Zew Cthulhu

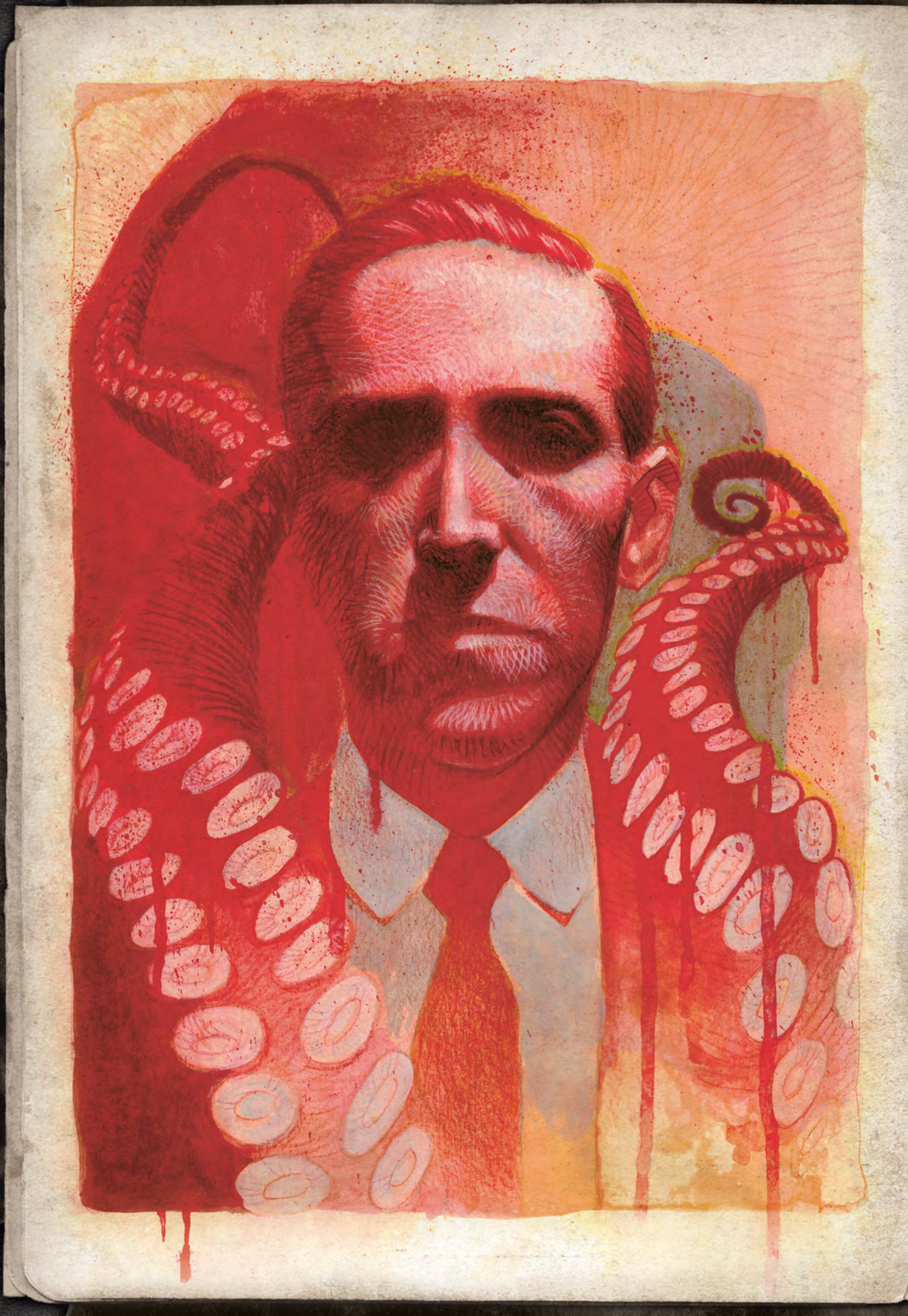


Księga Strażnika

7 edycja

Black Monk

Chaosium Inc.



Niewielu ludzi wie o tym, jakie cuda otwierają się przed nimi w opowieściach i wizjach młodości; albowiem jako dzieci słuchamy i marzymy, snujemy tylko na poły ukształtowane myśli, a gdy próbujemy wspominać jako dorośli, jesteśmy już prozaiczni, otępieni trucizną życia. Wszelako niektórzy z nas budzą się w nocy z głową pełną fantomów zaczarowanych wzgórz i ogrodów, krynic śpiewających w słońcu, złotych urwisk zwieszonych nad pomrukującymi morzami, równin ciągnących się ku śpiącym miastom z kamienia i spiżu, mrocznych kompanii herosów jadących na białych, nakrytych czaprakami koniach wzdłuż skrajów gęstych puszcz. W takich razach wiemy, że wejrzeliśmy przez wrota z kości słoniowej w ów cudowny świat, co należał do nas, nim staliśmy się mądrzy i nieszczęśliwi.

— H.P. Lovecraft, Celephaïs,
tłum. Maciej Płaza

Zawsze będzie istniał pewien mały procent osób odczuwających palącą ciekawość w stosunku do nieznanej przestrzeni kosmosu oraz pragnienie uwolnienia się z więzienia tego, co znane i rzeczywiste, i ucieczki do zaklętych krain pełnych niewiarygodnych przygód oraz nieskończonych możliwości, jakie otwierają przed nami sny i sugerują pewne zjawiska takie jak głębokie lasy, fantastyczne miejskie wieże oraz ogniste zachody słońca.

- H.P. Lovecraft, *Koszmary i fantazje. Listy i eseje*, tłum. Mateusz Kopacz

Badacze Tajemnic!

W maju 2018 roku rozpoczęliśmy podróż w nieznane. Będąc pełni pasji i zapału, porwaliśmy się na coś, co mogło okazać się wielkim sukcesem, ale istniała też szansa, że poniesiemy sromotną porażkę. Fakt, że czytacie te słowa, oznacza tylko jedno: udało się! Ponad rok później oddajemy w Wasze ręce podręcznik, nad którym pracowało kilkadziesiąt osób: tłumacze, redaktorzy, korektorzy, graficy, ilustratorzy i my - wydawcy 7. Edycji *Zewu Cthulhu*.

Droga, którą przeszliśmy, nie była prosta. Testowaliśmy wiele gotowych rozwiązań, wypracowywaliśmy własne, popełnialiśmy błędy i wyciągaliśmy z nich wnioski. Ogrom doświadczenia, które zdobyliśmy przez ten rok, bardzo ciężko wyrazić słowami. Jedno jest pewne: nie moglibyśmy tego wszystkiego zrobić bez Was - wspierających naszą kampanię na wydanie 7. Edycji *Zewu Cthulhu*. Byliście z nami od samego początku i jesteście nadal. Mamy też nadzieję, że zostaniecie na dłużej i będziecie nam towarzyszyć w dalszej drodze, podczas kontynuowania linii wydawniczej. To właśnie Wy, nasi drodzy Badacze Tajemnic, jesteście tymi, w których ciekawość nowych i nieznanych światów już nie drzemie, a przebudziła się z palącą potrzebą, by tam wyruszyć. Dziękujemy za gorące emocje, które towarzyszyły zbiórce, za wszystkie ciepłe słowa wsparcia, które podnosiły na duchu w trudnych momentach, i za konstruktywną krytykę, dzięki której mogliśmy ulepszyć to, co dla Was tak pieczołowicie przygotowywaliśmy.

Wiele razy usłyszeliśmy, że dzięki nam gry fabularne wrócą do Polski. Jednak to nie jest prawda, one wróciły dzięki Wam!

Dziękujemy,

Black Monk Games



TWÓRCY

EDYCJA ANGIELSKA

Autor pierwszej edycji
Sandy Petersen

Późniejsze poprawki naniósł
Lynn Willis

7. Edycję opracowali
Paul Fricker i Mike Mason

Redakcja
Scott Dorward, Badger McInnes,
Mike Mason i Charlie Krank

Projekt podręcznika
Badger McInnes i Mike Mason

Opracowanie graficzne
Badger McInnes, Nicholas Nacario, i Charlie Krank

Dyrekcja artystyczna
Mike Mason, Meghan McLean,
Nicholas Nacario i Daniel Skomorowski

lustracja na okładce edycji angielskiej
Sam Lamont

Ilustracje rozdziałów edycji angielskiej
Paul Carrick, Nicholas Cloister, Rob Gould, François Launet,
Victor Leza, Antonio Luis, Mike Perry, Kalli Schulz,
Charles Wong i Jonathan Wyke

Ilustracje wewnątrz podręcznika
Celeste Burcham, Paul Carrick, Caryad,
Grilla, Peter Houston, Chris Huth,
Rachel Kahn, Sam Lamont, Victor Leza,
Antonio Mainez, Marco Morte,
Loïc Muzy, Scott Neil,
Tom Sullivan i Jonathan Wyke

Krój pisma Cristoforo
opracowany przez Thomasa Phinney'a

Mapy
Stephanie McAlea

Dla Lynna Willisa

EDYCJA POLSKA

Wydawca
Michał Lisowski

Koordynatorka projektu
Daria Pilarczyk

Redaktor naczelny
Jerzy Rzymowski

Redaktorzy
Paweł Marszałek i Adam Wieczorek

Tłumaczenie
Jacek Czuba, Michał Kubiak,
Anna Maria Mazur i Maria Piątkowska

Korekta
Karolina Bujnowska i Monika Rajkowska

Projekt okładki
Marcin Bieliński

Ilustracja na okładce edycji polskiej
François Launet

Ilustracja na okładce limitowanej edycji polskiej
Sam Lamont

Opracowanie graficzne
Marcin Bieliński

Skład
Marcin Bieliński, Monika Rajkowska
i Creatika Łukasz Kempiński

Ilustracje rozdziałów edycji polskiej
Paul Carrick, Nicholas Cloister, Rob Gould, François Launet,
Victor Leza, Antonio Luis, Mike Perry, Kalli Schulz,
Charles Wong i Jonathan Wyke

Ilustracje wewnątrz podręcznika
Greg Bobrowski, Jakub Fajtanowski,
Mariusz Gandzel, Rafał Szłapa,
Anna Helena Szymborska, Roch Urbaniak,
Celeste Burcham, Paul Carrick, Caryad, Grilla,
Peter Houston, Chris Huth, Rachel Kahn, Sam Lamont,
Victor Leza, Antonio Mainez, Marco Morte, Loïc Muzy,
Scott Neil, Tom Sullivan i Jonathan Wyke

Księga Strażnika
ISBN: 978-8-36419-804-5
Wydanie pierwsze: sierpień 2019

Limitowana Księga Strażnika
ISBN: 978-83-64198-12-0
Wydanie pierwsze: sierpień 2019

Ekskluzywna Księga Strażnika
ISBN: 978-83-64198-13-7
Wydanie pierwsze: sierpień 2019

PODZIĘKOWANIA I DEDYKACJE

Krysi, Piotrkowi, Kubie i Michałowi - mojej wspaniałej drużynie i najlepszym przyjaciołom. Dzięki za wszystko!

– JeRzy

Chciałbym dedykować tę pracę pamięci mojego taty, który zaraził mnie miłością do fantastyki i dzieł Lovecrafta. Szczególne podziękowania należą się mojej żonie i synowi, którzy wykazali się olbrzymią cierpliwością, gdy odkładałem na bok rodzinne obowiązki i na długie godziny tonąłem w odmętach mitologii Cthulhu.

– Adam Wieczorek

Fantastom.

– Paweł Marszałek

Moje szczególne podziękowania wędrują do Moniki i dwóch Marcinów, którzy w trakcie kampanii dzielnie tracili poczytalność razem ze mną, by zdążyć ze wszystkim na czas. I do Michała, który pokazał nam, że pasją można zarazić tysiące ludzi.

– Daria Pilarczyk

Tego wydania nie byłoby bez Łukasza, Macieja i Radka, którzy ponad 25 lat temu zarazili mnie pasją do gier RPG i otworzyli przede mną drzwi do mitów Cthulhu - dziękuję Panowie. Oraz bez mojej mamy, Ewy, która podeszła do młodzieńczych, dziwnych „rytuałów" z niespotykanym zrozumieniem. Ani bez Darii, która mity w tej edycji okiełznała. I bez całego zespołu, który dał z siebie wszystko... Poczytalność również. Dziękuję Wam.

– Michał Lisowski

PODZIĘKOWANIA AUTORÓW

Autorzy chcieliby podziękować następującym osobom za ich nieustanne wsparcie i pomoc: Charliemu Krankowi, Christianowi Grussiemu, Keary'emu Birchowi, Alanowi Blighowi, Johnowi Frenchowi, Scottowi Dorwardowi, Matthew Sandersonowi, Deanowi Engelhardtowi, Mattowi Andersonowi, Timowi Vincentowi, Kevinowi White'owi, Garriemu Hallowi, Pedro Zivianiemu, Danowi Kramerowi, Scottowi Davidowi Aniolowskiemu, Brianowi Courtemache'owi, Brianowi Sammonsowi, Chadowi Bowserowi, Tomowi Lynchowi, Andrew Lemanowi z HPLHS i oczywiście Sandy'emu Petersenowi, bez którego nic z tego by w ogóle nie powstało!

DEDYKACJE

Mojemu ojcu, który wprowadził mnie w twórczość Lovecrafta i science fiction. Z jednej z jego książek przeczytałem moje pierwsze Lovecraftowskie opowiadanie: *Model Pickmana*. Dzięki, Tato.

– S.P.

Moim chłopakom, Felixowi i Ernestowi.
Jesteście najlepsi! – Mike Mason

Mojemu przyjacielowi, Philipowi Sidebothamowi, za wprowadzenie mnie w gry fabularne i twórczość H.P. Lovecrafta.
– Paul Fricker

Wszystkim fanom i wspierającym *Zew Cthulhu* i Chaosium, dzięki którym udało się urzeczywistnić nową edycję. Wszystkim na świecie, którzy poświęcają czas i energię, aby ją popularyzować i są naprawdę jednymi z nas. Dziękujemy wam wszystkim!
Wasi w poczytalności – Chaosium



NOTA AUTORSKA

Paul Fricker poprawił i spisał zasady 7. Edycji, rozwinięte i uzupełnione o nowy materiał przez Mike'a Masona. Rozdział 11 został napisany przez Paula Frickera i Mike'a Masona. Rozdziały 5, 12, 13, 14, 15 i 16 zostały poprawione i uzupełnione przez Mike'a Masona i Paula Frickera. Autorem *Pośród pradawnych drzew* jest Matthew Sanderson, z dodatkowymi materiałami Mike'a Masona. Autorem *Karmazynowych liter* jest Alan Bligh, z dodatkowymi materiałami Mike'a Masona i uwagami z testów od Christophera Smitha Adaira. Chronologie zostały uzupełnione przez Johna Frencha i Mike'a Masona. Uzupełnione cenniki ekwipunku dostarczyli Mike Mason i Dan Kramer. Karty postaci do 7. Edycji zaprojektował Dean Engelhardt. Joe Schillizzi pomógł poprawić tabele broni. Tony Williams wspierał nas przy składaniu kroju pisma Cristoforo.

Ponadto ta edycja czerpie z wcześniejszych wersji zasad *Zewu Cthulhu*. Prace następujących autorów zostały wykorzystane bądź przerobione na użytek aktualnej edycji: Sandy'ego Petersena, Lynna Willisa, Keitha Herbera, Kevina Rossa, Marka Morrisona, Williama Hamblina, Scotta Davida Aniolowskiego, Michaela Tice'a, Shannon Appel, Erica Rowe'a, Bruce'a Ballona, Williama G. Dunna, Sama Johnsona, Briana M. Sammonsa, Jana Engana, Billa Bartona, Lesa Brooksa i przyjaciół.

Autorskie materiały z wcześniejszych edycji, poprawione i wykorzystane w tej edycji: Keith Herbert napisał sekcję o Necronomiconie, prehistorii mitów, H.P. Lovecrafcie i mitologii Cthulhu oraz (z Kevinem Rossem) o księgach mitów Cthulhu. Les Brooks zebrał przykładowy ekwipunek i ceny. Kevin Ross wytropił liczne cytaty i źródła i uzupełnił o treść i statystyki. Scott Aniolowski skupił się na opisach i statystykach potworów. Dawno temu Bill Dunn napisał Przewodnik po Utracie Poczytalności. Michael Tice, Eric Rowe i Shannon Appel stworzyli również część poświęconą obcej technologii wykorzystując wynalazki z wcześniejszych dodatków i poprawili opisy bogów, istot i prehistorii mitów. Bruce Ballon poprawił rozdział o Poczytalności i opracował przykłady kryteriów zagrożenia, chronologię i podsumowanie leków i terapii. Jan Engan dołożył opracowanie ksiąg okultystycznych. Brian Sammons stworzył oryginalną tabelę ksiąg mitów. Sam Johnson opracował część statystyk do tabeli broni. Bill Barton dostarczył statystyki dla Chaugnar Faugna, koloru z innego wszechświata i innych istot.

Zdjęcia z epoki zostały zaczerpnięte z Wiki Commons lub Flickr Commons i należą do domeny publicznej.

Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych jest zabronione.

CALL OF CTHULHU © 2019 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc." oraz „Call of Cthulhu" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. **ZEW CTHULHU GRA FABULARNA** © 2019 Chaosium Inc. Nazwy, opisy i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone. chaosium.com

Adres do korespondencji:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-538 Poznań
kontakt@blackmonk.pl

Treści dotyczące Shudde-M'ella i chtonian oraz innych dzieł Briana Lumleya, ze szczególnym uwzględnieniem książki *Kretochłony*, zostały użyte za zgodą autora. J. Ramsey Campbell Cold Print ©1969

August Derleth. William Lumley and H. P. Lovecraft *The Diary of Alonzo Typer* ©1970 August Derleth. Colin Wilson *The Return of the Lloigor* ©1969 August Derleth. Frank Belknap Long *Hounds of Tindalos* ©1946 Estate of Frank Belknap Long. Clark Ashton Smith *The Return of the Sorcerer* ©1931 Clayton Magazines Inc. Clark Ashton Smith *The Nameless Offspring* ©1932 Clayton Magazines. Inc. Cytaty z *The Inhabitant of the Lake* ©1964 J. Ramsey Campbell and *The Last Revelation of Gla'aki* ©2013 Ramsey Campbell,. Clark Ashton Smith *The Seven Geases* ©1934 Popular Fiction Publishing Co. Derleth *The Dweller in Darkness* ©1953 August Derleth. Eddy C. Bertin *Darkness, My Name Is* ©1976 Edward P. Berglund. Bloch *Notebook Found in a Deserted House* ©1951 Weird Tales. Derleth *The Gable Window* ©1957 Candar Publishing Co. Derleth *The Lurker at the Threshold* ©1945 August Derleth. Donald J. Walsh, Jr. *The Rings of the Papaloi* ©1971 August Derleth. Derleth *The Thing That Walked on the Wind* ©1933 The Clayton Magazines Inc. Blish *More Light* ©1970 Anne McCaffrey. Kuttner *The Salem Horror* ©1937 Popular Fiction Publishing Co. Clark Ashton Smith *The Treader of the Dust* ©1935 Popular Fiction Publishing Co. Derleth *The Lair of the Star-Spawn* ©1932 Popular Fiction Publishing Co. Carter *Zoth-Ommog* ©1976 Edward P. Berglund. Brennan *The Seventh Incantation* ©1963 Joseph Payne Brennan. Henry Hasse *The Horror at Vecra* ©1988 Cryptic Publications. Prace H.P. Lovecrafta ©1963, 1964, 1965 August Derleth. Cytaty w tekście zostały użyte w celach ilustracyjnych.





Co powstało, może zatonąć – a co zatonęło, może powstać. Cthulhu wciąż żyje.

- H.P. Lovecraft

Pierwszy raz zetknąłem się z twórczością H.P. Lovecrafta jako dziecko, gdy znalazłem podniszczony tomik opowiadań, wydrukowany na długo przed tym, zanim przyszedłem na świat. Przeczytałem go tamtej nocy i zostałem oczarowany na zawsze. Jeśli również kochasz opowieści Lovecrafta, możesz teraz doświadczyć mitów Cthulhu w zupełnie nowy sposób.

Jestem projektantem gier od ponad trzydziestu lat, a fanem Lovecrafta dużo dłużej. Byłem pisarzem, wykładowcą uniwersyteckim, a nawet producentem filmu. Możliwe, że słyszałeś o grach, w których tworzeniu brałem udział; może nawet w nie grałeś. Na polu gier komputerowych jestem najlepiej znany z gier strategicznych, nad którymi pracowałem. Jednak najbardziej dumny jestem z faktu, że w 1980 roku pomogłem stworzyć, jako oryginalny autor/projektant gry *Zew Cthulhu*, gatunek fabularnych gier grozy.

Moje przedsięwzięcia okazjonalnie odnosiły sukcesy. Część gier komputerowych, które pomagałem projektować, sprzedała się w milionach egzemplarzy. Ale kiedy jestem zapraszany jako gość na konwenty albo fan stawia mi drinka czy prosi o autograf, albo robi któraś z tych wiążących się z moją niewielką sławą rzeczy, zawsze chodzi o *Zew Cthulhu*, nigdy o inną z moich gier. *Zew Cthulhu* jest ukochany w sposób nieporównywalny z czymkolwiek innym – a jest to oczywiście głównie zasługą potęgi świata Lovecrafta i oddania, z jakim wydawnictwo Chaosium przybliża go wam, moi przyjaciele.

Za pośrednictwem *Zewu Cthulhu* Chaosium rozpowszechniło przerażające uniwersum H.P. Lovecrafta w grach i uczyniło Cthulhu powszechnie znanym imieniem. Obecnie wydawnictwo zebrało ekipę zawodowców z branży gier z wieloletnim doświadczeniem. W 7. Edycji Chaosium ponownie zdołało stworzyć udane połączenie gry fabularnej z lovecraftowskim horrorem – jedno i drugie jest bliskie mojemu sercu. Ta ekipa była i jest najlepszą do tego zadania.

Wierni fani ucieszą się, że nowa edycja nie straciła nic z mocy poprzedniczek i obfituje w grozę, horror oraz sposoby wprowadzenia ciebie i twoich przyjaciół w straszliwy świat stworzony przez H.P. Lovecrafta i jego przyjaciół.

Sandy Petersen
2014

Stoimy na barkach gigantów.

H.P. Lovecraft w latach 20. XX wieku wniósł nową jakość do literatury grozy. Jak kiedyś Kopernik teorią heliocentryczną uświadomił ludzkości, że Wszechświat nie kręci się wokół niej, tak Samotnik z Providence zderzył czytelników z grozą bytów z kosmosu – nazywanych z braku lepszych określeń bogami lub potworami, wymykających się ludzkiemu pojmowaniu, przerażających obcością. System *Zew Chtulhu*, stworzony przez Sandy'ego Petersena na bazie mitologii Lovecrafta, zmienił w 1981 roku sposób myślenia o grach fabularnych i wyniósł RPG na nowy poziom. A kampanie do niego, takie jak *Maski Nyarlathotepa* czy *Horror w Orient Expressie*, stały się wzorem do naśladowania dla pokoleń twórców i fanów – w tym również dla nas. Dlatego udział w opracowaniu polskiego wydania 7. Edycji *Zewu Cthulhu* jest dla całej naszej ekipy powodem do dumy i radości, ale też mamy poczucie olbrzymiej odpowiedzialności – bo musimy sprostać temu dziedzictwu i zaufaniu, którym obdarzyli nas fani twórczości HPL-a, gracze i uczestnicy rekordowej zbiórki crowdfundingowej.

Mierzymy się z legendą i świadomość wszystkiego, co się z tym wiąże, może budzić grozę. Ale dla prawdziwych Badaczy Tajemnic strach jest motywacją do jeszcze bardziej wytężonego wysiłku. Chcielibyśmy, żeby ta polska edycja *Zewu Cthulhu* także wyznaczała nowe standardy i stała się punktem odniesienia dla rynku RPG w naszym kraju, a może nawet za granicą. Księga Strażnika to zaledwie pierwszy krok na długiej drodze pełnej ambitnych planów i wyzwań. Dziękujemy, że wkroczyliście na nią z nami. I mamy nadzieję, że będziecie nam w tej wspaniałej, przerażającej podróży towarzyszyć jeszcze przez długie lata.

Jerzy Rzymowski
Adam Wieczorek
Paweł Marszałek
2019



Nie wiem dlaczego w rzeczach poniektórych łowię
Wrażenia cudów; pewność, że zaraz się stanie
Coś, co otworzy przejście w horyzontu ścianie
Do światów, w których mogą być tylko bogowie.

– H.P. Lovecraft, *Spodziewanie*, tłum. Mateusz Kopacz

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1
WPROWADZENIE 14

O grze ... 14
Przykładowa rozgrywka ... 15
O czym jest ta gra ... 20
Czego potrzebujesz do gry ... 20

ROZDZIAŁ 2
H.P. LOVECRAFT I MITY CTHULHU 24

Życie i stworzenie Mitów Cthulhu ... 24
Mitologia Cthulhu ... 28

ROZDZIAŁ 3
TWORZENIE BADACZY 34

Tabela I: Modyfikator Obrażeń i Krzepa ... 37
Skrót zasad: tworzenie Badacza ... 38
Co oznaczają liczby? ... 41
Przykładowe zawody ... 44
Standardy życia ... 49
Tabela II: Gotówka i dobytek ... 50
Inne sposoby tworzenia Badaczy ... 52
Tabela ½ i ⅕ wartości ... 53

ROZDZIAŁ 4
UMIEJĘTNOŚCI 58

Co oznaczają punkty umiejętności? ... 58
Lista umiejętności ... 61
Zasady opcjonalne ... 88

ROZDZIAŁ 5
SYSTEM GRY 92

Testy umiejętności ... 92
- Określanie poziomu trudności testu ... 93
- Rzucanie kostkami: sukces i porażka ... 94
- Forsowanie rzutu ... 95
- Zapowiadanie porażki ... 96
- Porażki w rzutach i nagłe zakończenia ... 98
- Gdy więcej niż jeden gracz wykonuje test umiejętności ... 98
- Granice ludzkich możliwości ... 98
- Krytyczne porażki i sukcesy ... 99
- Szczęście ... 100
- Testy Inteligencji i testy Pomysłowości ... 101
- Test Wiedzy ... 101
- Przeciwstawny test umiejętności ... 101

Kość premiowa i kość karna ... 102
- Poziom trudności testu kontra kość premiowa/karna ... 103
- Łączone testy umiejętności ... 103
- Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności testów ... 105
- Zdobywanie doświadczenia: faza rozwoju Badacza ... 105
- Majętność i wydatki Badacza ... 107
- Faza rozwoju Badacza ... 108
- Zasady opcjonalne ... 110

ROZDZIAŁ 6:
WALKA 114

Runda walki ... 114
- Akcje w rundzie walki ... 115

Walka na pięści ... 115
- Ustalanie obrażeń ... 116

Broń w walce ... 116
Manewry ... 117
- Wykres przebiegu walki ... 120
- Przykładowe pancerze ... 123

Pancerz ... 123
Broń palna ... 123
- Modyfikatory ataku bronią palną ... 123
- Ogień ciągły ... 126
- Zawodność ... 128

Rany i leczenie ... 131
- Podsumowanie modyfikatorów broni palnej: kości premiowe i karne ... 132
- Śledzenie obrażeń ... 132
- Leczenie normalnych obrażeń ... 133
- Wykres obrażeń w walce ... 134
- Leczenie ciężkich ran ... 136
- Inne rodzaje obrażeń ... 136
- Opcjonalne zasady walki ... 137
- Tabela III: Inne rodzaje obrażeń ... 138
- Tabela IV: Opcjonalne lokacje trafień ... 141
- Przykładowe trucizny ... 143

ROZDZIAŁ 7
POŚCIGI 146

Część 1: Przygotowanie pościgu ... 146
Część 2: Wszczęcie pościgu ... 147
Runda pościgu ... 148
Część 3: Ruch ... 148
Zagrożenia ... 148
Przeszkody ... 150
- Podsumowanie: Jak przygotować pościg w pięciu krokach ... 150

Część 4: Konflikt ... 152
Część 5: Zasady opcjonalne ... 153
Zakres ruchu ... 162
Tabela V: Statystyki pojazdów ... 162
Tabela VI: Kolizje ... 164

ROZDZIAŁ 8
POCZYTALNOŚĆ 170

Punkty oraz testy Poczytalności ... 170
- Maksymalna Poczytalność ... 171

Niepoczytalność ... 171
- Przykłady utraty punktów poczytalności 172
- Skutki niepoczytalności ... 172
- Tabela VII: Ataki szaleństwa w czasie rzeczywistym ... 174
- Tabela VIII: Przykładowe fobie ... 176
- Tabela IX: Przykładowe manie ... 177
- Tabela: X: Ataki szaleństwa podsumowanie ... 176
- Tabela XI: Księgi mitów ... 261

Leczenie i odzyskiwanie Poczytalności ... 181
- Zwiększanie aktualnych punktów Poczytalności ... 185
- Przywykanie do okropności ... 186

Zasady opcjonalne ... 187

ROZDZIAŁ 9
MAGIA 190

Księgi mitów ... 191
Używanie magii ... 194
Poznawanie zaklęć ... 196
Rzucanie zaklęć ... 197
Jak zostać wierzącym ... 198
Zasady opcjonalne ... 200

ROZDZIAŁ 10
ROZGRYWKA 204

Nowi Strażnicy ... 204
Bohaterowie niezależni (BN-i) ... 210
Rzuty kośćmi ... 215
Test Pomysłowości ... 220
Testy Percepcji ... 224
Stosowanie zasad ... 227
Sceny akcji ... 229
Opisywanie grozy mitów ... 230
Porażki w testach Poczytalności ... 232
Wzbudzanie strachu ... 233
Magia ... 234
Zakończenie opowieści ... 236
Tworzenie scenariuszy ... 236
Stosowanie lovecraftowskich motywów ... 238

ROZDZIAŁ 11
KSIĘGI WIEDZY NADPRZYRODZONEJ 246

Opis ksiąg mitów ... 246
Korzystanie z ksiąg mitów ... 247
Necronomicon ... 254
Księgi okultystyczne ... 259
Tradycyjne formaty książek ... 260
Tabela XI: Księgi mitów ... 261

ROZDZIAŁ 12
KSIĘGA ZAKLĘĆ 266

Zaklęcia ... 266
Głębsza magia ... 266
Warianty zaklęć ... 267
Przeciwstawne testy Mocy ... 267
Zasięg zaklęcia ... 267
Czas rzucania zaklęcia w walce ... 267
Księga Zaklęć ... 270
Tabela XII: Efektywność kosmicznego miodu ... 279
Tabela XIII: Koszt stworzenia bramy i podróży ... 283
Tabela XIV: Miejsca i odległości ... 384

ROZDZIAŁ 13
ARTEFAKTY I OBCE URZĄDZENIA 298

ROZDZIAŁ 14
POTWORY, BESTIE I OBCY BOGOWIE 310

Forma opisu ... 310
Diagramy porównawcze rozmiarów ... 311
Tabela XV: Porównawcza wartość Krzepy ... 312
Wymowa nazw mitycznych istot ... 313
Walka ... 313
Potwory i manewry ... 313
Potwory i kontratak ... 314
Zabicie potwora ... 314
Potwory a magia ... 314
Część 1: Potwory mitów ... 316
Część 2: Panteon mitów ... 353
Część 3: Klasyczne potwory ... 380
Część 4: Zwierzęta ... 384
Zasady opcjonalne ... 389

ROZDZIAŁ 15.1 - SCENARIUSZE
POŚRÓD PRADAWNYCH DRZEW 394

Dramatis Personae ... 396
Chronologia wydarzeń ... 396
Motywacje Badaczy ... 397
Wydarzenia ... 397
Dzień 1: Odprawa ... 397
Dzień 1: Spotkanie z myśliwymi ... 399
Dzień 1: Pierwsza noc ... 400
Dzień 2: Wędrówka przez las ... 400
Dzień 2: Ciało artysty ... 400
Dzień 2: Pierwszy porywacz ... 402
Dzień 2: Druga noc ... 402
Dzień 3: Wędrówka przez las ... 403
Dzień 3: Obóz artystów ... 403
Dzień 3: Kryjówka ... 404
Dzień 3: Chatka Turnera ... 404
Dzień 3: Jezioro ... 406
Dzień 3: Teren wykopu ... 406
Zakończenie ... 409
Bohaterowie niezależni ... 409
Pomoce dla graczy: Senne Wezwania ... 411

ROZDZIAŁ 15.2 - SCENARIUSZE
SZKARŁATNE LITERY 414

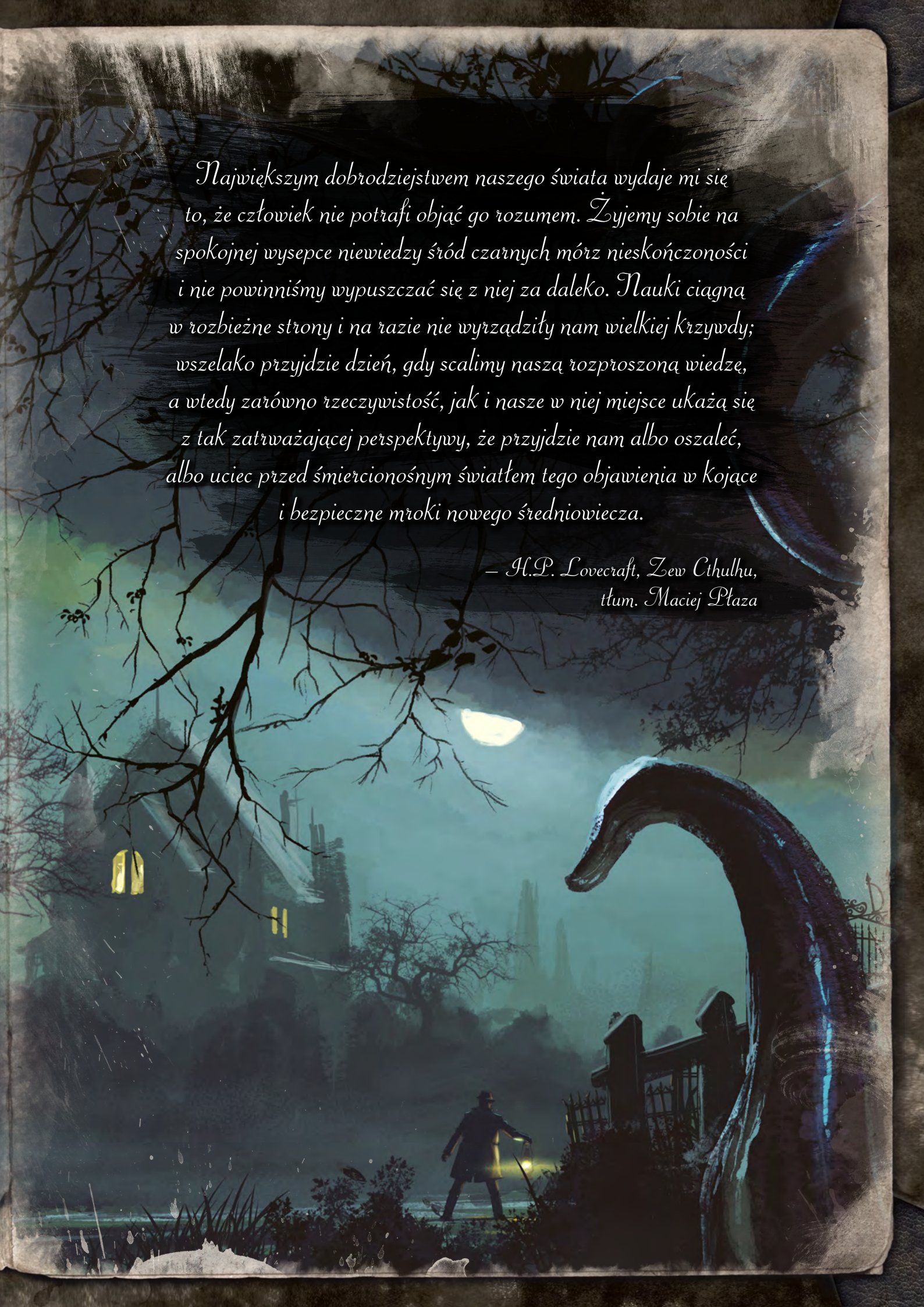
Informacje dla Strażnika ... 414
Chronologia minionych wydarzeń prowadzących do przygody ... 416
Dramatis Personae ... 417
Czarna robota ... 426
Lokacje ... 426
Inne wskazówki ... 427
Rozwiązanie problemu ... 430
Bohaterowie niezależni ... 431

ROZDZIAŁ 16
DODATKI 436

Dodatek I: Słowniczek pojęć ... 436
Dodatek II: Konwersja na zasady 7. Edycji ... 441
Konwersja Cech ... 441
Konwersja WYK ... 442
Umiejętności ... 443
Konwersja Bohaterów Niezależnych, Bóstw, Bestii I Potworów ... 443
Konwersja scenariuszy ... 444
Dodatek III: Listy ekwipunku ... 447
Lata dwudzieste XX wieku ... 447
Transport ... 448
Podróże ... 449
Amunicja i broń ... 449
Obecnie ... 450
Transport ... 450
Podróże ... 451
Broń i amunicja ... 451
Tabela XVI: Broń ... 452
Streszczenie zasad mechaniki gry ... 459
Podsumowanie zasad walki wręcz ... 460
Podsumowanie manewrów ... 460
Inne sytuacje w walce ... 460
Podsumowanie zasad walki bronią palną ... 461
Przykładowe pancerze ... 461
Poziomy trudności testów Broni Palnej ... 461
Modyfikatory ataku bronią palną ... 461
Ogień ciągły/seria ... 461
Podsumowanie modyfikatorów broni palnej: Kości Premiowe i Karne ... 462
Tabela III: Inne rodzaje obrażeń ... 462
Wykres przebiegu walki ... 463
Wykres obrażeń w walce ... 464
Podsumowanie zasad pościgu ... 465
Przygotowanie pościgu ... 465
Wszczęcie pościgu ... 465
Zakres ruchu ... 465
Podsumowanie: Jak przygotować pościg w pięciu krokach ... 466
Tabela VI: Kolizje ... 466
Tabela V: Statystki pojazdów ... 467
Podsumowanie zasad Poczytalności ... 468
Fazy niepoczytalności ... 468
Odzyskiwanie zdrowia ... 468
Przywykanie do okropności ... 468
Tabela VII: Ataki szaleństwa w czasie rzeczywistym ... 469
Tabela X: Ataki szaleństwa podsumowanie ... 469
Podsumowanie zasad magii ... 470
Tabela ½ i ⅕ wartości ... 471
Niesamowite słowa ... 472

Indeks ... 474
Mapy ... 478
Karta Badacza - lata 20. XX wieku ... 480
Karta Badacza - współczesna ... 482





Największym dobrodziejstwem naszego świata wydaje mi się to, że człowiek nie potrafi objąć go rozumem. Żyjemy sobie na spokojnej wysepce niewiedzy śród czarnych mórz nieskończoności i nie powinniśmy wypuszczać się z niej za daleko. Nauki ciągną w rozbieżne strony i na razie nie wyrządziły nam wielkiej krzywdy; wszelako przyjdzie dzień, gdy scalimy naszą rozproszoną wiedzę, a wtedy zarówno rzeczywistość, jak i nasze w niej miejsce ukażą się z tak zatrważającej perspektywy, że przyjdzie nam albo oszaleć, albo uciec przed śmiercionośnym światłem tego objawienia w kojące i bezpieczne mroki nowego średniowiecza.

– H.P. Lovecraft, Zew Cthulhu,
tłum. Maciej Płaza

ROZDZIAŁ 1

WPROWADZENIE

WITAJ W ZEWIE CTHULHU!

Zew Cthulhu to gra pełna tajemnic, sekretów i grozy. Wcielając się w rolę niezłomnego Badacza Tajemnic, podróżujesz do dziwnych i niebezpiecznych miejsc, odkrywasz mroczne intrygi i stajesz twarzą w twarz z siłami ciemności. Spotykasz się z przyprawiającymi o obłęd bytami, potworami i szalonymi kultystami. Wertując dziwne i zapomniane księgi wiedzy, odkrywasz sekrety, których zwykły człowiek nie powinien znać. Ty i twoi towarzysze możecie zadecydować o losach świata.

Zew Cthulhu jest grą fabularną stworzoną na podstawie twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta. Jego olbrzymi dorobek literacki z lat 20. i 30. XX wieku opisywał grozę mającą źródło zarówno poza człowiekiem, jak i w jego wnętrzu. Po śmierci Lovecrafta w 1937 roku ranga i ocena jego opowiadań o grozie z kosmosu znacznie wzrosła, a obecnie jest on uznawany za jednego z największych amerykańskich pisarzy grozy dwudziestego wieku, który wpłynął na wielu autorów i reżyserów, a także zgromadził niezliczone rzesze wiernych fanów. Sam Lovecraft również stał się postacią kultową. Jego proza obejmuje gatunki od science fiction, przez gotycką powieść grozy, aż po nihilistyczny kosmiczny horror – idealny materiał stanowiący podstawę do stworzenia gry fabularnej.

Najsłynniejsze dzieło Lovecrafta stanowią tak zwane Mity Cthulhu, czyli seria opowieści ze wspólnymi elementami fabuły, takimi jak mityczne księgi wiedzy tajemnej i obce istoty o boskich mocach. Mitologia Cthulhu wpływała na wyobraźnię innych autorów, głównie protegowanych i przyjaciół Lovecrafta, którzy rozbudowywali ten skomplikowany zbiór mitów, dodając własne pomysły i rozwijając już istniejące. Współcześni spadkobiercy literackiego dorobku Lovecrafta wciąż piszą (i filmują) nowe „opowieści o Cthulhu".

O GRZE

Celem gry *Zew Cthulhu* jest przede wszystkim dobra zabawa z przyjaciółmi podczas odkrywania i tworzenia wspólnej lovecraftowskiej opowieści. Jeden gracz pełni rolę moderatora, zwanego Strażnikiem Tajemnic (w skrócie Strażnikiem). Zgodnie z zasadami jego zadaniem jest prowadzenie gry dla pozostałych graczy. Wcielają się oni w role nieustraszonych Badaczy Tajemnic (w skrócie Badaczy), czyli bohaterów opowieści, próbujących odkrywać tajemnice, zrozumieć ich naturę i ostatecznie zmierzyć się z okropnościami mitów Cthulhu.

Strażnik wybiera historię do rozegrania. Te historie zwane są scenariuszami, a dwa z nich znajdziesz na końcu tej książki. Scenariusz służy Strażnikowi jako struktura historii, którą ma przedstawić graczom. Rola Strażnika jest nieco podobna do roli reżysera tworzącego film, w którym aktorzy nie wiedzą, jak potoczy się rozgrywana przez nich fabuła. Rozszerzając tę analogię, graczy można porównać do aktorów, którzy mają swobodę w improwizowaniu własnych wątków.

Badacze wcale nie muszą być odzwierciedleniem prowadzących ich graczy. Przeciwnie, często dużo więcej frajdy sprawia stworzenie bohaterów, którzy w niczym nie przypominają nas samych – twardych prywatnych detektywów, gburowatych taksówkarzy czy niepokojąco dystyngowanych kultystów z wyższych sfer.

Większość rozgrywki opiera się na słownej wymianie zdań. Strażnik przedstawia sytuację, opisując graczom otoczenie, postacie i zdarzenia. Z kolei gracze informują Strażnika o tym, co zamierzają zrobić ich Badacze. Strażnik ocenia i odpowiada, czy jest to możliwe, a jeśli nie, to przedstawia alternatywny rozwój wydarzeń. Gra przyjmuje formę wieloosobowej rozmowy, z wieloma zwrotami akcji i mnóstwem zabawy.

Zgodnie z zasadami podczas rozgrywki używa się kostek, by rozstrzygnąć, czy dana akcja powiedzie się, czy zakończy fiaskiem, gdy dochodzi do dramatycznego „konfliktu". Na przykład w chwili, gdy Badacze chcą uskoczyć przed olbrzymim posągiem spadającym im na głowy! Zasady wyjaśniają, jak określić rezultat takiego zajścia.

W *Zewie Cthulhu* Strażnik jest odpowiedzialny za przygotowanie scenariusza i bezstronne prowadzenie gry. Zadaniem Strażnika jest dopilnowanie, by przeciwnicy Badaczy byli sprytni i wredni.

WSPÓŁPRACA I RYWALIZACJA

Gry służą do wspólnego spędzania czasu. Jeśli chcesz wykorzystać swoją wyobraźnię w samotności, możesz po prostu przeczytać książkę. Jednak weź pod uwagę, że gdy zbierze się grupa kreatywnych osób, wytwór ich wspólnej wyobraźni może się okazać znacznie ciekawszy i odkrywczy niż ten stworzony przez jedną osobę. Efekt wspólnego wysiłku to niezmiernie przyjemne i satysfakcjonujące doświadczenie dla wszystkich zaangażowanych. Razem wymyślacie i rozwijacie opowieść, w której każdy z waszych Badaczy gra główną rolę.

Gracze powinni współpracować bez względu na to, czy ich Badacze współpracują ze sobą, czy nie. Postacie Badaczy w grze mogą być zarówno miłymi ludźmi, jak i podstępnymi brutalami – wszystko zależy od graczy. Najwięcej zabawy podczas rozgrywki wynika z pomysłowości grających i rozmów postaci, a także kolejnych nieprzewidywalnych, strasznych bądź zabawnych zwrotów akcji.

Współpracując ze sobą, gracze i Strażnik tworzą przyjemny i zrozumiały „świat", w którym razem grają. Korzyści z tej współpracy są wspaniałe. Pamiętaj, że głównym celem gry jest dobra zabawa!

Wygrani i przegrani

W *Zewie Cthulhu* nie ma wygranych i przegranych w tradycyjnym rozumieniu. Gracze najczęściej współpracują ze sobą, aby osiągnąć wspólny cel. Zazwyczaj jest to odkrycie i udaremnienie nikczemnej intrygi, zawiązanej przez sługi jakiegoś mrocznego kultu lub tajne stowarzyszenie. Przeciwności, które napotykają Badacze, to głównie niebezpieczne wydarzenia i obce istoty kontrolowane przez bezstronnego Strażnika, a nie innego gracza.

W takiej sytuacji wygrana zależy od tego, czy Badacze osiągną swój cel. Jeśli nie uda im się go zrealizować, poniosą konsekwencje porażki (być może będą mogli spróbować ponownie później?). Podczas gry Badacze mogą zostać ranni, doznać wstrząsów psychicznych, a nawet umrzeć! Jednak ktoś musi się przeciwstawić kosmicznym okropnościom Wszechświata, a śmierć jednego Badacza to niewielka strata, jeśli zostaną pokrzyżowane plany zniewolenia Ziemi przez odrażającego Cthulhu!

Badacze, którzy przeżyją, zyskają moc dzięki tajemniczym księgom pełnym zapomnianej wiedzy o przerażających monstrach oraz rozwojowi umiejętności wynikającemu z przeżytego doświadczenia. W ten sposób Badacze mogą się rozwijać, dopóki nie zginą lub nie przejdą na emeryturę – cokolwiek nastąpi wcześniej.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Jeśli nigdy nie grałeś w grę fabularną, zapewne się zastanawiasz, jak to wszystko działa. Zaprezentowana poniżej przykładowa rozgrywka pokazuje, jak wygląda typowa sesja. Nie przejmuj się używanymi tu terminami, ponieważ zapoznasz się z nimi lepiej, gdy przeczytasz resztę tej książki (na stronie nr. 436 znajdziesz też specjalny **Słowniczek pojęć**).

Nasza przykładowa gra toczy się w latach dwudziestych XX wieku. Badacze próbują ustalić przyczyny zniknięcia osławionego gangstera Bossa Morgana.

Paulina, Janek, Kasia i Michał to gracze, a każdy z nich kontroluje jednego Badacza. Grzesiek to Strażnik prowadzący grę (kieruje fabułą i kontroluje bohaterów niezależnych, a także potwory pojawiające się w grze). Zauważ, że chociaż gracze mówią o swoich postaciach w różny sposób, to Grzesiek (Strażnik) bez problemu rozumie ich stwierdzenia i nie przeszkadza mu brak konsekwencji.

Przyłączamy się do gry mniej więcej w połowie…



Badacze wchodzą do opuszczonej posiadłości

(GRZESIEK) STRAŻNIK: No dobra, to jaki macie plan?

PAULINA: Zakradnijmy się do domu Bossa Morgana i poszukajmy wskazówek.

Wszyscy zgadzają się na plan Pauliny.

JANEK: Chodźmy! Podwiozę nas moim hupmobilem. Czy na ulicy ktoś jest? Ruszamy o północy.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Kiedy docieracie do domu Morgana, widzicie, że ulica jest dość ciemna, ponieważ nie

działają dwie latarnie. Wygląda na to, że jest pusta. W zasięgu wzroku nikogo nie widać.

KASIA: Mój detektyw Jake może otworzyć zamek wytrychem.

Gracze zgadzają się na ten pomysł.

PAULINA: Zostanę na czatach na ulicy.

MICHAŁ: Ja zostanę na razie w samochodzie i będę czuwał – mój Badacz jest mocno zaniepokojony.

JANEK: Ja pójdę z Kasią.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Kasia i Janek, wykonajcie test Nasłuchiwania.

KASIA: (*Rzuca kośćmi procentowymi*). Udało mi się!

JANEK: Nie zdałem. Kasia, co usłyszałaś?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Słyszysz skrzypnięcie drewna. Brzmi, jakby drzwi wejściowe cicho się otwierały. Nie zapomnij zaznaczyć swojej umiejętności Nasłuchiwania, bo odniosłaś sukces.

KASIA: Jasne (*zaznacza na swojej karcie Badacza*). Łapię Janka za rękę i staram się schować za śmietnikiem.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Wykonajcie oboje testy Ukrywania.

JANEK I KASIA: Taaak! Udało nam się (*oboje stawiają znaczki przy Ukrywaniu na swoich kartach Badaczy*). Jesteśmy dobrze schowani za śmieciami.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Świetnie. Jest noc, a pobliskie latarnie nie działają, więc nie widzicie za wiele. Dostrzega, jak jakaś postać wychodzi z domu i skrada się w stronę ulicy. Kiedy dociera do jej środka, podnosi pokrywę studzienki ściekowej i znika w dziurze. Słyszycie plusk. (*Grzesiek naśladuje odgłos pluśnięcia…*).

KASIA: Czy zamknął za sobą drzwi?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Nie dość, że nie zamknął na klucz, to jeszcze zostawił je otwarte na oścież.

KASIA: Zakradnę się tam z powrotem i powiem pozostałym.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Pozostali Badacze – Kasia powiedziała wam, że drzwi wejściowe są otwarte.

JANEK i PAULINA chórem: Wejdźmy do środka.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Michale, a co ty robisz?

MICHAŁ: Żartujesz? Mój profesor miałby tam wejść? Nie ma mowy.

KASIA: Może zostać na czatach, kiedy reszta z nas wejdzie do środka.

MICHAŁ: Całkiem sam? Nie ma mowy! Wchodzi do środka!

NIGDY NIE GRAŁEŚ W GRĘ FABULARNĄ?

Jeśli nigdy nie grałeś w grę fabularną, zapewne się zastanawiasz si, o co w tym chodzi. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości i naprowadzić cię na właściwy trop, przyda się opis przykładowej sesji (szczegółowy opis rozgrywki, krok po kroku, znajdziesz obok).

Grzesiek, jego partnerka i dwoje przyjaciół spotykają się w domu Grześka w piątek wieczorem, około dziewiętnastej. Po luźnej rozmowie, przygotowaniu napojów i przekąsek siadają w salonie, a Grzesiek rozdaje im kartki papieru i ołówki. Następnie rozmawia z każdym z gości i pomaga stworzyć Badaczy. Gracze porównują pomysły na postacie w trakcie rzucania kostkami i wypełniania kart Badaczy. Dochodzi dwudziesta. Grzesiek rozpoczyna grę, przedstawiając scenę otwierającą. Opisuje rozmowę Badaczy z mężczyzną, który chce, by sprawdzili należącą do niego starą posiadłość. Plotka głosi, że dom może być nawiedzony! Jeden z graczy natychmiast reaguje na to i wcielając się w rolę swojego Badacza, głośno krzyczy: „Kompletna bzdura!". Gdy akcja nabiera tempa, wszyscy się angażują, opisując to, co robią lub mówią ich bohaterowie. Pojawiają się dramatyczne sytuacje, rozwiązywane za pomocą rzutów kostkami. Czasami przygoda toczy się zgodnie z planem graczy, a czasami wydarzenia przyjmują zupełnie inny obrót. Wszystko to rozgrywa się przez rozmowę i rzuty kostkami, które wpływają na rozwój sytuacji. Uczestnicy nie muszą wstawać z krzeseł, aby odgrywać Badaczy, nie są też ubrani w kostiumy i nie używają żadnych rekwizytów.



Grzesiek i jego gracze kończą grę około dwudziestej drugiej trzydzieści, a potem rozmawiają, dopóki wszyscy nie rozejdą się do swoich domów. Z niecierpliwością oczekują kolejnego spotkania w następnym tygodniu, aby się dowiedzieć, jaki będzie finał rozgrywanej historii.

Oczywiście to tylko przykład. Liczba graczy i czas trwania sesji będą się różnić w zależności od grupy.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: W środku jest bardzo ciemno i cicho.

PAULINA: Janku, pozwól mi użyć swojej latarki. Pójdę przodem. Pozostali niech zgaszą latarki, nie chcemy, żeby zobaczył nas ktoś z ulicy.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Jesteście w przedpokoju. Możecie pójść w lewo przez półkoliście sklepione przejście do salonu albo w prawo przez otwarte drzwi do pokoju, który wygląda na gabinet. Przed wami są prowadzące na górę schody. Pod nimi są zamknięte drzwi. W świetle latarki dostrzegacie na podłodze jakieś mokre ślady, możliwe, że stóp. Woda jest brudna i śmierdząca.

PAULINA: Skąd i dokąd prowadzą te ślady?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Nie widać. Wszyscy wykonajcie test Spostrzegawczości. (*Nikomu nie udało się zauważyć kropelek wody pod spodem poręczy*). Co chcecie zrobić?

PAULINA: Idę do gabinetu i zamierzam go przeszukać.

JANEK: Ja przeszukam salon.

MICHAŁ: Profesor sprawdza komórkę pod schodami.

KASIA: Jake idzie na górę.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: (*Ponieważ grupa się rozdzieliła, Strażnik zajmuje się każdym graczem oddzielnie*). Paulino, w gabinecie są regały, ale co dziwne, jest na nich tylko kilka książek. Widzisz dwie otwarte szafy na dokumenty, zamknięty sekretarzyk ze stojącym obok krzesłem i trzy duże skórzane fotele.

PAULINA: Zacznę od otwarcia sekretarzyka.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Jest zamknięty na klucz. Jeśli chcesz otworzyć wytrychem, musisz wykonać test Ślusarstwa.

PAULINA: Wyrzuciłam 23 – to poniżej mojej umiejętności Ślusarstwa na 34 – sukces! (*Paulina zaznacza umiejętność*).

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Dobrze. W sekretarzyku znajdujesz dwie interesujące rzeczy: zaklejoną kopertę podpisaną „Ostatnia Wola i Testament" i nieduży rejestr podpisany „Przedsiębiorstwo Żeglugowe w Innsmouth". Chcesz teraz zajrzeć do tych dokumentów? (*Paulina bardzo by chciała, ale żeby utrzymać napięcie i odpowiednie tempo gry, Strażnik zwraca się teraz do Kasi*). Kasiu, gdy Jake wspina się na szczyt schodów, czuje od spodu poręczy krople, jakby zebrała się tam woda, gdy coś mokrego dotknęło tego miejsca.

KASIA: Oj, Jake idzie dalej ostrożnie.



Oj, Jake idzie dalej ostrożnie

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Na tym piętrze są dwie sypialnie i łazienka. Drzwi do sypialni po prawej są otwarte. Czuć tu stęchły, prawie słodki zapach.

KASIA: Zaglądam przez otwarte drzwi.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Kiedy wchodzisz do pokoju, zapach staje się silniejszy, a ty widzisz rozbryzganą wszędzie krew. Na łóżku leżą w pełni ubrane zwłoki Bossa Morgana. Ktoś obciął mu czubek głowy i niestarannie wydłubał mózg. Widzisz to wszystko, ponieważ po niemal całym pokoju rozmazano fosforyzującą bladozieloną ciecz. Wykonaj dla Jake'a test Poczytalności.

KASIA: Ups, nie udało się.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: No cóż, Jake traci 1K6 punktów Poczytalności. (*Grzesiek uzyskuje 4 na 1K6*). Jake traci 4 punkty Poczytalności – na ten widok zielenieje na twarzy, wrzeszczy przeraźliwie i wymiotuje. Pozostali słyszą z góry krzyk Jake'a.

WSZYSCY: Biegniemy mu pomóc.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Dobrze. Każde z was wykonuje test Poczytalności, gdy wchodzicie do pokoju i dostrzegacie ten straszny widok. (*Wykonują testy z różnymi rezultatami*).

KASIA: Kiedy Jake odzyskał już panowanie nad sobą, poszukał łazienki i wyczyścił płaszcz.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: A co robią pozostali?

JANEK: Chcę się uważnie przyjrzeć ciału, ale nie dotykając go. Ostrzegam też innych, by nie wdepnęli w krew.

PAULINA: Ja przeszukuję pozostałe pokoje na górze.

MICHAŁ: Profesor idzie z tobą.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Janku, widzisz na ciele tę brudną wodę. Część wlała się nawet do wnętrza czaszki. Na tym, co zostało z jego twarzy, widzisz otarcia. Wykonaj test Spostrzegawczości.

JANEK: Udało się. I co teraz?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Na ścianie, około dwa metry nad podłogą, widać krwawy, mokry odcisk ręki. Widoczne są ślady pazurów, odcisk ma przynajmniej dwadzieścia centymetrów szerokości, natomiast palce wyglądają na dość krótkie. Wcale nie jest rozmazany i wyraźnie widać kształt dłoni.

JANEK: Rany! Wołam cicho, by Paulina, Jake i profesor do mnie przyszli. Michał, czy profesor ma ze sobą aparat?

MICHAŁ: Cholera! Wiedziałem, że profesor czegoś zapomniał! Hmm, przykłada do odcisku kartkę papieru z notesu, by go skopiować.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Udaje mu się. Michale, twój profesor dostrzega też dziwne symbole na ścianie naprzeciwko. Kiedy się im przygląda, wydają się poruszać, hipnotycznie wirując.

MICHAŁ: Och! Profesor chce się temu lepiej przyjrzeć!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Nie ma czasu. Wszyscy wykonajcie test Nasłuchiwania (*Janek, Michał i Kasia nie zdali, ale Paulinie się udaje*). Paulino, słyszysz na ulicy jakiś brzęk. Pozostali nic nie usłyszeli.

PAULINA: Co to mogło być? Mam nadzieję, że to nie był odgłos pokrywy studzienki!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Nagle drzwi wejściowe się zatrzaskują i słyszycie, jak ktoś wspina się po schodach! (*Strażnik tupie w podłogę i kuli ramiona dla lepszego efektu*).

MICHAŁ: Mój profesor czeka przy oknie – gotów, by wyskoczyć!

PAULINA: Świecę latarką przez drzwi sypialni, próbując dostrzec, co nadchodzi.

KASIA: Jake wyciąga swój rewolwer kaliber trzydzieści osiem i patrzy nad ramieniem Pauliny.

JANEK: Kulę się za Jakiem i Pauliną, ale na wszelki wypadek wyciągam bagnet.

PRZECZYTAJ MNIE – JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Ta książka zawiera wszystko, czego potrzebujesz, by grać w *Zew Cthulhu* – poza kostkami, ołówkami, kartkami papieru i grupą przyjaciół. Istnieje mnóstwo dodatkowych materiałów do gry, w tym krótkie tak zwane jednostrzałowe scenariusze, wielowątkowe kampanie, w które gra się przez wiele sesji, książki zawierające opisy różnych epok i realiów gry, fora internetowe i wiele innych.

Zanim po raz pierwszy rozpoczniesz grę, zapoznaj się z zasadami i ideą gry *Zew Cthulhu*. Ten podręcznik podzielono na parę głównych części.

Sekcja poświęcona zasadom (rozdziały 3–9) – wszystko, co musisz wiedzieć, by rozpocząć rozgrywkę. Instrukcje tworzenia Badaczy, zasady gry i wskazówki, w jaki sposób wyciągnąć z gry w *Zew Cthulhu* jak najwięcej.

Wiedza Strażnika Tajemnic (rozdziały 10–16) – ta sekcja przeznaczona jest tylko dla osób zamierzających prowadzić *Zew Cthulhu* (czyli dla Strażników). *Zew Cthulhu* to gra o tajemnicach i sekretach, więc przeczytanie tej części może popsuć ci frajdę z rozgrywki, jeśli nie zamierzasz stać się Strażnikiem Tajemnic.

Jeśli po raz pierwszy stykasz się z *Zewem Cthulhu*, sugerujemy, abyś przeczytał cały rozdział pierwszy (szczególnie część **Przykładowa rozgrywka** na stronach 15–20). Następnie uważnie przeczytaj zasady. Dodatkowo, jeśli planujesz zostać Strażnikiem, przeczytaj też **Rozdział 10: Rozgrywka** i zapoznaj się z pozostałymi rozdziałami w sekcji Wiedza Strażnika Tajemnic. Potem wybierz jeden ze scenariuszy znajdujących się na końcu tej książki (na początek proponujemy *Pośród pradawnych drzew*). W ten sposób przygotujesz się do poprowadzenia swojej pierwszej rozgrywki!

Jeśli jednak znasz twórczość H.P. Lovecrafta i wcześniejsze wersje gry *Zew Cthulhu*, przeskocz od razu do **Rozdziału 3: Tworzenie Badaczy** i zapoznaj się z zasadami nowej edycji.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Do pokoju wchodzi koszmarna karykatura człowieka. Ma ponad dwa metry wzrostu i zdeformowane, poskręcane kończyny. Jej twarz jest tak pomarszczona, że trudno dostrzec jakieś inne cechy szczególne. Obrzydliwa, brązowozielona skóra wisi luźno, a pasy gnijącego mięsa zwisają z kończyn. Ze stwora kapie taka sama brudna, brunatna woda, jaką widzieliście wcześniej. Wszyscy musicie wykonać testy Poczytalności. Jeśli się wam powiodą, tracicie jeden punkt, a jeśli nie, to tracicie 1K10 punktów!

JANEK: Mnie się udało.

MICHAŁ: Hurra! Mnie też.

KASIA: Porażka. (*Grzesiek rzuca kostką, by ustalić, ile punktów Poczytalności stracił jej Badacz, i wyrzuca 3*). Jake traci 3 punkty Poczytalności!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: (*Paulinie też nie udaje się test. Grzesiek rzuca kostką, by ustalić, ile punktów Poczytalności straci jej postać, i wyrzuca 9*). Paulino, twój Badacz jest naprawdę zszokowany tym upiornym widokiem. Tracisz 9 punktów Poczytalności.

PAULINA: O rany! Jestem naprawdę przerażona!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Zobaczmy (*Patrzy na jej kartę Badacza*). Paulino, twój Badacz mógł chwilowo postradać zmysły, ponieważ straciłaś ponad 5 punktów Poczytalności. Musisz wyrzucić na 1K100 więcej niż wartość jego cechy Inteligencja, bo inaczej tego wszystkiego będzie dla niego za wiele i zemdleje. (*Paulina wyrzuca 04 i jej Badacz mdleje*).

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Jako że to Badacz Pauliny trzymał latarkę, ta toczy się teraz po podłodze, oświetlając co chwilę coś innego. Profesor Michała orientuje się, że w oknach są żelazne kraty. Jedyna droga ucieczki znajduje się za plecami tego stwora.

WSZYSCY (przekrzykują się): Próbuję wyważyć kraty krzesłem! Gdzie moja latarka? Czy ktoś wie, co to za stwór? Strzelam mu w twarz. Pomocy! Pomocy!

Czy kraty w oknach da się otworzyć? Co oznaczają symbole na ścianie? Czy potwór zaatakuje Badaczy? Czy Badacz Pauliny pamiętał, by zabrać księgę i dokumenty, które znalazł? Czy rewolwer Jake'a zadziałał na potwora?

O CZYM JEST TA GRA

Podobnie przeżyły jakieś istoty starsze i potężniejsze od człowieka, przetrwały eony od niepamiętnych czasów, śpiące nieskończenie w niewiarygodnych kryptach i zapomnianych jaskiniach poza prawami rozumu i przyczynowości, gotowe do obudzenia przez bluźnierców, którzy znają ciemne znaki i tajemne słowa kluczowe.

– H.P. Lovecraft i William Lumley, *Dziennik Alonzo Typera*, tłum. Robert P. Lipski, Andrzej Ledwożyw

System *Zew Cthulhu* napisany jest w oparciu o mitologię Cthulhu zapoczątkowaną przez Lovecrafta. Aby w pełni wykorzystać potencjał zawartych w niej okropieństw, zaczerpnięto również ciekawe pomysły autorstwa innych twórców, zarówno tych, którzy żyli w czasach Lovecrafta, jak i tych, którzy tworzyli w późniejszym okresie.

Akcja wielu scenariuszy w *Zewie Cthulhu* ma miejsce w Stanach Zjednoczonych lat 20. XX wieku – to tak zwana epoka klasyczna, ponieważ w tamtym okresie dzieje się większość opowiadań Lovecrafta. Dla samego autora lata 20. stanowiły współczesność, dlatego ta książka wykorzystuje zarówno epokę klasyczną, jak i naszą współczesność jako tło dla rozgrywki. Wiele dodatków i opublikowanych scenariuszy rozgrywa się w różnych okresach historycznych, w tym w czasach wiktoriańskich i średniowieczu. Akcja twojej gry może się toczyć w dowolnym momencie. Strażnik, jeśli tylko chce, może zmienić okres rozgrywki na bardziej współczesny albo dawniejszy. Mity Cthulhu wykraczają poza czas i przestrzeń, a niewyobrażalne intrygi Przedwiecznych pasują do dowolnego miejsca i okresu historycznego.

Nowa Edycja

System *Zew Cthulhu* został opublikowany po raz pierwszy w 1981 roku i od tamtej pory był stale dostępny i wspierany przez wydawnictwo Chaosium. Niniejszy podręcznik to poprawiona w całości, siódma edycja gry. Wprowadzono w niej istotne zmiany, jednocześnie zachowując zgodność z wcześniejszymi wydaniami. Rady na temat tego, jak wykorzystać wcześniej opublikowane materiały, znajdują się w **Dodatku II: Konwersja na zasady 7. Edycji** na stronie nr 441.

INFORMACJA DLA STRAŻNIKÓW

Każdemu, kto chciałby poprowadzić *Zew Cthulhu*, zalecamy zapoznanie się z literaturą H.P. Lovecrafta. Dzięki lekturze jego opowiadań nie tylko dowiesz się wiele na temat mitów Cthulhu, lecz także poznasz główne tematy grozy wykorzystywane w tej grze. Możesz zacząć od dowolnej pozycji jego autorstwa, ale następujące opowiadania stanowią sedno mitów i świetnie się nadają na początek:

- *Przyczajona groza*,
- *Zgroza w Red Hook*,
- *Kolor z innego wszechświata*,
- *Zgroza w Dunwich*,
- *Widmo nad Innsmouth*,
- *Sny w Domu Wiedźmy*,
- *Nawiedziciel mroku*,
- *Opuszczony Dom*,
- *Zew Cthulhu*,
- *Przypadek Charlesa Dextera Warda*,
- *Szepczący w ciemności*,
- *W Górach Szaleństwa*,
- *Cień spoza czasu.*

Strażnik, który przeczyta przynajmniej połowę tych opowiadań, a większość z nich to krótkie nowelki, będzie odpowiednio przygotowany, by poprowadzić grę. Sugerujemy też, by przyszli gracze także przeczytali przynajmniej jedno opowiadanie, nim zabiorą się za odkrywanie tajemnic mitów. Zdecydowanie polecamy zaopatrzyć się w tomy *Zgroza w Dunwich*, *Przyszła na Sarnath zagłada* oraz *Nemezis i inne utwory poetyckie* opublikowane nakładem wydawnictwa Vesper.

CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

Aby rozpocząć rozgrywkę w *Zew Cthulhu*, potrzebujesz kilku rzeczy:

- Tego podręcznika.
- Zestawu kostek do gry.
- Kilku czystych kartek papieru.
- Ołówka i gumki.

- Dwóch lub więcej osób do gry.
- Cichego miejsca (np. kuchnia ze stołem).
- Trzech lub czterech godzin, które możesz przeznaczyć na grę.

Kości w grach fabularnych

Strażnik i gracze będą potrzebować zestawu specjalnych kości używanych w grach fabularnych, w tym kości procentowych (1K100), kości czterościennej (1K4), kości sześciennej (1K6), kości ośmiościennej (1K8) oraz kości dwudziestościennej (1K20). Najlepiej, aby każdy uczestnik gry posiadał własny zestaw kostek – pomoże to utrzymać płynność rozgrywki.

Takie zestawy kości są dostępne w niemal każdym stacjonarnym sklepie z grami lub w sklepach internetowych. Istnieją nawet specjalne kostki do *Zewu Cthulhu* stworzone przez firmę Q-Workshop.

Litera K oznacza „kość" lub „kości", a liczba po literze zakres wyników, które można uzyskać, rzucając daną kością. Na przykład na kości 1K8 możesz uzyskać wyniki od 1 do 8, a na kostkach 1K100 mogą to być wyniki od 1 do 100.

Kości używa się w celu określenia liczby punktów Wytrzymałości, które straciła dana osoba podczas walki, a także do tworzenia Badaczy, ustalenia, ile stracili oni punktów Poczytalności itp.

Odczytywanie 1K100 (kości procentowych)

Kości procentowe (w skrócie 1K100) to zazwyczaj dwie kości dziesięciościenne, rzucane w tej samej chwili. Najczęściej sprzedaje je się parami, jedna kość (jedności) posiada zakres cyfr od 1 do 0, natomiast druga (dziesiątki) jest ponumerowana od 10 do 00. Obie kości rzucane są jednocześnie, a wyniki powinny być odczytywane razem – na przykład wyniki 30 i 05 dają wynik 35. Wynik 00 na kości dziesiątek w połączeniu z 0 na kości jedności daje rezultat 100. Wynik 00 na kości dziesiątek połączony z każdym innym wynikiem rzutu na kości jedności oznacza rezultat poniżej 10%, na przykład wyniki 00 (kość dziesiątek) i 3 (kość jedności) liczą się jako 3%.

Można też użyć dwóch kości jedności w różnych kolorach, każda ponumerowana od 1 do 0. Za każdym razem odczytuj wynik kości jednego koloru jako dziesiątki, a drugiego jako jedności: i tak wyniki 2 i 3 oznaczają 23, a wyniki 0 i 1 oznaczają 01, podczas gdy wyniki 1 i 0 oznaczają 10, a wyniki 0 i 0 oznaczają 100.

Warianty rzutów kośćmi

Czasami zapis rzutu kośćmi poprzedzony jest cyfrą inną niż 1. Oznacza to, że gracz musi rzucić więcej niż jedną kością i dodać do siebie uzyskane wyniki. Na przykład 2K6 oznacza, że należy użyć dwóch kości sześciennych i zsumować uzyskane wyniki (można też rzucić dwa razy jedną kością sześcienną i dodać do siebie wyniki obu rzutów).

Czasami do rzutów należy dodać pewną wartość. Wtedy możecie się spotkać z zapisem na przykład 1K6+1, który oznacza, że do wyniku rzutu na jednej kości sześciennej należy dodać 1. W przypadku rzutu 1K6+1 ostateczny wynik może wynieść 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.

Czasami scenariusz wymaga rzucenia więcej niż jedną kością naraz. Jeśli potwór zadaje 1K6+1+2K4 obrażeń, ostateczna siła ataku będzie równa sumie rzutów jedną kością sześcienną, dwiema czterościennymi i wartości 1 dodanej do sumy uzyskanych wyników (rzucamy 1K6, potem 2K4 i do sumy wyników tych rzutów dodajemy 1).

Określenie Modyfikator Obrażeń (w skrócie MO) dodane do siły ataku oznacza, że Strażnik i gracze powinni dodać Modyfikator Obrażeń potwora lub Badacza do wyniku rzutu kośćmi.

Karta Badacza

Gracze zapisują szczegółowe informacje o swoich bohaterach na kartach Badaczy. Można je znaleźć na końcu tego podręcznika (str. 478). Gotowe do druku karty Badaczy można też bezpłatnie pobrać ze strony **www.blackmonk.pl**. Dostępne są m.in. wersje do rozgrywki w latach 20. i czasach współczesnych. Karta Badacza zawiera wszystkie informacje potrzebne Badaczom do zgłębiania tajemnic. Następny rozdział wyjaśnia, jak należy wypełnić kartę Badacza.

Figurki i inne dodatki

W *Zew Cthulhu* można grać tylko werbalnie, bez użycia figurek czy innych dodatków z wyjątkiem kości i kart Badaczy. Może się jednak okazać, że figurki, żetony i znaczniki pomogą wam lepiej zwizualizować akcję. Mogą być pomocne w oznaczeniu miejsc, w których znajdują się Badacze podczas sceny walki, czy w ustaleniu, kto idzie przodem podczas przeszukiwania starożytnych katakumb itp. Bez względu na to, czy używacie figurek, czy nie, graczom jest zwykle łatwiej, gdy Strażnik szkicuje na kartce teren albo miejsce spotkania.



Niektórzy gracze lubią też wykorzystywać podczas swoich rozgrywek rekwizyty, takie jak figurki, listy, książki, a nawet gliniane tabliczki. Starannie wykonane przedmioty mogą dodać grze klimatu i dramatyzmu, ale jeśli zostaną słabo przygotowane, będą wyglądały śmiesznie. Dla niektórych styropianowy klocek zawsze będzie styropianowym klockiem, nawet jeśli Strażnik spędził całe godziny, starając się wyrzeźbić z niego Czarny Obelisk Thantosa! Najlepszym sposobem ustalenia, czy w waszej grupie rekwizyty się sprawdzą, jest rozmowa, podczas której zdecydujecie, czy ich przygotowanie warte jest waszego czasu i wysiłku.

Na zachód od Arkham wznoszą się dzikie wzgórza, w dolinach zaś rosną lasy nietknięte siekierą drwala. W ciemnych, wąskich jarach rosną fantastycznie pochylone drzewa i płyną wąziutkie strumyki, których nigdy nawet nie musnął promyk słońca.

– H.P. Lovecraft, Kolor z innego wszechświata,
tłum. Maciej Płaza

ROZDZIAŁ 2

H.P. LOVECRAFT I MITY CTHULHU

HOWARD PHILIPS LOVECRAFT (1890–1937)

W ciągu czterdziestu siedmiu lat życia H.P. Lovecraft (HPL) był autorem lub współautorem ponad sześćdziesięciu pięciu opowiadań. Spod jego pióra wyszły też dziesiątki artykułów i esejów, setki wierszy i około stu tysięcy listów. Chociaż za życia nie doceniano jego twórczości i nie osiągnął sukcesu finansowego, jego wkład we współczesną literaturę grozy jest nieoceniony. Obecnie twórczość Lovecrafta dociera do milionów miłośników na całym świecie, a dzieła jego wyobraźni, szczególnie Cthulhu i *Necronomicon*, stały się dla niezliczonych rzesz fanów doskonale znanymi ikonami horroru. Obecnie uważa się, że dzieła Lovecrafta stanowią istotny wkład w literaturę amerykańską, a on sam jest jednym z czołowych autorów literatury grozy XX wieku.

ŻYCIE I STWORZENIE MITÓW CTHULHU

Chroniczne zaburzenia nerwowe sprawiały, że Lovecraft nie mógł regularnie uczęszczać do szkoły. Był jednak niezwykle rozwiniętym jak na swój wiek dzieckiem i bardzo lubił czytanie. Gdy Lovecraft miał zaledwie trzy lata, jego ojciec został umieszczony w zakładzie dla obłąkanych, a mały Howard przeprowadził się wraz z matką do domu dziadka ze strony matki. To właśnie w bibliotece dziadka Whipple'a odkrył *Księgę tysiąca i jednej nocy*, mity greckie i rzymskie oraz twórczość Edgara Allana Poego. Swoje pierwsze opowiadanie *Mała szklana butelka* napisał w wieku sześciu lat – mniej więcej w tym samym czasie, kiedy zaczęły go nawiedzać pierwsze koszmary o okropnych, pozbawionych twarzy nocnych zmorach (przez całe życie gnębiły go bardzo obrazowe sny). Również dzięki tej bibliotece Lovecraft zainteresował się literaturą i filozofią z epoki georgiańskiej (1714–1830), które to zainteresowania towarzyszyły mu do końca życia. Lovecraft, który w późniejszym czasie określał się mianem „mechanicznego materialisty", pasjonował się również nauką. W 1899 roku zaczął wydawać niewielkie czasopismo zatytułowane „Scientific Gazette", a niedługo później także „Rhode Island Journal of Astronomy". Te niewielkiej objętości, odbijane na hektografie gazetki sprzedawał sam, rozwożąc je na rowerze od drzwi do drzwi. Kiedy Lovecraft miał trzynaście lat, zmarł jego ukochany dziadek. Wcześniej zmarł już, pokonany przez chorobę w 1898 roku, jego ojciec, który przebywał zamknięty w Butler Hospital. Seria nieudanych posunięć finansowych sprawiła, że rodzinna fortuna poważnie się skurczyła, co zmusiło matkę i ciotki Lovecrafta do sprzedaży rodzinnego domu i przeprowadzki do mniejszego lokum. Był to ogromny cios dla Lovecrafta.

Kolejne ataki nerwicy (w latach 1905 i 1908) sprawiły, że musiał zrezygnować z uczęszczania do szkoły. Chociaż do ukończenia edukacji brakowało mu dwóch i pół roku, nie zdecydował się do niej wrócić. Nigdy też nie chodził do pracy, a źródłem jego utrzymania była kurcząca się rodzinna fortuna i to, co udało mu się zarobić jako pisarz i redaktor. Jako że zawsze czuł się arystokratą, przez całe życie był rozdarty pomiędzy pragnieniami zawodowego pisarza, by osiągnąć sukces finansowy, a potrzebami dżentelmena-amatora, by skupić się na estetyce, niepodlegającej ocenie rynku. Mimo to jego pierwsze próby sprzedaży opowiadań zakończyły się zaskakującym sukcesem, gdy naczelny „Weird Tales", Edwin Baird, przyjął pięć opowiadań wysłanych przez Lovecrafta.

Jego teksty pojawiły się w dziesięciu z jedenastu numerów czasopisma, wydanych pomiędzy rokiem 1923 a początkiem 1925 roku. Kiedy stanowisko redaktora naczelnego przejął Fransworth Wright, szczęście opuściło Lovecrafta. Wright, choć był uzdolnionym redaktorem, nie doceniał prac Lovecrafta i zazwyczaj odrzucał jego utwory. Opowiadania takie jak *Zew Cthulhu*, obecnie uznawane za klasykę, były publikowane dopiero po wielokrotnym odrzuceniu przez „Weird Tales". Mało entuzjastyczne próby Lovecrafta, by sprostać wymaganiom, jakie Wright stawiał literaturze popularnej, nie przynosiły zbyt dobrych efektów. Redaktor odrzucił zarówno *W Górach Szaleństwa*, jak i *Cień spoza czasu*. Słynne obecnie opowiadania ukazały się ostatecznie na łamach „Astounding Stories".



H.P. Lovecraft, mistrz amerykańskiego horroru

Wspaniały *Przypadek Charlesa Dextera Warda* został wydany dopiero wiele lat po śmierci autora. Zniechęcony kolejnymi odmowami Lovecraft przestał wysyłać do wydawnictwa swoje teksty. Opowiadanie *Sny w Domu Wiedźmy* ujrzało światło dzienne tylko dlatego, że przyjaciel Lovecrafta (August Derleth) wysłał je do Wrighta w tajemnicy i naciskał, by zostało przyjęte.

Na ironię zakrawa, że to właśnie w tym czasie opublikowano większość utworów, które HPL w teorii redagował, a w praktyce był ich autorem widmem. Lovecraft był w stanie stworzyć niemal kompletne opowiadanie na podstawie kilku pomysłów dostarczonych przez „autora". Opowiadania takie jak *Klątwa Yiga* Zealii Bishop czy *Horror w muzeum* Hazel Heald w rzeczywistości były w co najmniej dziewięćdziesięciu procentach dziełem HPL-a. Chociaż te opowiadania zostały szybko przyjęte przez Wrighta, to prace Lovecrafta, które stworzył pod własnym nazwiskiem, wciąż były odrzucane.

Mimo niewielkiej grupy zapalonych fanów – wielu z nich również było pisarzami – Lovecraft nigdy nie wyszedł poza nieregularne publikacje w pulpowych magazynach. Nigdy nie był tak popularny, jak pisarze pokroju Seabury'ego Quinna. Utrzymywał się z redagowania i przepisywania prac innych. Był nawet autorem widmem książki *Pod piramidami* (1924), firmowanej nazwiskiem słynnego iluzjonisty Harry'ego Houdiniego. To właśnie poprzez publikacje w amatorskich czasopismach, a potem w „Weird Tales", Lovecraft nawiązał kontakty z innymi pisarzami grozy.

Lovecraft był zapalonym epistolografem. Regularnie korespondował z innymi pisarzami, w tym Robertem E. Howardem (twórcą Conana Barbarzyńcy), Clarkiem Ashtonem Smithem (twórcą Averoigne i Zothique) i Robertem Blochem (późniejszym autorem *Psychozy*). W listach tych często omawiano fikcyjne światy i opowieści HPL-a, podobnie jak światy stworzone przez Smitha i innych. Smith i Lovecraft dość szybko postanowili pójść krok dalej i zaczęli nawiązywać wzajemnie do swoich kreacji w prozie. To Smith był ojcem takich bóstw jak Tsathoggua, Atlach-Nacha i Abhoth; on też wymyślił magiczną *Księgę Eibona*. Lovecraft często odwoływał się do magicznej, prehistorycznej Hyperborei, którą opisał w swoich dziełach Smith. Pomysł ten szybko został podchwycony przez innych autorów. Robert E. Howard stworzył upiorne *Nienazwane kulty* (*Unaussprechlichen Kulten*) i szalonego poetę Justina Geoffreya, autora strasznego *Ludu Monolitu*. Te także zostały wprowadzone przez Lovecrafta do jego opowieści, obok odwołań do prehistorycznej Cymerii Howarda.

Młody Robert Bloch stworzył bluźniercze księgi *De Vermiis Mysteriis* i *Cultes des Goules*, a także międzygalaktycznego i niewidzialnego gwiezdnego wampira, który pożarł postać wzorowaną na Lovecrafcie w opowiadaniu Blocha *Shambler from the Stars* (1935). Utwory Blocha zostały szybko wykorzystane przez HPL-a, który zemścił się za swoje „zabójstwo", wysyłając na tamten świat Roberta Blake'a – bohatera stworzonego na podobieństwo Blocha – w *Nawiedzicielu mroku* (1936). Długoletni przyjaciel Lovecrafta, Frank Belknap Long, włączył do tej kolekcji ogary z Tindalos i Chaugnar Faugna. Istoty te pojawiają się w *Horror from the Hills*, opowiadaniu Longa opartym na jednym z koszmarów Lovecrafta.

August Derleth dodał najwięcej do rosnącego panteonu Wielkich Przedwiecznych i obcych ras. Jeszcze długo po śmierci Lovecrafta, która nastąpiła w 1937 roku, pisał nowe opowiadania, rozszerzając mitologię Cthulhu. Stworzył takie potwory jak Cthugha, lud tcho-tcho, Ithaqua i mieszkańców piasków, a akcja wielu jego opowiadań ma miejsce w wymyślonych przez Lovecrafta miastach, takich jak Arkham, Dunwich, Innsmouth czy Kingsport. Ponadto wprowadził liczne nowe postacie, jak choćby doktora Labana Shrewsbury'ego. Wielu nie zgadza się z Derlethową interpretacją mitów Cthulhu – jego chęcią stworzenia panteonu dobrych bóstw opartych na Lovecraftowskim Nodensie oraz przedstawieniem Cthulhu i Nyarlathotepa jako żywiołaków. Równocześnie nikt nie odmówi mu zasług, jakimi były jego niezmordowane starania, by twórczość Lovecrafta była stale wydawana i dostępna czytelnikom dekady po śmierci HPL-a. W tym celu stworzył Arkham House Publishing.

Jednym z ulubionych dodatków Derletha do mitologii Cthulhu był Hastur – potężna istota, która jest podobno uwięziona pod jeziorem Hali nieopodal miasta Carcosa na planecie krążącej wokół gwiazdy Aldebaran. Chociaż bóstwo to było wspomniane we wczesnych opowiadaniach Lovecrafta, w rzeczywistości zostało wymyślone przez Ambrose'a Bierce'a (1842–ok. 1914), amerykańskiego dziennikarza i wczesnego przedstawiciela literackich opowieści niesamowitych. Twórczość Bierce'a, podobnie jak wielu innych pisarzy, miała duży wpływ na młodego HPL-a. Jego ulubionym autorem był zawsze Edgar Allan Poe (1809–1949), a wpływ prozy Poego wyraźnie widać w niektórych z pierwszych dorosłych opowiadań Lovecrafta. *Wyrzutek* (1921) chyba najbardziej naśladuje styl i tematykę Poego. Także twórczość Artura Machena (1863–1947) wywarła wpływ na HPL-a. Tematyka i nastrój jego opowiadania *Wielki Bóg Pan* (1894) są bardzo

podobne do *Zgrozy w Dunwich* Lovecrafta. Kolejnym autorem, który odcisnął piętno na twórczości Lovecrafta, był Robert W. Chambers (1865–1933). W niektórych opowiadaniach Chambersa jest mowa o tajemniczej sztuce *Król w Żółci* i to najprawdopodobniej ona zainspirowała Lovecrafta do stworzenia *Necronomiconu*, *Rękopisów Pnakotycznych* i innych ksiąg wiedzy tajemnej, z których słynie dorobek mistrza. To Chambers jako pierwszy pożyczył od Bierce'a jezioro Hali i miasto Carcosa. Może to właśnie jego działanie zachęciło Lovecrafta do stosowania transpozycji.

Lord Dunsany (1878–1957) miał na Lovecrafta przypuszczalnie największy wpływ spośród współczesnych mu twórców. Jego *Gods of Pegana* (1905) sprawili, że Lovecraft postanowił napisać kilka opowiadań opartych na swoich snach, i to od Dunsany'ego zaczerpnął pomysł na stworzenie własnego panteonu bóstw. Inny współczesny Lovecraftowi autor, Algernon Blackwood, zachwycił go, czerpiąc z mitów rdzennych Amerykanów i tworząc swoją wersję Wendigo, którą później zaadaptował do mitologii Cthulhu August Derleth, zmieniając jego nazwę na Ithaqua.

Na krótko przed śmiercią Lovecrafta w jego kręgu korespondencyjnym były takie sławy jak Henry Kuttner, C.L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price i Fritz Leiber. Część korespondencji opublikowało w pięciu tomach Arkham House, a wiele innych listów wydało Necronomicon Press. Uniwersytet Browna, znajdujący się w Providence w stanie Rhode Island, rodzinnym mieście Lovecrafta, posiada w swojej kolekcji tysiące kolejnych skatalogowanych listów HPL-a.

Dopiero pod koniec swojej kariery, najprawdopodobniej pod wpływem zachęt ze strony młodszych korespondentów, Lovecraft zaczął włączać do opowiadań niektóre pomysły ze swojej wczesnej twórczości. W *Widmie nad Innsmouth* (1931) pojawiają się hybrydy istot z głębin czczące Dagona – istotę, która nie pojawiała się w pracach HPL-a od czasu, gdy wydał drugą w dorosłym życiu publikację, czyli opowiadanie *Dagon* (1917). Także rola wymyślonego miasta Arkham i mieszczącego się w nim Uniwersytetu Miskatonic, które po raz pierwszy pojawiają się w tle opowiadań *Rycina w starym domu* (1920) i *Herbert West – Reanimator* (1921–1922), zostaje rozbudowana dopiero w późniejszych opowiadaniach, poczynając od *Zgrozy w Dunwich* (1928) i dalej w *Czymś na progu* (1933). *W Górach Szaleństwa* (1931) i *Cień spoza czasu* (1934–1935) przedstawiają historię Ziemi z czasów przed nastaniem człowieka i opisują, jak różne obce istoty odwiedzały i kolonizowały planetę. Niektóre z tych ras, jak grzyby z Yuggoth czy pomiot Cthulhu, pojawiały się już we wcześniejszych opowiadaniach i zostały skrupulatnie wplecione w późniejsze opowieści.

Przerażający *Necronomicon*, jeden z najsłynniejszych pomysłów Lovecrafta, także przeszedł ewolucję. Po raz pierwszy pojawił się w *Ogarze* (1922), a jego autorem miał być Abdul Alhazred, arabski poeta wymieniony we wcześniejszym opowiadaniu *Bezimienne Miasto* (1921). Alhazred był tak naprawdę wytworem rozpalonej wyobraźni pięcioletniego Lovecrafta, który wymyślił tę postać pod wpływem lektury *Księgi tysiąca i jednej nocy*.

Lovecraft zmarł prawie zapomniany w marcu 1937 roku, w wieku 47 lat, na zapalenie nerek i raka jelita. Jego matka zmarła w 1921 roku, dwa lata po tym, jak zamknięto ją w tym samym szpitalu, w którym wcześniej umieszczono ojca HPL-a. Krótkie, dwuletnie małżeństwo Lovecrafta, podczas którego mieszkał w Nowym Jorku, okazało się porażką i chociaż rozwód nigdy nie został sfinalizowany, Lovecraft powrócił w 1926 roku do domu w Providence i ostatnie lata życia spędził jako kawaler, mieszkając z dwiema ciotkami.

W ostatnich latach życia Lovecraft tworzył niewiele, jednak właśnie wtedy powstały jedne z jego najbardziej znanych opowiadań. W tym czasie autor wiele też podróżował, odwiedzając miejsca bliskie jego sercu antykwariusza – Maine, Filadelfię, Quebec, St. Augustine, Charlotte, Nowy Orlean, Salem i Nantucket. Przemieszczał się autobusami, spał w schroniskach YMCA, jadał krakersy, ser i fasolę z puszki. Dzięki temu mógł się poświęcać temu, co kochał, czyli podróżom, historii i antykom.

Istnieje wiele dowodów na to, że Lovecraft był, delikatnie mówiąc, dziwakiem. Skłonny do hipochondrii i kreujący się na starszą osobę, przez większość życia prezentował społeczne i artystyczne podejście bardziej pasujące do wieków wcześniejszych niż do jego epoki. Jego rasizm przekraczał nawet ówczesne standardy. Źle znosił zimno i miał wstręt do owoców morza, ale był też naukowcem i filozofem o przenikliwym umyśle i ciętym dowcipie. Znajomość z nim głęboko wpłynęła na ludzi, którzy znali go za życia. Wielu z nich, zafascynowanych jego erudycją i rzeczowym podejściem, osiągnęło znacznie większą sławę niż ich mentor przez całe swoje życie. Obecnie, tyle lat po śmierci, Lovecraft wywiera ten sam efekt. W dzisiejszych

TERMINOLOGIA

Lovecraft odwoływał się czasem do cyklu Cthulhu i Yog-Sothoth, ale z tego co wiadomo, nigdy nie używał określenia mity Cthulhu. Chociaż prawie wszystkie opowiadania Lovecrafta łączą nawiązania do ludzi, miejsc i przedmiotów, to temu zbiorowi brakuje spójnej struktury z prawdziwego zdarzenia, a nawet czegokolwiek, co przypominałoby przyjętą z góry historię i mitologię.

Określenie mity Cthulhu przypisuje się Augustowi Derlethowi. Od tego czasu fani i naukowcy dyskutowali nad jego definicją, spierali się o elementy mitów w poszczególnych opowiadaniach Lovecrafta, tworzyli eksperymentalne panteony bóstw, proponowali historie i bezskutecznie próbowali wyjaśnić wszystkie aspekty tej literackiej mitologii.

W międzyczasie dziesiątki, a może nawet setki pisarzy, zarówno profesjonalnych, jak i amatorów, pisało kolejne opowieści zainspirowane tą mitologią, rozbudowując pomysły Lovecrafta i prezentując swoje, czasami niespójne z tymi HPL-a, a już prawie zawsze niespójne między sobą. Na potrzeby *Zewu Cthulhu* wydawnictwo Chaosium zebrało większość istot wymyślonych przez Lovecrafta, a także wiele pomysłów innych autorów, w nieformalną mitologię. Pozwala to Strażnikom dodawać lub rezygnować z konkretnych stworów i pomysłów wedle własnego uznania.

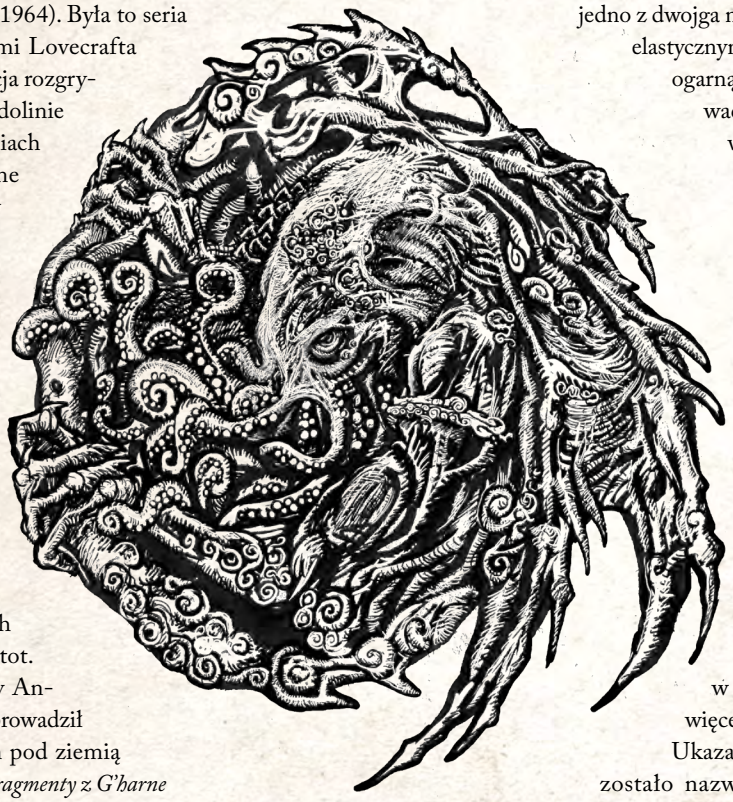


czasach jego nazwisko znane jest lepiej niż kiedykolwiek wcześniej, a ci, którzy go odkrywają – poprzez opowiadania, filmy, gry, komiksy czy karty kolekcjonerskie – są tak samo zafascynowani wykreowanymi przez niego niesamowitymi i przerażającym światami, jak byli nimi zafascynowani ludzie mu współcześni.

Spuścizna Lovecrafta

W latach 40. i 50. XX wieku następował powolny rozwój mitologii Cthulhu. Robert Bloch i James Wade dodali do kanonu kilka opowiadań, ale to August Derleth wniósł najwięcej, tworząc liczne własne historie, a także pisząc opowiadania na podstawie notatek pozostawionych przez Lovecrafta. Derleth i Donald Wandrei otworzyli też Arkham House – wydawnictwo stworzone po to, by opowiadania Lovecrafta nie zostały zapomniane.

Jednak dopiero w 1964 roku pojawienie się młodego brytyjskiego pisarza Ramseya Campbella na nowo rozbudziło zainteresowanie mitami Cthulhu. Zachęcany przez Augusta Derletha, Campbell opublikował swój pierwszy zbiór opowiadań – *The Inhabitant of the Lake and Other Less Welcome Tenants* (1964). Była to seria inspirowanych pracami Lovecrafta pastiszów, których akcja rozgrywała się w angielskiej dolinie Severn. W opowiadaniach pojawiały się rozliczne stworzenia, rasy i historie podobne, ale jednak wyraźnie różniące się od tych opisanych przez Lovecrafta. Najsłynniejsze postacie stworzone przez Campbella, wzbogacające mitologię Cthulhu, to: Y'golonac, Gla'aki, insekty z Shaggai oraz mnóstwo innych stworzeń i boskich istot. W 1971 roku kolejny Anglik, Brian Lumley, wprowadził do mitologii żyjących pod ziemią chtonian, tajemnicze *Fragmenty z G'harne* oraz współczesnego czarownika Tytusa Crowa.



Liczni pisarze, na których twórczość wpłynął Lovecraft, to między innymi: Gary Myers, Basil Copper, T.E.D. Klein, David Drake, Thomas Ligotti, W.H. Pugmire, Joseph S. Pulver Sr. i Laird Barron. Wielu innych, jak choćby Stephen King, współtworzyło nowe antologie zawierające opowiadania ze świata mitów. Niewielu pisarzy współczesnego horroru może powiedzieć, że Lovecraft nie wpłynął na ich twórczość.

Inspirowane twórczością Lovecrafta opowieści dosięgły swoimi mackami również taśmy filmowej. Powstało wiele krótkich i pełnometrażowych filmów opartych na opowiadaniach HPL-a. Szczególnie *Reanimator* Stuarta Gordona (uwspółcześnienie opowiadania *Herbert West – Reanimator*) oraz *Dagon* (współczesna wersja *Widma nad Innsmouth*) pomogły wprowadzić HPL-a do głównego nurtu kina. Tacy reżyserzy jak John Carpenter, Frank Darabont, Guillermo del Toro i Sam Raimi umieszczali w swoich dziełach tematy i odwołania do Lovecrafta.

MITOLOGIA CTHULHU

Błędne jest wyobrażenie, jakoby groza wiązała się nieodłącznie z mrokiem, ciszą i odosobnieniem.

– H.P. Lovecraft, *Zimno*, tłum. Maciej Płaza

Lovecraft napisał kiedyś: „Wszystkie moje opowiadania oparte są na podstawowym założeniu, że ludzkie prawa, zainteresowania i emocje nie mają żadnej zasadności ani znaczenia w skali kosmosu". Uważał też, że fundamentalne prawdy kosmosu są tak obce i przerażające dla człowieka, że samo zetknięcie się z nimi mogłoby doprowadzić do szaleństwa lub samobójstwa. Chociaż ludzkość pragnie zarówno komfortu psychicznego, jak i prawdy, można osiągnąć tylko jedno z dwojga naraz. Ludzki umysł nie jest elastycznym pojemnikiem. Nie potrafi ogarnąć prawd kosmosu i zachować zdrowych zmysłów – im więcej wleje się jednego, tym więcej wylewa się drugiego. Ludzie pragnący ponad wszystko mocy ukrytej w prawdzie mogą zrezygnować z resztek zdrowego rozsądku na rzecz umiejętności manipulowania tajemnicami czasu i przestrzeni. Po zawarciu takiego paktu z diabłem bezduszni czarnoksiężnicy mogliby sprowadzić zniszczenie i zagładę na ten świat, w zamian uzyskując jeszcze więcej wiedzy i mocy.

Ukazanie tych idei u Lovecrafta zostało nazwane mitologią Cthulhu. Termin ten obejmuje skomplikowaną i szeroką grupę często sprzecznych narracji, opowieści, esejów, listów i rozważań. Tak szeroką, że nie da się jej dokładnie streścić – i to nie tylko dlatego, że na świecie wciąż są dopisywane jej kolejne karty. Dodatkową komplikacją jest założenie Lovecrafta, że to, co naprawdę obce, jest autentycznie niepoznawalne. Mitologia jest nie tylko tajemnicza, ale też zmienna i sprzeczna. Nie dość, że jej nie znamy, to nie możemy jej poznać. Jak się okazuje, sami nadaliśmy nazwy większości mitologicznych zjawisk. Nie znamy prawdziwych imion, jakie sobie nadają, i nie wiemy nawet, czy w ogóle mają imiona.

CO ZOSTAŁO POMINIĘTE?

Twórca pierwotnej wersji gry, Sandy Petersen, postanowił pominąć część mitologii, która mu nie odpowiadała i która jego zdaniem nie pasowała do oryginalnego pomysłu Lovecrafta. Zrezygnował z „wojny w niebie", w której Wielcy Przedwieczni – jako przedstawiciele kosmicznego zła – walczyli i zostali pokonani przez Starszych Bogów – rzekome siły dobra. Pomysł kosmicznej walki nie pojawił się nigdy w opowiadaniach Lovecrafta; co więcej, wypacza on grozę zawartą w oryginalnych założeniach. Pomysł, by Znak Starszych Bogów działał jak krucyfiks i woda święcona, a dobrzy Starsi Bogowie zawsze byli gotowi przyjść na ratunek, gdy sytuacja robi się beznadziejna, bardzo osłabia wizję przerażającego, ponurego, obojętnego wszechświata, w którym ludzkość jest kompletnie bezbronna. Petersen pominął też pomysł, by poszczególni Wielcy Przedwieczni byli powiązani z greckimi żywiołami ziemi, wody, ognia i powietrza (reprezentowanymi kolejno przez Nyarlathotepa, Cthulhu, Cthughę i Hastura). Ta idea nie ma większego sensu (jeśli Cthulhu jest bóstwem wodnym, to czemu uwięzienie pod oceanem sprawia, że jest obecnie martwy?), a ponadto nie pasuje do założenia, że Wielcy Przedwieczni są potwornymi istotami z kosmosu.

W obecnym wydaniu twórcy postanowili też zrezygnować z podziału ras z mitów na służebne i niezależne (większe i pomniejsze). Takie podziały umniejszają ich obcość, pozbawiając pewnej tajemnicy, którą nadał im H.P. Lovecraft. Organizacja, hierarchia i zależności wśród ras mitologii powinny pozostać tajemnicze i nieludzkie.

Oczywiście jeśli te pomysły spodobają się Strażnikowi, to nic nie stoi na przeszkodzie, by z nich skorzystać. *Zew Cthulhu* to wasza gra.

Streszczenie

Chociaż związki między nimi są niejasne, to wiemy, że niektóre postacie z mitologii Cthulhu są potężniejsze, a inne dysponują mniejszą mocą. Bogowie są najpotężniejsi, po nich zaś (wygląda na to, że w pewnej odległości) umiejscowieni są Wielcy Przedwieczni.

W zależności od tego, którego autora czytamy, wszechświatem rządzą istoty zwane Starszymi Bogami, Zewnętrznymi Bogami lub Innymi Bogami. Tylko kilka z tych bóstw znamy z imienia. W ludzkich kategoriach oceny większość jest ślepa i bezmyślna. Wszystkie są niezmiernie potężnymi istotami pozaziemskimi, a niektóre mogą się wywodzić spoza kosmosu. Zewnętrzni Bogowie władają wszechświatem i nie interesują się specjalnie ludzkością – z wyjątkiem Nyarlathotepa. Ludzie zadający się z tymi istotami zwykle cierpią, co kończy się najczęściej szaleństwem lub śmiercią. Znane są imiona niektórych Zewnętrznych Bogów. Wydają się podobni do prawdziwych bóstw, w przeciwieństwie do przerażających Wielkich Przedwiecznych, a niektórzy mogą personifikować jakąś kosmiczną zasadę. Tylko niektóre z tych istot interesują się sprawami ludzi, czy choćby zauważają ich istnienie. A jeśli już to nastąpi, zazwyczaj ukazywane są podczas prób przedostania się przez kosmiczne ściany lub wymiary, by dokonywać kolejnych zniszczeń. Wszystkie rasy i pomniejsze bóstwa mitologii Cthulhu uznają Zewnętrznych Bogów, a wiele nawet ich czci.

Zewnętrzni Bogowie są do pewnego stopnia kontrolowani przez ich posłańca i uosobienie, Nyarlathotepa. Jeśli Zewnętrzni Bogowie czują niezadowolenie, Nyarlathotep bada sprawę. Azathoth, sułtan demonów i władca kosmosu, wije się szaleńczo w jądrze wszechświata pod wpływem dźwięków demonicznego fletu. Yog-Sothoth, zastępca lub współwładca, graniczy z całym czasem i przestrzenią, ale jest w jakiś sposób zamknięty na zewnątrz wszechświata. Yog-Sothoth może zostać przyzwany na tę stronę jedynie przez rzucenie potężnych zaklęć, podczas gdy Azathotha można teoretycznie spotkać, podróżując wystarczająco daleko w przestrzeń kosmiczną. Wielu Zewnętrznych Bogów i innych dziwnych istot, których imion nie znamy, wije się w powolnym tańcu wokół Azathotha.

Termin Starsi Bogowie odnosi się czasami do innej rasy bogów, neutralnych bądź też rywalizujących z Zewnętrznymi Bogami. Starsi Bogowie, jeśli w ogóle istnieją, nie wydają się tak niebezpieczni dla ludzkości jak Azathoth i jego towarzysze, ale mają jeszcze mniej kontaktów z ludzkością. Najlepiej znanym Starszym Bogiem jest Nodens.

Czasami Zewnętrznych i Starszych Bogów łączono i błędnie nazywano Innymi Bogami, aczkolwiek głównie bogami innych planet, a nie naszej Ziemi. Mało kto ich tutaj wzywa, ale kiedy się pojawiają, są wyjątkowo przerażający. (Żeby jeszcze bardziej zamącić wam w głowach, pewna liczba pomniejszych Zewnętrznych Bogów nazywana jest Pomniejszymi Innymi Bogami!). Gatunki powiązane z tymi bóstwami (shantaki, straszliwi łowcy, słudzy Zewnętrznych Bogów, mroczne młode Shub-Niggurath) pojawiają się na Ziemi stosunkowo rzadko.

Wielcy Przedwieczni nie są tak potężni jak Zewnętrzni Bogowie, ale mimo to przypominają bóstwa i w oczach ludzi pozostają przerażający. Ludzie dużo częściej oddają cześć Wielkim Przedwiecznym niż Zewnętrznym Bogom, gdyż znajdują się oni stosunkowo blisko nas i czasem mieszają się w ludzkie sprawy albo kontaktują z konkretnymi jednostkami. Wielkiego Przedwiecznego mogą w tajemnicy wyznawać całe klany i kulty, natomiast samotni szaleńcy wolą oddawać cześć Zewnętrznym Bogom. Istoty służące Wielkim Przedwiecznym zazwyczaj zamieszkują odległe zakątki Ziemi. Badacze częściej natykają się właśnie na wyznawców i pozaziemskie sługi Wielkich Przedwiecznych.

Sami Wielcy Przedwieczni wydają się niesamowicie potężnymi obcymi istotami o nadnaturalnych zdolnościach, ale nie są prawdziwymi bogami, za jakich uważa się Zewnętrznych Bogów. Każdy Wielki Przedwieczny jest niezależny od innych, a wielu wydaje się w pewien sposób uwięzionych. Mówi się, że „gdy gwiazdy znajdą się we właściwej pozycji", Wielcy Przedwieczni będą mogli się przemieszczać między światami.

Natomiast dopóki gwiazdy nie są we właściwej pozycji, Wielcy Przedwieczni nie mogą żyć. Nie oznacza to jednak ich śmierci. Jak wynika ze słynnego ustępu z *Necronomiconu*:

Nie umarło, co wiecznie może trwać uśpione,
Z biegiem dziwnych eonów i śmierć może skona.

Cthulhu, najsłynniejszy twór Lovecrafta, jest Wielkim Przedwiecznym. Wraz z resztą swojej rasy śpi w potężnym grobowcu na dnie Oceanu Spokojnego. Cthulhu wydaje się najważniejszym spośród Wielkich Przedwiecznych na Ziemi. Istnieją też inni, o różnych kształtach, ale według podań są mniej potężni. Mają za to więcej swobody. Ithaqua Kroczący po Wietrze wędruje po rozległych terenach polarnych. Hastur Niewysłowiony mieszka nieopodal gwiazdy Aldebaran, a Cthugha w okolicy Fomalhaut. Bez wątpienia pozostali Wielcy Przedwieczni rozprzestrzenili się też na inne światy i prawdopodobnie niektóre z nich są rządzone przez dominujących Wielkich Przedwiecznych. Wszyscy spośród nich znani na Ziemi są przywoływani lub czczeni przez ludzi, ale z opowiadań wynika, że Cthulhu jest wyznawany częściej niż wszyscy pozostali razem wzięci. Pomniejsi Wielcy Przedwieczni, tacy jak Quachil Uttaus, zwykle nie mają wyznawców, ale czarownicy znają sposoby ich przyzwania. Rzadko się zdarza, by Wielcy Przedwieczni ingerowali w sprawy ludzi. Niektórzy komentatorzy uważają, że te potężne istoty rzadko myślą o ludziach i nie przywiązują do nich wagi. Ludzkość jest pomijana i nieistotna.

Niektóre gatunki z mitów są często powiązane z konkretnymi Wielkimi Przedwiecznymi lub Zewnętrznymi Bogami – na przykład byakhee z Hasturem czy nocne zmory z Nodensem. Zazwyczaj bóstwo lub Wielki Przedwieczny ukazuje się w towarzystwie kilku takich istot. Mogą to być zabójcy, posłańcy, szpiedzy czy doręczyciele, którzy odstraszają Badaczy lub zwiększają skalę konfrontacji. Badacze powinni napotykać takie istoty znacznie częściej niż samych Wielkich Przedwiecznych lub Zewnętrznych Bogów.



Inne obce gatunki też są ważne i czasami potrafiły się przeciwstawić Wielkim Przedwiecznym. Istoty te mają różną moc, a część z nich już wyginęła. Są mocno związane z naszą planetą, tak jak zostało to przedstawione w opowiadaniach *W Górach Szaleństwa* i *Cień spoza czasu*. W tych utworach Lovecraft opisuje prawdziwą historię Ziemi. Niektóre gatunki, takie jak dhole czy latające polipy, nie są powiązane z żadnymi konkretnymi bóstwami ani – jak to ma miejsce w przypadku starszych istot i Wielkiej Rasy z Yith – nie interesują się magią.

Na początku kambru na Ziemię przybyły byty znane jako starsze istoty. Zamieszkiwały większość lądów, walczyły z innymi gatunkami, aż w końcu zostały zepchnięte na Antarktydę. Starsze istoty, możliwe, że przez pomyłkę, hodowały organizmy, z których z czasem wyewoluowały dinozaury, ssaki i ludzie. Hodowały też okropne shoggothy, które w pewnym momencie zbuntowały się i prawie doprowadziły do zagłady starszych istot.

Eony temu umysły ziemskiej rasy stożkowatych istot zostały przejęte przez kosmiczne świadomości zwane Wielką Rasą z Yith. Wielka Rasa przetrwała w zaadaptowanych przez siebie ciałach aż do około pięćdziesięciu milionów lat temu, kiedy została pokonana przez wywodzące się spoza Ziemi, przerażające latające polipy, które Yithianie uwięzili w olbrzymich jaskiniach pod powierzchnią. Wielka Rasa zdążyła jednak przenieść swoje umysły w przyszłość, a tym samym uniknęła zagłady.

Gwiezdne pomioty Cthulhu przybyły na Ziemię i podbiły znaczną część terenów w miejscu obecnego Oceanu Spokojnego. Gdy ląd zatonął, istoty znalazły się w pułapce. Stworzenia nazywane grzybami z Yuggoth (albo mi-go) założyły swoje pierwsze bazy na Ziemi w okresie jury, jakieś sto milionów lat temu. Z czasem ograniczyły swoje tereny do szczytów niektórych gór, gdzie utrzymywały kolonie górnicze i podobne placówki. W tym przedpotopowym okresie na Ziemi istniały też dziesiątki innych ras, jak choćby wężowi ludzie, którzy budowali miasta i cywilizacje w permie, zanim wyewoluowały dinozaury, a także skrzydlata rasa, która nastała po Wielkiej Rasie z Yith. Wspominane są nawet gatunki z przyszłości, jak na przykład organizmy przypominające żuki, które pewnego dnia zajmą miejsce ludzi, a także inteligentne pajęczaki, które za miliardy lat mają stanowić ostatnie inteligentne istoty na Ziemi. Obecnie ludzie dzielą Ziemię z istotami z głębin, ghulami (które wydają się w jakiś sposób spokrewnione z ludźmi) i z garstką mi-go. Inne gatunki rzadko odwiedzają naszą planetę, śpią albo pozostają w letargu.







Najbardziej arcydiabelskim wstrząsem, jaki można sobie wyobrazić, jest ów, gdy wpadamy w otchłań niespodziewanego, gdy niewiarygodność graniczy z groteską. Doprawdy, żadne z dotychczasowych przeżyć nie zatrwożyło mię bardziej niż widok, który miałem teraz przed oczyma.

– H.P. Lovecraft, Wyrzutek, tłum. Maciej Płaza

ROZDZIAŁ 3

TWORZENIE BADACZY

W *Zewie Cthulhu* każdy z graczy przyjmuje rolę Badacza – kogoś, kto pragnie wydobyć ukryte tajemnice na światło dzienne, odkryć zapomniane miejsca, a także będąc uzbrojonym w wiedzę, której człowiek nie powinien był posiąść, stawić czoła mrożącym krew w żyłach koszmarom z mitów Cthulhu.

Tworzący drużynę Badacze mogą pochodzić z całkowicie odmiennych środowisk oraz wykonywać różne zawody. Dzięki temu każdy z nich zapewni grupie różnorodne doświadczenia i wiedzę. Jako połączeni wspólnym celem i poczuciem solidarności Badacze staniecie niezłomnie przeciw ciemności.

W tym rozdziale zostały opisane zasady tworzenia postaci graczy: Badaczy. Na końcu rozdziału znajdziesz opcjonalne sposoby tworzenia Badaczy, a na stronach 38–39 rozpiskę zawierającą praktyczne podsumowanie, do której można się szybko odwołać.

Tworzenie własnego Badacza od zera to świetna zabawa. Zasady szczegółowo opisują, jak wylosować statystyki Badacza, jak wybrać zawód i umiejętności, a także jak rozbudować historię postaci. Jeśli zaczynacie grę w świecie *Zewu Cthulhu*, najlepiej, aby wszyscy gracze stworzyli swoich Badaczy wspólnie, w towarzystwie osoby, która będzie Strażnikiem Tajemnic. To gwarantuje, że stworzycie zwartą grupę, gdzie Badacze przyjmą uzgodnione role, zapewniające dobry balans umiejętności i wykonywanych zawodów.

TWORZENIE BADACZA

Istnieją różne sposoby tworzenia Badacza. Niektórzy wolą mieć pomysł na to, jakiego rodzaju postać chcą stworzyć, zanim rzucą kostkami, podczas gdy inni pozwalają rzutom pokierować ich wyborem. Poniżej znajdziesz standardowe zasady tworzenia Badacza, a na końcu tego rozdziału reguły opcjonalne. Więcej wskazówek na ten temat znajdziesz w **Rozdziale 10: Rozgrywka**.

KROKI

Oto pięć kroków, które pozwolą ci stworzyć Badacza:

Krok 1: Wygeneruj cechy.
Krok 2: Określ zawód.
Krok 3: Wybierz umiejętności i przydziel do nich punkty umiejętności.
Krok 4: Stwórz historię Badacza.
Krok 5: Wyposaż swojego Badacza.

KROK 1: WYGENERUJ CECHY

Cechy to osiem liczb, które stanowią rdzeń Badacza. W grze każda z cech reprezentuje pewien aspekt Badacza – inteligencję, zręczność itd. Te wielkości określają możliwości Badacza i sugerują sposób, w jaki może się zachowywać i reagować podczas gry.

Wartości cech są generowane losowo przez rzuty dwiema lub więcej kośćmi sześciennymi. Każdy wynik rzutu jest mnożony przez 5, co daje liczbę procentową, która mieści się w zakresie od 15% do 90%.

Rzucanie na cechy

Zanim wpiszesz wyniki rzutów na kartę Badacza, zapisz je na kartce papieru, ponieważ mogą zostać zmodyfikowane przez wiek Badacza.



S (Siła): Aby otrzymać wartość cechy Siła, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.

Siła oznacza siłę fizyczną Badacza. Im wyższa jej wartość, tym więcej Badacz może unieść albo tym mocniej może coś trzymać. Ta cecha określa obrażenia, jakie Badacz może zadawać w walce wręcz. Jeśli Siła zostanie zredukowana do zera, Badacz stanie się inwalidą niezdolnym do wstania z łóżka.

KON (Kondycja): Aby otrzymać wartość cechy Kondycja, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.

Kondycja reprezentuje zdrowie, tężyznę i żywotność. To na nią oddziałują wszelkie trucizny i choroby. Badacze z wysoką Kondycją mają więcej punktów Wytrzymałości, a co za tym idzie są odporniejsi na ataki i obrażenia. Poważne obrażenia fizyczne lub ataki magiczne mogą obniżyć tę cechę, a kiedy Kondycja osiągnie zero, Badacz umiera.

BC (Budowa Ciała): Aby otrzymać wartość cechy Budowa Ciała, rzuć 2K6+6 i pomnóż wynik przez 5.

Budowa Ciała za pomocą jednej liczby opisuje zarówno wzrost, jak i wagę Badacza. Użyj Budowy Ciała, aby określić, kto jest w stanie spojrzeć ponad murem, przecisnąć się przez mały otwór albo nawet czyja głowa wystaje z trawy. Budowa Ciała pomaga określić liczbę punktów Wytrzymałości, Modyfikator Obrażeń i Krzepę. Można zmniejszyć liczbę opisującą Budowę Ciała, jeśli Badacz straci jakąś kończynę, ale bardziej popularnym rozwiązaniem jest obniżenie wartości Zręczności. Jeśli Badacz starci wszystkie punkty Budowy Ciała, prawdopodobnie zniknie – nie wiadomo gdzie.

ZR (Zręczność): Aby otrzymać wartość cechy Zręczność, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.

Badacze o wyższej wartości Zręczności są szybsi, bardziej zwinni i gibcy. Test Zręczności może określić, czy Badaczowi udało się znaleźć oparcie i nie upaść, czy będzie szybszy od przeciwnika albo czy sprosta jakiemuś wymagającemu precyzji zadaniu. Badacz posiadający zero Zręczności jest nieskoordynowany i nie jest w stanie wykonywać żadnych fizycznych zadań.

Podczas walki postać o najwyższej wartości Zręczności działa pierwsza (patrz **Rozdział 6: Walka**).

WYG (Wygląd): Aby otrzymać wartość cechy Wygląd, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.

Wygląd określa fizyczną atrakcyjność Badacza, ale także jego osobowość. Postać o wysokim Wyglądzie jest czarująca i sympatyczna, ale może brakować jej klasycznej urody. Badacz, który ma Wygląd na poziomie zero, jest osobą okropnie szpetną lub o skrajnie odrażającym sposobie bycia. Z pewnością będzie adresatem krytycznych komentarzy, a jego obecność będzie szokować.

WYG może być przydatny podczas interakcji społecznych lub w sytuacjach, gdy postać stara się zrobić dobre wrażenie.

INT (Inteligencja): Aby otrzymać wartość cechy Inteligencja, rzuć 2K6+6 i pomnóż wynik przez 5.

Inteligencja służy opisaniu tego, z jaką łatwością Badacz uczy się, zapamiętuje, analizuje informacje i rozwiązuje skomplikowane zagadki. Postać o Inteligencji równej zero jest bełkoczącym, śliniącym się idiotą.

Inteligencja określa liczbę punktów umiejętności (INT×2) przyznanych na zainteresowania danego Badacza (patrz **Zainteresowania**, str. 40). Inteligencja odpowiada także za testy Inteligencji i Pomysłowości (patrz **Rozdział 5: System gry**).

Jeśli wartość Inteligencji wydaje się być sprzeczna z wartościami innych cech, daje to szansę na odgrywanie i dookreślenie twojego Badacza. Na przykład Badacz z wysoką wartością Wykształcenia i niską Inteligencji może być pedantycznym nauczycielem albo podrzędnym artystą, kimś, kto zna fakty, ale nie rozumie ich znaczenia. W odwrotnej sytuacji, kiedy mamy wysoką wartość Inteligencji, a niską Wykształcenia, może to oznaczać niewykształconego chłopaka ze wsi, który jest nowy w wielkim mieście, ale z pewnością nie jest głupi.

MOC (Moc): Aby otrzymać wartość cechy Moc, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.

Moc oznacza siłę woli: im wyższa wartość Mocy, tym większe predyspozycje do parania się magią i odporność na nią. Badacz posiadający Moc na poziomie zero przypomina żywego trupa i nie ma żadnego celu w życiu. Jest też niezdolny do używania magii. Jeśli nie zostało powiedziane inaczej, Moc utracona podczas gry zostaje utracona na zawsze.

Na początku gry punkty Poczytalności (PP) są równe Mocy Badacza. Punkty Poczytalności zostały szczegółowo opisane w **Rozdziale 8: Poczytalność**.

Moc określa także liczbę punktów Magii (PM), które – w przeciwieństwie do Mocy – mogą być wykorzystywane i regenerowane podczas gry. Punkty Magii są równe ⅕ wartości Mocy (patrz **Rozdział 9: Magia**).

Moc przeciętnej postaci czy Badacza rzadko się zmienia. Jednak ci, którzy są biegli w tajemnych sztukach magicznych mitów Cthulhu, mogą zwiększyć swoją osobistą Moc.

WYK (Wykształcenie): Aby otrzymać wartość cechy Wykształcenie, rzuć 2K6+6 i pomnóż wynik przez 5.

Wykształcenie jest miarą formalnej i faktycznej wiedzy posiadanej przez Badacza, określa także ilość czasu, którą spędził na pobieraniu pełnowymiarowej edukacji. Wykształcenie oznacza ilość posiadanych informacji, a nie ich inteligentne wykorzystanie (patrz **Inteligencja**). Badacz bez jakiegokolwiek Wykształcenia byłby niczym nowo narodzone dziecko albo osoba cierpiąca na amnezję – nie miałby żadnej wiedzy o świecie i prawdopodobnie byłby bardzo ciekawy i łatwowierny.

Wykształcenie na poziomie 60 oznacza, że Badacz skończył szkołę średnią, natomiast wartość 70+ wskazuje, że dana postać ma za sobą kilka lat studiów. Ci, którzy mają Wykształcenie o wartości większej niż 80, najprawdopodobniej prowadzili badania na poziomie studiów wyższych i posiadają jakiś stopień naukowy odpowiedni dla osoby, która spędziła trochę czasu na uniwersytecie. Zwróć uwagę na to, że czasem osoba o wy-

sokiej wartości Wykształcenia niekoniecznie była nauczana w tradycyjny sposób, ale mogła być skrupulatnym i dociekliwym samoukiem.

Wykształcenie jest czynnikiem określającym liczbę punktów umiejętności zawodowych (patrz **Umiejętności zawodowe**, str. 40), które Badacz otrzymuje na początku, a także reprezentuje wstępną wartość procentową umiejętności Język Ojczysty (patrz str. 67). Wykształcenie jest także wykorzystywane przy testach Wiedzy (patrz **Rozdział 5: System gry**).

Uwaga: Od tego momentu wszelkie odniesienia do cech oznaczają ich całkowitą wartość (wynik rzutu kostkami pomnożony przez pięć). Wszelkie modyfikacje dotyczą tych wartości.

CZY NISKIE WARTOŚCI CECH SPRAWIĄ, ŻE BADACZ BĘDZIE KIEPSKI?

Często w grach fabularnych wyższa wartość cechy postaci oznacza większą szansę na jej powodzenie w grze. Jednak w *Zewie Cthulhu* niskie wartości cech nie zawsze oznaczają, że Badacz będzie ograniczony i niezdolny do wykonania swojego zadania jako członek grupy. Często jedna lub dwie niskie wartości cech pomagają tchnąć życie w daną postać i sprawiają, że jest ona bardziej wiarygodna – w przeciwieństwie do niektórych niesamowitych nadludzi.

Zamiast odrzucać niski wynik rzutu, spróbuj wkomponować go w całościowy obraz swojego Badacza. Może niska wartość Zręczności oznacza, że Badacz doznał jakiegoś urazu nogi lub ręki, służąc w wojsku, a niska wartość Wykształcenia jest wynikiem tego, że nigdy nie chodził do szkoły i był zmuszony wychowywać się na ulicy.

Szczęście

Podczas tworzenia Badacza rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5, aby otrzymać wartość cechy Szczęście. Przeczytaj **Rozdział 5: System gry**, aby dowiedzieć się, jak można wykorzystać tę cechę.

Wiek

Gracz może wybrać dla swojego Badacza wiek z przedziału od 15 do 90 lat. Jeśli chce stworzyć Badacza w wieku spoza tego zakresu, Strażnik będzie miał w tej kwestii decydujący głos. Użyj modyfikatorów odpowiednich tylko dla wybranego przez siebie wieku (modyfikatory się nie sumują).

- **15–19 lat:** odejmij 5 punktów spośród wartości S i BC. Odejmij 5 punktów od wartości WYK. Rzuć dwa razy, aby wygenerować wartość Szczęścia (patrz **Szczęście**, powyżej), i wybierz wyższy wynik.
- **20–39 lat:** Wykonaj jeden test rozwoju WYK.
- **40–49 lat:** Wykonaj dwa testy rozwoju WYK. Odejmij 5 punktów spośród wartości S, KON i ZR, zmniejsz też wartość WYG o 5 punktów.
- **50–59 lat:** Wykonaj trzy testy rozwoju WYK. Odejmij 10 punktów spośród wartości S, KON i ZR, zmniejsz też wartość WYG o 10 punktów.
- **60–69 lat:** Wykonaj cztery testy rozwoju WYK. Odejmij 20 punktów spośród wartości S, KON i ZR, zmniejsz też wartość WYG o 15 punktów.
- **70–79 lat:** Wykonaj cztery testy rozwoju WYK. Odejmij 40 punktów spośród wartości S, KON i ZR, zmniejsz też wartość WYG o 20 punktów.
- **80–90 lat:** Wykonaj cztery testy rozwoju WYK. Odejmij 80 punktów spośród wartości S, KON i ZR, zmniejsz też wartość WYG o 25 punktów.

Aby wykonać test rozwoju WYK, po prostu rzuć 1K100. Jeśli wynik jest wyższy niż twoja obecna wartość WYK, dodaj 1K10 punktów do swojej cechy WYK (pamiętaj, że wartość WYK nie może być wyższa niż 99).

½ i ⅕ wartości cech

Kiedy wartości procentowe wszystkich cech zostały już ustalone, następnym krokiem jest zapisanie ich ½ i ⅕ wartości na karcie Badacza obok całkowitych wartości procentowych.

- Podziel wartość procentową przez dwa, zaokrąglając wynik w dół, i zapisz w rubryce przeznaczonej na ½ jej wartości.
- Podziel wartość procentową przez pięć, zaokrąglając wynik w dół, i zapisz w rubryce przeznaczonej na ⅕ jej wartości.

Kiedy w tekście pojawia się określenie „wartości cechy", oznacza ono pełną wartość (największą liczbę). W przypadku gdy będzie wymagana ½ lub ⅕ wartości cechy, będzie to jasno powiedziane. Zazwyczaj pojawią się wtedy nazwy trudny (½ wartości) lub ekstremalny (⅕ wartości) test.

½ i ⅕ to jedyne ułamki używane w odniesieniu do cech i umiejętności w grze, a wszystkie ich wartości są obliczane na początku, żeby nie wstrzymywać gry obliczeniami w pamięci. **Tabela ½ i ⅕ wartości** znajduje się na stronach 53 i 471.

Na stronie **www.blackmonk.pl** znajdziesz elektroniczną wersję karty Badacza, w której wszystkie obliczenia wykonywane są automatycznie.



Kiedy ten uśmiech zmieni się w szaleńczy grymas?

CECHY POCHODNE

Modyfikator Obrażeń i Krzepa (S + BC)

Wszyscy Badacze, a także postacie i potwory kontrolowane przez Strażnika Tajemnic, posiadają cechy nazywane Modyfikatorem Obrażeń (MO) i Krzepą. Stworzenia i ludzie, którzy są więksi i silniejsi, zadają więcej fizycznych obrażeń niż ich mniejsi pobratymcy.

Aby określić Modyfikator Obrażeń, dodaj S i BC, a następnie sprawdź wynik w **Tabeli I: Modyfikator Obrażeń i Krzepa** – suma tych dwóch cech wskaże ci odpowiedni MO. Każdy zakres wyników odpowiada modyfikatorowi kostki lub dodatkowemu rzutowi. Krzepę określa się na podstawie tych samych cech.

Dodaj odpowiednią wartość Modyfikatora Obrażeń do wszystkich ciosów Badacza w Walce Wręcz, niezależnie od tego, czy używa on naturalnej broni, przykładowo pięści, czy broni do walki wręcz, na przykład pałki lub noża.

Krzepa jest używana w manewrach, które można wykonać podczas walki (patrz **Manewry**, str. 117 i 313), przy pościgach, a także pozwala na pokazanie skali wielkości postaci i potworów.

Uwaga: Modyfikator Obrażeń nie ma zastosowania przy atakach Bronią Palną.

Badacz o sumie S i BC równej 134 będzie dodawał 1K4 do testów Walki Wręcz, podczas gdy słabeusz, którego suma tych cech wynosi tylko 70, będzie odejmował jeden punkt od obrażeń zadanych w bójce.

Punkty Wytrzymałości (KON + BC)

Punkty Wytrzymałości są wykorzystywane do śledzenia wszystkich obrażeń zadawanych Badaczom, bohaterom niezależnym lub potworom podczas gry i wskazują, jak długo mogą oni pozostać aktywni, zanim padną z bólu czy wycieńczenia lub po prostu zginą.

Oblicz punkty Wytrzymałości postaci, sumując KON i BC, a potem dzieląc wynik przez dziesięć (zaokrąglając w dół).

Karta Badacza została zaprojektowana tak, aby ułatwić graczowi śledzenie punktów Wytrzymałości i zadawanych ran. Wpisz maksymalną liczbę punktów Wytrzymałości Badacza do rubryki oznaczonej „punkty Wytrzymałości". Aby uzyskać więcej informacji na temat punktów Wytrzymałości i ran, patrz **Rany i leczenie** (str. 131).

Zakres Ruchu (Ruch)

Podczas jednej rundy Badacz może przebyć odległość, która będzie równa maksymalnie pięciokrotności wartości cechy Ruch wyrażonej w metrach.

Jeśli zarówno ZR, jak i S są mniejsze niż BC:	Ruch 7
Jeśli S lub ZR są równe lub większe niż BC albo jeśli wszystkie trzy cechy są sobie równe:	Ruch 8
Jeśli zarówno S, jak i ZR są większe niż BC:	Ruch 9

TABELA I: MODYFIKATOR OBRAŻEŃ I KRZEPA

S + BC	Modyfikator Obrażeń	Krzepa
2–64	-2	-2
65–84	-1	-1
85–124	0	0
125–164	+1K4	1
165–204	+1K6	2
205–284	+2K6	3
285–364	+3K6	4
365–444	+4K6	5
445–524*	+5K6	6

* Za każde rozpoczęte 80 punktów dodaj +1K6 do MO i 1 Krzepy.

Jeśli Badacz jest w wieku 40–49 lat:	Odejmij 1 od Ruchu
Jeśli Badacz jest w wieku 50–59 lat:	Odejmij 2 od Ruchu
Jeśli Badacz jest w wieku 60–69 lat:	Odejmij 3 od Ruchu
Jeśli Badacz jest w wieku 70–79 lat:	Odejmij 4 od Ruchu
Jeśli Badacz jest w wieku 80–90 lat:	Odejmij 5 od Ruchu

Uwaga: Nie stosuj powyższych reguł dla istot, które nie są ludźmi.

KROK 2: OKREŚL ZAWÓD

Zawód określa, w jaki sposób Badacz zarabia na życie – jako lekarz, student czy nikczemny oszust. Zawód znajduje odbicie także w odpowiednich kompetencjach, sugerując, które z umiejętności powinny mieć większe wartości.

Zawód twojego Badacza ma ograniczony wpływ na samą grę. To raczej podstawa dla umiejętności początkowych i historii postaci. Niektóre z zawodów są typowo lovecraftowskie: Antykwariusz, Pisarz, Bogaty hobbysta, Lekarz, Dziennikarz, Detektyw policyjny czy Profesor. Inne zazwyczaj nie występują w opowieściach Lovecrafta, jednak mogą zainteresować poszczególnych graczy, a granie nimi w świecie *Zewu Cthulhu* będzie dobrą zabawą.

Do zawodów przypisane są odpowiednie zbiory umiejętności. Przykładowo umiejętności Antykwariusza to: Korzystanie z Bibliotek, Historia, Język (Obcy), Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło, Wycena, jedna umiejętność interpersonalna (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna umiejętność wybrana przez gracza, która odzwierciadla jakąś wyjątkową lub charakterystyczną cechę powiązaną z przeszłością Badacza. Niektóre zawody nie oferują wyboru umiejętności, przy innych można wybrać nawet dwie lub więcej.

Kiedy wybierzesz odpowiedni zawód dla swojej postaci, zapisz go na karcie Badacza i zanotuj sobie umiejętności zawodowe.

Przykładowe zawody znajdziesz na stronach 44 i 45.

SKRÓT ZASAD: TWORZENIE BADACZA

1 Wygeneruj cechy

Rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5 dla cech S, KON, ZR, WYG i MOC. Rzuć 2K6+6 i pomnóż wynik przez 5 dla cech BC, INT i WYK. Zanim zapiszesz wyniki na karcie Badacza, zdecyduj o wieku swojej postaci.

Wiek (lat)	Modyfikatory
15–19	Odejmij 5 punktów spośród S i BC oraz 5 punktów od WYK. Rzuć dwa razy dla Szczęścia i wybierz wyższy wynik.
20–39	Wykonaj jeden test rozwoju WYK.
40–49	Odejmij 5 punktów spośród S, KON i ZR (podziel te punkty między jedną, dwie lub trzy cechy), zmniejsz WYG o 5 punktów. Wykonaj dwa testy rozwoju WYK.
50–59	Odejmij 10 punktów spośród S, KON i ZR (podziel te punkty między jedną, dwie lub trzy cechy), zmniejsz WYG o 10 punktów. Wykonaj trzy testy rozwoju WYK.
60–69	Odejmij 20 punktów spośród S, KON i ZR (podziel te punkty między jedną, dwie lub trzy cechy), zmniejsz WYG o 15 punktów. Wykonaj cztery testy rozwoju WYK.
70–79	Odejmij 40 punktów spośród S, KON i ZR (podziel te punkty między jedną, dwie lub trzy cechy), zmniejsz WYG o 20 punktów. Wykonaj cztery testy rozwoju WYK.
80–90	Odejmij 80 punktów spośród S, KON i ZR (podziel te punkty między jedną, dwie lub trzy cechy), zmniejsz WYG o 25 punktów. Wykonaj cztery testy rozwoju WYK.

Aby wykonać test rozwoju WYK, rzuć 1K100. Jeśli wynik jest wyższy niż twoja obecna wartość WYK, dodaj 1K10 punktów do WYK (pamiętaj, że wartość WYK nie może być wyższa niż 99).

Teraz, w przeznaczonych do tego rubrykach na karcie Badacza, zapisz pełne wartości dla każdej cechy, a następnie ½ i ⅕ ich wartości.

2 Cechy pochodne

Punkty Poczytalności są równe cesze MOC.
Punkty Magii są równe ⅕ cechy MOC.
Aby otrzymać wartość cechy Szczęście, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.
Punkty Wytrzymałości są równe sumie BC i KON podzielonej przez 10 (zaokrąglając w dół).
Zakreśl wyniki w rubrykach przypisanych do odpowiednich sekcji.

3 Określ Zakres Ruchu

Jeśli zarówno ZR, jak i S są mniejsze niż BC: Ruch 7.
Jeśli S lub ZR są równe lub większe niż BC albo jeśli wszystkie trzy cechy są sobie równe: Ruch 8.
Jeśli zarówno S, jak i ZR są większe niż BC: Ruch 9.
Jeśli Badacz jest w wieku 40–49 lat: odejmij 1 od Ruchu.
Jeśli Badacz jest w wieku 50–59 lat: odejmij 2 od Ruchu.
Jeśli Badacz jest w wieku 60–69 lat: odejmij 3 od Ruchu.
Jeśli Badacz jest w wieku 70–79 lat: odejmij 4 od Ruchu.
Jeśli Badacz jest w wieku 80–90 lat: odejmij 5 od Ruchu.

4 Określ zawód i przydziel punkty umiejętności

Wybierz zawód (str. 44–45), zapisz umiejętności zawodowe i Majętność. Oblicz liczbę punktów na umiejętności zawodowe, używając cech określonych przez dany zawód. Rozdysponuj te punkty między umiejętności zawodowe i nie zapomnij przeznaczyć pewnej sumy punktów na Majętność. Dodaj punkty do bazowych wartości zapisanych przy każdej umiejętności na karcie Badacza. Informacje o wszystkich umiejętnościach znajdziesz w **Rozdziale 4: Umiejętności** (str. 58).

7 Dodatkowe informacje i portret

Nadaj imię swojemu Badaczowi i zapisz jego wiek, płeć, zawód, miejsce zamieszkania oraz miejsce pochodzenia. Puste pole to miejsce na portret twojego Badacza (jeśli korzystasz z karty Badacza w formacie pliku PDF, po prostu wstaw tam cyfrowy obraz).



8

Stwórz historię Badacza

Pomyśl o swoim Badaczu i zrób kilka treściwych wpisów przy zagadnieniach: Opis postaci, Ideologia/Przekonania, Ważne osoby, Znaczące miejsca, Rzeczy osobiste i Przymioty. Nie jest niezbędne, aby mieć wpis w każdej kategorii, ale im więcej uda ci się doprecyzować, tym bardziej twój Badacz na tym zyska. W celu inspiracji wykorzystaj tabele na stronach 47–48. Wybierz jeden wpis i podkreśl go lub oznacz gwiazdką, aby pokazać, że to kluczowa więź twojego Badacza (patrz str. 48). Nie zapomnij, że wpisy w innych kategoriach powinny być dodawane podczas gry.





9

Określ finanse

Wyszukaj Majętność swojego Badacza w **Tabeli II: Gotówka i dobytek** (str. 50), aby określić jego poziom wydatków, gotówkę i dobytek – zapisz je wszystkie.

10

Ekwipunek i wyposażenie

Zapisz wszystkie ważne przedmioty, broń i wyposażenie, które posiada twój Badacz. Zastanów się nad rzeczami przydatnymi w zawodzie twojej postaci. Jeśli nie masz pewności, co mogłoby to być, porozmawiaj ze Strażnikiem Tajemnic.

Listy z wyposażeniem znajdują się na stronach 447–451.

Lista broni znajduje się na stronach 452–457.

11

Znajomi Badacze

Zapisz tutaj imiona pozostałych Badaczy i imiona ich graczy. Dzięki temu będzie ci łatwiej zapamiętać, kto jest kim. Pod każdą osobą znajduje się też trochę miejsca na krótki opis jej zawodu czy osobowości.

5

Punkty zainteresowań

Oblicz liczbę punktów na zainteresowania (INT×2). Rozdysponuj te punkty na dowolne umiejętności, aby w pełni rozwinąć Badacza (nie zapomnij o Walce Wręcz i Broni Palnej, jeśli cię to dotyczy).

Jeśli Badacz jest nieuzbrojony, będzie korzystał w walce z umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka).

Punkty, które nie zostaną rozdysponowane, przepadają!

6

Wartości w walce

Oblicz Modyfikator Obrażeń i Krzepę, dodając S + BC i wyszukując wynik w tabeli:

S + BC	Modyfikator Obrażeń	Krzepa
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1K54	1
165-204	+1K6	2

* Za każde kolejne rozpoczęte 80 punktów dodaj +1K6 MO i 1 Krzepy.

Skopiuj wartość swojej umiejętności Unik do rubryki w sekcji Walka, tak aby wszystkie umiejętności potrzebne podczas walki były w jednym miejscu i aby łatwo się z nich korzystało.

KROK 3: WYBIERZ UMIEJĘTNOŚCI I PRZYDZIEL DO NICH PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności zawodowe

Kiedy już wybierzesz zawód, oblicz liczbę swoich punktów na umiejętności zawodowe, korzystając z cech wymienionych przy opisie zawodu. Rozdysponuj odpowiednio całkowitą sumę jako punkty procentowe między te umiejętności, które zostały przypisane do danego zawodu – to umiejętności zawodowe twojego Badacza. Te punkty powinny także zostać przypisane do Majętności w zakresie wskazanym dla danego zawodu. Nie do wszystkich umiejętności musisz przyporządkować jakieś punkty, jednak pamiętaj, że punkty, których nie rozdysponujesz, przepadają. Zwróć uwagę, że na karcie Badacza, obok każdej umiejętności, znajduje się liczba w nawiasie: to bazowa wartość tej umiejętności, która określa szansę na sukces. Wszystkie punkty, które postanowisz zainwestować w daną umiejętność, są dodawane do jej bazowej wartości.

Zapisz sumę punktów dla każdej umiejętności na karcie Badacza (zsumuj bazową wartość podaną na karcie oraz punkty, które przeznaczyłeś na tę umiejętność). Na karcie jest także miejsce na wpisanie ½ i ⅕ wartości dla każdej umiejętności, co umożliwi ci szybkie korzystanie z nich podczas gry. **Tabela ½ i ⅕ wartości** znajduje się na stronach 53 i 471. Zanim zapiszesz ½ i ⅕ wartości dla każdej umiejętności, najpierw rozdysponuj punkty przeznaczone na umiejętności zawodowe i zainteresowania, ponieważ punkty na zainteresowania mogą zostać wykorzystane zarówno do zwiększenia wartości umiejętności zawodowych, jak i do rozwinięcia umiejętności niezawodowych (patrz **Zainteresowania** poniżej).

Zainteresowania

Badacze korzystają także z doświadczenia i wiedzy zdobytej dzięki swoim hobby i innym aktywnościom niezwiązanym z ich zawodem (nazywamy je zainteresowaniami). Pomnóż INT Badacza przez 2 i rozdysponuj otrzymaną liczbę punktów między dowolne umiejętności (możesz dodać kolejne punkty do umiejętności zawodowych), z wyjątkiem Mitów Cthulhu (chyba że uzgodnisz inaczej ze Strażnikiem Tajemnic).

Zapisz całkowitą liczbę punktów dla każdej umiejętności na karcie Badacza (zsumuj bazową wartość podaną na karcie oraz punkty, które przeznaczyłeś na tę umiejętność). Na karcie jest także miejsce na wpisanie ½ i ⅕ wartości dla każdej umiejętności, co umożliwi ci szybkie korzystanie z nich podczas gry. **Tabela ½ i ⅕ wartości** znajduje się na stronach 53 i 471.

Umiejętności związane z bronią

Umiejętności Walka Wręcz i Broń Palna oraz ich różne specjalizacje pozwalają Badaczowi używać broni. Możesz wydać punkty zainteresowań lub umiejętności zawodowych (jeśli jest taka możliwość) na podniesienie wartości tych umiejętności. Jeśli do zawodu przypisana jest umiejętność Walka Wręcz lub Broń Palna, ale żadna specjalizacja nie jest sprecyzowana, to gracz decyduje o wyborze jednej lub więcej specjalizacji w zakresie danych umiejętności (patrz **Rozdział 4: Umiejętności**).

Majętność

Początkowa Majętność (MAJ) Badacza jest określana podczas tworzenia postaci na podstawie wybranego zawodu (patrz **Przykładowe zawody**, str. 44–45). W grze Majętność determinuje ilość pieniędzy, którymi dysponuje Badacz (patrz **Tabela II: Gotówka i dobytek**, str. 50), oraz wskazuje ogólny standard życia, na jaki może on sobie pozwolić, a tym samym w pewien sposób definiuje status społeczny postaci (patrz **Majętność** w **Rozdziale 4: Umiejętności**, str. 68).

WYBIERAJĄC ZAWÓD, ROZWAŻ KILKAZAGADNIEŃ

Stwórz w głowie obraz swojego Badacza – zastanów się, kim jest i jaki jest. To będzie koncepcja twojej postaci. Poszukaj zawodów pasujących do tej koncepcji i tchnij w nią życie. Pamiętaj, że tworzenie Badacza na podstawie rzutów jest tak naprawdę tworzeniem historii kogoś, kim chcesz zagrać. Cechy, zawód, płeć i wiek pomagają zbudować w pełni rozwiniętą, żywą postać.

Przejrzyj umiejętności przypisane do każdego zawodu i zobacz, które z nich najbardziej ci się podobają. Jest szansa, że niektóre przypadną ci do gustu bardziej niż inne. Może masz ochotę, aby twój Badacz był człowiekiem czynu, co sprawi, że wybierzesz zawód z umiejętnościami takimi jak Walka Wręcz, Wspinaczka czy Rzucanie. A może jednak zdecydujesz się na Badacza o bardziej przenikliwej naturze, z wysokimi wartościami umiejętności takich jak Korzystanie z Bibliotek, Spostrzegawczość i Psychologia.

Możesz także rozważyć zawód i umiejętności swojego Badacza w kontekście tego, jakimi Badaczami będą grali pozostali gracze. Stworzenie dobrego balansu zawodów oznacza, że grupa będzie miała odpowiedni zestaw umiejętności, z których wszyscy będą mogli czerpać korzyści. W zależności od stylu gry i scenariusza, który będziecie rozgrywać, Strażnik Tajemnic może mieć pewne preferencje dotyczące zawodów, które wybierzecie. Przedyskutuj swoje pomysły z innymi graczami, aby stworzyć grupę Badaczy najbardziej odpowiednią do waszej gry. W końcu byłoby to nieco dziwne, gdyby wszyscy okazali się na przykład muzykami, kiedy scenariusz jest osadzony na Antarktyce.

Pamiętaj, nie chodzi o to, co twój Badacz potrafi lub czego nie potrafi zrobić – naprawdę ważne jest to, jak zdecydujesz się grać swoją postacią. I bardzo często właśnie to jest głównym czynnikiem, który determinuje twoją przyjemność z gry.

CO OZNACZAJĄ LICZBY?

Siła

0: Wycieńczony – niezdolny, aby wstać czy choćby podnieść filiżankę herbaty.
15: Słaby, wymizerowany.
50: Przeciętna ludzka siła.
90: Jeden z najsilniejszych ludzi, jakiego kiedykolwiek spotkałeś.
99: Światowa klasa (ciężarowiec olimpijski). Maksymalna wartość dla człowieka.
140: Ponadludzka siła (goryl lub koń).
200+: Potworna siła (np. Gla'aki, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).

Kondycja

0: Martwy.
1: Chorowity, cierpiący na przewlekłą chorobę i prawdopodobnie niezdolny do działania bez pomocy.
15: Słabe zdrowie, podatny na napady chorób, duża skłonność do odczuwania bólu.
50: Człowiek o przeciętnym zdrowiu.
90: Nic sobie nie robi z przeziębienia, odporny i krzepki.
99: Żelazna kondycja, potrafi wytrzymać ogromny ból. Maksymalna wartość dla człowieka.
140: Nadludzka kondycja (np. słoń).
200+: Potworna kondycja, odporny na większość znanych na Ziemi chorób (np. Nyogtha, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).

Budowa ciała

1: Niemowlę (od 1 kg do 5,5 kg).
15: Dziecko lub osoba o niewielkiej posturze, karzeł (ok. 15 kg).
60: Człowiek o przeciętnych rozmiarach (średni wzrost i waga, ok. 75 kg).
80: Bardzo wysoki, mocno zbudowany lub otyły (ok. 110 kg).
99: Ponadwymiarowy w którymś z aspektów (ok. 150 kg).
150: Koń lub krowa (ok. 436 kg).
180: Rekord najcięższego człowieka na świecie (634 kg).
200+: Waga ok. 872 kg (np. Chaugnar Faugn, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).
Uwaga: Wartość BC niektórych ludzi może przekraczać 99.

Zręczność

0: Niezdolny do poruszania się bez pomocy.
15: Powolny, niezdarny lub posiadający zbyt słabe zdolności motoryczne, aby właściwie czymś operować.
50: Człowiek o przeciętnej zręczności.
90: Szybki, zwinny i zdolny do precyzyjnych manipulacji (np. akrobata, świetny tancerz).
99: Światowej klasy sportowiec (np. olimpijski). Maksymalna wartość dla człowieka.
120: Nadludzka zręczność (np. tygrys).
200+: Nadzwyczajna zwinność, istota o tak wysokiej zręczności potencjalnie może się poruszać i wykonywać czynności z szybkością niezauważalną dla ludzkiego oka.

Wygląd

0: Tak szpetny, że innych opanowuje strach, odraza lub litość.
15: Brzydki, prawdopodobnie zdeformowany od urodzenia lub w wyniku wypadku.
50: Człowiek o przeciętnym wyglądzie.
90: Jeden z najbardziej czarujących ludzi, jakiego kiedykolwiek spotkałeś, posiada naturalny magnetyzm.
99: Szczyt powabu i atrakcyjności (supermodelka lub światowej klasy gwiazda filmowa). Maksymalna wartość dla człowieka.
Uwaga: WYG jest cechą wykorzystywaną tylko w przypadku ludzi i jego wartość nie może przekraczać 99.

Inteligencja

0: Brak intelektu, niezdolny do pojmowania świata wokół siebie.
15: Wolno się uczy, zdolny do rozwiązywania podstawowych zadań matematycznych i czytania książek na podstawowym poziomie.
50: Człowiek o przeciętnej inteligencji.
90: Bystry, prawdopodobnie zdolny do opanowania wielu języków i teorii.
99: Geniusz (Einstein, Da Vinci, Tesla itp.). Maksymalna wartość dla człowieka.
140: Ponadludzki intelekt (np. starsze istoty, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).
200+: Potworny intelekt, zdolny do pojmowania i operowania w wielu wymiarach (np. Wielki Cthulhu, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).

Moc

0: Wycieńczony umysł, nie posiada żadnej siły woli, motywacji czy magicznego potencjału.
15: Człowiek o słabej woli, łatwo daje się zdominować tym, którzy posiadają większą siłę woli lub inteligencję.
50: Przeciętny człowiek.
90: Człowiek posiadający silną wolę, motywację, a także potencjał, aby połączyć się z tym, co niewidoczne i magiczne.
100: Żelazna wola, silne połączenie ze sferą ducha i niewidocznym światem.
140: Ponadludzka moc, prawdopodobnie przybysz z kosmosu (np. Yig, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).
200+: Potworny magiczny potencjał i moc poza ludzkim pojmowaniem (np. Wielki Cthulhu, patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).
Uwaga: U ludzi wartość MOC może przekraczać 100, ale jest to wybitne uzdolnienie.

Wykształcenie

0: Nowo narodzone dziecko.
15: Niewyedukowany w żadnej dziedzinie.
60: Absolwent szkoły średniej.
70: Absolwent wyższej uczelni (tytuł licencjata).
80: Absolwent wyższej uczelni (tytuł magistra).
90: Doktor, profesor.
96: Światowej klasy autorytet w swojej dziedzinie badań.
99: Maksymalna wartość dla człowieka.

POZNAJ HARVEYA WALTERSA



Aby lepiej zilustrować wszystkie zasady Zewu Cthulhu, *chcemy ci przedstawić Harveya Waltersa – wybitnego dziennikarza i badacza zjawisk nadprzyrodzonych z Nowego Jorku lat 20. XX wieku. Aby było łatwiej odróżniać osobę grającą Harveyem i faktyczną postać Harveya, czyli Badacza w grze, Badacz to mężczyzna, a osoba grająca jest kobietą.*

Zaczynamy od rzutów na cechy Harveya. Graczka bierze czystą kartę Badacza i ołówek, a następnie rzuca kilkoma kostkami sześciennymi.

Na kostkach wypadło 4, co pomnożone przez 5 daje Harveyowi 20 jako wartość S. To fatalnie. Harvey jest bardzo wątły i słabowity, ale graczka nie jest tym zaniepokojona. Zew Cthulhu *to nietypowa gra i są w niej potrzebni wszelkiego rodzaju Badacze. Szczęśliwie dla Harveya, kolejny rzut daje wynik 14, co sprawia, że jego KON ma wartość 70. To już całkiem niezły wynik, Harvey będzie względnie wytrzymały. To może pomóc zrównoważyć niską wartość Siły.*

Pozostałe cechy Harveya przedstawiają się następująco: BC 80 (spędzanie całego czasu na siedzeniu i czytaniu oraz brak ćwiczeń oznaczają, że prawdopodobnie ma nadwagę); ZR 60 (wartość w górnych granicach średniej); WYG 85 (niezależnie od wszystkich swoich wad, Harvey ma błyskotliwą osobowość); INT 85 (świetny wynik); MOC 45 (co daje mu 9 punktów Magii, ale stosunkowo niewielką Poczytalność – zaczyna z 45 PP); WYK 80 (możemy założyć, że Harvey skończył studia). Przy rzucie na określenie wartości Szczęścia graczka otrzymuje wynik 9, co oznacza, że Harvey zaczyna grę z wartością 45.

Graczka chce, aby Harvey miał czterdzieści dwa lata. Wykonuje dwa testy rozwoju WYK. Początkowe WYK Harveya ma wartość 80. Wynik pierwszego rzutu to 86, co zapewnia jej dodatkowe 4 punkty (1K10). Teraz WYK Harveya to 84. Wynik drugiego rzutu to 82, więc nie otrzymuje kolejnych punktów. Graczka obniża ZR o 5, co daje 55, oraz WYG o 5, co daje 80. Może Harvey nie jest już tak dziarski jak kiedyś, ale nadal przystojny z niego facet.

Gdy już mamy wszystkie cechy, graczka może rozpisać ½ i ⅕ ich wartości. WYK Harveya (84) podzielone przez 2 daje ½ wartości równą 42. Podzielone przez 5 daje ⅕ wartości (84 podzielone przez 5, wynik zaokrąglony w dół jest równy 16). Graczka zapisuje te liczby w odpowiednich rubrykach na karcie Badacza, po czym powtarza obliczenia dla wszystkich pozostałych cech.

Teraz możemy określić Modyfikator Obrażeń i Krzepę Harveya. Ponieważ jego S i BC w sumie mają wartość 100, nie ma on żadnego Modyfikatora Obrażeń, a jego Krzepa wynosi 0. Mając KON 70 i BC 80, co razem daje 150, Harvey ma 15 punktów Wytrzymałości (150 podzielone przez 10 daje 15).

Cechy Harveya Waltersa przedstawiają się następująco: S 20, BC 80 i ZR 55. Zarówno jego S, jak i ZR mają mniejszą wartość niż BC, więc Zakres Ruchu Harveya wynosi 7. Ponieważ Badacz ma czterdzieści dwa lata, zmniejszamy tę wartość o jeden, co daje nam Ruch o wartości 6. Harvey raczej nie odniesie sukcesu w zbyt wielu pościgach.

Ustaliliśmy, że Harvey będzie dziennikarzem pracującym dla „Enigma Magazine". Aby obliczyć punkty przeznaczone na umiejętności zawodowe dziennikarza, mnożymy WYK przez 4. WYK Harveya to 84, co pomnożone przez 4 daje nam 336 punktów, które możemy rozdysponować między umiejętności wypisane jako umiejętności zawodowe dziennikarza oraz Majętność. INT Harveya wynosi 85, więc ma 170 punktów (85 × 2 = 170) do rozdysponowania na zainteresowania. Te punkty graczka może wydać wedle własnego uznania. Postanowiła przeznaczyć 41 punktów z puli przeznaczonej na umiejętności zawodowe na Majętność, co oznacza, że Harvey jest przeciętnie majętny. Ponieważ zawód dziennikarza zapewnia przedział Majętności pomiędzy 9 a 30, graczka pyta, czy może zainwestować w nią więcej punktów, aby Harvey pochodził z majętnej rodziny. Strażnik Tajemnic przystaje na jej prośbę. Gdy wszystkie punkty zostały rozdysponowane, graczka zapisuje ½ i ⅕ wartości każdej umiejętności na karcie Badacza.

Jeśli chodzi o historię Badacza, graczka wybiera następujący opis postaci: „przystojny, dobrze ubrany, z niewielką nadwagą". Potem korzysta z losowych tabel, aby uzupełnić historię Harveya. Gdy wszystko zostaje zapisane na karcie, wygląda to następująco:

Opis postaci: Przystojny, dobrze ubrany, z niewielką nadwagą.
Ideologia/Przekonania: Wiara w przeznaczenie. Wypatruje znaków i omenów.
Ważne osoby: Wuj Theodore, który zaszczepił w nim miłość do archeologii. Harvey chce udowodnić, że jest lepszym człowiekiem niż jego wuj, którego do szaleństwa doprowadziła obsesja.
Znaczące miejsca: Pracownia na górnym piętrze własnego domu.
Rzeczy osobiste: Artefakty archeologiczne należące do jego wuja, obecnie znajdują się w pracowni Harveya.
Przymioty: Bawidamek.

To wszystko, czego Harvey potrzebuje, aby rozpocząć grę. Do tego notes, pióro i szczęśliwa jednocentówka. Jeśli graczka chciałaby wpisać na listę początkowego ekwipunku samochód, musiałaby odjąć odpowiednią kwotę z dobytku Badacza, ponieważ samochód nie jest wymieniony jako część wyposażenia przeciętnie majętnego Badacza w latach 20. XX wieku.

Harvey jest gotów, aby zacząć swoje przygody!

Skala Majętności twojego Badacza zaczyna się od zera. Zakres początkowego poziomu dla każdego zawodu może być dość rozległy, a poziom, który wybierzesz, powinien odzwierciedlać pozycję Badacza w jego środowisku zawodowym. Na przykład zawód Przestępca może zostać użyty dla biednego, samotnego kieszonkowca (Majętność 9) albo zamożnego szefa gangu (Majętność 90). Nie ma ograniczeń liczby punktów, jaką możesz zainwestować w Majętność w zakresie wyznaczonym dla danego zawodu.

Istnieje sześć standardów życia: ubogi, biedny, przeciętnie majętny, zamożny, bogaty oraz krezus. Każdy z nich określa styl życia, miejsce zamieszkania, sposób podróżowania, a także to, ile pieniędzy dana osoba może swobodnie przeznaczyć na codzienne wydatki.

KROK 4: STWÓRZ HISTORIĘ BADACZA

Nikogo z uczestników strasznego najazdu nikomu nie udało się namówić do żadnych zwierzeń, tedy wszystkie mgliste informacje na jego temat pochodzą od postronnych świadków. Jest coś zatrważającego w staranności, z jaką pogromcy Curwena dławili każdą, najcieńszą nawet aluzję do jego osoby.

– H.P. Lovecraft, *Przypadek Charlesa Dextera Warda*, tłum. Maciej Płaza

Większość pomysłów i zdolności, czyniących Badacza ciekawą i atrakcyjną do grania postacią, jest kwestią wyboru, a nie tego, jakie były wyniki twoich rzutów. Pomyśl o tym, jaka osobista historia, jacy przyjaciele lub wrogowie, a może jakie osiągnięcia doprowadziły twojego Badacza do tego, że zagłębił się w mity Cthulhu.

Na karcie Badacza, w miejscu, gdzie znajduje się jego historia, jest lista dziesięciu zagadnień – spróbuj zapisać choć jedną rzecz przy pierwszych sześciu z nich (Opis postaci, Ideologia/Przekonania, Ważne osoby, Znaczące miejsca, Rzeczy osobiste i Przymioty). Nie jest niezbędne, aby zamieścić wpis w każdej kategorii, ale im więcej uda ci się doprecyzować, tym bardziej twój Badacz na tym skorzysta. Istniejące wpisy mogą zostać zmienione, a kolejne dodane podczas gry.

Wpisy w kategoriach Urazy/Blizny, Fobie/Manie, Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty oraz Spotkania z dziwnymi istotami mogą zostać dopisane w trakcie gry. Oczywiście niektórzy Badacze mogą od początku gry mieć jakieś znaczące obrażenia lub blizny, jeśli wynika to z ich historii. Jeżeli tak jest – zapisz to.

Historia Badacza spełnia w grze trzy funkcje.

Po pierwsze, jest to zestaw treściwych zdań, które pełnią rolę przewodnika w odgrywaniu postaci, pomagając ci zdefiniować Badacza i przypomnieć sobie, jak odnosi się on do świata.

Po drugie, można się do niej odwołać podczas fazy rozwoju Badacza, aby odzyskać punkty Poczytalności (patrz **Faza rozwoju Badacza**, str. 105–111 i 459).

Po trzecie – i być może najważniejsze – zmiany na gorsze w historii Badacza odzwierciedlają utratę Poczytalności i rosnącą wiedzę dotyczącą mitów Cthulhu, gdy to, co było mu kiedyś drogie, staje się bez znaczenia. Podczas epizodów szaleństwa albo w wyniku odniesionych przez postać poważnych ran Strażnik Tajemnic może dodać coś do historii Badacza lub wprowadzić w niej poprawki. Ostatecznie, Badacz będzie połączony ze światem tylko przez szaleństwo i ból.



PRZYKŁADOWE ZAWODY

Opisane poniżej zawody to tylko przykłady (w *Podręczniku Badacza* znajdują się szczegółowe opisy wielu dodatkowych zawodów). Wykorzystaj je jako przewodnik przy tworzeniu innych, nieopisanych tutaj profesji. Zawody ważne w historiach Lovecrafta zostały oznaczone jako [lovecraftowski], natomiast te oznaczone jako [współczesne] są dostępne tylko podczas sesji rozgrywanych w czasach współczesnych.

Podczas tworzenia nowego zawodu ogranicz liczbę umiejętności zawodowych do ośmiu, w przeciwnym razie pojęcie zawodu jako zbioru wiedzy i umiejętności szybko stanie się bezużyteczne.

Niektóre z zawodów, jak na przykład Haker, będą mogły istnieć tylko w konkretnych okresach, w tym przypadku w czasach współczesnych. Wybieraj tylko te umiejętności, które są odpowiednie dla okresu historycznego, w którym ma miejsce rozgrywka. Jeśli nie masz pewności, porozmawiaj ze swoim Strażnikiem Tajemnic.

Definicje wszystkich umiejętności znajdują się w **Rozdziale 4: Umiejętności**.

Antykwariusz [lovecraftowski] – Język (Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Historia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (dowolne), Wycena, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 30–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Artysta – Historia albo Wiedza o Naturze, Język (Obcy), Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (dowolne), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 9–50
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo MOC×2, albo ZR×2

Artysta estradowy – Charakteryzacja, Nasłuchiwanie, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 9–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Atleta – Jeździectwo, Pływanie, Rzucanie, Skakanie, Walka Wręcz (Bijatyka), Wspinaczka, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 9–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Bibliotekarz [lovecraftowski] – Język Ojczysty, Język (Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Księgowość oraz cztery dowolne umiejętności jako osobiste specjalizacje lub tematyka lektur.
Majętność: 9–35
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4
Bogaty hobbysta [lovecraftowski] – Broń Palna, Jeździectwo, Język (Obcy), Sztuka/Rzemiosło (dowolne), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz trzy dowolne umiejętności.
Majętność: 50–99
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Człowiek plemienny – Nasłuchiwanie, Okultyzm, Pływanie, Rzucanie albo Walka Wręcz, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrwania (dowolna), Wiedza o Naturze, Wspinaczka.
Majętność: 0–15
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Detektyw policyjny [lovecraftowski] – Broń Palna, Charakteryzacja albo Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Nasłuchiwanie, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 20–50
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Duchowny – Historia, Język (Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nasłuchiwanie, Psychologia, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 9–60
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Dziennikarz [lovecraftowski] – Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Historia, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Fanatyk religijny – Historia, Psychologia, Ukrywanie, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz trzy dowolne umiejętności.
Majętność: 0–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo WYG×2, albo MOC×2

Farmer – Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Prowadzenie Samochodu lub Powożenie, Sztuka/Rzemiosło (Rolnictwo), Tropienie, Wiedza o Naturze, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

PRZYKŁADOWE ZAWODY

Haker [współczesny] – Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Elektronika, Elektryka, Spostrzegawczość, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 10–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Inżynier – Elektryka, Korzystanie z Bibliotek, Mechanika, Nauka (Fizyka), Nauka (Inżynieria), Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Sztuka/Rzemiosło (Rysunek Techniczny) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 30–60
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Lekarz [lovecraftowski] – Język Obcy (Łacina), Medycyna, Nauka (Biologia), Nauka (Farmacja), Pierwsza Pomoc, Psychologia oraz dwie dowolne umiejętności jako akademickie albo osobiste specjalizacje (np. psychiatra mógłby wybrać Psychoanalizę).
Majętność: 30–80
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Misjonarz – Mechanika, Medycyna, Pierwsza Pomoc, Sztuka/Rzemiosło (dowolne), Wiedza o Naturze, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 0–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Muzyk – Nasłuchiwanie, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Instrument), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz cztery dowolne umiejętności.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo MOC×2

Oficer policji – Broń Palna, Pierwsza Pomoc, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, Walka Wręcz (Bijatyka), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna z tych umiejętności jako specjalizacja: Prowadzenie Samochodu albo Jeździectwo.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Oficer wojskowy – Broń Palna, Księgowość, Nawigacja, Psychologia, Sztuka Przetrwania (dowolna), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 20–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Parapsycholog – Antropologia, Historia, Język (Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Okultyzm, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Pilot – Elektryka, Mechanika, Nauka (Astronomia), Nawigacja, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Pilotowanie (Samolot) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 20–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2

Pisarz [lovecraftowski] –Historia, Język Ojczysty, Język (Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Literatura), Wiedza o Naturze albo Okultyzm oraz jedna dowolna umiejętność.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Prawnik – Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Prawo, Psychologia, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.
Majętność: 30–80
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Profesor [lovecraftowski] – Język Ojczysty, Język (Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Psychologia oraz cztery dowolne umiejętności jako akademickie albo osobiste specjalizacje.
Majętność: 20–70
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Prywatny detektyw – Charakteryzacja, Korzystanie z Bibliotek, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność (np. Korzystanie z Komputerów, Ślusarstwo, Broń Palna).
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Przestępca – Psychologia, Spostrzegawczość, Ukrywanie, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz cztery specjalizacje z następujących umiejętności: Broń Palna, Charakteryzacja, Mechanika, Ślusarstwo, Wycena, Walka Wręcz, Zręczne Palce.
Majętność: 5–65
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Włóczęga – Nasłuchiwanie, Nawigacja, Skakanie, Ukrywanie, Wspinaczka, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności
Majętność: 0–5
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo WYG×2, albo ZR×2, albo S×2

Żołnierz – Broń Palna, Pływanie albo Wspinaczka, Sztuka Przetrwania (dowolna), Ukrywanie, Unik, Walka Wręcz oraz dwie z tych umiejętności: Język (Obcy), Mechanika albo Pierwsza Pomoc.
Majętność: 9–30
Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + albo ZR×2, albo S×2

Tworząc wpisy w historii Badacza, bądź szczegółowy, emocjonalny i empatyczny

Postaraj się sformułować każdy wpis tak, aby podkreślić jego osobistą naturę. Na przykład „moja żona" definiuje tylko temat wpisu, ale nie mówi nic o naturze związku z Badaczem.

1. Nadaj miano. Nazwij osobę lub miejsce, zidentyfikuj przedmiot lub ideę.
2. Dodaj uczucie. Zacznij od pozytywnego lub negatywnego, a później buduj na tej podstawie.

Niech to będzie intensywne doznanie, użyj „kochać" zamiast „lubić", „pogardzać" zamiast „nie lubić". Bądź empatyczny, użyj „muszę" zamiast „wolałbym". Postaraj się sformułować wpis tak, aby był osobisty i znaczący.

Na początek pomyśl: „żona". Następnie daj jej imię: „moja żona Annabel". Teraz dodaj emocję: „moja ukochana żona Annabel". Na koniec bądź empatyczny: „moja ukochana żona Annabel, nie mógłbym bez niej żyć". Ta krótka wprawka dostarcza nam o wiele więcej informacji i kontekstu. Oczywiście mogłaby się rozwinąć zupełnie inaczej, na przykład „moja żona Annabel, która sprawia, że moje życie to udręka", „moja biedna żona Annabel, gdybyśmy tylko mogli mieć dzieci".



Wykorzystanie tabel losowych jako inspiracji

Czasem wymyślenie na szybko szczegółów w historii Badacza bywa trudne. Poniższe tabele losowe pozwalają sprawnie dookreślić niektóre elementy historii. Możesz rzucić kostką i wylosować, wybrać to, co wydaje ci się pasować, lub po prostu wykorzystać listy jako inspirację.

Jeśli chcesz, rzuć 1K10 dla każdej listy, aby wylosować odpowiedni wpis dla danej kategorii. Każda opcja zawiera kilka przykładów, od których możesz zacząć. Nie czuj się zobowiązany do wykorzystania tego, co wylosujesz. Jeśli nie pasuje to do twojej koncepcji postaci, rzuć jeszcze raz lub wybierz inną opcję. Jednak nie odrzucaj od razu pozornie nietrafionych pomysłów. Czasem coś, co na pierwszy rzut oka wydaje się niedopasowane, dodaje nieoczekiwany, ale mile widziany smaczek danej postaci.

Przede wszystkim pamiętaj, że tabele losowe mają pobudzać twoją wyobraźnię. Każdy rzut da ci coś z danej dziedziny życia, na co będziesz mógł zareagować – przyjmij to lub odrzuć, ale pozwól sobie na reakcję i wykorzystaj ją do karmienia swojej wyobraźni. Skomponuj historię Badacza tak, aby powstała wiarygodna, kompletna postać.

Możesz tworzyć Badacza, który jest dwudziestoparoletnim mężczyzną nieplanującym założenia rodziny. Rzut na ważne osoby wskazuje na dziecko. Może nie zakładałeś, że twój Badacz ma potomka, ale właściwie czemu nie? Mógł nie planować, że zostanie ojcem. Pomyśl o możliwościach. Może twój Badacz miał romans z zamężną kobietą? Może jego żona zmarła, a dziecko zostało oddane do adopcji? A może jednak jest szczęśliwy w małżeństwie i ma rodzinę?

Opis postaci

Pomyśl o tym, jak najlepiej opisać Wygląd (WYG) twojego Badacza.

Poniżej znajdziesz kilkadziesiąt możliwości (raczej wybierz spośród nich, niż wylosuj):

Wyrazisty	Przystojny	Niezgrabny
Śliczny	Czarujący	O dziecinnej twarzy
Bystry	Zaniedbany	Nijaki
Brudny	Olśniewający	Mól książkowy
Młodziutki	Znużony	Pulchny
Tęgi	Owłosiony	Szczupły
Elegancki	Niechlujny	Krępy
Blady	Posępny	Przeciętny
Rumiany	Opalony	Pomarszczony
Wyniosły	Nieśmiały	Ostre rysy
Krzepki	Filigranowy	Muskularny
Postawny	Niezdarny	Słabowity



Ideologia/Przekonania

Rzuć 1K10 lub wybierz jedną z poniższych opcji. Następnie dodaj do niej szczegóły i dostosuj ją do swojego Badacza.

1. Istnieje siła wyższa, którą czcisz i do której się modlisz (np. Wisznu, Jezus Chrystus, Hajle Syllasje I).
2. Ludzkość świetnie sobie radzi bez religii (np. zagorzały ateista, humanista, bezwyznaniowiec).
3. Nauka ma wszystkie odpowiedzi. Wybierz swój przedmiot zainteresowań (np. ewolucja, kriogenika, eksploracja kosmosu).
4. Wiara w przeznaczenie (np. karma, system klasowy, przesądność).
5. Członek stowarzyszenia lub tajnej organizacji (np. Wolnomularzy, Instytutu Kobiet, Anonymous).
6. W społeczeństwie jest zło, które musi zostać wykorzenione. Czym jest to zło? (Np. narkotyki, przemoc, rasizm).
7. Okultyzm (np. astrologia, spirytyzm, tarot).
8. Polityka (np. konserwatyzm, socjalizm, liberalizm).
9. „Pieniądze to władza i zamierzam mieć ich tyle, ile tylko zdołam zdobyć" (np. chciwy, przedsiębiorczy, bezwzględny).
10. Działacz/Aktywista (np. feminizm, prawa homoseksualistów, związki zawodowe).

Ważne osoby

Rzuć 1K10 lub wybierz jedną z poniższych opcji. Następnie dodaj do niej szczegóły i dostosuj ją do swojego Badacza. Pomyśl o nazwaniu tych osób. Najpierw ustal, kto to będzie.

Rodzic (np. matka, ojciec, macocha).

1. Babcia lub dziadek (od strony ojca lub matki).
2. Rodzeństwo (np. brat, przyrodni brat lub przybrana siostra).
3. Dziecko (syn lub córka).
4. Partner (np. małżonek, narzeczony, kochanka).
5. Osoba, która nauczyła cię zawodowej umiejętności o najwyższej wartości. Zidentyfikuj umiejętność i zastanów się, kto mógł cię jej nauczyć (np. nauczyciel; osoba, u której odbywałeś praktykę; twój ojciec).
6. Przyjaciel z dzieciństwa (np. kolega z klasy, sąsiad, wyimaginowany przyjaciel).
7. Sławna osoba. Twój idol lub bohater. Być może nigdy się nie spotkaliście (np. gwiazda filmowa, polityk, muzyk).
8. Inny Badacz w grze. Wybierz lub wylosuj jedną osobę z drużyny.
9. Bohater niezależny w grze. Poproś Strażnika Tajemnic, aby kogoś dla ciebie wybrał.

Kolejny rzut określi, dlaczego ta osoba jest dla ciebie ważna. Nie wszystkie opcje pasują do każdej osoby, więc możliwe, że będziesz musiał rzucać więcej razy lub po prostu wybrać to, co wydaje się odpowiednie.

1. Masz dług u tej osoby. W jaki sposób ci pomogła? (Np. finansowo, ochraniała cię w trudnych dla ciebie czasach, dzięki niej dostałeś pierwszą pracę).
2. Dana osoba czegoś cię nauczyła. Czego? (Np. umiejętności; miłości; tego, jak być mężczyzną).

3. Dana osoba nadała znaczenie twojemu życiu. W jaki sposób? (Np. pragniesz być taki jak ona, chcesz z nią być, chcesz uczynić ją szczęśliwą).
4. Skrzywdziłeś tę osobę i chcesz jej zadośćuczynić. Co zrobiłeś? (Np. ukradłeś jej pieniądze, doniosłeś na nią na policję, odmówiłeś jej pomocy w rozpaczliwej sytuacji).
5. Macie wspólne doświadczenia. Jakie? (Np. mieszkaliście wspólnie w ciężkich czasach, dorastaliście razem, służyliście razem w wojsku).
6. Chcesz udowodnić tej osobie swoją wartość. Jak? (Np. przez dostanie dobrej pracy, przez znalezienie odpowiedniego małżonka, przez zdobycie wykształcenia).
7. Ubóstwiasz tę osobę (np. za jej sławę, za jej piękno, za jej pracę).
8. Dręczy cię poczucie żalu (np. powinieneś był umrzeć zamiast niej; pokłóciliście się o coś, co powiedziałeś; nie stanąłeś na wysokości zdania i nie pomogłeś jej, gdy miałeś okazję).
9. Chcesz udowodnić, że jesteś lepszy od tej osoby. Jaka była jej wada? (Np. lenistwo, alkoholizm, oziębłość).
10. Dana osoba cię zdradziła i chcesz się zemścić. O co ją obwiniasz? (Np. śmierć ukochanej osoby, twoją złą sytuację finansową, kryzys w małżeństwie).

Znaczące miejsca

Rzuć 1K10 lub wybierz jedną z poniższych opcji. Następnie dodaj do niej szczegóły i dostosuj ją do swojego Badacza. Pomyśl o nazwaniu tych miejsc.

1. Miejsce, gdzie pobierałeś nauki (np. szkoła, uniwersytet, praktyka zawodowa).
2. Twoje miejsce pochodzenia (np. rolnicza wioska, miasteczko handlowe, ruchliwe miasto).
3. Miejsce, gdzie spotkaliście się z twoją pierwszą miłością (np. na koncercie, podczas wakacji, w schronie bombowym).
4. Miejsce cichej kontemplacji (np. biblioteka; twoja posiadłość, gdzie możesz spacerować na łonie natury; miejsce, gdzie wędkujesz).
5. Miejsce, gdzie udzielasz się towarzysko (np. klub dżentelmena, miejscowy bar, dom twojego wuja).
6. Miejsce związane z twoją wiarą/ideologią (np. kościół parafialny, Mekka, Stonehenge).
7. Grób ważnej dla ciebie osoby. Czyj? (Np. rodzica, dziecka, kochanka).
8. Twój dom rodzinny (np. wiejska rezydencja; wynajęte mieszkanie; sierociniec, w którym cię wychowano).
9. Miejsce, gdzie przeżyłeś najszczęśliwsze chwile swojego życia (np. ławka w parku, gdzie miał miejsce twój pierwszy pocałunek; twój uniwersytet; dom twojej babci).
10. Twoje miejsce pracy (np. biuro, biblioteka, bank).

Rzeczy osobiste

Rzuć 1K10 lub wybierz jedną z poniższych opcji. Następnie dodaj do niej szczegóły i dostosuj ją do swojego Badacza.

1. Przedmiot związany z twoją umiejętnością o najwyższej wartości (np. drogi garnitur, fałszywe dokumenty, kastet).
2. Przedmiot ważny dla twojego zawodu (np. torba lekarska, samochód, wytrychy).
3. Pamiątka z dzieciństwa (np. komiks, scyzoryk, szczęśliwa moneta).
4. Pamiątka po zmarłej osobie (np. biżuteria, fotografia w portfelu, list).
5. Coś otrzymanego od ważnej osoby (np. pierścionek, dziennik, mapa).
6. Twoja kolekcja. Co zbierasz? (Np. bilety autobusowe, wypchane zwierzęta, płyty z nagraniami).
7. Coś, co znalazłeś, ale nie wiesz, czym tak naprawdę jest – szukasz odpowiedzi (np. list w nieznanym języku znaleziony w szafce; ciekawa fajka o niewiadomym pochodzeniu, znaleziona wśród przedmiotów należących do twojego zmarłego ojca; dziwna srebrna kula, którą wykopałeś w swoim ogrodzie).
8. Przedmiot związany ze sportem (np. kij krykietowy, podpisana piłka bejsbolowa, wędka).
9. Broń (np. służbowy rewolwer, twoja stara strzelba do polowań, nóż ukryty w cholewce buta).
10. Domowe zwierzątko (np. pies, kot, żółw).

Przymioty

Rzuć 1K10 lub wybierz jedną z poniższych opcji. Następnie dodaj do niej szczegóły i dostosuj ją do swojego Badacza.

1. Szczodry (np. dajesz duże napiwki, zawsze pomagasz ludziom w potrzebie, jesteś filantropem).
2. Dobrze sobie radzisz ze zwierzętami (np. kochasz koty, dorastałeś na farmie, dobrze sobie radzisz z końmi).
3. Marzyciel (np. ulegasz wybrykom fantazji, jesteś wizjonerem, jesteś bardzo kreatywny).
4. Hedonista (np. imprezowa dusza towarzystwa, rozrywkowy kolega od kieliszka, wyznawca zasady „żyj szybko, umieraj młodo").
5. Hazardzista i ryzykant (np. twarz pokerzysty; uważasz, że wszystkiego w życiu trzeba choć raz spróbować; żyjesz na krawędzi).
6. Dobry kucharz (np. pieczesz świetne ciasta, potrafisz stworzyć posiłek prawie z niczego, masz wyrafinowane podniebienie).
7. Bawidamek/Uwodzicielka (np. jesteś gładki w obyciu, masz czarujący głos, magnetyczne spojrzenie).
8. Lojalny (np. zawsze wspierasz swoich przyjaciół, nigdy nie złamałbyś danej obietnicy, jesteś skłonny umrzeć za swoje przekonania).
9. Dobra reputacja (np. najlepszy oficjalny mówca, najbardziej pobożny człowiek, nieustraszony w obliczu niebezpieczeństwa).
10. Ambitny (np. chcesz osiągnąć cel, chcesz zostać szefem, chcesz mieć wszystko).

Kluczowa więź w historii Badacza

Spójrz na historię swojego Badacza i wybierz jeden z wpisów, który wydaje ci się najważniejszy. To jego kluczowa więź: jedna rzecz, która ponad wszystkimi innymi nadaje sens jego życiu. Zaznacz ten wpis gwiazdką lub podkreśl go na karcie Badacza. Ta więź może pomóc twojemu Badaczowi odzyskać punkty Poczytalności (patrz **Rozdział 8: Poczytalność**).

Strażnik Tajemnic może dowolnie ingerować we wszystko w historii Badacza z wyjątkiem kluczowej więzi. Nie może ona zostać zniszczona, uśmiercona albo odebrana przez Strażnika

bez wcześniejszego testu, który mógłby ją ocalić.

Pomysł, żeby gracze mogli wybrać element w świecie gry, który jest nienaruszalny, może brzmieć zniechęcająco (dla Strażnika Tajemnic). Ten immunitet jest jednak mocno ograniczony; kluczowa więź może zostać zniszczona, uśmiercona lub odebrana przez Strażnika Tajemnic, ale Badacz, do którego ona należy, musi być w to zaangażowany lub musi mieć możliwość się zaangażować. W grze oznacza to, że gracz musi mieć możliwość wykonania choć jednego testu, który może ocalić więź.

Utracenie kluczowej więzi podczas gry wymaga testu Poczytalności (utrata 1/1K6 PP, patrz **Rozdział 8: Poczytalność**).

Dodatkowe detale

Uzupełnij detale na karcie Badacza.

Miejsce urodzenia

Większość opowieści Lovecrafta dzieje się w Nowej Anglii. Jeśli chcesz, możesz zacząć przygodę tam, ale tak naprawdę twój Badacz może pochodzić z dowolnego miejsca na świecie. Nie ma żadnych premii ani kar wynikających z kraju pochodzenia lub kultury danego Badacza. Twój wybór może mieć jednak inne konsekwencje, na przykład dla Badacza urodzonego w Stanach Zjednoczonych Ameryki lub Kanadzie angielski będzie najprawdopodobniej językiem ojczystym, ale Badacz urodzony w Quebecu mógł się od małego uczyć francuskiego, ten urodzony w Arizonie może znać hiszpański lub język nawaho, a ten z San Francisco może mówić po kantońsku.

Płeć Badacza

Badacz może być mężczyzną lub kobietą. Nie ma zasad w grze, które różnicowałyby postacie męskie i żeńskie, a żadna z płci nie ma przewagi nad drugą. Gracze przy wybieraniu płci Badacza powinni się kierować własnymi preferencjami, a nie rozważaniami taktycznymi. Niektóre z publikowanych scenariuszy mogą brać pod uwagę znaczenie płci w określonych społecznościach i okresach historycznych.

Imię

Imię Badacza może być dowolne – gracz może wybrać coś, co brzmi przyjemnie lub sugestywnie. Moda na konkretne imiona zmieniała się na przestrzeni lat, więc niektóre z nich będą pasować do pewnych okresów historycznych i miejsc bardziej niż inne.

Wizerunek

Na karcie Badacza znajduje się miejsce na rysunek przedstawiający twoją postać. Jeśli wolisz, możesz wyciąć odpowiedni portret z czasopisma albo wydrukować ilustrację z Internetu. To dobry sposób na przedstawienie swojego Badacza pozostałym graczom. Nawet małe zdjęcie potrafi powiedzieć bardzo wiele.



STANDARDY ŻYCIA

Majętność 0: Ubogi

Postać, która nie może sobie pozwolić nawet na poziom „biedny", jest klasyfikowana jako uboga.
Miejsce zamieszkania: taka postać żyje na ulicy.
Podróże: chodzenie pieszo, jazda autostopem, podróżowanie na gapę pociągiem lub statkiem.

Majętność 1–9: Biedny

Postać może sobie pozwolić na absolutne minimum: dach nad głową i jeden skromny posiłek w ciągu dnia.
Miejsce zamieszkania: ograniczone do najtańszego wynajmowanego pokoju lub mieszkania, ewentualnie podłego hotelu.
Podróże: najtańszy transport publiczny. Każdy posiadany przez daną postać środek transportu będzie tani i zawodny.

Majętność 10–49: Przeciętnie majętny

Umiarkowany poziom komfortu: trzy posiłki dziennie, a czasem nawet jakieś przyjemności.
Miejsce zamieszkania: przeciętny dom lub mieszkanie, może być zarówno wynajmowane, jak i własne. Postać zatrzymuje się raczej w średniej klasy hotelach.
Podróże: postać może korzystać ze wszystkich środków transportu, ale nie z pierwszej klasy. W czasach współczesnych postać może posiadać dość niezawodny samochód.

Majętność 50–89: Zamożny

Ten poziom majętności pozwala na luksus i komfort.
Miejsce zamieszkania: pokaźna rezydencja, prawdopodobnie ze służbą (kamerdyner, gosposia, pokojówki, ogrodnik itp.). Postać prawdopodobnie posiada drugi dom na wsi lub za granicą. Zatrzymuje się w drogich hotelach.
Podróże: pierwsza klasa. Dana postać posiada drogi samochód lub jego ekwiwalent.

Majętność 90+: Bogaty

Ten poziom majętności pozwala na imponujący luksus i komfort.
Miejsce zamieszkania: luksusowa rezydencja lub posiadłość z liczną służbą (kamerdyner, służący, pokojówki, ogrodnik itp.). Dwa inne domy (na wsi i za granicą). Dana postać zatrzymuje się tylko w najlepszych hotelach.
Podróże: pierwsza klasa. We współczesnych czasach dana postać może posiadać wiele luksusowych samochodów.

Dopóki wydatki Badacza mieszczą się w granicach jego standardu życia, nie ma potrzeby obliczać dokładnych kosztów mieszkania, jedzenia czy okazjonalnych podróży. Jeśli Badacz chce dokonać bardziej znacznego zakupu, zajrzyj do **Tabeli II: Gotówka i dobytek** (str. 50).

Majętność 99: Krezus

Podobnie jak to ma miejsce przy poziomie „bogaty", ale pieniądze tak naprawdę nie grają roli. Postacie w tej kategorii są jednymi z najbogatszych osób na świecie.

KROK 5: WYPOSAŻ SWOJEGO BADACZA

Codzienny standard życia twojego Badacza jest podyktowany wartością jego Majętności. Podobnie prawdopodobieństwo posiadania znacznego dobytku, takiego jak dom lub samochód. Strażnik Tajemnic doradzi ci, jakie inne wyposażenie może się na początek przydać twojemu Badaczowi. Gracz może zakupić dodatkowe przedmioty, jeśli są one dostępne.

Gotówka i dobytek

Kwoty w dolarach amerykańskich, podane z podziałem na okresy historyczne, określają zamożność Badacza. Gotówka jest łatwo dostępna dla postaci, podczas gdy pieniądze powiązane z dobytkiem mogą zostać wydane tylko wtedy, gdy Badacz miał wystarczająco dużo czasu, aby spieniężyć kapitał.

Patrząc na Majętność Badacza, weź pod uwagę okres historyczny i dopiero wtedy określ, jaką gotówką dysponuje oraz jaki jest jego dobytek i poziom wydatków.

Uwagi:

Gotówka: Niekoniecznie noszona przy sobie. Strażnik Tajemnic może zapytać, gdzie ją trzymasz. Na przykład podczas podróży zagranicznej Badacz może trzymać pieniądze przy sobie (w pasie, portfelu itp.) lub ktoś z domu może mu je przesłać, kiedy o to poprosi. To może mieć znaczenie w sytuacji, gdy Badacz zostanie okradziony lub straci swój ekwipunek.

Poziom wydatków: To arbitralna kwota, poniżej której – dla ułatwienia gry – nie trzeba rozliczać dokładnie wydatków. Badacz może wykorzystać swój poziom wydatków bez zużywania gotówki. W teorii Badacz mógłby wykorzystywać kwotę poniżej poziomu wydatków każdego dnia, ale w praktyce powinien z tego korzystać tylko okazyjnie – jeśli Strażnik Tajemnic zauważy, że gracz nadużywa tego finansowego abstraktu, może się odwołać do dobytku Badacza. Poziom wydatków istnieje tylko po to, aby zapewnić płynność gry – nikt nie chce liczyć każdego pensa.

Dobytek: Dobytek oznacza rzeczy, które posiada twój Badacz na początku gry, a kwota w dolarach podana w tabeli to całkowita ich wartość. Gracz powinien zanotować sobie tę kwotę i zdecydować, jaką formę ona przyjmie. Zazwyczaj będzie to nieruchomość lub inwestycja, ale mogą to też być udziały w jakiejś firmie. Podstawowa lista posiadanych przedmiotów znajduje się przy opisie standardów życia. Jeśli standard życia twojego Badacza zakłada posiadanie domu i samochodu, te rzeczy są częścią wartości dobytku postaci.

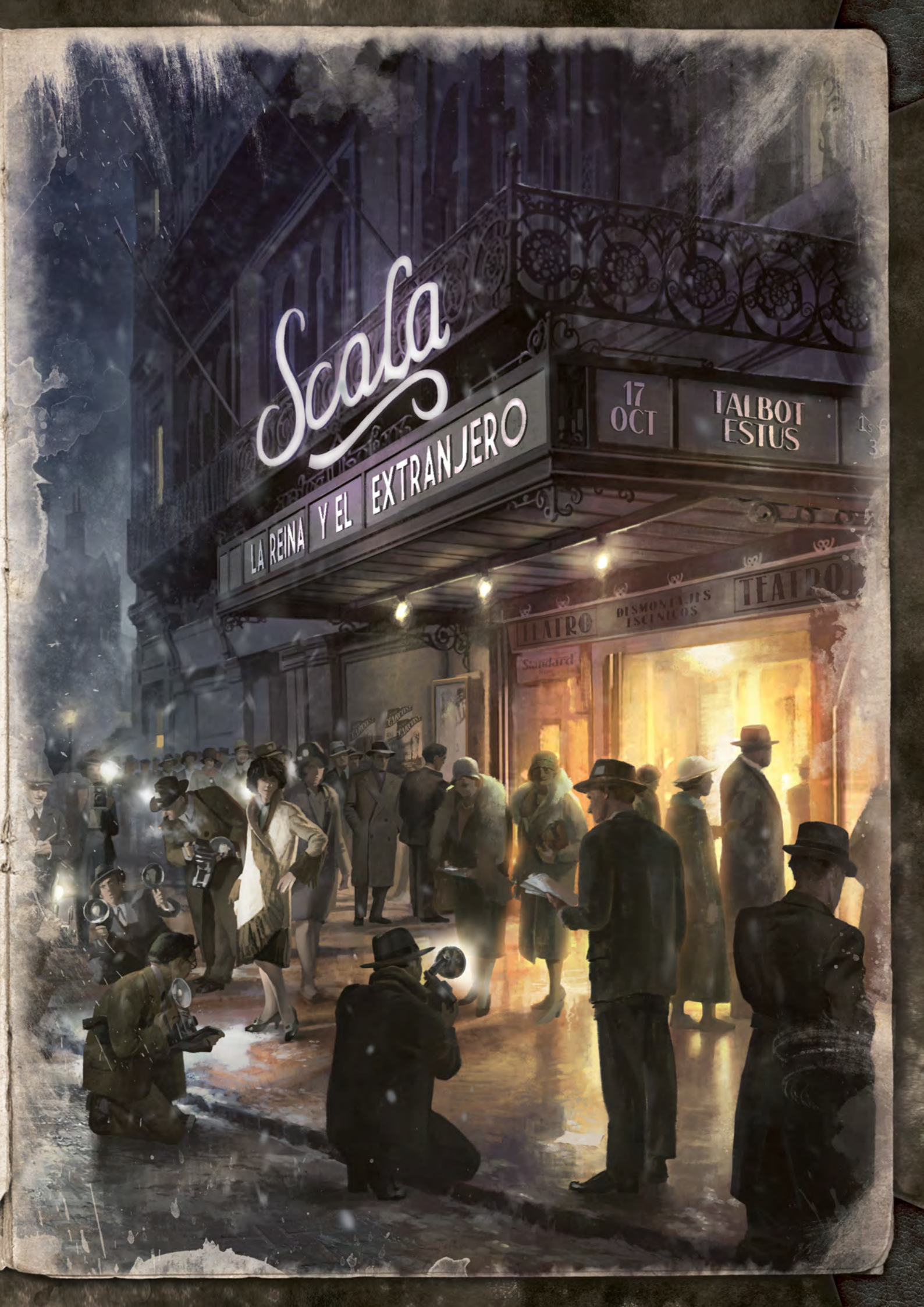
Wyposażenie

Ostatni element to zapisanie wszystkich ważnych przedmiotów, broni czy wyposażenia, które posiada twój Badacz. Nie ma potrzeby robić szczegółowej listy wszystkiego, co do niego należy. Wystarczy lista rzeczy godnych uwagi. Często Badacze rozpoczynający grę nie mają żadnych wyjątkowych przedmiotów, które byłby warte zapisania jako wyposażenie. Nic nie szkodzi. Podczas gry zaczniesz odkrywać wszelkiego rodzaju dziwne i niepospolite przedmioty. Nie musisz kupować rzeczy, które pasują do profilu standardu życia twojego Badacza – po prostu je posiadasz.

TABELA II: GOTÓWKA I DOBYTEK

LATA 20. XX WIEKU			
Majętność	**Gotówka**	**Dobytek**	**Poziom wydatków**
Ubogi (MAJ 0)	0,50$	Brak	0,50$
Biedny (MAJ 1–9)	MAJ×1 (1–9$)	MAJ×10 (10–90$)	2$
Przeciętnie majętny (MAJ 10–49)	MAJ×2 (20–98$)	MAJ×50 (500–2 450$)	10$
Zamożny (MAJ 50–89)	MAJ×5 (250–445$)	MAJ×500 (25 000–44 500$)	50$
Bogaty (MAJ 90–98)	MAJ×20 (1 800–1 960$)	MAJ×2000 (180 000–196 000$)	250 $
Krezus (MAJ 99+)	50 000$	Powyżej 5 mln$	5 000$

CZASY WSPÓŁCZESNE			
Majętność	**Gotówka**	**Dobytek**	**Poziom wydatków**
Ubogi (MAJ 0)	10$	Brak	10$
Biedny (MAJ 1–9)	MAJ×20 (20–180$)	MAJ×200 (200–1 800$)	40$
Przeciętnie majętny (MAJ 10–49)	MAJ×40 (400–1 960$)	MAJ×1 000 (10 000–49 000$)	200$
Zamożny (MAJ 50–89)	MAJ×100 (5 000–8 900$)	MAJ×10 000 (500 000–890 000$)	1 000$
Bogaty (MAJ 90–98)	MAJ×400 (36 000–39 200$)	MAJ×40 000 (3,6–3,92 mln $)	5 000$
Krezus (MAJ 99+)	1 mln $	Powyżej 100 mln $	100 000$


Scala
LA REINA Y EL EXTRANJERO
17 OCT
TALBOT ESTUS
TEATRO
DESMONTAJES ESCÉNICOS
TEATRO
Standard

Nawet jeśli twój Badacz nie ma broni, nadal może jej używać. Może twoja postać brała udział w wojnie albo zaznajomiła się z bronią palną i nożami podczas dorastania na farmie. W każdej epoce bardzo niewielu ludzi jest specjalistami od broni, ale często wiele osób miało z nią jakąś styczność. Nie licząc kilku zawodów, takich jak Żołnierz, dodatkowe punkty zainwestowane w umiejętność Walka Wręcz czy Broń Palna będą pochodzić z punktów zainteresowań.

Więcej informacji znajdziesz w części **Wyposażenie** (patrz str. 50–52) i w **Tabeli XVI: Broń** (patrz str. 452–457).

INNE SPOSOBY TWORZENIA BADACZY

Najważniejsze w tworzeniu Badacza jest to, aby wygenerować zestaw cech, których wartości będą się mieścić w odpowiednich zakresach. Zasady, z których korzystasz, mogą być używane wymiennie z poniższymi, a różne grupy graczy mogą korzystać z różnych metod. Niektórzy wolą losowe podejście, inni preferują rozmaite stopnie swobody przy wymianie lub modyfikacji wartości, tak aby lepiej dopasować je do z góry przyjętego szablonu postaci lub do ich sposobu postrzegania balansu gry.

Z tego powodu na kolejnych stronach został przedstawiony wybór opcjonalnych metod tworzenia Badaczy. Strażnik Tajemnic powinien przedyskutować i zdecydować ze swoimi graczami, która z metod lub jaka kombinacja metod tworzenia Badaczy najlepiej się sprawdzi w ich drużynie.

Opcja 1: Zacznij od nowa

Korzystasz z domyślnej metody. Jeśli nie odpowiadają ci wyniki rzutów, odrzuć je i zacznij od nowa. Strażnik Tajemnic może pozwolić na wykorzystanie tej opcji, ilekroć trzy lub więcej rzutów gracza wskazuje na cechy o wartości poniżej 50.

Opcja 2: Modyfikacja niskich wyników rzutów

Korzystasz z domyślnej metody. Jeśli wydaje ci się, że masz zbyt dużo niskich wyników rzutów (może trzy lub więcej poniżej 10), rzuć dodatkową 1K6 i rozdysponuj dodatkowe punkty pomiędzy najniższe wyniki, zanim pomnożysz je przez 5.

Opcja 3: Dowolne przypisanie wartości do cech

Rzuć kostkami i zapisz wyniki: rzuć pięć razy 3K6 i trzy razy 2K6+6. Pomnóż wszystkie wyniki przez 5, a następnie rozdysponuj wartości pomiędzy ośmioma cechami wedle własnego uznania. Sugerowane minimum dla INT i BC to 40, ale jeśli Strażnik Tajemnic się zgodzi, obie te cechy mogą być niższe.

Opcja 4: Pula punktów na cechy

Podziel 460 punktów pomiędzy osiem cech wedle własnego uznania (w zakresie od 15 do 90). Sugerowane minimum dla INT i BC to 40, ale jeśli Strażnik Tajemnic się zgodzi, obie te cechy mogą być niższe.

Opcja 5: Metoda błyskawiczna

Ta metoda jest polecana, jeśli chcecie szybko przygotować postacie i zacząć grać.

- Rozdysponuj wartości 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 i 80 pomiędzy cechy Badacza wedle własnego uznania.
- Zastosuj **modyfikatory wieku** i **WYK** (patrz str. 36).
- Oblicz **Modyfikator Obrażeń** i **Krzepę** (patrz str. 37).
- Oblicz punkty Wytrzymałości (KON + BC podzielone przez 10) i Szczęście – (3K6)×5.
- Wybierz zawód i odpowiadające mu osiem umiejętności zawodowych.
- Rozdysponuj następujące wartości pomiędzy osiem umiejętności zawodowych i Majętność: jedna 70%, dwie 60%, trzy 50% i trzy 40% (przypisz umiejętnościom dokładnie te wartości i zignoruj ich bazową wartość). Jeśli wybrany przez ciebie zawód ma przypisaną Majętność niższą niż 40%, zapisz odpowiednią wartość Majętności, a nadmiarowe punkty przypisz do innej umiejętności.
- Wybierz cztery umiejętności niezawodowe i podnieś je o 20% (dodając 20 do ich bazowych wartości).
- Wykonaj kilka rzutów, aby określić szczegóły historii Badacza. Rozwiniesz je później, już podczas gry.
- Zacznij grać.
- Wpisz ½ i ⅕ wartości cech podczas gry.
- Zajmij się pieniędzmi, jeśli będzie to konieczne.

Opcja 6: Osiągnięcie wyżyn ludzkiego potencjału

Pewnie zauważyłaś, że maksymalna wartość większości cech to 99, ale rzuty pozwalają uzyskać tylko 90 jako maksymalną wartość. Aby stworzyć prawdziwie wyjątkowych Badaczy, Strażnik Tajemnic może pozwolić na dodatkowy rzut 1K10, a gracz może dowolnie rozdysponować uzyskane punkty procentowe pomiędzy cechy Badacza. Tym sposobem Badacz o INT 90 może podnieść jej wartość do 99, jeśli wynik rzutu będzie równy 9.

Ta opcja może być wykorzystywana w połączeniu z każdą inną metodą.

Opcja 7: Limity wartości początkowych umiejętności

Badacze posiadający wysokie wartości umiejętności nie powinni zaburzać balansu gry, ponieważ niektóre testy będą od nich wymagały rzutów na ½ lub ⅕ wartości umiejętności. Podobnie, można uniknąć ataku lub na niego odpowiedzieć, nawet jeśli atakująca postać posiada umiejętność Walka Wręcz na poziomie 99% (wynik 100 zawsze oznacza porażkę). Jeśli uważasz, że wysokie wartości umiejętności mogą stanowić problem dla twojej grupy, możesz zastosować górne limity początkowych wartości umiejętności, na przykład 75%.

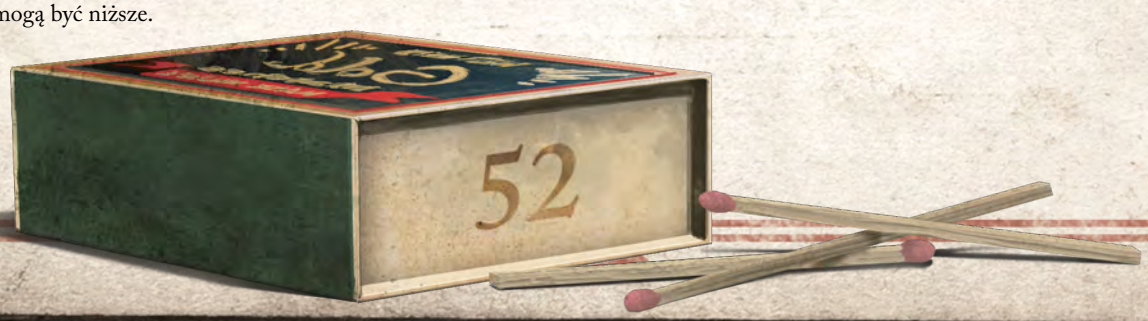


TABELA ½ I ⅕ WARTOŚCI

Znajdź wartość cechy lub umiejętności w kolumnie Liczba bazowa i sprawdź w sąsiadujących kolumnach ½ (trudny test) i ⅕ (ekstremalny test) wartości danej liczby.

Liczba bazowa	½ wartości	⅕ wartości	Liczba Bazowa	½ wartości	⅕ wartości	Liczba bazowa	½ wartości	⅕ wartości	Liczba bazowa	½ wartości	⅕ wartości
1	0		26	13		51	25		76	38	
2	1	0	27		5	52	26	10	77		15
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20

ZEW CTHULHU

1920

Imię Badacza: Harvey Walters
Gracz:
Profesja: Dziennikarz
Wiek: 42 Płeć: mężczyzna
Miejsce zamieszkania: Nowy Jork
Miejsce urodzenia: Boston



CECHY

S	20 (10/4)	ZR	55 (27/11)	MOC	45 (22/9)
KON	70 (45/14)	WYG	80 (40/16)	WYK	84 (42/16)
BC	80 (40/16)	INT	85 (42/17)	Ruch	6

Ciężka Rana: 15
Chwilowa Niepoczytalność
Czasowa Niepoczytalność: 45 99

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Agonia / Nieprzytomny	00	01	02
03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Punkty Poczytalności

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76				
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99				

POCZYTALNOŚĆ

Pech

SZCZĘŚCIE

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76				
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99				

9

PUNKTY MAGII

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

UMIEJĘTNOŚCI

☐ Antropologia (01%)		☐ Księgowość (05%)		☐ Pływanie (20%)		☐ Unik (1/2 ZR)	27 (13/5)
☐ Archeologia (01%)	80 (40/16)	Majętność (00%)	41 (20/8)	☐ Prawo (05%)	64 (31/12)	☐ Urok Osobisty (15%)	
☐ Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)		☐ Mechanika (10%)		☐ Prowadzenie Samochodu (20%)		☐ Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	25 (12/5)
☐		☐ Medycyna (01%)		☐ Psychoanaliza (01%)		☐	
☐ Broń Palna (Krótka) (20%)		Mity Cthulhu (00%)		☐ Psychologia (10%)	65 (32/13)	☐	
☐ Charakteryzacja (05%)		☐ Nasłuchiwanie (20%)	45 (22/9)	☐ Rzucanie (20%)		☐ Wiedza o Naturze (10%)	
☐ Elektryka (10%)		☐ Nauka (01%)		☐ Skakanie (20%)		☐ Wspinaczka (20%)	
☐ Gadanina (05%)		☐		☐ Spostrzegawczość (25%)		☐ Wycena (05%)	
☐ Historia (05%)		☐		☐ Sztuka/Rzemiosło (05%) Fotografia	25 (12/5)	☐ Zastraszanie (15%)	
☐ Jeździectwo (05%)		☐ Nawigacja (10%)		☐		☐ Zręczne Palce (10%)	
☐ Język Obcy (01%) Łacina	66 (33/13)	☐ Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)		☐		☐	
☐		☐ Okultyzm (05%)	30 (15/6)	☐ Sztuka Przetrwania (10%)		☐	
☐		☐ Perswazja (10%)	70 (35/14)	☐ Ślusarstwo (01%)		☐	
☐ Język Ojczysty (WYK) Angielski	84 (42/16)	☐ Pierwsza Pomoc (30%)		☐ Tropienie (10%)		☐	
☐ Korzystanie z Bibliotek (20%)	55 (27/11)	☐ Pilotowanie (01%) Samolot	50 (25/10)	☐ Ukrywanie (20%)		☐	

UZBROJENIE

Broń	Zwykły	Wymagający	Ekstrem.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amunicja	Zawodność
Nieuzbrojony	25	12	5	1K3 + MO	-	1	-	-

WALKA

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Unik: 27 (13/5)

HISTORIA BADACZA



Opis postaci Przystojny, dobrze ubrany i z niewielką nadwagą.

Przymioty Bawidamek.

Ideologia/Przekonania Wiara w przeznaczenie. Wypatruje znaków i omenów.

Urazy/Blizny

Ważne osoby Wuj Theodore, który zaszczepił w nim miłość do archeologii. Harvey chce udowodnić, że jest lepszym człowiekiem niż wuj, którego do szaleństwa doprowadziła obsesja.

Fobie/Manie

Znaczące miejsca Pracownia na górnym piętrze własnego domu.

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Rzeczy osobiste Artefakty archeologiczne należące do jego wuja, obecnie znajdują się w pracowni Harveya.

Spotkania z dziwnymi istotami

EKWIPUNEK

Pióro i notatnik
Aparat fotograficzny

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków 10 $
Gotówka 82 $
Dobytek 2050 $ (mieszkanie)

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukcesu:

KRYTYCZNA PORAŻKA	PORAŻKA	ZWYKŁY SUKCES	TRUDNY SUKCES	EKSTREMALNY SUKCES	KRYTYCZNY SUKCES
100/96+	> um*	≤ um*	1/2 um*	1/5 um*	01

Forsowanie rzutu: musisz uzasadnić próbę forsowania; nie możesz forsować testów walki ani Poczytalności

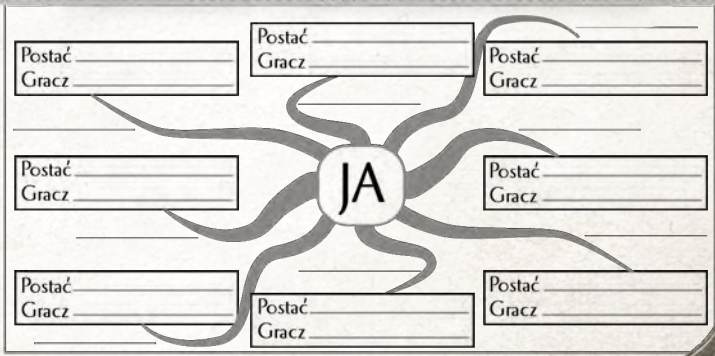
*wartość umiejętności

Rany i Leczenie

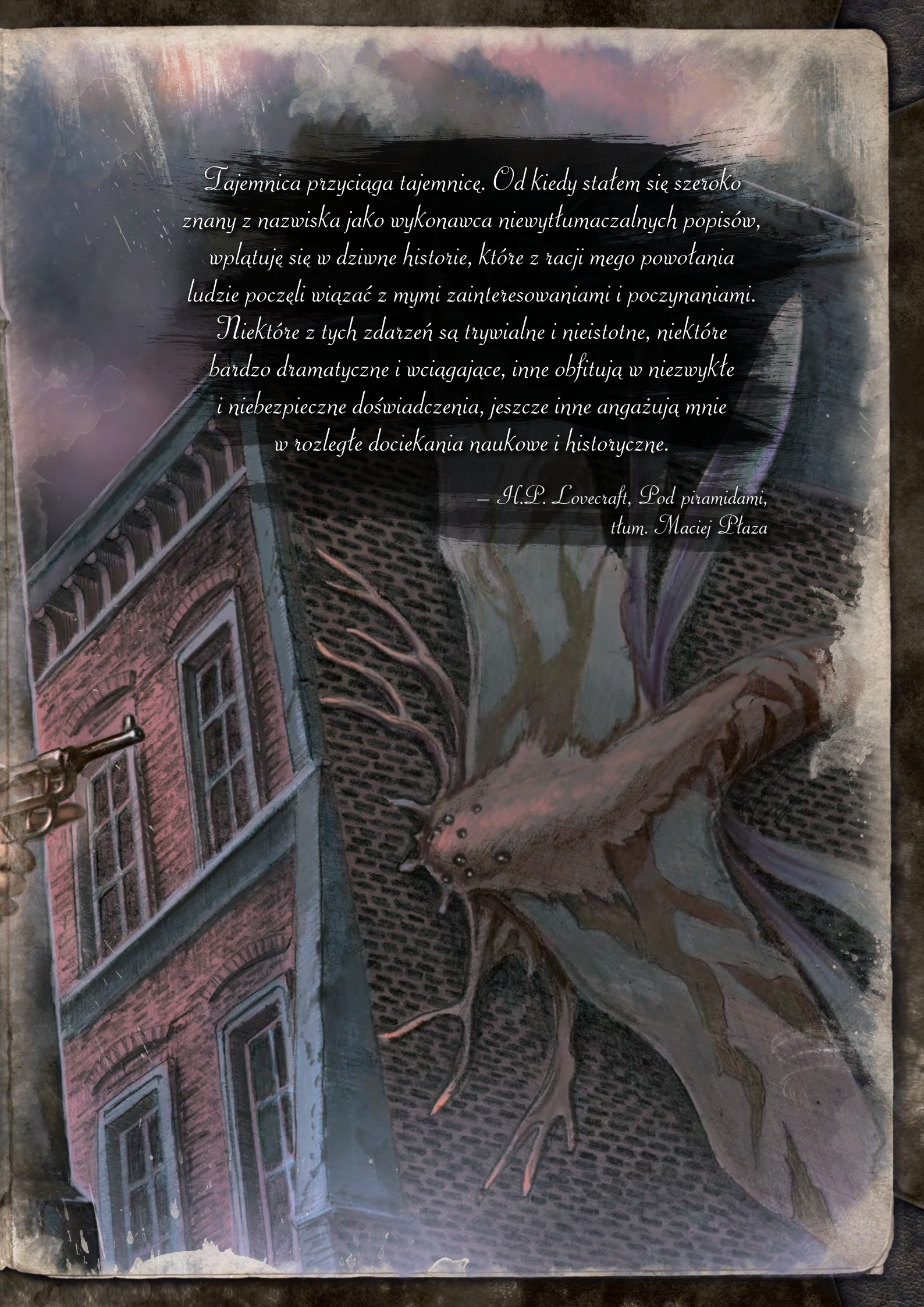
Pierwsza Pomoc leczy 1 PW Medycyna leczy +1K3 PW

Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym atatku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia
Agonia = Pierwsza Pomoc = tymczasowo stabilny; potem wymagany test Medycyny
Naturalne tempo leczenia (bez Ciężkiej Rany): 1 PW dziennie
Naturalne tempo leczenia (z Ciężką Raną): rzut na leczenie raz na tydzień

ZNAJOMI BADACZE




Sandzel
2019



Tajemnica przyciąga tajemnicę. Od kiedy stałem się szeroko znany z nazwiska jako wykonawca niewytłumaczalnych popisów, wplątuję się w dziwne historie, które z racji mego powołania ludzie poczęli wiązać z mymi zainteresowaniami i poczynaniami. Niektóre z tych zdarzeń są trywialne i nieistotne, niektóre bardzo dramatyczne i wciągające, inne obfitują w niezwykłe i niebezpieczne doświadczenia, jeszcze inne angażują mnie w rozległe dociekania naukowe i historyczne.

— H.P. Lovecraft, Pod piramidami,
tłum. Maciej Płaza

ROZDZIAŁ 4

UMIEJĘTNOŚCI

W tym rozdziale znajdziesz szczegółowe omówienie umiejętności, warunki korzystania z nich oraz zakres stosowania ich w grze. Każda kategoria umiejętności prezentuje (szeroki) wachlarz zastosowań oraz w zwięzły sposób podsumowuje cele i okoliczności, w których dana umiejętność może zostać użyta.

DEFINICJE UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności reprezentują to, co jest znane w danym okresie historycznym. Niektóre z nich są oznaczone jako [współczesne], aby zasygnalizować, że mogą być wykorzystywane tylko w sytuacji, gdy rozgrywka toczy się w czasach współczesnych. Część umiejętności ma ogólne nazwy, które nie będą odpowiednie dla wszystkich okresów historycznych, na przykład Prowadzenie Samochodu nie będzie pasować do gry w wiktoriańskim Londynie, więc powinno zostać odpowiednio przemianowane, w tym przypadku na Powożenie.

Procentowa statystyka umiejętności nie określa całego zasobu wiedzy w danej dziedzinie. Gdyby różnicę w wiedzy dwóch fizyków – współczesnego o poziomie umiejętności 60% i pochodzącego z 1910 roku o poziomie umiejętności 90% – przedstawić za pomocą stosów pokerowych żetonów, ten pierwszy miałby ich zdecydowanie więcej, więc wiedziałby więcej.

Na podobnej zasadzie na niektóre umiejętności będzie miała wpływ lokalizacja. Japoński Badacz może mieć umiejętność Prawo na poziomie 75% w Japonii. Jednak jeśli ten sam Badacz będzie wykonywał test znajomości prawa hiszpańskiego, Strażnik Tajemnic prawdopodobnie podniesie poziom trudności testu.

Umiejętność na poziomie 50% pozwala postaci korzystać z niej, aby zarobić na życie. Jeśli Badacz rozwinie do wysokiego poziomu umiejętność niezwiązaną ze swoim zawodem, gracz i Strażnik Tajemnic mogą przedyskutować zmianę zawodu Badacza.

W wyjątkowych sytuacjach w grze Strażnik Tajemnic będzie musiał zdecydować o tym, jak zastosować zasady dotyczące wykorzystania umiejętności. Przy umiejętnościach znajdują się wskazówki, jak korzystać z nich w określonych okolicznościach. Te sugestie mają zachęcić Strażnika Tajemnic do własnej oceny sytuacji, zamiast korzystania z mnóstwa szczegółowych zasad.

Niektóre umiejętności reprezentują szeroki zakres wiedzy, jak na przykład Broń Palna, Nauka, Sztuka/Rzemiosło czy Walka Wręcz, pozwalając Badaczom specjalizować się w węższej dziedzinie.

Niektóre umiejętności wyszczególnione poniżej zostały oznaczone jako [rzadkie] i nie są umieszczone na standardowej karcie Badacza (Broń Artyleryjska, Czytanie z Ruchu Warg,

CO OZNACZAJĄ PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI?

Ogólny poziom zdolności odzwierciedlony w wartości umiejętności:

01%–05%: Nowicjusz – kompletny amator.

06%–19%: Debiutant – początkujący, posiadający niezbyt dużą wiedzę.

20%–49%: Amator – posiada odrobinę talentu lub podstawowe przeszkolenie (na poziomie hobbystycznym).

50%–74%: Profesjonalista – ten zakres pozwala postaci na wykorzystanie umiejętności do zarabiania na życie. Jest to ekwiwalent licencjatu w danej dziedzinie.

75%–89%: Ekspert – zaawansowana biegłość. Może odpowiadać tytułowi magistra lub doktora.

90%+: Mistrz – w światowej czołówce osób, które opanowały daną umiejętność.

Hipnoza, Materiały Wybuchowe itp.). Jeśli Strażnik Tajemnic chce włączyć do gry rzadkie umiejętności albo jeśli gracz chce posiadać jedną z nich, powinno to zostać jasno zasygnalizowane. Strażnik Tajemnic może wprowadzić także inne umiejętności w zależności od realiów i okresu historycznego, na przykład gdyby chciał osadzić grę w dalekiej przyszłości na obcej planecie, musiałby wymyślić wiele nowych umiejętności.

SPECJALIZACJE UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre umiejętności o szerokim zakresie zostały podzielone na specjalizacje. Gracz może wydać punkty umiejętności, aby zdobyć specjalizację w danej umiejętności. Takiej umiejętności nie można wybrać i rozwinąć bez specjalizacji, a co za tym idzie – gracz może wydać punkty, aby uzyskać umiejętność Walka Wręcz (Bijatyka) lub Walka Wręcz (Włócznia), ale nie może dodać punktów po prostu do Walki Wręcz.

W przypadku umiejętności takich jak Nauka, Sztuka/Rzemiosło czy Wiedza Tajemna mamy do czynienia z podziałem na bardzo różnorodne specjalizacje. Strażnik Tajemnic musi zdecydować, czy dana specjalizacja ma zastosowanie w konkretnej sytuacji. Zależnie od okoliczności, jeśli Strażnik uzna, że dwie specjalizacje są do siebie wystarczająco zbliżone, może pozwolić na skorzystanie z innej specjalizacji niż wymagana, ale zwiększyć poziom trudności testu.

Często umiejętności i wiedza z zakresu poszczególnych specjalizacji są możliwe do przeniesienia na inne. Na końcu tego rozdziału znajdziesz opcjonalne zasady dotyczące przenoszenia korzyści przypisanych do umiejętności.

Badacze starają się złamać szyfr numeryczny. Strażnik Tajemnic zarządza test Kryptografii. Gracz, którego Badacz nie posiada tej umiejętności, pyta, czy zamiast Kryptografii może wykorzystać Matematykę. Strażnik pozwala na test, ale o zwiększonym poziomie trudności. Przy wykorzystaniu Kryptografii wymagany był normalny sukces (wynik rzutu równy lub niższy niż wartość umiejętności), zatem przy wykorzystaniu Matematyki wymagany jest trudny sukces (wynik rzutu równy lub niższy niż ½ wartości umiejętności).

UMIEJĘTNOŚĆ PRZECIWSTAWNA /POZIOM TRUDNOŚCI

Wpis dotyczący każdej umiejętności zawiera informację na temat umiejętności przeciwstawnej (jeśli taka istnieje) oraz sugestie, kiedy poziom trudności powinien być normalny, a kiedy trudny. Normalny poziom trudności (wymagający wyniku rzutu równego lub niższego niż wartość umiejętności) jest domyślnym poziomem testu. Kiedy sytuacja jest bardziej skomplikowana, może się pojawić konieczność wykonania testu na trudnym poziomie (wymagającym wyniku rzutu równego lub niższego niż ½ wartości umiejętności). Test o ekstremalnym poziomie trudności (wymagającym wyniku rzutu równego lub niższego niż ⅕ wartości umiejętności) powinien być zarządzany stosunkowo rzadko – tylko w najpoważniejszych, najbardziej skrajnych sytuacjach. Czasem może to być po prostu korzystanie z umiejętności, gdy jest to bardzo utrudnione, na przykład kiedy ktoś strzela do Badacza lub go ściga albo kiedy warunki są wyjątkowo niesprzyjające.



Harvey próbuje naprawić turbinę elektryczną

Oto kilka przykładów, kiedy można zastosować test o ekstremalnym poziomie trudności.

Materiały Wybuchowe: aby rozbroić bombę skonstruowaną zupełnie inaczej niż te, które udało się Badaczowi rozbroić do tej pory; mogłaby ona być futurystyczna lub obcego pochodzenia.

Elektryka: operowanie na futurystycznych lub obcych technologiach, które wykorzystują elementy elektroniki.

Nasłuchiwanie: podsłuchiwanie cichej konwersacji w bardzo głośnym otoczeniu.

Ślusarstwo: otworzenie dobrze zabezpieczonego zamka przy użyciu tylko kawałka drutu (tzn. bez narzędzi); otworzenie najlepiej strzeżonego skarbca w banku.

Medycyna: diagnoza i leczenie choroby, która jest dziwna, nowa lub obcego pochodzenia.

Psychologia: odczytanie czyichś intencji albo określenie, czy dana osoba kłamie, jeśli jej odpowiednia przeciwstawna umiejętność (Zastraszanie, Gadanina, Perswazja lub Urok Osobisty) ma wartość 90% lub więcej.

FORSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Dla każdej umiejętności zostało podanych kilka przykładów tak zwanego forsowania (patrz **Forsowanie rzutu**, str. 95), a także możliwych konsekwencji niepowodzenia takiego testu. Sugestie, które zostały tu zamieszczone, powinny być traktowane właśnie jak sugestie, nic ponadto. Zakres swobody tego, co uzasadnia forsowanie rzutu, jest dość szeroki i najlepiej jeśli zostanie on określony przez akcje, motywacje i wydarzenia w grze. Tak samo konsekwencje nieudanego forsowania będą najlepiej dopasowane, gdy zainspirują je aktualne wydarzenia w grze, bohaterowie niezależni i sam świat gry.

Tam, gdzie jest to niezbędne, zostały podane przykłady możliwych konsekwencji dla Badacza forsującego rzut podczas epizodu obłędu. Sam fakt, że Badacz jest niepoczytalny i stara się wykonać jakieś zadanie, podnosi ryzyko testu, a konsekwencje niepowodzenia forsowanego rzutu często bywają ekstremalne (lub dziwne).

Przykłady mają tylko dostarczyć pomysłów. Z założenia zarówno gracze, jak i Strażnik Tajemnic powinni wymyślać własne uzasadnienia i konsekwencje, tak aby pasowały one do sesji i sposobu gry.

ŁĄCZONY TEST UMIEJĘTNOŚCI

Bywają takie sytuacje, w których Strażnik Tajemnic będzie prosić graczy o test więcej niż jednej umiejętności. Gracz wykonuje jeden rzut kostkami, ale wynik jest porównywany z wartościami każdej z wybranych umiejętności. Strażnik powinien sprecyzować, czy wymagany jest sukces dla obu umiejętności, czy tylko dla jednej z nich.

Obłąkany kultysta nagle wyciąga broń i celuje do Harveya. Strażnik Tajemnic prosi Harveya o rzut na Spostrzegawczość lub Psychologię. Zdany test dowolnej z tych umiejętności pozwoli Harveyowi przewidzieć działanie napastnika i być może da mu szansę na podjęcie akcji przed kultystą. Zdany test Spostrzegawczości pozwoliłby mu dojrzeć pistolet wyciągany przez kultystę, podczas gdy udany test Psychologii sprawiłby, że Harvey przewidziałby agresywne zachowanie kultysty.

Potem Harvey próbuje naprawić elektryczną turbinę. Urządzenie jest zarówno mechaniczne, jak i elektryczne, więc Strażnik Tajemnic prosi o łączony test Mechaniki i Elektryki. Gracz wykonuje jeden rzut, a wynik jest porównywany z obiema wartościami umiejętności – w tym przypadku test musi być zdany dla każdej umiejętności, aby wykonać zadanie.

Zwróć uwagę na to, jak ważne jest wykonanie tylko jednego rzutu w ostatnim przykładzie. Wartości obu tych umiejętności, Mechaniki i Elektryki, w przypadku Harveya to tylko 10%. Jego szansa na sukces przy jednym rzucie i porównaniu wartości obu umiejętności jednocześnie wynosi 10%. Jeśli miałby wykonać dwa następujące po sobie testy, najpierw Mechaniki, a później Elektryki, jego szansa na sukces spadłaby do 1%.



LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Klucz:
Ω oznacza, że umiejętność jest dostępna tylko, jeśli gra ma miejsce w czasach współczesnych.
⚜ oznacza, że to rzadka umiejętność, niewpisana na standardową kartę Badacza.
⚝ oznacza, że dana umiejętność jest podzielona na różne osobne umiejętności.

Aktorstwo (05%) – *patrz Sztuka/Rzemiosło*
Antropologia (01%)
Archeologia (01%)
Astronomia (01%) – *patrz Nauka*
Bicz (05%) – *patrz Walka Wręcz*
Bijatyka (25%) – *patrz Walka Wręcz*
Biologia (01%) – *patrz Nauka*
Botanika (01%) – *patrz Nauka*
Broń Artyleryjska (01%) ⚜
Broń Ciężka (10%) – *patrz Broń Palna*
Broń Krótka (20%) – *patrz Broń Palna*
Broń Obuchowa (10%) – *patrz Walka Wręcz*
Broń Palna (różne) ⚝
Charakteryzacja (05%)
Chemia (01%) – *patrz Nauka*
Czytanie z Ruchu Warg (01%) ⚜
Elektronika (01%) Ω
Elektryka (10%)
Fałszerstwo (05%) – *patrz Sztuka/Rzemiosło*
Farmacja (01%) – *patrz Nauka*
Fizyka (01%) – *patrz Nauka*
Fotografia (05%) – *patrz Sztuka/Rzemiosło*
Gadanina (05%)
Garota (15%) – *patrz Walka Wręcz*
Geologia (01%) – *patrz Nauka*
Hipnoza (01%) ⚜
Historia (05%)
Inżynieria (01%) – *patrz Nauka*
Jeździectwo (05%)
Język (Obcy) (01%) ⚝
Język Ojczysty (WYK)
Karabin (25%) – *patrz Broń Palna (Karabin/Strzelba)*
Karabin Maszynowy (10%) – *patrz Broń Palna*
Korzystanie z Bibliotek (20%)
Korzystanie z Komputerów (05%) Ω
Kryminalistyka (01%) – *patrz Nauka*
Kryptografia (01%) – *patrz Nauka*
Księgowość (05%)
Łuk (15%) – *patrz Broń Palna*
Majętność (00%)
Matematyka (10%) – *patrz Nauka*
Materiały Wybuchowe (01%) ⚜
Mechanika (10%)
Medycyna (01%)
Meteorologia (01%) – *patrz Nauka*
Miecz (20%) – *patrz Walka Wręcz*
Miotacz Ognia (10%) – *patrz Broń Palna*
Mity Cthulhu (00%)
Nasłuchiwanie (20%)
Nauka (01%) ⚝
Nawigacja (10%)
Nurkowanie (01%) ⚜
Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)
Okultyzm (05%)
Perswazja (10%)
Pierwsza Pomoc (30%)
Pilotowanie (01%) ⚝
Piła Łańcuchowa (10%) – *patrz Walka Wręcz*
Pistolet Maszynowy (15%) – *patrz Broń Palna*
Pływanie (20%)
Prawo (05%)
Prowadzenie Samochodu (20%)
Psychoanaliza (01%)
Psychologia (10%)
Rzucanie (20%)
Skakanie (20%)
Spostrzegawczość (25%)
Strzelba (25%) – *patrz Broń Palna (Karabin/Strzelba)*
Sztuka Przetrwania (10%) ⚜
Sztuka/Rzemiosło (05%) ⚝
Sztuki Piękne (05%) – *patrz Sztuka/Rzemiosło*
Ślusarstwo (01%)
Topór/Siekiera (15%) – *patrz Walka Wręcz*
Tresura Zwierząt (05%) ⚜
Tropienie (10%)
Ukrywanie (20%)
Unik (połowa ZR)
Urok Osobisty (15%)
Walka Wręcz (różne) ⚝
Wiedza o Naturze (10%)
Wiedza Tajemna (01%) ⚜ ⚝
Włócznia (20%) – *patrz Walka Wręcz (lub Rzucanie)*
Wspinaczka (20%)
Wycena (05%)
Zastraszanie (15%)
Zoologia (01%) – *patrz Nauka*
Zręczne Palce (10%)

Antropologia (01%)

Pozwala Badaczowi określić i zrozumieć sposób życia jednostki przez obserwację. Jeśli osoba używająca tej umiejętności przez jakiś czas obserwuje inną kulturę od wewnątrz lub pracuje na dokładnych opisach wymarłej kultury, może wysnuć proste wnioski dotyczące obyczajów, nawet jeśli dowody są niekompletne. Prowadzone przez miesiąc lub dłużej badania pozwalają zrozumieć, jak dana kultura funkcjonuje i, w połączeniu z Psychologią, mogą pomóc Badaczowi przewidzieć zachowania i wierzenia obserwowanych osób.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Poziom trudności dla tej umiejętności określa się na podstawie tego, jak długo wykorzystujący umiejętność Badacz miał styczność z badaną kulturą lub osobą.

- Normalny poziom: spędzenie miesiąca lub dłużej z badanymi osobami.
- Trudny poziom: spędzenie tylko tygodnia lub krócej z badanymi osobami.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na badanie kultury lub osoby; stanie się na jakiś czas częścią danej kultury; wzięcie aktywnego udziału w ceremonii, rytuale itp.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz zostaje zaatakowany lub uwięziony przez osoby, które badał, z powodu naruszenia ich praw lub obyczajów; Badacz cierpi z powodu efektów ubocznych spożycia rośliny psychotropowej podczas obrzędu, w którym brał udział.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może się zatracić w kulturze, którą badał, na przykład tak jak postać fotoreportera grana przez Dennisa Hoppera w *Czasie Apokalipsy*.

Archeologia (01%)

Pozwala na datowanie i identyfikację artefaktów minionych kultur, a także wykrycie imitacji. Zapewnia kompetencje w zakresie przygotowania i prowadzenia wykopalisk. Osoba, która korzysta z tej umiejętności, badając teren wykopalisk, może zrozumieć cele i styl życia ludzi na podstawie pozostawionych przez nich przedmiotów. Może w tym pomóc Antropologia. Archeologia jest pomocna także w identyfikacji pisma wymarłych ludzkich języków.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: gdy Badacz ma odpowiednią ilość czasu i zasobów, aby wykonać pracę prawidłowo.
- Trudny poziom: brak czasu i/lub ograniczone zasoby.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na badanie miejsca wykopalisk lub przedmiotu; prowadzenie dalszych badań; konsultacja z innym ekspertem.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: miejsce wykopalisk zostało w jakiś sposób zniszczone, a znaleziska uszkodzone w wyniku niekompetencji, wandalizmu lub kradzieży; przedstawiciele jakiejś wyższej instancji przejmują miejsce wykopalisk lub znaleziska; rozgłos prowadzi do kradzieży znalezisk. Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna kopać coraz głębiej i głębiej – prawda na pewno gdzieś tam jest.

Broń Artyleryjska (01%) [rzadka]

Ta umiejętność zakłada, że Badacz zdobył wojskowe doświadczenie lub odbył odpowiednie szkolenie. Korzystający z niej Badacz ma doświadczenie w operowaniu działami polowymi podczas działań wojennych: potrafi być częścią załogi czy działonu obsługującego sprzęt bojowy, który nie jest bronią osobistą. Wiele rodzajów uzbrojenia ze swej natury jest zbyt dużych, by operował nimi pojedynczy człowiek. Dlatego albo Badacz nie będzie mógł korzystać z danej broni bez załogi, albo poziom trudności powinien zostać podniesiony (Strażnik Tajemnic powinien o tym zdecydować w zależności od typu broni).

W zależności od okresu historycznego, w którym ma miejsce gra, istnieją różne specjalizacje tej umiejętności, m.in.: Armata, Haubica, Moździerz czy Wyrzutnia Rakietowa.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: jeśli broń artyleryjska jest dobrze utrzymana i używana w sprzyjających warunkach.
- Trudny poziom: jeśli broń artyleryjska jest źle utrzymana lub używana w pośpiechu i/lub pod ostrzałem.

Uwaga: Ta umiejętność, jako związana z walką, nie może być forsowana.

Broń Palna (Specjalizacje) (różne %)

Ta umiejętność dotyczy wszystkich broni palnych oraz miotających, jak łuki i kusze. Gracz może wydać punkty umiejętności na zakup dowolnej specjalizacji. Ogólna umiejętność Broń Palna nie może być wybrana. Wybierz specjalizacje odpowiednie dla zawodu i historii twojego Badacza.

Uwaga: Ta umiejętność, jako związana z walką, nie może być forsowana.

Broń Palna – specjalizacje

Broń Ciężka (10%): używanie wyrzutni granatów, rakiet przeciwpancernych itp.

Broń Krótka (20%): umiejętność wykorzystywana przy strzelaniu z każdej broni palnej podobnej do pistoletu, która nie strzela seriami. W przypadku gry osadzonej we współczesności, strzelając seriami z pistoletów maszynowych (Ingram M11, Uzi itp.), użyj umiejętności Pistolet Maszynowy.

Karabin Maszynowy (10%): broń strzelająca seriami, zamontowana na dwu-lub trójnożnym statywie. Jeśli Badacz strzela pojedynczymi strzałami z broni na dwójnogu, użyj umiejętności Karabin. W dzisiejszych czasach różnice między karabinem automatycznym, pistoletem maszynowym i ręcznym karabinem maszynowym są dość subtelne.

Karabin/Strzelba (25%): dzięki tej umiejętności można strzelać z każdego rodzaju karabinu (z zamkiem dźwigniowym, z zamkiem ślizgowo-obrotowym, a także z karabinu samopowtarzalnego) lub z wszelkiego rodzaju strzelb. Ponieważ

strzał ze strzelby ma bardzo duży rozrzut, szansa na trafienie nie zmniejsza się wraz z zasięgiem, ale liczba zadawanych obrażeń już tak. Skorzystaj z tej umiejętności, jeśli Badacz strzela z karabinu automatycznego pojedynczymi strzałami.

Łuk (15%): używanie łuków lub kusz; zakres umiejętności zawiera w sobie zarówno średniowieczne długie łuki, jak i współczesne łuki bloczkowe o dużym naciągu.

Miotacz Ognia (10%): broń wyrzucająca strumień zapalonego płynu lub gazu. Może być zarówno noszony przez osobę nim operującą, jak i przytwierdzony do pojazdu.

Pistolet Maszynowy (15%): skorzystaj z tej umiejętności, jeśli Badacz strzela z dowolnego pistoletu automatycznego lub maszynowego, a także w przypadku karabinu automatycznego strzelającego seriami.

Rodzaje broni są wyszczególnione w **Tabeli XVI: Broń** (str. 452–457).

Charakteryzacja (05%)

Tę umiejętność można wykorzystać, gdy Badacz chce wyglądać inaczej, niż w rzeczywistości wygląda. Osoba korzystająca z Charakteryzacji zmienia swoją posturę, strój i/lub głos, aby wcielić się w konkretną osobę albo kogoś znacząco odmiennego od siebie. Może w tym pomóc makijaż charakteryzatorski, zresztą podobnie jak fałszywy dokument tożsamości.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Istnieją dwa różne aspekty tej umiejętności: albo ktoś próbuje ukryć swoją prawdziwą tożsamość (np. kiedy poszukuje go policja), albo próbuje udawać kogoś innego.

- Normalny poziom: kiedy Badacz próbuje przekonać obcych ludzi, że jest tym, za kogo się podaje. Na przykład aby wrócić na miejsce zbrodni, którą wczoraj popełnił, i nie zwrócić na siebie uwagi.
- Trudny poziom: kiedy Badacz próbuje podczas spotkania twarzą w twarz przekonać profesjonalistów, że jest tym, za kogo się podaje. Na przykład podaje się za pracownika banku, aby dostać się do skarbca.

Miej na uwadze, że podawanie się za konkretną osobę i próba przekonania o tym kogoś, kto ją zna, podczas bezpośredniego spotkania, wykracza poza zakres tej umiejętności, więc może się pojawić konieczność łączonego testu umiejętności o wyższym poziomie trudności (z Gadaniną, Perswazją czy Urokiem Osobistym).

Przykłady forsowania: przejście w pełni immersyjnych i intensywnych przygotowań (zatracenie się w roli); kradzież osobistego przedmiotu i wykorzystanie go podczas bycia w przebraniu; wyraźne przejaskrawianie w celu skonfundowania oszukiwanej osoby; udawanie nagłego ataku choroby, aby zdezorientować obserwatora.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: aresztowanie; dopuszczenie się przestępstwa prowadzącego do oskarżenia; zorientowanie się, że osoba, za którą podaje się Badacz, jest poszukiwana przez gang pragnący się na niej zemścić.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, nie poznaje siebie w lustrze nawet wtedy, gdy zdejmie przebranie.

Czytanie z Ruchu Warg (01%) [rzadka]

Ta umiejętność pozwala dociekliwemu Badaczowi na „przysłuchiwanie się" konwersacji bez konieczności faktycznego słyszenia rozmówców. Niezbędny jest tylko kontakt wzrokowy. Jeśli widoczne są usta tylko jednego rozmówcy (drugi z nich prawdopodobnie będzie odwrócony tyłem do osoby czytającej z ruchu warg), można rozszyfrować wyłącznie połowę konwersacji.

Czytanie z Ruchu Warg może być także wykorzystywane, aby bezgłośnie porozumieć się z inną osobą (jeśli ona także posiada tę umiejętność), co pozwala na przekazanie nawet dość skomplikowanych komunikatów w złożonej formie.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Czytanie z Ruchu Warg zazwyczaj nie będzie miało umiejętności przeciwstawnej, choć zależy to od danej sytuacji. Jeśli Badacz czytający z ruchu warg usiłuje pozostać ukryty lub niezauważony, umiejętność ta może być zestawiona przeciwstawnie z umiejętnością Ukrywania obserwowanej osoby.

- Normalny poziom: zrozumienie wypowiedzi osoby, która jest w zasięgu wzroku i stosunkowo blisko.
- Trudny poziom: zrozumienie wypowiedzi osoby, której usta chwilami są zasłonięte lub która jest w pewnym oddaleniu (np. w tłumie ludzi).

Przykłady forsowania: ustawienie się w dość widocznej pozycji i niezbyt subtelne gapienie się na cel obserwacji; filmowanie obserwowanego celu (a tym samym duże prawdopodobieństwo bycia zauważonym podczas filmowania).

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: obserwowany cel orientuje się, że Badacz wnikliwie mu się przygląda, czuje się obrażony i dochodzi do konfrontacji; pijana osoba po drugiej stronie baru wpada w złość, ponieważ wydaje jej się, że to na nią patrzy Badacz, co prowadzi do bójki; Badacz jest tak skupiony na swoim celu obserwacji, że nie zwraca uwagi na to, co się dzieje dookoła niego (ktoś kradnie mu walizkę albo Badacz wpada na lampę uliczną).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może wyobrazić sobie bardzo dziwne i osobliwe rzeczy, które według niego zostały powiedziane.

Elektronika (01%) [współczesna]

Ta umiejętność jest wykorzystywana do diagnozowania problemów ze sprzętem elektronicznym i jego napraw. Pozwala także na tworzenie prostych urządzeń elektronicznych. Może ją posiadać wyłącznie współczesny Badacz – wszelkie elektroniczne problemy w latach 20. będą rozwiązywane za pomocą Elektryki i Fizyki.

Przeciwnie niż ma to miejsce w przypadku Elektryki, części niezbędne do działania urządzeń elektronicznych są często zaprojektowane do precyzyjnej pracy i nie mogą być prowi-

zorycznie zastąpione. Często bez właściwego mikroczipu lub płytki z obwodami Badacz korzystający z tej umiejętności nic nie zrobi, chyba że znajdzie jakiś sposób, aby obejść ten problem.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności: Podczas tworzenia i naprawy sprzętu elektronicznego ważnym czynnikiem jest czas. Poziom trudności powinien być obniżony, jeśli czas na działanie jest nieograniczony, zwłaszcza gdy Badacz ma dostęp do odpowiednich instrukcji i części.

Jeśli Badacz posiada odpowiednie części i instrukcje, złożenie przeciętnego komputera nie powinno być nawet testowane.

- Normalny poziom: naprawienie małego uszkodzenia komputera lub innego urządzenia elektronicznego – rodzaj usługi, która prawdopodobnie byłby świadczona w ramach gwarancji.
- Trudny poziom: wykorzystanie wygrzebanych skądś części, aby sklecić prowizoryczne urządzenie do śledzenia, które zostanie umieszczone w czyimś samochodzie.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na skonstruowanie lub naprawę urządzenia; stosowanie nowej lub niecodziennej metody do rozwiązania problemu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: spalenie obwodów lub innych delikatnych części; otrzymanie obrażeń na skutek porażenia prądem; stworzenie urządzenia, które robi coś innego niż to, co było zamierzone.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, popada on w paranoję i jest przekonany o tym, że każda rzecz zawiera w sobie elektroniczny podsłuch: telefon, telewizor, lodówka.

Elektryka (10%)

Ta umiejętność umożliwia Badaczowi naprawianie i rekonfigurowanie urządzeń elektrycznych, takich jak zapłon, silnik elektryczny, skrzynka bezpieczników czy alarm przeciwwłamaniowy. We współczesnych czasach ta umiejętność ma niewiele wspólnego z Elektroniką. Naprawa urządzenia elektrycznego może wymagać specjalnych części lub narzędzi. Prace wykonywane w latach 20. mogą wymagać połączenia tej umiejętności z Mechaniką.

Elektryka może zostać wykorzystana także w połączeniu ze współczesnymi materiałami wybuchowymi, takim jak zapalniki, plastyczne materiały wybuchowe C4 czy miny. Te rodzaje uzbrojenia zostały zaprojektowane tak, aby było łatwo z nich korzystać. Tylko krytyczna porażka sprawi, że będzie to niewypał (pamiętaj o tym, że rzut może być forsowany). Rozbrajanie materiałów wybuchowych jest o wiele bardziej problematyczne, ponieważ mogą być one wyposażone w mechanizmy antysabotażowe. W przypadku rozbrajania materiałów wybuchowych poziom trudności powinien wzrosnąć – patrz **Materiały Wybuchowe**.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: naprawa lub złożenie standardowego urządzenia elektrycznego.
- Trudny poziom: naprawienie czegoś, co jest mocno uszkodzone; praca bez odpowiednich narzędzi.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na naprawę lub rekonfigurację urządzenia; zastosowanie ryzykownej, szybszej metody.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: otrzymanie obrażeń na skutek porażenia prądem; przepalenie bezpieczników i pogrążenie budynku w ciemności; całkowite zniszczenie urządzenia, nad którym pracował Badacz.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może próbować wykorzystać pole elektryczne żywych organizmów, aby uruchomić urządzenie.

Gadanina (05%)

Gadanina sprowadza się do słownego oszustwa, kłamstwa i wprowadzania w błąd, jak na przykład: zbajerowanie ochroniarza, aby wpuścił Badacza do klubu; przekonanie kogoś do podpisania dokumentu, którego nie przeczytał; czy odwrócenie uwagi policjanta we właściwym momencie. Ta umiejętność jest zazwyczaj przeciwstawiana Psychologii lub Gadaninie. Po krótkim czasie (najczęściej, gdy Badacz korzystający z tej umiejętności opuści scenę) cel zorientuje się, że został oszukany. Efekt działania umiejętności jest zawsze czasowy, ale będzie trwał dłużej w przypadku wyższego poziomu sukcesu.

Gadanina może być wykorzystywana do targowania się o cenę przedmiotu lub usługi. Jeśli test będzie udany, sprzedający od razu pomyśli, że to dla niego świetna okazja. Jednak jeśli kupujący, który wcześniej go przegadał, wróci i postanowi kupić kolejną rzecz, sprzedawca może odmówić targowania, a nawet podnieść cenę, aby odzyskać to, co stracił na poprzedniej transakcji.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności: Patrz **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności**, str. 105.

Przykłady forsowania: nawiązanie bliskiej lub osobistej relacji z daną osobą; mówienie z obcym akcentem, aby zdezorientować daną osobę.

Pamiętaj, że to Gadanina, więc jeśli Badacz zmienia swoje podejście i próbuje czegoś innego, Strażnik Tajemnic może poprosić o test innej umiejętności. Jeśli pojawiają się groźby, może warto przejść do Zastraszania, a w przypadku przedłużającej się dyskusji, może należy skorzystać z Perswazji. Wykorzystanie nowej umiejętności w celu zyskania kolejnego testu nadal powinno być traktowane jako forsowanie rzutu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: obrażenie kogoś, co w konsekwencji doprowadzi do przemocy, oburzenia lub sprawy karnej.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zacząć obrzucać losowe osoby inwektywami.

Hipnoza (01%) [rzadka]

Badacz korzystający z tej umiejętności potrafi wprowadzić osobę, która się na to zgodzi, w stan podobny do transu. Osoba ta stanie się zrelaksowana, podatna na sugestie i będzie mogła przywołać pewne zapomniane wspomnienia. Ograniczenia hipnotyzmu powinny zostać określone przez Strażnika Tajem-



nic, tak aby pasowały do gry. Może on postanowić, że można hipnotyzować tylko osoby, które się na to zgodzą, ale może też pozwolić na hipnotyzowanie również mniej chętnych, co będzie bardziej inwazyjne.

Ta umiejętność może być wykorzystywana w przypadku osób cierpiących z powodu urazów psychicznych jako hipnoterapia, służąca łagodzeniu fobii lub manii pacjenta (udany test oznacza, że pacjent jeden raz pokonuje swoją fobię lub manię). Miej na względzie, że aby w pełni wyleczyć kogoś z fobii, może być potrzebna seria udanych sesji hipnoterapeutycznych (minimum 1K6 sesji, wedle uznania Strażnika Tajemnic).

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
W przypadku osoby, która nie wyraża zgodny na hipnozę, umiejętność ta może zostać przeciwstawiona Psychologii lub Mocy danej postaci.

Przykłady forsowania: wzmocnienie wpływu na hipnotyzowaną osobę przez zapewnienie sobie jej pełnej i niepodzielnej uwagi; wpłynięcie na zmysły hipnotyzowanej osoby za pomocą dezorientujących świateł lub rekwizytów; wykorzystanie substancji odurzających, aby uczynić kogoś bardziej podatnym na sugestie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: jakieś wspomnienie (lub trauma z przeszłości) zostaje ożywione w pamięci danej osoby, co sprawia, że traci ona 1K6 punktów Poczytalności; zahipnotyzowana osoba wpada w trans, który sprawia, że później wchodzi na jezdnię pod nadjeżdżający autobus; umysł hipnotyzowanej osoby (lub Badacza) staje się czasowo pusty, co pozwala na opanowanie go przez złowrogi byt.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, jego umysł cofa się w rozwoju do stanu z dzieciństwa, dopóki nie zostanie zastosowane odpowiednie leczenie.

Historia (05%)

Pozwala Badaczowi przypomnieć sobie ważną informację na temat kraju, miasta, regionu lub osoby. Udany test historii może zostać wykorzystany, aby zidentyfikować narzędzia, techniki lub idee znane naszym przodkom, ale dziś już zapomniane.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: przypomnienie sobie użytecznej informacji na dany temat.
- Trudny poziom: przypomnienie sobie mało znanej, szczegółowej i użytecznej informacji.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na zbadanie danego zagadnienia; przeprowadzenie dalszych badań; konsultacja z innym ekspertem; zatrudnienie asystenta, aby przeprowadził szczegółowe badania, które zajmą miesiące i będą sporo kosztować.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: konsultacje zostaną zauważone przez przeciwników Badacza, którzy domyślą się jego zamiarów; informacje Badacza są błędne i sprowadzą na niego niebezpieczeństwo; ogromna ilość czasu i pieniędzy zostanie zmarnowana na bezowocne badania.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może być przekonany, że znajduje się w niewłaściwym czasie. Może też uwierzyć w to, że żyje w innym okresie historycznym, co spowoduje, że zacznie się ubierać i mówić w sposób archaiczny.

Jeździectwo (05%)

Ta umiejętność dotyczy jazdy na osiodłanych koniach, osłach i mułach. Zapewnia także podstawową wiedzę na temat opieki nad ujeżdżanym zwierzęciem, sprzętu jeździeckiego i tego, jak poradzić sobie z wierzchowcem w cwale albo w trudnym terenie. Jeśli wierzchowiec nagle stanie dęba lub potknie się, szansa jeźdźca na to, żeby utrzymać się w siodle, jest równa wartości jego umiejętności Jeździectwa. Jazda w damskim siodle zwiększa poziom trudności testu o jeden. Ujeżdżanie nieznanego wierzchowca (np. wielbłąda) może się udać, ale poziom trudności będzie wyższy.

Jeśli Badacz spadnie z wierzchowca z powodu upadku, wycieńczenia lub śmierci zwierzęcia (lub ponieważ forsowany rzut się nie powiódł), otrzymuje co najmniej 1K6 obrażeń, aczkolwiek udany test Skakania może go przed tym uchronić.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Podstawowa tresura lub jazda w tempie spokojnego marszu nie wymaga testu Jeździectwa.
- Normalny poziom: szybka jazda; utrzymanie się na przestraszonym wierzchowcu.
- Trudny poziom: szybka jazda w trudnym, nieznanym terenie i niesprzyjających warunkach pogodowych (np. gęsty las nocą podczas ulewnego deszczu).

Przykłady forsowania: batożenie lub agresywne poganianie wierzchowca, na przykład w przypadku zmuszenia konia do przeskoczenia przez parów lub głęboki rów; podjęcie ryzyka w obliczu niebezpieczeństwa w celu ocalenia wierzchowca, w sytuacji gdy sam Badacz mógłby uskoczyć.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: jeździec zostaje zrzucony z wierzchowca i otrzymuje obrażenia na skutek upadku; wierzchowiec zostaje ranny; stopa jeźdźca klinuje się w strzemieniu i przez jakiś czas jest on ciągnięty za wierzchowcem.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, wierzchowiec może stać się jego obsesją.

Język (Obcy) (Specjalizacje) (01%)

Wybierając tę umiejętność, należy wskazać konkretny język i zapisać go przy niej. Badacz może znać dowolną liczbę języków. Umiejętność reprezentuje szansę na rozumienie, mówienie, czytanie i pisanie z wykorzystaniem wybranego języka, innego niż ojczysty.

Starożytne albo nieznane języki (np. Aklo, hiperborejski) nie powinny być wybierane (chyba że zostało to uzgodnione ze Strażnikiem Tajemnic), natomiast każdy ziemski język może zostać wybrany przez gracza. Strażnik Tajemnic może podnieść poziom trudności, jeśli Badacz napotka starożytną odmianę

tego języka w mowie lub piśmie. Pojedynczy udany test Języka (Obcego) zazwyczaj pozwala na odczytanie całej książki.

Sugestie dotyczące umiejętności Język (Obcy):
- Na poziomie 5% język może zostać poprawnie zidentyfikowany bez wykonywania testu.
- Na poziomie 10% mogą zostać przekazane proste komunikaty.
- Na poziomie 30% mogą zostać zrozumiane komunikaty dotyczące transakcji.
- Na poziomie 50% postać zna biegle dany język.
- Na poziomie 75% postać może być wzięta za rodzimego użytkownika danego języka.
- Aby zidentyfikować współczesny ludzki język (nieznany Badaczowi), wykonaj test Wiedzy.
- Aby zidentyfikować martwy ludzki język, wykonaj test Archeologii lub Historii.
- Aby zidentyfikować język obcego pochodzenia, wykonaj test Mitów Cthulhu lub Okultyzmu.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Zwykła konwersacja, może z przerwami na ewentualne wyjaśnienia (podczas rozmowy z osobą, która nie mówi biegle w tym języku), nie wymaga testu od osób, które znają biegle dany język.
- Normalny poziom: konwersacja (być może szybka); materiały pisemne zawierające niewiele technicznych lub rzadko spotykanych terminów.
- Trudny poziom: duża zawartość niespotykanych, technicznych terminów lub archaicznych fraz; rozmówca używający nietypowego dialektu.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na przemyślenie słów, których Badacz chce użyć; robienie dłuższych przerw przed odpowiedzią na to, co zostało powiedziane; skorzystanie z innych książek, aby wykonać tłumaczenie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: przesadna lub głośna dyskusja między Badaczami a osobami trzecimi zwraca uwagę kogoś z wrogiej frakcji, co powoduje odkrycie zamiarów Badaczy; słowo lub fraza zostają źle zrozumiane (być może znaczenie jest odwrotne); słuchacz zostaje obrażony niezamierzoną obelgą i odpowiada na nią przemocą lub nastawia wszystkich w sąsiedztwie przeciwko Badaczowi.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, ma epizod glosolalii lub może się mu wydawać, że używa enochiańskiego.

Język Ojczysty (WYK)

Wybierając tę umiejętność, należy wskazać konkretny język i zapisać go przy niej. W okresie niemowlęctwa i wczesnego dzieciństwa większość ludzi używa jednego języka. Ten, który zostanie wybrany przez gracza jako Język Ojczysty, automatycznie otrzymuje wartość równą cesze WYK postaci. Badacz zna ten język – rozumie go, mówi nim, czyta w nim i pisze – na poziomie równym WYK lub wyższym, jeśli dodatkowe punkty zostały przeznaczone na tę umiejętność podczas tworzenia Badacza.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Zazwyczaj nie są potrzebne żadne testy, aby używać Języka Ojczystego. Nawet jeśli pojawiają się terminy techniczne, archaiczne lub ezoteryczne, ale obie strony konwersacji są sobie życzliwe i mają wystarczająco dużo czasu, większość sytuacji nie powinna wymagać testu.

Strażnik Tajemnic może zażądać testu, jeśli dokument jest wyjątkowo trudny do odczytania lub został napisany w archaicznym dialekcie.

Przykłady forsowania: patrz **Język (Obcy)**, po lewej stronie.

Korzystanie z Bibliotek (20%)

Korzystanie z Bibliotek pozwala Badaczowi znaleźć odpowiednią informację (np. konkretną książkę, gazetę lub źródło w bibliotece, zbiorze dokumentów lub bazie danych), o ile poszukiwana rzecz się tam znajduje. Wykorzystanie tej umiejętności oznacza kilka godzin ciągłego poszukiwania.

Ta umiejętność może pomóc zlokalizować zamkniętą gablotę lub kolekcję rzadkich książek, ale Perswazja, Gadanina, Urok Osobisty, Zastraszanie, Majętność lub specjalne listy uwierzytelniające mogą zostać wykorzystane, aby otrzymać dostęp do konkretnych książek lub informacji.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: zlokalizowanie książki lub odnalezienie informacji w bibliotece.
- Trudny poziom: odszukanie informacji w nieuporządkowanej bibliotece lub pod presją czasu.

Przykłady forsowania: zmuszenie bibliotekarza do szeroko zakrojonej pomocy; poświęcenie więcej czasu na systematyczne przeglądanie zbiorów.



Korzystanie z Bibliotek ujawni szokujące wskazówki

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: znalezienie podobnej książki, zawierającej zwodnicze informacje, które sprowadzą niebezpieczeństwo na Badacza; zaangażowanie się przeciwnika Badacza – może sabotować badania i działać przeciwko niemu lub wypożyczyć książkę, której szuka Badacz (albo po prostu wyrwać z niej ważne strony); wszczęcie kłótni z bibliotekarzem, co będzie skutkowało odebraniem karty bibliotecznej.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zacząć gromadzić książki, wycinać z nich strony, aby przyklejać je na ścianach sypialni, robić obszerne dziwaczne notatki, łączyć strony nićmi i pinezkami. Ewentualnie Badacz może popaść w obsesję poszukiwania „tej właściwej" książki lub informacji, spędzając cały swój czas na podkradaniu książek i rozmyślaniu o nich.

Korzystanie z Komputerów (05%) [współczesna]

Ta umiejętność pozwala Badaczowi kodować w różnych językach programowania, wyszukiwać i analizować skomplikowane dane, włamywać się do złożonych sieci lub wykrywać czy wykorzystywać włamania, „tylne wejścia" i wirusy. Test tej umiejętności będzie wymagany przy specjalnych operacjach na systemach komputerowych.

Internet sprawia, że bogactwo informacji jest na wyciągnięcie ręki Badacza. Wykorzystanie Internetu do znalezienia bardzo dokładnych i/lub mało znanych informacji może wymagać łączonego testu Korzystania z Komputerów i Korzystania z Bibliotek.

Nie trzeba testować tej umiejętności podczas przeglądania Internetu, odbierania poczty elektronicznej albo używania powszechnie dostępnego na rynku oprogramowania.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: napisanie programu komputerowego, jego analiza lub naprawienie w nim błędów.
- Trudny poziom: odszyfrowanie i włamanie się do zabezpieczonej sieci bez zostania zidentyfikowanym lub namierzonym.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na napisanie programu; wykorzystanie innego kodu jako skrótu; wykorzystanie nieprzetestowanego oprogramowania (np. wirusa) w celu wykorzystania luk systemu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: przypadkowe usunięcie poszukiwanych danych lub nawet uszkodzenie całego systemu; zostawienie dowodów swoich działań lub zaalarmowanie niepożądanych osób; zainfekowanie własnego komputera lub sieci wirusem.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może się zagubić w cyberprzestrzeni. Aby taka osoba przestała korzystać z komputera lub odwróciła wzrok od ekranu, niezbędna będzie fizyczna interwencja.

Księgowość (05%)

Pozwala Badaczowi na zrozumienie procedur księgowych i zorientowanie się w tym, jak zorganizowane są sprawy finansowe osoby prywatnej lub przedsiębiorstwa. Przeglądając księgi rachunkowe, Badacz jest w stanie wykryć oszukiwanie pracowników, wykradzione fundusze, płatności za łapówki lub szantaże, a także to, czy sytuacja finansowa danej osoby lub instytucji jest lepsza bądź gorsza niż ta podawana do wiadomości publicznej. Wertując stare zapisy księgowe, Badacz może stwierdzić, w jaki sposób pieniądze zostały stracone lub uzyskane w przeszłości (rolnictwo, handel niewolnikami, wytwórstwo whisky itp.), a także ustalić to, komu i ile zapłacono.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Jeśli ktoś próbuje coś ukryć, poziom trudności testu będzie zależał od wartości umiejętności Księgowość tej osoby.

- Normalny poziom: kompletne i dobrze udokumentowane księgi rachunkowe.
- Trudny poziom: chaotyczne i niekompletne rachunki.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na przeglądanie dokumentacji; odwiedzenie banku lub przedsiębiorstwa w celu potwierdzenia odkryć; powtórne sprawdzenie obliczeń matematycznych i danych.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: dyskusja między Badaczami i osobami trzecimi sprawia, że wroga frakcja uważnie przygląda się intencjom Badaczy; znaczna część zapisów rachunkowych zostaje zniszczona lub przepada (może zmęczony Badacz rozlewa na nie kawę).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zostać przyłapany na zjadaniu zapisków rachunkowych.

Majętność (0%)

To miara tego, jak zamożny i dobrze sytuowany finansowo wydaje się być dany Badacz. Pieniądze otwierają wiele drzwi. Jeśli Badacz chce wykorzystać swój status finansowy, aby osiągnąć jakiś cel, powinien skorzystać z tej umiejętności. Majętność może być wykorzystana zamiast WYG, aby sprawdzić, jakie pierwsze wrażenie zrobił Badacz (np. zamożniejsi ludzie zazwyczaj ubierają się w droższe ubrania).

Majętność jest nie tyle umiejętnością, ile miarą finansowego bogactwa, dlatego w przypadku jej wykorzystania z sukcesem nie powinna być zaznaczana jak inne umiejętności. Wysoki poziom Majętności może być przydatnym zasobem w grze, dlatego do jej rozwinięcia zużywa się punkty umiejętności podczas tworzenia Badacza. Każdy zawód ma przypisany początkowy przedział Majętności i punkty umiejętności powinny być wykorzystane, aby osiągnąć wartość zawartą w tym przedziale.

Zew Cthulhu nie jest grą, która wymaga dokładnego śledzenia wydatków, ale określenie granic finansowych możliwości Badacza może być przydatne. Na przykład: czy Badacz może sobie pozwolić na zatrudnienie zespołu archeologów i kopaczy, aby prowadzić wykopaliska w egipskim grobowcu? Majętność Badacza może się zmieniać z czasem. Badacze mitów Cthulhu mają skłonności do niepoczytalności, a to może prowadzić do utraty pracy, a co za tym idzie obniżenia poziomu Majętności Badacza. Aby uzyskać więcej informacji na temat Majętności i jej wykorzystania, patrz **Majętność i wydatki Badacza** (str. 107).

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: wzięcie pożyczki z banku lub uzyskanie kredytu w przedsiębiorstwie; obejście konieczności posiadania listów polecających; otworzenie linii kredytowej w sklepie lub kasynie; dostanie najlepszego stolika w eleganckiej restauracji.
- Trudny poziom: wzięcie pożyczki z banku lub uzyskanie kredytu w przedsiębiorstwie w sytuacji, gdy Badacz jest wplątany w policyjne śledztwo (lub został uznany za winnego w jego wyniku); uzyskanie przychylności po tym, jak Badacz został oczerniony w mediach.

Przykłady forsowania: Badacz oferuje swój dom i/lub inne wartościowe rzeczy pod zastaw pożyczki u lichwiarza; Badacz próbuje naciskać dyrektora banku, aby udzielił mu pożyczki.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: lichwiarz robi się wredny i wysyła swoich chłopców, żeby udzielili lekcji Badaczowi; dyrektor banku wzywa policję; pożyczka zostaje udzielona Badaczowi, ale to tylko sztuczka, aby pogrążyć go w długach u gangstera, który zamierza wykupić dług i poprosić Badacza o „przysługę".

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, traci wiarę w kapitalizm i zaczyna rozdawać pieniądze przypadkowym przechodniom (patrz **Wydawanie pieniędzy powyżej poziomu wydatków** na str. 107).

Materiały Wybuchowe (01%) [rzadka]

Dzięki tej umiejętności Badacz może bezpiecznie używać materiałów wybuchowych, włączając w to odpowiednie przygotowanie i rozbrojenie ładunków wybuchowych. Miny i podobne urządzenia zostały zaprojektowane tak, aby było łatwo ich używać (nie wymaga to testu), ale są trudniejsze do usunięcia lub rozbrojenia.

Ta umiejętność uwzględnia także materiały wybuchowe używane w wojsku (miny przeciwpiechotne, plastyczne materiały wybuchowe).

Jeśli Badacz biegły w tej umiejętności ma wystarczająco dużo czasu i zasobów, może rozmieścić ładunki tak, żeby zburzyć budynek, odblokować zawalony tunel lub zmienić przeznaczenie urządzeń wybuchowych (np. skonstruowanie ładunków o małej mocy, min-pułapek itp.).

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: rozbrojenie urządzenia wybuchowego; posiadanie wiedzy, gdzie należy rozmieścić ładunki dla najlepszego efektu podczas burzenia mostu lub budynku.
- Trudny poziom: rozbrojenie urządzenia wybuchowego pod presją czasu.

Przykłady forsowania: praca nad rozbrojeniem bomby do ostatniej chwili; własnoręczne dwukrotne sprawdzenie wszystkich obwodów lub połączeń.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: w przypadku rozbrajania lub usuwania urządzenia wybuchowego konsekwencje niepowodzenia są dość oczywiste – dane urządzenie wybucha. Kiedy umiejętność Materiały Wybuchowe jest wykorzystywana, aby rozmieścić odpowiednio ładunki, konsekwencją porażki forsowanego rzutu może być zdetonowanie ich w złym momencie (albo w ogóle) lub brak pożądanego efektu detonacji (wybuch może być zbyt silny albo zbyt słaby).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, obmyśla najdziwniejszą metodę dostarczenia materiałów wybuchowych, jak przytwierdzenie ich do kota albo do siebie.

Mechanika (10%)

Mechanika pozwala Badaczowi naprawić zepsutą maszynę lub stworzyć nową. Z użyciem tej umiejętności mogą zostać też wykonane projekty stolarskie i wodno-kanalizacyjne. Ponadto Badacz może skonstruować różne obiekty (np. system bloczków) lub je naprawić (np. pompę parową). Może potrzebować do tego specjalnych narzędzi lub części. Ta umiejętność może być wykorzystywana do otwierania zwykłych domowych zamków, ale nie tych bardziej zaawansowanych – aby dowiedzieć się więcej o otwieraniu skomplikowanych zamków, patrz umiejętność **Ślusarstwo**. Mechanika często się łączy z Elektryką, obie te umiejętności mogą być potrzebne, aby naprawić złożone urządzenia (jak samochód albo samolot).

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: naprawa lub skonstruowanie prostego urządzenia; otwarcie podstawowego zamka.
- Trudny poziom: naprawa bardzo mocno uszkodzonego urządzenia; stworzenie skomplikowanego urządzenia przy ograniczonych zasobach.

Przykłady forsowania: całkowite rozmontowanie urządzenia; poświęcenie więcej czasu na pracę; zaryzykowanie użycia większej siły, aby uderzeniem sprawić, że urządzenie zacznie działać (np. uderzanie w daną rzecz, aż ta zacznie działać).

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: urządzenie, które Badacz próbował naprawić, jest już nie do naprawienia; Badacz robi sobie krzywdę podczas wykonywania naprawy (np. zacina się w rękę); Badacza opanowuje obsesja dotycząca danego urządzenia i spędza cały dzień i noc, pracując nad nim.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zapełnić notes wielkości książki telefonicznej nabazgranymi planami, których zwieńczeniem ma być stworzenie dziwacznej maszynerii wykorzystującej materię organiczną i urządzenia gospodarstwa domowego.

Medycyna (01%)

Badacz korzystający z tej umiejętności może diagnozować i leczyć obrażenia po wypadkach, urazy, choroby, zatrucia itp. Może także wydawać zalecenia w sprawach zdrowia publicznego. Jeśli w danej epoce nie istnieje kuracja określonej dolegliwości, wyniki starań Badacza będą ograniczone, niepewne i niejednoznaczne. Umiejętność Medycyna gwarantuje szeroki zakres wiedzy o środkach i lekach, zarówno naturalnych, jak i wytwarzanych przez człowieka, a także znajomość efektów ubocznych i przeciwwskazań do ich stosowania.

Leczenie z wykorzystaniem Medycyny zajmuje co najmniej godzinę i może być zapewnione w dowolnym momencie po tym, jak ktoś otrzyma obrażenia, ale jeśli nie zostało przeprowadzone tego samego dnia, trudność testu powinna zostać podwyższona (wymagany trudny sukces). W przypadku zakończonego sukcesem testu osoba, która była leczona, odzyskuje 1K3 punkty Wytrzymałości (niezależnie od efektów Pierwszej Pomocy, która została jej udzielona). Wyjątkiem jest umierająca postać, której stan musi najpierw zostać ustabilizowany za pomocą udanego testu Pierwszej Pomocy, zanim zostanie wykonany test Medycyny.

Na każdy przypadek otrzymania przez postać obrażeń przysługuje tylko jeden test Pierwszej Pomocy i jeden test Medycyny (jeśli postać jest umierająca, możliwe są liczne próby ustabilizowania jej stanu za pomocą Pierwszej Pomocy). Udany test Medycyny może sprawić, że nieprzytomna postać oprzytomnieje.

Przy leczeniu ciężkich ran udany test Medycyny daje pacjentowi kość premiową do cotygodniowego testu odzyskiwania zdrowia.

Strażnik Tajemnic może pozwolić na automatyczny sukces leczenia we współczesnym, dobrze wyposażonym szpitalu.



Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: diagnoza i leczenie standardowych dolegliwości zdrowotnych w sytuacji, gdy Badacz ma dostęp do sprzętu (co najmniej do torby lekarskiej zawierającej leki i instrumenty) oraz odpowiednich warunków.
- Trudny poziom: diagnoza i leczenie w niebezpiecznym środowisku i brudzie, z minimalnym wyposażeniem.

Przykłady forsowania: konsultacja z kolegami po fachu; przeprowadzenie dalszych badań; spróbowanie eksperymentalnej albo bardziej ryzykownej terapii; wykonanie jakiegoś eksperymentu klinicznego.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz źle zdiagnozował dolegliwość i pogorszył stan pacjenta (być może nawet go uśmiercił); dobra reputacja Badacza zostaje zakwestionowana i rozpoczyna się dochodzenie w sprawie błędu w sztuce lekarskiej. Jeśli forsowany rzut nie powiedzie się w przypadku umierającej postaci, dana osoba umiera.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, konsekwencje będą ekstremalnie koszmarne – być może dojdzie do amputacji lub zatrucia krwi w wyniku nieudanych prób przeszczepienia człowiekowi części pochodzących z ciał zwierząt.

Mity Cthulhu (0%)

Ta umiejętność odzwierciedla zrozumienie nieludzkiej (Lovecraftowskiej) wiedzy o mitach Cthulhu. Nie opiera się na gromadzeniu wiedzy, tak jak akademickie zdolności, ale reprezentuje otwarcie i zwrócenie ludzkiego umysłu w kierunku mitów Cthulhu. W ten sposób znajomość mitów Cthulhu wynikająca na przykład ze spotkania z istotami z głębin może mieć zastosowanie w innych sytuacjach i przy spotkaniu z innymi istotami. Mity Cthulhu, które są opisywane jako „to, czego człowiek nie powinien wiedzieć", są sprzeczne z ludzkim rozumieniem i zetknięcie się z nimi zagraża ludzkiej poczytalności.

Na początku swojej drogi Badacz nie powinien mieć żadnych punktów Mitów Cthulhu (chyba że uzgodni inaczej ze Strażnikiem Tajemnic). Na karcie Badacza przy tej umiejętności nie ma okienka do zaznaczania, ponieważ wykorzystanie jej z powodzeniem nie wiąże się ze wzrostem jej wartości. Zamiast tego kolejne punkty Mitów Cthulhu zdobywane są podczas wywołujących szaleństwo spotkań z mitami, w wyniku obłąkańczego olśnienia dotyczącego prawdziwej natury wszechświata oraz za sprawą czytania zakazanych ksiąg i innych zapisków dotyczących mitów. Poczytalność Badacza nie może być wyższa niż 99 minus wartość Mitów Cthulhu. Punkty Mitów Cthulhu, w miarę jak przybywają, wypierają punkty Poczytalności i sprawiają, że Badaczowi łatwiej popaść w szaleństwo.

Za każdym razem, gdy zostaje odkryty jakiś ślad lub dowód wskazujący na istnienie potworów z mitów, udany test tej umiejętności pozwala Badaczowi zidentyfikować istotę, wydedukować coś na temat jej zachowania lub zgadnąć, co też może ona posiadać. Dzięki udanemu testowi Mitów Cthulhu Badacz może także przywołać w pamięci jakiś fakt, który ich dotyczy, zidentyfikować zaklęcie podczas jego rzucania, przypomnieć sobie, że to konkretne zaklęcie lub informacja znajdują się w odpowiednim tomie dotyczącym mitów, lub osiągnąć inne rezultaty. Ta umiejętność może być także wykorzystywana, aby ujawnić magiczne efekty zaklęć.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Badacz rozpoczyna grę z wartością tej umiejętności równą zeru i często pozostaje ona stosunkowo niska. Znaczna większość testów będzie wykonywana na normalnym poziomie trudności.



- Normalny poziom: poprawna identyfikacja istoty z mitów w oparciu o pośrednie dowody (np. tropy, rany, relacje z pierwszej ręki).
- Trudny poziom: identyfikacja istoty z mitów w oparciu o plotki, legendy lub minimalne dowody; identyfikacja możliwej słabości istoty lub zdobyta dzięki badaniom i bezpośrednim doświadczeniom wiedza zapewniająca niewielką przewagę nad istotą z mitów.

Przykłady forsowania: zbliżenie się do istoty, aby lepiej się jej przyjrzeć; zapoznanie się ze straszliwymi księgami lub wiedzą ludzi (i nie tylko), którzy specjalizują się w tej dziedzinie; przeprowadzenie autopsji, aby dowiedzieć się więcej; czytanie na głos podczas odtwarzania dziwnych szyfrogramów.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz podszedł zbyt blisko, a tym samym naraził się na obrażenia lub podejrzenia; nierozważne odczytanie na głos fragmentu księgi, który aktywuje zaklęcie przywołania; przypadkowe uszkodzenie lub zniszczenie dowodu, który był badany.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, doświadcza on wizji lub objawienia nowych prawd o mitach Cthulhu, zbliżonych do obłąkańczego olśnienia (związanego z możliwością zyskania kolejnych punktów Mitów Cthulhu i/lub utratą Poczytalności). Patrz **Obłąkańcze olśnienie**, str. 187.

Nasłuchiwanie (20%)

Ta umiejętność odpowiada za to, jak dobrze Badacz radzi sobie z interpretacją i rozróżnianiem dźwięków, włączając w to podsłuchiwanie rozmów, szmery za zamkniętymi drzwiami czy słowa szeptane w kawiarni. Strażnik Tajemnic może wykorzystać Nasłuchiwanie, aby ustalić przebieg zbliżającego się spotkania: czy Badacz został obudzony przez trzask pękającej gałązki? Tym samym wysoka wartość tej umiejętności może wskazywać na to, że postać jest bardzo świadoma tego, co się dzieje dookoła niej.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Nasłuchiwanie może być przeciwstawione Ukrywaniu, jeśli ktoś próbuje się podkraść do danej osoby.

- Normalny poziom: usłyszenie czegoś lub kogoś zbliżającego się w stronę Badacza (z umiejętnością Ukrywania poniżej 50%); podsłuchiwanie pobliskiej konwersacji.
- Trudny poziom: usłyszenie czegoś lub kogoś zakradającego się w stronę Badacza (z umiejętnością Ukrywania od 50% do 89%); podsłuchiwanie rozmowy prowadzonej szeptem.

Przykłady forsowania: znieruchomienie i nasłuchiwanie; przybliżenie się do określonego celu (np. przyłożenie ucha do torów kolejowych lub drzwi); uciszenie wszystkich osób w pobliżu (co jest jednoznaczne z wydaniem odgłosu przez samego Badacza), a następnie nasłuchiwanie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: „coś" napadło Badacza znienacka (jest zaskoczony); Badacz przesłyszał się i przekręcił jakieś fakty z rozmowy; Badacz został przyłapany na podsłuchiwaniu i znalazł się w bardzo kłopotliwej sytuacji.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, staje się nadwrażliwy na wszystkie dźwięki i nie może wykonywać żadnych czynności bez zatyczek do uszu lub czegoś podobnego.

Nauka (Specjalizacje) (01%)

Praktyczne i teoretyczne umiejętności w zakresie jakiejś specjalizacji naukowej sugerują tytuł naukowy uzyskany na drodze formalnej edukacji i praktyki, ale tę wiedzę może posiadać także oczytany pasjonat nauki. Rozumienie pewnych zjawisk i zakres wiedzy jest uzależniony od okresu historycznego gry. Możesz wydać punkty, aby wykupić dowolną specjalizację w ramach tej umiejętności. Ogólna umiejętność Nauka nie może zostać wybrana.

Każda specjalizacja odpowiada jakiejś dyscyplinie nauki, a lista znajdująca się poniżej nie jest kompletna. Wiele ze specjalizacji zazębia się i przenika, na przykład Matematyka i Kryptografia, Botanika i Biologia, Chemia i Farmacja. Kiedy postać nie posiada umiejętności w konkretnej dyscyplinie, może przetestować pokrewną specjalizację na wyższym poziomie trudności lub z kością karną – wedle uznania Strażnika Tajemnic.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: przeprowadzenie eksperymentu; znajomość obecnie znanych teorii naukowych w ramach danej dziedziny lub specjalizacji; umiejętność pracy na odpowiednim sprzęcie.
- Trudny poziom: przeprowadzenie szczególnie wymagającego eksperymentu; odszyfrowanie chaotycznych lub niepełnych wyników badań; praca na zaimprowizowanym sprzęcie.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na badania; przeprowadzenie dalszych badań (być może w lepiej wyposażonym laboratorium); konsultacja z innym ekspertem; podjęcie ryzyka.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: eksperyment całkowicie się nie udaje, a także powoduje nieprzewidziane zniszczenia (eksplozja, pożar, porażenie prądem, wyrzucenie do szóstego wymiaru itp.); Badacz źle interpretuje informacje i niewłaściwie przygotowuje recepturę magicznego proszku, co niesie straszliwe konsekwencje.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna eksplorować aspekty dziwnej nauki związane z jego specjalizacją. Ostatecznie może to prowadzić do faktycznych odkryć podobnych do tych poczynionych przez Crawforda Tillinghasta (z Lovecraftowskiej opowieści *Z otchłani*).



Nauka – przykładowe specjalizacje

Astronomia (01%): Badacz umie sprawdzić, które z gwiazd i planet znajdują się na niebie danego dnia lub o wskazanej godzinie, zarówno w ciągu dnia, jak i w nocy. Potrafi powiedzieć, kiedy występują zaćmienia i deszcze meteorów, a także nazwać ważne gwiazdy. Umiejętność zapewnia również wiedzę dotyczącą obecnych poglądów na temat życia na obcych planetach, istnienia lub formowania się galaktyk itp. Postać, która jest naukowcem, będzie potrafiła także obliczyć orbity, opisać cykl życia gwiazdy, a we współczesnych czasach będzie wiedziała, czym jest astronomia podczerwona lub interferometria wielkobazowa.

Biologia (01%): Nauka zajmująca się życiem i żywymi organizmami, zawiera w sobie cytologię, ekologię, fizjologię, genetykę, histologię, mikrobiologię itp. Posiadający tę umiejętność Badacz może wynaleźć szczepionkę przeciwko obrzydliwej bakterii pochodzącej z mitów, wyizolować substancje halucynogenne z egzotycznej rośliny albo wykonać analizę krwi lub materii organicznej.

Botanika (01%): Nauka zajmująca się życiem roślin, włączając w to klasyfikację gatunków, strukturę, wzrost, reprodukcję, właściwości chemiczne, zasady ewolucyjne, choroby i badania mikroskopowe. Poszczególne dziedziny botaniki to: agronomia, leśnictwo, ogrodnictwo i paleobotanika. Posiadający tę umiejętność Badacz potrafi zidentyfikować właściwości danej rośliny (np. czy jest trująca, jadalna, a może psychotropowa) oraz jej konkretne wykorzystanie.

Chemia (01%): Nauka zajmująca się składem substancji oraz tym, jak na te substancje wpływają temperatura, energia i ciśnienie, a także tym, jak oddziałują one na siebie nawzajem. Posiadający tę umiejętność Badacz może uzyskać lub wyekstrahować złożone chemiczne związki, łącznie z prostymi materiałami wybuchowymi, truciznami, gazami i kwasami, ale wymaga to przynajmniej dnia lub więcej, a także wykorzystania odpowiedniego sprzętu i chemikaliów. Badacz może również poddać analizie nieznaną substancję, jeśli ma do dyspozycji odpowiedni sprzęt i odczynniki.

Farmacja (01%): Nauka zajmująca się związkami chemicznymi i ich wpływem na żywe organizmy. Tradycyjnie zawiera się w niej opracowywanie składu leków, ich stworzenie i podawanie (niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z szamanką, która korzysta z mieszanki ziół, czy ze współczesnym farmaceutą, który pracuje w laboratorium). Wykorzystanie tej umiejętności zapewnia bezpieczne i efektywne użycie leków farmaceutycznych, a także możliwość syntezy składników, identyfikację toksyn i wiedzę o możliwych działaniach niepożądanych.

Fizyka (01%): Zapewnia teoretyczne rozumienie zagadnień ciśnienia, materiałów, ruchu, magnetyzmu, elektryczności, optyki, radioaktywności i powiązanych z nimi zjawisk, a także pewien zakres umiejętności konstruowania eksperymentalnych urządzeń służących do wypróbowywania nowych pomysłów. Stopień zaawansowania wiedzy będzie zależał od okresu historycznego. Praktyczne urządzenia, takie jak samochody, nie należą do domeny fizyków, jednak pewne eksperymentalne urządzenia mogłyby wejść w jej zakres, zwłaszcza w połączeniu z Elektroniką i Mechaniką.

Geologia (01%): Tę umiejętność wykorzystuje się do określania przybliżonego wieku warstw geologicznych, zlokalizowania obiecujących miejsc w celu wiercenia lub kopania, oceny gleby, przewidywania wulkanizmu, aktywności sejsmicznej, lawin i innych tego typu zjawisk.

Inżynieria (01%): Technicznie rzecz biorąc, nie jest to nauka, ale została tutaj umieszczona dla ułatwienia. Nauka zajmuje się identyfikacją poszczególnych zjawisk przez obserwację i rejestrowanie, natomiast Inżynieria wykorzystuje te odkrycia, aby stworzyć dla nich praktyczne zastosowania, na przykład maszyny, struktury lub materiały.

Kryminalistyka (01%): Analiza i identyfikacja dowodów. Zazwyczaj wiąże się z badaniem miejsca zbrodni (daktyloskopia, badania włosów, płynów ustrojowych i DNA) oraz pracą w laboratorium, aby ustalić fakty i dostarczyć dowodów i opinii biegłych sądowych dla postępowania sądowego.

Kryptografia (01%): Nauka o sekretnych kodach i językach stworzonych przez jedną lub więcej osób, aby ukryć treść rozmowy lub wiadomości. Jako wyspecjalizowana gałąź matematyki, ta umiejętność umożliwia identyfikację, tworzenie lub odszyfrowywanie kodów. Szyfry są zazwyczaj pisane, ale mogą przybierać także inne formy, jak wiadomość ukryta w muzycznej kompozycji, grafice lub kodzie komputerowym (w czasach współczesnych). Łamanie szyfru może być mozolną pracą, często wymagającą długich badań i wielu obliczeń.

Matematyka (10%): Nauka dotycząca liczb i logiki, obejmuje teorie matematyczne, ich zastosowanie oraz projektowanie i rozwój rozwiązań teoretycznych. Umiejętność pozwala na identyfikację nieeuklidesowej geometrii, rozwiązywanie zagadkowych formuł i rozszyfrowywanie wzorów i szyfrów (aby dowiedzieć się więcej o wyspecjalizowanej nauce o kodach, patrz **Kryptografia**).

Meteorologia (01%): Nauka zajmująca się badaniem atmosfery, łącznie z systemami i układami pogodowymi, a także zjawiskami atmosferycznymi. Wykorzystanie tej umiejętności umożliwia określenie długoterminowych układów pogodowych i prognozowanie takich zjawisk jak deszcz, śnieg czy mgła.

Zoologia (01%): Dział biologii zajmujący się królestwem zwierząt, włączając w to strukturę, ewolucję, klasyfikację, zachowania i występowanie zwierząt, zarówno żyjących, jak i wymarłych. Dzięki tej umiejętności Badacz może zidentyfikować gatunek zwierzęcia na podstawie tego, jak oddziałuje na otoczenie (tropy, odchody, ślady itp.), a także przewidzieć jego możliwe zachowania i cechy terytorialne.

Nawigacja (10%)

Pozwala Badaczowi na znalezienie drogi zarówno przy pięknej pogodzie, jak i podczas sztormu, w ciągu dnia lub w nocy.

Postacie posiadające wyższą wartość tej umiejętności potrafią korzystać z tablic astronomicznych, wykresów, instrumentów i urządzeń do lokalizacji satelitarnej, jeśli istnieją one w okresie historycznym, w którym toczy się gra. Badacz może wykorzystać tę umiejętność także do pomiarów i stworzenia mapy danego obszaru (kartografia), niezależnie od tego, czy jest to wyspa o powierzchni wielu kilometrów, czy wnętrze pojedynczego pokoju – użycie nowoczesnej technologii może obniżyć poziom trudności lub nawet go zanegować.

Testy tej umiejętności mogą być wykonywane przez Strażnika Tajemnic jako ukryte – tak aby Badacze podjęli próbę działania, a dopiero później dowiedzieli się, jaki był jego wynik.

Jeśli Badacz zna dany teren, powinien otrzymać kość premiową do testu.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: trzymanie się właściwej drogi; wykorzystanie słońca i gwiazd do określenia pozycji kompasu; stworzenie mapy małego obszaru.
- Trudny poziom: zmierzanie we właściwym kierunku, jeśli nie ma wytyczonego szlaku lub punktów charakterystycznych; stworzenie mapy dużego obszaru o skomplikowanym profilu.

Przykłady forsowania: wyciągnięcie mapy i zatrzymanie się celem ustalenia aktualnego położenia; powrót do miejsca, z którego rozpoczęło się wędrówkę, i ponowna próba dotarcia do celu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz gubi się i odkrywa, że jest obserwowany, lub zostaje zaskoczony przez niedźwiedzia; Badacz kręci się w kółko i jego towarzysze przestają za nim podążać (teraz jest zdany tylko na siebie…); Badacz myli gwiazdy i zamiast oddalić się od poszukujących go kultystów, trafia z powrotem do ich kryjówki.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, wyrzuca mapę (tak jak to miało miejsce w *Blair Witch Project*) i kieruje się intuicją. Jego intuicja jest zawodna.

Nurkowanie (01%) [rzadka]

Badacz posiadający tę umiejętność jest przeszkolony w używaniu i utrzymaniu w odpowiednim stanie sprzętu do nurkowania, potrafi nawigować pod wodą, wykorzystać odpowiednie obciążenie i zastosować właściwe procedury w sytuacji awaryjnej.

Przed wynalezieniem akwalungu w 1942 roku stosowano nieelastyczne kombinezony, do których pompowano powietrze znad powierzchni wody przez podłączoną do nich rurkę.

We współczesnych czasach nurek będzie zaznajomiony z fizyką nurkowania, ciśnieniem powietrza i całym fizjologicznym procesem występującym przy oddychaniu sprężonym powietrzem.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: standardowe nurkowanie z użyciem odpowiedniego i dobrze utrzymanego sprzętu.
- Trudny poziom: nurkowanie w niebezpiecznych warunkach lub ze źle utrzymanym sprzętem.

Przykłady forsowania: posuwanie się do granic wytrzymałości sprzętu; metodyczne i wielokrotne sprawdzanie sprzętu; asysta profesjonalisty.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: uwięzienie pod wodą; atak morskich stworzeń; choroba dekompresyjna.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna rozumieć wielorybi śpiew – wszystko, co musi zrobić, to podążyć za zawartymi w nim instrukcjami.

Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)

Ta umiejętność jest wymagana przy prowadzeniu i obsłudze czołgu, koparkoładowarki, koparki parowej lub innych dużych maszyn budowlanych. Strażnik Tajemnic może podnieść poziom trudności testu w przypadku obsługi różnych typów sprzętu oraz w zależności od tego, czy pojawią się mniej lub bardziej znane problemy podczas jego obsługi. Ktoś, kto potrafi obsługiwać buldożer, niekoniecznie od razu będzie wiedział, co robić na przykład z turbinami parowymi w maszynowni statku.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: obsługa dźwigu lub koparkoładowarki.
- Trudny poziom: manipulowanie maszynerią tak, aby osiągnąć jakiś określony cel lub zrealizować precyzyjne zadanie, jak na przykład odkopanie delikatnych jaj dinozaura koparką mechaniczną bez ich uszkodzenia.

Przykłady forsowania: postępowanie zgodnie z instrukcją obsługi; poświęcenie czasu na ćwiczenia; poszukiwanie nauczyciela.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz prowadzi buldożer, ale ponieważ jest zbyt pewny siebie, traci nad nim kontrolę i wjeżdża w ceglany mur (który wali się i przysypuje Badacza, a być może dzieje się nawet coś gorszego).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może uwierzyć, że jego zadaniem jest odkopanie albo zbudowanie świątyni dla Wielkich Przedwiecznych.

Okultyzm (05%)

Badacz posiada wiedzę o okultystycznych utensyliach, słowach i koncepcjach, a także tradycjach ludowych. Potrafi również zidentyfikować księgi zaklęć i okultystyczne szyfry. Okultyście znana jest wiedza tajemna pochodząca z Egiptu i Sumeru, średniowiecznego i renesansowego Zachodu, a być może także z bardziej egzotycznych zakątków Azji i Afryki.

Zapoznanie się z niektórymi księgami może sprawić, że wartość Okultyzmu wzrośnie. Ta umiejętność nie ma zastosowania przy zaklęciach, księgach i magii mitów Cthulhu, aczkolwiek czciciele Wielkich Przedwiecznych często przysposabiają sobie idee okultystyczne.

To, czy magia pochodząca spoza mitów istnieje w świecie gry, jest decyzją Strażnika Tajemnic (patrz **Rozdział 9: Magia**).



Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: przypomnienie sobie informacji z ludowych lub okultystycznych teorii; zrozumienie znaczenia kart tarota lub innych technik wróżenia.
- Trudny poziom: identyfikacja rzadkiej lub unikatowej księgi okultystycznej; przypomnienie sobie subtelnych szczegółów dotyczących sekretnych praktyk okultystycznych lub rytuałów.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na oglądanie miejsca lub przedmiotu; przeprowadzenie dalszych badań; konsultacja z innym ekspertem; oczyszczenie się i podjęcie ekstremalnych środków przygotowawczych przed odprawieniem rytuału.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: z powodu źle zapamiętanej informacji rytuał został niepoprawnie przeprowadzony, co ma katastrofalne konsekwencje (np. dom zostaje spalony do gołej ziemi); przygotowując krąg ochronny, Badacz użył złych ingrediencji i zamiast odstraszyć duchy, przyzwał coś złowrogiego; poszukiwania Badacza doprowadziły do odkrycia nieznanego dotąd powiązania z mitami Cthulhu, a uświadomienie sobie tego niszczy jego umysł (utrata Poczytalności).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może się to objawić w formie jakiejś obsesji. Badacz tatuuje sobie symbole okultystyczne na policzkach i dłoniach lub nie potrafi działać bez uprzedniej konsultacji ze szklaną kulą, służącą do przepowiadania przyszłości.

Perswazja (10%)

Badacz korzysta z tej umiejętności, aby przekonać swój cel do danej idei, pomysłu lub poglądu poprzez racjonalne argumenty, polemikę i dyskusję. Perswazja może być wykorzystywana niezależnie od prawdy. Pomyślne użycie Perswazji trwa co najmniej pół godziny. Jeśli Badacz chce szybko kogoś przekonać, powinien skorzystać z Gadaniny.

W zależności od tego, co gracz chce osiągnąć, jeśli jego Badacz poświęci wystarczająco dużo czasu, to efekt tych starań może podstępnie tkwić w umyśle celu bez końca, nawet całymi latami, aż do momentu, w którym coś się wydarzy lub gdy kolejny test Perswazji zmieni jego sposób myślenia.

Perswazja może być wykorzystywana do negocjacji lub targowania się o cenę przedmiotu lub usługi. Jeśli test się powiedzie, sprzedawca jest całkowicie pewny, że była to dla niego korzystna transakcja.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Patrz **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności**, str. 105.

Przykłady forsowania: nawiązanie bliskiej lub osobistej relacji z daną osobą, aby przysłużyć się swojej sprawie, lub odwołanie się do rozsądku swojego celu; szczegółowe zaprezentowanie logicznych argumentów i przykładów; wykorzystanie dokładnie zaplanowanych technik przekonywania (być może nawet przekazów podprogowych), aby uczynić daną osobę tak podatną, jak to tylko możliwe; przygotowanie wielkiego przedstawienia (inscenizacja, fajerwerki, prezenty, darmowe napoje, łapówki itp.), aby punkt widzenia Badacza znalazł się w centrum uwagi grupy osób.
Pamiętaj, że to Perswazja, więc jeśli Badacz próbuje czegoś innego, Strażnik Tajemnic może poprosić o test innej umiejętności. Jeśli pojawiają się groźby, może warto przejść do Zastraszania, a w przypadku gdy Badacz próbuje zaprzyjaźnić się ze swoim celem, można wykorzystać Urok Osobisty. Wykorzystanie nowej umiejętności w celu zyskania kolejnego testu nadal powinno być traktowane jako forsowanie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: przekonywana osoba obraża się i odmawia dalszych kontaktów z Badaczem; łapówka zadziałała i przekupiona osoba podpisała formularze, ale w świetle poranka czuje, że została oszukana – jej adwokat zatrudnił prywatnego detektywa, aby się dowiedzieć, co planuje Badacz lub pozwał Badacza, oskarżając go o nadużycie; przekonywanej osobie nie spodobały się piękne słówka Badacza i zupełnie niespodziewanie wyciągnęła nóż; Badacz przekonał strażnika, aby nie zgłaszał rabunku, ale ten stracił przez to pracę i z powodu przygnębiającego poczucia winy popełnił samobójstwo (konsekwencje działań Badacza przytłaczają go i traci Poczytalność, ponieważ spowodował śmierć niewinnej osoby).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może próbować przekonywać przypadkowego przechodnia do swojego punktu widzenia lub do dziwacznych poglądów.

Pierwsza Pomoc (30%)

Badacz, korzystając z tej umiejętności, potrafi udzielić pierwszej pomocy w nagłych wypadkach. Może to uwzględniać założenie szyny na złamaną nogę, zatamowanie krwawienia, opatrzenie poparzenia, resuscytację podtopionej osoby, oczyszczenie rany oraz założenie opatrunków itp. Pierwsza Pomoc nie może być używana do leczenia chorób (w takich przypadkach wymagana jest Medycyna).

Aby Pierwsza Pomoc była skuteczna, musi zostać udzielona w ciągu godziny od powstania obrażeń. Dzięki temu postać odzyskuje 1 punkt Wytrzymałości. Można podjąć tylko jedną próbę udzielenia Pierwszej Pomocy, kolejne będą uznane za forsowanie rzutu. Dwie osoby mogą współpracować, aby udzielić Pierwszej Pomocy. Aby test był udany, wystarczy, że jedna z nich odniesie sukces. Udane skorzystanie z Pierwszej Pomocy może sprawić, że nieprzytomny Badacz odzyska przytomność. Postaci przysługuje po jednym udanym teście Pierwszej Pomocy i Medycyny, kolejne próby leczenia mogą być podjęte dopiero wtedy, gdy dana postać znów otrzyma obrażenia.

Gdy umierająca postać uzyskuje Pierwszą Pomoc za pomocą udanego testu tej umiejętności, jej stan zostaje ustabilizowany na godzinę i otrzymuje ona 1 tymczasowy punkt Wytrzymałości (który utrzymuje się przez godzinę, po czym znika).

Pod koniec każdej godziny gracz powinien wykonać test KON. Jeśli jest on nieudany, postać traci tymczasowy punkt Wytrzymałości i umiera. Gdy postaci uda się przetrwać następną rundę, może zostać podjęta kolejna próba udzielenia jej Pierwszej Pomocy (przez maksymalnie dwie osoby). Ten proces może być kontynuowany (bez forsowania rzutu), dopóki nie uda się ustabilizować stanu postaci lub dopóki postać nie umrze.

Pierwsza Pomoc (i tylko Pierwsza Pomoc) może uratować życie umierającej postaci, jednak w ciągu godziny od udzielenia pomocy musi ona trafić do szpitala lub zostać poddana leczeniu przy pomocy Medycyny. Jak widać, Pierwsza Pomoc, obok Medycyny, jest bardzo ważną umiejętnością, jeśli Badacz zamierza być wszechstronnie utalentowanym medykiem.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Udzielanie Pierwszej Pomocy innemu człowiekowi jest zawsze testem o normalnym poziomie trudności. Jeśli Badacz stara się pomóc obcej istocie, której fizjologia jest mu nieznana, poziom trudności powinien być wyższy.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na pomoc pacjentowi; wykorzystanie bardziej ryzykownego sposobu na opatrzenie rany.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: pogorszenie stanu pacjenta, prowadzące do otrzymania dodatkowych obrażeń.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, czuje potrzebę uleczenia danej osoby, nawet jeśli miałoby to oznaczać amputację albo coś gorszego. Z powodu niepoczytalności Badacza jego starania często będą fizycznymi atakami, co może prowadzić do morderstwa, jeśli nikt go nie powstrzyma.

Pilotowanie (Specjalizacje) (01%)

To odpowiednik umiejętności Prowadzenie Samochodu dla powietrznych i wodnych środków lokomocji. Gracz może wydać punkty umiejętności, aby wykupić dowolną specjalizację tej umiejętności. Ogólna umiejętność Pilotowanie nie może zostać wybrana. Badacz może posiadać kilka wersji tej umiejętności w wolnych miejscach na karcie Badacza, na przykład Pilotowanie (Samolot), Pilotowanie (Sterowiec) itp. Każda z nich ma bazową wartość na poziomie 01%.

Każda osoba o niewielkich umiejętnościach może żeglować lub latać w spokojny dzień przy dobrej widoczności, ale podczas burzy, nawigacji przy pomocy przyrządów, przy słabej widoczności i w innych trudnych sytuacjach wymagany jest test. Zła pogoda, słaba widoczność i uszkodzenia środka lokomocji mogą zwiększyć poziom trudności testu.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: lądowanie awaryjne lekkim samolotem na polu uprawnym.
- Trudny poziom: pilotowanie w bardzo złych warunkach (np. skrajnie zła pogoda, niesprawny sprzęt).

Przykłady forsowania: poderwanie samolotu i drugie, a zarazem ostatnie podejście do lądowania; doprowadzenie pilotowanego środka lokomocji do granic możliwości; wykonanie ryzykownego manewru w celu zgubienia pogoni.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: konsekwencje nieudanego testu powinny pasować do określonej sytuacji. Może środek lokomocji zostanie w jakiś sposób uszkodzony i zanim znów będzie można z niego korzystać, musi zostać naprawiony (co może się okazać niemożliwe w odległych miejscach); pasażerowie zostali ranni podczas wykonywania manewru lub wypadku; Badacz awaryjnie wylądował w dżungli i obudził się przywiązany do jednego z wielkich głazów otaczających ogromny, kipiący garnek. Zachowaj efekt płonącego wraku na specjalne okazje, na przykład kiedy pilot jest niepoczytalny lub gdy podejmuje szalone ryzyko przy dużej prędkości.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może uwierzyć, że jest zdolny do kaskaderskich wyczynów, rzucających wyzwanie śmierci. Nie jest.

Pilotowanie – specjalizacje

Pilotowanie (Samolot): Badacz jest wystarczająco kompetentny, aby obsługiwać samoloty z wymienionych poniżej klas, a także zna się na nich. Przy każdym lądowaniu, niezależnie od warunków, musi zostać wykonany test Pilotowania. Konsekwencje porażki będą zależne od sytuacji. Nieudany test (w tym także test forsowany) przy lądowaniu na płaskim, trawiastym podłożu w spokojny letni dzień może wskazywać na lekki wstrząs, który być może odstraszy co bardziej wrażliwych pasażerów od latania w przyszłości. Natomiast nieudany test (w tym także test forsowany) przy lądowaniu w zlodowaciałej tundrze podczas zawiei może skutkować zniszczeniem samolotu i śmiercią lub obrażeniami wszystkich pasażerów. Porażka zazwyczaj oznacza uszkodzenie samolotu, które musi zostać naprawione przed następnym lotem. Wynik równy 100 będzie pamiętną katastrofą.

Każda klasa samolotu liczy się jako inna umiejętność i powinna być zapisana na karcie Badacza niezależnie od pozostałych lub tak, jak Strażnik Tajemnic uzna za słuszne. Lata 20. XX wieku: Pilotowanie (Balon/Sterowiec/Samolot Cywilny). Czasy współczesne: Pilotowanie (Samolot Cywilny/Odrzutowiec Cywilny/Samolot Pasażerski/Myśliwiec/Helikopter). Umiejętność Pilotowania jednostek danej klasy może zostać wykorzystana przy innej klasie, ale poziom trudności testu powinien zostać zwiększony.

Pilotowanie (Łódź): Badacz zna się na małych jednostkach pływających, zarówno żaglowych, jak i motorowych. Potrafi nimi pływać przy wietrze i na prądach, a także podczas burzy. Umie zinterpretować zachowania fal i wiatru, które zapowiadają ukryte przeszkody i zbliżający się sztorm. Przy dużym wietrze początkujący żeglarz może mieć trudności z zacumowaniem łodzi wiosłowej.

Pływanie (20%)

Ta umiejętność pozwala na utrzymanie się na wodzie i poruszanie się w niej, a także w innych płynach. Test Pływania powinien być wykonywany tylko w sytuacjach kryzysowych i niebezpiecznych albo kiedy zarządzi go Strażnik Tajemnic. Nieudany forsowany rzut Pływania może skutkować utratą punktów Wytrzymałości. Może także oznaczać, że dana postać zostaje zabrana przez wodę i niesiona z prądem lub topi się (tylko przez chwilę lub ostatecznie).

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
W zależności od warunków lub sytuacji mogą występować modyfikatory.

- Test nie jest wymagany: przepłynięcie długości basenu.
- Normalny poziom: pływanie w wartkim nurcie.
- Trudny poziom: pływanie pod rwący prąd w pełnym ubiorze; niesprzyjające warunki pogodowe.

Przykłady forsowania: wzięcie głębokiego oddechu i pójście na całość, ze wszystkich pozostałych sił; doprowadzenie się do fizycznych granic wytrzymałości.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz zostaje wciągnięty pod wodę przez prąd i traci przytomność, a potem budzi się na nieznanej plaży; Badacz zostaje wciągnięty pod wodę i otrzymuje obrażenia w wyniku uderzeń o kamienie; Badacz zbliża się do łodzi ratunkowej i gdy już prawie udaje mu się do niej dotrzeć, czuje, jak coś zimnego i oślizgłego łapie go za łydkę.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, nie przestaje płynąć i z jakiegoś powodu uważa suchy ląd za niebezpieczny.

Prawo (05%)

Ta umiejętność reprezentuje szansę na znajomość stosownego prawa, precedensowych sztuczek prawnych i procedur sądowych. Zawodowe zajmowanie się prawem może być niezwykle intratne, a nawet prowadzić do sprawowania urzędu publicznego, ale wymaga wieloletniej i intensywnej pracy – wysoka wartość Majętności też może mieć tutaj duże znaczenie. Aby praktykować prawo w Stanach Zjednoczonych, trzeba uzyskać pozwolenie od Izby Adwokackiej danej wspólnoty lub stanu.

Przy korzystaniu z tej umiejętności w obcym kraju poziom trudności testu powinien być wyższy, chyba że postać spędziła wiele miesięcy, studiując system prawny danego państwa.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: zrozumienie i wykorzystywanie szczegółów odpowiedniego prawa lub procedur prawnych.
- Trudny poziom: przypomnienie sobie lub zrozumienie niejasnego precedensu prawnego; przesłuchanie kompetentnego i nieprzychylnego świadka strony przeciwnej.

Przykłady forsowania: granie na zwłokę w celu przemyślenia argumentów; bardzo szczegółowe objaśnienie niuansów danej sprawy lub sytuacji; poświęcenie dużo czasu na zbadanie sprawy; nagięcie litery prawa na poparcie swojej argumentacji.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: zła interpretacja prawa lub wyjście poza akceptowalne procedury prawne prowadzi do tego, że Badacz łamie prawo i ściąga na siebie uwagę policji; strata cennego czasu i pieniędzy poświęconych na badania i opłaty prawne; Badacz zostaje zatrzymany za obrazę sądu i zamknięty w celi na co najmniej 24 godziny.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, wydaje mu się, że jest ponad prawem.

Prowadzenie Samochodu (20%)

Każdy, kto posiada tę umiejętność, potrafi prowadzić samochód lub lekką ciężarówkę, wykonywać nimi standardowe manewry i poradzić sobie ze zwykłymi problemami z pojazdem. Jeśli Badacz chce zgubić pościg lub kogoś, kto go śledzi, test Prowadzenia będzie jak najbardziej na miejscu.

W innych kulturach lub okresach historycznych można zastąpić tę umiejętność inną, która będzie jej odpowiednikiem. Inuici mogą posiadać umiejętność Powożenie Psim Zaprzęgiem, a osoba żyjąca w epoce wiktoriańskiej – Powożenie.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: szybkie manewrowanie w średnim ruchu drogowym, aby zgubić pościg.
- Trudny poziom: szybkie manewrowanie w dużym ruchu drogowym, aby zgubić pościg.

Przykłady forsowania: doprowadzenie prowadzonego pojazdu do granic możliwości; niezmniejszenie prędkości pomimo ryzyka.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: rozbicie się; wpadnięcie w poślizg i zatrzymanie się bez możliwości dalszej jazdy; pościg policyjny.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zorientuje się w końcu, że siedzi za kierownicą w stojącym pojeździe i wydaje odgłosy samochodu *(brum, brum)*.

Psychoanaliza (01%)

Ta umiejętność odnosi się do różnego zakresu terapii emocjonalnych, nie tylko do freudowskiego procesu psychoanalizy. W latach 90. XIX wieku formalna psychoterapia była nadal w powijakach, jednak niektóre metody są tak stare jak ludzkość. Czasami psychoterapia była postrzegana jako szalbiercza nauka, nawet w latach 20. XX wieku. W tamtych czasach psychoanalitycy lub badacze zajmujący się zaburzeniami emocjonalnymi byli nazywani „alienistami". Współcześnie rozwinęły się różne rodzaje terapii, więc ta umiejętność mogłaby nazywać się po prostu Terapią Psychiatryczną.

Intensywna psychoanaliza może pomóc odzyskać leczonemu Badaczowi punkty Poczytalności. Aby dowiedzieć się, jak skuteczna jest terapia, raz na miesiąc czasu gry należy wykonać test Psychoanalizy lekarza lub psychoanalityka, który ją prowadzi. Jeśli będzie on udany, pacjent odzyskuje 1K3 punkty Poczytalności. Jeśli test się nie powiedzie, pacjent nie odzyskuje żadnych punktów. W przypadku krytycznej porażki pacjent traci 1K6 punktów Poczytalności, a terapia prowadzona przez danego psychoanalityka zostaje zakończona: podczas terapii zdarzył się poważny wypadek lub nastąpiło dramatyczne pogorszenie, a więź między pacjentem i terapeutą została na tyle zaburzona, że nie da się jej uratować.

W grze sama psychoanaliza nie przyspiesza leczenia czasowej niepoczytalności, która wymaga 1K6 miesięcy leczenia w odpowiedniej placówce (lub podobnych warunkach), ale psychoterapia może być częścią tego procesu.

Udany test tej umiejętności pozwala pomóc innej osobie na krótko poradzić sobie z przedmiotem fobii lub uświadomić jej, że urojenia nie są prawdziwe. W grze będzie to pozwalało niepoczytalnemu Badaczowi na zignorowanie efektów fobii lub manii przez krótki czas, co umożliwi na przykład klaustrofobikowi ukrycie się w schowku na szczotki przez dziesięć minut. Podobnie Badacz może wykonać test Psychoanalizy, aby pomóc danej osobie uświadomić sobie na krótki czas, że urojenia nie są prawdziwe.

Leczenie przez psychoterapeutę może dodać Badaczowi punktów Poczytalności podczas czasowej niepoczytalności (patrz **Rozdział 8: Poczytalność**).

Psychoanaliza nie może zwiększyć liczby punktów Poczytalności Badacza powyżej wartości 99 minus wartość umiejętności Mity Cthulhu.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: standardowa terapia w warunkach szpitalnych.
- Trudny poziom: nieregularna terapia przez dłuższy czas.

Przykłady forsowania: Tę umiejętność można testować co miesiąc bez konieczności forsowania rzutu. Jednak jeśli Badaczowi nie uda się test w danym miesiącu, może zdecydować o forsowaniu rzutu podczas pojedynczej sesji następnego dnia, wykorzystując jakąś formę radykalnej interwencji (jeśli wymagany był szybki wynik działań). Na przykład wywieranie presji na pacjenta, aby stawił czoła swojemu strachowi przez zmuszenie go do rzeczywistej konfrontacji; zaangażowanie przyjaciół i bliskich pacjenta do aktywnego uczestnictwa w terapii.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: próba wyleczenia pacjenta z arachnofobii przez zamknięcie go w pokoju pełnym tarantul nie odnosi sukcesu i pacjent wpada w szał (może zrobić krzywdę sobie lub innym), ponadto od tej chwili uważa się za „pajęczego króla" (pacjent ma teraz nową manię i stracił kolejne punkty Poczytalności – terapeuta także powinien wykonać test Poczytalności, ponieważ to jego działania do tego doprowadziły!).

Podobnie jak niewidomy może prowadzić niewidzącego, niepoczytalna postać może praktykować Psychoanalizę. Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zapragnąć zostać liderem kultu i uczynić wiernych ze swoich pacjentów.

Psychologia (10%)

Zdolność percepcji, którą posiadają wszyscy ludzie. Umożliwia ona przestudiowanie innej osoby i wyrobienie sobie opinii o jej charakterze i motywacji. Strażnik Tajemnic może zdecydować o wykonaniu ukrytych testów Psychologii w imieniu graczy, a następnie przekazać im informacje zgodne z wynikami tych testów, prawdziwe lub fałszywe.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Psychologia może być przeciwstawiona wszelkim formom społecznej interakcji: Gadaninie, Perswazji, Urokowi Osobistemu i Zastraszaniu. Można jej także użyć, aby przejrzeć czyjś kamuflaż (w sytuacji, gdy dana osoba korzysta z Charakteryzacji).

- Normalny poziom: odczytanie czyichś intencji lub określenie, czy dana osoba kłamie, jeśli wartość wykorzystywanej przez nią umiejętności (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie) jest niższa niż 50%.
- Trudny poziom: odczytanie czyichś intencji lub określenie, czy dana osoba kłamie, jeśli wartość wykorzystywanej przez nią umiejętności (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie) mieści się w zakresie od 50% do 89%.

Przykłady forsowania: pozbawione subtelności zadawanie rozmówcy bardzo osobistych, intymnych lub bezceremonialnych pytań; zagłębienie się w informacje dotyczące danej osoby (celu badań), aby zrozumieć jej sposób myślenia i motywacje.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz w jakiś sposób ujawnia celowi własne motywacje; cel Badacza zostaje obrażony wścibskimi pytaniami lub ostentacyjnym gapieniem się i odmawia dalszej rozmowy albo podejmuje akcję przeciwko Badaczowi (może uciec się do przemocy lub wezwać policję); Badacz nie wie, że dana osoba jest powiązana z jego antagonistami i nieświadomie ujawnia jej swoje plany; spędzenie całego tygodnia w zamknięciu, aby stworzyć profil danej osoby, sprawia, że Badacz jest wyczerpany fizycznie i psychicznie (otrzymuje kość karną do wszystkich rzutów, dopóki nie odzyska sił).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może uwierzyć w to, że słyszy złe myśli obserwowanej osoby, co prowadzi do fizycznego ataku.

Rzucanie (20%)

Użyj tej umiejętności, aby trafić w cel jakimś przedmiotem lub aby trafić w cel właściwą częścią danego przedmiotu (np. ostrzem noża lub toporka).

Sensownie wyważony przedmiot wielkości dłoni może zostać rzucony na odległość tylu metrów, ile wynosi S postaci podzielona przez pięć. Można próbować rzucić na odległość równą połowie S, ale do rzutu dodawana jest kość karna. Jeśli Badacz rzuca ciężkim przedmiotem (waga wyższa od ⅒ S w kilogramach) zasięg rzutu należy dodatkowo podzielić przez trzy.



Jeśli test Rzucania się nie powiedzie, przedmiot ląduje w losowej odległości od celu. Strażnik Tajemnic powinien przyrównać wynik rzutu do najwyższej wartości, która oznaczałaby sukces, a następnie wybrać odległość między rzucanym przedmiotem a celem, która odzwierciedlałaby to porównanie.

Umiejętność Rzucania jest wykorzystywana w walce podczas rzucania nożami, kamieniami, włóczniami, granatami czy bumerangami.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Modyfikatory mogą zostać zastosowane w zależności od ciężaru rzucanego przedmiotu lub, w przypadku bardzo lekkich obiektów, zależnie od siły i kierunku wiatru.

- Normalny poziom: trafienie piłką do kosza.
- Trudny poziom: precyzyjne trafienie z dużej odległości; trafienie piłką do kosza ze środkowej części boiska.

Kiedy przedmiot zostanie rzucony, znajduje się dosłownie poza zasięgiem Badacza, więc nie może on zrobić nic, co uzasadniałoby forsowanie rzutu. Jeśli Badacz ma do dyspozycji większą liczbę pocisków, nie ma ryzyka porażki, a trafienie do celu jest tylko kwestią czasu – nie trzeba testować tej umiejętności. Jeśli Badacz ma do dyspozycji większą liczbę pocisków, ale istnieje wymierne ryzyko związane z chybieniem, wtedy Strażnik Tajemnic może zarządzić forsowany rzut.

Przykłady forsowania: poświęcenie czasu na ocenę odległości lub poczekanie na bardziej sprzyjające warunki; włożenie w rzut całej siły i zarzucenie całym ciałem w momencie wypuszczania przedmiotu; rzucanie wielu przedmiotów jeden po drugim z nadzieją, że któryś z nich trafi do celu; wzięcie dużego rozpędu z ryzykiem, że Badacz nie zdoła się zatrzymać i spadnie do wąwozu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: przedmiot leci w stronę towarzysza z drużyny, a rzucający Badacz potyka się i przewraca, uderzając głową o wyszczerbione skały; Badacz rzuca za mocno i przedmiot przelatuje ponad wysokim murem kościelnym i ląduje na pobliskim cmentarzu; laska dynamitu wypada Badaczowi z dłoni – na próżno jej szuka, gdyż nie zauważa, że jest w jego kapturze, i wtedy zaczyna czuć zapach płonącego lontu.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, nie chce wypuścić z rąk przedmiotu, którym miał rzucić.

Skakanie (20%)

Jeśli test tej umiejętności się powiedzie, Badacz może skakać w górę i w dół lub poziomo z miejsca lub z rozbiegu. Kiedy Badacz spada, Skakanie może zostać wykorzystane do zmniejszenia potencjalnych obrażeń wynikających z upadku.

Należy ocenić, czy skok jest zwykły, trudny czy ekstremalny (a co za tym idzie – jakiego sukcesu wymaga przy teście). Oto kilka wskazówek. Normalny sukces będzie wymagany przy zeskoczeniu w dół z poziomu równego wzrostowi Badacza, przy poziomym skoku z miejsca w celu przeskoczenia odległości równej wzrostowi Badacza lub przy poziomym skoku z rozbiegu w celu przeskoczenia odległości równej dwukrotnej wartości wzrostu Badacza. Badacz może podwoić te dystanse, jeśli osiągnie ekstremalny sukces, ale miej na uwadze, że światowy rekord w skoku w dal to niespełna dziewięć metrów.

Kiedy Badacz spada z wysokości, udany test Skakania przygotowuje go do upadku i zmniejsza o połowę obrażenia.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: bezpieczny zeskok z poziomu równego wzrostowi Badacza; poziomy skok z miejsca w celu przeskoczenia odległości równej wzrostowi Badacza; poziomy skok z rozbiegu w celu przeskoczenia odległości równej dwukrotnej wartości wzrostu Badacza.
- Trudny poziom: podobnie jak w przypadku zwykłego poziomu trudności, ale wszystkie dystanse powinny być zwiększone o połowę; próba zeskoczenia z dachu i wskoczenia nad uliczką przez okno do sąsiadującego budynku.

Przykłady forsowania: opóźnienie skoku i poświęcenie czasu na ocenę odległości; włożenie całego ciężaru i siły Badacza w skok – ogromny wysiłek. W niektórych przypadkach forsowanie rzutu nie jest możliwe. Jeśli Badacz przeskakuje nad otchłanią, nie ma możliwości podjęcia kolejnej próby. Jednak jeśli jest uwięziony w jamie i podskakuje, aby się z niej wydostać, może próbować wielokrotnie, a wszystkie próby mogą zostać sprowadzone do jednego forsowanego rzutu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: upadek i otrzymanie obrażeń; skok się udaje, ale Badacz upuszcza po drodze coś wartościowego (Strażnik Tajemnic powinien wybrać, co to takiego).

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, wydaje mu się, że potrafi latać.

Spostrzegawczość (25%)

Ta umiejętność pozwala Badaczowi zauważyć ukryte drzwi lub skrytkę, dostrzec ukrywającego się intruza, znaleźć dyskretną wskazówkę, rozpoznać przemalowany samochód, zorientować się, że ktoś na niego czyha, dojrzeć wybrzuszającą się kieszeń itp. To bardzo ważna umiejętność w arsenale Badacza.

Jeśli Badacz ma nikłą szansę coś zauważyć, na przykład przebiegając obok czegoś, Strażnik Tajemnic może podnieść poziom trudności testu. Jeśli Badacz przeprowadza dokładne przeszukanie, Strażnik Tajemnic może zgodzić się na automatyczny sukces. Poziom trudności testu może też odzwierciedlać stan otoczenia – trudniej będzie coś zauważyć w zagraconym pokoju.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Aby ustalić poziom trudności testu, kiedy gracz szuka ukrywającej się postaci, wykorzystywana jest umiejętność Ukrywanie przeciwnika.

- Normalny poziom: przeszukanie pokoju w celu znalezienia wskazówek.
- Trudny poziom: szukanie czegoś, co zostało celowo ukryte.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na obserwację otoczenia; przetrząśnięcie całego pomieszczenia; rozmontowanie mebli i rozbicie porcelanowych statuetek.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: nieuważne upuszczenie własnego przedmiotu podczas poszukiwań, co bez wątpienia będzie wskazywać na to, że Badacz był w danym miejscu (on sam nie jest tego świadom w tym momencie); Badacz nie zauważa odcisku łapy w błocie i jest zaskoczony, gdy spomiędzy drzew wyskakuje czerwonooka bestia; Badaczowi udało się znaleźć wskazówkę w przeszukiwanym domostwie, ale nie zauważył, że kultysta zdążył w tym czasie wrócić do domu.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, jest przekonany, że w danym miejscu na pewno coś jest i znajdzie to ukryte pod tapetami, pod warstwą tynku lub pod podłogą.

Sztuka Przetrwania (Specjalizacje) (10%)

Znajomość tej umiejętności zapewnia wiedzę potrzebną, aby przetrwać w ekstremalnym środowisku, takim jak pustynia czy Arktyka, ale także morze lub dzikie ostępy. Nieodłączną częścią tej wiedzy jest właściwe dla danego środowiska polowanie, budowanie schronienia czy znajomość zagrożeń (np. unikanie trujących roślin) itp.

Gracz może wydać punkty umiejętności na zakup dowolnej specjalizacji. Ogólna umiejętność Sztuka Przetrwania nie może być wybrana. Specjalizacja środowiskowa powinna zostać określona podczas wyboru tej umiejętności, na przykład Sztuka Przetrwania (Pustynia), (Morze), (Arktyka) itp. Kiedy Badacz nie posiada niezbędnej specjalizacji, może testować pokrewną specjalizację na zwiększonym poziomem trudności lub z kością karną – wedle uznania Strażnika Tajemnic.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności: Modyfikatory mogą zostać zastosowane albo po to, aby odzwierciedlić panujące warunki lub konkretną sytuację, albo gdy Badacz nie ma specjalizacji dotyczącej tego szczególnego środowiska.

- Normalny poziom: znalezienie lub zbudowanie schronienia; zlokalizowanie wody i źródeł pożywienia.
- Trudny poziom: podobnie jak przy normalnym poziomie, ale w trudnych warunkach pogodowych i/lub gdy Badacz jest poważnie ranny.

Przykłady forsowania: próbowanie czegoś ryzykownego (np. picie wody bez uprzedniego oczyszczenia, zjedzenie niezidentyfikowanych jagód); wykorzystanie elementów ubrania, aby ulepszyć schronienie; spalenie wszystkich posiadanych rzeczy, aby rozpalić ogień sygnałowy.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: jaskinia, którą znalazł Badacz, jest zamieszkana przez bardzo rozgniewanego niedźwiedzia; paląc dobytek, Badacz zdradził swoje położenie tym, którzy go szukają – kto pierwszy go znajdzie: idący mu z pomocą, czy ci, którzy chcą go skrzywdzić?

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, będzie przekonany, że jest odporny na wszystkie żywioły i może żyć jako bretarianin (może się obyć bez jedzenia i wody).

Sztuka/Rzemiosło (Specjalizacje) (05%)

Na karcie Badacza znajduje się miejsce na specjalizacje w ramach tej umiejętności, na przykład:

- Aktorstwo,
- Fałszerstwo,
- Fotografia,
- Fryzjerstwo,
- Garncarstwo,
- Gotowanie,
- Hutnictwo,
- Kaligrafia,
- Malarstwo i Dekoratorstwo,
- Pisarstwo,
- Rzeźba,
- Stolarstwo,
- Sztuki Piękne,
- Śpiew Operowy,
- Taniec,
- Taniec Morris.

Wiele z tych przykładów to umiejętności bezpośrednio związane z zawodem, ale może to też być umiejętność, którą Badacz para się w czasie wolnym. Gracz może wydać punkty umiejętności na zakup dowolnej specjalizacji. Ogólna umiejętność Sztuka/Rzemiosło nie może zostać wybrana.

Dzięki tej umiejętności Badacz może coś stworzyć lub naprawić – zazwyczaj wymaga to czasu i odpowiednich narzędzi określonych przez Strażnika Tajemnic. W sytuacji, kiedy miałaby zastosowanie gradacja sukcesu, wyższy poziom sukcesu oznacza, że dany przedmiot jest lepszej jakości i/lub precyzyjniej wykonany.



Umiejętność Sztuka/Rzemiosło może być wykorzystywana do stworzenia duplikatu lub podróbki innego przedmiotu. W takich przypadkach poziom trudności będzie zależał od złożoności oryginału i jego cech wyróżniających. Przy fałszowaniu dokumentów powinna zostać użyta specjalizacja Fałszerstwo.

Udany test może dostarczyć informacji o przedmiocie, takich jak: gdzie i kiedy został wykonany, jakiej techniki użyto przy jego tworzeniu, czy łączy się z jakimś okresem historycznym lub kto mógł go wykonać. Postać posiadająca wybraną specjalizację będzie dysponowała szeroką wiedzą w danym zakresie – znajomością tematu, jego historii i osób współcześnie się nim zajmujących. Ponadto będzie umiała wykonywać przedmioty oraz czynności związane ze specjalizacją.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: stworzenie standardowego przedmiotu, który można sprzedać.
- Trudny poziom: stworzenie przedmiotu o wyższej jakości lub większym stopniu złożoności.

Przykłady forsowania: przerobienie przedmiotu, dzieła lub kompozycji od podstaw; prowadzenie dalszych badań; konsultacja z innym ekspertem.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: ogromna ilość pieniędzy i czasu została zmarnowana w nieudanej próbie; odbiorcy lub klient czują się obrażeni lub odnoszą fizyczne obrażenia w wyniku kontaktu z jakimś aspektem pracy Badacza; krytycy miażdżą dzieło Badacza i nikt nie chce dawać mu nowych zleceń.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, tworzy coś, co wykracza poza dopuszczalne granice smaku, konwencji lub prawa, szokując i doprowadzając odbiorców do skrajnych reakcji – być może tylko ci najbardziej dekadenccy byliby w stanie docenić to dzieło.

Sztuka/Rzemiosło – przykłady specjalizacji

Aktorstwo (05%): Badacz jest wyszkolony w zakresie gry aktorskiej na scenie teatralnej lub przed kamerą filmową (w czasach współczesnych można tutaj dodać także występowanie w telewizji), potrafi wcielić się w rolę, zapamiętać scenariusz i wykorzystać makijaż charakteryzatorski, aby zmienić swój wygląd. Patrz **Charakteryzacja** (str. 63).

Fałszerstwo (05%): Posiadacz tej umiejętności, biegły w subtelnych detalach, potrafi stworzyć wysokiej klasy fałszywe dokumenty. Mogą to być odręczne notatki, oficjalny formularz lub pozwolenie, a nawet duplikat księgi. Fałszerz będzie potrzebował odpowiednich materiałów (atramenty, papier o różnej gramaturze itp.), a także oryginału, który ma skopiować.

Udany test sprawia, że w czasie zwykłej, pobieżnej inspekcji sfałszowany dokument zostanie uznany za oryginał. Jeśli ktoś spędzi nad podróbką dużo czasu i będzie ją analizował, używając Wyceny (jako umiejętności przeciwstawnej do umiejętności fałszerza), może się zorientować, że nie jest to oryginał.

Fotografia (05%): W tej umiejętności zawiera się zarówno tworzenie nieruchomych zdjęć, jak i ruchomych obrazów. Umożliwia ona zrobienie ostrych fotografii, odpowiednie ich wywołanie i powiększenie częściowo ukrytych detali.

W latach 20. XX wieku Badacz posiadający tę umiejętność potrafi przygotować niezbędne chemikalia do uzyskania proszku błyskowego.

W czasach współczesnych można rozszerzyć tę umiejętność tak, aby w jej zakres wchodziły zdolności związane z erą kamer wideo, sprzętem odtwarzającym nagrania wideo, fotografią i obróbką cyfrową, dzięki której Badacz może manipulować cyfrowymi obrazami. Radykalnie różne wersje, takie jak zmiana lokalizacji osoby na fotografii, tego z kim jest i co robi, mogą zostać stworzone tylko w przypadku posiadania dostępu do oryginalnego źródła. Osoby biegłe w tej umiejętności będą umiały wykryć, że obraz został zmodyfikowany.

Zwykłe pstrykanie zdjęć nie wymaga testów. Należy wykonać je dopiero przy robieniu zdjęć z ukrycia lub próbie uchwycenia subtelnych detali – zwłaszcza z dużej odległości, w pośpiechu i w słabym oświetleniu. Ta umiejętność pozwala także Badaczowi określić, czy fotografia została zmanipulowana lub sfałszowana, jak również wskazać pozycję i kąt, z którego została zrobiona.

Sztuki Piękne (05%): Badacz jest uznanym artystą malarzem (farby olejne, akrylowe, akwarelowe), a także potrafi rysować przy użyciu ołówków, kredek i pasteli. Podczas gdy ukończenie poważnych dzieł sztuki może zająć dni, a nawet miesiące, artysta może na szybko wiernie naszkicować impresje, przedmioty i ludzi. Ta umiejętność gwarantuje również znajomość świata sztuki, więc Badacz może być w stanie zidentyfikować prace danego artysty, jego szkołę i znaną historię.

Ślusarstwo (01%)

Ślusarz może otworzyć drzwi samochodowe, uruchomić pojazd, zwierając odpowiednie kable, otworzyć łomem okna biblioteki, rozpracować chińskie pudełka zagadki i przedostać się przez zwykły komercyjny system alarmowy. Badacz może naprawiać zamki, dorabiać klucze i otwierać zamki przy pomocy wytrychów i innych narzędzi. Szczególnie trudne zamki mogą podnieść poziom trudności.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: otwarcie lub naprawa standardowego zamka.
- Trudny poziom: otwarcie zamka o wysokim stopniu bezpieczeństwa.

Przykłady forsowania: całkowite rozmontowanie zamka; poświęcenie więcej czasu; użycie siły w celu podważenia mechanizmu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: zamek został tak uszkodzony, że nie da się go naprawić (być może wytrych złamał się i utknął w zamku); Badacz psuje pudełko zagadkę (prawdopodobnie teraz tylko roztrzaskanie go pozwoli zobaczyć, co jest w środku); Badacz uruchomił alarm lub narobił wystarczająco dużo hałasu, aby ktoś lub coś chciało to sprawdzić…

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, porzuca zamek, którym się zajmował i zdaje sobie sprawę z tego, jak ważne jest otworzenie własnego umysłu. Zasłona z jego oczu opada i widzi świat w nowy sposób, który ma dla niego bardzo głęboki sens, choć nikt przy zdrowych zmysłach tego sensu nie dostrzega.

Tresura Zwierząt (05%) [rzadka]

Umiejętność pozwala tresować udomowione zwierzęta i wydawać im komendy, tak aby wykonywały proste zadania. Ma ona zastosowanie głównie wobec psów, ale może też dotyczyć ptaków, kotów, małp itp. (wedle uznania Strażnika Tajemnic). W przypadku wierzchowców, takich jak konie czy wielbłądy, wykorzystuje się umiejętność Jeździectwo, aby je ujeździć i kontrolować.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: nakłonienie wytresowanego psa, aby wykonywał komendy, takie jak „siad", „aport" czy „bierz go".
- Trudny poziom: nakłonienie niewytresowanego, obcego psa, aby wykonywał komendy.

Przykłady forsowania: podjęcie większego ryzyka, czyli zbliżenie się do zwierzęcia lub bezpośrednie pokierowanie nim.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: zwierzę atakuje tresera lub kogoś w pobliżu, najprawdopodobniej powodując obrażenia; zwierzę ucieka.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zacząć zachowywać się jak zwierzę, które próbował kontrolować.

Tropienie (10%)

Posiadający tę umiejętność Badacz potrafi wyśledzić osobę, pojazd lub zwierzę po śladach na ziemi i roślinach czy liściach. Czynniki takie jak czas, który upłynął od pozostawienia śladów, deszcz i rodzaj podłoża mogą wpływać na poziom trudności testu.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Gdy Badacz tropi kogoś, kto stara się zatrzeć swoje ślady, wyznacznikiem przy ustalaniu poziomu trudności testu powinna być wartość umiejętności Ukrywania przeciwnika. Modyfikatory mogą zostać zastosowane także ze względu na panującą pogodę i warunki terenowe.

- Normalny poziom: wytropienie zwierzęcia lub człowieka w lesie, w normalnych (umiarkowanych) warunkach.
- Trudny poziom: podążanie śladem, który ma kilka (lub więcej) dni.

Przykłady forsowania: powrót po śladach i poświęcenie więcej czasu na zbadanie terenu; posuwanie się po rozszerzającej się spirali w celu zlokalizowania śladów (zajmie to więcej czasu, prawdopodobnie narobi więcej hałasu i Badacz będzie bardziej widoczny).

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: ślady, po których idzie Badacz, prowadzą go wprost na ścieżkę głodnego niedźwiedzia/lwa/kanibala; Badacz kręci się w kółko, zapada noc, a on orientuje się, że zupełnie się zgubił; Badacz idzie po śladach i wpada w zasadzkę lub pułapkę zastawioną przez istotę, którą tropił.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna kompulsywnie podążać za każdym tropem (przekonany, że to ten właściwy); będzie to czynił, dopóki nie zostanie fizycznie unieruchomiony lub przekonany, że jest w błędzie.

Ukrywanie (20%)

Sztuka cichego poruszania się i/lub ukrywania bez zaalarmowania tych, którzy mogliby usłyszeć lub zobaczyć Badacza. Kiedy postać próbuje uniknąć wykrycia, gracz powinien wykonać test Ukrywania. Posiadanie tej umiejętności sugeruje, że postać potrafi się bezszelestnie poruszać (jest bardzo zwinna) i/lub zna się na technikach kamuflażu. Dzięki tej umiejętności Badacz potrafi także cierpliwie i spokojnie trwać w bezruchu i nie zostać zauważonym przez dłuższy czas.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
W przypadku próby ukrywania się wyznacznikiem poziomu trudności testu będą Spostrzegawczość lub Nasłuchiwanie przeciwnika. Mogą zostać zastosowane modyfikatory sytuacyjne (np. ciemność lub głośne hałasy).

- Normalny poziom: ciche poruszanie się po domu, tak aby uniknąć wykrycia przez przeciętnego człowieka (o Spostrzegawczości i Nasłuchiwaniu poniżej 50%).
- Trudny poziom: przekradnięcie się obok uważnego psa stróżującego; znalezienie kryjówki w kilka sekund.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na zbadanie terenu; ściągnięcie butów; odwrócenie uwagi; pozostanie w bezruchu, dopóki nie będzie bezpiecznie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz nie jest świadomy tego, że został zauważony, a kultyści zamiast samodzielnie się nim zająć, przyzywają „coś", co ma go dopaść; Badacz słyszy, jak drzwi szafy, w której się ukrywa, zostają zamknięte i zabite deskami.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna wierzyć, że jest niewidzialny, a tak naprawdę wszyscy mogą go zobaczyć.

Unik (połowa ZR)

Ta umiejętność pozwala Badaczowi instynktownie unikać ciosów, broni miotanej i podobnych zagrożeń. Podczas rundy walki postać może wykonywać uniki bez ograniczeń, ale może tylko raz użyć tej umiejętności przeciwko konkretnemu atakowi (patrz **Rozdział 6: Walka**). Wartość Uniku może się zwiększać dzięki doświadczeniu, tak jak ma to miejsce w przypadku innych umiejętności. Jeśli atak jest widoczny, Badacz może próbować go uniknąć. Nie jest możliwe unikanie kul, ponieważ nie można zobaczyć ich w ruchu. Jedyne, co postać może zrobić, to próba uskoczenia, której wynikiem będzie większa trudność trafienia (patrz **Szukanie osłony**, str. 123).



Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Unik jest wykorzystywany przede wszystkim w walce jako element rzutu przeciwstawnego, więc nie ustala się poziomu jego trudności.

Uwaga: Unik, jako umiejętność związana z walką, nie może być forsowany.

Urok Osobisty (15%)

Urok Osobisty przyjmuje wiele form, w tym fizyczny powab, uwodzenie, pochlebstwo lub po prostu serdeczność. Urok Osobisty może być wykorzystywany, aby sprawić, że ktoś będzie się zachowywał w konkretny sposób, ale nie zupełnie odmienny od normalnego zachowania danej osoby. Urok Osobisty może być przeciwstawiony Urokowi Osobistemu lub Psychologii.

Urok Osobisty może być wykorzystywany do negocjacji lub targowania się o cenę towaru lub usługi. Jeśli test się powiedzie, Badacz zyskuje sobie sympatię sprzedawcy, który może trochę obniżyć cenę.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Patrz **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności**, str. 105.

Przykłady forsowania: ostentacyjne przypochlebianie się danej osobie; podarowanie drogiego prezentu; zbudowanie zaufania poprzez podzielenie się sekretem.

Pamiętaj, że to Urok Osobisty, więc jeśli Badacz próbuje czegoś innego, Strażnik Tajemnic może poprosić o test innej umiejętności. Jeśli pojawiają się groźby, może warto przejść do Zastraszania, a w przypadku przedłużającej się dyskusji, może należy skorzystać z Perswazji. Wykorzystanie nowej umiejętności w celu zyskania kolejnego testu nadal powinno być traktowane jako forsowanie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: osoba obraża się i odmawia dalszej interakcji z Badaczem; cel jest w jakiś sposób powiązany z wrogami Badacza i chociaż bierze udział w grze Badacza, później z pewnością go wyda; osoba trzecia interweniuje, gdy Badacz próbuje podrywać jej partnera.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zakochuje się on w swoim celu i zachowuje się tak, jakby cel użył na nim zaklęcia Dominacja (patrz **Rozdział 12: Księga Zaklęć**).

Walka Wręcz (Specjalizacje) (różne %)

Ta umiejętność określa, jak dobrze postać sobie radzi w walce wręcz. Gracz może wydać punkty umiejętności na zakup dowolnej specjalizacji. Ogólna umiejętność Walka Wręcz nie może zostać wybrana. Wybierz specjalizacje odpowiednie dla zawodu i historii twojego Badacza.

Postacie, które zaczynają z umiejętnością Walka Wręcz (Bijatyka) na poziomie 50% lub wyższym, mogą wybrać jakiś rodzaj formalnego treningu jako część swojej historii, aby uzasadnić wysoką wartość tej umiejętności. Istnieje mnóstwo stylów walki, a każdy z nich ma swoje wady i zalety. Sztuki walki to po prostu sposób na rozwijanie Walki Wręcz danej postaci. Zastanów się, jak Badacz zdobył umiejętność walki: czy było to podczas wojskowego przeszkolenia, treningów sztuk walki, a może w dość bolesny sposób podczas bójek ulicznych? Termin „bijatyka" może się wydawać zbyt prymitywny dla wyszkolonego mistrza sztuk walki, więc jeśli graczowi na tym zależy, może on zostać zastąpiony (np. Karate).

Uwaga: Walka Wręcz, jako umiejętność związana z walką, nie może być forsowana.

Walka Wręcz – przykładowe specjalizacje

Bicz (05%): bolasy i bicze.

Bijatyka (25%): zawiera w sobie wszystkie techniki walki bez broni i podstawowe typy uzbrojenia, z których skorzystać może każdy, takie jak pałki (łącznie z kijem krykietowym i bejsbolowym), noże i wiele broni improwizowanych, jak na przykład butelki czy nogi od stołu. Określając obrażenia zadawane przez broń improwizowaną, Strażnik Tajemnic powinien odwołać się do **Tabeli XVI: Broń** i wybrać coś porównywalnego.

Broń Obuchowa (10%): nunczako, morgenszterny i podobne bronie średniowieczne.

Garota (15%): każdy długi materiał wykorzystany do duszenia. Aby ofiara mogła się uwolnić, musi wykonać manewr w walce; jeśli jej się to nie uda, otrzymuje 1K6 obrażeń na rundę.

Miecz (20%): wszystkie ostrza dłuższe niż 60 cm.

Piła Łańcuchowa (10%): pierwsze spalinowe piły łańcuchowe zaczęły być masowo produkowane w 1927 roku, ale istniały ich wcześniejsze wersje.

Topór/Siekiera (15%): skorzystaj z tej umiejętności, używając większych siekier. Mały toporek może być używany przy wykorzystaniu podstawowej umiejętności Bijatyka. Jeśli Badacz nim rzuca, należy skorzystać z Rzucania.

Włócznia (20%): lance i włócznie. Jeśli Badacz nimi rzuca, należy skorzystać z Rzucania.

Uwaga: Przy rzucaniu nożami należy skorzystać z umiejętności Rzucanie.

Rodzaje broni i odpowiadające im kategorie umiejętności zostały podane w **Tabeli XVI: Broń** (str. 452–457). Powyższe specjalizacje nie wyczerpują tematu, ale jeśli jest to możliwe, postaraj się dopasować inne bronie do kategorii wymienionych powyżej. Piła łańcuchowa została wymieniona jako broń ze względu na dużą liczbę filmów, w których została wykorzystana, ale gracze powinni pamiętać, że szansa na krytyczną porażkę jest podwójna i jeśli ją poniosą, ryzykują zabicie innych Badaczy (lub utratę kończyny).

Wiedza o Naturze (10%)

Pierwotnie były to obserwacje życia roślin i zwierząt w ich środowisku. Do XIX wieku zdążyły przekształcić się w pełen zakres dyscyplin akademickich (Biologia, Botanika itp.). Jako umiejętność Wiedza o Naturze reprezentuje tradycyjną (nienaukową) wiedzę i osobiste obserwacje rolników, rybaków, błyskotliwych amatorów i hobbystów. Można dzięki niej ogólnie identyfikować gatunki, zachowania i siedliska, a także rozróżniać ślady, tropy i odgłosy. Ponadto pozwala ona odgadywać, co może być ważne dla danego gatunku. Aby zrozumieć naturę w bardziej naukowy sposób, Badacz powinien zwrócić się w stronę Biologii, Botaniki i Zoologii.

Wiedza o Naturze może, ale nie musi, być zgodna z prawdą – to obszar, w którym rządzą szacowanie, ocena sytuacji, tradycje ludowe i pasja. Wiedzę o Naturze można wykorzystać, żeby ocenić konie na jarmarku lub określić, czy kolekcja motyli jest wspaniała, czy tylko wspaniale oprawiona.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: zidentyfikowanie danego gatunku; przypomnienie sobie czegoś z zakresu wiedzy powszechnej; wiedza o tym, gdzie jest najlepsze miejsce do łowienia ryb.
- Trudny poziom: zidentyfikowanie niezwykłego okazu; zlokalizowanie rzadkiego gatunku rośliny lub zwierzęcia; przypomnienie sobie mało znanego faktu lub informacji.

Przykłady forsowania: poświęcenie znacznie więcej czasu (bez zważania na jego upływ) na badanie środowiska; spróbowanie nieznanego grzyba lub rośliny, aby uzyskać lepsze pojęcie o tym, jaki to może być gatunek; skonsultowanie wiedzy o lokalnej przyrodzie ze starszą kobietą w wiosce.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz spędza długie godziny nad książkami, obsesyjnie próbując zidentyfikować gatunek; Badacz myli fakty i zamiast odstraszać osy za pomocą mikstury, którą uwarzył z bagiennego błota i ziół, wabi je do siebie (co ma bolesne konsekwencje); Badacz zebrał złe grzyby i odzyskuje świadomość wiele godzin później, idąc nago w stronę policjanta.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, postanawia zostać tubylcem i będzie zagubiony w dziczy, dopóki przyjaciele nie przyjdą mu z pomocą.

Wiedza Tajemna (01%) (Specjalizacje) [rzadka]

Ta umiejętność określa, jak dużo dana postać wie na temat, który znajduje się poza zakresem standardowych ludzkich nauk. Specjalizacje Wiedzy Tajemnej powinny być dokładnie określone i niezwykłe, na przykład:

- Wiedza o Snach,
- Wiedza o *Necronomiconie* (np. historia *Necronomiconu*),
- Wiedza o UFO,
- Wiedza o Wampirach,
- Wiedza o Yaddithianach.

Jeśli Strażnik Tajemnic chce przetestować wiedzę Badacza na temat czegoś, co mieści się w granicach jednej z dziedzin Wiedzy Tajemnej, ale Badacz nie ma odpowiedniej specjalizacji, Strażnik może pozwolić na test innej (bardziej ogólnej) umiejętności, ale ustalić wyższy poziom trudności. Na przykład jeśli Strażnik testowałby wiedzę współczesnego Badacza o porwaniach przez kosmitów w latach 80. XX wieku, może wymagać zwykłego sukcesu przy użyciu Wiedzy o UFO albo trudnego sukcesu przy użyciu Historii.

Specjalizacje Wiedzy Tajemnej mogą być także wykorzystywane jako szybka metoda na zakomunikowanie Strażnikowi Tajemnic, jaką wiedzę posiada bohater niezależny. Przeważnie wiedza jest reprezentowana przez cechę WYK i konkretne umiejętności, takie jak Historia i Mity Cthulhu. Strażnik Tajemnic powinien zdecydować o tym, kiedy wykonać test Wiedzy Tajemnej – zazwyczaj tylko wtedy, gdy szczególna dziedzina wiedzy specjalistycznej jest osią rozgrywanej kampanii.

Wspinaczka (20%)

Ta umiejętność pozwala postaci wspinać się na drzewa, mury i inne pionowe powierzchnie z pomocą liny i sprzętu wspinaczkowego lub bez nich. Umożliwia ona także zjazd na linie.

Warunki takie jak stabilność powierzchni, możliwe uchwyty, wiatr, widoczność, deszcz itp. mogą wpływać na poziom trudności testu.

Pierwszy nieudany test tej umiejętności wskazuje na to, że prawdopodobnie ta wspinaczka jest zbyt trudna dla Badacza. Porażka przy forsowanym rzucie oznacza upadek i wynikające z niego obrażenia. Jeden udany test Wspinaczki w większości przypadków pozwala Badaczowi na pokonanie całego dystansu (raczej nie wymaga się od gracza kilku kolejnych rzutów). Bardziej wymagająca lub dłuższa wspinaczka powinna podnieść poziom trudności testu.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:

- Normalny poziom: liczne uchwyty; może lina lub rynna ułatwiająca wspinaczkę.
- Trudny poziom: niewiele uchwytów lub powierzchnia śliska od deszczu.

Przykłady forsowania: ponowna ocena wspinaczki; wybranie dłuższej drogi; większy wysiłek w celu zwiększenia zasięgu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: upadek i otrzymanie obrażeń (za każde 3 metry 1K6 obrażeń w przypadku upadku na trawę, 1K10 obrażeń w przypadku upadku na beton); utrata ważnego przedmiotu, który wypada z kieszeni Badacza (prawdopodobnie nie zauważy on od razu, że tak się stało i zorientuje się dopiero później); Badacz zostaje unieruchomiony, nie może się poruszyć ani w górę, ani w dół.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, kurczowo chwyta się czegoś, jakby zależało od tego jego życie, i krzyczy najgłośniej i najdłużej jak potrafi.

Wycena (05%)

Tę umiejętność wykorzystuje się do oszacowania wartości danego przedmiotu. Dzięki niej można ocenić jakość i materiały użyte przez wykonawcę. Jeśli jest to istotne, Badacz korzystający z tej umiejętności potrafi sprecyzować wiek przedmiotu, ocenić jego historyczne znaczenie i wykryć podróbki.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
- Normalny poziom: przedmiot, który nie był rzadki w czasach jego wytworzenia i jest zrobiony z powszechnie dostępnych materiałów (np. 50-letni złoty zegarek).
- Trudny poziom: niezwykły przedmiot, prawdopodobnie zrobiony z rzadkich materiałów (np. liczący setki lat przedmiot zagranicznego pochodzenia, taki jak starożytna księga).

Przykłady forsowania: sprawdzenie autentyczności przedmiotu wraz z innym ekspertem; wykonanie analizy; przeprowadzenie badań przedmiotu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: przypadkowe zniszczenie ocenianego przedmiotu; zwrócenie uwagi innych ludzi na przedmiot, co prowadzi do jego kradzieży; aktywowanie funkcji przedmiotu, niezależnie od tego, jaka by ona niebyła.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, może zniszczyć dany przedmiot, wierząc, że jest on przeklęty. Ewentualnie Badacz uważa, że przedmiot zagwarantuje mu zbawienie i odmawia oddania go komukolwiek.

Zastraszanie (15%)

Zastraszanie może przybierać różne formy, włączając w to siłę fizyczną, manipulację psychologiczną i groźby. Ta umiejętność wykorzystywana jest w celu przestraszenia danej osoby lub zmuszenia jej do zachowywania się w odpowiedni sposób. Przeciwstawia się ją Zastraszaniu lub Psychologii.

Wsparcie Zastraszania użyciem broni lub inną równie silną groźbą albo zachętą może zmniejszyć poziom trudności. Przy forsowaniu testu Zastraszania jedną z potencjalnych konsekwencji porażki jest spełnienie groźby przez Badacza, możliwe, że nawet przesadnie w stosunku do zamierzonego celu.

Zastraszanie może zostać wykorzystane, aby zmniejszyć cenę przedmiotu lub usługi. Jeśli test się powiedzie, sprzedawca może obniżyć cenę, a nawet oddać przedmiot za darmo, ale w zależności od sytuacji może później zgłosić ten incydent policji lub członkom lokalnej organizacji przestępczej.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności:
Patrz **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności**, str. 105.

Przykłady forsowania: spowodowanie faktycznej fizycznej krzywdy danej osobie lub komuś, na kim jej zależy (albo czemuś). Pamiętaj, że to Zastraszanie, więc jeśli Badacz próbuje czegoś innego, Strażnik Tajemnic może poprosić o test innej umiejętności. Jeśli groźby zostaną wycofane i Badacz próbuje zaprzyjaźnić się ze swoim celem, można wykorzystać Urok Osobisty, a w przypadku przedłużającej się, nieco bardziej życzliwej dyskusji może należy skorzystać z Perswazji. Wykorzystanie nowej umiejętności w celu zyskania kolejnego testu nadal powinno być traktowane jako forsowanie.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: przypadkowe pociągnięcie za spust pistoletu, którym Badacz wymachiwał przed twarzą swojego celu; cel nie wytrzymuje psychicznie, co prowadzi do przemocy lub bezsensownej paplaniny – po tym epizodzie nic już nie można z niego wyciągnąć; cel po prostu śmieje się w twarz Badaczowi i nie ugnie się, niezależnie od tego, co się stanie; ofiara w jakiś sposób odwraca sytuację i to ona zastrasza Badacza.

To ważne, aby pamiętać, że forsowanie rzutu na Zastraszanie oznacza zrobienie wszystkiego, co tylko możliwe, aby się powiodło. Może to być nawet wielodniowe przesłuchiwanie lub ultimatum stawiane z pistoletem przy czyjejś skroni. Niezależnie od tego, co się stanie, forsowanie rzutu albo

ZDOLNOŚCI INTERPERSONALNE: UŚCIŚLENIE

Wartości umiejętności Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie definiują postać i obrazują, jak wchodzi ona w interakcje z innymi ludźmi.

Gracz nie powinien wyznaczać jednej z tych umiejętności i mówić, że używa jej w danej sytuacji. Zamiast tego powinien opisać, co mówi i robi jego Badacz, a Strażnik Tajemnic zdecyduje, która z tych czterech umiejętności jest najbardziej odpowiednia.
- Jeśli Badacz grozi przemocą lub zachowuje się agresywnie, wykorzystuje Zastraszanie.
- Jeśli Badacz próbuje zaprzyjaźnić się z kimś lub kogoś uwieść, wykorzystuje Urok Osobisty.
- Jeśli Badacz dyskutuje przez dłuższy czas, używając racjonalnych argumentów, wykorzystuje Perswazję.
- Jeśli Badacz działa szybko, aby kogoś zwieść, oszukać lub okłamać, wykorzystuje Gadaninę.

Używanie umiejętności na postaciach graczy

Zazwyczaj każdy z graczy wciela się w jednego Badacza, a więc nie byłoby w porządku pozwolić jednemu graczowi na rozkazywanie Badaczowi innego gracza. Jednak jeśli jeden z graczy chce przekonać cudzego Badacza, aby wykonywał jego polecenia, może użyć przemocy (zasady walki) lub interpersonalnych umiejętności swojej postaci. Pierwsza opcja może skończyć się zadaniem obrażeń, a nawet śmiercią, druga jest bardziej subtelna.

Kiedy jedna z tych czterech umiejętności została pomyślnie wykorzystana względem Badacza (zarówno przez bohatera niezależnego, jak i innego Badacza), gracz nie musi się zgodzić na wypełnienie poleceń drugiej strony. Jeśli gracz odmawia działania zgodnego z życzeniami postaci, która przymusza do czegoś jego Badacza, osoba odpowiedzialna za tę postać może nałożyć na gracza karę w postaci kości karnej do jednego rzutu wykonywanego przez przymuszanego Badacza (wedle wyboru osoby nakładającej karę). Ta kość karna nie musi być wykorzystana przy okazji najbliższego rzutu, ale nie powinna też obowiązywać w nieskończoność. Tylko jedna kość karna może być trzymana do wykorzystania przez jedną postać przeciwko innej postaci w tym samym czasie.

pozwoli uzyskać pożądaną informację, albo jakoś zakończy tę sytuację.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, odczuwa ogromny strach przed osobą, którą próbował zastraszyć i wykonuje jej polecenia.

Zręczne Palce (10%)

Ta umiejętność pozwala na to, aby przedmiot lub przedmioty zostały ukryte, zamaskowane lub utrzymane w tajemnicy przez Badacza. Można tego dokonać z użyciem jakichś szczątków, tkaniny lub innych środków pośrednich czy materiałów wspomagających iluzję (np. wykorzystanie sekretnego panelu lub fałszywej przegródki). Wszelkiego rodzaju większe przedmioty powinny być trudniejsze do ukrycia.

Zręczne Palce zapewniają też umiejętności kradzieży kieszonkowej, oszukiwania w kartach i potajemnego używania telefonu komórkowego.

Umiejętność przeciwstawna/Poziom trudności: Zazwyczaj umiejętność Zręczne Palce jest przeciwstawiana Spostrzegawczości. Poziom trudności powinien zostać dostosowany do rozmiaru zadania. Jeśli ukrywany przedmiot jest mały (coś, co zmieściłoby się w kieszeni lub rękawie), nie potrzeba żadnych modyfikatorów. Jeśli jest większy, poziom trudności powinien zostać zwiększony.

- Normalny poziom: okradzenie kogoś ze Spostrzegawczością na poziomie poniżej 50%.
- Trudny poziom: okradzenie kogoś ze Spostrzegawczością na poziomie od 50% do 89%.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na obserwację celu i jego zachowania; dotknięcie celu lub wpadnięcie na niego; zamontowanie specjalnego mechanizmu w marynarce, który pomaga ukryć w niej kartę lub odpowiednio obciążoną kostkę; odwrócenie uwagi celu.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: Badacz czuje na swoim ramieniu rękę stróża prawa; co prawda nikt nie może udowodnić, że to Badacz ukradł ten bezcenny diament, ale ktoś go podejrzewa i Badacz zauważa, że przez ostatni tydzień był śledzony przez tajemniczą, mroczną postać; Badacz został przyłapany na gorącym uczynku, a gangster nie jest pozytywnie nastawiony do złodziei – postać zostaje zabrana na zaplecze i otrzymuje tam kilka razów kijem bejsbolowym.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna zachowywać się jak kleptoman.

ZASADY OPCJONALNE

Specjalizacje: przenoszenie korzyści przypisanych do umiejętności

Specjalizacjami można zarządzać na dwa sposoby:

- Specjalizacje umiejętności Broń Palna, Języki (zgodnie z grupą), Sztuka Przetrwania i Walka Wręcz mają ze sobą zdecydowanie więcej wspólnego i wiele rzeczy z jednej specjalizacji można przenieść na drugą. Na przykład nauczenie się celowania i odpowiedniego utrzymania broni palnej, niezależnie od jej rodzaju, ma więcej podobieństw niż różnic. W przypadku Walki Wręcz jest sporo umiejętności, których używa każdy walczący (czas reakcji, ocena odległości, uniki, pozorowany atak, wyczucie rytmu, dostrzeżenie okazji do zadania ciosu, wiedza, gdzie należy uderzyć, itp.). Te porównania można zestawić z kontrastem w zakresie umiejętności Nauka (np. Astronomia i Farmacja) lub Sztuka/Rzemiosło (np. Aktorstwo i Hutnictwo). Co za tym idzie w ramach umiejętności Broń Palna, Języki (zgodnie z grupą), Sztuka Przetrwania i Walka Wręcz podniesienie wartości jednej specjalizacji sprawia, że można przenieść korzyści przypisane do tej umiejętności na wszystkie zbliżone specjalizacje.
- Kiedy postać po raz pierwszy podniesie wartość jednej ze specjalizacji do 50% lub więcej, wszystkie inne specjalizacje powiązane z tą umiejętnością powinny zostać zwiększone o 10% (ale nie powyżej 50%). Analogiczna sytuacja zaistnieje jeszcze w jednym przypadku. Kiedy postać po raz pierwszy podniesie wartość jednej ze specjalizacji do 90% lub więcej, wszystkie inne specjalizacje powiązane z tą umiejętnością powinny zostać zwiększone o 10% (ale nie powyżej 90%). Podczas tworzenia Badacza gracz może zwiększyć poziom specjalizacji i zyskać dodatkowe 10 punktów do wszystkich pozostałych specjalizacji, zanim wyda dalsze punkty na ich rozwinięcie.

Umiejętności takie jak Nauka i Sztuka/Rzemiosło zostały opisane w części **Specjalizacje umiejętności** na stronie 59.

Języki

Kiedy postać po raz pierwszy podniesie wartość jednego z języków (innego niż Język Ojczysty) do 50%, wszystkie pozostałe języki z tej samej grupy powinny zostać zwiększone o 10% (ale nie powyżej 50%). Analogiczna sytuacja zaistnieje jeszcze w jednym przypadku. Kiedy postać po raz pierwszy podniesie wartość jednego z języków (innego niż Język Ojczysty) do 90%, wszystkie pozostałe języki z tej samej grupy powinny zostać zwiększone o 10% (ale nie powyżej 90%). Przykłady spokrewnionych języków: germańskie (angielski, niemiecki, niderlandzki), słowiańskie (rosyjski, czeski, polski itp.), nigero-kongijskie (swahili, zulu, joruba itp.).

Miej na uwadze, że ta lista nie jest kompletną listą możliwych grup językowych, a Strażnik Tajemnic korzystający z tej zasady powinien zajrzeć do dowolnej encyklopedii zawierającej hasło poświęcone grupom językowym, aby ją uzupełnić.

Tworząc swojego Badacza, Mateusz wydaje 25 punktów umiejętności, aby podnieść wartość umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka) do poziomu 50%. Każda inna specjalizacja Walki Wręcz zyska 10% dodatkowych punktów do swojej bazowej wartości. Walka Wręcz (Miecz) ma teraz bazową wartość równą 30%, zamiast 20%. Następnie Mateusz wydaje 5 punktów umiejętności, aby podnieść wartość umiejętności Walka Wręcz (Miecz) do poziomu 35%. Podczas gry Badacz Mateusza chwyta za topór. Mateusz nie przeznaczył żadnych punktów umiejętności na specjalizację Topór/Siekiera, ale ponieważ jedna z jego specjalizacji Walki Wręcz jest powyżej 50%, jego bazowa szansa na posługiwanie się toporem zostaje podniesiona o 10% do wartości 25%.

Bartek zainwestował 20 punktów w Walkę Wręcz (Bijatyka), 30 punktów w Walkę Wręcz (Topór/Siekiera) i 12 punktów w Walkę Wręcz (Miecz), zatem mają one teraz następujące wartości: Bijatyka 45%, Topór/Siekiera 45%, Miecz 32%. Podczas gry Bartek zyskuje rozwinięcie umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka) o 7 punktów, co podnosi jego specjalizację do 52%. Pozwala mu to na podniesienie wartości pozostałych specjalizacji o 10 punktów (ale nie powyżej 50%), więc jego umiejętności będą przedstawiały się następująco: Bijatyka 52%, Topór/Siekiera 50%, Miecz 42% (zwróć uwagę, że wartość specjalizacji Topór/Siekiera została podniesiona tylko o 5%).





Zawsze wierzyłem w istnienie, obok nas, takich światów.
A teraz wierzę, że znalazłem sposób na przełamanie
chroniących je barier. Nie żartuję!

– H.P. Lovecraft, Z otchłani,
tłum. Robert Lipski



ROZDZIAŁ 5

SYSTEM GRY

W tym rozdziale zostały szczegółowo omówione zasady gry *Zew Cthulhu*, które są wykorzystywane, aby zapewnić sprawiedliwą i zrównoważoną rozgrywkę. Stosowane są też przy rozwiązywaniu konfliktów i mierzeniu się z wyzwaniami pojawiającymi się podczas gry.

KIEDY NALEŻY RZUCAĆ KOSTKAMI?

Podczas grania w gry fabularne można się świetnie bawić. Duża część tej zabawy polega na omawianiu akcji swojej postaci z pozostałymi graczami (i Strażnikiem Tajemnic) bez jakiegokolwiek rzucania kostkami. Gracze deklarują, co robią ich Badacze, a często też wcielają się w nich, mówiąc w pierwszej osobie, aby lepiej wyrazić ich osobowości. Strażnik Tajemnic określa, co robią bohaterowie niezależni i opisuje świat otaczający Badaczy. Jak na razie wszystko wydaje się jasne. Wszyscy akceptują to, co mówią pozostali, i wspólnie starają się stworzyć ciekawą historię. Oczywiście dopóki nie pojawi się sytuacja, w której ktoś nie akceptuje tego, co powiedział ktoś inny. Na przykład Badacz nie wierzy w to, co Stary Marsh (odgrywany przez Strażnika) mówi na temat tego, gdzie mogą znajdować się zaginione książki z biblioteki. Kiedy ktoś inny mówi coś, co ci się nie podoba, prosisz o wyjaśnienie lub możesz się z tym nie zgodzić. Jednak w ostatecznym rozrachunku, jeśli nie akceptujesz tego, co według czyichś słów dzieje się w historii, sytuację można rozstrzygnąć za pomocą kostek. Podobnie mógłbyś po prostu stwierdzić, że twojemu Badaczowi udało się wspiąć na wieżę kościelną podczas ulewnego deszczu w środku nocy, ale jeśli nie będzie rzutu kostkami, aby przetestować jego umiejętności, nie będzie też napięcia i dramatyzmu.

Aczkolwiek nie ma sensu rzucać za każdym razem, gdy coś się dzieje. Na przykład każdy Badacz posiada umiejętność Prowadzenie Samochodu, ale nie trzeba rzucać kostkami za każdym razem, gdy wsiada do auta. To byłoby po prostu nużące. Jeśli deklarujesz, że twój Badacz jedzie do miejscowego stowarzyszenia historycznego, dociera on tam bez problemów – chyba że ktoś stworzy jakieś po drodze. Po prostu pozwólcie historii się rozwijać. Zwykłe, codzienne czynności, które wszyscy wykonują „ot, tak", powinny być właśnie tym, niczym więcej – nie ma tutaj potrzeby rzucania kostkami.

Gdy jednak Strażnik Tajemnic opisuje samochód pełen kultystów, którzy próbują zepchnąć z drogi pojazd Badacza, gracz może się sprzeciwić. Może powiedzieć: „Poczekaj chwilę, dociskam gaz i uciekam im", ale Strażnik nadal ma prawo stwierdzić, że kultystom jednak się udaje. Mamy tutaj spór, konflikt – powód do tego, żeby rzucić kostkami i zobaczyć, czy samochód Badacza rzeczywiście zostanie zepchnięty do rowu. Historia dotarła do momentu pełnego napięcia, który wymaga jednoznacznego rozwiązania. To właśnie pora, aby sięgnąć po kostki!

DECYZJA STRAŻNIKA TAJEMNIC JEST OSTATECZNA

Mimo że reguły *Zewu Cthulhu* są skonstruowane tak, aby były możliwie czytelne i elastyczne, od czasu do czasu w grze może zaistnieć sytuacja, dla której zasady nie przewidują rozwiązania. W takich okolicznościach decyzja Strażnika Tajemnic jest ostateczna. Gracze oczywiście mogą poddawać mu pomysły i sugestie, jednak powinni uszanować jego wolę i kontynuować grę.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Słowo „test" jest używane w połączeniu z odpowiednią umiejętnością lub cechą, zatem Strażnik Tajemnic może zażądać na przykład testu Wspinaczki lub testu Siły.

Strażnik ma ostatnie słowo w kwestii, jaką umiejętność lub cechę należy przetestować, w zależności od sytuacji i natury przeciwności. Termin „test umiejętności" jest używany niezależnie od tego, czy wykorzystywana jest do niego umiejętność, czy też cecha.

Gracz powinien jasno określić, jaki efekt chce osiągnąć, zanim rzuci kostkami, i wyartykułować swój cel. Jeśli dany cel jest niedopuszczalny, Strażnik Tajemnic powinien pomóc odpowiednio go przeformułować. Cel powinien doprecyzowywać zamiary gracza w sposób czytelny i zwięzły. Aby dowiedzieć się więcej o określaniu celów, patrz **Rozdział 10: Rozgrywka**.

Harvey Walters chce siłą otworzyć drzwi. Strażnik Tajemnic może przyjąć, że Harveyowi po prostu udaje się je wyważyć i robi przy tym dużo hałasu. Jeśli Harvey chce otworzyć je po cichu, musi zawrzeć tę informację, formułując swój cel. „Wyważenie drzwi" i „ciche podważenie drzwi" to dwa zupełnie różne cele. Ustalając poziom trudności testu, Strażnik Tajemnic powinien też wziąć pod uwagę złożoność danej czynności.

OKREŚLANIE POZIOMU TRUDNOŚCI TESTU

Strażnik Tajemnic ustala poziom trudności testów umiejętności. W *Zewie Cthulhu* pojawiają się trzy poziomy trudności: normalny, trudny i ekstremalny.

Normalny poziom trudności: zwykły przykład tego, co stanowiłoby wyzwanie dla kompetentnej osoby. Aby osiągnąć sukces, gracz musi otrzymać wynik równy lub niższy niż pełna wartość danej umiejętności lub cechy. Jest stosowany w większości przypadków.

Trudny poziom trudności: to zadanie będzie wyzwaniem dla profesjonalisty. Aby osiągnąć sukces, gracz musi otrzymać wynik równy lub niższy niż ½ wartości danej umiejętności lub cechy. Ten poziom trudności powinien się pojawiać sporadycznie.

Ekstremalny poziom trudności: to zadanie będzie wyzwaniem nawet dla eksperta. Aby osiągnąć sukces, gracz musi otrzymać wynik równy lub niższy niż ⅕ wartości danej umiejętności lub cechy. Ten poziom trudności jest zarezerwowany tylko dla skrajnie wymagających sytuacji.

Jeśli jako Strażnik Tajemnic czujesz, że zadanie jest łatwe, nie proś gracza o test. Zachowaj rzuty kostkami dla wymagających sytuacji.

Jeśli Badacz stawia czoła żywemu stworzeniu, poziom trudności może być określony na podstawie odpowiedniej umiejętności lub cechy tej istoty (człowieka lub innego bytu). To Strażnik Tajemnic powinien zdecydować, jaka umiejętność lub cecha będzie wykorzystywana przez oponenta, aby przeciwstawić się akcjom Badacza – przykłady możesz znaleźć w opisie każdej z umiejętności (patrz **Rozdział 4: Umiejętności**).

- Jeśli umiejętność lub cecha przeciwnika ma wartość poniżej 50, poziom trudności jest **normalny**.
- Jeśli umiejętność lub cecha przeciwnika ma wartość równą lub wyższą niż 50, poziom trudności jest **trudny**.
- Jeśli umiejętność lub cecha przeciwnika ma wartość równą lub wyższą niż 90, poziom trudności jest **ekstremalny**.

W przypadku nieożywionych przeciwników Strażnik Tajemnic musi pełnić rolę sędziego, biorąc pod uwagę odpowiednie czynniki. Zwykła próba będzie oznaczała normalny poziom trudności. W przypadku wyzwania wykraczającego poza normalną trudność Strażnik może ustalić poziom trudności testu jako trudny. Jeśli zadanie jest wyjątkowo wymagające, ale nadal w granicach ludzkich możliwości, Strażnik powinien określić poziom trudności jako ekstremalny.

Jeśli to możliwe, sytuacja powinna być rozwiązana tak, aby to gracz rzucał kostkami. Gracze nie bawią się zbyt dobrze, oglądając, jak Strażnik Tajemnic za każdym razem rzuca kostkami. Jeśli Badacz próbuje korzystać z umiejętności Ukrywanie, aby potajemnie śledzić bohatera niezależnego, gracz powinien rzucić kostkami, a Strażnik wykorzystać Spostrzegawczość przeciwnika, aby ustalić poziom trudności testu. Gdyby sytuacja była odwrócona, gracz rzucałby kostkami na Spostrzegawczość, aby sprawdzić, czy zauważył, że ktoś go śledzi, a Strażnik Tajemnic wykorzystałby Ukrywanie bohatera niezależnego, żeby określić poziom trudności. Pamiętaj, gracze powinni rzucać kostkami częściej niż Strażnik.

Aby dowiedzieć się więcej o określaniu poziomu trudności, przeczytaj **Rozdział 10: Rozgrywka**.



– Przykro mi, biblioteka jest zamknięta!

Harvey Walters próbuje przekonać bibliotekarkę , aby pozwoliła mu skorzystać z biblioteki w niedzielę, kiedy normalnie budynek jest zamknięty. Strażnik Tajemnic bierze pod uwagę Perswazję i Psychologię bibliotekarki (dwie umiejętności, które można przeciwstawić Perswazji). Żadna z nich nie jest wyższa niż 50%, więc poziom trudności testu będzie normalny, co sprawia, że aby osiągnąć sukces, graczka musi uzyskać wynik testu równy lub niższy niż pełna wartość Perswazji Harveya.

Harveyowi nie udało się przekonać bibliotekarki, więc decyduje się na siłowe otwarcie tylnego wejścia biblioteki. Siła Badacza jest równa 20. Drzwi biblioteki są zrobione z grubego dębowego drewna i mają solidny żelazny zamek. Strażnik Tajemnic ocenia, że są one bardzo wytrzymałe, zatem ustala poziom trudności na trudny, co wymaga wyniku rzutu o wartości 10 (połowa wartości Siły Harveya) lub niższego.

Pamiętaj, rzucaj kostkami tylko w emocjonujących chwilach. Rzuty nie są potrzebne, kiedy postacie wykonują zwykłe, codzienne czynności.

RZUCANIE KOSTKAMI: SUKCES I PORAŻKA

Istnieją dwa możliwe wyniki rzutu: sukces lub porażka. Różne wartości umiejętności (pełna wartość, ½ i ⅕ wartości) nie powinny być utożsamiane z gradacją sukcesu. Gracz wyznacza cel, a potem rzuca kostkami. Jeśli wynik jest równy wymaganej liczbie lub niższy, cel zostaje w pełni osiągnięty. Jeśli wynik jest niższy niż ½ lub ⅕ danej umiejętności, cel niekoniecznie zostanie lepiej zrealizowany. Jakakolwiek dalsza interpretacja wyniku rzutu zależy od Strażnika Tajemnic.

Sukces

Jeśli gracz uzyskał wynik równy lub niższy niż wartość wskazana przez Strażnika Tajemnic, Badacz osiąga wyznaczony i uzgodniony przed rzutem cel. Gracz powinien być zachęcany do udziału w opisywaniu rezultatu. Opis może zawierać aspekty historii, które nie dotyczą bezpośrednio Badacza, jak akcje podejmowane przez bohaterów niezależnych i otoczenie, jednak te elementy mogą zostać doprecyzowane przez Strażnika Tajemnic. Zarówno on, jak i gracz powinni brać udział w opisie rezultatu wynikającego z udanego rzutu.

Porażka

Gracz wyznaczył cel i nie udało mu się go osiągnąć, ale to, jak dokładnie Badacz zawiódł, zależy całkowicie od Strażnika Tajemnic (choć oczywiście gracze mogą sugerować pewne rozwiązania). Początkowa porażka w testach umiejętności nie powinna prowadzić do otrzymania obrażeń lub utraty Poczytalności, ale zależy to od okoliczności. Nieudany test może oznaczać niemożność podjęcia działania, a nie nieuda-

Harvey prowadzi samochód i próbuje wjechać w powłóczącego nogami humanoidalnego potwora. Strażnik Tajemnic określa poziom trudności uderzenia jako trudny (ponieważ istota ma Unik na poziomie 60%). Graczka wykonuje test na poziomie połowy wartości umiejętności Prowadzenie Samochodu Badacza – i udaje się jej! Graczka opisuje scenę:

– Wciskam pedał gazu i taranuję to powłóczące coś, impet uderzenia posyła ciało w powietrze. Gwałtownie hamuję, obracając samochód, zostawiam włączony silnik i wyskakuję ze środka. Wyciągam pistolet i strzelam trzy razy w zwłoki potwora.

Nie ma potrzeby dyskutować z graczką o opisie niesamowitych umiejętności prowadzenia samochodu Harveya – to tylko opis – ale czy naprawdę udało mu się zabić potwora? Strażnik Tajemnic sprawdza punkty Wytrzymałości poczwary i stwierdza, że potrzeba czegoś więcej niż to uderzenie, aby rozwiązać sprawę ostatecznie. Celem graczki było uderzenie potwora za pomocą samochodu (co się jej udało), a nie zabicie tego stworzenia. Zatem Strażnik Tajemnic interweniuje, lekko modyfikując opis graczki…

– Znakomicie, jednak kiedy wysiadasz z samochodu i się rozglądasz, nie widzisz nigdzie ciała. Potwór gdzieś przepadł.

Opcjonalnie Strażnik Tajemnic (odwołując się do ***Innych rodzajów obrażeń****, patrz str. 136) może poprosić graczkę o rzut kostkami, aby określić, ile obrażeń faktycznie zadało potworowi uderzenie. Po ustaleniu, że monstrum zdecydowanie nie jest martwe, Strażnik koryguje ostatnią część wypowiedzi graczki…*

– Kiedy sięgasz po pistolet, widzisz, jak to coś wyłania się spomiędzy liści. Wygląda, jakby nic mu się nie stało i jakby było bardzo, bardzo złe.



Harvey pędzi w kierunku potwora

ną próbę. O wiele gorsze rzeczy mogą się wydarzyć, kiedy gracz zdecyduje się forsować rzut i poniesie porażkę po raz drugi (patrz **Forsowanie rzutu**). Zachowaj konsekwencje z gatunku „co najgorszego może się zdarzyć?" dla nieudanych forsowanych rzutów.

Harvey ponosi porażkę w teście Wspinaczki, kiedy próbuje wyjść przez okno na piętrze i zejść na ulicę poniżej. Strażnik Tajemnic opisuje brak podparcia dla rąk i pobliską obluzowaną rynnę. Celem Harveya było bezpieczne znalezienie się na ziemi i nie udało mu się tego osiągnąć – Harvey nadal znajduje się tam, gdzie był przed rzutem kostkami. Zauważ, że Strażnik nie doprowadził do ekstremalnej sytuacji, w której Harvey upadłby i otrzymał obrażenia, ponieważ sensowniejsze było to, że Harvey, oceniwszy niebezpieczeństwo upadku, zawaha się przed wyjściem.



– Uciekaj! Uciekaj, jeśli chcesz żyć!

FORSOWANIE RZUTU

Teraz już naprawdę znalazłem się w samym jądrze koszmaru. Rozsądek poszedł precz, kierował mną już tylko zwierzęcy impuls ucieczki – bez namysłu puściłem się biegiem pod górę, przeskakując nad stertami gruzu, jak gdyby nie groziło mi żadne niebezpieczeństwo. Gdy ujrzałem przed sobą skraj szczeliny, wytężyłem ostatnie resztki sił, rzuciłem się naprzód szaleńczym susem – i w okamgnieniu pochłonęło mnie wirujące pandemonium obmierzłego pisku i najskrajniejszej, materialnej niemal czerni.

– H.P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*, tłum. Maciej Płaza

Forsowanie rzutu zapewnia graczowi drugą i ostatnią próbę osiągnięcia celu. Rzut można forsować tylko wtedy, gdy będzie to uzasadnione, i to właśnie gracz powinien odpowiednio go umotywować. Zawsze, gdy gracz zapyta: „czy mogę forsować rzut?", Strażnik Tajemnic powinien zapytać: „jaką akcję podejmujesz, aby to zrobić?". Strażnik nie powinien po prostu zgodzić się lub nie – to gracz powinien opisać poświęcony czas lub podjęte dodatkowe wysiłki, które uzasadnią forsowanie rzutu. Jeśli gracz nie ma pomysłu, inni gracze lub Strażnik Tajemnic mogą mu coś zasugerować.

Decydując się na forsowanie rzutu, gracz podnosi stawkę i pozwala Strażnikowi Tajemnic na obarczenie Badacza dużo poważniejszymi konsekwencjami w razie ponownej porażki. Forsowanie rzutu oznacza osiągnięcie granic możliwości w danej sytuacji:

- Jeśli wyważasz drzwi, może to oznaczać, że uderzasz w nie całym ciałem, nie bacząc na własne bezpieczeństwo.
- Jeśli przekonujesz policjanta, może to oznaczać, że zostaniesz aresztowany.
- Jeśli przeszukujesz pomieszczenie, może to oznaczać wywrócenie wszystkiego do góry nogami i ryzyko zniszczenia pewnych rzeczy lub spędzenie w nim zbyt długiego czasu, mimo że źli ludzie mogą się pojawić w każdej chwili.
- Jeśli próbujesz odczytać czyjeś intencje, wykorzystując do tego Psychologię, może to oznaczać zbyt natarczywe badanie danej osoby lub zadawanie jej bardzo wścibskich pytań.
- Jeśli otwierasz zamek za pomocą wytrychów, może to oznaczać użycie zbyt dużej siły. Coś się łamie. Czy to zamek, czy może twój wytrych?
- Jeśli dana sytuacja ma związek z mitami Cthulhu, możesz zaryzykować spoglądanie w głąb otchłani mrocznej wiedzy tak długo, aż coś zacznie spoglądać na ciebie.
- Jeśli wspinasz się po ścianie, może to oznaczać, że kontynuujesz wspinaczkę, chociaż jest to bardzo niebezpieczne.
- Jeśli czytasz księgę, może to oznaczać kompulsywne studiowanie każdej strony, wielokrotną, obsesyjną lekturę, dopóki nie uda ci się poskładać treści w całość.

Harvey ucieka przed goniącymi go kultystami. Jego graczka deklaruje, że Harvey stara się schować za straganem przy głównej ulicy. Strażnik określa, że wymaga to testu Ukrywania na normalnym poziomie trudności. Graczka wyrzuca wysoki wynik i ponosi porażkę. Strażnik Tajemnic opisuje stragan jako kilka pudeł ustawionych na chodniku, za którymi nie bardzo można się ukryć. Harvey wierzy, że to tylko kwestia czasu, zanim go dopadną, więc decyduje się ukryć na widoku, pośród przechodzących ludzi, mając nadzieję, że kultyści nie zauważą go w tłumie. Strażnik Tajemnic zgadza się na forsowanie rzutu. Harvey podejmuje większe ryzyko – faktycznie sprawia, że łatwiej go zauważyć, więc jeśli poniesie porażkę forsując rzut, nie będzie miał szansy na ucieczkę.

Graczka Harveya po raz drugi testuje Ukrywanie, tym razem jej się udaje! Szybka reakcja Harveya powoduje, że udaje mu się wtopić w tłum. Tym razem kultyści go zgubili.

- Należy zaznaczyć, że forsowany rzut nie jest po prostu przerzutem. Czas między rzutami płynie nieprzerwanie – mogą to być sekundy lub godziny.

W przypadku forsowania rzutu cel musi być osiągalny. Umiejętność i poziom trudności zazwyczaj pozostają niezmienione, ale mogą zostać zmodyfikowane, jeśli zmieni się sytuacja.

Tylko testy umiejętności i cech mogą być forsowane. Nie istnieje możliwość forsowania testów Szczęścia czy Poczytalności, a także rzutów w walce oraz rzutów określających liczbę obrażeń lub utraconych punktów Poczytalności.

ZAPOWIADANIE PORAŻKI

Para formuł przewijała się na tyle często, że nim doktor Willett zdążył przejrzeć je do końca, machinalnie wryła mu się w pamięć.
– H.P. Lovecraft, *Przypadek Charlesa Dextera Warda*, tłum. Maciej Płaza

Przed wykonaniem forsowanego rzutu Strażnik może zapowiedzieć konsekwencje porażki (czyli poinformować o nich gracza), mówiąc: „Jeśli ci się nie uda…" i kończąc to zdanie tak szczegółowo, jak sobie zażyczy. Strażnik powinien podkreślić aspekty, które będą oczywiste dla Badacza (ale niekoniecznie zostały przemyślane przez gracza). Może też, wedle własnego uznania, nakierować gracza na te elementy, których Badacz może nie być świadomy. Gracze mogą oczywiście podsuwać własne sugestie dotyczące konsekwencji, zwłaszcza jeśli wymyślili coś straszniejszego!

Oto dwa powody, dla których Strażnik Tajemnic powinien zapowiadać konsekwencje:

- Gracz może poprosić o taką zapowiedź, aby dokładnie ocenić zagrożenie (tak, jak oceniałby je w pełni świadomy Badacz) i oszacować ryzyko.
- Strażnik Tajemnic chce podkreślić niebezpieczeństwo lub sprawić, aby sytuacja była bardziej dramatyczna.

Bardzo ważne jest to, aby Strażnik skupiał się na ciekawych konsekwencjach, a nie na nijakiej porażce.

Więcej porad dotyczących zapowiadania znajdziesz w **Rozdziale 10: Rozgrywka**.

Forsowanie testu: sukces

Cel gracza zostaje osiągnięty tak, jakby stało się to w wyniku pierwszego rzutu. Nie następują żadne konsekwencje wynikające z porażki.

Zilustrujmy zapowiadanie, wykorzystując wcześniejszy przykład. Graczka Harveya zadeklarowała, że chciałaby forsować nieudany test Ukrywania, a żeby to uzasadnić, opisała, co robi Harvey. Następnie zapytała Strażnika, jakie są możliwe konsekwencje porażki. Strażnik zastanawiał się przez chwilę, po czym odpowiedział:

– Jeśli Harvey próbuje wtopić się w tłum ludzi na ulicy, a forsowany rzut mu się nie powiedzie, może się okazać, że wpadnie na jednego ze ścigających go kultystów i zostanie złapany.



Forsowanie testu: porażka

W przypadku forsowanego testu porażka daje Strażnikowi Tajemnic całkowitą swobodę w wyborze konsekwencji, włączając w to obrażenia, testy Poczytalności, utratę wyposażenia, oddzielenie od reszty Badaczy, schwytanie itp. Strażnik może pozwolić na osiągnięcie celu gracza (nawet jeśli forsowany test się nie powiódł), ale musi się to wiązać z jakimś kosztem.

Poniesienie porażki przez gracza podczas forsowanego testu pozwala Strażnikowi utrudnić życie Badacza. Konsekwencje tej porażki powinny skierować grę w stronę horroru i przybliżyć Badaczy do zguby. Gracz dostaje możliwość forsowania rzutu, a jeśli poniesie porażkę, Strażnik dostaje możliwość zapewniania graczom niezapomnianego koszmaru.

Powiedzmy, że w poprzednim przykładzie zamiast odnieść sukces w forsowananym teście Ukrywania, Harvey poniósł porażkę. Zatem Strażnik ma możliwość znacznego pogorszenia sytuacji Badacza.

Kiedy Harvey próbuje wtopić się w tłum, idąc pod prąd, cały czas jest potrącany. W końcu ktoś popycha go w stronę straganu, przewracając równocześnie jego i stoisko (Harvey otrzymuje 1 punkt obrażeń). Gdy upada na chodnik, a owoce lecą mu na głowę, Harvey wydaje z siebie krzyk, który sprawia, że ludzie wokół niego się rozstępują. Spogląda w górę i widzi, że wszyscy się na niego gapią – łącznie z kultystami, którzy go gonili. Ci ostatni szybko krzyczą: „To nasz przyjaciel!", podchodzą do Harveya i chwytają go. Tłum wydaje się usatysfakcjonowany i nikt nie zauważa sztyletu trzymanego przez jednego z kultystów przy żebrach Harveya, kiedy napastnicy zaciągają go do małej uliczki.



PORAŻKI W RZUTACH I NAGŁE ZAKOŃCZENIA

Jeśli to tylko możliwe, staraj się unikać takich sytuacji, które zakończą grę (chyba że taki jest twój zamiar). Bądź kreatywny i opisuj rezultaty, które pozwalają na kontynuację rozgrywki, ale w inny sposób niż ten zamierzony przez graczy. Zamiast nagłej śmierci, rozważ inne możliwości, na przykład:

- Komplikacja – utrata wyposażenia lub śmierć sojusznika.
- Badacz zostaje schwytany, a nie zabity.
- Umowa – zamiast zabijać Badacza, przeciwnik chce zawrzeć pakt lub układ.
- Omdlenie – to bardzo lovecraftowskie, kiedy postać mdleje tylko po to, aby ocknąć się później bez szwanku, ale w zupełnie innej sytuacji.

Harvey ucieka podziemnym tunelem, ścigany przez ghule. Dostrzega przed sobą przepaść. Być może uda mu się przeskoczyć na drugą stronę. Ponosi porażkę w teście Skakania. Właściwie nie może zrobić nic, co umożliwiłoby mu forsowanie rzutu. Strażnik Tajemnic mógłby po prostu opisać, jak Harvey spada i ginie w wyniku upadku, co zakończyłoby grę dla graczki odgrywającej Harveya. Ale zamiast tego może opisać, jak Harvey spada i ląduje w podziemnej rzece, a później zostaje wyrzucony na brzeg, nie wiadomo gdzie, ranny i zagubiony, bez ekwipunku, czy choćby latarki. Pierwszy rezultat sprawi, że gra zostanie nagle zakończona (choć oczywiście może to być akceptowalne), natomiast drugi pozwala kontynuować przygodę.

GDY WIĘCEJ NIŻ JEDEN GRACZ WYKONUJE TEST UMIEJĘTNOŚCI

Bywają okoliczności, w których dwie lub więcej postaci współpracują, aby osiągnąć wspólny cel. Decyzję o tym, ilu Badaczy może się zaangażować w daną sytuację, podejmuje Strażnik Tajemnic.

Oto kilka przykładów:

- Poszukiwanie informacji w pojedynczej książce: tylko jedna osoba naraz może czytać książkę.
- Otwieranie zamka za pomocą wytrychów: tylko jedna osoba może podjąć próbę otworzenia zamka, testując umiejętność Ślusarstwo.
- Udzielanie Pierwszej Pomocy: dwie osoby mogą sobie pomagać, obie testują umiejętność Pierwsza Pomoc. Osiągają sukces, jeśli choćby jednej uda się test.
- Niesienie ciała: Ustalając poziom trudności, Strażnik Tajemnic powinien wziąć pod uwagę cechę BC niesionej osoby. W niesieniu ciała mogą pomagać maksymalnie cztery osoby, każda przy jednej kończynie. W takie sytuacji test będzie wymagany tylko w przypadku wyjątkowo ciężkiego ciała (aby dowiedzieć się więcej o łączeniu fizycznych cech, patrz **Granice ludzkich możliwości, poniżej**).
- Korzystanie z Bibliotek w publicznej bibliotece: wszyscy Badacze znajdujący się w bibliotece mogą szukać informacji i wykonywać testy tej umiejętności. Tylko jeden sukces jest niezbędny, aby osiągnęli swój cel.
- Dostrzeżenie wskazówki: każda osoba znajdująca się w odpowiednim miejscu może testować Spostrzegawczość, aby dostrzec to, czego dotyczy test. Tylko jeden sukces jest niezbędny, aby Badacze osiągnęli cel.
- Określenie, czy ktoś zataja informacje: każdy, kto obserwuje daną osobę, może wykonać test umiejętności Psychologia. Tylko jeden sukces jest niezbędny, aby Badacze osiągnęli swój cel.
- Prześlizgnięcie się obok strażnika: każdy z Badaczy musi wykonać test Ukrywania. Jeśli jedna osoba poniesie porażkę, strażnik zda sobie sprawę z ich obecności.

Powyższe przykłady są tylko wskazówkami. W przypadku zadań, które może wykonywać ograniczona liczba Badaczy, kolejne próby mogą zostać podjęte przez pozostałe postacie, ale będzie to wymagało poświęcenia dodatkowego czasu.

W niektórych sytuacjach to, czy Badacz powinien przetestować inną umiejętność albo czy może forsować rzut, nie będzie oczywiste – wtedy decyzję powinien podjąć Strażnik Tajemnic. Zazwyczaj, jeśli Badacz stara się osiągnąć ten sam cel po raz drugi, będzie to wymagało forsowania rzutu.

Strażnik Tajemnic pozwala dwójce Badaczy na udzielenie Pierwszej Pomocy rannemu towarzyszowi. Każdy z graczy rzuca kostkami. Jeśli poniosą porażkę, mogą albo kontynuować starania (tym samym forsując rzut), albo pozwolić spróbować innym Badaczom (maksymalnie dwie osoby w tym samym czasie). Oczywiście próba udzielenia Pierwszej Pomocy zajmuje trochę czasu, co może odgrywać kluczową rolę w przypadku pacjenta stojącego jedną nogą w grobie.

***Kolejny przykład:** Gracze chcą przesłuchać kultystę i decydują się na wykorzystanie tradycyjnego sposobu ze złym i dobrym gliną. Jeden z graczy wykorzystuje Zastraszanie, a drugi Urok Osobisty. Na przemian odgrywają swoje role, a każdy z nich testuje odpowiednią umiejętność, żeby sprawdzić, czy kultysta się złamie. Kiedy Badacze wykonają odpowiednie testy i nie odniosą sukcesu, mogą albo się poddać, albo forsować rzuty.*

GRANICE LUDZKICH MOŻLIWOŚCI

Badacze są tylko ludźmi i istnieją pewne ograniczenia dotyczącego tego, co mogą fizycznie osiągnąć. Jak zostało wcześniej powiedziane, ekstremalny poziom trudności testu pojawia się, gdy testowana umiejętność jest przeciwstawiana cesze o wartości 90 lub wyższej. Górną granicę tego, czemu postać gracza może stawić czoło za pomocą ekstremalnego sukcesu, stanowi 100 plus wartość danej umiejętności lub cechy Badacza. Wszystkie wartości powyżej są nieosiągalne dla postaci i rzut kostkami nie jest dozwolony. Co za tym idzie – żaden człowiek nie jest w stanie odnieść sukcesu w teście Siły przeciwko wielkiemu potworowi, takiemu jak mroczne młode (S 220).

Jedynym sposobem, aby przekroczyć ludzkie ogranicze-

nia, jest połączenie wysiłków kilku Badaczy. Wartości cech jednego lub kilku Badaczy są odejmowane od cechy przeciwnika, aby zmniejszyć ją do poziomu umożliwiającego test przeciwstawny. Żeby to osiągnąć, począwszy od najniższej, kolejno odejmuj wartości cech poszczególnych Badaczy od cechy, która jest im przeciwstawiana.

Kontynuuj, dopóki cecha przeciwnika nie zostanie zredukowana do wartości, przy której Badacze mogą wykonywać testy. Postacie, których cechy nie zostały wykorzystane do zmniejszenia przeciwstawnej cechy, mogą teraz wykonać test o odpowiednim poziomie trudności (ekstremalny, trudny, normalny), zgodnym z obecną wartością przeciwstawnej cechy.

Zazwyczaj ta zasada ma zastosowanie tylko w przypadku zmagań fizycznych, kiedy postacie mogą wspólnie wykorzystać Siłę lub Budowę Ciała, aby osiągnąć cel. Cecha przeciwstawna nie może zostać zredukowana do zera lub niższej wartości, a test umiejętności jest zawsze konieczny.

Jeden z towarzyszy Cecila, Rodger, jest uwięziony pod leżącą belką. Strażnik Tajemnic ustala, że belka ma BC o wartości 150. Siła Cecila to tylko 40, więc to ponad 100 mniej niż BC belki, a co za tym idzie, zgodnie z zasadą dotyczącą granic ludzkich możliwości, sam nie jest w stanie jej podnieść.

Na szczęście, w pobliżu jest Martin (S 45), który może mu pomóc. Siła Cecila ma najniższą wartość, więc ona jako pierwsza zostanie odjęta od BC belki, co sprawi, że będzie ona wynosiła 110 (150-40). To więcej niż 90, ale mniej niż 100 punktów powyżej wartości S Martina, więc może on spróbować wykonać test o ekstremalnym poziomie trudności, aby przesunąć belkę. Martin ponosi porażkę.

Wartość S Cecila to 40, więc może spróbować podnieść coś o maksymalnej wartości BC równej 140.

Wartość S Martina to 45, więc może spróbować podnieść coś o maksymalnej wartości BC równej 145.

W tym momencie dołącza do nich reszta grupy. Teraz mamy pięciu Badaczy, którzy próbują podnieść belkę. Są to: Cecil (S 40), Harvey (S 20), Martin (S 45), Helen (S 60) i Belinda (S 75).

Wartość S Harveya to 20, więc może spróbować podnieść coś o maksymalnej wartości BC równej 120.

Wartość S Helen to 60, więc może spróbować podnieść coś o maksymalnej wartości BC równej 160.

Wartość S Belindy to 75, więc może spróbować podnieść coś o maksymalnej wartości BC równej 175.

Gdy odejmiemy S Harveya, wartość BC belki będzie wynosić 130, następnie po odjęciu S Cecila otrzymamy BC 90, a gdy odejmiemy S Martina, otrzymamy BC 45. Ten zabieg sprawił, że poziom trudności testu jest normalny. Strażnik Tajemnic pozwala na to, żeby wszyscy Badacze wspólnie spróbowali podnieść belkę, ale ponieważ jedna próba została podjęta wcześniej, będzie to oznaczało, że jest to forsowany rzut. Zarówno Helen, jak i Belinda nie wykorzystały jeszcze swojej S, więc obie mogą wykonać forsowane testy, aby podnieść belkę. Helen osiąga sukces, a Belinda ponosi porażkę. Jeden sukces jest wystarczający. Udało się im uwolnić Rodgera.

KRYTYCZNE PORAŻKI I SUKCESY

Jak już mówiłem, Danforth wciąż nie zdradził mi, jakiż to przeraźliwy widok skłonił go do tak obłędnego krzyku; a przecież – konstatuję ze smutną pewnością – właśnie ów widok przyczynił się do załamania, z którego biedak nie otrząsnął się do dziś.

– H.P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*, tłum. Maciej Płaza

Bardzo wysokie i bardzo niskie wyniki rzutów są dość rzadkie i oznaczają przychylność lub nieprzychylność losu dla graczy.

Wpływ krytycznej porażki powinien mieć natychmiastowy efekt, którego nie można zanegować forsowaniem rzutu.

01: Krytyczny sukces

Wynik 01 oznacza, że oprócz osiągnięcia wyznaczonego celu wydarzyło się jeszcze coś korzystnego dla gracza. To Strażnik Tajemnic decyduje o tym, jak manifestuje się ten przychylny los, ale gracze mogą sugerować mu pewne rozwiązania. Na przykład krytyczny sukces w walce oznacza, że atakujący trafił w czuły punkt i zadaje maksymalne obrażenia.

Bartek próbuje wycenić niezwykłą złotą koronę i testując Wycenę na poziomie 35%, uzyskuje wynik 01. Strażnik Tajemnic oznajmia graczowi, że nie tylko udało mu się oszacować dokładną pieniężną wartość korony (standardowy wynik po osiągnięciu normalnego sukcesu), lecz także ustalić, że korona pochodzi z Południowych Mórz i prawdopodobnie jest jednym z legendarnych artefaktów przywiezionych przez kapitana Marsha w latach 30. XIX wieku (wynik krytycznego sukcesu).

96–100: Krytyczna porażka

Krytyczna porażka oznacza, że dzieje się coś naprawdę złego – gorszego niż zwykłe niepowodzenie. To Strażnik Tajemnic decyduje o tym, jak manifestuje się ten nieprzychylny los czy pech.

Jeśli wynik rzutu potrzebny do osiągnięcia sukcesu wynosił 50 lub więcej, a na kostkach wypadło 100, ma miejsce krytyczna porażka.

Jeśli wynik rzutu potrzebny do sukcesu wynosił mniej niż 50, a na kostkach wypadła wartość w przedziale 96–100, ma miejsce krytyczna porażka.





Badacz Bartka napotyka ghula. Testując Poczytalność, uzyskuje wynik 100, co oznacza krytyczną porażkę. Automatycznie traci maksymalną liczbę punktów Poczytalności za zobaczenie ghula.

Kolejny przykład: Umiejętność Korzystanie z Bibliotek w przypadku Harveya wynosi 55%. Jeśli szuka on wskazówek w bibliotece, Strażnik może poprosić o test Korzystania z Bibliotek. Ponieważ wartość jego umiejętności wynosi 55%, krytyczna porażka będzie miała miejsce tylko przy wyniku 100. Jeśli Harvey jedynie przy blasku świecy potajemnie przeszukuje prywatną biblioteczkę, Strażnik Tajemnic może ustalić trudny poziom testu, co będzie wymagało rzutu na poziomie 27. W tym przypadku Harvey poniesie krytyczną porażkę, jeśli uzyska wynik w przedziale 96–100.

Wezwanie taksówki nie wymaga rzutu kośćmi, ale może go wymagać złapanie jej, zanim Badacze stracą z oczu samochód, który ścigają. Majętność może się okazać czynnikiem, który zwróci uwagę taksówkarza. Ten od razu zauważy elegancko ubraną postać, skłonną do pozostawienia wysokiego napiwku. Jednakże szybkie zorganizowanie przejażdżki o drugiej nad ranem w nieciekawej części miasta wcale może nie być takie łatwe. Czy w ogóle jakaś taksówka podjedzie? Żadne umiejętności nie sprawią, że w tym momencie takowa pojawi się na horyzoncie. To czysty przypadek, czy taksówka akurat przejedzie tą drogą – dlatego wymagany jest test Szczęścia.

SZCZĘŚCIE

Testy Szczęścia mogą zostać zarządzone przez Strażnika Tajemnic, kiedy w grę wchodzą okoliczności zewnętrzne lub kiedy chce on określić, jak kapryśny jest los. Jeśli w danej sytuacji można wykonać test cechy lub umiejętności zamiast Szczęścia, to one powinny być pierwszym wyborem.

Jeżeli Strażnik Tajemnic zarządza grupowy test Szczęścia, rzut powinien wykonać gracz, którego Badacz (biorący udział w danej scenie) ma najniższą wartość Szczęścia.

Jeśli coś złego ma się przytrafić jednemu członkowi drużyny, Strażnik Tajemnic może zapytać po prostu, kto ma w tej chwili najniższą wartość Szczęścia, a następnie sprawić, że ta postać najbardziej ucierpi w wyniku niefortunnego wydarzenia.

Na końcu tego rozdziału znajdziesz także opcjonalną zasadę, która pozwala wydawać punkty Szczęścia, aby zmienić wynik rzutu.

TESTY INTELIGENCJI I TESTY POMYSŁOWOŚCI

Test Inteligencji może zostać zarządzony przez Strażnika Tajemnic, kiedy Badacz próbuje rozwiązać jakąś intelektualną łamigłówkę. Jeśli Badacz uzyska wynik równy lub niższy niż wartość jego Inteligencji, Strażnik poda mu rozwiązanie. Może to obejmować na przykład rozwiązania krzyżówek i odpowiedzi na zagadki.

Test Pomysłowości to coś zupełnie innego niż test Inteligencji, ale wykonuje się je podobnie – Badacz powinien otrzymać wynik równy lub niższy niż wartość jego Inteligencji. Zazwyczaj test Pomysłowości proponują gracze, gdy ich Badacze utknęli na jakimś etapie śledztwa. Może zupełnie przegapili ważną wskazówkę lub nie wiedzą, co robić dalej, więc gra stoi w miejscu. Wynik testu Pomysłowości sprawi, że Badacze wrócą na właściwe tory. Niemniej od osiągniętego rezultatu (sukces bądź porażka) zależy, czy przeoczona wskazówka zostanie zdobyta łatwo, czy też będzie to obciążone jakimś kosztem (więcej informacji o testach Pomysłowości znajdziesz w **Rozdziale 10: Rozgrywka**).

TEST WIEDZY

Każdy człowiek dysponuje strzępami informacji z różnorodnych dziedzin. Wiedza reprezentuje to, co tkwi w zakamarkach umysłu i jaka jest procentowa szansa na to, że wykształcenie Badacza zapewniło mu posiadanie potrzebnej informacji. Aby osiągnąć sukces w teście Wiedzy, należy uzyskać wynik równy lub niższy niż wartość WYK Badacza.

Badacz może sobie zdawać sprawę z tego, że wlewanie wody do kwasu siarkowego jest niebezpieczne (bez studiowania Chemii), może zapamiętać geografię Tybetu (bez testu Nawigacji) lub może wiedzieć, ile nóg mają pajęczaki (posiadając zaledwie 1% umiejętności Biologia).

Rozpoznanie współczesnych ludzkich języków jest bardzo dobrym przykładem wykorzystania testu Wiedzy. Jeśli jakaś konkretna umiejętność bardziej pasuje w danej sytuacji, należy z niej skorzystać (decyzja należy do Strażnika Tajemnic).

PRZECIWSTAWNY TEST UMIEJĘTNOŚCI: GRACZ KONTRA GRACZ ORAZ WALKA WRĘCZ

Może się zdarzyć, że dwóch graczy będzie chciało rozstrzygnąć konflikt między sobą, a ty, jako Strażnik Tajemnic, zadecydujesz, że obie strony powinny wykonać testy, aby ustalić, kto wygra. Przeciwstawne testy umiejętności są standardowo wykorzystywane w walce (patrz **Rozdział 6: Walka**). Poza walką Strażnik Tajemnic powinien unikać takich testów między bohaterami niezależnymi i Badaczami. Jednak kiedy już się przyzwyczai do tych zasad, może korzystać z testów przeciwstawnych w sytuacjach, w których zwiększy to dramatyzm.

Aby wykonać test przeciwstawny, obie strony muszą zadeklarować wykluczające się wzajemnie cele: jedna ze stron wygra, druga przegra. Każda ze stron wybiera umiejętność lub cechę, z której będzie korzystać – niekoniecznie taką samą w obu przypadkach. Oba wybory muszą zostać zatwierdzone przez Strażnika Tajemnic.

Obie strony rzucają kostkami, aby określić poziom sukcesu przez porównanie wyników z wybranymi umiejętnościami lub cechami. Strażnik Tajemnic powinien pamiętać, że cechy zazwyczaj mają wyższe wartości niż umiejętności, więc jeśli jedna ze stron korzysta z cechy, druga powinna mieć wybór, czy skorzysta z cechy, czy z umiejętności.

Testy przeciwstawne nie mogą być forsowane.

Test umiejętności może się skończyć jednym z sześciu rezultatów

Krytyczna porażka: przy wyniku 100 albo przy wyniku 96 lub wyższym, jeśli osiągnięcie sukcesu wymagało wyniku niższego niż 50.
Porażka: wynik rzutu jest wyższy niż wartość umiejętności lub cechy postaci (ale nie jest to krytyczna porażka).
Normalny sukces: wynik rzutu jest równy lub niższy niż wartość umiejętności lub cechy postaci.
Trudny sukces: wynik rzutu jest równy lub niższy niż ½ wartości umiejętności lub cechy postaci.
Ekstremalny sukces: wynik rzutu jest równy lub niższy niż ⅕ wartości umiejętności lub cechy postaci.
Krytyczny sukces: wynik rzutu to 01.

Porównywanie wyników

Krytyczny sukces jest lepszy niż **ekstremalny sukces**.
Ekstremalny sukces jest lepszy niż **trudny sukces**.
Trudny sukces jest lepszy niż **normalny sukces**.
Normalny sukces jest lepszy niż **porażka** i **krytyczna porażka**.

W przypadku gdy po porównaniu wyników będzie remis, wygrywa strona posiadająca wyższą wartość umiejętności (lub cechy). Jeśli nadal będzie remis, to albo mamy do czynienia z impasem, albo obie strony muszą wykonać ponowne rzuty.

Harvey daje się namówić Edgarowi, innemu Badaczowi, na partię szachów. Wynik gry nie ma żadnego znaczenia, ale gracze i tak chcą wiedzieć, kto wygra. Obie strony mają ten sam cel: wygrać. Te cele wykluczają się wzajemnie – jeśli jeden z nich wygra, drugi przegra. Sytuacja jest także nieodwoływalna – jeśli Edgar wygra, Harvey nie może zrobić nic, aby to zmienić (a co za tym idzie rzut nie może być forsowany). Żaden z Badaczy nie ma umiejętności Gra w Szachy, więc obaj wykorzystują INT. Obaj Badacze osiągają normalny sukces. Edgar ma wyższą wartość INT, więc to on wygrywa tę partię.

KOŚĆ PREMIOWA I KOŚĆ KARNA

DO WYKORZYSTANIA PRZEDE WSZYSTKIM W TESTACH PRZECIWSTAWNYCH

Czasami panujące warunki, otoczenie i dostępna ilość czasu mogą utrudniać albo wspomagać test umiejętności lub cechy. Odpowiednie warunki oznaczają, że Strażnik Tajemnic może przyznać do rzutu kość premiową albo karną.

Kości premiowa i karna to nie kilka nieznacznych punktów dodanych bądź odjętych od danej wartości, dlatego powinny być rozsądnie wykorzystywane. Jeśli dany czynnik jest na tyle niewielki, że zmodyfikowałby test o kilka punktów procentowych, wówczas nie ma sensu wykorzystywać dodatkowych kości. Prowadzenie samochodu podczas lekkiego deszczu nie powinno skutkować otrzymaniem kości karnej, ale bardzo szybka jazda podczas ulewnego deszczu, przez który ledwo widać drogę pomimo włączonych wycieraczek, już tak – oto okazja do stosowania kości karnej!

W większości przypadków Strażnik Tajemnic będzie dodawał tylko jedną kość karną albo premiową do danego rzutu, ale jeśli warunki są nad wyraz sprzyjające lub straszliwie nieprzychylne, może dodać kolejną kość odpowiedniego rodzaju.

Jedna kość premiowa i jedna kość karna znoszą się wzajemnie.



Ilustracja 1: Kość premiowa

Dla każdej kości premiowej: rzuć dodatkową kością dziesiątek podczas wykonywania testu procentowego. Teraz rzucasz trzema kośćmi: jedną jedności i dwiema dziesiątek. Aby skorzystać z uzyskanej „premii", określ rezultat rzutu, używając tej kości dziesiątek, na której widnieje korzystniejszy wynik (niższa liczba).



Ilustracja 2: Kość karna

Dla każdej kości karnej: rzuć dodatkową kością dziesiątek podczas wykonywania testu procentowego. Teraz rzucasz trzema kośćmi: jedną jedności i dwiema dziesiątek. Rezultat rzutu określ, używając tej kości dziesiątek, na której widnieje gorszy wynik (wyższa liczba).

Dwaj rywalizujący Badacze, Malcolm i Hugh, konkurują o względy Lady Greene. Tylko jeden może zdobyć jej rękę, więc Strażnik zarządza test przeciwstawny, aby ocenić efekty ich umizgów. Każdy powinien wykonać przeciwstawny test Uroku Osobistego. Strażnik weryfikuje dotychczasowe wydarzenia z rozgrywki: Malcolm dwukrotnie odwiedził Lady Greene, za każdym razem ofiarując jej kosztowne prezenty, podczas gdy Hugh odwiedził ją tylko raz i nie przyniósł nawet kwiatów.

Strażnik twierdzi, że Malcolm ma przewagę i dostanie kość premiową podczas wykonywania przeciwstawnego testu. Gracz kontrolujący Hugh wykonuje test Uroku Osobistego jako pierwszy i wyrzuca 45. Wartość jego umiejętności wynosi 55, więc osiąga normalny sukces.

Gracz odgrywający Malcolma wykonuje test Uroku Osobistego, rzucając dodatkowo jedną kością premiową. W garści ma teraz jedną kość jedności i dwie kości dziesiątek (patrz ilustracja 1). Wyrzucona liczba na kości jedności to 4 i może być dopasowana do jednej z dwóch liczb wyrzuconych na kościach dziesiątek, dając końcowy rezultat 24 lub 44. Gracz wybiera wynik 24 i osiąga trudny sukces.

Malcolm wygrywa spór i tym samym jego oświadczyny zostają przyjęte przez Lady Greene.

Gdy sprawy przybrały nieoczekiwanie zły obrót, dwaj Badacze, Felix i Harrison, zostali porwani przez szalonych wyznawców kultu Szkarłatnego Uśmiechu. Kultyści chcą się nieco zabawić kosztem Badaczy i zarządzają próbę bólu, którą może przetrwać tylko jeden Badacz. Przegrany zostanie złożony w ofierze plugawemu bóstwu.

Próba bólu polega na podniesieniu ogromnego kamienia i utrzymaniu go w górze. Kto utrzyma ciężar dłużej, ten wygrywa. Próba wymaga od Badaczy przeprowadzenia przeciwstawnego testu Siły. Strażnik postanawia jednak dodać jedną kość karną Harrisonowi, ponieważ otrzymał on wcześniej poważną ranę (otrzymał obrażenia, gdy został pochwycony przez kultystów) i wciąż dochodzi do zdrowia.

Gracz odgrywający Felixa rzuca 51 w teście Siły (wartość S jego Badacza wynosi 65) i osiąga normalny sukces. Wartość Siły Harrisona wynosi 55. Gracz wcielający się w postać Harrisona rzuca 20 i 40 na obu kościach dziesiątek i 1 na kości jedności (patrz ilustracja 2). Jako że Harrison rzucał kością karną, musi wybrać wyższy i tym samym gorszy wynik testu, czyli 41, co sprawia, że osiąga normalny sukces.

Obaj gracze osiągnęli normalny sukces; Felix wygrywa, ponieważ wartość jego Siły jest wyższa. Felix jest w stanie utrzymać kamień nad głową dłużej niż Harrison. Kultyści drwią z Harrisona, prowadząc go w stronę ołtarza…



– Wybacz, Harrisonie, ale nie zamierzam dziś umierać!

POZIOM TRUDNOŚCI TESTU KONTRA KOŚĆ PREMIOWA/KARNA

W większości przypadków tylko jedna osoba, zazwyczaj gracz, wykonuje test umiejętności. Podczas ustalania poziomu trudności testu przez Strażnika Tajemnic, pod uwagę powinny być wzięte wszystkie czynniki, które pomagają lub przeszkadzają Badaczowi. Kości premiowe i karne mogą zostać przyznane w połączeniu z poziomem trudności, wedle uznania Strażnika, ale powinien z nich korzystać raczej w drodze wyjątku.

W przypadku przeciwstawnego testu (w którym obie strony wykonują testy przeciwko sobie, jak i podczas walki w zwarciu) nigdy nie ustala się poziomu trudności. Poziom sukcesu osiągniętego przez jedną ze stron jest poziomem trudności, z którym musi zmierzyć się druga strona. Jeśli istnieją czynniki, które pomagają lub przeszkadzają którejś postaci zaangażowanej w test, Strażnik Tajemnic powinien dodać odpowiednio kość premiową albo karną danemu graczowi.

Testy umiejętności: ustal poziom trudności testu.

Testy przeciwstawne: przyznaj kość premiową albo karną.

ŁĄCZONE TESTY UMIEJĘTNOŚCI

W niektórych sytuacjach dozwolone lub wręcz wymagane jest wykorzystanie więcej niż jednej umiejętności. Wtedy ma miejsce tylko jeden rzut, którego wynik jest porównywany z wartością każdej z wymienionych umiejętności. Strażnik Tajemnic powinien określić, czy sukces jest wymagany dla obu umiejętności (tzn. test jest zaliczony w sytuacji, gdy wynik rzutu oznacza sukces względem wartości każdej z nich), czy tylko dla jednej.

Nikczemny kultysta próbuje wyważyć drzwi, podczas gdy Harvey trzyma je z drugiej strony. Ta sytuacja wymaga testu S lub BC. Strażnik Tajemnic nie dysponuje statystykami kultysty i musi ustalić odpowiedni poziom trudności testu. Decyduje, że wartości zarówno S, jak i BC kultysty będą w przedziale od 50 do 89, co oznacza, że Harvey musi osiągnąć trudny sukces, aby udało mu się zamknąć drzwi. Strażnik Tajemnic pozwala graczce wybrać, czy będzie korzystała z S, czy z BC (oczywiście wybiera BC, bo jej wartość jest o wiele wyższa). Jeśli mu się nie uda, może próbować forsować rzut poprzez brawurowe rzucenie się na drzwi całym ciałem. Jeżeli i to mu się nie powiedzie, ryzykuje otrzymanie fizycznych obrażeń. W przypadku gdy kultysta jest ważnym bohaterem niezależnym (z S 80 i BC 65), Strażnik Tajemnic może postanowić, że będzie ciekawiej, jeśli obie strony wykonają test przeciwstawny. Harvey uzyskuje wynik 57 przy BC o wartości 80, co zapewnia mu normalny sukces. Strażnik Tajemnic uzyskuje wynik 15, co jest ekstremalnym sukcesem w przypadku wartości S kultysty. Harvey zostaje odepchnięty i nie ma szans na forsowanie rzutu.

Zauważ, jak ważne jest wykorzystanie pojedynczego rzutu w poniższym przykładzie. Wartości obu umiejętności Harveya, Mechaniki i Elektryki, wynoszą tylko 10%. Szansa na sukces w przypadku pojedynczego rzutu dla obu umiejętności wynosi 10%. Gdyby gracz miał wykonać dwa osobne rzuty, najpierw testując Mechanikę, a potem Elektrykę, prawdopodobieństwo, że oba byłyby udane wynosiłoby 1%.

Strażnik Tajemnic musi zdecydować, czy sytuacja wymaga dwóch kolejnych testów, czy łączonego testu umiejętności.

Obłąkany kultysta wykonuje ruch, aby wyciągnąć broń w stronę Harveya. Udany test Spostrzegawczości pozwoliłby Harveyowi zobaczyć, jak porusza się ręka kultysty, natomiast udany test Psychologii pozwoliłby mu na przewidzenie tej akcji kultysty dzięki analizie jego zachowania. Strażnik Tajemnic zarządza dla Harveya łączony test umiejętności Spostrzegawczości i Psychologii. Sukces rzutu dla dowolnej z dwóch umiejętności pozwoli Harveyowi przewidzieć zachowanie atakującego i być może da mu szansę na wcześniejsze podjęcie działania.

Potem Harvey próbuje naprawić turbinę elektryczną. Urządzenie jest zarówno mechaniczne, jak i elektryczne, więc Strażnik Tajemnic prosi o łączony test Mechaniki i Elektryki. Gracz wykonuje jeden rzut, a wynik jest porównywany z obiema wartościami umiejętności – w tym przypadku potrzebne są sukcesy w obu umiejętnościach, aby wykonać zadanie.





– Wbodzę!

GADANINA, PERSWAZJA, UROK OSOBISTY I ZASTRASZANIE: USTALANIE POZIOMU TRUDNOŚCI TESTÓW

Badacz może mieć umiejętność Urok Osobisty o wartości 75%, ale nie oznacza to, że potrafi oczarować każdego w 75% przypadków. Poziom trudności testu określany jest na podstawie przeciwstawnych czynników – w tym przypadku na podstawie odpowiedniej umiejętności społecznej (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) albo Psychologii (należy wybrać tę, która jest najwyższa). Zatem jeśli przeciwstawna umiejętność ma wartość 50% lub wyższą, wymagany będzie trudny sukces (wynik testu równy lub niższy niż ½ wartości danej umiejętności). Jeżeli przeciwstawna umiejętność ma wartość 90% lub wyższą, wymagany będzie ekstremalny sukces (wynik testu równy lub niższy niż ⅕ wartości danej umiejętności). W większości przypadków te umiejętności bohaterów niezależnych będą miały wartość poniżej 50%, więc poziom trudności testów dla graczy będzie normalny.

- Jeśli bohater niezależny jest pozytywnie nastawiony do celu gracza, po prostu zgadza się z Badaczem; nie trzeba wykonywać testu.
- Jeśli bohater niezależny nie ma szczególnie silnych uczuć względem celu gracza, nie ma potrzeby modyfikowania poziomu trudności testu.
- Jeśli bohater niezależny jest zdecydowanie przeciwny temu, aby gracz osiągnął swój cel, trudność testu powinna zostać podniesiona o jeden lub dwa poziomy.
- Jeśli gracz wymyśli coś, co pomaga jego sprawie, jak na przykład merytoryczny argument (jeśli używa Perswazji), lub posiada broń, której nie zawaha się użyć (w przypadku Zastraszania), Strażnik Tajemnic powinien obniżyć trudność testu o jeden poziom.

Najmniejsza szansa na sukces wymaga osiągnięcia ekstremalnego sukcesu (wynik testu równy lub niższy niż ⅕ wartości danej umiejętności). W rzadkich przypadkach Strażnik Tajemnic może stwierdzić, że nie ma żadnej szansy na sukces, i nie pozwolić na wykonanie testu.

Badacz Bartka próbuje zastraszyć kultystę, aby ten ujawnił nazwisko wtyki kultu w policji. Kultysta jest z zawodu lekarzem i Strażnik Tajemnic postanawia, że wartości umiejętności Zastraszanie i Psychologia w przypadku lekarza są poniżej 50%, a co za tym idzie wyjściowy poziom trudności testu jest normalny. Oczywiście kultysta bardzo nie chce ujawnić tych danych, więc Strażnik zwiększa trudność testu o dwa poziomy, do ekstremalnego.

Bartek ponosi porażkę w teście i postanawia forsować rzut, używając przemocy. Wyciąga łom, wymachuje nim w pobliżu głowy lekarza, po czym patrzy mu prosto w oczy, aby się upewnić, że ten zrozumiał groźbę i implikacje dalszego braku współpracy. Strażnik Tajemnic obniża poziom trudności do trudnego. Bartek ponownie ponosi porażkę w forsowanym rzucie, a Strażnik opisuje, jak jego Badacz dał się ponieść frustracji i uderzył lekarza łomem w głowę, co spowodowało paskudny uraz. Bartek tego nie zamierzał, była to konsekwencja porażki w forsowanym rzucie. Sprawy nie zawsze układają się po myśli graczy! Gdyby gracz osiągnął sukces w teście Zastraszania, Strażnik musiałby podać mu nazwisko kontaktu (bo taki był cel gracza), ale ponieważ test był nieudany, sytuacja jest teraz całkowicie zależna od Strażnika – to on zdecyduje, czy lekarz będzie skłonny udzielić jakichkolwiek informacji, niezależnie od dalszych działań, które Badacze podejmą przeciwko niemu.

ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA: FAZA ROZWOJU BADACZA

Kiedy Badacz wykorzysta w grze jedną z umiejętności i odniesie sukces, gracz powinien zaznaczyć to w okienku obok tej umiejętności na karcie Badacza. Daje to Badaczowi szansę na wyciągnięcie nauki z tego doświadczenia. Nie zaznacza się umiejętności, jeśli sukces został osiągnięty przy rzucie z kością premiową. W przypadku testu przeciwstawnego obie strony mogą osiągnąć pewien poziom sukcesu, ale tylko jedna z nich wygrywa – i to właśnie zwycięzca powinien zaznaczyć swoją umiejętność.

Zazwyczaj faza rozwoju Badacza odbywa się po zakończeniu scenariusza, a jeśli rozgrywana jest kampania, na zakończenie jej rozdziału. Może to nastąpić po jednej sesji lub po kilku. Jeżeli historia trwa dłużej, Strażnik Tajemnic powinien zrobić przerwę w narracji, aby umożliwić Badaczom fazę rozwoju.



Kiedy następuje faza rozwoju Badacza, wszyscy gracze powinni przejrzeć swoje karty Badaczy i sprawdzić, które umiejętności zostały wykorzystane z sukcesem. Bez względu na to, ile razy dana umiejętność została skutecznie zastosowana, przysługuje tylko jeden test rozwoju, aby sprawdzić, czy Badaczowi udało się w niej udoskonalić.

Dla każdego testu rozwoju gracz wykonuje rzut 1K100.

Osiągnięcie sukcesu w czymś, w czym nie jest się dobrym, jest trudne, jednak udane wykorzystanie danej umiejętności prawdopodobnie oznacza, że Badacz wyniósł coś z tego doświadczenia. I odwrotnie – bycie ekspertem w jakiejś dziedzinie gwarantuje sukces w większości przypadków, ale tak wysoki poziom danej umiejętności oznacza, że Badaczowi jest trudniej nauczyć się czegoś nowego. Stopniowo coraz trudniej dodawać punkty procentowe do umiejętności.

Jeśli gracz uzyska wynik wyższy niż obecna wartość umiejętności lub liczbę powyżej 95, wtedy Badacz może rozwinąć daną umiejętność: rzuć 1K10 i dodaj wynik do obecnej wartości punktów tej umiejętności. Dzięki wykorzystaniu tego sposobu rozwoju wartość punktowa umiejętności może przekroczyć 100%.

Jeśli gracz otrzyma wynik równy lub niższy niż obecna wartość umiejętności, to Badacz nie wynosi żadnej nauki z tego doświadczenia i nie ma możliwości rozwinięcia umiejętności.

Powtórz tę procedurę dla wszystkich umiejętności, które zostały zaznaczone, a następnie zetrzyj te zaznaczenia z karty Badacza. Podczas kolejnej sesji umiejętności znów będą mogły zostać zaznaczone, kiedy zostaną wykorzystane z sukcesem.

Uwaga: Umiejętności Mity Cthulhu i Majętność nigdy nie są poddawane testom rozwoju i na karcie Badacza nie ma przy nich miejsca na zaznaczenie ich udanego wykorzystania. Brak rozwinięcia umiejętności nie ma żadnych konsekwencji.

Gra zakończyła się po paru sesjach i Harvey zaznaczył na karcie kilka umiejętności. Graczka Harveya wykonuje test rozwoju Ukrywania na poziomie 20% i otrzymuje wynik 08, więc Harvey nie rozwija tej umiejętności. Następnie wykonuje test rozwoju Korzystania z Bibliotek (55%) i uzyskuje wynik 68 – ta umiejętność Harveya zostaje rozwinięta. Rzut 1K10 daje wynik 3, zatem wartość umiejętności Korzystanie z Bibliotek Harveya zwiększa się do 58%.

Umiejętności o wartości 90% i więcej

Kiedy podczas fazy rozwoju Badacz osiągnie wartość umiejętności równą 90% lub więcej, dodaj 2K6 punktów do jego obecnej Poczytalności. Ta nagroda odzwierciedla dyscyplinę i poczucie własnej wartości zyskane dzięki doskonaleniu umiejętności.

Cecil posiada umiejętność Miecz na poziomie 85%. Ponieważ udało mu się wykorzystać z sukcesem tę umiejętność w trakcie gry, podczas fazy rozwoju Badacza wykonuje test jej rozwoju. Gracz Cecila uzyskuje wynik 97 i rzuca 1K10, po czym dodaje 8 punktów do wartości umiejętności. Cecil jest teraz prawdziwym ekspertem we władaniu mieczem i zyskuje 2K6 punktów Poczytalności.

Inne działania podczas fazy rozwoju Badacza

Podczas fazy rozwoju Badacza gracz ma także możliwość:

1. Odzyskać punkty Poczytalności dzięki temu, że jego Badacz poświęci czas jakiemuś aspektowi z historii postaci (patrz **Samopomoc**, str. 185).
2. Sprawdzić Majętność Badacza i zrewidować swoje zasoby (patrz **Faza rozwoju Badacza: Zatrudnienie i Majętność**, str. 108).
3. Zredukować o jeden wszystkie limity utraty Poczytalności (patrz **Przywykanie do okropności**, str. 186).

Zmiany w historii Badacza

Gracz może zmieniać historię Badacza i dodawać do niej nowe elementy, wpisując je na karcie Badacza w dowolnym momencie gry. Są jednak pewne ograniczenia. Gracz nie może usunąć lub zmienić wpisów w sekcjach: Urazy/Blizny, Fobie/Manie, Spotkania z dziwnymi istotami, ani też niczego, co zostało zmienione lub dodane przez Strażnika Tajemnic, chyba że ten wyrazi na to zgodę.

Fobie i manie mogą zostać usunięte tylko dzięki leczeniu (patrz **Psychoterapia**, str. 185).

Kluczowa więź Badacza (patrz str. 48) może zostać zmodyfikowana tylko podczas fazy rozwoju Badacza i może to zrobić wyłącznie gracz. Wskazówki dotyczące sposobu wykorzystania kluczowej więzi, jej utraty i zamiany znajdują się w części poświęconej **Samopomocy** (patrz str. 185).

MAJĘTNOŚĆ I WYDATKI BADACZA

Próba śledzenia osobistych finansów w grze w sposób zbliżony do prawdziwego życia byłaby niepotrzebną komplikacją. Jednak korzystając z nieco bardziej uproszczonego sposobu, możemy określić standard życia Badacza i jego możliwości finansowe.

Początkowa Majętność (MAJ) Badacza jest określana podczas tworzenia postaci na podstawie zawodu wybranego przez Badacza (patrz **Przykładowe zawody**, str. 44–45).

Codzienne wydatki i ogólny standard życia

Dopóki wydatki Badacza mieszczą się w granicach jego standardu życia (patrz **Majętność**, str. 68), nie ma potrzeby dokładnego rozliczania kosztów mieszkania, jedzenia czy okazjonalnych podróży. Dodatkowo każdego dnia postać może wykorzystać pewną kwotę w zakresie swojego poziomu wydatków.

Możliwe, że pieniądze tylko sporadycznie będą odgrywały istotną rolę w grze, gdy konieczne będą większe wydatki. Może się to zdarzyć podczas przygotowań do dłuższej podróży, przy zakupie drogich przedmiotów, takich jak samochód bądź rzadka księga lub w sytuacji zatrudniania dodatkowego personelu.

Połączenie możliwości wydawania pieniędzy w granicach wyznaczonych przez standard życia z brakiem konieczności zapisywania wydatków mieszczących się w określonym zakresie pozwala zminimalizować buchalterię. Wykorzystanie tego systemu może prowadzić do powstania niejasności dotyczących tego, co dokładnie mieści się w granicach standardu życia danej osoby i czy Badacz przekroczył swój poziom wydatków. Jak zawsze, Strażnik Tajemnic rozsądza takie sytuacje i powinien interweniować tylko, jeśli Badacz wyraźnie przekracza granice swojego poziomu wydatków.

Harvey rozpoczyna grę z Majętnością na poziomie 41 (przeciętnie majętny). To zapewnia mu średni standard życia. Może mieszkać w hotelach średniej klasy, jeść na mieście (choć raczej niedrogo), a czasem przejechać się taksówką. Dodatkowo może wydać do 10$ dziennie. Żadna z tych rzeczy nie wymaga prowadzenia dokładnego rozliczenia przez gracza.

Harvey spędza kilka sesji, prowadząc śledztwo w Bostonie. Podróżuje autobusami i taksówkami, odwiedza biblioteki, przesłuchuje ludzi i robi wszystkie rzeczy, które normalnie robi Badacz w Zewie Cthulhu. *To wszystko mieści się w jego standardzie życia i poziomie wydatków. Żadna buchalteria nie jest wymagana.*

Wydawanie pieniędzy powyżej poziomu wydatków

Kiedy postać wydaje kwotę powyżej swojego poziomu wydatków, gracz musi zredukować gotówkę o pełną wydaną kwotę. Jeśli nie ma wystarczająco dużo gotówki, Badacz powinien sięgnąć do swojego dobytku. Spieniężenie dobytku może chwilę potrwać – Strażnik Tajemnic określi, ile zajmie to czasu. Oddanie nieruchomości w hipotekę, sprzedaż antyków, wzięcie pożyczki i inne tego typu rzeczy wymagają czasu. Jeżeli Badacz przebywa poza swoim miejscem zamieszania, możliwe, że będzie to trwało jeszcze dłużej.

Jeśli tego samego dnia Badacz dokonuje wielu zakupów, każdy poniżej swojego poziomu wydatków, Strażnik Tajemnic może nalegać, aby zsumować wszystkie kwoty i porównać je z poziomem wydatków Badacza, a jeżeli wynik będzie przewyższał ten poziom, może zażądać odliczenia odpowiedniej kwoty z gotówki.

Harvey chce kupić strzelbę kaliber 12, która kosztuje 40$. To kwota powyżej jego poziomu wydatków, który wynosi 10$, więc odejmuje od swojej gotówki 40$ (co zmniejsza tę kwotę z 82$ do 42$).

Później Harvey chce wyjechać do Anglii. Decyduje się na podróż morską pierwszą klasą; koszt takiej wyprawy to 120$. To powyżej dostępnej gotówki Harveya. Posiada on jednak 1 665$ w postaci dobytku i zamierza wykorzystać część tego kapitału, biorąc pożyczkę w banku. Strażnik Tajemnic zgadza się i postanawia, że uzyskanie pieniędzy zajmie Harveyowi tydzień. Harvey transferuje 245$ ze swojego dobytku do gotówki. Z kwoty 245$ wydaje 120$ na bilet, co pozwala mu dodać pozostałe 125$ do dotychczasowych 42$ gotówki. Ma teraz 167$ w gotówce oraz 1 400$ w dobytku. Kiedy dotrze do Anglii, jego finanse będą funkcjonować tak, jak do tej pory (przeciętny standard życia i 10$ na dzień jako poziom wydatków).

WYDAWANIE PIENIĘDZY W ZEWIE CTHULHU

Jeśli twoje postacie podróżują do miejsc o niższym koszcie utrzymania, powinny odczuć, że mogą za posiadane pieniądze kupić więcej. Na przykład jeśli Harvey pojedzie do małej wioski w Indiach, powinien zauważyć, że jest stosunkowo bogaty i może sobie pozwolić na wyższy standard życia niż ten, do którego jest przyzwyczajony.

Poziom wydatków Harveya to 10$ dziennie. Jednego dnia dokonuje on licznych wydatków. Kupuje aparat, wysyła krótki międzynarodowy telegram, zabiera swój kontakt na kolację w wykwintnej restauracji. Następnie chce wziąć udział w przedstawieniu w operze. W tym momencie Strażnik Tajemnic decyduje, że Badacz wydał 15$ (co przekracza jego dzienny poziom wydatków, czyli 10$). Harvey zmniejsza posiadaną gotówkę o 15$.

Przypływ pieniędzy

Podczas gry postać może otrzymać dużą sumę pieniędzy, na przykład nagrodę. Taka kwota może zostać dodana od razu do gotówki albo zostać zainwestowana na dłużej, jako część dobytku.

Popadanie w długi

To, w jaki sposób dług został zaciągnięty i spłacony, jest częścią twojej historii. Być może samochód Badacza musiał zostać sprzedany albo pieniądze zostały pożyczone od lichwiarza. Co prawda gra nie jest przewidziana tak, aby skupiać się na transakcjach finansowych, ale stałe zmniejszanie się Poczytalności może iść w parze z fizycznym i materialnym upadkiem.

FAZA ROZWOJU BADACZA

Zatrudnienie i Majętność

Słabe zdrowie (fizyczne albo psychiczne) lub ciągła nieobecność w pracy mogą prowadzić do utraty zatrudnienia i spadku przychodów. Niektóre zawody nie wymagają od Badaczy, aby byli zatrudnieni w celu otrzymywania dochodów (np. Bogaty hobbysta), nie są też zagrożone bezrobociem. Jednak krach na giełdzie będzie miał znaczący wpływ na finanse takiej osoby, a wydarzenia, które po nim nastąpią, powinny zależeć od Strażnika Tajemnic (być może wskazany będzie test Szczęścia). Ta zasada działa w dwie strony. Jeśli Badacz otrzyma lepiej płatną pracę, jego Majętność może się zwiększyć.

Dana postać może być bogata jednego dnia, a następnego znaleźć się na ulicy, jednak częściej spotykany jest stopniowy upadek. Jeśli Badacz traci zatrudnienie, traci też swoje przychody, a jego Majętność się zmniejsza. Jeśli Badacz nadal posiada pewne źródło dochodów, utrata dobytku niekoniecznie oznacza stratę Majętności.



Harvey wpadł w szał zakupów

W przypadku gdy sytuacja finansowa Badacza znacząco się zmieniła, Strażnik Tajemnic powinien się zdecydować na jedną z wymienionych możliwości. Poniższa lista została ułożona od najlepszego do najgorszego wydarzenia i zazwyczaj powinna być wykorzystywana podczas fazy rozwoju Badacza.

Jestem bogaty! Kiedy Badacz zdobywa więcej pieniędzy, powinien sprawdzić, czy jego aktualny dobytek mieści się w przedziale wyższego standardu życia. Jeśli tak jest, gracz powinien stopniowo zwiększać Majętność Badacza o 1K10, dopóki Majętność nie osiągnie poziomu mieszczącego się w wyższym przedziale.

Jeśli Harvey (który zaczynał w przedziale „przeciętnie majętny") zarobi tyle pieniędzy, aby jego dobytek zwiększył się do 30 000$, w latach 20. przeniesie go to do przedziału „zamożny" (25 000 –44 500$). Jego Majętność wynosiła wcześniej 41 (przeciętnie majętny). Pierwszy rzut 1K10 daje wynik 4, który zostaje dodany do Majętności Harveya, podnosząc ją do 45. Kolejne dwa rzuty: wynik 3 podnosi jego Majętność do 48, a potem wynik 9 do 57. Majętność 57 zawiera się w przedziale „zamożny", więc nie są konieczne kolejne rzuty.

Idzie ku lepszemu: Jeśli Badacz dostał awans, jego Majętność powinna się odpowiednio zwiększyć (dodaj 1K6 do Majętności).

Życie toczy się zwykłym torem: Jeśli nie wydarzyło się nic na tyle istotnego, żeby zmienić przychody Badacza, jego Majętność pozostaje na tym samym poziomie.

Trzeba zacisnąć pasa: Badacz został zdegradowany lub wziął bezpłatny urlop. Majętność zmniejsza się o 1K10.

Wyprzedaż rodzinnych sreber: Badacz pozbył się większości dobytku. Jeśli całkowita wartość majątku Badacza (gotówka i dobytek) jest równa wartości dobytku z niższego poziomu przychodu, zmniejsz Majętność o 1K10.

Pech i kłopoty: Badacz traci główne źródło dochodów – zazwyczaj pracę. Zmniejszaj Majętność o 2K10 podczas każdej kolejnej fazy rozwoju Badacza. Jeśli w państwie Badacza istnieje pomoc socjalna, minimalna Majętność będzie wynosić 1K10-1.

Katastrofa! Nagła utrata wszystkich źródeł przychodów i konieczność spłaty wszystkich długów. Może to być krach na giełdzie, który prowadzi do dramatycznego spadku wartości wszystkich inwestycji. Zmniejsz Majętność o 1K100. Jeśli Majętność Badacza oparła się tej stracie, oznacza to, że albo od razu dostał on propozycję innej pracy, albo posiadał pieniądze ukryte w bezpiecznym miejscu (weź pod uwagę, że najniższa Majętność jest równa zero – liczby ujemne powinny zostać zignorowane).

Podczas fazy rozwoju Badacza, po skorygowaniu Majętności, gotówka Badacza powinna zostać zaktualizowana przez dodanie do obecnie posiadanej sumy kwoty gotówki wskazanej w tabeli dla jego obecnej Majętności. Dobytek może się zmienić na jeden z dwóch sposobów. Po pierwsze, Majętność Badacza może się zwiększyć lub zmniejszyć (np. w wyniku zmiany pracy). W takim przypadku wartość jego dobytku powinna zostać przeliczona tak, aby pasowała do aktualnej Majętności. Po drugie, Badacz może wydać lub zyskać dużą sumę pieniędzy, która wpłynie na posiadany przez niego dobytek, a także zmieni wartość jego Majętności, jeśli kwota będzie wystarczająco duża. Strażnik Tajemnic powinien wykorzystać udzielone powyżej rady, aby zmienić Majętność i wartość dobytku każdego z Badaczy w sposób pasujący do wydarzeń, które miały miejsce podczas gry. Kontynuacja bez zmian jest oczywiście wersją domyślą i Strażnik powinien wprowadzać zmiany tylko wtedy, gdy są one potrzebne.

Na koniec swojej przygody w Anglii Harvey wraca do Bostonu. Jego finanse zostały nadszarpnięte przez tę podróż, ale ma świetną historię do opublikowania. Obecnie Harvey posiada 80$ w gotówce i zaledwie 50$ w formie dobytku. Strażnik Tajemnic uznaje, że Harvey nadal ma swoją pracę, więc pomimo tego, że musiał sprzedać dom i przeprowadzić się do wynajmowanego mieszkania, może pozostać w przedziale przychodów „przeciętnie majętny". Strażnik stwierdza, że najlepiej pasuje tutaj rozwiązanie „wyprzedaż rodzinnych sreber" (obecnie suma majątku Harveya wynosi niewiele ponad poziom „biedny"), więc nalega na zmniejszenie Majętności o 1K10. Graczka wykonuje rzut i uzyskuje wynik 7, więc Majętność Harveya spada z 41 do 34. Odwołując się do ***Tabeli II: Gotówka i dobytek*** *(str. 50), ustalamy, że Majętność o wartości 34 daje 68$ gotówki, więc ta kwota zostaje dodana do pieniędzy, które mu pozostały, co daje Harveyowi w sumie 148$ gotówki. Dobytek Harveya pozostaje bez zmian na poziomie 50$.*

Kontakty

Podczas gry Badacze mogą chcieć wykorzystać swoje osobiste i zawodowe kontakty. Strażnik Tajemnic może po prostu dopuścić istnienie takiego kontaktu lub poprosić o rzut kostkami. Aby ustalić, czy ich Badacze posiadają określony kontakt, gracze mogą wykonywać testy z wykorzystaniem umiejętności lub cechy, która wydaje się najbardziej odpowiednia: Chemia, aby znać chemika; Medycyna, aby znać chirurga itd.

Udany test w sytuacji nawiązywania kontaktu oznacza, że dany bohater niezależny słyszał o Badaczu (ze względu na jego reputację) lub Badacz miał okazję wcześniej się z nim spotkać. Jeśli to konieczne, dodaj odpowiednie modyfikatory do testu. Bardzo ważnym czynnikiem jest tu lokacja – przebywanie daleko od domu lub w słabo zaludnionym miejscu zwiększa poziom trudności testu. Jeśli Badacz jest u siebie i próbuje nawiązać kontakt z kimś ze swojej branży, Strażnik Tajemnic powinien obniżyć poziom trudności testu.

Nawiązanie kontaktu nie oznacza automatycznie, że dana osoba zrobi to, czego oczekuje od niej Badacz. Może to wymagać wykorzystania Gadaniny, Perswazji, Uroku Osobistego lub Zastraszania i powinno zostać odegrane.

Jeśli Badacz chce forsować rzut przy nawiązywaniu kontaktu, Strażnik powinien wykonać rzut tak, aby gracz nie widział wyniku (ukryty rzut kostkami) i nie znał efektu. Sugerowane konsekwencje porażki przy forsowanym rzucie

Harvey przyjechał do Londynu i chce przeszukać archiwa „The Times", aby znaleźć nieopublikowane dowody łączące się z jego śledztwem. Odmówiono mu dostępu do archiwów dziennika, więc chce nawiązać kontakt z kimś z lokalnej prasy, kto mógłby za niego poręczyć i umożliwić mu uzyskanie dostępu. Nie ma takiej umiejętności jak Dziennikarstwo, więc Strażnik Tajemnic sugeruje Fotografię (Harvey może znać jakiegoś innego fotografa) lub Język Ojczysty (jako umiejętność najbardziej powiązaną z byciem dziennikarzem). Ponieważ Badacz jest daleko od domu, Strażnik podnosi poziom trudności testu na trudny. Harvey posiada umiejętność Język Ojczysty na poziomie 84%, zatem aby ustanowić kontakt, musi uzyskać wynik równy lub niższy niż połowa tej wartości. Ponosi porażkę w teście i nie może znaleźć żadnych kontaktów. Badacz upiera się i przeszukuje uważnie każdą pomniejszą publikację, dlatego Strażnik pozwala na forsowanie rzutu, po czym wykonuje rzut poza zasięgiem wzroku gracza (ukryty rzut). Test znów kończy się porażką i Strażnik Tajemnic informuje gracza, że Harvey kontaktuje się z Martynem Lace'em, wydawcą „The Camden Enquirer", który twierdzi, że słyszał o Harveyu i zna jego fotografie. Lace jest żywo zainteresowany Harveyem i będzie wydawał się pomocny, próbując równocześnie dowiedzieć się jak najwięcej o śledztwie Badacza dla własnego zysku. Być może postanowi ostrzec wrogów Harveya (dla nagrody) albo opublikować historię samemu, tym samym demaskując delikatną pracę Harveya.

to pozwolenie na to, aby Badacz przypadkowo spotkał antagonistę lub niewiarygodny kontakt. Taka osoba może się wydawać pomocna, ale w jakiś sposób zwiedzie lub zdradzi Badacza. W tym przypadku został wykorzystany ukryty rzut, ponieważ znajomość wyniku sprawiłaby, że gracz wiedziałby, jakie jest nastawienie kontaktu.

Kształcenie

Z odpowiednią ilością pieniędzy znajdzie się nauczyciela w każdej dziedzinie. Istnienie kształcenia w grze ma sens tylko w przypadku kampanii, gdzie ci sami Badacze spotykają się regularnie, aby zaangażować się w rozwiązywanie trwającej tajemnicy.

Bez dobrego uzasadnienia postać nie powinna pobierać nauk i zdobyć więcej niż 1K10 punktów w danej umiejętności na cztery miesiące czasu gry. Strażnik Tajemnic decyduje o tym, czy Badacz może brać udział w więcej niż jednym kursie i jak ocenić, czy jego udział w zajęciach był wystarczający. Test doświadczenia następuje automatycznie po pomyślnie zakończonym etapie kształcenia, jednak zbyt wiele przygód w czasie trwania semestru może unieważnić pracę wykonaną podczas zajęć lub praktyk w tym okresie.

Strażnik Tajemnic może zwiększyć zakres rozwinięcia danej umiejętności lub skrócić okres nauki, jeśli Badacz ma dostęp do renomowanego nauczyciela. Taka możliwość powinna być nagrodą za jakieś szczególne dokonania lub za wyjątkową wytrwałość, ponieważ wielu ubiega się o względy sław.

Gracz i Strażnik mogą zaaranżować samokształcenie z zakresu każdej dziedziny nauki. Badacz musi studiować przez cztery miesiące, po których gracz wykonuje test rozwoju, tak jak w przypadku rozwijania zaznaczonej podczas gry umiejętności (celem rzutu 1K100 jest wynik wyższy niż obecny poziom umiejętności; sukces pozwoli uzyskać 1K10 punktów umiejętności).

Specjalizacje umiejętności związanych z walką, takie jak Miecz, są na tyle mało popularne, że specjalistyczna szkoła i osobisty trener są jedyną możliwością nauki.

Starzenie się

Podczas tworzenia Badacza istnieją różne modyfikatory, które odzwierciedlają jego wiek. W rzadkich przypadkach, kiedy Badacz starzeje się znacząco podczas gry, powinny zostać zastosowane modyfikatory, aby odzwierciedlić tę zmianę wieku. Będzie to istotny czynnik tylko w nielicznych grach, ale może się przydać w przypadku długiej kampanii albo jeśli nastąpi przeskok czasowy i historia Badacza zacznie się toczyć na nowo kilkadziesiąt lat później. Nagłe starzenie się może być też wynikiem zaklęcia lub przejścia przez magiczny portal. Tego typu starzenie się może powodować negatywne efekty fizyczne bez rozwinięcia wykształcenia.

Efekty starzenia kumulują się, zatem w przypadku postarzenia się o dwie dekady, na przykład od trzydziestu kilku do pięćdziesięciu kilku lat, należy zastosować modyfikatory dla obu okresów: ukończenia czterdziestu i pięćdziesięciu lat.

Ukończenie 20 lat: Wykonaj test rozwoju WYK. Rozdysponuj 5 punktów pomiędzy S i BC.

Ukończenie 40 lat: Wykonaj test rozwoju WYK. Odejmij 5 punktów spośród S, KON, ZR i odejmij 5 od WYG. Zredukuj RUCH o 1.

Ukończenie 50 lat: Wykonaj test rozwoju WYK. Odejmij 5 punktów spośród S, KON, ZR i odejmij 5 od WYG. Zredukuj RUCH o 1.

Ukończenie 60 lat: Wykonaj test rozwoju WYK. Odejmij 10 punktów spośród S, KON, ZR i odejmij 5 od WYG. Zredukuj RUCH o 1.

Ukończenie 70 lat: Odejmij 20 punktów spośród S, KON, ZR i odejmij 5 od WYG. Zredukuj RUCH o 1.

Ukończenie 80 lat: Odejmij 40 punktów spośród S, KON, ZR i odejmij 5 od WYG. Zredukuj RUCH o 1.

Każde kolejne 10 lat: Odejmij 80 punktów spośród S, KON i ZR. Zredukuj RUCH o 1.

Harvey rozgrywa kilka sesji w latach 20. XX wieku. Później Strażnik chce rozegrać scenariusz w latach 30. To sprawia, że Harvey jest o dziesięć lat starszy (teraz ma 52 lata), więc należy zastosować tutaj efekty starzenia się. Wynik rzutu o wartości 98 zapewnia Harveyowi rozwój WYK o 1K10 i tym sposobem dodaje 9 punktów do jego WYK, co daje 93. Następnie graczka zmniejsza cechy KON i WYG Harveya – każdą o 5 punktów. Harvey nadal jest całkiem przystojnym gościem (WYG 75). W wyniku zmniejszenia jego KON punkty Wytrzymałości zostają zmniejszone o 1 do 14. Jego RUCH zmniejsza się z 6 do 5 – nie jest już tak szybki jak kiedyś, ale ogólnie rzecz biorąc, Harvey starzeje się całkiem nieźle.

ZASADY OPCJONALNE

Wydawanie punktów Szczęścia

Kiedy gracz wykona test umiejętności lub cechy, punkty Szczęścia mogą zostać wykorzystane, aby zmienić wynik rzutu. Gracz może wykorzystywać punkty, aby zmienić wynik w proporcji jeden do jednego. Punkty, które zostały wydane, są odejmowane od wartości Szczęścia Badacza, co sprawia, że ma on mniejszą szansę na zdanie testu Szczęścia w przyszłości.

Punkty Szczęścia nie mogą zostać wykorzystane przy testach Szczęścia, rzutach na obrażenia, testach Poczytalności oraz testach określających liczbę utraconych punktów Poczytalności. Gracz może wydać na rzut dowolną liczbę punktów Szczęścia (do poziomu aktualnie posiadanej liczby punktów Szczęścia). Gracz może wykorzystywać punkty Szczęścia, aby zmieniać wyniki tylko swoich rzutów.

Jeśli gracz poniósł porażkę w teście, może albo forsować rzut, albo wydać punkty Szczęścia. Punkty Szczęścia nie mogą zostać wydane, aby zmienić wynik forsowanego rzutu.

Krytyczne porażki i sukcesy oraz usterki broni zawsze mają zastosowanie i nie można na nie wpłynąć, wykorzystując punkty Szczęścia.

Ponadto w przypadku wykorzystania punktów Szczęścia do zmiany wyniku rzutu nie zaznacza się danej umiejętności do późniejszego testu rozwoju.

Podczas gry wartość Szczęścia Badacza będzie zmniejszała się poprzez wydawanie punktów i zwiększała się poprzez ich odzyskiwanie (patrz poniżej).

Odzyskiwanie punktów Szczęścia

Po każdej sesji każdy z graczy może wykonać test rozwoju Szczęścia. Wykonuje się go w ten sam sposób co testy rozwoju umiejętności. Gracz rzuca 1K100 i jeśli uzyskany wynik przewyższa obecną wartość Szczęścia jego Badacza, ten odzyskuje 1K10 punktów Szczęścia. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż obecna wartość Szczęścia postaci, punkty Szczęścia nie zostają odzyskane.

Uwaga: Wartość Szczęścia Badacza będzie się zmieniać podczas gry, ale nie może przekroczyć 99 punktów. Początkowa wartość Szczęścia nie jest ponownie wykorzystywana w grze. Nie ma sytuacji, w której powraca się do początkowej wartości, ale może ona zostać przekroczona podczas gry.

Dzięki testowi wykonanemu przez Strażnika Tajemnic mroczne młode osiągnęło ekstremalny sukces, więc może zetrzeć Harveya na proch, tratując go. Z wynikiem 73 Harveyowi nie udaje się zrobić Uniku (jego umiejętność wynosi tylko 27). To sprawa życia i śmierci, więc graczka Harveya wydaje 46 punktów Szczęścia, aby zmienić wynik rzutu na ekstremalny sukces. Harveyowi o włos udaje się uniknąć śmierci!

Na początku kolejnej sesji (Harvey jakoś przetrwał i może stawić czoło wyzwaniom kolejnego dnia) graczka Harveya wykonuje test rozwoju Szczęścia, aby odzyskać punkty. Wartość Szczęścia Harveya to obecnie 8 punktów. Graczka otrzymuje wynik 37 i dodaje 1K10 do Szczęścia swojego Badacza, co zwiększa je do 14. Miejmy nadzieję, że dziś Harvey nie będzie musiał polegać na swoim szczęściu.





I wtedy pomimo oszołomienia i zgrozy moja posępna ciekawość wzięła górę; gdy ostatnie monstrum wyłoniło się z podziemnego świata nieznanych i niespotykanych koszmarów, wyjąłem swój pistolet automatyczny i zastrzeliłem potworka, odczekawszy, aż huk gromu zagłuszy odgłos wystrzału.

— H.P. Lovecraft, Przyczajona groza, tłum. Robert Lipski



ROZDZIAŁ 6

WALKA

Badacze mogą robić wszystko, co w ich mocy, aby unikać rozlewu krwi, ale w niektórych sytuacjach argumentem może być jedynie pięść lub strzelba.

Walka obejmuje cały zakres umiejętności oraz możliwych rozstrzygnięć. Czasem Badacz może chcieć jedynie obezwładnić przeciwnika bez wyrządzania mu niepotrzebnej krzywdy; w innych sytuacjach jego celem może być zabicie wroga albo po prostu ucieczka.

Walka rządzi się własnym zestawem zasad skupiających się na akcji. Pomagają one ustalić, co kto robi, w jakiej kolejności i czy odniósł sukces. Zamiast decydować o wyniku walki jednym rzutem kości, wykonuje się serie określonych testów aż do wyłonienia zwycięzcy.

PYTANIE: „CO ROBI TWOJA POSTAĆ?"

Strażnik Tajemnic powinien zawsze zadawać graczowi powyższe pytanie i zachęcać do opisywania działań postaci, zamiast używania terminologii z gry. Żaden prawdziwy Badacz nie powiedziałby: „to ja rzucam na trafienie". Strażnik powinien się starać odmalować opisami obraz walki oraz motywować graczy do tego samego. Kiedy gracz opisze już działania swego Badacza, Strażnik powinien nakazać mu test stosownej umiejętności.

Gracz: Chcę uderzyć strażnika i uciec przez otwarte drzwi.
Strażnik: Będzie próbował cię złapać. Rzuć na Walkę Wręcz.
Strażnik: Człekopodobny potwór biegnie wprost na ciebie – co robisz?
Gracz: Unoszę śrutówkę do strzału.
Strażnik: OK, wykonaj test umiejętności Strzelba.
Strażnik: Badacz Staszka dziwnie się zachowuje. Próbuje wyjść z namiotu prosto na mróz, bez płaszcza ani rękawic. Zamarznie na śmierć!
Gracz: Łapię go i powalam na ziemię.
Strażnik: Wykonajcie przeciwstawny test Walki Wręcz.

Zwróć uwagę, jak rzuty kośćmi wynikają z opisów działań graczy. W pierwszym przypadku celem gracza jest uniknięcie schwytania, a uderzenie strażnika jest tylko środkiem do tego celu. Atak może wywołać obrażenia, ale Strażnik musi użyć kości, by ustalić, czy manewr gracza się powiódł.

W drugim przypadku celem gracza jest ewidentnie zadanie jak największych obrażeń, dlatego test umiejętności służy sprawdzeniu, czy potwór został trafiony i jakie otrzymał obrażenia.

W trzecim i zarazem ostatnim przypadku gracz próbuje obezwładnić drugiego Badacza w taki sposób, by nie zrobić mu krzywdy. I znowu trzeba odwołać się do rzutu kośćmi, by ustalić powodzenie manewru.

W walce gracz i Strażnik najczęściej wykonują rzuty jednocześnie, a ich wyniki służą do ustalania, które z manewrów się powiodły i jak duże obrażenia zadano.

Opis wyniku rzutu kośćmi ma znaczenie dla opowieści, ale nie dla mechaniki gry. Jeden test Walki Wręcz, którego skutkiem było 6 punktów obrażeń, może reprezentować parę celnych ciosów, trafienie kolanem w krocze, serię kopnięć albo cios z główki. Dlatego twój opis rezultatu powinien pasować do zamiaru postaci oraz do osiągniętego sukcesu.

Warto wprowadzić następującą zasadę w każdej rundzie walki: pozwól, by działania każdego z bohaterów zasugerowały ci, jakie rzuty będą potrzebne, wykonaj testy i wprowadź ich rezultat do opowieści, po czym przejdź do następnej postaci. Nie ograniczaj się do samego wykonywania rzutów bez wzbogacania narracji.

RUNDA WALKI

Kiedy kilku graczy próbuje się wzajemnie przekrzyczeć, na sesji powstaje chaos. Dlatego, aby uporządkować rozgrywkę, walka podzielona jest na rundy. W każdej rundzie gracz ma swoją turę.

Runda walki to celowo elastyczna jednostka czasu, podczas której każda postać mogąca i chcąca działać może podjąć co najmniej jedną akcję. Od precyzyjnego określania długości rundy

walki w czasie rzeczywistym ważniejsze jest to, żeby wszyscy Badacze mieli taką samą okazję do działania. Kiedy wszyscy Badacze oraz postacie kierowane przez Strażnika wykonają swoje akcje, runda walki się kończy i można przejść do następnej.

Zręczność i kolejność działań

W walce często ważne jest pierwszeństwo działania. Ustal kolejność ataku według wartości ZR, od najwyższej do najniższej. W przypadku remisu pierwszeństwo ma postać o wyższej wartości stosownej umiejętności, na przykład Walki Wręcz.

AKCJE W RUNDZIE WALKI

Podczas swojej tury gracze mogą (w kolejności ZR) podjąć następujące akcje:

- zaatakować, używając umiejętności Walka Wręcz lub Broń Palna*,
- wykonać manewr,
- uciec z walki,
- rzucić zaklęcie,
- wybrać inne działanie wymagające czasu oraz być może rzutu kością, na przykład otwarcie zamka wytrychem, gdy inni wokół walczą.

* *Zwróć uwagę, że niektóre potwory mogą zaatakować kilka razy w ciągu jednej rundy: wszystkie ataki rozgrywane są w turze potwora.*

Postać może odłożyć swoją akcję do chwili, gdy inny bohater wykona swoje działanie. Jeżeli prowadzi to do sytuacji, gdy dwóch (lub więcej) bohaterów zechce działać równocześnie, pierwszeństwo ma postać z najwyższą wartością ZR. Jeżeli obie postacie chcą czekać, aż ta druga wykona swoją akcję, runda może się zakończyć tym, że żadna z nich nie podejmie działania, a zatem obie utracą swoje akcje. W następnej rundzie rozgrywka toczy się w normalnej kolejności ZR.

WALKA NA PIĘŚCI

Uczony idący moim śladem – jedyny z naszej siódemki, który był starszy ode mnie – wykrztusił tylko banalne „o mój Boże!", uczynił to wszakże najbardziej ochrypłym głosem, jaki kiedykolwiek zdarzyło mi się słyszeć. Spośród siedmiu statecznych, wykształconych mężczyzn jedynie sir William zachował zimną krew – tym większe należy mu się uznanie, że szedł na samym czele i ujrzał wszystko pierwszy.

– H.P. Lovecraft, *Szczury w murach*, tłum. Maciej Płaza

Objaśnienie zasad walki rozpoczniemy od prostego, staroświeckiego pojedynku na pięści. W następnej kolejności omówimy zasady broni białej, walki z wieloma przeciwnikami, broni palnej oraz inne możliwości starcia.

Pojedynek może być zwykłą bójką w barze albo dowolną inną sytuacją, w której dwóch przeciwników chce sobie zrobić krzywdę bez użycia broni. Nie jest to mecz bokserski ani zajęcia sztuk walki. W tym pojedynku nie ma żadnych zasad, to brudna walka: zadawane są ciosy pięściami i kopnięcia, przeciwnicy szarpią się nawzajem za włosy i uderzają z główki, orzą paznokciami i wykręcają palce, biorą na cel wrażliwe punkty, wydrapują oczy i wypluwają wybite zęby. Wszystko to zawiera się w jednej umiejętności: Bijatyka (specjalizacja Walki Wręcz). Zamiast atakować, każdy z przeciwników może próbować unikać ciosów, używając umiejętności Unik.

W walce wręcz ataki rozstrzyga się za pomocą przeciwstawnych testów umiejętności. Zaatakowana postać staje przed prostym wyborem: może albo unikać, albo kontratakować.

- Jeżeli postać wybierze kontratak, należy użyć jej umiejętności Walki Wręcz przeciw tej samej umiejętności napastnika.
- Jeżeli zaatakowany wybierze unik, w teście przeciwstawnym należy użyć wartości Uniku przeciw Walce Wręcz napastnika.
- Jeżeli postać nie wybierze ani kontrataku, ani uniku, należy odwołać się do zasad ataków z zaskoczenia na stronie 118.

Rozstrzyganie ataku przeciw kontratakowi

Obaj walczący rzucają 1K100 i porównują wynik ze swoją wartością Walki Wręcz. Postać, która osiągnie wyższy sukces, nie otrzymuje obrażeń i zadaje je przeciwnikowi (patrz dalej **Ustalanie obrażeń**). Jeżeli obie strony osiągną ten sam poziom sukcesu, obrażenia zadaje atakujący.

- Jeżeli atakujący uzyska wyższy poziom sukcesu, zadaje obrażenia celowi ataku.
- Jeżeli to zaatakowany uzyska wyższy poziom sukcesu, udało mu się zablokować, sparować albo uniknąć ciosu, wyprowadzając jednocześnie własny i zadając obrażenia atakującemu.
- W przypadku remisu wygrywa atakujący (jeżeli zaatakowany wybierze kontratak).
- Jeżeli obie strony poniosą porażkę, nikt nie otrzymuje obrażeń.

Harvey został przyparty do muru przez rozjuszonego kultystę i obaj robią wszystko, by wyrządzić przeciwnikowi krzywdę. Kultysta ma ZR na poziomie 55, tak samo jak Harvey. Jednak wartość Walki Wręcz (Bijatyki) kultysty wynosi 70%, znacznie więcej niż Harveya, dlatego to kultysta działa jako pierwszy.

Rozstrzyganie ataku przeciw unikowi

Atakujący i jego cel (próbujący uniknąć ciosu) wykonują przeciwstawny test, odpowiednio Walki Wręcz oraz Uniku. Jeżeli atakujący uzyska wyższy poziom sukcesu, jego atak powiedzie się i zada obrażenia (patrz dalej **Ustalanie obrażeń**). W innym wypadku zaatakowany unika ciosu i nie otrzymuje obrażeń. Jeżeli obie strony uzyskają ten sam poziom sukcesu, unikająca ataku postać wygrywa.

- Jeżeli napastnik uzyska wyższy poziom sukcesu, zadaje obrażenia.
- Jeżeli to zaatakowany uzyska wyższy poziom sukcesu, udaje mu się uniknąć ciosu i nie otrzymuje obrażeń.
- W przypadku remisu wygrywa zaatakowany (jeżeli próbuje uniku).
- Jeżeli obie strony poniosą porażkę, nikt nie otrzymuje obrażeń.

USTALANIE OBRAŻEŃ

Dokładną wartość obrażeń, jakie zadaje określony atak, można znaleźć w **Tabeli XVI: Broń** (str. 452–457). Należy zwrócić uwagę, że nieuzbrojony człowiek zadaje 1K3 obrażeń, posługując się pięściami i kopnięciami.

Obrażenia ekstremalne oraz przebicia

Atakujący, który uzyska ekstremalny sukces, zadaje znacznie większe obrażenia. Jest to możliwe jedynie w sytuacji, kiedy atakuje we własnej turze (zgodnie z kolejką ZR), nie zaś podczas kontrataku. Każda postać ma swoją chwilę chwały w każdej rundzie i właśnie wtedy ma szansę zadać spektakularny cios.

Jeżeli atakujący osiągnie ekstremalny sukces przy użyciu tępego narzędzia (np. pięści, kolana albo pałki), należy uznać, że trafił w czuły punkt i zadał maksymalne obrażenia (plus maksymalny Modyfikator Obrażeń – tam, gdzie ma on zastosowanie).

Jeżeli atakujący osiągnie ekstremalny sukces przy użyciu ostrego narzędzia (np. noża albo pocisku), dochodzi do przebicia. To oznacza, że ostrze lub kula trafiły w żywotny organ, naruszyły arterię albo ścięgna i mięśnie. Rzuć kośćmi odpowiednimi dla użytego rodzaju broni i do wyniku dodaj obrażenia jak w przypadku ekstremalnego sukcesu w ataku z użyciem tępego narzędzia (maksymalne obrażenia plus maksymalny Modyfikator Obrażeń).

Listę broni mogącej spowodować przebicie można znaleźć w **Tabeli XVI: Broń** (str. 452–457).

Postać mająca MO 1K4 osiąga ekstremalny sukces, atakując nożem sprężynowym. Gracz wykonuje rzut 1K4 na obrażenia bronią i dodaje maksymalną wartość obrażeń, jakie może zadać broń (czyli 4) oraz maksymalny MO (również 4). Oznacza to, że całkowite obrażenia wyniosą 1K4+8, czyli od 9 do 12 punktów obrażeń.

BROŃ W WALCE

Każdy przedmiot, którym można kogoś uderzyć lub dźgnąć, może być uznany za broń do walki w zwarciu. Jeżeli jest to broń, jakiej może użyć każdy (noga od krzesła, nóż kuchenny itp.), należy użyć umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka). Tego rodzaju uzbrojenie należy do kategorii broni prostych, która obejmuje pałki i noże. W przypadku ataku bronią o większych rozmiarach, bardziej skomplikowaną albo nie pasującą do kategorii broni prostych należy użyć określonej specjalizacji. Rodzaje broni o podobnych charakterystykach i działaniu pogrupowano pod względem specjalizacji umiejętności.

Zajrzyj do **Tabeli XVI: Broń** (str. 452–457), aby znaleźć szczegóły na temat typów uzbrojenia oraz konkretnych rodzajów broni wraz z zadawanymi obrażeniami.

Broń improwizowana

Wiele przedmiotów nadaje się do wyrządzania przeciwnikowi fizycznej krzywdy: kije bilardowe, nożyczki, butelki, kamienie itp. Nawet roztrzaskany na głowie gramofon ma szansę paskudnie zranić.

Stary Birch ma wybór: może chwycić nóż albo miecz. Atakując nożem, testuje umiejętność Walka Wręcz (Bijatyka) o wartości 40%. Miecz jest trudniejszy w użyciu i wymaga oddzielnej umiejętności, która nie zalicza się do Walki Wręcz (Bijatyki). Stary Birch nie ma żadnej wprawy w szermierce, dlatego używając miecza, zmuszony jest testować podstawową wartość umiejętności Walka Wręcz (Miecz), czyli 20%.

NIE FORSUJEMY TESTÓW W WALCE!

W walce nie ma możliwości forsowania rzutów, bez względu na to, czy dotyczą Walki Wręcz, czy Broni Palnej. Testy umiejętności rozstrzyga się jednym lub dwoma rzutami kości, ale w walce stosuje się całe sekwencje rzutów. Forsowanie testu to podjęcie kolejnej próby i zdecydowane działanie na rzecz sukcesu. W walce kolejna próba oznacza po prostu następny cios, wystrzał itp., czyli następny atak.

Strażnik powinien ustalić obrażenia zadane bronią improwizowaną na podstawie porównywalnego narzędzia z **Tabeli XVI: Broń** (str. 452–457). Jeżeli broń improwizowana jest podobna do prostej broni białej, jak nóż czy pałka, można użyć umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka). W przeciwnym wypadku Strażnik powinien określić stosowną specjalizację.

Wszyscy uczestnicy walki powinni używać elementów otoczenia. Dzięki temu każde starcie zyska indywidualny charakter i sprawi, że rozgrywka nabierze życia. Używanie w każdej walce tego samego zestawu uderzeń, kopnięć i uzbrojenia sprawi, że starcia staną się powtarzalne. Wyobraź sobie scenę walki i pomyśl, jaka broń jest pod ręką. W przypadku bójki w barze walczący będą wymachiwać kijami bilardowymi, rzucać butelkami i rozbijać sobie na głowach stołki. Jeżeli starcie rozgrywa się w okazałej posiadłości, zapewne nie brakuje w niej pogrzebaczy, wieszaków bądź dekoracyjnej broni białej. W biurze również znaleźć można wiele potencjalnie śmiercionośnych narzędzi, jak monitory, kable i nożyczki. Jako Strażnik zachęcaj graczy do improwizacji i nie blokuj ich pomysłów bez wyraźnego powodu. Jeżeli chcesz pozostawić losowi decyzję, czy pod ręką znajduje się broń improwizowana, zarządź test Szczęścia.



Patelnia świetnie się sprawdzi jako broń improwizowana

CZY POTWORY KONTRATAKUJĄ, CZY UNIKAJĄ?

Potwory i bohaterowie niezależni z zasady wybierają kontratak, a nie unik. To sprawia, że walka jest szybsza i prostsza do rozstrzygnięcia dla Strażnika. Potwory i BN-i powinni wybierać uniki tylko wtedy, kiedy ich celem jest ucieczka.

MANEWRY

Jeżeli gracz ma inny cel niż zwyczajne zadanie wrogowi obrażeń i chce na przykład rozbroić albo powalić przeciwnika, może wykonać manewr. Manewrem może być odepchnięcie kogoś z drogi, powalenie przeciwnika na ziemię, założenie nelsona, rozbrojenie itp.

KROK 1: PORÓWNAJ WARTOŚCI KRZEPY

Umiejętności są oczywiście bardzo ważne dla przeprowadzenia skutecznego manewru w walce, ale liczą się również rozmiary walczących i ich siła fizyczna. Drobniejszy, wprawny przeciwnik ma szansę powalić albo rozbroić większego od siebie oponenta, ale są pewne granice. Bez względu na umiejętności żaden człowiek nie zdoła powalić na ziemię potwora w rodzaju mrocznego młodego albo Shub-Niggurath. Dla wygody Budowa Ciała oraz Siła składają się na Krzepę postaci – porównując wartości Krzepy, możemy oszacować sprawność bojową walczących.

Ustalenie względnej sprawności walczących oraz stwierdzenie, czy postać wykonująca manewr otrzymuje kości karne, wymaga prostego porównania Krzepy. Jeżeli manewrująca postać ma niższą Krzepę, otrzymuje jedną kość karną za każdy punkt różnicy (do maksymalnie dwóch kości karnych). Jeżeli zaatakowany ma Krzepę wyższą o 3 lub więcej, manewr jest nieskuteczny: napastnik może wprawdzie zdołać go pochwycić, ale brak mu siły i gabarytów, by zrobić cokolwiek więcej.

- Jeżeli postać wykonująca manewr ma Krzepę niższą o 3 lub więcej od Krzepy zaatakowanego, manewr nie jest możliwy.
- W przypadku różnicy 2 punktów Krzepy postać wykonująca manewr otrzymuje dwie kości karne do rzutu.
- Jeden punkt różnicy oznacza jedną kość karną dla postaci wykonującej manewr.
- Krzepa równa lub wyższa od Krzepy oponenta oznacza brak modyfikatorów.



Stary Birch ma mocny lewy hak!

Harvey: ZR 55

Walka Wręcz (Bijatyka): 25 (normalny)/12 (trudny)/5 (ekstremalny).
Unik: 27 (normalny)/13 (trudny)/5 (ekstremalny).

Stary Birch: ZR 60

Walka Wręcz (Bijatyka): 40 (normalny)/20 (trudny)/8 (ekstremalny).
Unik: 30 (normalny)/15 (trudny)/6 (ekstremalny).

RUNDA PIERWSZA:

Harvey ma pecha. Nieudana próba zakradnięcia się do domu doprowadziła go do spotkania ze Starym Birchem, który zamierza się na niego pięścią.

Stary Birch ma wyższą ZR, dlatego atakuje pierwszy.

Akcja Starego Bircha:

Strażnik sięga po kostki i oznajmia, że Birch próbuje trafić Harveya pięścią. Badacz postanawia się uchylić, więc Strażnik testuje Walkę Wręcz (Bijatykę) Bircha, której przeciwstawi test Uniku Harveya.

Strażnik uzyskuje 04 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) Bircha – ekstremalny sukces.

Harvey potrzebuje ekstremalnego sukcesu, żeby uchylić się przed pięścią. Graczka wyrzuca 25 w teście Uniku – normalny sukces. Za mało.

Atakując pięścią, Stary Birch zadaje 1K3 obrażeń i Strażnik dolicza 1K4 za Modyfikator Obrażeń. Ponieważ atakujący uzyskał ekstremalny sukces, zamiast wyniku rzutu kośćmi Strażnik stosuje maksymalny możliwy rezultat i Harvey otrzymuje 7 punktów obrażeń (3 + 4 = 7).

Strażnik opisuje, jak Stary Birch trafia Harveya lewym hakiem, nie dając mu szansy na ucieczkę. Oszołomiony Badacz otrzymuje dwa kolejne ciosy i krew zalewa mu twarz. Stary Birch uśmiecha się, czując już smak zwycięstwa.

Akcja Harveya:

Przyparty do muru Harvey rzuca się na przeciwnika. Stary Birch próbuje zejść z linii ciosu i znowu trafić Harveya. Ponieważ jego zamiarem jest zadanie obrażeń, jego reakcję należy uznać za kontratak.

Gracz Harveya wyrzuca 25 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) – normalny sukces.

Strażnik uzyskuje 23 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) Bircha – normalny sukces.

W przypadku kontrataku remisy wygrywa napastnik. Harvey rzuca 1K3 i zadaje 2 punkty obrażeń. Na tym kończy się pierwsza runda.



Kiedy Harvey zmaga się ze zbirem, kultysta bierze nogi za pas

KROK 2: PRZEPROWADZENIE ATAKU

Manewr traktowany jest tak samo jak zwykły test Walki Wręcz. Większość manewrów wykorzystuje specjalizację Bijatyka, choć niektóre wymagają innej. Na przykład Walka Wręcz (Miecz) może posłużyć do rozbrojenia przeciwnika. Strażnik powinien podjąć decyzję zależnie od sytuacji, a zaatakowany musi wybrać unik albo kontratak jak w przypadku zwykłego ataku.

MANEWRY WYMAGAJĄ SPRECYZOWANEGO CELU

Czasami gracz może zadeklarować akcję jako cel. Na przykład, widząc wycelowaną w siebie broń, może powiedzieć: „odpycham jego rękę, żeby odciągnąć lufę od twarzy". Odepchnięcie ręki atakującego to nie cel, tylko akcja. Nie definiuje zamierzenia, bo przeciwnik może po prostu cofnąć się o krok i wystrzelić w swojej turze. Cel powinien być sprecyzowany, na przykład: „wytrącam mu broń z ręki", „odbieram mu broń" albo „chwytam za rękę z bronią i trzymam ją wycelowaną z dala ode mnie". Każda z tych deklaracji zmienia sytuację w walce, dlatego stanowią one sprecyzowane cele.

Test ataku z manewrem:

- Jeśli cel próbuje unikać: należy wykonać przeciwstawny test Walki Wręcz napastnika przeciw Unikowi zaatakowanego. Jeżeli postać wykonująca manewr osiągnie wyższy poziom sukcesu, manewr się powiódł (w przypadku remisu unik jest skuteczny).
- Jeśli cel kontratakuje: należy wykonać przeciwstawny test Walki Wręcz napastnika przeciw Walce Wręcz zaatakowanego. Jeżeli postać wykonująca kontratak osiągnie wyższy poziom sukcesu, manewr jest nieudany i przeciwnik zadaje obrażenia manewrującej postaci (w przypadku remisu manewr jest skuteczny).
- Zaatakowany może odpowiedzieć własnym manewrem. Należy go rozstrzygać tak, jak w przypadku kontrataku, ale zamiast obrażeń stosuje się wynik manewru.

Skuteczny manewr pozwala postaci na osiągnięcie jednego, określonego celu, na przykład:

- Rozbrojenie przeciwnika lub wyrwanie mu z ręki przedmiotu, na przykład księgi.
- Uzyskanie trwałej przewagi w walce przez dodanie do przyszłych testów przeciwnika kości karnej albo przez dodanie kości premiowej do testów przeciw oponentowi wykonywanych przez sprzymierzeńców (wybierz stosowną opcję). Przewaga może być wynikiem unieruchomienia przeciwnika albo powalenia go na ziemię.
- Uwolnienie się z chwytu innej postaci. Pochwycona postać może w swojej turze zastosować własny manewr, żeby wyrwać się z chwytu lub dźwigni. W przeciwnym wypadku pozostaje unieruchomiona, dopóki napastnik nie rozluźni chwytu, nie straci przytomności albo nie otrzyma poważnej rany (patrz **Rany i leczenie**, str. 131).
- Zepchnięcie przeciwnika w przepaść, wypchnięcie przez okno albo po prostu obalenie na ziemię.

Strażnik może zadawać obrażenia postaciom zaangażowanym w manewr, jeżeli pasuje to do narracji. Jest dość oczywiste, że postać wypadająca z okna na drugim piętrze odniesie obrażenia, jeśli nie wyląduje na czymś miękkim.

Zadanie pierwszego ciosu (Zaskoczenie)

Aby walka się zaczęła, musi się coś wydarzyć; ktoś musi zadać pierwszy cios. Przeciwnicy mogą stanąć naprzeciw siebie niczym bokserzy na ringu, świadomi, że walka się rozpoczęła, zanim jeszcze padł pierwszy cios. W takim wypadku Strażnik Tajemnic powinien rozpocząć rundę walki.

Atak może być jednak kompletnym zaskoczeniem, jak nagłe kopnięcie kolanem w krocze albo cios w szczękę. Kiedy postać deklaruje, że chce zadać nagły, niespodziewany atak, powinna otrzymać możliwość zaskoczenia przeciwnika. Gdyby Strażnik automatycznie rozpoczął rundę walki, atakujący mógłby okazać się ostatni w kolejności ZR, co nie miałoby sensu z narracyjnego punktu widzenia.

Oczywiście zaatakowany może przewidzieć atak. Strażnik może pozwolić na test umiejętności, żeby ustalić, czy mu się to udało. Wykonuje się wówczas test nasłuchiwania lub spostrzegawczości, by zauważyć nadciągający atak, albo test psychologii, żeby przewidzieć intencje napastnika. Wartość ukrywania postaci może służyć do ustalenia poziomu trudności testu nasłuchiwania, spostrzegawczości albo psychologii Badacza i vice versa, jeżeli to Badacz atakuje z zaskoczenia (warto pamiętać, że rzuty kośćmi należy w miarę możliwości pozostawiać graczom).

Zależnie od wyniku rzutu:

- Jeżeli postać spodziewa się ataku, może zdecydować się na unikanie albo na kontratak.

Harvey: ZR 55

Walka Wręcz (Bijatyka): 25 (normalny)/12 (trudny)/5 (ekstremalny).
Unik: 27 (normalny)/13 (trudny)/5 (ekstremalny).
Krzepa: 0

Zbir: ZR 50

Walka Wręcz (Bijatyka): 35 (normalny)/17 (trudny)/7 (ekstremalny).
Unik: 25 (normalny)/12 (trudny)/5 (ekstremalny).
Krzepa: 1

Harvey śledzi kultystę. Wiedząc, że ma on w walizce kopię Księgi Eibona, *podąża za nim przez cały Boston. Zgubiwszy śledzonego w tłumie, wykonuje test Spostrzegawczości i ponosi porażkę. Harvey rusza biegiem, zaglądając w każdy mijany zaułek. Strażnik Tajemnic pozwala mu na forsowany test Spostrzegawczości, którego Harvey również nie zdaje. W rezultacie Strażnik opisuje, jak Harvey wchodzi do zaułka śladem kultysty i zostaje napadnięty przez uzbrojonego w nóż zbira żądającego pieniędzy.*

RUNDA PIERWSZA:

Harvey ma wyższą ZR, działa więc jako pierwszy.

Akcja Harveya:

Harvey próbuje odepchnąć zbira z drogi i wyminąć go. Wie, że ryzykuje, ale każde opóźnienie może oznaczać zupełne zgubienie śledzonego. Deklaruje więc manewr, którego celem jest odepchnięcie zbira na tyle, by umożliwić Harveyowi wyminięcie go.

Zbir ma Krzepę 1, czyli o jeden punkt wyższą od Harveya, co oznacza jedną kość karną do rzutów Badacza. Zbir wybiera kontratak i próbuje pchnąć Harveya nożem, wykorzystując Walkę Wręcz (Bijatykę).

Graczka Harveya wykonuje test z użyciem kości karnej i otrzymuje 12 i 22. Musi wybrać wyższy rezultat, co oznacza normalny sukces.

Strażnik wyrzuca 03 za zbira – ekstremalny sukces!

Próbując odepchnąć zbira, Harvey otrzymuje pchnięcie nożem za 6 punktów obrażeń (1K4 za nóż sprężynowy i 1K4 za Modyfikator Obrażeń). Gdyby pchnięcie nastąpiło w turze zbira, atak zadałby przebicie za 8+1K4 obrażeń (maksymalne obrażenia broni plus maksymalny MO plus rzut na obrażenia broni).

Akcja zbira:

Zbir grozi rannemu Harveyowi nożem i żąda pieniędzy. Badacz wie, że jest poważnie ranny, a zbir ma nad nim przewagę, dlatego oddaje mu portfel.

- Jeżeli postaci nie uda się przewidzieć ataku, Strażnik może zależnie od sytuacji uznać, że atak zakończy się automatycznym sukcesem (chyba że rezultatem będzie krytyczna porażka), albo przyznać atakującemu kość premiową. Jeżeli napastnik wykonuje atak dystansowy (np. strzela albo rzuca nożem), zawsze należy wykonać test na trafienie.

Uwaga: Jeżeli postać nie widzi atakującego, a ten zadaje uderzenie w głowę od tyłu, atak odniesie automatyczny sukces (chyba że na kościach zostanie wyrzucona krytyczna porażka), ale już próba wyrwania komuś broni z ręki zasługuje najwyżej na jedną kość premiową.

Rozgrywając atak na cel, który nie chce bądź nie może unikać ani wykonać kontrataku, napastnik powinien wykonać normalny test. Atak będzie nieudany tylko w wypadku krytycznej porażki. Należy pamiętać, że decyzja o wykonaniu testu zawsze należy do Strażnika. Jeżeli cel ataku jest pogrążony we śnie, zadźganie go albo zastrzelenie nie powinno wymagać jakichkolwiek testów.

Po rozstrzygnięciu ataku z zaskoczenia Strażnik Tajemnic powinien przejść do rund walki zgodnie z poniższymi zasadami.

Przewaga liczebna

Postać walcząca równocześnie z wieloma przeciwnikami znajduje się w trudnej sytuacji. Po wykonaniu przez nią zwykłego kontrataku albo uniku wszelkie następne ataki skierowane przeciw niej w tej samej rundzie otrzymują jedną kość premiową. Nie dotyczy to ataków z użyciem broni palnej.

Postacie i potwory dysponujące więcej niż jednym atakiem na rundę mają prawo unikać albo kontratakować tyle razy, na ile pozwala liczba ataków, zanim napastnicy otrzymają kości premiowe. Oznacza to, że ghul mający trzy ataki może kontratakować trzykrotnie, zanim jego przeciwnicy otrzymają kości premiowe do swoich ataków. Warto zaznaczyć, że wobec niektórych istot z mitów Badacze nigdy nie otrzymują kości premiowych za przewagę liczebną (patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**).

Broń miotająca i miotana

Ataki dystansowe (np. z użyciem łuku) traktowane są jak broń palna (czas na **Szukanie osłony**, patrz str. 123).

Postać może się uchylić przed atakiem bronią miotaną przy pomocy testu Uniku w taki sam sposób jak w przypadku zwykłego ataku (patrz **Rozstrzyganie ataku przeciw unikowi**, str. 115).

Postać zaatakowana bronią miotającą albo miotaną nie może wybrać kontrataku, chyba że znajduje się w odległości nie większej niż ⅕ ZR x 30 cm od atakującego.

Do ataku bronią miotającą albo miotaną zależną od siły mięśni dolicza się połowę MO napastnika. Dotyczy to łuków i proc, ale nie kusz.

Rozstrzygnięcie ataku bronią miotającą albo miotaną wymaga ustalenia poziomu trudności tak samo jak w przypadku ataku bronią palną (patrz **Zasięg a poziomy trudności testów Broni Palnej**, str. 123).

Ucieczka z walki w zwarciu

Postać ma prawo wykorzystać swoją akcję, żeby umknąć z walki wręcz we własnej turze, zgodnie z kolejnością inicjatywy, jeżeli ma otwartą drogę ucieczki i nie jest unieruchomiona.

WYKRES PRZEBIEGU WALKI

USTAL KOLEJNOŚĆ ATAKU

Uporządkuj według ZR:
Najwyższa ZR ma pierwszeństwo.
Broń palna gotowa do strzału otrzymuje +50 do ZR.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Test umiejętności – ustal, czy cel spodziewa się ataku.

(Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość)

ROZSTRZYGNIĘCIE W KOLEJNOŚCI ZR

1. Deklaracja ataku, ucieczki lub manewru.
2. Zaatakowany wybiera unik, kontratak lub manewr.
3. Napastnik i zaatakowany wykonują test przeciwstawny.

TAK

Użyj normalnej kolejności ZR.

NIE

Atak trafia automatycznie albo uzyskuje kość premiową.

UNIKANIE

Atakujący wygrywa, jeśli uzyskał wyższy poziom sukcesu.
Remis = zwycięstwo zaatakowanego.
Dwie porażki = brak obrażeń.

KONTRATAK

Wygrywa najwyższy poziom sukcesu.
Remis = zwycięstwo atakującego.
Dwie porażki = brak obrażeń.

MANEWR

Rozstrzygnięcie jak w przypadku kontrataku, ale zamiast zadać obrażenia, zastosuj efekt manewru.

W PRZYPADKU MANEWRU

Porównaj Krzepę walczących.
Jeżeli manewrujący jest mniejszy = 1 kość karna za każdy punkt różnicy.
Różnica 3+ = manewr niemożliwy

Nie można forsować rzutów w walce!

PRZEWAGA LICZEBNA?

Po uniku lub kontrataku w danej rundzie kolejne ataki przeciw postaci otrzymują 1 kość premiową.
Nie dotyczy to postaci o wielu atakach (które mogą unikać lub kontratakować tyle razy, ile mają ataków, zanim zasady dotyczące przewagi zaczną działać).

EKSTREMALNY SUKCES?

(Nie dotyczy zaatakowanego wykonującego kontratak)

Przebicie =
maksymalne obrażenia
+ maksymalny MO
+ rzut na obrażenia broni

Tępe narzędzie =
maksymalne obrażenia
+ maksymalny MO

Harvey i jego przyjaciel Rodger zauważają kultystę, którego podejrzewają o posiadanie Księgi Eibona. *Kultysta stoi na peronie dworca i czeka na pociąg. Harvey wykorzystuje fakt, że kultysta nigdy go nie widział i zbliża się, by zapytać, kiedy odchodzi najbliższy pociąg.*



Rodger: ZR 70
Walka Wręcz (Bijatyka): 40 (normalny)/20 (trudny)/8 (ekstremalny)
Unik: 42 (normalny)/21 (trudny)/8 (ekstremalny)
MO: 1K4
Krzepa: 1
PW: 14

Kultysta: ZR 60
Walka Wręcz (Bijatyka): 30 (normalny)/15 (trudny)/6 (ekstremalny)
Unik: 30 (normalny)/15 (trudny)/6 (ekstremalny)
MO: 1K4
Krzepa: 1
PW: 13

Harvey: ZR 55
Walka Wręcz (Bijatyka): 25 (normalny)/12 (trudny)/5 (ekstremalny)
Unik: 27 (normalny)/13 (trudny)/5 (ekstremalny)
MO: 0
Krzepa: 0
PW: 15

Harvey próbuje wyrwać kultyście walizkę. Strażnik uznaje, że będzie to manewr (patrz ***Manewry****, str. 117), ponieważ jego próba rozpocznie atak, a cel Harveya przypomina manewr rozbrojenia przeciwnika. Wartość ZR kultysty jest wyższa od wartości ZR Harveya, ale kultysta nie spodziewa się ataku. Może go jednak przewidzieć (patrz* ***Zadanie pierwszego ciosu (Zaskoczenie)****, str. 118). Strażnik odwołuje się do zasad rządzących atakami z zaskoczenia i prosi graczkę Harveya o wykonanie testu Ukrywania o normalnym poziomie trudności (Spostrzegawczość kultysty wynosi poniżej 50). Badacz odnosi sukces, więc kultysta nie spodziewa się ataku.*

Atak z zaskoczenia Harveya:

Harvey próbuje użyć manewru, żeby wyrwać kultyście walizkę. Kultysta nie zauważył nadchodzącego ataku – nie może ani unikać, ani kontratakować. Harvey atakuje z zaskoczenia, co oznacza jedną kość premiową do testu manewru. Rozstrzygając manewr, należy zawsze wziąć pod uwagę Krzepę przeciwnika. Krzepa kultysty jest o jeden większa od Krzepy Harveya, dlatego Badacz otrzymuje jedną kość karną. Kości premiowe i karne znoszą się wzajemnie.

Harvey uzyskuje 11 w teście Walki Wręcz (Bijatyki), co oznacza trudny sukces.

Kultysta nie wykonuje testu przeciwstawnego, bo Harvey zaatakował z zaskoczenia.

Harvey skutecznie wyrywa kultyście walizkę.

Po zakończeniu ataku z zaskoczenia Strażnik przechodzi do zwykłych rund walki (patrz ***Zadanie pierwszego ciosu (Zaskoczenie)****, str. 118).*

RUNDA PIERWSZA:

Akcja Rodgera:

Rodger ma najwyższą ZR i działa jako pierwszy. Strażnik pyta, co robi Badacz (Patrz ***Pytanie: „Co robi twoja postać?”****, str. 114). Gracz nachyla się i opisuje, jak Rodger próbuje pochwycić kultystę od tyłu i przytrzymać, by dać Harveyowi szansę na znokautowanie przeciwnika. Strażnik uznaje to za manewr, którego celem jest unieruchomienie przeciwnika. Obie strony mają taką samą Krzepę, więc w grę nie wchodzą kości premiowe ani karne. Kultysta próbuje stawiać opór, uderzając Rodgera łokciem w żołądek.*

Rodger uzyskuje 29 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) – normalny sukces.

Kultysta wyrzuca 21 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) – również normalny sukces.

Kiedy przeciwnik kontratakuje, remisy rozstrzyga się na korzyść atakującego.

Manewr Rodgera się powiódł i udało mu się pochwycić kultystę, a cios łokciem trafił w próżnię.

Akcja kultysty:

Następny w kolejce jest kultysta, który próbuje się uwolnić z chwytu Rodgera. Wykonuje w tym celu manewr. Rodger stara się tylko przytrzymać go w miejscu, więc manewr powiedzie się i sytuacja ulegnie zmianie tylko, jeżeli kultyście uda się wyrwać. Ponieważ jest unieruchomiony, Strażnik dodaje jedną kość karną do jego testu (patrz ***Manewry****, str. 117).*

Akcja Harveya:

*Harvey trzyma w rękach walizkę i ma przed sobą unieruchomionego kultystę. Postanawia użyć bagażu jako broni improwizowanej (patrz **Broń improwizowana**, str. 116) i rozkwasić kultyście twarz. Strażnik pozwala mu użyć w tym celu umiejętności Bijatyka. Kultysta wykonał już w tej rundzie kontratak (przeciw Rodgerowi), dlatego Harvey uzyskuje kość premiową (patrz **Przewaga liczebna**, str. 119 i 460). Kultysta próbuje się uchylić, ale otrzymuje kość karną za unieruchomienie.*

Harvey uzyskuje 19 oraz 89 (za kość premiową) w teście Walki Wręcz (Bijatyki) – normalny sukces.

Kultysta otrzymuje 01 oraz 71 (za kość karną) w teście Uniku – porażka.

Strażnik postanawia, że walizka zadaje takie same obrażenia jak mała pałka, czyli 1K6. Kultysta otrzymuje 3 punkty obrażeń.

RUNDA DRUGA:

Pozostali podróżni na peronie są wyraźnie zszokowani rozgrywającą się na ich oczach walką, ale nikt nie próbuje interweniować.

Akcja Rodgera:

Rodger nadal trzyma unieruchomionego kultystę, nie musi więc wykonywać testu, chyba że chce wykonać jakąś akcję poza utrzymaniem przeciwnika. Rodger postanawia wykorzystać swój chwyt i rąbnąć twarzą kultysty w pobliską kolumnę. Kultysta z kolei próbuje się wyrwać. Obie strony testują, czy uda im się manewr. Kultysta otrzymuje kość karną za unieruchomienie.

Rodger wyrzuca 49 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) – porażka.

Kultysta otrzymuje 11 oraz 81 (za kość karną) w teście Walki Wręcz (Bijatyki) – również porażka.

Rodgerowi nie udało się zadać obrażeń, a kultyście nie udało się wyrwać. Rodger nadal mocno go trzyma i starcie na peronie trwa dalej.

Akcja kultysty:

Zamiast próbować się wyrwać, kultysta unosi stopy na wysokość pasa i odpycha się od kolumny, próbując przewrócić Rodgera. Rodger nie puszcza go i opiera się próbie pozbawienia równowagi. Ponieważ jego celem jest uniknięcie ataku, Rodger wykorzystuje umiejętność Unik. Kultysta otrzymuje jedną kość karną za unieruchomienie.

Rodger uzyskuje 32 w teście Uniku – normalny sukces

Strażnik, rzucając z kością karną, dwukrotnie uzyskuje 03 w teście Walki Wręcz (Bijatyki) i odnosi ekstremalny sukces.

*Strażnik uznaje, że uderzenie o betonowy peron jest warte 1K6 obrażeń (jak od pałki) plus 1K4 za MO kultysty. Rodger otrzymuje maksymalne obrażenia – 10 punktów – w wyniku ekstremalnego sukcesu kultysty (patrz **Ustalanie obrażeń**, str. 116). Badaczowi zostały tylko 4 PW, a więc otrzymał ciężką ranę (patrz **Rany i leczenie**, str. 131) i został automatycznie powalony na plecy, co zmusiło go do wypuszczenia kultysty. Rodger zdaje test KON i nie traci przytomności.*

Akcja Harveya:

Chociaż wolałby nie zostawiać przyjaciela w takim położeniu, Harvey rzuca się do ucieczki, uznając, że kultysta zdecyduje się go gonić.

RUNDA TRZECIA:

Rodger leży na peronie, a kultysta ściga Harveya.

Akcja Rodgera:

*Przeciw Rodgerowi nie podjęto w tej rundzie żadnej akcji, może więc wstać i wykonać swoją. Wyciąga zza pasa sztylet do rzucania i ciska nim w plecy kultysty. Jest to atak bronią rzucaną i Strażnik postanawia, że nieświadomy kultysta nie ma szans się uchylić (patrz **Broń miotająca i miotana**, str. 119), ale Rodger nadal musi go trafić.*

Ponosi porażkę w teście i sztylet chybia celu.

Akcja kultysty:

Kultysta rzuca zaklęcie Dominacja i rozkazuje Harveyowi: „Stój!". Zasady dotyczące magii i zaklęć opisane są w dalszej części podręcznika. Na razie wystarczy nam informacja, że zaklęcie zawodzi. Harvey wie jednak, że raczej nie uda mu się prześcignąć kultysty, postanawia więc udawać, że jest pod wpływem zaklęcia. Jego gracz wpadł na pewien pomysł…

Akcja Harveya:

Harvey zatrzymuje się, udając, że uległ zaklęciu zbliżającego się kultysty. Gracz pyta Strażnika, czy na stację wjeżdża właśnie pociąg. Strażnik Tajemnic nie wspomniał wcześniej o żadnym pociągu, dlatego pozwala na test Szczęścia, by ustalić sytuację. Harvey odnosi sukces. Strażnik opisuje, jak pociąg wjeżdża na peron w chwili, gdy kultysta sięga po walizkę. Harvey postanawia wykorzystać sytuację i użyć walizki, by zepchnąć kultystę na tory.

Akcja Harveya wymaga udanego manewru. Strażnik postanawia nagrodzić Harveya kością premiową za sprytne wykorzystanie okoliczności. Kultysta próbuje przejąć walizkę i Strażnik uznaje, że jego celem jest odwrócenie sytuacji i wepchnięcie Badacza pod pociąg! Obie strony wykonują manewry. Harvey otrzymuje kość karną, ponieważ jego Krzepa jest o 1 niższa od Krzepy kultysty, co kasuje kość premiową od Strażnika.

Harvey wyrzuca 08 w teście Walki Wręcz (Bijatyki), czyli trudny sukces. Kultysta uzyskuje 23, czyli normalny sukces.

Harveyowi nie tylko udaje się nie wypuścić walizki z rąk, lecz także skutecznie wpycha kultystę pod pociąg. Strażnik uznaje, że rzut na obrażenia nie ma najmniejszego sensu.



PANCERZ

Czy to naturalny pancerz potwora, kamizelka kuloodporna, czy też przeszkoda pomiędzy napastnikiem i zaatakowanym – wszystkie pancerze zmniejszają otrzymywane obrażenia. Należy odjąć liczbę punktów Pancerza od obrażeń zadanych postaci.

Należy pamiętać, że pancerz nie zmniejsza obrażeń od ataków magicznych, trucizny, utonięcia itp.

PRZYKŁADOWE PANCERZE

Ciężka kurtka skórzana	1 punkt
Hełm z okresu I wojny światowej	2 punkty
Płyta z litego drewna grubości 2,5 cm	3 punkty
Współczesny hełm US Army	5 punktów
Ciężka kamizelka z kevlaru	8 punktów
Pancerz wojskowy	12 punktów
Kuloodporne szkło grubości 4 cm	15 punktów
Stalowa płyta grubości 2,5 cm	19 punktów
Duży worek z piaskiem	20 punktów

Podczas wakacji w Innsmouth i eksploracji jaskiń pod Wędrownym Cyrkiem Ziemskich Rozkoszy Darke'a Harvey napotyka istotę z głębin. Jako człowiek czynu zadaje istocie 5 punktów obrażeń pałką. Istota ma jednak twardą, łuskowaną skórę, która daje jej 1 punkt naturalnego pancerza. Strażnik odejmuje 1 punkt i cios Harveya zadaje tylko 4 punkty obrażeń.

Istota z głębin nie wygląda na zadowoloną i rusza do ataku. Harvey widzi już jej ostre jak igły zęby, lśniące w świetle latarki…

BROŃ PALNA

Owszem, posłałem sześć kul w głowę swego najlepszego przyjaciela, mam wszakże nadzieję, że niniejsze zeznanie udowodni, iż nie jestem mordercą.

– H.P. Lovecraft, *Coś na progu*, tłum. Maciej Płaza

Rozstrzygnięcie ataku bronią palną wymaga rzutu 1K100 i porównania rezultatu z wartością odpowiedniej specjalizacji umiejętności Broń Palna.

Testy Broni Palnej nie są przeciwstawne. Poziom trudności zależy od odległości do celu, a dodanie kości premiowych lub karnych do rzutu zależy od różnych czynników. Porażka oznacza brak zadanych obrażeń.



Broń palna i kolejność ZR

Naciśnięcie spustu zajmuje mniej czasu niż uderzenie pałką lub mieczem, dlatego postać z bronią gotową do strzału może otworzyć ogień z modyfikatorem +50 do ZR na potrzeby kolejności działania.

Zasięg a poziomy trudności testów Broni Palnej

Poziom trudności testu Broni Palnej zawsze jest uzależniony od odległości do celu. Każde podwojenie odległości do celu ponad podstawowy zasięg broni zwiększa trudność o jeden poziom.

- **Podstawowy zasięg:** normalny poziom trudności testu.
- **Daleki zasięg (dwukrotność zasięgu podstawowego):** trudny poziom trudności testu.
- **Najdalszy zasięg (do czterech razy większy od podstawowego)**: ekstremalny poziom trudności testu.

Wszelkie dodatkowe modyfikatory dodają kości premiowe albo karne.

Trafienie na najdalszy zasięg możliwe jest tylko po uzyskaniu ekstremalnego sukcesu, a przebicie następuje wyłącznie w wyniku trafienia krytycznego (wynik 01 na 1K100).

MODYFIKATORY ATAKU BRONIĄ PALNĄ

Po ustaleniu poziomu trudności ataku bronią palną należy wziąć pod uwagę wszelkie czynniki mogące ułatwić lub utrudnić strzał. Poniżej podano kilka możliwości, ale podczas rozgrywki mogą się pojawić nowe. Modyfikatory dodają do testu kość premiową albo karną.

Szukanie osłony (kość karna)

Postać świadoma, że znalazła się pod ostrzałem, może szukać osłony. Może to oznaczać skok za fizyczną zasłonę, rzucenie się na ziemię albo po prostu szybkie schylenie się i odskok, by stanowić trudniejszy cel.

Szukanie osłony wymaga testu Uniku. W przypadku sukcesu postać stanowi trudniejszy cel, a atakujący otrzymuje kość karną.

Szukanie osłony to desperacka reakcja na rozpaczliwą sytuację. Postać, która zdecyduje się szukać osłony, traci następny atak (bez względu na to, czy test Uniku się powiedzie, czy nie). Jeżeli postać wykonała już atak, traci jeden w następnej rundzie. Postać, która szukała osłony, może jedynie unikać kolejnych ataków aż do swojej następnej tury. Jeżeli osłony szuka postać dysponująca wieloma atakami, traci je wszystkie, a nie tylko jeden.

Osłona i krycie się (kość karna)

Decyzja o tym, jaką ochronę zapewnia osłona, należy do Strażnika. Drewniany płot nie powstrzyma wprawdzie kuli, ale zasłoni cel i utrudni jego trafienie. Cel ukryty co najmniej w połowie oznacza jedną kość karną do testu Broni Palnej.

Postać, która choćby na chwilę opuści osłonę (np. po to, żeby oddać strzał), może stać się celem innej postaci w jej turze.

Bezpośredni zasięg (kość premiowa)

Jeżeli cel znajduje się w bezpośrednim zasięgu (⅕ ZR strzelca x 30 cm), strzelec otrzymuje kość premiową do testu.

Postać używająca broni palnej w bezpośrednim zasięgu może w turze przeciwnika paść ofiarą ataku wręcz lub zostać rozbrojona w wyniku udanego manewru. Cel nie może jednak kontratakować ani unikać ataku Bronią Palną tak, jak miałoby to miejsce w przypadku ataku w Walce Wręcz.

Przycelowanie (kość premiowa)

Postać chcąca dokładnie wycelować musi zadeklarować taki zamiar w swojej turze wedlug kolejności w rundzie walki. Strzał zostanie oddany w tej samej turze według kolejności, w kolejnej rundzie. Jeśli celująca postać nie podejmie innej akcji przed oddaniem strzału, otrzymuje kość premiową do testu. Jeżeli postać otrzyma obrażenia albo wykona ruch podczas celowania, kość premiowa zostanie utracona. Przycelowanie zapewnia maksymalnie jedną kość premiową.

Szybko poruszający się cel (kość karna)

Cel poruszający się z pełną prędkością (Ruch 8 lub więcej) jest trudniejszy do trafienia, dlatego należy dodać jedną kość karną do testu.

Rozmiary celu (kość premiowa albo karna)

Mniejszy cel trudniej trafić. W przypadku celu o Krzepie -2 lub mniejszej do testu należy dodać kość karną. Z kolei większe cele łatwiej trafić, więc przy celu o Krzepie 4 lub większej należy dodać do testu kość premiową.

Przeładowanie (możliwa kość karna)

Załadowanie dwóch nabojów do rewolweru, karabinu lub strzelby zajmuje jedną rundę walki. Tyle samo trwa wymiana magazynka, a załadowanie nowej taśmy z nabojami do karabinu maszynowego wymaga dwóch rund walki.

W ciągu rundy można też załadować jeden nabój do komory i oddać strzał z jedną kością karną do testu.

Broń krótka, dublety i tryplety (kość karna)

Wiele rodzajów broni krótkiej pozwala na oddanie dwóch (dublet) lub trzech (tryplet) strzałów w ciągu jednej rundy. Oddanie jednego strzału pozwala jednak na lepsze wycelowanie. Oddając więcej niż jeden strzał w rundzie, atakujący przedkłada szybkość nad celność. Strzelając dubletami lub trypletami, należy wykonać osobny test dla każdego strzału i dodać jedną kość karną do każdego z nich.

Harvey oddaje ze swojego pistoletu jeden strzał do celu w podstawowym zasięgu, więc test ma normalny poziom trudności. W następnej rundzie strzela trzykrotnie i graczka wykonuje trzy testy na normalnym poziomie, każdy z jedną kością karną.

Strzelanie do walczących wręcz (kość karna)

Postacie walczące wręcz pozostają stale w ruchu i mogą się nawzajem zasłaniać. Celowanie do walczącego wręcz obciążone jest jedną kością karną do testu. Krytyczna porażka oznacza trafienie sprzymierzeńca. Jeżeli na linii strzału znajduje się więcej niż jeden sprzymierzeniec, trafiony zostanie ten o najniższej wartości Szczęścia.

OGIEŃ CIĄGŁY

Strzelcowi z bronią automatyczną wystarczy nacisnąć spust raz na rundę. Broń automatyczna będzie strzelać ogniem ciągłym aż do zdjęcia palca ze spustu lub do opróżnienia magazynka. Niektóre rodzaje broni automatycznej zamiast ogniem ciągłym mogą strzelać jedynie seriami dwu-lub trzystrzałowymi, inne zaś posiadają przełącznik trybu, umożliwiający strzelanie ogniem pojedynczym, seriami i/lub ogniem ciągłym.



Harvey strzela do istoty z głębin



Strzelanie ogniem ciągłym: przed testem gracz deklaruje liczbę nabojów, jakie chce wystrzelić. Liczba ta musi być równa lub mniejsza od pojemności magazynka. Broń automatyczna w ogniu ciągłym posiada spory odrzut i podrzut, które utrudniają trafienie pojedynczego celu wieloma pociskami. Symulacją tego zjawiska jest zasada dzieląca liczbę pocisków na salwy. Testy Broni Palnej wykonuje się oddzielnie dla każdej salwy.

Salwa to liczba nabojów równa lub mniejsza niż wartość umiejętności Pistolet Maszynowy (PM) lub Karabin Maszynowy (KM) podzielonej przez 10 i zaokrąglonej w dół: dla ułatwienia posłuż się częścią dziesiętną wartości umiejętności. Bez względu na umiejętności strzelca, salwa ogniem ciągłym zawsze liczy co najmniej trzy naboje. Na przykład postać o wartości Broni Palnej (Pistolet Maszynowy) równej 47% wystrzeli w jednej salwie 4 pociski. Postać może wystrzelić kilka salw ogniem ciągłym w ciągu jednej rundy, dopóki nie skończy jej się amunicja, ale szansa na trafienie spada po wystrzeleniu pierwszej salwy.

Seria: jedno naciśnięcie na spust wystrzeliwuje dwa lub trzy pociski. Ogień seryjny uważany jest za najlepszą kombinację celności i oszczędności amunicji. Serię traktuje się po prostu jak salwę dwóch lub trzech pocisków (zależnie od modelu broni, umiejętności strzelca nie mają tu znaczenia).

Szybki ogień pojedynczy: należy dodać kość karną do każdego testu wykonanego dla każdego wystrzału tak samo, jak w przypadku broni krótkiej (patrz **Broń krótka, dublety i tryplety**, str. 124).

Test na trafienie ogniem ciągłym:
Pierwszy atak: zastosuj normalne zasady testu ataku strzeleckiego (poziom trudności zależny od odległości do celu z ewentualnymi modyfikatorami).
Drugi atak i kolejne: dodaj jedną kość karną (albo skasuj kość premiową) za każdy kolejny test ataku. Pamiętaj, że możesz zgromadzić w ten sposób najwyżej dwie kości karne. Jeżeli oznacza to konieczność dobrania trzeciej, zamiast tego zwiększ trudność testu o jeden poziom (z normalnego na trudny, z trudnego na ekstremalny, z ekstremalnego na krytyczny, z krytycznego na niemożliwy).

Atakujący musi wykonać osobny test dla każdej salwy albo serii strzałów lub za każdym razem, kiedy wybierze nowy cel.

Każdy z atakowanych celów powinien znajdować się w zasięgu ognia (około 60 stopni łuku). Zmiana celu pociąga za sobą zużycie dodatkowej amunicji (jeden nabój na metr). Symbolizuje to marnowanie amunicji, której dla wygody nie wlicza się do salw, testów ataku ani liczby strzałów oddanych przed doliczeniem kości karnych.

Rozstrzyganie testów ataku:
- Jeżeli test ataku zakończy się sukcesem: połowa wystrzelonych pocisków trafia w cel – rzuć na obrażenia za połowę (zaokrąglając w dół, minimum jeden pocisk). Od każdego rzutu na obrażenia odejmij Pancerz.
- Jeżeli strzelec osiągnie ekstremalny sukces, w cel trafią wszystkie pociski, z czego pierwsza połowa zada przebicia (zaokrąglając w dół, minimum jeden pocisk). Od każdego rzutu na obrażenia odejmij Pancerz. Jeśli poziom trudności ostrzału również był ekstremalny, najlepszym możliwym rezultatem jest udane trafienie, ale bez przebicia.



Harvey bada sprawę zniknięcia swego przyjaciela, Notta. Słysząc dziwny odgłos dochodzący z górnego piętra, wyciąga broń (rewolwer kaliber.38) i ostrożnie otwiera drzwi. Zaglądając do środka, zauważa jakąś postać skuloną w półmroku. Nie jest pewny, czy ma do czynienia z człowiekiem, czy zwierzęciem.

– Nie ruszaj się, mam broń! – krzyczy Harvey. W odpowiedzi mroczna postać obnaża zęby i syczy wściekle, rzucając się do ataku. Badacz oddaje jeden strzał i Strażnik rozpoczyna turę walki. Napotkanie potwora wymaga wykonania testu Poczytalności, ale kwestię tę wyjaśnimy w dalszej części podręcznika. Na razie uznajmy, że Harvey nie spanikował.

Harvey: ZR 55

Broń Palna (Krótka): 20 (normalny)/10 (trudny)/4 (ekstremalny)
Unik: 27 (normalny)/13 (trudny)/5 (ekstremalny)
MO: 0
Krzepa: 0
PW: 15

Potwór: ZR 60

Walka Wręcz (Bijatyka): 40 (normalny)/20 (trudny)/8 (ekstremalny)
Unik: 30 (normalny)/15 (trudny)/6 (ekstremalny)
MO: 0
Krzepa: 0
PW: 14

RUNDA PIERWSZA:

*Harvey już zadeklarował, że oddaje strzał. Robi to ze ZR 105 (ZR + 50), ponieważ jego broń jest gotowa do strzału (patrz **Broń palna i kolejność ZR**, str. 115). Potwór o ZR 60 działa jako drugi. Bez przygotowanej do strzału broni Harvey byłby drugi w kolejce ZR.*

Akcja Harveya:

*Rewolwer Harveya może wystrzelić do trzech razy w ciągu jednej rundy, ale Badacz postanawia oddać tylko jeden strzał, żeby zwiększyć szansę trafienia. Ponieważ cel znajduje się w zasięgu podstawowym rewolweru, Harvey musi uzyskać normalny sukces, aby trafić. Potwór jest blisko, w bezpośrednim zasięgu, więc Badacz otrzymuje kość premiową do testu (patrz **Bezpośredni zasięg**, str. 124). Umiejętność Broń Palna Harveya wynosi 20% i uzyskuje on normalny sukces (wyrzucając 58 oraz 18). Rewolwer kaliber.38 zadaje 1K10 obrażeń. Badacz odstrzeliwuje potworowi kawałek ciała (5 punktów obrażeń).*

Akcja potwora:

Będąc tak blisko napastnika, Harvey orientuje się, że nie walczy z człowiekiem, tylko z jakąś psopodobną bestią, która atakuje go szponiastymi łapami. Badacz postanawia uniknąć ataku.

Strażnik wyrzuca 31 za atak potwora, którego Walka Wręcz wynosi 40 – sukces.

Gracz Harveya wyrzuca 12 w teście Uniku (poniżej połowy wartości umiejętności, czyli trudny sukces) i Badaczowi udaje się uchylić przed szponami.

RUNDA DRUGA:

Harvey znowu ma pierwszeństwo, bo jego broń nadal jest gotowa do strzału.

Akcja Harveya:

*Harvey oddaje trzy szybkie strzały w bezpośrednim zasięgu i uzyskuje kość premiową do każdego z nich. Premię kasuje jednak kość karna do każdego wystrzału, którą otrzymuje za wystrzelenie więcej niż raz z broni krótkiej w ciągu jednej rundy (patrz **Broń krótka, dublety i tryplety**, str. 124).*

Gracz wykonuje kolejno trzy testy, po jednym na każdy wystrzał Harveya (każdy test wymaga normalnego sukcesu), i uzyskuje wyniki 04, 27 oraz 92. Dwa strzały chybiają, ale pierwszy to ekstremalny sukces. To oznacza przebicie, a więc obrażenia wynoszą 1K10+10. Potwór osuwa się na ziemię.

Akcja potwora:

Potwór jest martwy lub konający i nie może podejmować żadnych akcji.

RUNDA TRZECIA:

Zanim Harvey ma szansę sprawdzić, czy stwór faktycznie nie żyje, zauważa dwa następne w cieniu po przeciwnej stronie pomieszczenia.

Akcja Harveya:

*Harvey unosi rewolwer i oddaje kolejny strzał. Ostrożnie wybiera cel i spędza całą rundę na celowaniu, otrzymuje zatem kość premiową do ataku (patrz **Przycelowanie**, str. 124).*

Akcja potworów:

Bestie zdają się pożywiać czymś, co leży na ziemi, jakby zupełnie nieświadome ogłuszającego huku wystrzałów. Całkowicie ignorują Harveya.

Ciąg dalszy na następnej stronie



RUNDA CZWARTA:

Akcja Harveya:

Harvey oddaje strzał ze ZR 105 po spędzeniu całej rundy na celowaniu. Bliższy z dwóch stworów jest w większości zasłonięty przewróconym stołem. Mebel wygląda na wątły, więc Harvey postanawia strzelać przez przeszkodę. Odległość do celu wynosi jakieś 6–7 metrów, czyli powyżej bezpośredniego, ale nadal w podstawowym zasięgu rewolweru (15 metrów), stąd strzał Harveya ma normalny poziom trudności.

Potwór znajduje się częściowo za osłoną, więc Harvey otrzymuje jedną kość karną do testu (patrz ***Osłona i krycie się****, str. 123), którą kasuje kość premiowa za przycelowanie. Harvey wykonuje test ataku za strzał, wyrzuca 09 i osiąga trudny sukces. Na 1K10 uzyskuje 7 i tyle obrażeń zadaje potworowi, ale zostają one zmniejszone o 2 punkty za osłonę w postaci blatu stołu. Zatem potwór traci 5 PW.*

Akcja potwora:

Zaskoczone oddanym z bliska strzałem potwory uświadamiają sobie, że są w niebezpieczeństwie i ruszają w stronę najbliższego okna.

RUNDA PIĄTA:

Harvey podbiega do okna i opróżnia bębenek w stronę czmychających stworów. Strażnik decyduje, że może oddać jeden strzał na normalną odległość. Jest to szósty wystrzał Badacza; jego rewolwer jest pusty.

RUNDA SZÓSTA

Akcja Harveya:

Harvey ma dość czasu, by załadować do bębenka jeden nabój i strzelić do uciekającego potwora, zanim ten zniknie mu z oczu. To strzał w najdalszym zasięgu (ponad 40 metrów), więc poziom trudności jest ekstremalny (patrz ***Zasięg a poziomy trudności testów Broni Palnej****, str. 123). Do testu należy dodać kość karną, ponieważ Harvey ładuje i strzela w tej samej rundzie (patrz* ***Przeładowanie****, str. 124). Graczka Harveya wyrzuca 01 oraz drugie 01 na kości karnej i wznosi radosny okrzyk! Trafienie krytyczne przy najdalszym zasięgu powoduje przebicie i zadaje 1K10+10 obrażeń, które powalają potwora na ziemię.*

Akcja potworów:

Ostatni stwór ucieka, nie odnosząc obrażeń.

Harvey odwraca się i widzi nadgryzione zwłoki starego przyjaciela Notta, po czym podchodzi, by upewnić się, czy pierwszy stwór na pewno nie żyje.



Przeciw niektórym istotom z mitów nie pomoże nawet tommy gun

ZAWODNOŚĆ

Broń palna może się zaciąć lub nie wypalić. Każdy wynik testu ataku równy lub wyższy niż wartość zawodności broni (patrz **Tabela XVI: Broń**, str. 452–457) oznacza nie tyle chybienie celu, ile niewypał. Jeżeli broń jest rewolwerem, łamaną strzelbą albo bronią z zamkiem ślizgowo-obrotowym, jak sztucer bądź karabin wojskowy, problem łatwo rozwiązać, usuwając nieodpalony nabój z komory – zajmuje to jedną rundę. Jeśli broń ma zamek dźwigniowy, jak na przykład winchester, dochodzi do jej zacięcia. Naprawa zajmuje 1K6 rund walki oraz wymaga udanego testu Mechaniki albo Broni Palnej. Użytkownik może próbować usunąć zacięcie raz na rundę aż do skutku. Jeżeli rezultatem testu jest krytyczna porażka, Strażnik może wybrać, czy doszło do zacięcia, czy też wydarzyło się coś innego, na przykład trafienie sprzymierzeńca albo zranienie strzelca.

Strzelec z umiejętnością Broń Palna o wartości 63% strzela ogniem ciągłym (salwami) do jednego celu w podstawowym zasięgu, wykonując jeden test ataku dla każdej sześciopociskowej salwy. Do trafienia pierwszą salwą potrzebuje normalnego sukcesu. Druga salwa dodaje do testu kość karną, bo jest to drugi test ataku (strzały od 7 do 12), a trzecia salwa oznacza dwie kości karne (strzały od 13 do 18).

Gdyby strzelec zadeklarował, że wystrzeli czwartą salwę, do testu należałoby dodać dwie kości karne (dla strzałów od 19 do 24) oraz zwiększyć poziom trudności do trudnego.

Gdyby ten sam strzelec wystrzelił tylko 12 pocisków i podzielił je równo pomiędzy trzy cele (po cztery pociski na cel) w podstawowym zasięgu, pierwszy test ataku dotyczyłby czterech pocisków do pierwszego celu. Druga salwa czterech pocisków wymagałaby następnego rzutu z kością karną, a trzecia – z dwiema kośćmi karnymi. W tym wypadku atakujący postanowił oddać trzy salwy po cztery pociski (zamiast pełnych sześciu), żeby oszczędzać amunicję.



Przykład: Harvey i jego dwaj przyjaciele, Rodger i Cecil, stawiają się na umówione spotkanie w starym magazynie. Nagle z ciemności wyłania się gangster z tommy gunem i otwiera do Badaczy ogień, rozpoczynając tym samym rundę walki.

Gangster: ZR 50
Broń Palna (Pistolet Maszynowy): 40 (normalny)/20 (trudny)/8 (ekstremalny)
Walka Wręcz (Bijatyka): 30 (normalny)/15 (trudny)/6 (ekstremalny)
Unik: 25 (normalny)/12 (trudny)/5 (ekstremalny)
MO: 1K4
PW: 13

Harvey: ZR 55
Walka Wręcz (Bijatyka): 25 (normalny)/12 (trudny)/5 (ekstremalny)
Unik: 27 (normalny)/13 (trudny)/5 (ekstremalny)
MO: 0
PW: 15
Rodger: ZR 70
Walka Wręcz (Bijatyka): 40 (normalny)/20 (trudny)/8 (ekstremalny)
Unik: 42 (normalny)/21 (trudny)/8 (ekstremalny)
MO: 1K4
PW: 14

RUNDA PIERWSZA:

Pierwszeństwo ma gangster, który otrzymuje +50 do ZR za gotową do strzału broń.

Akcja gangstera:

Jedna dziesiąta wartości umiejętności Broń Palna (Pistolet Maszynowy) gangstera wynosi 4, może on więc strzelać salwami po cztery pociski. Postanawia wystrzelić trzy salwy, po jednej na każdego Badacza (3 salwy, łącznie 12 nabojów). Harvey i Cecil szukają osłony, za to Rodger wyciąga pistolet i postanawia walczyć. Harvey zdaje test Uniku, Cecil ponosi porażkę. Strażnik decyduje, że Badacze znajdują się w odległości 3 metrów od siebie. Gangster marnuje dodatkowe 6 nabojów, zmieniając cele (i zużywa łącznie 18 nabojów w tej rundzie).

Umiejętność Broń Palna (Pistolet Maszynowy) gangstera wynosi 40%. Cele znajdują się w podstawowym zasięgu, więc i poziom trudności jest normalny. Strzelając do Harveya, gangster otrzymuje kość karną, ponieważ Badacz zdał test Uniku, szukając osłony (patrz ***Szukanie osłony****, str. 123).*



W magazynie wybucha strzelanina pomiędzy gangsterem i Badaczami.

Strażnik wyrzuca 33 oraz 43 (za kość karną) – gangster chybia Harveya.

Gangster bierze na cel Cecila. Strażnik uzyskuje w teście 04 oraz 04 (z jedną kością karną za drugi atak w rundzie) – ekstremalny sukces. Oznacza to, że wszystkie pociski sięgnęły celu i połowa z nich zadała przebicia. Strażnik wykonuje dwa rzuty 1K10+2 oraz dwa 12+1K10+2, łącznie za 45 punktów obrażeń. Cecil ginie na miejscu.

Strażnik wykonuje trzeci atak gangstera z dwiema kośćmi karnymi i chybia Rodgera.

Akcja Harveya:

Harvey szukał osłony, więc traci następną akcję. W tej rundzie nie może nic zrobić, ale udało mu się schować za samochodem.

Akcja Rodgera:

Rodger strzela, ale nie trafia gangstera.

RUNDA DRUGA:

Gangster nadal celuje do Badaczy, ale Rodger ma już w ręce gotową do strzału broń (ZR 70 + 50), co oznacza, że działa w tej rundzie jako pierwszy. Następny jest gangster, potem Harvey, nadal kryjący się za samochodem.

Akcja Rodgera:

Rodger oddaje jeden strzał, ale znowu chybia.

Akcja gangstera:

Gangster oddaje 16 strzałów do dwóch Badaczy (4 salwy, 8 pocisków do każdego Badacza). Cele znajdują się w podstawowym zasięgu, więc poziom trudności ataku jest normalny. Harvey pozostaje za samochodem, który zapewnia mu częściową osłonę. Gangster otrzymuje kość karną do prób trafienia Harveya. Rodger próbuje szukać osłony, ale nie zdaje testu. Strażnik stwierdza, że Badacze są teraz w odległości 10 metrów od siebie, więc gangster zmarnuje dodatkowe 10 nabojów, zmieniając cele (zużywa w tej rundzie 26 nabojów, co pozostawia jeszcze 6 w magazynku bębnowym na 50 sztuk).

Strażnik uzyskuje 87 w teście na trafienie Rodgera salwą czterech pocisków – porażka. Następnie wykonuje drugi test z kością karną. Wyrzuca 92 oraz 72: znowu pudło!

Gangster zmienia cel i wykonuje trzeci test ataku, tym razem przeciw Harveyowi. Powinien otrzymać trzy kości karne do testu – dwie za trzeci atak w rundzie i jedną za częściową osłonę Harveya. Ponieważ liczba kości karnych jest ograniczona do dwóch, dodaje je do testu oraz podnosi jego poziom do trudnego. Uzyskuje 02, 12 oraz 12. Wynik 12 to trudny sukces, więc połowa z czterech pocisków sięga celu. Strażnik rzuca 1K10+2 za każde trafienie, co daje łącznie 6 punktów obrażeń. Strażnik opisuje, jak dwie kule muskają dach samochodu i trafiają Harveya w ramię.

Ostatnia salwa gangstera wymierzona w Harveya oznacza kolejną kość karną, ale ponieważ ma już dwie (czyli maksimum), poziom trudności ponownie wzrasta – do ekstremalnego. Tym razem Strażnik uzyskuje 08, 38 i 98. Wynik 98 oznacza krytyczną porażkę i awarię broni (patrz ***Zawodność****, str. 128). Strażnik opisuje, że broń gangstera się zacięła.*

Akcja Harveya:

Harvey wybiega zza osłony, szarżuje i uderza gangstera pięścią. Gangster robi jednak unik i Harvey nie trafia.

RUNDA TRZECIA:

W normalnych warunkach Rodger miałby pierwszeństwo, ale traci następną akcję, ponieważ w poprzedniej rundzie szukał osłony. Harvey walczy z gangsterem wręcz. Pistolet maszynowy się zaciął, ale przeciwnik może nadal używać go jak maczugi.

Akcja gangstera:

Gangster uświadamia sobie, że jego broń się zacięła i postanawia uciec.

Akcja Harveya:

Harvey ściska krwawiącą ranę i patrzy z niedowierzaniem na Rodgera.

Akcja Rodgera:

Zszokowany Rodger może jedynie patrzeć, jak gangster ucieka z miejsca strzelaniny.

RANY I LECZENIE

Jeśli chodzi o mnie – sądzę, że chcą się mnie pozbyć, ponieważ wiedzą, co odkryłem. Na Krągłym Wzgórzu, na wschód od mego domu, znalazłem w lesie wielki czarny kamień pokryty nieznanymi, na poły zatartymi hieroglifami. Zabrałem go ze sobą – i od tamtej pory wszystko się zmieniło. Jeśli stwierdzą, że domyślam się na ich temat zbyt wiele, zabiją mnie albo porwą tam, skąd pochodzą. Co pewien czas zabierają ze sobą wykształconych ludzi, żeby wiedzieć, jak sprawy stoją w ludzkim świecie.

—H.P. Lovecraft, *Szepczący w ciemności*, tłum. Maciej Płaza

Opisy zranień powinny odpowiadać typowi i rozległości obrażeń. Dlatego postrzelony Badacz nie tylko traci punkty Wytrzymałości, ale otrzymuje też na przykład ranę ramienia, a upadek z wysokości może oznaczać skręconą kostkę albo solidnego guza.

Strażnik powinien opisywać skutki obrażeń i nie ograniczać się do suchego „tracisz trzy PW".

ŚLEDZENIE OBRAŻEŃ

Liczba punktów obrażeń zadanych w wyniku ataku pomaga wprowadzić rozróżnienie między zwykłymi obrażeniami a ciężkimi ranami. Postać pobita do nieprzytomności (gdzie każdy cios zadaje niewielką liczbę obrażeń) może się ocknąć następnego dnia poobijana i posiniaczona, ale zdolna do działania. Jednakże otrzymanie takiej samej liczby obrażeń w wyniku jednego ataku, na przykład postrzału, może skutkować wyłączeniem z akcji na tydzień albo dłużej, zanim proces rekonwalescencji w ogóle się rozpocznie. Cios pięścią zada raczej zwykłe obrażenia, a postrzał ma większą szansę na zadanie poważnych obrażeń.

Jeżeli liczba obrażeń w wyniku jednego ataku:

- nie przekracza połowy maksymalnych PW postaci, otrzymuje ona normalne obrażenia;
- jest równa lub wyższa niż połowa maksymalnych PW postaci, otrzymuje ona ciężką ranę;
- przekracza maksymalne PW postaci, ginie ona na miejscu.

Normalne obrażenia i ich skutki

Normalne obrażenia są rezultatem pojedynczego ataku, w wyniku którego postać straciła mniej niż połowę maksymalnych PW. Nie mają one większego wpływu na postać, dopóki PW nie zostaną zredukowane do zera – wówczas postać traci przytomność. Postać nie może umrzeć w wyniku normalnych obrażeń.

Ciężkie rany i ich skutki

Ciężkie rany są rezultatem pojedynczego ataku, w wyniku którego postać straciła liczbę PW równą lub większą niż połowa maksymalnych PW. Ciężko ranna postać może umrzeć, jeżeli jej aktualne PW spadną do zera.

Kiedy postać otrzyma ciężką ranę:

- Postaw znak w okienku „Ciężka rana" na karcie Badacza.
- Postać natychmiast upada na ziemię.
- Postać musi wykonać udany test KON, żeby nie stracić przytomności.
- Jeżeli aktualne PW postaci spadną do zera, kiedy zaznaczone jest okienko „Ciężka rana", postać jest w stanie agonii (patrz **Agonia**, poniżej).

Skutki spadku PW do zera

Po utracie ostatniego PW przestaje się śledzić kumulowane obrażenia, więc żadna postać nie może mieć ujemnej wartości PW. Spadek PW do zera oznacza utratę przytomności.

Dalsze obrażenia można zignorować, ale celowa próba zabicia nieprzytomnej postaci powinna się zakończyć sukcesem.

Zero PW może oznaczać, że postać znalazła się w jednym z trzech stanów (podobnie do zasady wojskowej selekcji rannych):

- Jeżeli postać otrzymała tylko normalne obrażenia, nie poniesie śmierci i z czasem wróci do zdrowia.
- Postać, która otrzymała ciężką ranę, wkrótce umrze, jeżeli nie zostanie jej udzielona Pierwsza Pomoc (patrz **Agonia**). Jeśli niezraniona postać otrzyma obrażenia w liczbie równej jej maksymalnym PW, oznacza to ciężką ranę.
- Jeżeli w wyniku jednego ataku postać otrzyma obrażenia większe od jej maksymalnych PW, śmierć jest nieunikniona.

Harvey ma 15 PW. Obrażenia w liczbie 8 lub więcej zadają mu ciężką ranę.

Zostaje zaatakowany przez oszalałego kultystę i w trakcie walki otrzymuje najpierw 3, a potem 8 punktów obrażeń. Jego PW spadają do 4. Ciężka rana oznacza, że Badacz upada na ziemię. Musi wykonać test KON, by w jej wyniku nie stracić przytomności. Test się udaje i Harvey pozostaje przytomny.

Pierwsza Pomoc

Pierwsza Pomoc jest skuteczna, jeżeli zostanie udzielona w ciągu godziny od zdarzenia. W tym przypadku skutkuje przywróceniem 1 PW. Można jej udzielić raz, a każda następna próba stanowi forsowanie testu. Dwie osoby mogą współpracować przy udzielaniu Pierwszej Pomocy – zakończy



PODSUMOWANIE MODYFIKATORÓW BRONI PALNEJ: KOŚCI PREMIOWE I KARNE

Poziom trudności	Kości premiowe	Kości karne
Normalny: podstawowy zasięg	przycelowanie przez 1 rundę	cel szuka osłony
Trudny: daleki zasięg	bezpośredni zasięg	szybko poruszający się cel (Ruch 8+)
Ekstremalny: najdalszy zasięg	duży cel (Krzepa 4+)	cel częściowo ukryty (50%+)
-	-	mały cel (Krzepa -2)
-	-	dublet lub tryplet z broni krótkiej
-	-	załadowanie i oddanie strzału w jednej rundzie
-	-	strzelanie do walczących wręcz

się ona powodzeniem, jeżeli choć jedna z nich uzyska sukces w teście umiejętności. Wyjątkiem jest leczenie umierającej postaci (patrz **Agonia**), kiedy to najlepszym rezultatem jest tymczasowe ustabilizowanie stanu pacjenta.

Medycyna

Leczenie zranień przy użyciu umiejętności Medycyna zajmuje co najmniej godzinę. Próbę można podjąć w dowolnym momencie po otrzymaniu obrażeń. Jeżeli test zostanie wykonany dzień po zranieniu, poziom wzrasta do trudnego. Postać skutecznie leczona przy użyciu Medycyny odzyskuje 1K3 PW (dodawane do punktu Wytrzymałości odzyskanego w wyniku udzielenia jej Pierwszej Pomocy). Wyjątkiem są postacie umierające (patrz **Agonia,** poniżej), które muszą najpierw otrzymać skuteczną Pierwszą Pomoc, a potem ich stan musi zostać ustabilizowany za pomocą umiejętności Medycyny (patrz **Leczenie ciężkich ran**, str. 136).

Kontynuacja poprzedniego przykładu: Harvey otrzymuje kolejne 5 punktów obrażeń. Jego aktualna wartość PW spada do zera i jest w agonii, ponieważ otrzymał ciężką ranę (8 punktów obrażeń w wyniku jednego ataku). Jego graczka stawia znak w polu „Agonia" na karcie i zmienia wartość PW na 0. W kolejnej rundzie przyjaciel Harveya testuje Pierwszą Pomoc i ponosi porażkę. Test KON Harveya jest jednak udany, więc Badacz przeżył kolejną rundę. W następnej jego przyjaciel znowu testuje Pierwszą Pomoc i tym razem odnosi sukces. Harvey odzyskuje 1 PW i jego stan zostaje ustabilizowany (musi jednak wykonywać test KON co godzinę), po czym zostaje szybko przewieziony do szpitala, gdzie może liczyć na profesjonalną pomoc medyczną. Znak w polu „Agonia" zostaje wymazany i Harvey odzyskuje 2 PW (1K3 za test Medycyny). Po tygodniu odpoczynku graczka Harveya wykonuje test powrotu do zdrowia (patrz dalej).

Agonia

Postać znajduje się w stanie agonalnym, kiedy otrzyma ciężką ranę, a jej PW spadną do zera. Należy zapisać 0 PW na karcie Badacza oraz zaznaczyć okienko „Agonia".

Postać natychmiast traci przytomność. Gracz musi wykonać udany test KON pod koniec następnej i każdej kolejnej rundy. Nieudany test oznacza natychmiastową śmierć. Ustabilizowanie funkcji życiowych umierającej postaci jest możliwe wyłącznie przy użyciu umiejętności Pierwsza Pomoc. Umiejętność Medycyna nie pomoże postaci w agonii (patrz **Rozdział 4: Umiejętności**, str. 58–89).

Użycie Pierwszej Pomocy do ustabilizowania funkcji życiowych umierającej postaci zwraca jej tymczasowo 1 PW, po czym należy wykonać udany test Medycyny. Umierająca postać w stanie ustabilizowanym przy użyciu Pierwszej Pomocy (mająca 1 tymczasowy PW) powinna wykonać co godzinę test KON. Porażka oznacza, że stan postaci się pogorszył: traci ona tymczasowy punkt PW i znowu jest w agonii. Wymaga udzielenia Pierwszej Pomocy i musi wykonać test KON na koniec każdej rundy.



– Argh... Nie mogę dosięgnąć!

Po ustabilizowaniu stanu umierającej postaci przy użyciu Pierwszej Pomocy należy wykonać test Medycyny, by rozpocząć leczenie. Udany test pozwala usunąć znacznik z rubryki „Agonia" na karcie Badacza i zwiększyć PW postaci o 1K3. Na koniec każdego tygodnia leczenia należy wykonać test powrotu do zdrowia (patrz **Leczenie ciężkich ran**, str. 136).

LECZENIE NORMALNYCH OBRAŻEŃ

Postacie dość szybko wracają do zdrowia po odniesieniu normalnych obrażeń. Jeżeli postać nie odniosła ciężkiej rany (nie ma znacznika w okienku „Ciężka rana"), odzyskuje 1 PW dziennie.

Podczas innej przygody Harvey (mający 15 PW) otrzymuje 4 punkty obrażeń, potem 6 i znowu 7. Otrzymał łącznie 17 punktów obrażeń, ale ponieważ wartość PW nie może być ujemna, spada po prostu do zera. Ponieważ otrzymał wyłącznie normalne obrażenia (żaden z ataków nie pozbawił go połowy lub więcej PW), odzyskuje 1 PW dziennie i po piętnastu dniach jest już w pełni zdrowy.



WYKRES OBRAŻEŃ W WALCE

POSTAĆ OTRZYMUJE OBRAŻENIA W WYNIKU JEDNEGO ZRANIENIA

Obrażenia wynoszą mniej niż ½ pełnej wartości PW postaci

Normalne obrażenia
Pierwsza Pomoc: wyleczenie 1 PW
Medycyna: wyleczenie 1K3 PW

Obrażenia wynoszą więcej niż ½ pełnej wartości PW postaci

Ciężka rana
1. Postać upada na ziemię
2. Test KON; porażka oznacza utratę przytomności

Obrażenia wynoszą więcej niż pełna wartość PW postaci

Śmierć



PW POSTACI SPADAJĄ DO ZERA

NIE

Utrata przytomności
Postać odzyskuje 1 PW dziennie
Pierwsza Pomoc: wyleczenie 1 PW
Medycyna: wyleczenie 1K3 PW

TAK

Postać w agonii.
Zaznacz rubrykę „Agonia” i wpisz wartość PW równą 0.

Czy postać otrzymała ciężką ranę? (Czy okienko „Ciężka rana” zostało zaznaczone?)

TAK

Stan postaci tymczasowo stabilny (+1 PW)

Aktualna runda: czy wykonano udany test Pierwsazej Pomocy?

NIEUDANY TEST KON

Śmierć



NIE

ZDANY TEST KON

W ciągu następnej godziny: czy wykonano udany test Medycyny?

NIEUDANY TEST KON

Test KON na koniec rundy, w której nastąpiła utrata przytomności, a także każdej kolejnej. Porażka oznacza śmierć.

ZDANY TEST KON

NIE

Test KON co godzinę

TAK

Rozpoczyna się leczenie: usuń znacznik „Agonia” i zyskaj 1K3 PW. Pod koniec każdego tygodnia wykonaj test leczenia ciężkich ran.

LECZENIE CIĘŻKICH RAN

Wykonaj test KON na koniec każdego tygodnia.
Porażka: brak poprawy.
Sukces: wyleczenie 1K3 PW.
Ekstremalny sukces: wyleczenie 2K3 PW i usunięcie znacznika ciężkiej rany.
Kość premiowa za fachową opiekę (test Medycyny).
Kość premiowa za odpoczynek lub sprzyjające warunki.
Kość karna za niesprzyjające warunki.



LECZENIE CIĘŻKICH RAN

Jeżeli rubryka „Ciężka rana" jest zaznaczona, należy wykonać test KON na koniec każdego tygodnia czasu gry:

- Porażka w teście KON oznacza, że Badacz nie odzyskał PW. Sukces oznacza odzyskanie 1K3 PW.
- Ekstremalny sukces przywraca Badaczowi 2K3 PW.
- **Dodaj kość premiową do testu KON**, jeżeli postać odpoczywa w wygodnych warunkach.
- **Dodaj kość premiową do testu KON**, jeżeli postać otrzymuje skuteczną pomoc medyczną. Opiekun o najwyższej wartości Medycyny powinien wykonać test na koniec tygodnia rekonwalescencji (zanim pacjent wykona test KON).
- **Dodaj kość karną do testu KON**, jeżeli postać znajduje się w niesprzyjających warunkach i nie może odpoczywać, albo jeżeli lekarz lub pielęgniarz poniesie krytyczną porażkę podczas testu Medycyny.

Istnieją dwa sposoby leczenia ciężkich ran (czyli pozbycia się znacznika). Po pierwsze, postać może uzyskać ekstremalny sukces w teście powrotu do zdrowia (rzut na KON). Po drugie, postać może odzyskać połowę lub więcej pełnej wartości swoich PW.

Krytyczna porażka w teście oznacza niezabliźnioną, trwałą ranę, komplikacje albo pogorszenie stanu zdrowia.

*Po otarciu się o śmierć (patrz przykład dla **Agonii**, str. 133) Harvey wraca do zdrowia w szpitalu. Ma zapewnioną najlepsza opiekę i całkowity spokój, więc zyskuje dwie kości premiowe do testu odzyskiwania zdrowia. Uzyskuje trudny sukces i odzyskuje 3 PW (1K3). Czuje się już na tyle dobrze, by móc wrócić do domu. W drugim tygodniu rekonwalescencji trochę pracuje (zatem nie wypoczywa), a ponieważ nie znajduje się pod opieką medyczną, nie otrzymuje kości premiowych do testu. Tym razem ponosi porażkę i nie odzyskuje zdrowia. Trzeciego tygodnia uświadamia sobie, że musi o siebie zadbać, więc postanawia odpoczywać w łóżku (co daje mu kość premiową), prosząc o opiekę znajomą pielęgniarkę. Wykonuje ona udany test Medycyny, dzięki czemu Harvey uzyskuje drugą kość premiową. W teście odzyskiwania zdrowia pod koniec trzeciego tygodnia uzyskuje ekstremalny sukces. Odzyskuje kolejne 5 PW (2K3) i wymazuje znacznik ciężkiej rany. Jego aktualne PW wynoszą 8. Harvey odzyskuje 1 PW każdego dnia, więc za siedem dni jest już w pełni sił (15 PW). Inny przykład: Cecil uczestniczy w ekspedycji w dżungli Ameryki Południowej. Podczas walki otrzymuje ciężką ranę, paskudne ugryzienie w lewe ramię. Przyjaciel udziela mu Pierwszej Pomocy, ale Cecil nie ma gdzie wypoczywać, a poza tym on i jego towarzysze mają mało czasu, by powstrzymać kultystów chcących przywołać mroczne bóstwo. Pod koniec tygodnia wykonuje test odzyskiwania zdrowia i ponosi krytyczną porażkę. Strażnik decyduje, że w ranę wdała się infekcja. Ramię Cecila puchnie i bardzo boli, a bez właściwej pomocy medycznej zakażenie go zabije. Cecil wymienia spojrzenia z przyjaciółmi. Jeden z nich będzie musiał przeprowadzić amputację!*

Zamiast losować komplikacje, Strażnik powinien wybrać coś pasującego do natury obrażeń (np. trwałe okulawienie, ślepota w jednym oku, utrata palców lub kończyny, blizny na twarzy itp.) oraz zaktualizować historię Badacza (w rubryce Urazy/Blizny).

Utrata przytomności i śmierć

Zew Cthulhu to gra grozy. Czasami pozostanie przy świadomości może być dla Badacza bardziej przerażające niż jej utrata. Jeżeli Strażnik tak postanowi, postać może być bezwładna, ale przytomna. Podobnie śmierć postaci nie musi być natychmiastowa. Światło w jej oczach może zgasnąć dopiero po szczególnie dramatycznym momencie albo po wypowiedzeniu ostatnich słów (decyzja Strażnika).

INNE RODZAJE OBRAŻEŃ

Strażnik będzie często zmuszony do oceny wartości obrażeń otrzymanych w wyniku losowego zdarzenia, na przykład upuszczenia telewizora na czyjąś nogę, uderzenia o framugę drzwi albo upadku w szyb windy. Bez względu na to, jakie są przyczyny powstania obrażeń, należy rozważyć ich możliwe konsekwencje i porównać je z lewą kolumną w **Tabeli III: Inne rodzaje obrażeń** (str. 138).

Nie czuj się w obowiązku sztywno trzymać się podanych obrażeń. Zależnie od sytuacji możesz je zmodyfikować według uznania.

Każdy rodzaj obrażeń dotyczy jednego zdarzenia albo jednej rundy; jednej kuli, jednej rundy przyjmowania ciosów, topienia się albo odnoszenia obrażeń od ognia. Postać będzie otrzymywać dalsze obrażenia w każdej kolejnej rundzie tak długo, jak obecne będzie ich źródło (przeciwnik, ogień itp.).



Harvey próbuje śledzić kogoś w wesołym miasteczku, ale nie zdaje forsowanego testu Ukrywania. W konsekwencji Strażnik uznaje, że Badacz został uderzony przez jedną z karuzel. Oczywiście nigdzie nie są podane obrażenia od karuzeli, więc Strażnik odwołuje się do ***Tabeli III: Inne rodzaje obrażeń****. Uznaje, że podobne uderzenie zapewne pozbawi Harveya przytomności, wybiera opcję „Poważne obrażenia" i rzuca 1K10.*

OPCJONALNE ZASADY WALKI

Główna część rozdziału o walce zawiera wszelkie zasady potrzebne do prowadzenia starć podczas rozgrywki. Strażnik powinien trzymać się tych zasad, dopóki nie poczuje, że dobrze je poznał.

W dalszej części rozdziału znajduje się garść zasad opcjonalnych, które można dowolnie mieszać. Nie czuj się w obowiązku ich wprowadzać tylko dlatego, że są w podręczniku. Niektórzy wolą podejmować spontaniczne decyzje na podstawie rozwoju sytuacji i jej szczególnych uwarunkowań, a inni wolą zdefiniowany zestaw reguł, których należy się trzymać. Zdecyduj razem ze swoją grupą, którą opcję wybrać.

Testy inicjatywy

Jeżeli szukasz sposobu na wprowadzenie do walki różnorodności, poproś wszystkich na początku o test ZR w celu ustalenia kolejności inicjatywy. Postacie, które uzyskają ekstremalne sukcesy, będą działać jako pierwsze, dalej postacie z trudnymi sukcesami, po nich te z normalnymi, a na końcu postacie, które poniosły porażkę.

Jeśli więcej niż jedna postać uzyska ten sam poziom sukcesu, pierwszeństwo ma postać o wyższej wartości ZR. Jeżeli nadal jest remis, przyznaj pierwszeństwo postaci o wyższej umiejętności walki.

Postacie, które uzyskają 01 (krytyczny sukces) w teście ZR, powinny zyskać taktyczną przewagę albo kość premiową do pierwszego ataku. Z kolei postacie, które poniosą krytyczną porażkę, powinny stracić pierwszy atak, być może w wyniku potknięcia i upuszczenia broni.

Po ustaleniu kolejności inicjatywy należy się jej trzymać przez całą walkę.

Zanotuj wszystkie postacie biorące udział w walce i utwórz kolejkę inicjatywy wraz z poziomem sukcesu testu (np. „Brian, porażka"). Dzięki temu, jeżeli do walki dołączy ktoś nowy, test ZR włączy go do kolejki inicjatywy. Zasada ta może być również przydatna w sytuacji, kiedy postacie dobywają broni, ponieważ wpłynie to na kolejność ich działania w rundzie walki.

Dzięki tej opcjonalnej zasadzie postać z bronią gotową do strzału może wykonać test ZR z kością premiową. Jeżeli postać dobędzie broni podczas walki i będzie w gotowości do strzału na początku rundy, ma prawo przerzucić test ZR z kością premiową. Jeśli uzyska gorszy wynik, może zachować swoje dotychczasowe miejsce w kolejce.

Harvey (ZR 55) uzyskuje 13, czyli trudny sukces. Colin (ZR 60) wyrzuca 84 i ponosi porażkę. Kultysta (ZR 50) uzyskuje 14 – trudny sukces. Harvey działa jako pierwszy, potem kultysta, a na końcu Colin. Gdyby użyć w tym wypadku zwykłych zasad kolejki walki, pierwszy byłby Colin, potem Harvey i na końcu kultysta.

W trakcie walki pojawia się drugi kultysta o ZR 50. Uzyskuje w teście 45, czyli normalny sukces. Trafia do kolejki inicjatywy za pierwszym kultystą.

W późniejszej rundzie Colin dobywa broni palnej i ma ją w gotowości na początku kolejnej rundy. Może przerzucić test inicjatywy z kością premiową i uzyskuje trudny sukces. Dzięki temu zyskuje pierwszeństwo w kolejce inicjatywy.

Nokaut

Standardowe zasady walki przewidują możliwość znokautowania postaci: jeżeli atak spowoduje ciężką ranę (czyli obrażenia większe lub równe połowie PW celu), postać musi wykonać test KON, żeby zachować przytomność. Oczywiście postać, która utraci ostatni punkt Wytrzymałości, traci również przytomność.

Standardowe zasady wymagają zadania znacznych, trwałych obrażeń, a przecież jesteśmy przyzwyczajeni przez filmy i telewizję do rutynowego nokautowania postaci. W dodatku, zamiast ucierpieć w wyniku wstrząśnienia mózgu albo pęknięcia czaszki, bohaterowie filmów budzą się, pocierają guza i działają dalej, jakby nigdy nic.

Jeżeli chcesz stosować w grze bardziej filmowe zasady nokautu, potraktuj go jak manewr przy użyciu tępego narzędzia (pięści, pałki, kolby itp.). Jeśli manewr się powiedzie, przeciwnik straci przytomność, ale otrzyma tylko 1 punkt obrażeń. Nokautu można użyć wobec każdego przeciwnika posiadającego czaszkę lub inny podobny wrażliwy punkt (ludzi, istot z głębin, ghuli itp., ale już nie wobec shoggothów).

Harvey próbuje znokautować strażnika w British Museum. Podnosi gaśnicę, podkrada się i uderza strażnika w tył głowy. Strażnik Tajemnic odwołuje się do zasady ***Zadanie pierwszego ciosu (Zaskoczenie)*** *(patrz str. 118) i postanawia, że ponieważ cel jest nieświadomy ataku, Badacz uzyska automatyczny sukces. Strażnik otrzymuje 1 punkt obrażeń i zostaje znokautowany.*

Gdyby Harvey nie zdał testu Ukrywania, musiałby spróbować manewru, aby znokautować strażnika. Jest on rosłym chłopem o Krzepie 1, a więc wyższej od Harveya (Krzepa 0). W tej sytuacji Harvey musi testować manewr z kością karną. Uzyskuje normalny sukces, a strażnikowi nie udaje się Unik, zatem manewr Harveya jest skuteczny. Strażnik traci przytomność.

TABELA III: INNE RODZAJE OBRAŻEŃ

Rodzaj obrażeń	Obrażenia	Przykłady
Drobne: postać może przeżyć wiele podobnych zranień	1K3	cios pięścią, kopnięcie, uderzenie z główki, poparzenie słabym kwasem, wdychanie dymu*, trafienie kamieniem wielkości pięści, upadek z 3 metrów na miękkie bagnisko
Umiarkowane: mogą spowodować ciężką ranę; kilka podobnych ataków wystarczy, żeby zabić postać	1K6	upadek z 3 metrów na trawę, uderzenie pałką, poparzenie silnym kwasem, woda w płucach*, wystawienie na działanie próżni*, kula małego kalibru, strzała lub bełt, ogień (pochodnia)
Poważne: zazwyczaj powodują ciężką ranę. Jedno lub dwa podobne zranienia spowodują utratę przytomności lub śmierć	1K10	kula kaliber .38, upadek z 3 metrów na beton, cios toporem, ogień (miotacz płomieni, bieg przez płonące pomieszczenie), wybuch granatu ręcznego lub laski dynamitu w odległości 6–9 metrów, słaba trucizna**
Zagrażające życiu: przeciętna osoba ma 50% szans na przeżycie podobnego zranienia	2K10	potrącenie przez samochód jadący z prędkością 50 km/h, wybuch granatu ręcznego lub laski dynamitu w odległości 3–6 metrów, silna trucizna**
Śmiertelne: mogą spowodować śmierć na miejscu	4K10	potrącenie przez rozpędzony samochód, wybuch granatu ręcznego lub laski dynamitu w odległości do 3 metrów, zabójcza trucizna
Plask!: niemal zawsze powoduje natychmiastową śmierć	8K10	zderzenie czołowe dwóch rozpędzonych pojazdów, wpadnięcie pod pociąg

* **Uduszenie i utonięcie:** w każdej rundzie należy wykonać test KON. Nieudany test oznacza, że w każdej kolejnej rundzie postać otrzymuje obrażenia aż do śmierci lub zaczerpnięcia tchu. Jeżeli postać jest w trakcie wzmożonego wysiłku fizycznego, test KON ma poziom trudny. Śmierć następuje w chwili zmniejszenia aktualnych PW do 0 (zignoruj zasady ciężkich ran).

** **Trucizny:** ekstremalny sukces w teście KON pozwala zmniejszyć obrażenia od trucizny o połowę. Trucizny mogą wywoływać przeróżne skutki uboczne, na przykład: bóle żołądka, wymioty, biegunkę, dreszcze, pocenie się, skurcze, żółtaczkę, spowolnienie lub przyspieszenie akcji serca, zaburzenia widzenia, konwulsje, utratę przytomności i paraliż. Tylko od Strażnika zależy, czy ofiara trucizny będzie zdolna do działania oraz czy należy dodać do testów kości karne lub zwiększyć poziom trudności.

W pewnych okolicznościach Strażnik może pozwolić postaci wyjść bez szwanku z zatrucia, jeżeli test KON zakończy się krytycznym sukcesem.



Wydawanie Szczęścia, by nie stracić przytomności

Jeżeli stosujesz opcjonalną zasadę wydawania punktów Szczęścia do modyfikowania wyników rzutów, możesz uznać, że wydanie punktów Szczęścia pozwoli Badaczowi również zachować przytomność kilka rund dłużej. Zachowanie przytomności do końca rundy kosztuje 1 punkt Szczęścia. W kolejnych rundach koszt jest podwajany – do 2, 4, 8 itd. Punkty Szczęścia należy wydawać na początku każdej rundy. Rozwiązanie to ma swoje zalety, ale i wady, bo aktywny Badacz może stanowić bardziej atrakcyjny cel i ściągnąć na siebie kolejny atak.

Harvey otrzymuje ciężką ranę i nie zdaje testu KON. Automatycznie upada na ziemię i powinien stracić przytomność, jednak wydaje 1 punkt Szczęścia i pozostaje świadomy do końca aktualnej rundy. Na początku kolejnej wydaje 2 punkty Szczęścia, a potem 4 punkty w trzeciej rundzie. Harvey wydał łącznie 7 punktów Szczęścia, ale udało mu się dotrzeć w bezpieczne miejsce. Na początku rundy czwartej nie wydaje już punktów i natychmiast automatycznie traci przytomność.

Jak uniknąć zastoju, kiedy obie strony nie zdają testu walki?

Czasami w trakcie walki w zwarciu obaj walczący nie zdają testu umiejętności, a więc w tej rundzie nic się nie dzieje. Można uznać, że obie strony są równie nieskuteczne w walce, ale można też spojrzeć na to inaczej. Otóż wyrządzanie bliźniemu krzywdy jest stosunkowo łatwe, a cała sztuka polega na tym, by umieć się bronić przed obrażeniami. W tym drugim przypadku nieudany test Walki Wręcz może oznaczać, że postać nie ustrzegła się obrażeń. Można to opisać tak, że nie trafiła przeciwnika, tylko ścianę obok albo też próbując uniku, weszła wprost pod cios. W walce łatwo o obrażenia, a pięści przeciwnika to tylko jedno z wielu zagrożeń.

Sytuację można rozwiązać na trzy sposoby:

- Zastosuj standardową zasadę: nieudane testy obu stron oznaczają, że nic się nie stało.
- Rozstrzygnij remis na korzyść postaci o wyższej wartości umiejętności.
- Pozwól obu stronom na zadanie obrażeń jak w wypadku udanego ataku i opisz, jak trafiają się jednocześnie.

Zasada ta nie ma zastosowania w przypadku broni miotającej oraz palnej.

Harvey walczy z istotą z głębin. Zadaje cios pięścią, a istota oddaje mu pazurami. Obaj ponoszą porażki w testach Walki Wręcz (Bijatyki). Zderzyli się i wymienili chaotyczne ciosy. Harvey zadał istocie 1K3 obrażeń, a sam otrzymał 1K6+1K4.

Obrażenia ukryte

Kiedy się zranimy, nie wiemy, jak wiele dzieli nas od śmierci. Strażnik Tajemnic może symulować tę niepewność, notując wartość otrzymanych przez Badaczy obrażeń, ale nie ujawniając ich graczom. Zamiast tego jedynie opisuje zranienie. Opis jest oczywiście subiektywny i może być mylący, bo czasami drobne skaleczenie może się wydawać całkiem poważne – i odwrotnie. Rozcięta skóra na głowie może sprawiać przerażające wrażenie, bo mocno krwawi, ale w istocie przekłada się zaledwie na jeden lub dwa punkty obrażeń. Strażnik zawsze może zażądać testu KON, żeby trzymać gracza w niepewności co do stanu jego Badacza (choć naturalnie w wypadku ciężkiej rany postać straci przytomność). Po walce lub zdarzeniu Strażnik może ujawnić graczowi dokładną liczbę obrażeń.

Harvey szuka czegoś w zaułku, kiedy zostaje postrzelony. Strażnik opisuje huk wystrzału i uderzenie w lewą nogę, a potem przesiąkającą krwią nogawkę. Po sekundzie pojawia się silny ból. Graczka Harveya stoi przed wyborem: kontynuować misję albo udać się do szpitala. Strażnik nie ujawnia, czy rana jest ciężka, ale prosi graczkę o wykonanie testu KON. Test jest udany. Później Strażnik zdradza graczce, że rana Harveya nie jest poważna (stracił 4 PW).

Ogień zaporowy

Celem prowadzenia ognia zaporowego jest zmuszenie grupy postaci do szukania osłony, bo nie mogą one wówczas odpowiedzieć ogniem. Strzelec nie wybiera konkretnego celu, ale deklaruje, że zasypuje ogniem zaporowym określoną grupę. Mogą ją stanowić wszyscy obecni w pomieszczeniu (np. podczas napadu na bank) albo określone osoby znajdujące się w zasięgu broni. Każdy cel na obszarze objętym ogniem zaporowym ma możliwość wykonania manewru szukania osłony, nie wiedząc, czy ktoś do niego celuje. Celem jest tu symulowanie paniki, jaką odczuwają ludzie pod ostrzałem.

Grupa sześciu Badaczy i czterech bohaterów niezależnych podejmuje próbę odbicia dziewczynki wziętej za zakładniczkę przez kultystę. Ciągnąc dziewczynkę do samochodu, kultysta oddaje trzy strzały w stronę Badaczy. Strażnik daje wszystkim możliwość szukania osłony. Czworo Badaczy z niej korzysta (dwoje odnosi sukces, dwoje ponosi porażkę), a cała reszta zostaje na miejscach. Strażnik przydziela każdemu Badaczowi i BN-owi liczbę od 1 do 10, a następnie rzuca trzykrotnie 1K10, by ustalić, kto padł celem ostrzału. Z losowania wynika, że kule dosięgną jednego BN-a, jednego Badacza, który rzucił się za osłonę, i jednego, który pozostał odkryty. Każdy atak zostaje następnie rozstrzygnięty według zwykłych zasad.



Kiedy postacie chcące szukać osłony już to uczynią, Strażnik powinien losowo zdecydować, kto z grupy jest celem, wliczając w to postacie za osłoną. Te ostatnie będzie oczywiście trudniej trafić.

Pancerze raz jeszcze

Broń śrutowa (strzelba) wystrzeliwuje chmurę drobnych śrucin, z których każda musi przebić pancerz. Obrażenia dla broni śrutowej ustala się przy użyciu kilku kości K6. Wartość Pancerza odlicza się od każdej K6 za obrażenia od śrutu. Jeżeli więc ładunek śrutu trafi postać noszącą skórzaną kurtkę (zapewniającą 1 punkt Pancerza), ów jeden punkt zostanie odjęty od każdej kości obrażeń, łącznie redukując pulę 4K6 obrażeń o 4 punkty.

Niektóre rodzaje pancerzy zapewniają ochronę tylko określonej części ciała, na przykład hełm chroni tylko głowę. Standardowe zasady walki w *Zewie Cthulhu* nie przewidują trafień w konkretne części ciała (patrz **Opcjonalne lokacje trafień**, poniżej). W zamieszaniu podczas walki wręcz albo przy upadku z okna łatwo uznać, że opancerzona część ciała (np. głowa) zmniejszy otrzymane obrażenia. Dla uproszczenia i płynności gry nie wykonuje się więc dalszych rzutów.

Jednak w przypadku pojedynczego, konkretnego ataku (takiego jak postrzał) powstaje pytanie, czy kula trafiła w opancerzoną część ciała. Aby na nie odpowiedzieć, potrzebny jest test Szczęścia. Udany oznacza, że kula trafiła w pancerz i obrażenia zostały zredukowane o jego wartość, a nieudany, że Badaczowi się nie poszczęściło i kula trafiła w odsłonięte miejsce. Postać nosząca pancerz chroniący zarówno głowę, jak i tułów otrzymuje w takiej sytuacji kość premiową do testów Szczęścia.

Postać nosząca pancerz na całym ciele lub istota posiadająca pancerz naturalny, jak na przykład skóra słonia, nie musi wykonywać testu – pancerz chroni ją w każdej sytuacji. Można celować w słaby punkt niechroniony pancerzem, na przykład otwarty pysk albo oko, a Strażnik powinien w takim wypadku podnieść poziom trudności albo przydzielić do testu kość karną.

Opcjonalne lokacje trafień

Zamiast testować Szczęście, żeby ustalić, czy pancerz uchronił postać przed obrażeniami, możesz rzucić 1K20 i porównać wynik z **Tabelą IV: Opcjonalne lokacje trafień** (patrz obok).

Celowniki optyczne

Luneta celownicza efektywnie podwaja podstawowy zasięg broni palnej. Użycie celownika optycznego na karabinie Lee Enfield.303 (podstawowy zasięg 110 metrów) pozwala prowadzić ogień bez zwiększania poziomu trudności aż do dystansu 220 metrów, a najdalszy zasięg wyniesie wówczas od 440 do 880 metrów. W przypadku strzelania w bezpośrednim zasięgu optyka nie zapewnia żadnych premii.

Mocowanie broni

Mocowanie broni na dwójnogu, trójnogu lub ciężkiej podstawie efektywnie podwaja zasięg podstawowy broni. Broń przymocowana do budynku lub pojazdu zapewnia strzelcowi kość premiową.

Ruch w walce

Walkę zazwyczaj rozgrywa się narracyjnie, więc odległość pomiędzy walczącymi rzadko jest precyzyjnie wyznaczona. Często wystarczą subiektywne określenia w rodzaju: „w zasięgu ręki", „blisko", „po drugiej stronie pokoju", „na końcu zaułka" itp. Jeśli jednak odległość może się okazać istotna dla rozgrywanej walki, należy użyć poniższych zasad.

Maksymalny dystans, jaki może pokonać postać w ciągu jednej rundy walki, wyrażony w metrach, jest równy jej Ruchowi pomnożonemu przez pięć.

W przypadku walki w zwarciu postać musi się zbliżyć na bezpośrednią odległość, by zaatakować.

- Postać może pokonać odległość równą wartości swego Ruchu i zaatakować normalnie.
- Jeżeli atakujący poruszy się o liczbę metrów równą lub mniejszą od wartości Ruchu pomnożonej przez pięć, może wykonać jeden atak w walce wręcz na końcu rundy.

TABELA IV: OPCJONALNE LOKACJE TRAFIEŃ

Rezultat rzutu 1K20	Lokacja
1–3	prawa noga
4–6	lewa noga
7–10	tułów
11–15	klatka piersiowa
16–17	prawa ręka
18–19	lewa ręka
20	głowa

W dowolnym momencie rundy postać używająca broni palnej może otworzyć ogień, będąc w ruchu.

- Jeśli postać chce skorzystać z premii +50 do ZR za broń gotową do strzału, musi oddać strzał przed wykonaniem ruchu.
- Postać może pokonać odległość równą jej Ruchowi wyrażoną w metrach i oddać strzał (lub strzały) normalnie, zgodnie ze swoją ZR.
- Jeżeli postać przemierzy wyrażoną w metrach odległość mniejszą niż wartość Ruchu pomnożonego przez 5, musi strzelać w biegu i nie ma czasu na przyjęcie stabilnej postawy strzeleckiej, przez co strzały obciążone są jedną kością karną. Strzelanie odbywa się w ciągu normalnej tury postaci zgodnie z kolejką ZR, ale jeżeli do pozycji strzeleckiej jest daleko, tura postaci może ulec opóźnieniu (decyzja Strażnika).

Całkowita osłona

Jeżeli cel pozostaje całkowicie ukryty przez całą rundę, napastnik nadal może strzelać przez osłonę w nadziei, że uda mu się trafić. Szansa na trafienie zależy od rozmiarów obszaru, na którym ukrywa się cel: pomiędzy ukrywaniem się w ogrodowej szopie i hangarze lotniczym jest w końcu duża różnica. Strzelec posługuje się tu głównie intuicją. Jeśli kryjówka jest

niewielka, Strażnik Tajemnic powinien podnieść trudność testu o jeden poziom. Jeżeli miejsca jest dużo, powinien podnieść go ponownie albo pozwolić na trafienie tylko w przypadku krytycznego sukcesu (albo wcale).

Strzelanie przez osłonę

W niektórych przypadkach wykorzystania całkowitej osłony atakujący może próbować ją przestrzelić, aby trafić cel. W takiej sytuacji należy dodać do testu kość karną (jak za częściową osłonę) i odjąć od obrażeń wartość Pancerza dla tego rodzaju osłony. Na przykład niski mur z cegieł może zapewnić Pancerz na poziomie 10, a cienki płot z desek najwyżej 1 (patrz **Pancerz**, str. 123).

Załóżmy, że strzelamy do postaci znajdującej się za wysokim murem z cegieł (w całkowitej osłonie). Należy podnieść trudność testu o dwa poziomy i odjąć wartość Pancerza 10 od jakichkolwiek obrażeń.

Zasięg bezpośredni raz jeszcze

Kość premiowa za strzelanie w zasięgu bezpośrednim nie ma zastosowania w przypadku bardzo długiej lub nieporęcznej broni, jak karabiny, pełnowymiarowe strzelby czy łuki, ponieważ trudno jest szybko celować z niej do ruchomego celu na małą odległość. Strzelby o krótkich lufach (przeznaczone do obrony miru domowego) oraz obrzyny otrzymują kość premiową za zasięg bezpośredni.

Postawa leżąca

Uznaje się, że postać na ziemi pozostaje w pozycji leżącej.

- Kopanie leżącego zawsze jest łatwiejsze: ataki skierowane przeciw leżącym postaciom otrzymują jedną kość premiową.
- Leżąca postać może wstać po udanym manewrze uniku albo kontrataku. Zamiast tego może też wstać we własnej turze i wykonać swoją akcję.
- Postawa leżąca zapewnia stabilną pozycję strzelecką. Leżąca postać otrzymuje jedną kość premiową do testów Broni Palnej.
- Leżąca postać stanowi mniejszy cel, dlatego przeciwnik celujący do niej otrzymuje jedną kość karną (zignoruj tę zasadę w zasięgu bezpośrednim).

Trucizny

Tabela III: Inne rodzaje obrażeń (patrz str. 138) opisuje słabe, silne i zabójcze trucizny w uproszczony sposób, który powinien wystarczyć na potrzeby większości rozgrywek. Jeżeli jednak chcesz się skupić na konkretnej truciźnie i jej skutkach, poniższy przewodnik może się okazać pomocny.

Trucizny dzielą się na cztery grupy: bardzo łagodne, łagodne, silne i zabójcze. Grupa określa, jak bardzo niebezpieczna jest pojedyncza dawka trucizny (bez względu na to, czy podaje się ją w napoju, zastrzyku, czy też przez ugryzienie lub żądło). Jeżeli postać otrzyma więcej niż jedną dawkę trucizny, dodaje kość karną do testu KON.

Szybkość działania trucizny zależy od sposobu jej podania oraz decyzji Strażnika. Szybko działające trucizny dają o sobie znać już po jednej rundzie (np. zatrucie cyjankiem oznacza śmierć w czasie krótszym od minuty). W przypadku wolniej działających trucizn efekty działania mogą się ujawnić po godzinach, a nawet dniach.

Trucizny powodują przeróżne objawy i skutki uboczne, w tym: bóle żołądka, wymioty, biegunkę, dreszcze, pocenie się, skurcze, żółtaczkę, przyspieszenie lub spowolnienie akcji serca, zaburzenia widzenia, konwulsje, utratę przytomności i paraliż. Tylko od Strażnika zależy, czy ofiara trucizny będzie zdolna do działania oraz czy należy dodać do testów kości karne lub zwiększyć poziom trudności.

Poza wymienionymi symptomami trucizny powodują również fizyczne obrażenia.

- Bardzo łagodne trucizny: brak obrażeń, wyłącznie tymczasowa utrata przytomności.
- Łagodne trucizny: 1K10.
- Silne trucizny: 2K10.
- Zabójcze trucizny: 4K10.

Postacie, którym uda się w teście KON uzyskać wynik poniżej ⅕ jej wartości, ucierpią mniej. Należy ograniczyć obrażenia o połowę i zredukować objawy (decyzja Strażnika). W niektórych sytuacjach Strażnik Tajemnic może pozwolić postaci wyjść bez szwanku ze stanu zatrucia, jeżeli test KON zakończy się krytycznym sukcesem. Postać może próbować forsować test KON przez pozbycie się trucizny z organizmu, na przykład poprzez prowokowanie wymiotów, amputację albo upuszczenie krwi. Sposoby te niekoniecznie muszą być skuteczne w prawdziwym życiu, ważna jest dramaturgia opowieści.



PRZYKŁADOWE TRUCIZNY

Trucizna	Szybkość działania	Efekty jednej dawki	Uwagi
α-Amanityna (w muchomorach)	od 6 do 24 godzin	Silne bóle żołądka, wymioty, żółtaczka. 1K10 obrażeń	Odpowiedzialna za 95% śmiertelnych przypadków zatrucia grzybami. Najbardziej niebezpieczny jest muchomor sromotnikowy.
Arszenik	od 30 minut do 24 godzin	Palący ból, wymioty, gwałtowna biegunka. 4K10 obrażeń	Zatrucie arszenikiem było trudne do wykrycia (stąd jego popularność jako narzędzia zbrodni) aż do 1836 roku, kiedy to wynaleziono próbę Marsha.
Belladonna (pokrzyk wilcza jagoda)	od 2 godzin do 2 dni	Przyspieszona akcja serca, zaburzenia widzenia, konwulsje. 4K10 obrażeń	Jedna z najbardziej trujących roślin na świecie, spożycie 10–20 jagód przez dorosłą osobę najczęściej kończy się śmiercią.
Chloroform	1 runda	Utrata przytomności na godzinę. Brak obrażeń	Powszechnie stosowany jako anestetyk w XIX i wczesnym XX wieku. Stężona dawka może spowodować śmierć.
Cyjanek	od 1 do 15 minut	Zawroty głowy, konwulsje, omdlenie, śmierć. 4K10 obrażeń	Silnie toksyczna substancja. Śmiertelna w postaci soli (doustnie) lub gazu (wziewnie).
Jad czarnej wdowy (latrotoksyna)	od 2 do 8 godzin	Dreszcze, pocenie się, mdłości. 1K10 obrażeń	W przypadku udzielenia pomocy medycznej jad czarnej wdowy rzadko bywa śmiertelny.
Jad grzechotnika	od 6 do 24 godzin	Wymioty, gwałtowne spazmy, zażółcenie pola widzenia. 2K10 obrażeń	Jad rozkłada tkanki i powoduje martwicę, ale rzadko bywa śmiertelny (szczególnie w przypadku podania antidotum w ciągu 1–2 godzin).
Jad kobry	od 15 do 60 minut	Konwulsje, niewydolność oddechowa. 4K10 obrażeń	Kontakt z oczami wywołuje natychmiastowe podrażnienie, a nieleczony powoduje ślepotę. W przypadku podania serum można uniknąć poważnych uszkodzeń organów i śmierci.
Kurara	1 runda	Paraliż mięśni, niewydolność oddechowa. 4K10 obrażeń	Nazwa zwyczajowa alkaloidu używanego w Ameryce Południowej do zatruwania strzał. Nieszkodliwa w przypadku połknięcia, tylko podanie do krwiobiegu powoduje paraliż.
Rohypnol	od 15 do 30 minut	Utrata przytomności na 4–8 godzin, możliwa amnezja. Brak obrażeń	Bezzapachowa i bezbarwna substancja dostępna tylko w czasach współczesnych.
Strychnina	od 10 do 20 minut	Gwałtowne skurcze mięśni, uduszenie, śmierć. 4K10 obrażeń	Posiada bardzo gorzki smak. Bez pomocy medycznej śmierć następuje w ciągu kilku godzin.





Moja gotowość do działania świadczyła o tym, że już od dawna musiałem podświadomie odczuwać zagrożenie i rozważać różne możliwości ucieczki. Od razu założyłem, że niewidoczny włamywacz jest zbyt groźny, by myśleć o stawieniu mu czoła, i pozostaje mi natychmiastowa rejterada. Jedynym wyjściem było wydostanie się z hotelu najrychlej, jak tylko się da, i to inną drogą niż głównymi schodami.

– H.P. Lovecraft, Widmo nad Innsmouth, tłum. Maciej Płaza


NIECHORZE
500 m
W 21667

ROZDZIAŁ 7

POŚCIGI

Sceny akcji w filmach i książkach zaliczają się zazwyczaj do jednej z dwóch kategorii: walk lub pościgów. Obszerna scena pościgu z *Widma nad Innsmouth*, której fragment otwiera ten rozdział, należy do najbardziej dynamicznych i wartych zapamiętania sekwencji akcji w całym dorobku Lovecrafta. Scena pościgu powinna zapewniać tyle samo dramatyzmu i ekscytacji co scena walki.

Pościg to coś więcej niż tylko test szybkości. Dobra scena pościgu składa się z serii dramatycznych lokacji, które stanowią wyzwania dla przemierzających je postaci. Bohaterowie mogą więc rozpocząć scenę na zatłoczonym rynku, po czym wbiec w wąski zaułek, wspiąć się po drabinie przeciwpożarowej i wybić okno, żeby kontynuować pościg w mieszkaniu na oczach jedzących właśnie obiad mieszkańców.

Pościg podzielony jest na rundy (podobnie jak walka). Na początku tury każdej z postaci Strażnik powinien opisać sytuację i zapytać, jakie akcje zamierza ona podjąć. Dopiero wtedy Strażnik może zdecydować, czy i jakie testy będą konieczne oraz jak wprowadzić ich skutki do opowieści, być może dokonując zmian w sytuacji, której stawi czoło kolejny gracz.

Zasady pościgu zakładają, że uciekinier ma otwartą drogę odwrotu. Jeżeli znalazł się w pułapce, przed rozpoczęciem jakiegokolwiek pościgu musi najpierw znaleźć drogę ucieczki.

Chociaż pewien poziom przyziemnego realizmu może być pożądany, nie poświęcaj mu nadmiernej uwagi. Pamiętaj, że waszym celem jest stworzenie dramatycznej fikcji, a nie wierne odtwarzanie rzeczywistych praw fizyki.

Na początek zajmiemy się prostym pościgiem, z jednym uciekinierem i jednym ścigającym. W dalszej części rozdziału przyjrzymy się też pościgom z wieloma uczestnikami. Zasady działają w przypadku każdego rodzaju pościgu, czy odbywa się on pieszo, w wodzie, czy w powietrzu, oraz dla każdego typu pojazdu.

Zasady pościgów zaprezentowano w pięciu częściach.

Część 1: Przygotowanie pościgu. Jest to metoda ustalenia, czy należy rozegrać pełny pościg. Jeżeli uciekinier jest na tyle zdeterminowany, by za wszelką cenę okazać się szybszym, wyścig nie rozwinie się poza Część 1.

Część 2: Wszczęcie pościgu. Zapewnia Strażnikowi zestaw zasad potrzebnych do zaplanowania pościgu, określenia położenia uczestników oraz liczby akcji, jakie mogą podjąć.

Część 3: Ruch. Określa podstawowe zasady ruchu oraz radzenia sobie z wszelkimi zagrożeniami i przeszkodami, jakie postacie mogą napotkać na swej drodze.

Część 4: Konflikt. Zawiera zasady rozwiązywania sytuacji, w których postacie próbują walczyć lub chwytać przeciwnika, a pojazdy taranować się lub zderzać.

Część 5: Zasady opcjonalne. Ostatnia część objaśnia zasady uzupełniające części od 1 do 4.

CZĘŚĆ 1: PRZYGOTOWANIE POŚCIGU

Jeżeli uciekinier jest znacząco szybszy od ścigającego, może uciec, zostawiając go daleko w tyle. W tej sytuacji pościg zakończy się niemal w chwili rozpoczęcia. Do wszczęcia pościgu potrzebny jest jeden test dla każdej z postaci. Jego rezultat oznacza jedną z dwóch możliwości:

- Uciekinier jest szybszy od ścigającego. Należy uznać, że ścigający szybko zostaje w tyle i nie ma powodu kontynuować sceny pościgu. Strażnik opisuje po prostu, że ścigający zgubił trop w okolicznościach stosownych do sytuacji.

- Ścigający okazuje się dostatecznie szybki, by schwytać uciekiniera. Jeżeli tak się stanie, akcja gry zostaje podjęta w najbardziej ekscytującym momencie: kiedy ścigający ma uciekiniera na wyciągnięcie ręki!

Test szybkości

Ten test pozwala określić Ruch postaci na czas trwania pościgu. Każda postać i każdy pojazd posiada wartość Zakresu Ruchu (Ruch). Szybkość pojazdu uzależniona jest od umiejętności kierowcy, a szybkość biegu zależy od kondycji fizycznej bohatera.

Uciekinier i ścigający wykonują test KON (jeżeli poruszają się pieszo lub w inny sposób za pomocą siły mięśni), żeby sprawdzić ich kondycję i wytrzymałość. Kierowcy testują Prowadzenie Samochodu (lub innego pojazdu), by ustalić sprawność w panowaniu nad nim.

- Sukces oznacza, że wartość Ruchu na czas trwania sceny nie uległa zmianie.
- Ekstremalny sukces dodaje +1 do wartości Ruchu na czas sceny.
- Porażka oznacza modyfikator -1 do Ruchu na czas pościgu.

Porównanie szybkości

Uciekinierowi udaje się umknąć, jeżeli jego zmodyfikowana wartość Ruchu jest wyższa od wartości ścigającego. Strażnik może pokrótce opisać, jak udało mu się uciec albo poprosić graczy o sugestie. Na tym pościg się kończy i należy przejść do następnej części scenariusza.

Jeżeli zmodyfikowana wartość Ruchu ścigającego jest wyższa lub równa wartości Ruchu uciekiniera, pościg rozpoczyna się według opisanych dalej zasad. Należy przejść do **Części 2: Wszczęcie pościgu**.



Harvey ucieka przed farmerem

CZĘŚĆ 2: WSZCZĘCIE POŚCIGU

Jeżeli wartość Ruchu uciekiniera okazała się zbyt niska, by zgubić ścigającego, to bez względu na sytuację początkową pościgu, Strażnik powinien przejść do momentu, kiedy ścigający znajduje się dwie lokacje za ściganym. Tak bliski dystans pozwala skupić rozgrywkę na ekscytującej części pościgu. Nie ma znaczenia, czy na początku wyścigu ścigający i uciekinier znajdowali się tuż obok siebie, czy w odległości kilometra. Celem jest przejście do pościgu! Uciekinier miał już szansę się wymknąć podczas testu szybkości. Strażnik zazwyczaj powinien ustalić odległość między uczestnikami pościgu na dwie lokacje, ale w wyjątkowych przypadkach może też zredukować ją do jednej. Doradzamy nie zwiększać początkowej odległości powyżej dwóch lokacji.

Harvey został przyłapany podczas zakradania się na farmę. Właściciel zauważył go z daleka i krzyknął, a Harvey rzucił się do ucieczki. Strażnik zarządza test szybkości. Graczka osiąga ekstremalny sukces i wartość Ruchu Harveya wzrasta z 6 do 7. Strażnik z kolei nie zdaje testu za farmera i obniża jego Ruch z 7 do 6. Harvey uzyskał wyższą wartość, więc udało mu się uciec. Strażnik opisuje, jak Badacz ogląda się przez ramię i widzi farmera potykającego się w błocie. Scena pościgu nie zostaje rozegrana.

Gdyby jednak Harvey nie zdał testu na KON, sytuacja wyglądałaby zgoła inaczej. Wartość Ruchu Badacza obniżyłaby się do 5, a Strażnik przygotowałby pościg, umieszczając postać farmera o dwie lokacje za Harveyem.

Lokacje

Słowem „lokacja" określa się pozycję podczas pościgu. Lokacje nie muszą być rozstawione w równych odstępach. Dwie lokacje mogą być oddzielone od siebie klatką schodową lub zamkniętymi drzwiami. Lokacją może też być określony punkt pośrodku pustej drogi. Lokacje nie stanowią określonej odległości, tylko dzielą pościg na rozróżnialne narracyjnie części. Na przykład hotel może być podzielony na wiele różnych lokacji, od drzwi obrotowych przez tłoczny hol, schody, windy, korytarze, restauracje, kuchnie, pokoje, biura itd.

Jeżeli pościg odbywa się w tym samym czasie co walka między innymi postaciami, Strażnik powinien zadbać, by odległość między lokacjami nie była zbyt wielka. Inaczej może dojść do sytuacji, w której jedna grupa Badaczy zdąży przebiec całą przecznicę w czasie, jaki innemu Badaczowi zajmie roztrzaskanie krzesła na głowie kultysty.

Pościg składa się z ciągu lokacji. Strażnik powinien notować, gdzie znajdują się poszczególne postacie. W zależności od szybkości postacie mogą pokonywać jedną lub więcej lokacji w ciągu każdej rundy. Pomiędzy lokacjami znajdują się zagrożenia i przeszkody (patrz dalej), które mogą spowolnić postacie.

Śledzenie przebiegu pościgu

Podczas prowadzenia sceny pościgu pomocna może być poniższa metoda śledzenia postępów uczestników.

Przygotuj czysty arkusz papieru albo tablicę. Narysuj linię punktów w odstępach co mniej więcej centymetr. Każdy z punktów na arkuszu to jedna lokacja. Oznacz pierwszy z nich literą reprezentującą ścigającego, a inicjał uciekiniera zanotuj dwa punkty dalej w zależności od początkowego dystansu (patrz **Część 2: Wszczęcie pościgu**). Podczas pościgu skreślaj po prostu litery i oznaczaj nimi kolejne lokacje.

Rozjuszony farmer ściga Harveya. Po testach szybkości Ruch Harveya wynosi 5, a farmera 6. Strażnik postanawia rozpocząć akcję z farmerem o dwie lokacje za Harveyem i oznacza pozycje uczestników w następujący sposób:

Start:

• • • • • •

Farmer Harvey

RUNDA POŚCIGU

Podobnie jak ma to miejsce w przypadku walki, pościg dzieli się na rundy i jest rozgrywany w kolejności ZR. Runda walki i runda pościgu to pojęcia równoznaczne.

Zręczność i kolejność poruszania

Pierwszeństwo działania może mieć duży wpływ na przebieg pościgu. Ustal kolejność poruszania, notując wartości ZR uczestników od najwyższej do najniższej. W przypadku remisu wykonaj test przeciwstawny, żeby sprawdzić, kto ma pierwszeństwo.

FIGURKI I MODELE

Jeżeli chcesz, do śledzenia pościgu możesz wykorzystać figurki oraz modele samochodów. Ustal z graczami, które figurki reprezentują ich postaci, a potem użyj znaczników albo punktów na kawałku papieru, aby rejestrować zmiany dystansu.

Akcje ruchu

Każda postać może w ciągu rundy wykonać określoną liczbę akcji ruchu. Służą one do przemieszczania się pomiędzy lokacjami. Szybsze postacie mogą wykonać więcej akcji ruchu od wolniejszych.

Każda postać oraz pojazd otrzymują bazowo jedną akcję ruchu. Do tej liczby dodaje się różnicę pomiędzy wartością Ruchu postaci/pojazdu a wartością Ruchu najwolniejszego uczestnika pościgu. Oznacza to, że najwolniejszy z uczestników zawsze będzie miał jedną akcję poruszania, postać o Ruchu wyższym o 1 otrzyma dwie akcje, ta o Ruchu wyższym o 2 – trzy akcje ruchu i tak dalej.

Wróćmy na chwilę do Harveya próbującego uciec przed rozwścieczonym farmerem. Po wykonaniu testu szybkości Ruch Harveya wynosi 5, a farmera 6. Obaj bazowo otrzymują jedną akcję ruchu, ale farmer otrzymuje drugą, ponieważ jest o jeden punkt szybszy od najwolniejszego uczestnika – Harveya.

Akcje w rundzie pościgu

W swojej turze, w kolejności od najwyższej do najniższej ZR, każda z postaci może wykonać następujące akcje:

- Przesunąć się do przodu w pościgu (i wydać na to akcje ruchu).
- Wykonać jeden atak* z użyciem umiejętności Walka Wręcz, Broń Palna lub Prowadzenie Samochodu.
- Rzucić zaklęcie.
- Wykonać inną akcję wymagającą czasu, a czasami również testu, na przykład otworzyć wytrychem zamek.

** Zwróć uwagę, że niektóre potwory mogą zaatakować kilka razy w ciągu jednej rundy; wszystkie ataki rozgrywane są w turze potwora.*

Postać może odłożyć swoją akcję do chwili, kiedy działanie podejmie inny bohater. Jeżeli w ten sposób dwóch (lub więcej) bohaterów zechce zadziałać w tym samym momencie, pierwszeństwo ma postać z najwyższą wartością ZR. Jeśli obie postacie chcą czekać, aż ta druga wykona swoją akcję, runda może się zakończyć bez podjęcia działania przez żadną z nich, a więc utracą one swoje akcje.

Forsowanie rzutów podczas pościgu

Podczas pościgu nie jest dozwolone forsowanie rzutów. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku walki, postać zazwyczaj będzie mogła podjąć kolejną próbę w następnej rundzie.

CZĘŚĆ 3: RUCH

Przemieszczanie się pomiędzy lokacjami

W terenie pozbawionym zagrożeń, takim jak pusty korytarz czy prosty odcinek drogi, przejście z jednej lokacji do następnej kosztuje jedną akcję ruchu.

ZAGROŻENIA

Jeżeli ścigający jest szybszy od uciekiniera, a pościg odbywa się w płaskim terenie pozbawionym przeszkód, prawdopodobnie szybko zakończy się sukcesem ścigającego. Jeśli obie postacie mają tę samą wartość Ruchu, pościg może nigdy się nie zakończyć, bo uciekinier stale będzie pozostawał poza zasięgiem ścigającego. W obu przypadkach prowadzi to do nudnych scen pościgu opartych wyłącznie na liczbach.

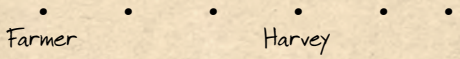
To właśnie zagrożenia dodają pościgom smaku: ostre zakręty, śliskie schody, cierniste krzewy, głębokie błoto itp. Zagrożenia zazwyczaj spowalniają postaci i pojazdy, a niewłaściwa reakcja może spowodować obrażenia.

Wracamy do Harveya uciekającego ścieżką przed farmerem. Po wykonaniu testu szybkości wartość Ruchu Harveya wynosi 5, a farmera 6. ZR Harveya ma wartość 55, a farmera 50.

Tura Harveya:

Harvey wykorzystuje swoją jedyną akcję i przesuwa się do przodu o jedną lokację na arkuszu. Na tym kończy się jego tura.

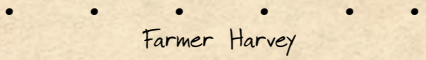
Po ruchu Harveya:



Tura farmera:

Farmer przesuwa się do przodu o dwie lokacje, wykorzystując obie akcje ruchu. Na tym kończy się jego tura.

Koniec pierwszej rundy:



Pod koniec pierwszej rundy farmer zmniejszył dystans do Harveya z dwóch do jednej lokacji. Jeżeli pościg dalej będzie przebiegał podobnie, farmer dopadnie Harveya pod koniec następnej rundy. Gdyby to farmer miał wyższą ZR, miałby pierwszeństwo ruchu w pierwszej rundzie i natychmiast złapałby uciekiniera.

Strażnik powinien opisać zagrożenie i pozwolić każdemu z graczy na nie zareagować. W takich sytuacjach duże znaczenie mają umiejętności, a czasami ostrożność jest ważniejsza od szybkości. Z kolei w innych sytuacjach lepsze może być podejście bardziej ryzykowne i oparte na sile i szybkości. Tak będzie na przykład podczas próby wyważenia drzwi albo pokonania zakrętu z dużą prędkością.

Jeżeli postać wybierze ostrożne podejście, może wydać akcje ruchu, żeby uzyskać kości premiowe w teście umiejętności koniecznym do bezpiecznego pokonania zagrożenia. Wydanie jednej akcji ruchu daje jedną kość premiową, a dwóch – dwie kości (nie można w jednym rzucie wykorzystać więcej niż dwóch kości premiowych). Jeśli test zakończy się sukcesem, postać lub pojazd nie zwolnią z powodu zagrożenia i mogą dalej brać udział w pościgu.

W przypadku porażki w teście Strażnik powinien zdecydować o tym, czy i jakie obrażenia odniosła postać lub czy i jak poważnie został uszkodzony pojazd. Należy się odwołać do **Tabeli III: Inne rodzaje obrażeń** (str. 138) w poszukiwaniu zasad dotyczących obrażeń postaci albo do **Tabeli VI: Kolizje** (str. 164), by znaleźć zasady uszkodzeń pojazdów. Nieudana próba ominięcia zagrożenia lub otrzymanie obrażeń najprawdopodobniej spowolnią postać lub pojazd. Rzuć 1K3, by ustalić liczbę utraconych akcji ruchu.

Zauważ, że na planie Strażnika (patrz str. 146) zagrożenie znajduje się między dwoma punktami reprezentującymi lokacje. W wybranym przykładzie obszar oznaczony jako „błoto" stanowi zagrożenie dla postaci przemieszczających się między lokacjami. Po jego pokonaniu postać powinna przejść do kolejnej lokacji bez względu na to, czy test umiejętności był udany, czy też zakończył się porażką.



Przyłapany podczas ucieczki przez okno

Umiejętności i zagrożenia

Strażnik Tajemnic ustala, jaka umiejętność albo zestaw umiejętności umożliwi skuteczne pokonanie zagrożenia, a także określa poziom trudności testu. Powinien zachęcać graczy do sugerowania, w jaki inny sposób ich Badacze mogliby pokonać zagrożenia na trasie pościgu. Jednak, jak zawsze, to Strażnik ostatecznie decyduje, czy propozycja gracza jest dopuszczalna. Oto kilka przykładów wykorzystania umiejętności podczas pokonywania zagrożeń:

- Wspinaczka przyda się podczas pokonywania ogrodzeń i murów albo do ucieczki przez okno.
- Test Pływania pozwoli pokonać rzekę lub jezioro.
- Unik pomoże lawirować w tłumie albo uniknąć potknięcia się o przewrócony kosz na śmieci w wąskim zaułku.
- Test Siły pozwoli przedrzeć się przez gęste błoto.
- Przebiegnięcie po szczycie muru bez upadku wymaga testu ZR.
- Test Prowadzenia Samochodu jest zawsze stosowany podczas pościgów samochodowych.

Powyższa lista nie wyczerpuje tematu i gracze mogą używać innych umiejętności dopuszczonych przez Strażnika.

Przykładowe zagrożenia w pościgach samochodowych

- Korek uliczny pozwalający na lawirowanie pomiędzy pojazdami.
- Zwrot o 180 stopni albo nawrót na hamulcu ręcznym.
- Roboty drogowe blokujące przejazd.
- Wypadek drogowy.
- Pieszy przechodzący przez jezdnię.
- Zatłoczone skrzyżowanie.
- Rowerzyści na drodze.
- Ostre zakręty albo dziury w nawierzchni.
- Zwierzęta na drodze (sarny, kozy, owce).
- Nagłe zajechanie drogi przez inny pojazd lub niespodziewany manewr zatrzymania.

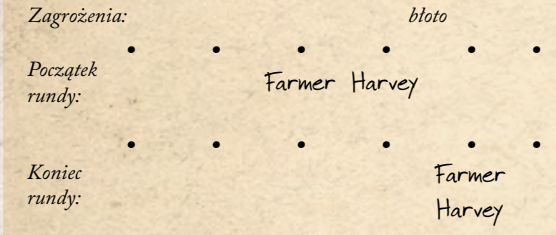
Uciekając przed rozwścieczonym farmerem, Harvey zauważa, że ścieżka przed nim jest nierówna i błotnista.

Tura Harveya:

Harvey prze naprzód i próbuje pokonać błoto kilkoma brawurowymi skokami. Strażnik prosi o test ZR, który Badacz zdaje. Po wykorzystaniu swojej jedynej akcji w tej rundzie Harvey przechodzi do następnej lokacji.

Tura farmera:

Farmer ma do dyspozycji dwie akcje ruchu i również dociera do błotnistego zagrożenia. Nie zdaje jednak testu ZR, wpada w poślizg i upada. Strażnik odwołuje się do ***Tabeli III: Inne rodzaje obrażeń*** *(str. 138) – wybiera średnie obrażenia i po rzucie 1K6 zadaje farmerowi 2 punkty obrażeń. Farmer musi też poświęcić jedną (1K3) dodatkową akcję ruchu. Ponieważ w tej rundzie wykorzystał już wszystkie akcje, nieudany test będzie go kosztował jedną z dwóch akcji w kolejnej rundzie.*



- Odłamki skał lub gruz na drodze.
- Wąska droga pomiędzy klifem a przepaścią.
- Powolne pojazdy dostawcze albo śmieciarki blokujące drogę.
- Obszar zamknięty dla ruchu pojazdów.
- Dwaj mężczyźni niosący ulicą taflę szkła.
- Targowisko albo teren budowy.
- Stos kartonów.
- Wyprzedzanie na wąskiej drodze albo pod prąd.
- Zjazd z drogi i jazda przez pole.
- Nadjeżdżający pojazd (zagrożenia mogą być ruchome!).

Przykładowe zagrożenia w pościgach pieszych

- Niski murek albo ogrodzenie.
- Zamknięte okno.
- Rzeka, jezioro albo bagnisko.
- Zatłoczona ulica.
- Wąski zaułek.
- Dach budynku.
- Dziura w murze.
- Wąski przewód wentylacyjny, zaśmiecony strych albo piwnica.
- Spiralna klatka schodowa.
- Przestrzeń między regałami w bibliotece lub w muzeum.

PRZESZKODY

Przeszkody uniemożliwiają kontynuowanie pościgu, dopóki nie zostaną ominięte lub pokonane w inny sposób. Przeszkodami mogą być zamknięte drzwi, wysokie ogrodzenie, otchłań bez dna itp. Różnica między zagrożeniem i przeszkodą może się wydawać niejasna. Wspięcie się na mierzący niespełna półtora metra murek może być niebezpieczne, ale nie zatrzyma zdeterminowanej osoby. Z kolei wspinaczka na mur mierzący ponad dwa metry będzie już przeszkodą. Wspinaczka na wysokość pierwszego piętra to przeszkoda (nieudana wspinaczka oznacza, że okno pozostanie poza zasięgiem), a wyjście przez okno to zagrożenie (bo może zakończyć się upadkiem). Strażnik powinien zdecydować, czy zagrożenie stanowi przeszkodę. W takim wypadku dalsze przemieszczanie się jest niemożliwe aż do udanego testu stosownej umiejętności albo do czasu zniszczenia przeszkody. Nieudany test umiejętności podczas pokonywania przeszkody może oznaczać obrażenia i opóźnienie tak samo jak w przypadku zagrożenia, ale zazwyczaj przeszkoda wywołuje jedynie opóźnienie i uniemożliwia postęp w pościgu.

PODSUMOWANIE: JAK PRZYGOTOWAĆ POŚCIG W PIĘCIU KROKACH

Podczas przygotowania pościgu Strażnik powinien wykonać następujące pięć kroków:

- Rozstawić ścigających.
- Rozstawić uciekinierów.
- Rozmieścić zagrożenia i przeszkody.
- Przydzielić uczestnikom stosowną liczbę akcji ruchu.
- Ustalić kolejność ZR.

Umiejętności i przeszkody

- Pokonanie przepaści lub skok z dachu na dach wymaga testu Skakania.
- Test Siły umożliwi sforsowanie drzwi.
- Otwarcie zaryglowanych drzwi wymaga testu Ślusarstwa.

Niektóre przeszkody można pokonać na kilka sposobów. Zamknięte drzwi można otworzyć wytrychem (za pomocą umiejętności Ślusarstwo) albo wyważyć (patrz dalej **Pokonywanie przeszkód**). Niektóre postacie mogą próbować wspiąć się na ogrodzenie, a inne spróbują po prostu się przez nie przebić.

Przykładowe przeszkody w pościgach samochodowych

- Korek uliczny tak ciasny, że nie da się lawirować między pojazdami.
- Blokada policyjna.
- Powalone drzewo.
- Osuwisko skalne.

Przykładowe przeszkody w pościgach pieszych

- Wysokie ogrodzenie lub mur.
- Przepaść.
- Zamknięte drzwi.

Pokonywanie przeszkód

Czy chodzi o wyważenie drzwi, czy też o przebicie się przez policyjną blokadę, siła bywa czasami najlepszym rozwiązaniem. W takim wypadku test ataku jest zbędny. Pojazdy zadają przeszkodzie 1K10 obrażeń za każdy punkt swojej Krzepy.



Przyjmuje się, że pojazdy próbujące sforsować przeszkodę jadą z pełną prędkością. Zatem jeśli pojazd zaatakuje przeszkodę, ale nie uda mu się jej zniszczyć, zniszczony zostanie sam pojazd.

Jeżeli przeszkoda ulegnie zniszczeniu, pojazd otrzyma obrażenia w wysokości połowy jej PW sprzed zderzenia.

Przeszkoda, która utraci wszystkie PW, przestaje być przeszkodą. Jej szczątki mogą się stać zagrożeniem dla kolejnych uczestników pościgu.

Przykładowe przeszkody i punkty Wytrzymałości

- Drzwi wewnątrz mieszkania albo cienki płot: 5 PW.
- Standardowe tylne drzwi: 10 PW.
- Mocne drzwi zewnętrzne domu: 15 PW.
- Mur z cegieł 20-centymetrowej grubości: 25 PW.
- Duże drzewo: 50 PW.
- Betonowy wspornik mostu: 100 PW.

Wściekły farmer w dalszym ciągu ściga Harveya. Drogę zagradza im drewniany płot.

Tura Harveya:

Płot wygląda na stary, więc Harvey szarżuje z zamiarem przebicia się przez przeszkodę. Badacz zadaje konstrukcji płotu 3 (1K3) punkty obrażeń. Strażnik postanawia, że płot jest wątły i ma tylko 5 PW, zatem pozostały jeszcze 2. Sztachety trzeszczą i pękają pod naporem Harveya, ale nie udaje mu się ich wyłamać. Badacz pozostaje w lokacji, w której rozpoczął swoją rundę.

Tura farmera:

Farmer ma dług w wysokości 1 akcji ruchu za sprawą upadku w błoto w poprzedniej rundzie, ma więc tylko 1 akcję ruchu i znajduje się w tej samej lokacji co Harvey. Wydaje akcję ruchu, żeby zaatakować uciekiniera, ale bezskutecznie.

Zagrożenia:				*błoto*	*płot*
	•	•	•	•	•
Koniec rundy:				Harvey	
				Farmer	

CZĘŚĆ 4: KONFLIKT

Jeżeli w grę nie wchodzi broń palna, postacie lub pojazdy mogą atakować tylko wtedy, kiedy znajdują się w tej samej lokacji co ich cel. Atak kosztuje jedną akcję ruchu. Postacie ograniczone są do zwykłej liczby ataków w rundzie. Wszystkie ataki rozstrzyga się tak samo jak w zwykłej walce.

Każda zaatakowana postać powinna otrzymać szansę na reakcję (kontratak albo unik) bez względu na to, czy pozostały jej jakieś akcje ruchu.

Większe potwory lub istoty mogą atakować pojazdy i próbować je zniszczyć albo używać manewrów, żeby pchnąć lub przewrócić pojazd, a nawet nim cisnąć (patrz **Krzepa** w **Rozdziale 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**, str. 310).

Pojazdy mogą brać udział w walce według zwykłych zasad, ale konieczne jest wtedy zastąpienie umiejętności Walka Wręcz i Unik umiejętnością Prowadzenie Samochodu. Pojazdy należy traktować jak broń zadającą 1K10 obrażeń za każdy punkt Krzepy. Każde pełne 10 punktów otrzymanych obrażeń obniża Krzepę pojazdu o 1 punkt (zaokrąglając w dół), a obrażenia poniżej 10 punktów można zignorować. Pojazd użyty do zadawania obrażeń sam również je otrzymuje w wysokości połowy zadanych obrażeń (zaokrąglając w dół). Nie może jednak w ten sposób utracić większej liczby punktów Krzepy niż początkowa wartość Krzepy, jaką posiadał cel, w który pojazd uderzył.

Samochód w zderzeniu z lekkim motocyklem mógłby zadać 50 (5K10) obrażeń, a zatem sam mógłby przy tym otrzymać 25 punktów obrażeń (dość, by utracić 2 punkty Krzepy). Jednak Lekki motocykl posiada tylko 1 punkt Krzepy, więc samochód również traci tylko 1 punkt.



Postać zaatakowana przez pojazd może kontratakować albo próbować uniku. Udany kontratak pozwala postaci nie tylko uniknąć uderzenia, ale i przeprowadzić własny, udany atak. Atak Badacza na pojazd raczej nie odniesie wyraźnego skutku. Co innego, jeżeli pojazd zaatakuje mroczne młode…

Używanie manewrów podczas pościgu

Jeżeli postać zamierza podciąć wrogowi nogi, pojazd chce zepchnąć z drogi inny pojazd albo postać usiłuje w inny sposób pozbawić przeciwnika kontroli, może zastosować manewr. Udany manewr sprowadza na cel takie same efekty co niezdany test pokonywania przeszkody: utrata 1K3 akcji ruchu oraz obrażenia stosowne do sytuacji wybrane z **Tabeli III: Inne rodzaje obrażeń** (str. 138) dla postaci lub z **Tabeli VI: Kolizje** (str. 164) w przypadku pojazdów. Jeżeli jednak postać chce użyć manewru, żeby osiągnąć konkretny cel, może zamiast tego rozegrać manewr tak, jak odbyłoby się to w zwykłej walce (patrz **Manewry**, str. 117).

Manewr można wykonać przeciw pojazdowi po to, aby zepchnąć go z drogi albo sprawić, żeby kierowca utracił panowanie nad kierownicą. Działają tu te same ograniczenia podyktowane Krzepą: pojazd atakujący inny pojazd o Krzepie o 1 wyższej otrzymuje jedną kość karną do testu. Krzepa wyższa o 2 oznacza dwie kości karne, a różnica 3 punktów oznacza, że manewr jest niemożliwy – różnica wielkości jest po prostu zbyt znaczna.

Na początku rundy Harvey znajduje się w tej samej lokacji co rozwścieczony farmer. Próbuje uciec, przedostając się przez płot.

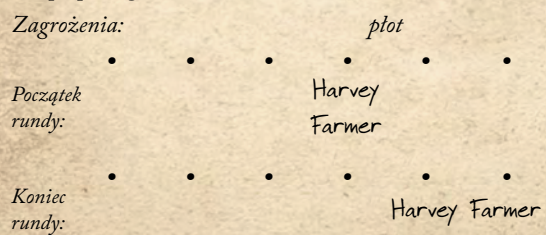
Tura Harveya:

Harvey nie zdaje testu Wspinaczki. Strażnik nie wyciąga negatywnych konsekwencji, uznając, że atak farmera wystarczy.

Tura farmera:

Farmer rzuca się na Harveya, który w odpowiedzi wybiera manewr mający na celu odrzucenie napastnika za płot, żeby móc uciec w przeciwnym kierunku. Obaj mają Krzepę 0, dlatego Badacz nie otrzymuje kości karnych. Farmer ponosi porażkę w teście, ale Harvey otrzymuje normalny sukces – udaje mu się przerzucić napastnika przez płot! W wyniku udanego manewru Badacza farmer musi wykonać test umiejętności, jakby napotkał na swojej drodze zagrożenie. Strażnik uznaje, że najbardziej odpowiedni będzie test ZR, którego wynik zdecyduje, czy farmerowi udało się wylądować na nogach, czy też upadł bezwładnie na plecy. Test ZR kończy się porażką i farmer odnosi „drobne obrażenia" za 3 (1K3) punkty obrażeń oraz traci 1 (1K3) akcję ruchu. Wylądował na plecach i będzie potrzebował chwili, żeby się pozbierać. Na tym kończy się jego tura: wykorzystał swoje dwie akcje ruchu (jedną poświęcił na atak, a drugą stracił z powodu skutecznego manewru Harveya).

Mapa pościgu Strażnika:



Kultysta prowadzący ciężarówkę wykorzystuje umiejętność Prowadzenie Samochodu, żeby wykonać manewr i zepchnąć auto Harveya z drogi. Harvey próbuje uniknąć ciężarówki, zastępując wartość Uniku wartością Prowadzenia Samochodu. Ciężarówka jest większa od auta Harveya, więc kultysta nie otrzymuje kości karnych w teście manewru. Badacz i kultysta wykonują testy Prowadzenia Samochodu. Kultysta osiąga trudny sukces, a Harvey normalny: kultysta wygrywa!

*Samochód Badacza zostaje zepchnięty z drogi, a Strażnik stosuje automatyczny wynik „drobnej kolizji" (patrz **Tabela VI: Kolizje**, str. 164), powodując utratę kolejnego punktu Krzepy pojazdu, gdy ten ląduje w rowie. Sam Harvey traci 2 (1K3) akcje ruchu i odnosi 2 (1K3) punkty obrażeń.*

CZĘŚĆ 5: ZASADY OPCJONALNE

Już po ciebie idą, Barbro…
– George A. Romero, *Noc żywych trupów*

Pierwsze cztery części niniejszego rozdziału opisują wszystkie standardowe zasady prowadzenia pościgów. Ostatnia część zawiera zasady opcjonalne, które pozwalają wzbogacić i pogłębić pościg.

Wybór trasy

Istotą pościgu jest fakt, że osoba skupiona na ucieczce (ofiara) zmuszona jest do podejmowania błyskawicznych decyzji, na przykład skręcić w lewo czy w prawo? Jeżeli istnieje wybór tras, uciekająca postać może wybrać dowolną z nich – trudniejszą albo łatwiejszą, szczególnie jeżeli uważa, że taki wybór działa na jej korzyść. Na przykład wprawny pływak może wybrać skok do rzeki, żeby zgubić prześladowców. Jeżeli uciekinierem jest Badacz, Strażnik powinien regularnie dawać mu trasy do wyboru.

Losowe zagrożenia i przeszkody

Strażnik może bardzo łatwo utrudnić graczom pościg, stale opisując warunki na trasie działające przeciwko nim. Dlatego lepszym rozwiązaniem dla wszystkich może być losowanie zagrożeń i przeszkód.

Rzuć 1K100:
01–59 = czysto!
60+ = 1 normalne zagrożenie lub przeszkoda
85+ = 1 trudne zagrożenie lub przeszkoda
96+ = 1 ekstremalne zagrożenie lub przeszkoda



Jeżeli warunki są szczególnie niebezpieczne, na przykład podczas pościgu w godzinach szczytu lub wiejskimi dróżkami podczas ciemnej nocy, Strażnik może dodać kość karną do rzutu na losowe zagrożenia i przeszkody.

Jeśli w danym terenie nie ma zagrożeń ani opóźniających czynników, na przykład jak podczas jazdy pustą szosą, do rzutu na losowe zagrożenia i przeszkody należy przyznać kość premiową.

Nagłe zagrożenia

Obszar pozbawiony zagrożeń w każdej chwili może się stać niebezpieczny. Z bocznej uliczki może wyjechać samochód, a na drogę wybiec pieszy. Ktoś może wybiec zza rogu w przeciwnym kierunku, uciekającego Badacza może zaatakować nieuwiązany pies itp.

W dowolnym momencie podczas rundy pościgu Strażnik lub gracz może poprosić o grupowy test Szczęścia. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, wydarzenia potoczą się po myśli graczy i będą mogli wybrać, kiedy i gdzie pojawi się nagłe zagrożenie. W przypadku porażki to Badacze napotkają nagłe zagrożenie wybrane przez Strażnika.

Nagłe zagrożenia powinny mieć normalną trudność. Gracze oraz Strażnik powinni na przemian żądać grupowych testów Szczęścia na wystąpienie nagłych zagrożeń. Oznacza to, że po teście zasugerowanym przez graczy musi nastąpić test Strażnika, potem znowu test graczy i tak dalej. Każda ze stron może zażądać pierwszego testu na nagłe zagrożenia podczas pościgu.

Jeżeli pościg zaczyna się nadmiernie przeciągać, Strażnik może zdecydować się podnieść poziom trudności nagłych zagrożeń.

Gaz do dechy

Wydając akcję ruchu podczas prowadzenia pojazdu, postać może przyspieszyć. Wówczas zamiast przemieścić się o jedną lokację, pokonuje od dwóch do pięciu za ten sam koszt jednej akcji ruchu.

Podane wartości Ruchu dla pojazdów są dość niskie i zaledwie o parę punktów przewyższają wartość Ruchu pieszego. Pojazd może jednak przyspieszyć i wydać dowolną liczbę akcji ruchu, żeby pokonać kilka lokacji. Oczywiście szybsza jazda ma też swoje wady, trudniej jest na przykład omijać zagrożenia.

- Kierowca może jak zwykle wydać jedną akcję ruchu na pokonanie jednej lokacji.
- Kierowca może pokonać dwie lub trzy lokacje za jedną akcję ruchu. Otrzymuje wówczas jedną kość karną w testach przy każdym napotkanym zagrożeniu.
- Kierowca może też wydać jedną akcję ruchu i pokonać od czterech do pięciu lokacji. Otrzymuje wówczas dwie kości karne w teście przy każdym napotkanym zagrożeniu.

Zwiększenie prędkości trzeba zadeklarować przed wykonaniem ruchu. Podobnie jak ma to miejsce w prawdziwym życiu, szybka jazda jest bezpieczniejsza, jeżeli kierowca widzi przed sobą drogę. Zasięg wzroku kierowcy zależy w całości od sytuacji i otoczenia, w jakim odbywa się pościg. W ludnym mieście widoczność może być ograniczona (do 1K3 lokacji, jeżeli chcesz określić ją losowo), na przedmieściach widać dalej (do 1K6 lokacji), a na prostej wiejskiej drodze zasięg wzroku jest największy (do 1K10 lokacji). Strażnik nie musi wcześniej ustalać, jakie miejsca reprezentują lokacje – może decydować o tym na bieżąco.

Po zadeklarowaniu przyspieszenia w celu przebycia określonej liczby lokacji za jedną akcję ruchu decyzji nie można już cofnąć. Pojazd jedzie dalej aż do momentu pokonania pełnej odległości (2, 3, 4 lub 5 lokacji) albo do nieudanego testu przy pokonywaniu zagrożenia. W takim wypadku należy zastosować skutki porażki, a dalszy ruch musi zostać ponownie opłacony akcjami i rozpoczęty na nowo.

Kości karne za przyspieszenie należy dodawać do testów zagrożeń, ale nie podczas taranowania przeszkód, kiedy to większa prędkość raczej pomaga, niż przeszkadza.

Przyspieszenie można deklarować kilka razy w jednej rundzie pościgu. Wciskając gaz do dechy, postać prowadząca pojazd z czterema akcjami ruchu może potencjalnie pokonać 20 lokacji w ciągu rundy.

Zgubienie ścigającego

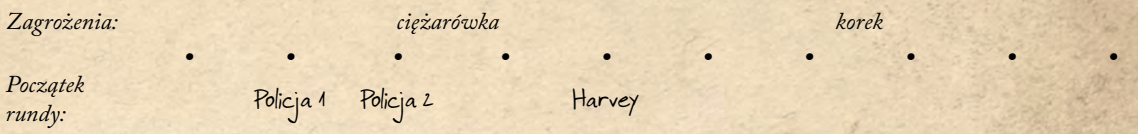
Ścigający może kontynuować pościg dopóty, dopóki zna położenie uciekiniera albo kierunek, w jakim ten się udaje. Każdy pościg jest wyjątkowy i składa się z unikatowej serii lokacji, dlatego Strażnik powinien zdecydować, w jakich punktach ścigający może zgubić ślad ofiary.

Istota z głębin próbuje dopaść Harveya w opuszczonym kinie. Na początku rundy potwór znajduje się w kinie, a Harvey jest już na zewnętrz, o trzy lokacje pościgu dalej. Kiedy istota z głębin opuszcza kino, Strażnik wykonuje test Tropienia. Czy potwór natrafi na ślad Harveya? Jeżeli nie, pościg zakończy się w tym momencie.

Dwa samochody policyjne ścigają Harveya ulicami Arkham. Harvey dysponuje jedną akcją ruchu, policyjni kierowcy mają po dwie. Harvey ma wyższą wartość ZR, a więc ma pierwszeństwo ruchu.

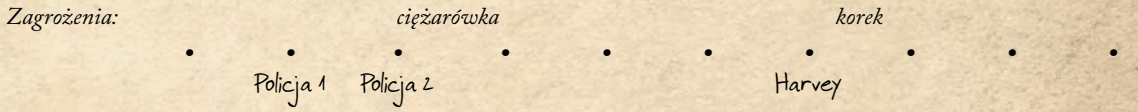
Tura Harveya:

Graczka chce przyspieszyć i pyta Strażnika, jak daleko widzi Harvey. Strażnik postanawia, że wzrok Badacza sięga trzy lokacje w przód, po czym wykonuje test, by sprawdzić, co go czeka. Otrzymuje wynik 29 oraz 02, czyli dwie kolejne lokacje bez zagrożeń. Przy trzeciej lokacji wyrzuca 87 – trudne zagrożenie. Strażnik informuje graczkę, że droga przed Harveyem stoi otworem, ale Badacz widzi na horyzoncie rosnący korek.



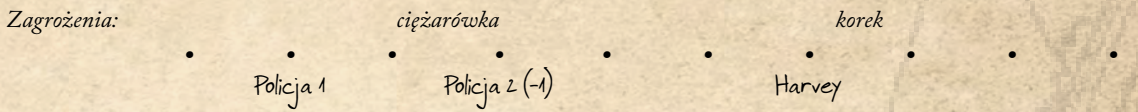
Początek tury Harveya:

Harvey naciska gaz do oporu i postanawia pokonać dwie lokacje, wydając swoją jedyną akcję ruchu (i wykorzystując zasadę ***Gaz do dechy!*** *– patrz obok). Nikt w tej rundzie nie zażądał testu na nagłe zagrożenia. Strażnik robi to teraz, przed ruchem Harveya, żeby spróbować przeszkodzić mu w pokonaniu otwartej drogi. Graczka prowadząca Harveya zdaje test Szczęścia, więc Strażnik zaznacza zagrożenie tuż przed wozem policyjnym. Opisuje graczom, jak przed maskę radiowozu wyjeżdża nieuważny kierowca ciężarówki. W tym samym czasie Harvey pokonuje dwie lokacje.*

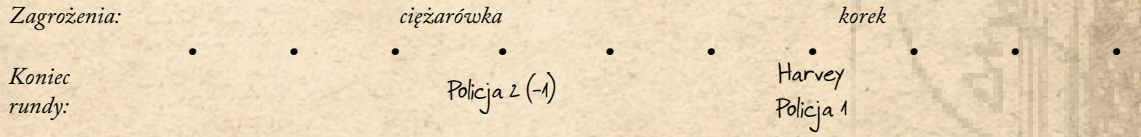


Koniec tury Harveya:

Wiodący wóz policyjnego pościgu P2 wydaje akcję ruchu, żeby przebyć jedną lokację. Strażnik musi wykonać normalny test Prowadzenia Samochodu dla wozu P2, ale ponosi porażkę. Wóz zahacza o ciężarówkę! Strażnik wybiera w konsekwencji „drobną kolizję" i P2 traci 1 (1K3) punkt Krzepy oraz 2 (1K3) akcje ruchu, wjeżdżając przy tym niemal na krawężnik. Na koniec tury P2 ma dług w postaci 1 akcji ruchu, który w następnej rundzie zmniejszy ich liczbę do jednej. Dla pamięci Strażnik zaznacza karę obok pozycji P2.



Kierowca P1, drugiego z wozów policji, widzi oddalającego się Harveya i przyspiesza, chcąc pokonać trzy lokacje w ramach pierwszej akcji ruchu. P2 oraz ciężarówka nadal stanowią zagrożenie, szczególnie że wokół kolizji zatrzymało się kilka innych pojazdów. Ponadto wóz P1 otrzymuje jedną kość karną do testu zagrożenia, ponieważ przyspieszył. P1 włącza syrenę i po wykonaniu udanego testu Prowadzenia Samochodu udaje mu się ominąć wypadek. Przewaga Harveya zmniejsza się do zaledwie dwóch lokacji, więc P1 wykorzystuje drugą ze swoich akcji ruchu, pokonuje obie lokacje i zrównuje się z autem Badacza.

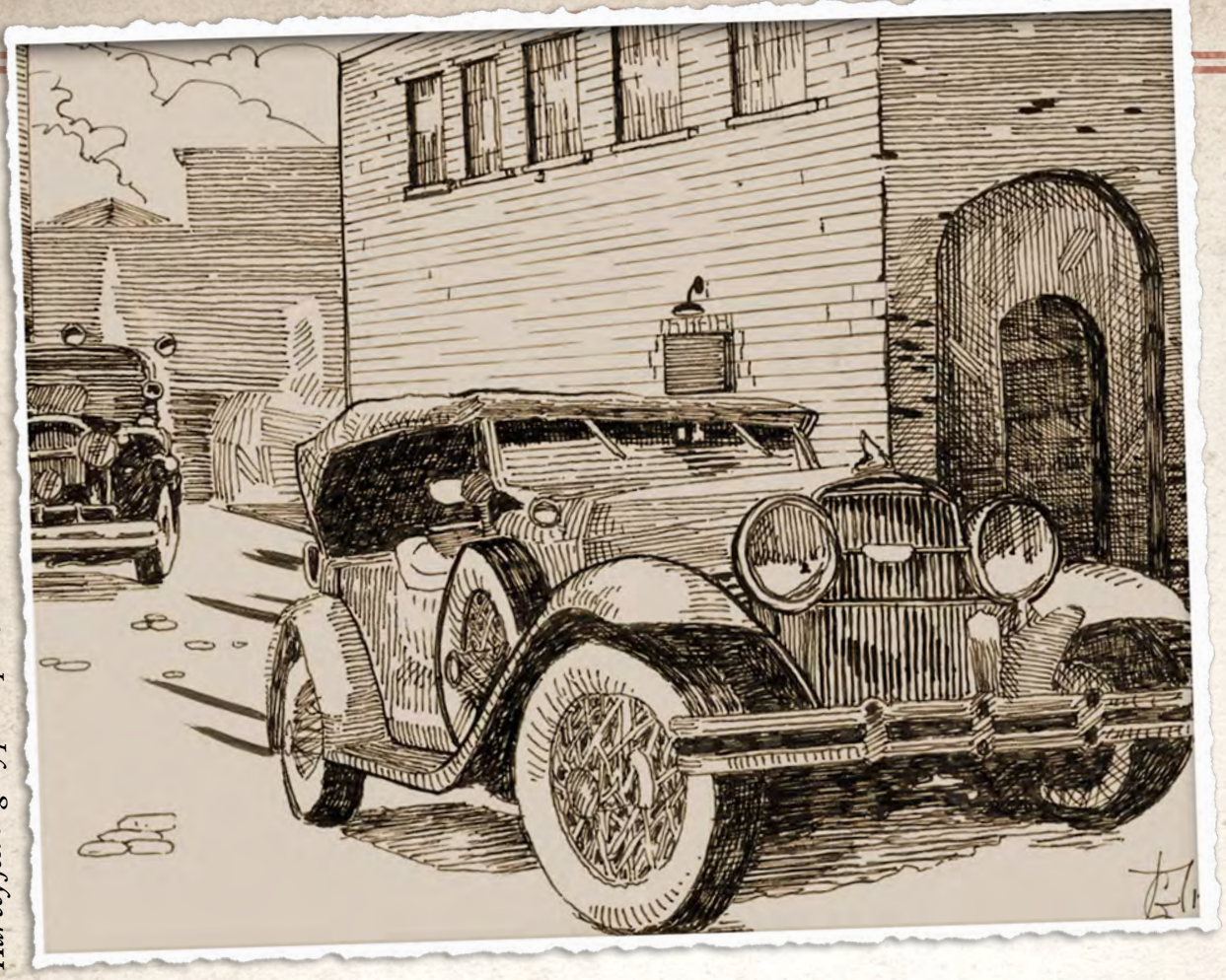


Ponieważ to Strażnik zażądał w tej rundzie testu na nagłe zagrożenia, w kolejnej rundzie może to zrobić tylko graczka. Strażnik nie może zażądać kolejnego testu, dopóki nie zdecyduje się na to któryś z graczy.

Kryjówki

Uciekinier może podjąć próbę ukrycia się przed prześladowcą w dowolnym momencie pościgu. Oczywiście im większą ma nad nimi przewagę, tym więcej czasu może poświęcić na znalezienie kryjówki. Tak jak ma to miejsce w przypadku każdego testu umiejętności, Strażnik powinien rozważyć sytuację przed wyznaczeniem poziomu trudności. Jeżeli ścigający nie znajdzie ukrywającej się postaci dzięki udanemu testowi Spostrzegawczości, uciekinier uniknie schwytania.

Ukrywanie pojazdów nie należy do rzeczy łatwych, ale kierowca może podjąć taką próbę, jeżeli znajdzie kryjówkę i ma wystarczającą przewagę. Do ukrycia pojazdu potrzebny jest łączony test Ukrywania i Prowadzenia Samochodu (patrz **Łączone testy umiejętności**, str. 103) udany dla obydwu umiejętności.



Harvey jest ścigany przez policję

Pasażerowie

Pasażerowie nie wykonują testu szybkości i nie przysługują im akcje ruchu. Mają prawo wykonać jedną akcję w swojej turze według kolejki ZR. Zazwyczaj mogą również używać broni palnej lub rzucać przedmiotami przez okna, żeby opóźnić lub zgubić pościg.

Jeden pasażer może pomagać kierowcy w nawigowaniu: czytać mapę i doradzać, jak omijać zagrożenia. Pasażer wykorzystujący swoją akcję, aby w ten sposób pomagać kierowcy, wykonuje test Spostrzegawczości lub Nawigacji. W przypadku sukcesu pojazd może raz podczas następnego ruchu przyspieszyć, otrzymując o jedną kość karną mniej (patrz **Gaz do dechy**, str. 154). Oznacza to, że pojazd może pokonać do trzech lokacji bez kości karnych albo do pięciu z jedną kością karną.

Ataki dystansowe podczas pościgu

Podczas pościgu można strzelać z broni palnej: biegnąca postać może się na chwilę zatrzymać i wykonać normalny atak strzelecki. Dostępne opcje są takie same jak w przypadku jednej rundy strzelania, na przykład jeden strzał z karabinu, do trzech strzałów z broni krótkiej itp. Opcja ta kosztuje jedną akcję ruchu, ale w jej trakcie postać się nie porusza.

Jeżeli postać aktywnie bierze udział w pościgu (pieszym lub samochodowym), wszelkie ataki strzeleckie wykonywane są z dodatkową kością karną. Strzelanie nie wpływa na powodzenie postaci w pościgu. Opcje dla strzelca pozostają takie same jak w zwykłej rundzie walki. Taka opcja nie kosztuje dodatkowych akcji ruchu.

Można oczywiście strzelać w opony pod warunkiem dodania do testu kości karnej (opony są małym celem). Opony mają 3 punkty Pancerza i można je zniszczyć tylko bronią przebija-

Harvey nadal ucieka przed istotą z głębin. Potwór jest tuż za nim, kiedy Harvey postanawia się ukryć w opuszczonym budynku. Istoty z głębin nie mają podanej wartości Spostrzegawczości, zatem Strażnik uznaje, że wynosi ona poniżej 50%. Harvey musi więc zdać normalny test Ukrywania. Strażnik przyznaje mu dwie kości premiowe za znaczną przewagę oraz obfity wybór kryjówek w opuszczonym budynku. Graczka prowadząca Harveya wyrzuca 45, 65 oraz 75 – same porażki. Badacz słyszy wkraczającą do budynku istotę i opuszcza swoją kryjówkę tylko po to, by znaleźć się w pułapce, narażony na atak potwora!

***Inny przykład:** Amy ma sporą przewagę nad ścigającym i chce się ukryć wraz z samochodem, skręcając na parking podziemny. Prowadzenie Samochodu Amy wynosi 60%, a Ukrywanie 40%. Prześladowca jest niedaleko i ma szansę zauważyć, jak samochód Amy wjeżdża na parking, więc Strażnik ustala normalny poziom trudności. Amy uzyskuje wynik 47, co oznacza normalny sukces w teście Prowadzenia Samochodu, ale porażkę w teście Ukrywania. Ścigający zauważył samochód!*



jącą. Opona pęknie, kiedy otrzyma 2 punkty obrażeń, obniżając tym samym Krzepę pojazdu o 1 punkt.

Strażnik powinien ocenić zasięg broni palnej. Zarówno kierowca, jak i pasażer są chronieni przez karoserię pojazdu (patrz **Tabela V: Statystyki pojazdów**, str. 162).

Zranienie kierowcy

Kierowca poruszającego się pojazdu, który otrzymał ciężką ranę, ale udało mu się nie stracić przytomności, nadal może stracić kontrolę nad pojazdem i musi natychmiast wykonać test jak w przypadku zagrożenia o trudnym poziomie. Kierowca, który utraci przytomność w wyniku ciężkiej rany, natychmiast przestaje kontrolować pojazd.

*Pasażer innego pojazdu strzela do Harveya z broni krótkiej i uzyskuje normalny sukces. Strażnik rzuca 1K10 i zadaje 10 obrażeń. Karoseria pojazdu redukuje obrażenia o 2, więc Badacz traci 8 PW. Oznacza to ciężką ranę, ale Harvey zdaje test KON i udaje mu się zachować przytomność. Musi teraz wykonać test Prowadzenia Samochodu, żeby nie stracić kontroli nad pojazdem. Test jest nieudany, dlatego Strażnik zagląda do **Tabeli VI: Kolizje** (str. 164) i wybiera z niej „umiarkowaną kolizję" (zagrożenie ma trudny poziom). Wykonuje rzuty, których wyniki wskazują na utratę 1 (1K6) punktu Krzepy oraz 3 (1K3) akcji ruchu. Umiarkowana kolizja oznacza również dla Harveya utratę 2 (1K6) PW. Strażnik opisuje, jak Badacz traci kontrolę nad pojazdem, który ociera się o nadjeżdżający z naprzeciwka samochód i wpada w niekontrolowany poślizg. Harvey potrzebuje chwili, żeby odzyskać kontrolę i wrócić do pościgu. Jego lokacja pozostaje niezmieniona.*

Inne sposoby reagowania na lokacje

Postać może zareagować na napotkaną lokację w sposób oryginalny albo nieoczekiwany. Jeżeli Strażnik opisał ją jako „pustą uliczkę w zamieszkanej okolicy", można uznać, że uciekinier pobiegnie prosto ku jej wylotowi, ale zamiast tego może też podbiec do najbliższych drzwi i spróbować je otworzyć (lub wyważyć). Jeżeli taka reakcja pasuje do opowieści, Strażnik powinien na nią pozwolić.

Postacie dołączające do pościgu

Każda postać dołączająca do trwającego pościgu powinna wykonać test szybkości, żeby ustalić wartość Ruchu. Następnie Strażnik powinien umieścić ją na stosownej lokacji.

Postać dołączająca do pościgu jako ścigający potrzebuje uzyskać wartość Ruchu równą co najmniej najwolniejszemu z uciekinierów. W przypadku niepowodzenia może zostać zignorowana.

Jeżeli postać dołącza do pościgu jako uciekinier i ma wartość Ruchu niższą od najwolniejszego uczestnika, trzeba raz jeszcze przeliczyć liczbę akcji ruchu wszystkich uczestników. Każda postać otrzymuje bazowo jedną akcję plus jedną za każdy punkt przewagi nad nowym najwolniejszym uczestnikiem.

Nie ma potrzeby ponownego przeliczania szybkości ani akcji w sytuacji, kiedy postać opuszcza pościg.

Zmiana sposobu poruszania się

W grze *Zew Cthulhu* istnieje wiele sposobów poruszania się. Niektóre istoty mają inną szybkość w powietrzu, a inną w wodzie. Jeżeli nie ma alternatywnej wartości Ruchu, Strażnik może pozwolić postaci użyć połowy zwykłej wartości pod warunkiem, że postać jest zdolna do wykonania takiego ruchu. Zatem człowiek o wartości Ruchu 8 miałby 4 punkty podczas pływania, ale nie ma wartości Ruchu dla latania.

Kiedy postać zmienia sposób poruszania się na inny, ale nadal wykorzystujący wyłącznie siłę mięśni, nie trzeba wykonywać nowego testu szybkości. Wystarczy stosownie zmienić jej wartość Ruchu, pamiętając o możliwym modyfikatorze +1 lub -1 zależnie od tego, czy uzyskała ekstremalny sukces albo porażkę w teście szybkości (KON) na początku pościgu (**Część 1: Przygotowanie pościgu**, str. 146).

Postacie, które zmienią sposób poruszania się z wykorzystującego siłę mięśni na prowadzenie pojazdu, powinny wykonać nowy test szybkości, używając wartości Prowadzenia Samochodu. Kiedy z kolei postać zostaje spieszona, powinna wykonać nowy test szybkości w oparciu o wartość KON.

Jeżeli zmianie ulegnie wartość szybkości (Ruchu) postaci, należy zmienić jej liczbę akcji ruchu. Zajrzyj do sekcji **Postacie dołączające do pościgu** na str. 158.

Tworzenie zagrożeń na drodze

Badacze, potwory oraz bohaterowie niezależni mogą swoimi akcjami wywoływać zagrożenia albo tworzyć przeszkody na drodze podczas rozgrywki. Zazwyczaj wymaga to poświęcenia akcji ruchu (bo zajmuje czas) i/lub testu umiejętności (aby skutecznie wcielić zamiar w życie). Poniżej wymieniono kilka przykładów możliwych działań. Strażnik powinien ocenić, czy działanie będzie możliwe.

- Zatrzymanie się celem zamknięcia drzwi na zasuwę lub na klucz kosztuje 1 akcję ruchu, ale nie wymaga testu.
- Zamknięcie drzwi przy użyciu umiejętności Ślusarstwo wymaga poświęcenia całej rundy pościgu oraz udanego testu.
- Zastawienie drzwi ciężką szafą wymaga zarówno jednej akcji ruchu, jak i testu Siły.
- Przewrócenie straganu z owocami celem opóźnienia pościgu nie powinno zająć więcej niż jedną akcję ruchu.
- Oddanie strzału celem wywołania paniki w tłumie wymaga testu Szczęścia. W przypadku porażki panika przyniesie postaci więcej problemów niż pożytku. Sukces oznacza, że tłum stanowi zagrożenie dla ścigających.
- Okrzyk „Łapać złodzieja!" w nadziei na pomoc przechodniów może wymagać testu Gadaniny albo Zastraszania.

Gracze mogą równie kreatywnie radzić sobie z pokonywaniem zagrożeń.

Rozdzielanie się

Postacie biorące udział w pościgu mogą wybrać dwie oddzielne trasy. Jeżeli tak się stanie, musisz jako Strażnik śledzić przebieg dodatkowego pościgu.



Straszliwy łowca ściga dwa samochody górską drogą

Potwory a pościgi

Większość potworów oraz zwierząt podczas pościgu zachowuje się podobnie do ludzi. Niektóre mogą posiadać zdolności, które zwalniają je z pewnych testów umiejętności, na przykład istoty latające nie muszą testować Skakania ani Wspinaczki.

Wiele potworów, zwierząt oraz bohaterów niezależnych nie posiada zapisanych wartości umiejętności, które mogą być przydatne podczas pościgu (Skakanie, Pływanie, Prowadzenie Samochodu itp.). W takich sytuacjach Strażnik powinien się kierować poniższymi wskazówkami:

- Jeżeli można założyć, że potwór albo BN posiada predyspozycje do danej umiejętności, należy zamiast wartości umiejętności przetestować wartość ZR.
- Jeżeli można założyć, że potwór albo BN nie posiada takich predyspozycji, należy zamiast wartości umiejętności przetestować ⅕ wartości ZR (albo po prostu uznać, że próba zakończyła się automatyczną porażką).
- Jeżeli nie ma podstaw, by zakładać predyspozycje lub ich brak, należy użyć ½ wartości ZR zamiast wartości umiejętności.

Jeżeli potrzebne są inne charakterystyki, Strażnik powinien po prostu przetestować cechę, która wydaje mu się najbardziej stosowna. Na przykład w sytuacji, gdy konieczne jest ustalenie wartości Spostrzegawczości potwora (którego opis nie obejmuje tej cechy), najbardziej stosowne będzie użycie INT. Zastanów się, jak bardzo spostrzegawczy może być potwór, a następnie przetestuj pełną wartość jego INT, jej ½ albo ⅕.

Harvey ucieka ulicami Nowego Jorku. Aby dostać się do następnej lokacji, musi przecisnąć się przez tłum, który stanowi zagrożenie. Strażnik decyduje, że jeżeli Harveyowi nie uda się test ZR, będzie zmuszony zwolnić i utraci 1K3 akcji ruchu. Otrzyma obrażenia tylko w przypadku krytycznej porażki (być może uderzy go przechodzień rozdrażniony przez pchającego się natręta). Badacz podejmuje jednak szybką decyzję i wyciąga broń, by oddać strzał w powietrze. Strażnik prosi o test Szczęścia, którego Harvey nie zdaje. Strażnik postanawia, że tłum rozprasza się w popłochu i zagrożenie mija, ale za to stojący nieopodal policjant rzuca się w pogoń za Harveyem!



– Ludzie, ratunku!

Gnophkeh to stwór przypominający nieco niedźwiedzia polarnego, a więc jest prawdopodobnie doskonałym pływakiem – przyznaj mu umiejętność Pływania w wysokości pełnej ZR. Możesz uznać, że ghule słabo pływają i testować ⅕ ich ZR.

Ucieczka z miejsca zdarzenia

Prowadząc niektóre sceny, możesz zechcieć sprawdzić, jak daleko Badacze zdążą uciec w ograniczonym czasie. Możesz w tym celu użyć zasad pościgu i podliczyć lokacje przebyte w ciągu określonej liczby rund.

Kolizje

Nieudany test pokonania zagrożenia na drodze oznacza, że Strażnik powinien rozważyć sytuację oraz ewentualne obrażenia, a następnie odwołać się do lewej kolumny w **Tabeli VI: Kolizje** (str. 164). Jeżeli nie masz pewności, co zrobić, użyj po prostu rezultatu „drobnej kolizji" dla zagrożenia o normalnym poziomie trudności, „umiarkowanej kolizji" dla zagrożenia o trudnym poziomie lub „poważnej kolizji" dla zagrożenia o ekstremalnym poziomie trudności.

Należy również wykonać rzut na obrażenia dla każdego z pasażerów pojazdu biorącego udział w kolizji, zastępując Krzepę punktami Wytrzymałości. Oznacza to, że pojazd biorący udział w umiarkowanej kolizji otrzymuje 1K6 uszkodzeń, a każdy z pasażerów 1K6 obrażeń.

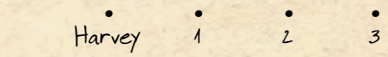
Większość kolizji wywoła również opóźnienie w pościgu (należy założyć, że pojazd wpadł w poślizg lub wytracił prędkość), które oznacza utratę 1K3 akcji ruchu.



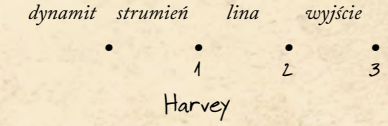
Kradzież samochodu może ściągnąć na Badaczy niechcianą uwagę

Harvey zapala lont laski dynamitu, po czym ucieka z jaskini przed wybuchem. Lontu wystarczy na co najmniej 7 rund ruchu. Na koniec siódmej rundy pościgu i każdej następnej potrzebny będzie test Szczęścia. Porażka oznacza wybuch dynamitu. Strażnik przyznaje Harveyowi jedną akcję ruchu na rundę. W każdej rundzie pościgu gracz może wykonać test umiejętności, aby pokonać zagrożenie (np. przedostać się po śliskich kamieniach przez podziemny strumień, wejść po linie albo przecisnąć się przez wejście do jaskini).

Kiedy dynamit eksploduje, Strażnik używa jego zasięgu do przydzielenia obrażeń. Podstawowy zasięg dynamitu to 3 metry, ale Strażnik postanawia, że ciasna przestrzeń jaskini podwaja tę wartość. Rozmieszcza lokacje pościgu co 6 metrów i zaznacza 1, 2 i 3 na swojej mapie dla zobrazowania zasięgu wybuchu. W zasięgu 1 obrażenia wyniosą 4K10, 2 – 2K10, a w 3 – 1K10. Harvey będzie bezpieczny, kiedy wydostanie się z jaskini. Jeżeli nie poniesie porażki podczas pokonywania zagrożeń w drodze do wyjścia, powinien zdążyć uciec przed wybuchem.



W pierwszej rundzie Harvey nie zdaje testu ZR i potyka się w strumieniu, otrzymując 2 (1K3) punkty obrażeń i tracąc 3 (1K3) akcje ruchu, gdy próbuje odzyskać równowagę na śliskim gruncie. Badacz ma jeszcze trzy akcje ruchu zanim Strażnik poprosi graczkę o test Szczęścia, by sprawdzić, czy doszło do wybuchu dynamitu. Sprawy przybrały dla Harveya zdecydowanie niekorzystny obrót…



Pościgi powietrzne i morskie

Pościg może się rozgrywać w dowolnym środowisku, a Strażnik powinien skorzystać z okazji do stworzenia odpowiednich zagrożeń i przeszkód. Na przykład na morzu zagrożeniem mogą być skały, mielizny, boje, fale, silny wiatr itp., w powietrzu zaś chmury, wysokie budynki, ptaki, przewody, działa przeciwlotnicze itp.

Zakres Ruchu

Zakres Ruchu jest miarą względnej szybkości. Podczas pościgu każdy punkt Ruchu jest ważny, bo daje dodatkową akcję ruchu. Z tego powodu stosunek Zakresu Ruchu do szybkości nie jest liniowy. Każdy punkt Ruchu równa się zwiększeniu szybkości o jakieś 50%.

Zakres Ruchu postaci nie musi oznaczać jej maksymalnej szybkości na krótkim dystansie, ale reprezentuje całkowitą szybkość podczas pościgu. Na przykład sprinter światowej klasy może osiągnąć wartość Ruchu 11 na 100 metrów, ale dla wysportowanego człowieka (Ruch 9) bardziej realistyczna jest szybkość ok. 20 km/h.



TABELA V: STATYSTYKI POJAZDÓW

Pojazdy z poniższej kategorii wymagają umiejętności Prowadzenie Samochodu.

Pojazd	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Samochód ekonomiczny	13	4	1	3–4
Samochód standardowy	14	5	2	4
Samochód luksusowy	15	6	2	4
Samochód sportowy	16	5	2	1
Furgonetka	14	6	2	2+
Ciężarówka sześciotonowa	13	7	2	2+
Ciężarówka osiemnastokołowa	13	9	2	3+
Lekki motocykl	13	1	0	1
Ciężki motocykl	16	3	0	1

Pojazdy z poniższej kategorii wymagają umiejętności Pilotowanie. Wiele z nich wymaga też licznej załogi.

Pojazdy latające	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Sterowiec	12	10	2	112+
Samolot śmigłowy	15	5	1	4+
Bombowiec	17	11	2	10+
Odrzutowiec	18	11	3	50+
Helikopter	15	5	2	15+

Kierowanie pojazdami z poniższej kategorii wymaga specjalnego szkolenia, można je jednak zastąpić umiejętnością Obsługa Ciężkiego Sprzętu.

Pojazdy ciężkie	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Czołg	11	20	24	4
Pociąg parowy	12	12	1	400+
Pociąg współczesny	15	14	2	400+

Kierowanie poniższymi środkami transportu wymaga umiejętności Jeździectwo lub Powożenie.

Inne środki transportu	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Koń (wraz z jeźdźcem)	11	4	0	1
Powóz czterokonny	10	3	0	6+
Rower	10	0,5	0	1

Pojazdy z poniższej kategorii wymagają umiejętności Pilotowanie. Wiele z nich wymaga też licznej załogi. Wartość Pancerza dotyczy postaci na pokładzie.

Pojazdy pływające	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Łódź wiosłowa	4	2	0	3
Poduszkowiec	12	4	0	22
Motorówka	14	3	0	6
Statek pasażerski	11	32	0	2200+
Okręt wojenny	11	65	0	1800+
Lotniskowiec	11	75	0	3200+
Okręt podwodny	12	24	0	120+

Legenda

Ruch: Wartość szybkości i zwrotności podczas pościgu. Podane wartości dotyczą współczesnych pojazdów – dla ich odpowiedników z lat 20. XX wieku można je zmniejszyć o 20% (choć i wtedy istniały samochody rozwijające prędkość powyżej 160 km/h).

Krzepa: Zakres wytrzymałości i rozmiarów pojazdu. Po zredukowaniu tej wartości do zera pojazd przestaje być zdatny do użytku. Każde pełne 10 punktów obrażeń zmniejsza Krzepę pojazdu o 1 punkt (zaokrąglając w dół); obrażenia poniżej 10 punktów można zignorować.

Jeżeli Krzepa pojazdu zostanie zredukowana do połowy (zaokrąglając w dół) początkowej wartości lub poniżej, oznacza to uszkodzenie i należy dodać jedną kość karną do testów Prowadzenia Samochodu (lub ekwiwalentu tej umiejętności).

Jeśli pojazd otrzyma w wyniku jednego zdarzenia obrażenia równe wartości swojej Krzepy, zostaje doszczętnie zniszczony w spektakularny sposób. Może więc eksplodować, spłonąć, dachować, obrócić się do góry dnem albo doznać kombinacji tych efektów. Pasażerowie najprawdopodobniej poniosą śmierć na miejscu. Tylko od Strażnika zależy, czy Badacze mają szansę na przeżycie katastrofy. Może on pozwolić na testy Szczęścia. Szczęśliwcy zostaną wyrzuceni z pojazdu podczas wypadku, ale powinni otrzymać co najmniej 2K10 obrażeń.

Jeżeli Krzepa pojazdu zostanie zmniejszona do zera w wyniku skumulowanych obrażeń (czyli mniejszych od początkowej Krzepy, w osobnych incydentach), jest on niezdolny do dalszego przemieszczania się. Zależnie od sytuacji (oraz być może testu Szczęścia) może to doprowadzić do wypadku skutkującego obrażeniami w wysokości 1K10 dla kierowcy bądź pilota oraz wszystkich pasażerów.

Pancerz: Dotyczy pasażerów i kierowcy lub pilota i odzwierciedla liczbę punktów Pancerza przeciw atakom z zewnątrz (np. przeciw ostrzałowi).

Pasażerowie i załoga: Liczba osób, jaką może pomieścić pojazd.

Ruch	5	6	7	8	9	10	11	12
km/h	5	6,5	9,5	13	19,5	29	43,5	65
Ruch	13	14	15	16	17	18	19	20
km/h	97	145	217	322	483	724	1086	1610

Pościgi z udziałem wielu uczestników

Prowadzenie pościgu, w którym bierze udział wiele postaci, różni się głównie fazą pierwszą (patrz **Część 1: Przygotowanie pościgu**, str. 146).

Najpierw ustal, kto kogo ściga oraz czy uciekinierzy pozostają w grupie, czy też się rozdzielają. Jeżeli się rozdzielą, należy przeprowadzić każdy pościg oddzielnie.

Każda postać biorąca udział w pościgu wykonuje test szybkości (testuje KON albo Prowadzenie Samochodu), aby ustalić Zakres Ruchu na czas pościgu (patrz **Test szybkości**, str. 147). Po wykonaniu testów ustal kolejkę szybkości dla obu grup – ścigających i uciekinierów.

Następnie usuń z kolejki postacie, które nie wezmą udziału w pościgu.

- Każdy uciekinier szybszy od najszybszego ze ścigających może całkowicie uniknąć pościgu.
- Ścigający wolniejszy od najwolniejszego z uciekinierów zostaje w tyle i nie bierze udziału w pościgu.

Obie grupy zostają uporządkowane według wartości Ruchu.

1. **Rozstaw ścigających:** Zacznij od najwolniejszego ze ścigających i umieść go na samym końcu pościgu. Następnie ulokuj pozostałych ścigających dalej o liczbę lokacji równą różnicy Ruchu. Po rozmieszczeniu wszystkich ścigających przejdź do uciekinierów.
2. **Rozstaw uciekinierów:** Podobnie jak ma to miejsce w przypadku pościgów jeden na jednego, należy umieścić najwolniejszego z uciekinierów o dwie lokacje od najszybszego ze ścigających. Pozostali uciekinierzy powinni się znaleźć przed najwolniejszym ze ścigających, dalej o liczbę lokacji równą różnicy Ruchu.
3. **Rozmieść zagrożenia:** Zanotuj wszelkie zagrożenia, przeszkody oraz punkty orientacyjne w terenie.
4. **Akcje ruchu:** Ustal liczbę akcji ruchu dla każdej postaci.
5. **Ustal kolejność ZR:** Sporządź listę uczestników pościgu w kolejności ZR, od najszybszego do najwolniejszego.

Przykład z opowiadania *Zew Cthulhu*

W opowiadaniu Lovecrafta plany Cthulhu zostają pokrzyżowane, kiedy Johansen taranuje go rufą „Alertu". Czy podobny manewr byłby możliwy zgodnie z zasadami *Zewu Cthulhu*? Potraktujmy Johansena jak Badacza, a jego statkowi nadajmy wartości Krzepy 22 oraz Ruchu 11 (statystyki okrętu wojennego). Krzepa Cthulhu wynosi 22, a Ruch 14 (pływanie). Zarówno Cthulhu, jak i Johansen wykonują testy szybkości, uzyskując ekstremalne sukcesy. Ruch statku wynosi 12, a Cthulhu 15. Cthulhu ma pierwszeństwo w kolejności ZR i dysponuje czterema akcjami ruchu



Taranując Cthulhu statkiem, Johansen uciekł przed Wielkim Przedwiecznym

TABELA VI: KOLIZJE

Kolizja	Obrażenia	Przykłady
Drobna kolizja: do tej kategorii zalicza się większość normalnych zagrożeń. Może spowodować jedynie niewielkie obrażenia, rzadziej coś poważnego	1K3-1 Krzepy	otarcie się o inny pojazd, przytarcie lampy ulicznej, zderzenie ze słupkiem, potrącenie człowieka lub istoty o podobnych rozmiarach
Umiarkowana kolizja: większość trudnych zagrożeń. Może doprowadzić do poważnych obrażeń i zniszczenia pojazdu	1K6 Krzepy	zderzenie z krową albo dorodną sarną, ciężkim motocyklem albo ekonomicznym modelem samochodu
Poważna kolizja: większość ekstremalnych zagrożeń. Prawdopodobnie zakończy się skasowaniem pojazdu	1K10 Krzepy	zderzenie ze standardowym modelem samochodu, lampą uliczną albo drzewem
Katastrofa: może doprowadzić do skasowania ciężarówki, a niemal zawsze doprowadza do skasowania samochodu osobowego	2K10 Krzepy	kolizja z ciężarówką, autobusem albo starym drzewem
Śmierć na drodze: z większości pojazdów po takiej kolizji zostają tylko pogięte szczątki	5K10 Krzepy	kolizja z TIR-em albo pociągiem, trafienie przez meteor

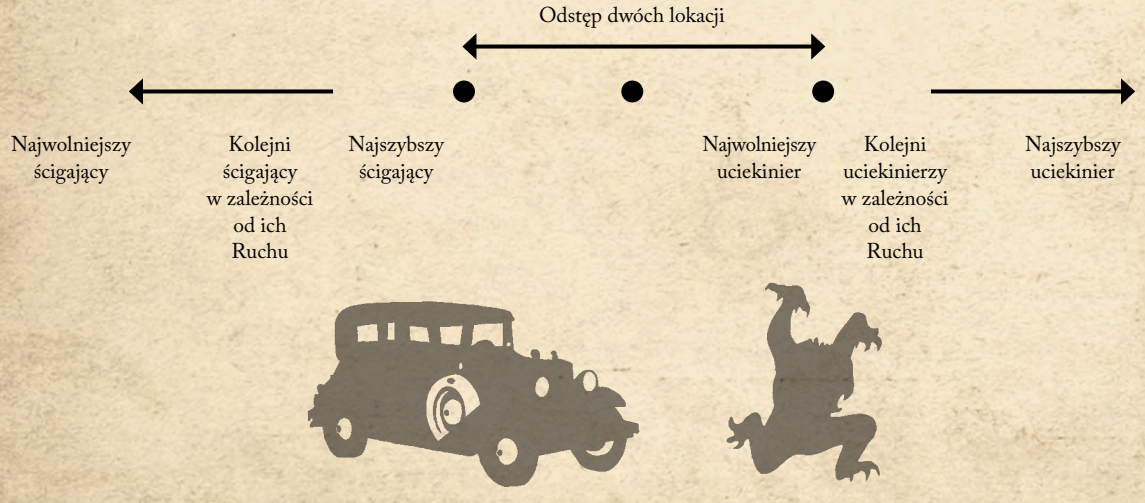
w każdej rundzie. Johansen jest drugi i ma tylko jedną akcję. Nadajmy Johansenowi umiejętność Pilotowania (Łodzi) na poziomie 70%. Wartość Walki Cthulhu wynosi 100%.

Tura Cthulhu: Wielki Przedwieczny wykorzystuje dwie ze swoich akcji, żeby pochwycić „Alert". Trzecią poświęca na zatopienie statku. Johansen postanawia kontratakować i zastosować manewr. Jego celem jest powstrzymanie Cthulhu na tyle długo, by mieć szansę na ucieczkę.

Strażnik wyrzuca 34 w teście Walki Wręcz, czyli trudny sukces dla próbującego zniszczyć okręt Wielkiego Cthulhu. Gracz wyrzuca 14 w teście Pilotowania Johansena – ekstremalny sukces! Johansen wygrywa, a Strażnik zastanawia się nad skutkami starcia. Celem Badacza było powstrzymanie potwora na tyle długo, by zdążyć uciec. Strażnik pomija rzut na obrażenia, ale sprawdza, ile akcji ruchu stracił Wielki Cthulhu – uzyskuje 3 (1K3). Strażnik opisuje, jak Wielki Przedwieczny wydaje się pękać, uwalniając przy tym smród niczym z tysiąca otwartych grobowców. Cthulhu zostaje odepchnięty o jedną lokację w tył i traci ostatnią akcję w tej rundzie oraz dwie w następnej w wyniku manewru Johansena.

Tura Johansena: Johansen dysponuje tylko jedną akcją ruchu i postanawia dać całą naprzód, szybko pokonując pięć kolejnych lokacji. Strażnik nie stawia na jego drodze żadnych przeszkód i Johansen zwiększa dystans do sześciu lokacji. Podczas ucieczki Johansen ogląda się przez ramię i widzi, jak przypominająca Cthulhu chmura zaczyna znowu nabierać rzeczywistej formy, ale jest daleko za statkiem! Cthulhu nie jest w stanie dopaść jednostki w ciągu następnej rundy i Strażnik postanawia, że Johansenowi udało się uciec.

POŚCIG Z UDZIAŁEM WIELU UCZESTNIKÓW




CHARLESFORD

Pewnego wieczoru Brian, Scott i Harvey siedzą nad drinkami w swoim mieszkaniu, kiedy u ich drzwi zjawia się trzech kultystów. Badacze wiedzą, że drzwi nie powstrzymają intruzów na długo, dlatego postanawiają uciec przez okno. Strażnik ustala, czy wszyscy Badacze zamierzają uciekać w tym samym kierunku, czy też chcą się rozdzielić. Gracze wybierają wspólny kierunek, co oznacza tylko jeden pościg.

Strażnik zarządza test szybkości (KON) dla każdej z postaci. Badacze muszą się wydostać przez okno, a kultyści są zajęci wyważaniem drzwi. Obie strony są spowolnione, więc nikt nie otrzymuje kości karnych ani premiowych do testu szybkości.

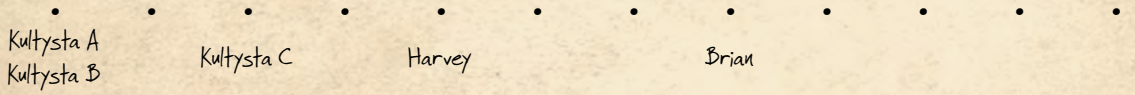
Harvey (Ruch 6): nie zdał testu KON; Ruch 5 (6–1).
Brian (Ruch 8): zdał test KON; Ruch 8.
Scott (Ruch 9): zdał test KON i uzyskał ekstremalny sukces; Ruch 10 (9 + 1).
Kultysta A (Ruch 8): nie zdał testu KON; Ruch 7 (8–1).
Kultysta B (Ruch 8): nie zdał testu KON; Ruch 7 (8–1).
Kultysta C (Ruch 8): zdał test KON i uzyskał ekstremalny sukces; Ruch 9 (8 + 1).

Scott ma wyższą wartość Ruchu od wszystkich ścigających i udaje mu się uciec (chyba że postanowi zostać i pomóc przyjaciołom). Brian i Harvey uciekają w tym samym kierunku co Scott, ale mogą zostać schwytani, ponieważ nie przewyższają kultystów szybkością. Zaczynamy pościg!

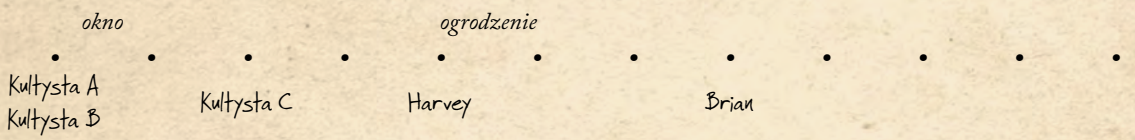
Ścigający kultyści, od najwolniejszego:
Kultysta A (7), Kultysta B (7), Kultysta C (9)

Uciekający Badacze, od najwolniejszego:
Harvey (5), Brian (8), Scott (10).

1. ***Rozstawienie ścigających:*** *Strażnik zaczyna od zanotowania najwolniejszych ścigających (Kultyści A i B). Są na początku pościgu, a o dwie lokacje przed nimi znajduje się Kultysta C (Ruch 9–Ruch 7 = odstęp dwóch lokacji).*
2. ***Rozstawienie uciekinierów:*** *Odstęp pomiędzy najszybszym ze ścigających (Kultysta C) a najwolniejszym uciekinierem (Harvey) wynosi standardowe dwie lokacje. Wartość Ruchu Briana jest o 3 wyższa od wartości Ruchu Harveya, dlatego rozpoczyna pościg o trzy lokacje przed nim (chyba że postanowi zostać w tyle i pomóc przyjacielowi).*



3. ***Rozmieszczenie zagrożeń:*** *Strażnik rozpoczyna pościg po ucieczce przez okno, kiedy Badacze są już na zewnątrz budynku i kontunuują ucieczkę przed kultystami.*



Ilustracja przedstawia arkusz pościgu Strażnika, który notuje tylko pozycje postaci, zagrożenia oraz przeszkody.

Kultyści A i B stoją przy oknie i zamierzają wyjść na zewnątrz.
Kultysta C już wyszedł przez okno i znajduje się na podwórzu, depcząc Harveyowi po piętach.
Harvey (H) jest na podwórzu i zamierza wspiąć się na ogrodzenie.
Brian (B) jest z przodu; pokonał już ogrodzenie i znajduje się w bocznej ulicy.

4. ***Akcje ruchu:*** *Jako najwolniejszy, Harvey ma 1 akcję ruchu. Kultyści A i B mają po 3 akcje (jedna bazowa plus dwie za Ruch wyższy o 2 od Ruchu Harveya). Brian ma 4 akcje ruchu (jedna bazowa plus trzy za Ruch wyższy o 3 od Ruchu Harveya). Kultysta C otrzymuje 5 akcji ruchu (jedna bazowa plus cztery za Ruch wyższy o 4 od Ruchu Harveya).*
5. ***Kolejność ZR:*** *Brian ma najwyższą wartość ZR. Następny jest Harvey, potem kultyści. Strażnik używa identycznych statystyk dla każdego z kultystów, a ponieważ mają równą ZR, kolejność podejmowania przez nich akcji nie ma znaczenia.*

RUNDA PIERWSZA::
Zauważ, jak Strażnik przeszedł do wszczęcia pościgu (patrz str. 147). Brian, najszybszy z kultystów oraz Harvey nie musieli wykonywać testów podczas schodzenia przez okno, a Brian zdążył już pokonać ogrodzenie. Wszystkie te wydarzenia podyktowane są wynikami testu szybkości.

Tura Briana:

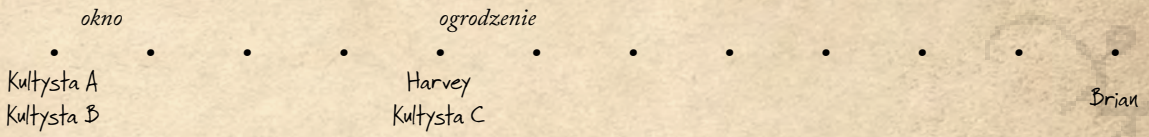
Brian zaczyna jako pierwszy i przemieszcza się uliczką o 4 lokacje. Strażnik decyduje, że każda z nich jest pozbawiona zagrożeń. Całkiem odpowiada mu możliwość, że jeden z Badaczy zostanie w tyle, opuszczony przez przyjaciół!

Tura Harveya:

Harvey musi się przedostać przez ogrodzenie (przeszkodę). Ponieważ wie, że kultyści depczą mu po piętach, postanawia wdrapać się na płot, nie zważając na niebezpieczeństwo. Wydaje na to swoją jedyną akcję ruchu, ale nie zdaje testu Wspinaczki. Ponieważ Strażnik uznał ogrodzenie za przeszkodę, porażka Badacza oznacza, że nie przesunął się do przodu. Jego tura się kończy. Strażnik postanawia nie zadawać Harveyowi żadnych obrażeń za upadek z ogrodzenia. Wystarczy mu fakt, że zaraz zaatakują go kultyści. Jeżeli Badacz nadal chce pokonać ogrodzenie, będzie musiał spróbować jeszcze raz w następnej rundzie.

Tura Kultysty C:

Kultysta C wykorzystuje dwie ze swoich akcji ruchu, żeby dopaść Harveya, a trzecią, żeby go zaatakować (patrz ***Część 4: Konflikt****, str. 152). W połowie pierwszej rundy mapa Strażnika przedstawia się następująco:*



Harvey bezskutecznie próbuje wspiąć się na płot, kiedy atakuje go Kultysta C. Badacz postanawia odepchnąć go kopnięciem (kontratakuje). Kultysta wybiera manewr i próbuje pochwycić Harveya i ściągnąć go z płotu. Krzepa kultysty wynosi 0, czyli tyle samo co Harveya, a więc żaden nie otrzymuje kości karnych ani premiowych podczas wykonywania manewru.

Harvey wykonuje rzut i uzyskuje 59 – porażka.

Strażnik wyrzuca 20 za kultystę – normalny sukces.

Kultyście udaje się ściągnąć Harveya z płotu i postanawia pchnąć go jedną lokację w tył, na sam środek podwórza. Kultysta wykonał już atak i nie może atakować ponownie w tej samej rundzie, chociaż pozostały mu dwie akcje ruchu. Wykorzystuje swoją czwartą akcję, by zbliżyć się do Harveya. Kultysta C nadal ma jeszcze jedną akcję ruchu (piątą), ale postanawia na tym zakończyć swoją turę.

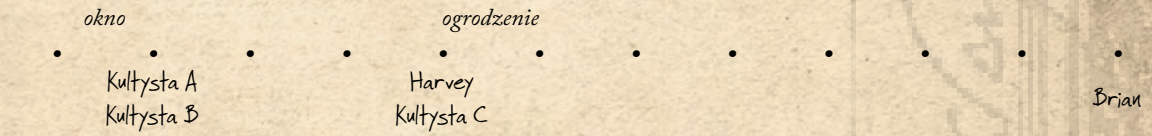
Tura Kultysty B:

Kolej na Kultystę B, który musi wykonać udany test umiejętności podczas wychodzenia przez okno. Kultysta B widzi leżącego na podwórzu Harveya i wybiera ryzykowne rozwiązanie: wyskakuje z okna. Strażnik stwierdza, że test Wspinaczki miałby normalną trudność, ale dla testu Skakania podnosi poziom do trudnego. Strażnik wykonuje rzut za Kultystę B i ponosi porażkę. Odwołując się do ***Tabeli III: Inne rodzaje obrażeń*** *ze str. 138, Strażnik postanawia zadać kultyście 1K10 obrażeń, ponieważ skok z wysokości był niebezpiecznym pomysłem. Strażnik opisuje, jak kultysta zalicza twarde lądowanie i nie udaje mu się dosięgnąć Harveya. Podjęta akcja kosztuje Kultystę B jedną (1K3) dodatkową akcję ruchu, zostaje mu więc już tylko jedna. Wykorzystuje ją, aby zbliżyć się do Harveya o jedną lokację i kończy turę.*

Tura Kultysty A:

Na widok fatalnego upadku współwyznawcy, Kultysta A postanawia zachować ostrożność (patrz ***Zagrożenia****, str. 148). Poświęca dodatkową akcję ruchu, żeby uzyskać kość premiową w teście Wspinaczki. Test okazuje się udany i Kultysta A wykorzystuje swoją trzecią i zarazem ostatnią akcję, aby przesunąć się do przodu o jedną lokację.*

Pod koniec rundy pierwszej mapa Strażnika wygląda następująco:



Harvey ma kłopoty. Strażnik postanawia, że Brianowi udało się uciec. Harvey znalazł się w potrzasku, zmuszony do walki z kultystami. Jest bardzo prawdopodobne, że uda im się go obezwładnić i uprowadzić.



Muszę jednak spróbować opowiedzieć co, jak mi się zdaje,
ujrzałem w żółtym świetle drwiącego księżyca - co tarabaniło się
w falujących podskokach drogą do Rowley, gdym kulił się
w kępach jeżyn na opuszczonym torowisku.

– H.P. Lovecraft, Widmo nad Innsmouth,
tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ

8

POCZYTALNOŚĆ

Badacze rozpoczynają grę jako osoby racjonalne i przy zdrowych zmysłach. Podczas przygód napotkają jednak nieziemską grozę, obce istoty i przerażające prawdy o wszechświecie mitów Cthulhu, które wystawią na próbę ich umysły oraz poczucie normalności i doprowadzą ich na granice obłędu. W niektórych przypadkach próby te mogą się okazać zbyt trudne, a nieszczęśni Badacze mogą popaść w chwilowe, czasowe, a nawet trwałe szaleństwo.

Każdy Badacz posiada punkty Poczytalności, których wartość może wzrastać lub spadać podczas rozgrywki. Poczytalność pozwala określić, czy Badacz jest w stanie znieść okropności mitów Cthulhu oraz stawić czoło strachowi bez rzucenia się do ucieczki. Utrata punktów Poczytalności może prowadzić do obłędu. Utrata ostatniego punktu Poczytalności oznacza, że Badacz popadł w trwały i nieuleczalny obłęd, a jego gracz będzie musiał stworzyć nową postać.

Poczytalność w grze *Zew Cthulhu* wzorowana jest na zachowaniu bohaterów opowieści H.P. Lovecrafta, którzy często mdleją lub tracą rozum w obliczu nieziemskiej fizyki lub potwornych istot spoza czasu i przestrzeni. Poczytalność działa jak zapis elastyczności psychicznej Badacza oraz jego odporności na emocjonalną traumę. Postacie rozpoczynające grę z większą liczbą punktów Poczytalności łatwiej racjonalizują traumatyczne wydarzenia lub wypierają straszliwe wspomnienia. Z kolei bohaterowie posiadający mniej punktów Poczytalności mają delikatniejszy umysł i są podatniejsi na niestabilność emocjonalną. Wprawdzie kosmiczna groza mitów Cthulhu to główne zagrożenie dla umysłów Badaczy, ale inne makabryczne lub nawet stosunkowo normalne wydarzenia także mogą wywołać wstrząsy emocjonalne.

W sytuacji grozy lub utraty równowagi psychicznej Strażnik powinien sprawdzić odporność psychiczną i emocjonalną Badaczy poprzez test Poczytalności każdej z postaci uwikłanej w sytuację. Badacze mogą popaść w obłęd, jeżeli w krótkim czasie utracą zbyt wiele punktów Poczytalności. Prowadzi to do chwilowej lub czasowej niepoczytalności.

PUNKTY ORAZ TESTY POCZYTALNOŚCI

Należy uważnie śledzić wartość punktów Poczytalności, która może spadać lub wzrastać podczas rozgrywki. Strażnik może zażądać testu Poczytalności za każdym razem, kiedy Badacze natrafią na sytuację zagrażającą ich zdrowiu psychicznemu. Gracze prowadzący bohaterów doświadczających grozy rzucają 1K100. Wartość równa lub niższa od aktualnej Poczytalności Badacza oznacza sukces, przy czym w testach Poczytalności nie wykorzystuje się kości karnych ani premiowych (z jednym wyjątkiem – **Samopomocy**, patrz str. 185).

Uwaga: Jeżeli stosujecie na sesjach opcjonalne zasady dotyczące punktów Szczęścia, pamiętajcie, że nie można ich wydawać na testy Poczytalności.

Udany rzut oznacza, że Badacz nie utracił punktów Poczytalności lub stracił ich minimalną liczbę. Nieudany test Poczytalności zawsze oznacza utratę punktów Poczytalności. Liczba utraconych punktów może zależeć od zaklęcia, księgi, istoty lub sytuacji, w jakiej znalazł się Badacz.

W publikowanych scenariuszach do *Zewu Cthulhu* testy utraty Poczytalności oznaczane są dwiema liczbami oddzielonymi uko śnikiem, np: P 1/1K4+1. Liczba przed ukośnikiem oznacza liczbę PP utraconą w przypadku udanego testu, a po ukośniku – utratę PP w wyniku porażki. Niekiedy można się spotkać z zapisem P 0/1K4, co oznacza, że udany test pozwala Badaczowi wyjść z sytuacji z nienaruszonymi punktami Poczytalności, ale porażka zakończy się utratą 1K4 PP.



Nieudany test Poczytalności zawsze wiąże się z chwilową utratą kontroli. Strażnik powinien wówczas zadecydować, jakie mimowolne działanie podejmie Badacz. Na przykład:

- **Podskok ze strachu** – Badacz prawie wyskakuje ze skóry i upuszcza trzymany przedmiot (okulary, latarkę, broń, księgę itp.).
- **Okrzyk przerażenia** – Badacz zwraca na siebie uwagę nagłym wrzaskiem lub niespodziewanym powiedzeniem czegoś niestosownego.
- **Nerwowy odruch** – Badacz niebezpiecznie skręca kierownicę pojazdu, odruchowo zasłania twarz rękami albo wzdryga się nerwowo.
- **Odruchowa akcja** – jeżeli test Poczytalności zakończy się porażką podczas rundy walki, Strażnik może wybrać następną akcję Badacza w walce, na przykład Badacz zadaje cios pięścią, odruchowo naciska na spust lub chowa się za plecami innej postaci.
- **Paraliż** – Badacz przez chwilę tylko się gapi z niedowierzaniem, niezdolny do działania.

Krytyczna porażka w teście Poczytalności oznacza utratę maksymalnej liczby punktów Poczytalności w danej sytuacji.

Utrata więcej niż kilku punktów Poczytalności naraz może prowadzić do niepoczytalności, co opisano w dalszej części rozdziału.

Napotkanie jednego ghula grozi utratą 0/1K6 PP. Tak samo jest w przypadku napotkania wielu ghuli naraz – test dotyczy sytuacji, nie każdego ze źródeł strachu.

Harvey Walters podąża za tropem aż do krypty, gdzie znajduje ghula pożywiającego się ludzkimi szczątkami pośród trumien. Strażnik zarządza test Poczytalności. Harvey ma 45 PP, a jego graczka wyrzuca 83 – porażka. Strażnik opisuje graczce, jak wstrząśnięty Harvey odruchowo zachłystuje się powietrzem. Graczka rzuca 1K6 i otrzymuje wynik 4, co oznacza utratę przez Harveya 4 PP (pozostało mu 45-4 = 41 punktów Poczytalności).

MAKSYMALNA POCZYTALNOŚĆ

Niebezpieczeństwo szaleństwa w *Zewie Cthulhu* stanowi nierozerwalny element charakterystyki świata mitów Cthulhu. Skonfrontowani z nimi ludzie rzadko dobrowolnie wybierają drogę mitów, bo są one ze swej natury odrażające i wstrętne. Związek pomiędzy punktami Poczytalności i umiejętnością Mity Cthulhu podkreśla moc, jaką daje wiedza o mitach, z którą styczność równocześnie korumpuje postać i rujnuje jej zdrowie psychiczne.

Wartość punktów Poczytalności może wzrastać i spadać podczas rozgrywki, ale nie może nigdy przekroczyć wartości Poczytalności postaci. Górna granica Poczytalności, jaką bazowo mógłby osiągnąć Badacz, wynosi 99. Wiedza o mitach Cthulhu zawsze obniża maksymalną liczbę punktów Poczytalności Badacza – wynosi ona 99 minus aktualna wartość umiejętności Mity Cthulhu (99-Mity Cthulhu).

Rozwijając umiejętność Mity Cthulhu, gracz powinien zredukować wartość Poczytalności o taką samą liczbę punktów.

Harvey Walters poświęca czas na wertowanie starożytnych ksiąg, zyskując przy tym 3% umiejętności Mity Cthulhu. Graczka dodaje 3 punkty do Mitów Cthulhu i zmniejsza maksymalną Poczytalność Harveya z 99 do 96.

NIEPOCZYTALNOŚĆ

Za to, co opowiem teraz, nie mogę już z czystym sumieniem poręczyć; w rzeczy samej łudzę się jeszcze rozpaczliwą resztką nadziei, że wszystko, co przytrafiło mi się potem, było już tylko demonicznym snem lub zrodzonym z obłędu majakiem. Mózg trawiła mi gorączka, niemal wszystko docierało do mnie jak przez kłęby mgły.

– H.P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*, tłum. Maciej Płaza

W grze *Zew Cthulhu* traumatyczne wydarzenia oraz wiedza o potwornościach mitów mogą wywołać niepoczytalność. Czas trwania stanu niepoczytalności zależy od liczby lub proporcji utraconych punktów Poczytalności.

Mogą wystąpić trzy rodzaje niepoczytalności: chwilowa, czasowa lub trwała.

Bez względu na to, czy niepoczytalność jest chwilowa, czy czasowa, w grze dzieli się na trzy fazy:

Faza pierwsza: niepoczytalność zaczyna się od krótkiego ataku szaleństwa, kiedy gracz traci czasowo kontrolę nad poczynaniami Badacza (patrz **Niepoczytalność faza 1: Atak szaleństwa**, str. 172).

Faza druga: po ataku szaleństwa następuje stan niepoczytalności ukrytej, kiedy gracz sprawuje pełną kontrolę nad postacią, ale Badacz jest narażony na wystąpienie urojeń, fobii i kolejnych ataków szaleństwa (patrz **Niepoczytalność faza 2: Niepoczytalność ukryta**, str. 175).

Faza trzecia: Ostatnią fazą jest odzyskiwanie zdrowia (patrz **Leczenie i odzyskiwanie Poczytalności**, str. 181).

Chwilowa niepoczytalność

Jeżeli Badacz traci pięć lub więcej punktów Poczytalności w wyniku jednego testu, doznaje tak znacznej traumy emocjonalnej, że Strażnik musi sprawdzić stan jego umysłu. Zarządza wówczas test Inteligencji (INT). W przypadku porażki Badacz wypiera wspomnienie (w ten sposób ludzki umysł broni się przed traumą) i nie popada w obłęd. Paradoksalnie, jeżeli test INT się powiedzie, Badacz uświadamia sobie wszystkie konsekwencje tego, co doświadczył lub ujrzał, i staje się chwilowo niepoczytalny. Skutki chwilowej niepoczytalności rozpoczynają się natychmiast i trwają 1K10 godzin.

PRZYKŁADY UTRATY PUNKTÓW POCZYTALNOŚCI

0/1K2 Niespodziewane znalezienie okaleczonych zwłok zwierzęcia.
0/1K3 Niespodziewane natknięcie się na ludzkie zwłoki lub ich fragmenty.
0/1K4 Ujrzenie strumienia krwi.
1/1K4 +1 Znalezienie straszliwie zbezczeszczonych zwłok człowieka.
0/1K6 Przebudzenie w zamkniętej trumnie.
0/1K6 Widok gwałtownej śmierci przyjaciela.
0/1K6 Ujrzenie ghula.
1/1K6 Napotkanie osoby, która z pewnością nie żyje.
0/1K10 Przeżycie ciężkich tortur.
1/1K10 Ujrzenie umarłego powstającego z grobu.
2/2K10+1 Ujrzenie gigantycznej głowy spadającej z nieba.
1K10/1K100 Ujrzenie Wielkiego Cthulhu.

Czasowa niepoczytalność

Utrata ⅕ lub więcej punktów aktualnej Poczytalności w ciągu jednego dnia w świecie gry oznacza dla Badacza stan czasowej niepoczytalności. Żaden Badacz nie jest w stanie po prostu otrząsnąć się po utracie tak znacznej liczby PP. W tym przypadku „dzień" jest określany przez Strażnika i trwa zazwyczaj do momentu znalezienia bezpiecznego miejsca, gdzie Badacz będzie mógł odpocząć i zebrać myśli. Zależnie od sytuacji może to oznaczać przetrwanie do świtu, porządne wyspanie się albo wypicie filiżanki świeżo zaparzonej herbaty. Czasowa niepoczytalność trwa dopóty, dopóki Badacz nie zostanie wyleczony lub sam nie odzyska zdrowia (patrz **Odzyskiwanie zdrowia po czasowej niepoczytalności**, str. 181).

Trwała niepoczytalność

Kiedy PP Badacza spadną do zera, staje się on całkowicie i nieuleczalnie niepoczytalny, a gracz traci nad nim kontrolę. W świecie rzeczywistym każda niepoczytalność jest czasowa, ponieważ nikt nie potrafi przewidywać przyszłości równie dokładnie jak Strażnik Tajemnic.

Liczne zaburzenia, zwłaszcza wrodzone, nie pozostawiają nadziei na wyleczenie. Wiele opowiadań Lovecrafta kończy się sugestią, że narratora czeka w przyszłości jedynie obłęd.

Każdy Strażnik musi sam postanowić, do czego ostatecznie doprowadzi szaleństwo. Lokalny szpital psychiatryczny opuszczają niekiedy wychudłe, nienaturalnie blade postacie. Zmienione niemal nie do poznania przez rozdzierającą duszę grozę, rozglądając się uważnie, nieśmiało powracają na przedmieścia Arkham lub innej miejscowości, a potem próbują odzyskać coś zbliżonego do dawnego życia. Jednak żaden gracz nie powinien uważać podobnej możliwości za swoje prawo i przywilej.

SKUTKI NIEPOCZYTALNOŚCI

St. John jest zmasakrowanym trupem i tylko ja wiem dlaczego; a jest to wiedza takiego rodzaju, że zamierzam palnąć sobie w głowę, ponieważ boję się, że zostanę zmasakrowany tak jak on. Przez bezświetlne, nieskończone korytarze infernalnej fantazji nadciąga czarna, bezkształtna Nemezis popychająca mnie do samounicestwienia.

– H.P. Lovecraft, *Ogar*, tłum. Maciej Płaza

Zarówno chwilowa, jak i czasowa niepoczytalność dzieli się na dwie fazy. Najpierw Badacz doznaje krótkotrwałego ataku szaleństwa (faza pierwsza). Potem następuje dłuższy okres niepoczytalności ukrytej (faza druga), która trwa do momentu odzyskania zdrowia (godziny w wypadku niepoczytalności chwilowej lub miesiące dla cięższych przypadków niepoczytalności czasowej).

Niepoczytalność faza 1: Atak szaleństwa

Znana także jako czerwona mgła, szał, wariactwo lub atak paniki.

W chwili wystąpienia niepoczytalności Badacz doznaje ataku szaleństwa i traci wszelką kontrolę nad swoimi poczynaniami. W przełożeniu na grę oznacza to, że kontrola nad postacią przechodzi na Strażnika (na krótki czas w świecie rzeczywistym). Od Strażnika zależy, czy przybierze ona formę podejmowania konkretnych działań, czy też ograniczy się do podsuwania graczowi wskazówek na temat odgrywania szaleństwa.

Zaletą tego stanu rzeczy jest fakt, że Badacz nie może utracić

dalszych punktów Poczytalności, dopóki aktualny atak nie ustąpi. Umysł Badacza jest w tym czasie całkowicie niezrównoważony i jakiekolwiek kolejne potworności albo zostaną zapomniane, albo uznane za przejawy obłędu. Ta ochrona ma jednak swoje ograniczenia – jeśli atak szaleństwa jest odgrywany przez gracza, trwa 1K10 rund walki, ale może się też utrzymywać dłużej, a wtedy jego przebieg zostaje podsumowany przez Strażnika.

Za każdym razem, kiedy Badacz dozna ataku szaleństwa, Strażnik może zmienić jego historię na karcie Badacza lub dodać do niej nowe szczegóły. Zmiany te mają dwojaki cel. Po pierwsze, odzwierciedlają pogrążanie się Badacza w szaleństwie poprzez nowe, irracjonalne wpisy lub obłąkańcze zmiany do starych. Po drugie, nowe wpisy mogą ilustrować trwającą opowieść, silniej wiążąc postać z fabułą. Gracz powinien współpracować ze Strażnikiem, aby nowe notki lub zmiany w istniejących były odpowiednie.

Opis postaci: Stosowne zapisy mogą zawierać wyrażenia w rodzaju: „dziki wzrok", „spojrzenie weterana", „zmęczenie życiem" albo „przestał dbać o swój wygląd".

Ideologia/Przekonania: Zrównoważony wpis w rodzaju „religijny" może zostać zmieniony na coś bardziej ekstremalnego lub szalonego, na przykład „niewierni muszą się nawrócić albo będą cierpieć". Zamiast tego można też wprowadzić nową notkę, stosowną do sytuacji, na przykład: „Obsesja na punkcie zniszczenia kultu Cthulhu".

Ważne osoby: Tu można dodać nowe nazwiska wraz z przyczyną ich wprowadzenia, na przykład: „Nie spocznę, dopóki Delbert Smith nie znajdzie się w grobie" albo „Robin Poole jest wcieleniem boga Ganesha".

Znaczące miejsca: Obecna lokacja może zyskać na znaczeniu. Jednak Badacz może też odczuwać przymus dotarcia do innego miejsca z racjonalnych lub całkiem irracjonalnych przyczyn. W pierwszym przypadku może to być położona w głębi dżungli świątynia kultu, a w drugim – przemożna obsesja na punkcie Graceland, posiadłości Elvisa.

Rzeczy osobiste: W stanie niepoczytalności łatwo jest zgubić ważne przedmioty. Każda z rzeczy osobistych może zostać wymazana z karty Badacza jako zagubiona. Postać może również otrzymać nowe przedmioty i przypisać im wielkie znaczenie.

Przymioty: Przymioty Badacza mogą zostać wymazane lub stosownie zmodyfikowane, na przykład: „dręczy słabszych", „narkoman", „roztrzepany", „głośny i gadatliwy", „pozbawiony zahamowań".

Urazy/Blizny: Zazwyczaj uzyskuje się je tylko w wyniku poważnych fizycznych obrażeń.



Odzyskanie zmysłów po ataku szaleństwa powinno wywoływać dezorientację

Fobie/Manie: Mogą być wynikiem testów podczas ataku szaleństwa.

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty: Tak cenne przedmioty mogą zostać zgubione lub zniszczone w przypływie złości. Badacz może nieświadomie rzucać znane zaklęcia, aktywować artefakty albo zaczytać się w księdze, która wcześniej budziła w nim odrazę.

Spotkania z dziwnymi istotami: Jakiekolwiek spotkania z potworami lub bóstwami należy notować bez względu na to, czy wystąpiła niepoczytalność. W tym miejscu warto też notować liczbę PP utraconą w wyniku spotkania z daną istotą (patrz **Przywykanie do okropności**, str. 186).

Zależnie od sytuacji atak szaleństwa może przybrać jedną z dwóch form i odbywać się w czasie rzeczywistym (runda po rundzie) albo mieć postać podsumowania.

Atak szaleństwa w czasie rzeczywistym

Jeżeli do ataku szaleństwa dojdzie podczas odgrywania sceny, w której obecni są inni Badacze, atak potrwa 1K10 rund walki (należy zauważyć, że nie jest to pełen czas trwania stanu niepoczytalności, która wynosi 1K10 godzin dla chwilowej lub dłużej w przypadku czasowej).

Możliwość odegrania ataku szaleństwa runda po rundzie może być stosowana nawet wtedy, kiedy Badacz jest sam, a także za każdym razem, gdy Strażnik uzna to za stosowne.

Rzuć 1K10 i sprawdź wynik w **Tabeli VII: Ataki szaleństwa w czasie rzeczywistym** lub pozwól Strażnikowi ustalić naturę ataku.

Ataki szaleństwa – podsumowanie

Jeżeli do ataku dojdzie bez obecności innych Badaczy albo jeżeli oni również doznają ataku szaleństwa, Strażnik może po prostu „przewinąć" akcję i przejść do opisania skutków. Może opisać obłąkańcze czyny, jakich dopuścił się Badacz albo po prostu poinformować, gdzie się ocknęła postać po ataku. W ten sposób Badacz może pozostawać zagubiony we własnym obłędzie – poza kontrolą gracza – przez kilka minut lub godzin czasu w grze (zazwyczaj 1K10 godzin albo tak długo, jak postanowi Strażnik). Należy zauważyć, że te minuty lub godziny nie są odgrywane, tylko zostają podsumowane i opisane przez Strażnika. Może on ograniczyć się do opisu nieznanego miejsca, w którym Badacz odzyskał zmysły albo ze szczegółami zrelacjonować, gdzie był i co robił.

Większość skutków szaleństwa wymusza na Badaczach natychmiastowe opuszczenie miejsca, w którym doszło do ataku. Jeśli jest to niemożliwe, Strażnik powinien stosownie zmodyfikować rezultat. Jeżeli istnieje możliwość, że inny z Badaczy zauważy próbującą uciec postać, powinien mieć szansę, by interweniować. Jeśli przed zakończeniem ataku dochodzi do konfrontacji szalonego Badacza z innym, Strażnik powinien oddać kontrolę graczowi i pozwolić mu rozegrać scenę. Może to oznaczać, że skutki będą trwały krócej.

Chcąc określić naturę ataku szaleństwa, należy rzucić 1K10 i sprawdzić wynik w **Tabeli X: Ataki szaleństwa – podsumowanie** albo zdać się na wybór Strażnika.



Paniczna ucieczka w ataku szaleństwa

TABELA VII: ATAKI SZALEŃSTWA W CZASIE RZECZYWISTYM (RZUĆ 1K10)

1. **Amnezja:** Badacz nie pamięta wydarzeń, które miały miejsce od czasu ostatniego pobytu w bezpiecznym miejscu. Wydaje mu się, że w jednej chwili jadł śniadanie, a zaraz potem stanął twarzą w twarz z potworem. Ten stan trwa 1K10 rund.
2. **Choroba psychosomatyczna:** Badacz przez 1K10 rund cierpi na ślepotę, głuchotę lub utratę czucia w kończynach na tle nerwowym.
3. **Przemoc:** Umysł Badacza spowija czerwona mgła szału i bohater przez 1K10 rund zachowuje się agresywnie wobec otoczenia i innych ludzi, zarówno sprzymierzeńców, jak i wrogów.
4. **Paranoja:** Badacz zapada na ciężką paranoję na 1K10 rund. Wszyscy chcą go zabić! Nikomu nie może ufać! Jest śledzony; ktoś go zdradził; to, co widzi, jest złudzeniem.
5. **Ważna osoba:** Przejrzyj wpis w historii Badacza dotyczący ważnych osób. Badacz myli obcą osobę z ważną dla niego osobą i nawiązuje z nią relację. Rozważ, co może się wydarzyć. Badacz musi zareagować. Urojenia trwają 1K10 rund.
6. **Omdlenie:** Badacz mdleje. Odzyskuje przytomność po 1K10 rundach.
7. **Paniczna ucieczka:** Badacz czuje wewnętrzną potrzebę ucieczki wszelkimi dostępnymi sposobami jak najdalej od miejsca, w którym się znajduje. Nawet jeśli oznacza to odjechanie jedynym pojazdem i pozostawienie pozostałych postaci w niebezpieczeństwie. Ucieczka trwa 1K10 rund.
8. **Atak histerii lub wybuch emocjonalny:** Badacz nie może się powstrzymać od śmiechu, płaczu, krzyku itp. Ten stan trwa 1K10 rund.
9. **Fobia:** Badacz zyskuje nową fobię. Rzuć 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli VIII: Przykładowe fobie** (str. 176) albo zdaj się na wybór Strażnika. Nawet jeżeli bodziec fobiczny nie jest obecny, Badacz wyobraża go sobie przez następne 1K10 rund.
10. **Mania:** Badacz zyskuje nową manię. Rzuć 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli IX: Przykładowe manie** (str. 177) albo pozwól wybrać Strażnikowi. Badacz będzie się oddawał nowej manii przez 1K10 rund.

Harvey pod osłoną nocy bada wnętrze biura. Otwiera zamkniętą szafkę i znajduje w niej metalowy pojemnik. Kiedy go dotyka, słyszy metalicznie brzmiący głos – głos niedawno zmarłego przyjaciela. Graczce nie udaje się rzut na Poczytalność i Harvey traci 6 PP. Strażnik zarządza test Inteligencji (INT), który się udaje, więc Harvey uświadamia sobie, co to oznacza! Popada w chwilową niepoczytalność i poddaje się atakowi szaleństwa. Harvey jest sam, dlatego Strażnik wybiera podsumowanie ataku i wyrzuca na kości 4, co oznacza agresję. Strażnik postanawia, że Harvey demoluje pomieszczenie w poszukiwaniu ukrytych kamer, podsłuchów lub głośników. Następnie opisuje graczce scenę zniszczenia:

„Odzyskujesz zmysły dopiero po upływie co najmniej trzech godzin. Biuro wygląda, jakby spadła na nie bomba. Na podłodze leży mężczyzna z raną głowy. Jest nieprzytomny albo martwy. [Jest to bohater niezależny, ochroniarz biura, którego Strażnik dodał do sceny]. Metalowy pojemnik jest podziurawiony kulami, a ty przyciskasz do skroni ciepłą lufę…".

***Inny przykład:** Badacze rozeszli się na spoczynek do swoich pokoi w hotelu. Później tej samej nocy jeden z nich, Kratos, zostaje nawiedzony przez widmową postać. Kratos nie zdaje testu Poczytalności i traci 5 PP. Jego gracz wyrzuca następnie 23 na 1K100 i zdaje test Inteligencji (INT). Kratos popada w chwilową niepoczytalność, a ponieważ jest sam, Strażnik wykonuje rzut 1K10, wyrzuca 6 i sprawdza wynik w **Tabeli X: Ataki szaleństwa – podsumowanie** (str. 178). Wylosował opcję ważne osoby. Historia postaci Kratosa wskazuje, że jest on zakochany w młodej kobiecie, imieniem Alice. Kratos znajduje się w Paryżu, a Alice w Londynie. Strażnik postanawia, że Kratos opuści hotel i uda się na stację kolejową, skąd będzie próbował złapać pierwszy pociąg do Calais. Pozostali Badacze mają szansę usłyszeć, że Kratos wychodzi, zatem mogą wykonać testy Nasłuchiwania. Jeden z nich odnosi sukces: słyszy trzaśnięcie drzwi pokoju Kratosa i rusza za nim (jest to dobry moment, by zastosować zasady pościgu). Strażnik oddaje graczowi kontrolę nad Kratosem. Informuje go, do czego skłania postać atak szaleństwa, ale pozostawia dalsze działania graczowi.*

Niepoczytalność faza 2: Niepoczytalność ukryta

Kiedy minie atak szaleństwa, Badacz przechodzi w stan niepoczytalności ukrytej. Gracz odzyskuje pełną kontrolę nad postacią i może samodzielnie wybrać, jak będzie odgrywał obłęd. Choć nie ma takiego obowiązku, może przejawiać objawy pierwotnego ataku szaleństwa w okresie niepoczytalności ukrytej.

We wrażliwym stanie niepoczytalności ukrytej (po ustąpieniu pierwotnego ataku szaleństwa) każda kolejna utrata punktów Poczytalności (choćby jednego!) wywoła następny atak szaleństwa. Ten kruchy stan psychiczny utrzymuje się przez cały czas utraty poczytalności – 1K10 godzin w przypadku chwilowej niepoczytalności oraz prawdopodobnie na czas trwania scenariusza lub rozdziału kampanii w przypadku wystąpienia niepoczytalności czasowej.

Należy zauważyć, że niepoczytalny Badacz może się zachowywać całkowicie normalnie i racjonalnie, a niepoczytalność może się objawiać jedynie podczas ataku szaleństwa. Dalsze porady na temat odgrywania niepoczytalnych postaci znajdziesz w **Rozdziale 10: Rozgrywka** (patrz **Porażki w testach Poczytalności**, str. 232).

Otrząsnąwszy się z ataku szaleństwa, Harvey wraca do przyjaciół. Graczka odzyskała pełną kontrolę nad postacią, ale postanawia odgrywać paranoję Harveya. Nieustannie rozgląda się na ulicy za śledzącymi go autami i rozkręca telefony w poszukiwaniu podsłuchu.

SKUTKI UBOCZNE NIEPOCZYTALNOŚCI I: FOBIE I MANIE

Prosicie mnie, bym wyjaśnił, czemu boję się chłodnych przeciągów.
– H.P. Lovecraft, *Zimno*, tłum. Maciej Płaza

U poczytalnych Badaczy fobie i manie stanowią jedynie cechy do odgrywania. Na przykład jeżeli gracz chce, by jego dotknięta klaustrofobią postać weszła do ciemnego tunelu, fobia nie stanie na przeszkodzie, ale w stanie niepoczytalności fobie lub manie objawiają się silniej.

Reakcje fobiczne i maniakalne w stanie niepoczytalności

Bezpośredni kontakt (fizyczna bliskość) obiektu fobii wywołuje panikę, a obecność obiektu manii powoduje reakcję obsesyjną.

W przypadku fobii wszelkie akcje poza walką lub ucieczką są obarczone jedną kością karną. Kara nie wpływa na testy Poczytalności ani realności.

W stanie niepoczytalności ukrytej (patrz dalej) bliskość obiektu manii wywoła u Badacza przemożną reakcję. Jeżeli Strażnik podsunie graczowi jakieś zachowanie stosowne dla jego manii, Badacz otrzyma jedną kość karną we wszystkich testach, dopóki w jakiś sposób nie zaspokoi obsesji albo bodziec nie znajdzie się daleko poza jego zasięgiem. Na przykład w lokalu serwującym alkohol dipsomaniak otrzyma jedną kość karną do wszystkich testów tak długo, aż nie zamówi drinka. Naturalnie Badacze, którzy całkowicie oddadzą się narkotykowi, będą poddani pełnym jego skutkom, takim jak upojenie alkoholowe albo odmienny stan świadomości. W takich sytuacjach Strażnik może zmodyfikować poziom trudności pewnych testów umiejętności (lub też dodać kość karną do testu przeciwstawnego) w zależności od sytuacji oraz stanu postaci.

Skuteczne użycie umiejętności Psychoanaliza na niepoczytalnym Badaczu pozwala mu tymczasowo zignorować fobię lub manię (patrz **Rozdział 4: Umiejętności**).

TABELA VIII: PRZYKŁADOWE FOBIE

Fobia to utrwalony, irracjonalny lęk przed jakimś bodźcem. Strażnik może wylosować (1K100) albo wybrać najbardziej stosowną fobię i dodać ją do historii Badacza.

1. **Ablutofobia** – lęk przed myciem lub kąpielami.
2. **Akrofobia** – lęk wysokości.
3. **Aerofobia** – lęk przed lataniem.
4. **Agorafobia** – lęk przed otwartą przestrzenią, miejscami publicznymi (zatłoczonymi).
5. **Alektorofobia** – lęk przed kurami.
6. **Alliumfobia** – lęk przed czosnkiem.
7. **Amaksofobia** – lęk przed prowadzeniem pojazdów lub przebywaniem w nich.
8. **Ankraofobia** – lęk przed wiatrem.
9. **Androfobia** – lęk przed mężczyznami.
10. **Anglofobia** – lęk przed Anglią, angielską kulturą itp.
11. **Antofobia** – lęk przed kwiatami.
12. **Apotemnofobia** – lęk przed osobami po amputacjach.
13. **Arachnofobia** – lęk przed pajęczakami.
14. **Astrafobia** – lęk przed błyskawicami.
15. **Atefobia** – lęk przed ruinami.
16. **Aulofobia** – lęk przed fletami.
17. **Bakteriofobia** – lęk przed bakteriami.
18. **Balistofobia** – lęk przed pociskami i kulami.
19. **Basofobia** – lęk przed upadkiem.
20. **Bibliofobia** – lęk przed książkami.
21. **Botanofobia** – lęk przed roślinami.
22. **Cheimafobia** – lęk przed zimnem.
23. **Chronomentrofobia** – lęk przed zegarami.
24. **Demonofobia** – lęk przed zjawami lub demonami.
25. **Demofobia** – lęk przed tłumami.
26. **Dentofobia** – lęk przed dentystami.
27. **Disposofobia** – lęk przed wyrzucaniem rzeczy (zbieractwo).
28. **Dorafobia** – lęk przed futrami.
29. **Dromofobia** – lęk przed przechodzeniem przez ulicę.
30. **Eisoptrofobia** – lęk przed odbiciem w lustrze.
31. **Eklezjofobia** – lęk przed kościołami.
32. **Enetofobia** – lęk przed igłami lub szpilkami.
33. **Entomofobia** – lęk przed owadami.
34. **Fagofobia** – lęk przed połykaniem, jedzeniem lub byciem zjedzonym.
35. **Farmakofobia** – lęk przed lekami.
36. **Fasmofobia** – lęk przed duchami.
37. **Felinofobia** – lęk przed kotami; ailurofobia.
38. **Fengofobia** – lęk przed światłem dziennym.
39. **Gefyrofobia** – lęk przed przekraczaniem mostów.
40. **Gerontofobia** – lęk przed osobami starszymi lub przed starością.
41. **Gynofobia** – lęk przed kobietami.
42. **Hemofobia** – lęk przed krwią.
43. **Hamartofobia** – lęk przed grzeszeniem.
44. **Hafefobia** – lęk przed dotykiem.
45. **Herpetofobia** – lęk przed gadami.
46. **Homichlofobia** – lęk przed mgłą.
47. **Hoplofobia** – lęk przed bronią palną.
48. **Hydrofobia** – lęk przed wodą.
49. **Hipnofobia** – lek przed snem lub stanem zahipnotyzowania.
50. **Ichtiofobia** – lęk przed rybami.
51. **Jatrofobia** – lęk przed lekarzami.
52. **Kaligynefobia** – lęk przed pięknymi kobietami.
53. **Katsaridafobia** – lęk przed karaluchami.
54. **Keraunofobia** – lęk przed grzmotami.
55. **Klaustrofobia** – lęk przed ciasnymi lub zamkniętymi pomieszczeniami.
56. **Koulrofobia** – lęk przed klaunami.
57. **Ksantofobia** – lęk przed kolorem żółtym lub słowem „żółty”.
58. **Ksenofobia** – lęk przed obcymi lub cudzoziemcami.
59. **Ksenoglossofobia** – lęk przed językami obcymi.
60. **Kynofobia** – lęk przed psami.
61. **Lachanofobia** – lęk przed warzywami.
62. **Ligirofobia** – lęk przed głośnymi odgłosami.
63. **Limnofobia** – lęk przed jeziorami.
64. **Mechanofobia** – lęk przed maszynami.
65. **Megalofobia** – lęk przed dużymi rzeczami.
66. **Merintofobia** – lęk przed byciem związanym.
67. **Meteorofobia** – lęk przed meteorami lub meteorytami.
68. **Mizofobia** – lęk przed brudem lub zanieczyszczeniem.
69. **Monofobia** – lęk przed samotnością.
70. **Myksofobia** – lęk przed śluzem.
71. **Nekrofobia** – lęk przed istotami martwymi.
72. **Odontofobia** – lęk przed zębami.
73. **Ofidiofobia** – lęk przed wężami.
74. **Oktofobia** – lęk przed liczbą osiem.
75. **Onejrofobia** – lęk przed snami.
76. **Onomatofobia** – lęk przed brzmieniem pewnego słowa lub słów.
77. **Ornitofobia** – lęk przed ptakami.
78. **Parazytofobia** – lęk przed pasożytami.
79. **Pediofobia** – lęk przed lalkami.
80. **Pirofobia** – lęk przed ogniem.
81. **Pogonofobia** – lęk przed brodami.
82. **Potamofobia** – lęk przed rzekami.
83. **Potofobia** – lęk przed alkoholem.
84. **Rabdofobia** – lęk przed magią.
85. **Selenofobia** – lęk przed księżycem.
86. **Siderodromofobia** – lęk przed podróżą pociągami.
87. **Siderofobia** – lęk przed gwiazdami.
88. **Skotofobia** – lęk przed ciemnością lub nocą.
89. **Stenofobia** – lęk przed wąskimi rzeczami lub miejscami.
90. **Symetrofobia** – lęk przed symetrią.
91. **Tafefobia** – lęk przed cmentarzami lub pochowaniem żywcem.
92. **Talassofobia** – lęk przed morzami.
93. **Taurofobia** – lęk przed bykami.
94. **Telefonofobia** – lęk przed telefonami.
95. **Teratofobia** – lęk przed potworami.
96. **Tomofobia** – lęk przed zabiegami chirurgicznymi.
97. **Triskaidekafobia** – lęk przed liczbą trzynaście.
98. **Westifobia** – lęk przed ubraniami.
99. **Wikkafobia** – lęk przed czarownikami, wiedźmami i czarami.
100. **Zoofobia** – lęk przed zwierzętami.

TABELA IX: PRZYKŁADOWE MANIE

Mania skutkuje zachowaniami obsesyjnymi lub kompulsywną potrzebą kontaktu z bodźcem. Strażnik może wylosować (1K100) albo wybrać najbardziej stosowną manię i dodać ją do historii Badacza.

1. **Ablutomania** – kompulsywne mycie się.
2. **Aboulomania** – patologiczna niezdolność do podejmowania decyzji.
3. **Achluomania** – nadmierne zamiłowanie do ciemności.
4. **Akromania** – nadmierne zamiłowanie do wysokości.
5. **Agatomania** – patologiczna dobroć i uprzejmość.
6. **Agoramania** – kompulsja przebywania na otwartej przestrzeni.
7. **Aichmomania** – obsesja na punkcie ostrych lub spiczastych przedmiotów.
8. **Ailuromania** – anormalne przywiązanie do kotów.
9. **Algomania** – obsesja na punkcie bólu.
10. **Alliomania** – obsesja na punkcie czosnku.
11. **Amaksomania** – obsesja na punkcie pojazdów i przebywania w nich.
12. **Amenomania** – irracjonalna wesołość i pogoda ducha.
13. **Antomania** – obsesja na punkcie kwiatów.
14. **Arytmomania** – obsesja na punkcie liczb.
15. **Asotikomania** – obsesyjne i lekkomyślne wydawanie pieniędzy.
16. **Automania** – nadmierne zamiłowanie do samotności.
17. **Baletomania** – anormalne zamiłowanie do baletu.
18. **Bibliokleptomania** – obsesyjna kompulsja kradzieży książek.
19. **Bibliomania** – obsesja na punkcie książek i czytania.
20. **Bruksomania** – kompulsja zgrzytania zębami.
21. **Cheimatomania** – anormalne zapotrzebowanie na zimno lub zimne rzeczy.
22. **Choreomania** – taneczna mania lub nieustanna, kompulsywna ruchliwość.
23. **Daknomania** – obsesja na punkcie zabijania.
24. **Demonomania** – patologiczne przekonanie, że jest się opętanym przez demony.
25. **Dermatilomania** – natręctwo skubania własnej skóry.
26. **Dikemania** – obsesyjna potrzeba sprawiedliwości.
27. **Dipsomania** – anormalna potrzeba picia alkoholu.
28. **Doramania** – obsesja na punkcie posiadania futer.
29. **Doromania** – obsesja na punkcie obdarowywania innych.
30. **Drapetomania** – kompulsja ucieczki.
31. **Egomania** – irracjonalny egocentryzm, samouwielbienie.
32. **Ekdemiomania** – obsesja na punkcie wędrowania.
33. **Empleomania** – nienasycona potrzeba piastowania urzędu.
34. **Epistemomania** – obsesyjna potrzeba gromadzenia wiedzy.
35. **Eremiomania** – kompulsja pozostawania w bezruchu.
36. **Eteromania** – obsesyjna potrzeba zażywania eteru.
37. **Fasmomania** – obsesja na punkcie duchów.
38. **Fotomania** – patologiczna potrzeba światła.
39. **Gamomania** – obsesyjne wysuwanie dziwnych i niestosownych propozycji małżeństwa.
40. **Geliomania** – niekontrolowana potrzeba śmiechu.
41. **Grafomania** – kompulsja pisania.
42. **Gymnomania** – obsesja na punkcie nagości.
43. **Habromania** – anormalna tendencja do tworzenia przyjemnych złudzeń (wbrew rzeczywistości).
44. **Hamartomania** – patologiczne przekonanie o własnej grzeszności.
45. **Helmintomania** – nadmierne zamiłowanie do robaków.
46. **Homicidomania** – patologiczna tendencja do popełniania morderstw.
47. **Hoplomania** – obsesja na punkcie broni palnej.
48. **Hydromania** – irracjonalna potrzeba picia wody.
49. **Ichtiomania** – obsesja na punkcie ryb.
50. **Ikonomania** – obsesja na punkcie ikon lub portretów.
51. **Idolomania** – obsesyjne oddanie idolowi.
52. **Infomania** – obsesyjna potrzeba gromadzenia faktów.
53. **Kakodemomania** – patologiczne przekonanie, że jest się opętanym przez złego ducha.
54. **Kallomania** – obsesja na punkcie własnej urody.
55. **Kartakoetes** – niekontrolowana kompulsja widzenia wszędzie map.
56. **Katapedamania** – obsesja na punkcie skakania z wysokości.
57. **Klazomania** – irracjonalna kompulsja wydawania okrzyków.
58. **Kleptomania** – irracjonalna potrzeba dokonywania kradzieży.
59. **Klinomania** – nadmierne pragnienie leżenia w łóżku.
60. **Koimetromania** – obsesja na punkcie cmentarzy.
61. **Koloromania** – obsesja na punkcie określonego koloru.
62. **Kontrmania** – kompulsja doświadczania przerażających sytuacji.
63. **Koulromania** – obsesja na punkcie klaunów.
64. **Ksenomania** – obsesja na punkcie rzeczy obcych.
65. **Ligiromania** – niekontrolowany odruch wydawania głośnych lub piskliwych odgłosów.
66. **Linonomania** – obsesja na punkcie sznurów.
67. **Lipemania** – nadmierna skłonność do głębokiej melancholii.
68. **Loteriomania** – nadmierna potrzeba brania udziału w loteriach.
69. **Mania zadawania pytań** – kompulsja nieustannego pytania o wszystko.
70. **Megalitomania** – anormalna tendencja do tworzenia przedziwnych pomysłów i idei w obecności kamiennych kręgów lub megalitów.
71. **Melomania** – obsesja na punkcie muzyki lub konkretnej melodii.
72. **Metromania** – nienasycona potrzeba pisania wierszy.
73. **Mitomania** – opowiadanie patologicznie wyolbrzymionych historii lub kłamstw.
74. **Mizomania** – nienawiść do wszystkiego, obsesyjna nienawiść wymierzona w konkretną grupę lub przedmiot.
75. **Monomania** – anormalna obsesja na punkcie jednej myśli lub pomysłu.
76. **Nosomania** – urojenie polegające na przekonaniu o cierpieniu z powodu zmyślonej choroby.
77. **Notomania** – przymus utrwalania wszystkiego (np. fotografowania).
78. **Onomamania** – obsesja na punkcie nazwisk i nazw (osób, miejsc, rzeczy).
79. **Onomatomania** – niekontrolowany przymus powtarzania określonych słów.
80. **Onychotilomania** – obsesyjne dłubanie przy paznokciach.
81. **Opsomania** – anormalne zamiłowanie do jednej potrawy.
82. **Paramania** – czerpanie anormalnej przyjemności z narzekania.
83. **Personamania** – kompulsja noszenia masek.
84. **Planomania** – anormalna potrzeba łamania norm społecznych.
85. **Plutomania** – obsesyjna potrzeba bogactwa.
86. **Pseudomania** – irracjonalna potrzeba kłamstwa.
87. **Piromania** – kompulsja zaprószania ognia.
88. **Rinotileksomania** – przymus dłubania w nosie.
89. **Scribbleomania** – obsesyjne mazanie lub bazgrolenie.
90. **Siderodromomania** – silna fascynacja pociągami i podróżami koleją.
91. **Sofomania** – przekonanie o własnej ogromnej inteligencji.
92. **Tanatomania** – przekonanie o tym, że padło się ofiarą śmiertelnej klątwy.
93. **Technomania** – obsesja na punkcie nowych technologii.
94. **Teomania** – przekonanie o własnej boskości.
95. **Titilomania** – kompulsywne drapanie się.
96. **Tomomania** – irracjonalna potrzeba dokonywania zabiegów chirurgicznych.
97. **Trichotillomania** – natręctwo wyrywania sobie włosów.
98. **Tyflomania** – patologiczna ślepota psychosomatyczna.
99. **Wikkamania** – obsesja na punkcie czarowników, wiedźm i magii.
100. **Zoomania** – anormalne przywiązanie do zwierząt.

Harvey cierpi na selenofobię, lęk przed księżycem. Kiedy wychodzi z przyjaciółmi z teatru, widok księżyca na niebie przeszywa go zimnym dreszczem. Badacz jest obecnie poczytalny. Jego graczka opisuje wyraźną nerwowość Harveya oraz jego ulgę, kiedy dociera do domu i zaciąga zasłony.

Tydzień później Badacz, będąc w stanie niepoczytalności ukrytej, znajduje się w podobnej sytuacji i postanawia uciec do bezpiecznego domu. W drodze jest śledzony przez osobnika o złowieszczym wyglądzie. Strażnik proponuje test Spostrzegawczości, by ustalić, czy Harvey zauważy śledzącego. Ponieważ test nie ma nic wspólnego z walką ani ucieczką, a Harvey nadal wystawiony jest na działanie bodźca wywołującego fobię, Strażnik dodaje do testu Spostrzegawczości jedną kość karną. Kara ustanie dopiero w chwili, kiedy Harvey znajdzie się bezpiecznie w domu, poza zasięgiem księżyca.

SKUTKI UBOCZNE NIEPOCZYTALNOŚCI 2: UROJENIA I TESTY REALNOŚCI

Gdzie kończy się szaleństwo, a zaczyna rzeczywistość? Czy to możliwe, że nawet lęk, który dręczy mnie ostatnio, jest tylko czystym złudzeniem?

– H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, tłum. Maciej Płaza

Choć Strażnik Tajemnic nie kontroluje poczynań Badaczy cierpiących na niepoczytalność ukrytą, ma prawo w dowolnej chwili podsuwać im informacje zniekształcone przez urojenia. Gracz ma tylko jeden sposób, by się upewnić, co tak naprawdę Badacz widzi, słyszy, czuje lub czego dotyka: test realności.



TABELA X: ATAKI SZALEŃSTWA – PODSUMOWANIE (RZUĆ 1K10)

1. **Amnezja:** Badacz odzyskuje świadomość w nieznanym miejscu i nie pamięta, kim jest. Z biegiem czasu pamięć powoli wraca.
2. **Rabunek:** Badacz odzyskuje zmysły 1K10 godzin później i odkrywa, że został obrabowany. Nie odniósł obrażeń, ale jeżeli miał przy sobie rzeczy osobiste (patrz **historia Badacza**), należy wykonać test Szczęścia, by sprawdzić, czy nie zostały skradzione. Każdy inny wartościowy przedmiot automatycznie pada łupem złodziei.
3. **Pobicie:** Badacz odzyskuje zmysły 1K10 godzin później, posiniaczony i obolały. Jego PW mają połowę wartości sprzed ataku szaleństwa, ale nie odniósł ciężkiej rany. Nie został obrabowany, a dokładna przyczyna jego obrażeń zależy od Strażnika.
4. **Agresja:** Badacz wybucha wściekłością i wpada w niszczycielski szał. Kiedy odzyskuje panowanie nad sobą, efekty jego działań mogą, ale nie muszą być oczywiste. Kto lub co padło ofiarą szału Badacza oraz to, czy kogoś zabił, czy jedynie skrzywdził, zależy wyłącznie od Strażnika.
5. **Ideologia/Przekonania:** Sprawdź w historii Badacza, jaka ideologia lub jakie przekonania są mu bliskie. Badacz w sposób skrajny, wariacki i demonstracyjny manifestuje swoje poglądy, na przykład osoba religijna może zostać znaleziona przez przyjaciół w metrze podczas wygłaszania kazania do przechodniów.
6. **Ważne osoby:** Sprawdź w historii Badacza listę ważnych osób oraz przyczyny, dla których są one tak istotne w życiu Badacza. W trakcie ataku szaleństwa (co najmniej 1K10 godzin) Badacz robił wszystko, co w jego mocy, żeby zbliżyć się do którejś z nich i podtrzymać relację.
7. **Zatrzymanie:** Badacz odzyskuje świadomość na oddziale psychiatrycznym szpitala lub w celi aresztu. Z czasem może sobie powoli przypomnieć, jak tam trafił.
8. **Paniczna ucieczka:** Badacz odzyskuje zmysły daleko od miejsca, w którym nastąpił atak szaleństwa. Być może zgubił się w leśnej głuszy albo znajduje się w dalekobieżnym autobusie lub w pociągu.
9. **Fobia:** Badacz zyskuje nową fobię. Wykonaj rzut 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli VIII: Przykładowe fobie** (str. 176) lub pozostaw wybór Strażnikowi. Badacz odzyska zmysły 1K10 godzin później, poczyniwszy wszelkie zabiegi, żeby uniknąć źródła przedmiotu swej nowej fobii.
10. **Mania:** Badacz zyskuje nową manię. Wykonaj rzut 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli IX: Przykładowe manie** (str. 177) albo pozostaw wybór Strażnikowi. Badacz ocknie się po 1K10 godzin nieskrępowanego oddawania się nowej manii. Strażnik i gracz powinni ustalić, czy otoczenie zdaje sobie sprawę z zachowania Badacza.



Urojenia wywierają większy wpływ, jeżeli mają jakieś osobiste znaczenie dla postaci. Świetnym sposobem jest odwołanie się do historii Badacza i użycie jej fragmentów jako inspiracji dla opisu urojenia. Głos zmarłego małżonka w telefonie jest bardziej angażujący niż losowo wybrane złudzenia. Urojenia dobrze się sprawdzają również jako konsekwencje nieudanego forsowanego testu dla Badaczy w stanie niepoczytalności ukrytej.

Testy realności

Testy realności stosuje się zazwyczaj tylko wobec niepoczytalnych Badaczy, ale gracz może zażądać takiego testu, chcąc „przejrzeć" to, co uważa za urojenie, halucynację lub iluzję. Aby wykonać test realności, gracz wykonuje rzut na Poczytalność:

Porażka: Utrata 1 PP. Jeżeli Badacz jest w stanie niepoczytalności ukrytej, natychmiast dotyka go atak szaleństwa. Urojenia pozostają w mocy.

Sukces: Badacz przejrzał urojenia, a Strażnik musi mu zdradzić, czego naprawdę doświadcza.

Po wykonaniu udanego testu realności Badacz powinien widzieć rzeczy takimi, jakie rzeczywiście są. Jest też odporny na urojenia aż do utraty kolejnych PP (dzięki czemu Strażnik nie musi stale opisywać kolejnych urojeń).

Skuteczne użycie umiejętności Psychoanaliza pozwoli niepoczytalnemu Badaczowi na przejrzenie urojenia.

Harvey wraca do domu, nadal cierpiąc na ukrytą niepoczytalność. Przy tylnych drzwiach zauważa, że sąsiad opiera się o płot z jakimś urządzeniem nagrywającym wymierzonym w jego dom. Strażnik informuje graczkę, że sąsiad szpieguje Harveya. Jest to urojenie, a sąsiad jest niewinny. Graczka chce wiedzieć, czy jej Badacz padł ofiarą urojenia, dlatego prosi o test realności.

Sukces w rzucie uwalnia Harveya od urojenia. Strażnik nie może kontynuować opisów przywidzeń i musi opisać scenę w sposób realistyczny. W tym wypadku nie było żadnego urządzenia, a sąsiad po prostu podziwiał zadbany trawnik Harveya.

Jeżeli graczka postanowi wykonać test realności i poniesie porażkę, jej Badacz utraci 1 PP i padnie ofiarą ataku szaleństwa. Ponieważ jest sam, Strażnik ma prawo przyspieszyć akcję aż do momentu, kiedy inny Badacz (albo policjant!) znajdzie Harveya ze strzelbą, gotowego wyłamać drzwi domu sąsiada, aby poddać go przesłuchaniu albo zrobić coś jeszcze gorszego.

Jeśli graczka nie poprosi o test realności, Strażnik ma prawo dalej rozwijać urojenie, dodając, że sąsiad rozmawia na patio z ghulem (w rzeczywistości – z własnym dzieckiem). W tym momencie graczka musi albo wykonać test Poczytalności (bo Harvey zobaczył ghula), albo zażądać testu realności. Jeżeli test się powiedzie, Badacz zda sobie sprawę, że nie ma żadnego ghula, a umysł płata mu figle. W przypadku porażki Harvey straci 1 PP, ogarnie go atak szaleństwa i dojdzie zapewne do okropnych wydarzeń.

SKUTKI UBOCZNE NIEPOCZYTALNOŚCI 3: NIEPOCZYTALNOŚĆ I MITY CTHULHU

To, co ujrzałem, nie może być prawdą i zdaję sobie sprawę, że to szaleństwo i utrata woli doprowadzi mnie co najwyżej do śmierci przez uduszenie, gdy wyczerpie się mój zapas tlenu. Światło w świątyni jest czystą iluzją, złudzeniem i odejdę spokojnie, jak prawdziwy Niemiec, umierając w czarnych i zapomnianych głębinach. Demoniczny śmiech, który słyszę, pisząc te słowa, dochodzi wyłącznie z mojego odmawiającego posłuszeństwa mózgu.

– H.P. Lovecraft, *Świątynia*, tłum. Robert P. Lipski

Niepoczytalność wywołana bodźcami innymi niż mity Cthulhu nie zwiększa umiejętności Mity Cthulhu. Jednak za każdym razem, kiedy Badacz odzyskuje zmysły po traumie wywołanej przez mity (np. na widok potwora z mitów, w wyniku czytania

Fobia

W kontakcie z bodźcem wywołującym fobię albo nawet na samą myśl o nim mogą szybko wystąpić objawy stresu. W ciągu kilku sekund pojawiają się palpitacje serca, dygotanie i duszności, a także niepohamowany lęk. Postać czuje, że musi zrobić wszystko, żeby uniknąć bodźca.

Mania

Postać dotknięta manią prawie stale znajduje się w stanie euforii albo poirytowania. Objawy obejmują nadpobudliwość, gadatliwość, nadmierną pewność siebie, zmniejszone zapotrzebowanie na sen, roztargnienie, chęć podejmowania niebezpiecznych lub niemądrych działań w rodzaju wariackiego prowadzenia samochodu, halucynacje, pełne urojenia oraz dziwaczne zachowania.

Kompulsje/Natręctwa

Natręctwa lub kompulsje to rytualne działania podejmowane celem wpłynięcia na przyszłość lub odegnania nieokreślonego wrażenia nadchodzącej zguby. Bohater może być świadom braku sensu swoich działań, ale natręctwo jest silniejsze od niego. Nawet w sytuacjach ogromnego stresu postać może narazić własne przetrwanie tylko po to, by oddać się swemu rytuałowi.

Amnezja

Niezdolność przypomnienia sobie istotnych informacji na własny temat wywołana pragnieniem uniknięcia bolesnych wspomnień. Postać może zapomnieć wyłącznie traumatyczne wydarzenie, które wywołało amnezję, utracić pamięć o sporym przedziale czasu albo wręcz ocknąć się bez wiedzy o tym, kim jest. Strażnik może wówczas na czas trwania utraty pamięci zmniejszyć wartość Mitów Cthulhu postaci do 0, a maksymalną Poczytalność przywrócić do 99. Kiedy amnezja ustąpi, powrócą także koszmary. Powrócą również w obecności podobnego bodźca.

bluźnierczej księgi albo po wyrwaniu się spod wpływu zaklęcia), jego wiedza na temat mitów wzrasta, co ma odzwierciedlenie w wartości Mitów Cthulhu. Pierwszy atak szaleństwa wywołany kontaktem z grozą mitów dodaje 5 punktów do wartości Mitów Cthulhu. Dalsze epizody chwilowego bądź czasowego szaleństwa zwiększają umiejętność o kolejny 1 punkt.

Harvey Walters znajduje manuskrypt w posiadłości Crowninshield. Udaje mu się go zrozumieć i zyskuje 3% umiejętności Mity Cthulhu, ale nie traci PP. Opuszczając posiadłość, Harvey zauważa na niebie nocną zmorę i popada w niepoczytalność, kiedy jego umysł załamuje się w obliczu zjawy nie z tego świata. Ponieważ jest to pierwszy atak niepoczytalności wywołany przez mity, graczka musi dodać 5% do wartości Mitów Cthulhu Harveya, zwiększając ją do 8%. Maksymalna Poczytalność Harveya spada do 91 (99 minus 8 punktów Mitów Cthulhu).

UWAGA NA TEMAT UROJEŃ I UTRATY PP

Urojenia halucynacyjne o istotach zagrażających poczytalności (np. o potworach) mogą skończyć się dla Badacza taką samą utratą PP jak kontakt z prawdziwymi stworami. Gracz ma wybór: może zaakceptować to, co widzi, jako rzeczywiste i wykonać stosowny test Poczytalności za ujrzenie danej istoty albo odwołać się do testu realności. Jeżeli test będzie udany i Badacz przejrzy urojenie, rzut na Poczytalność nie będzie potrzebny – potwora nie ma i nie było; możliwe, że obłąkany Badacz zobaczył monstrum w postaci bezdomnego włóczęgi. Jeśli jednak gracz nie zda testu realności, niepoczytalny Badacz straci 1 PP i podda się atakowi szaleństwa.

Należy pamiętać, że podczas ataku Badacz jest odporny na dalszą utratę PP i nie musi wykonywać testu Poczytalności na widok potwora. Jeżeli ta istota (prawdziwa lub nie) nadal jest obecna po ustąpieniu ataku szaleństwa, gracz będzie zmuszony wykonać stosowny test Poczytalności na jej widok.



LECZENIE I ODZYSKIWANIE POCZYTALNOŚCI

Chwilowa niepoczytalność kończy się tak szybko, że planowanie leczenia jest mało realistyczne. Natomiast leczenie trwałej niepoczytalności przeważnie nie ma znaczenia, ponieważ z zasady postać nigdy nie dojdzie do siebie, bez względu na jakość opieki (Badacz powinien zostać wycofany z gry). Tylko czasowa niepoczytalność daje prawdziwe pole do interwencji i leczenia.

ODZYSKIWANIE ZDROWIA PO CHWILOWEJ NIEPOCZYTALNOŚCI

Chwilowa niepoczytalność trwa 1K10 godzin, ale zamiast tego Badacz może też porządnie się wyspać w bezpiecznym miejscu. Jeżeli Badacze znajdują się w stanie silnego napięcia (np. stoją nocą na warcie, obawiając się ataku), Strażnik może uznać, że odzyskanie Poczytalności nie jest teraz możliwe.

ODZYSKIWANIE ZDROWIA PO CZASOWEJ NIEPOCZYTALNOŚCI

Po upływie każdego miesiąca przebiegającej w bezpiecznym miejscu terapii czasowo niepoczytalnej postaci gracz wykonuje rzut 1K100. Pomóc mu w tym mogą dwa rodzaje leczenia: opieka prywatna albo hospitalizacja w zakładzie psychiatrycznym. Dokonując wyboru, Strażnik oraz gracz powinni wziąć pod uwagę zasobność postaci, jej przyjaciół i krewnych, a także dotychczasowe zachowanie.

Zamiast tego Strażnik może postanowić, że czasowa niepoczytalność potrwa do najbliższej fazy rozwoju Badacza, na końcu scenariusza lub aktualnego rozdziału kampanii.

Opieka prywatna

Najlepsza opieka psychiatryczna możliwa jest w domu lub innym przyjaznym miejscu, gdzie dostępne jest troskliwe, rozważne leczenie bez żadnych zakłóceń (takich jak inni pacjenci). Być może dostępna jest też psychoanaliza oraz leczenie farmakologiczne.

Rzuć 1K100, aby ustalić skuteczność prywatnego/domowego leczenia.

Rezultat 01–95 oznacza sukces: dodaj postaci 1K3 PP za leki lub psychoanalizę. Następnie gracz wykonuje test Poczytalności. Sukces oznacza wyleczenie niepoczytalności, a porażka odsuwa następny test Poczytalności o kolejny miesiąc.

Rezultat 96–100: postać opiera się lub odmawia przyjmowania leków lub terapii. Traci 1K6 PP i w ciągu kolejnego miesiąca nie może zrobić żadnych postępów w odzyskiwaniu zdrowia.

Hospitalizacja

Następne pod względem skuteczności leczenia są szpitale psychiatryczne. Można uznać, że mają pewną przewagę nad opieką domową – leczenie jest stosunkowo tanie, a niekiedy opłacane przez państwo lub stan. Szpitale bardzo się różnią jakością terapii, a pobyt w niektórych może przynieść więcej szkody niż pożytku. W jednych leczenie traktuje się twórczo i stosowane są zaawansowane terapie, w innych z kolei liczyć można na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

Do często stosowanych metod należą zajęcia pod nadzorem, terapia manualna, leki oraz hydroterapia, a także elektrowstrząsy (zależnie od okresu historycznego, w którym osadzona jest kampania).

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach wrażenie znieczulicy personelu, które podważa pozytywne skutki leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozżalenie, a po opuszczeniu szpitala – brak zaufania wobec szpitali psychiatrycznych w ogóle.

Rzuć 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

Rezultat 01–50* oznacza sukces: dodaj postaci 1K3 PP za leki lub terapię. Następnie gracz wykonuje test Poczytalności. Sukces oznacza wyleczenie niepoczytalności, a porażka wskazuje, że następny test będzie możliwy za miesiąc.



Rezultat 51–95: brak postępów.

Rezultat 96–100: postać opiera się lub odmawia przyjmowania leków lub terapii. Traci 1K6 PP i w ciągu kolejnego miesiąca czasu gry nie może poczynić żadnych postępów w odzyskiwaniu zdrowia.

** 50 to średni rezultat. Strażnik może uznać, że standard instytucji jest powyżej lub poniżej średniego, a następnie może zmienić tę wartość w przedziale od 5 do 95 punktów.*

HOSPITALIZACJA W ZAKŁADZIE PSYCHIATRYCZNYM

Badacze mogą się dobrowolnie udać do szpitala psychiatrycznego, być może w poszukiwaniu informacji, schronienia albo po prostu leczenia. Jeżeli są w stanie zapłacić za przyjęcie do szpitala, nie powinno to stanowić problemu. Prywatne domy opieki przyjmą każdego pacjenta, nawet bez żadnych objawów i chcącego po prostu wypocząć oraz porozmawiać z terapeutą. Jednak wszystkie szpitale wymagają skierowania.

Lekarz medycyny z odpowiednimi uprawnieniami może skierować Badacza na obserwację psychiatryczną na okres do 72 godzin. Jeżeli istnieją dowody wskazujące na poważne zaburzenia, pobyt pacjenta może zostać wydłużony, aby poddać go obserwacji zgodnie z przepisami prawa. Następnie sprawa należy do sądu, który w oparciu o raport ze szpitala postanowi albo zwolnić pacjenta, albo skierować na leczenie.

Pacjenci skierowani na leczenie podlegają regularnym kontrolom stanu zdrowia, ale ich pobyt może się przedłużyć na wiele lat. Wymaga to formalnego stawienia się w sądzie na rozprawę, podczas której konieczne jest stwierdzenie braku zdolności pacjenta do samostanowienia. Pacjent może również zrzec się części swych praw w zamian za leczenie. Uczciwość i transparentność tych procedur bardzo się różni pomiędzy sądami. Szorstkie ewaluacje pro forma nie należą do rzadkości i wiele zależy od osobowości oraz rzetelności sędziego, obrońcy oraz lekarzy.

Jeżeli sąd ubezwłasnowolni Badacza, konieczne będzie powołanie prawnego opiekuna, który w teorii ma działać dla dobra pacjenta. Zazwyczaj jest to krewny lub osoba, odnośnie której sąd ma powody zakładać, że ma na celu wyłącznie dobro podopiecznego. Przy braku innych kandydatów, sąd może sam mianować się opiekunem pacjenta.

Jeśli nie orzeczono kryminalnej niepoczytalności Badacza (w którym to przypadku pieczę nad nim sprawuje sąd), prawnie wyznaczony opiekun decyduje, co będzie najlepsze dla zdrowia psychicznego postaci. Może to być na przykład leczenie w zakładzie psychiatrycznym, ale także opieka prywatna w domu albo terapeutyczna podróż morska. O ile nie ma innych zaleceń, sąd przyjmie każdy rozsądny plan mający poparcie w opinii lekarza.

Jeżeli opiekun zdecyduje się powierzyć

UTRATA POCZYTALNOŚCI

Poniżej znajdują się przykładowe opisy utraty PP. Można ich użyć dla ubarwienia innych zasad przedstawionych w tym rozdziale (uwaga: efekty mogą się kumulować!).

1–2 punkty: dyskomfort i niepokój, coś gryzie Badacza na krawędzi świadomości, ledwo zauważalne, ale niewątpliwie odczuwalne.

3–4 punkty: odraza lub poczucie nieprawidłowości, które może skutkować wymiotami, stuporem lub dreszczami.

5–9 punktów: strach, panika lub dezorientacja, na tyle silne, by móc wywołać epizod chwilowej niepoczytalności. Poważny szok prowadzący do niekontrolowanej reakcji fizjologicznej (gwałtowne drgawki, silne mdłości itp.) i/lub dysocjacji od otoczenia i ludzi.

10–19 punktów: groza łamiąca psychikę – włosy siwieją, występują gwałtowne reakcje (np. agresja skierowana przeciw sobie lub innym), dochodzi do fizycznego i psychicznego załamania, tymczasowych zmian osobowości, bredzeń i urojeń; możliwe są tendencje agresywne lub paniczne.

20+ punktów: ostateczne kosmiczne zło – groza przekraczająca ludzkie pojmowanie. Umysł Badacza został trwale złamany, a powrót do zdrowia będzie trwał bardzo długo. Nawet jeżeli leczenie się powiedzie, postać już nigdy nie będzie taka sama. Skutkiem jest czasowa niepoczytalność.

Po aresztowaniu na placu budowy, skąd próbował ukraść dynamit, Harvey Walters nieustannie bełkocze o ocaleniu świata przed kultem Cthulhu oraz marionetkami istot z mitów Cthulhu, ze złym czarnoksiężnikiem Carlem Stanfordem na czele. Sąd postanawia skierować go na ewaluację psychiatryczną do lokalnego lekarza, doktora Shiny' ego. Lekarz z uwagą słucha Harveya, po czym podejmuje decyzję o jego ubezwłasnowolnieniu.

Doktor Shiny podaje badanemu powody tej decyzji: 1) Harvey stanowi zagrożenie dla innych, w szczególności dla Carla Stanforda; 2) kradnąc dynamit i detonatory, Harvey udowodnił, że stanowi zagrożenie dla samego siebie; 3) Harvey cierpi na zaburzenie w postaci urojenia dotyczącego kultystów i mitów Cthulhu.

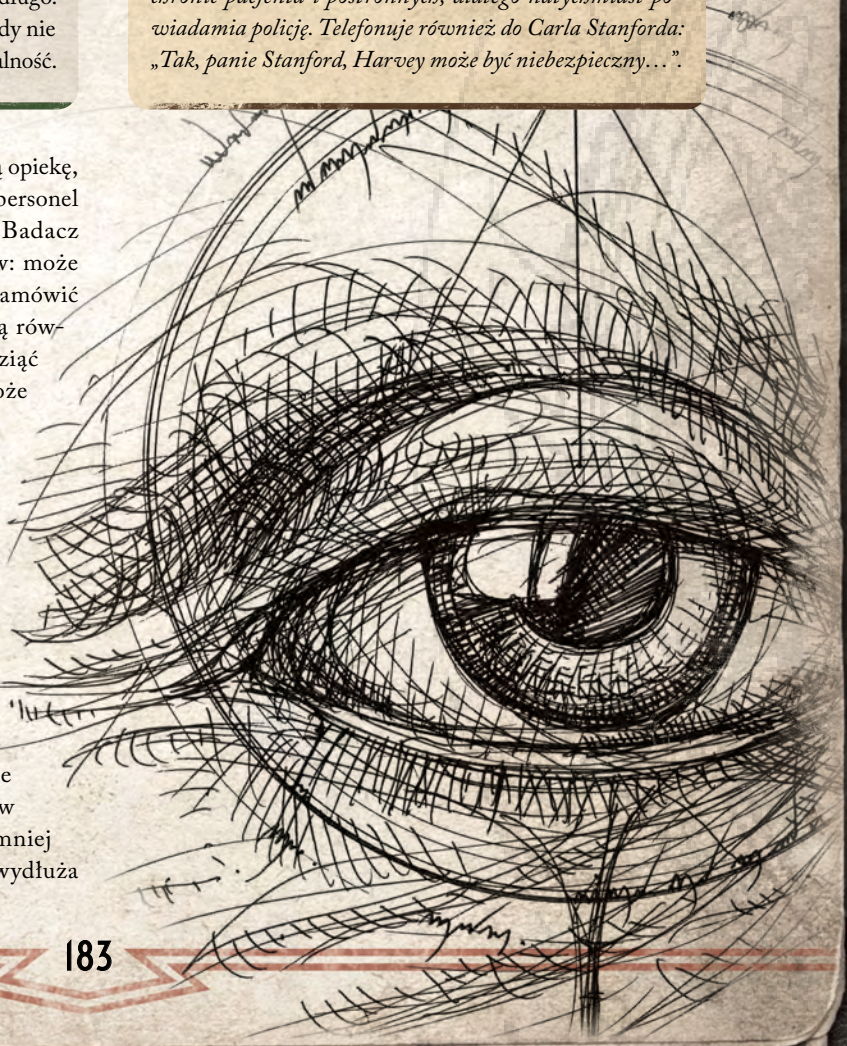
Badając historię pacjenta, dr Shiny stwierdza, że Harvey był uczestnikiem pięciu wypadków samochodowych będących skutkami pościgów, a ponadto raz uciekł z miejsca potrącenia. Zapytany o ten ostatni wypadek, wyjaśnia, że był zmuszony rozjechać złego kultystę. W efekcie dr Shiny odbiera mu prawo jazdy. Stwierdza, że Harvey jest zdolny do decydowania o własnym majątku, potrafi wyjaśnić, jak zarabia pieniądze i jak zgromadził swoje zasoby, dlatego nie odbiera mu władzy nad sprawami finansowymi. Zamyka go jednak w szpitalu na obserwację.

Kilka dni później Harvey wymyka się w nocy ze szpitala i kieruje się w stronę Arkham. Dr Shiny chce naturalnie chronić pacjenta i postronnych, dlatego natychmiast powiadamia policję. Telefonuje również do Carla Stanforda: „Tak, panie Stanford, Harvey może być niebezpieczny…".

Badacza instytucji, nadal sprawuje nad nim prawną opiekę, decyduje o leczeniu na co dzień oraz może prosić personel o podjęcie stosownych działań. Od tej chwili Badacz może opuścić szpital na jeden z trzech sposobów: może przekonać opiekuna, by wypisał go z oddziału; namówić personel do zwrócenia uwagi na jego odzyskaną równowagę psychiczną przed sądem, który może wziąć na siebie odpowiedzialność za zwolnienie; albo może po prostu wspiąć się na ogrodzenie i uciec.

KRYTERIA ZAGROŻENIA ZDROWIA PSYCHICZNEGO

Kiedy osoba zagraża sobie lub innym i nie potrafi dbać o własne potrzeby, lekarz ma prawo stwierdzić, że konieczna jest obserwacja psychiatryczna i/lub ubezwłasnowolnienie pacjenta. Dysponując takim orzeczeniem lekarskim, sąd może przymusowo skierować Badacza na obserwację i potencjalnie na leczenie. Okres hospitalizacji zależy od przepisów danego państwa lub stanu, ale rzadko wynosi mniej niż 60 dni czasu gry na ocenę prawną, a często wydłuża się do 180 dni.







Dr Shiny

Taki los spotyka najczęściej Badaczy, którzy próbują wyrządzić komuś fizyczną krzywdę albo dopuścić się morderstwa bez wyraźnego motywu, bądź też tych, którzy w inteligentny sposób symulują zaburzenia, aby uniknąć poważnych zarzutów kryminalnych. Lekarz może również odebrać pacjentowi prawo do zarządzania własnymi finansami, prawo jazdy, prawo do współdecydowania o własnym leczeniu itp.

ZWIĘKSZANIE AKTUALNYCH PUNKTÓW POCZYTALNOŚCI

Oprócz opisanej wyżej opieki Badacz może zwiększyć aktualną liczbę PP na cztery sposoby.

1. **Nagroda Strażnika:** na koniec pomyślnie ukończonego scenariusza lub rozdziału kampanii Strażnik może określić rzuty kością, które zwiększą PP Badaczy. Nagroda Strażnika jest taka sama dla każdej z postaci i powinna być proporcjonalna do zagrożenia, jakiemu drużyna stawiła czoło. Rzuty wykonywane są indywidualnie przez każdego z graczy. Jeżeli jednak Badacze zachowywali się tchórzliwie, brutalnie lub dopuścili się morderstwa, Strażnik może nie przydzielić graczom nagrody, szczególnie jeśli chce zaprowadzić w drużynie pewien moralny porządek.

Harvey wykorzystuje swą znajomość mitów Cthulhu do pokonania ghuli i jego przygoda dobiega końca. Strażnik przydziela mu nagrodę w postaci 1K6 PP.

2. **Zwiększenie umiejętności do 90%:** przyznaj 2K6 PP postaci, która osiągnie 90% w jednej z umiejętności. Nagroda ta reprezentuje dyscyplinę oraz wysoką samoocenę, jaka płynie z mistrzostwa w danej dziedzinie.
3. **Psychoterapia:** intensywna psychoanaliza może przywrócić Badaczowi PP. Raz na miesiąc czasu gry można wykonać test umiejętności Psychoanalizy lekarza lub terapeuty. Sukces przywraca 1K3 PP, porażka oznacza brak poprawy. Krytyczna porażka oznacza utratę 1K6 PP oraz zakończenie leczenia pod opieką tego terapeuty – doszło do gwałtownego incydentu albo dramatycznego uwstecznienia w terapii i relacja między lekarzem i pacjentem uległa bezpowrotnemu zniszczeniu.

   W świecie gry sama tylko psychoanaliza nie przyspiesza odzyskiwania zdrowia psychicznego i leczenia niepoczytalności, ale może wzmocnić Badacza przez przywrócenie mu PP, które przydadzą się jako rezerwa w ciągu dalszej aktywności. Odzyskiwanie zdrowia jest niezależne od punktów Poczytalności. Stosowanie psychoanalizy w grze działa inaczej niż w świecie rzeczywistym. W naszym świecie psychoanaliza pozostaje nieskuteczna w obliczu takich schorzeń jak: schizofrenia, zaburzenia psychotyczne, zespół dwubiegunowy (zaburzenia maniakalno-depresyjne) oraz ostra depresja. W grze psychoanaliza jest odpowiednikiem zestawu pierwszej pomocy dla umysłu i nie ma prawie nic wspólnego ze swym zastosowaniem w rzeczywistości.

   W grze chwilowa i czasowa niepoczytalność jest uleczalna, a trwała niepoczytalność jest odporna na psychoanalizę. Udział w terapii Badacza, którego umysł pogrążył się w takim chaosie, jest po prostu niemożliwy.

   Terapia może też pozwolić Badaczowi pozbyć się fobii lub manii. Pod koniec miesiąca czasu gry psychoanalityk wykonuje rzut (patrz powyżej). Sukces oznacza, że Badacz może wykonać test Poczytalności. Sukcesy w obu rzutach skutkują wyleczeniem fobii bądź manii i wymazaniem jej z karty Badacza. Nagroda ta zastępuje przyznanie PP, których Badacz w tym wypadku nie otrzymuje. Porażka w którymś z testów oznacza brak poprawy, a krytyczna porażka kończy się utratą przez pacjenta 1K6 PP (patrz wyżej).
4. **Samopomoc:** Badacz może postanowić, że poświęca czas na kontakt z jednym z elementów swojej historii mogącym zapewnić mu psychologiczne wsparcie. Oczywiście wykluczone są jakiekolwiek fobie, manie i wszystko, co ma związek z mitami Cthulhu. Samopomoc może zachodzić między przygodami albo w trakcie fazy rozwoju Badacza.

   Gracz powinien dokładnie opisać, co konkretnie robi, by odzyskać spokój ducha lub znaleźć odkupienie. Jego działania powinny mieć tematyczny związek z historią Badacza. Postać może się więc udać do klasztoru, by znaleźć ulgę w religii, ale może też się wybrać na wakacje z ukochanym.

   Następnie gracz przeprowadza test Poczytalności. Strażnik i gracz powinni odegrać scenę aż do jej rozwią-

zania, a gdy gracz wykona test Poczytalności, odegrać wynik. Sukces oznacza uzyskanie 1K6 PP. Porażka pociąga za sobą utratę 1 PP, a Strażnik powinien wraz z graczem zmienić historię postaci, by odzwierciedlić przebieg sceny. Tak więc pobyt w klasztorze może okazać się przyczyną całkowitej utraty wiary, a rodzinne wakacje zakończyć się separacją lub rozwodem.

Każdy z Badaczy zaczyna grę z jednym elementem historii, który jest dla niego szczególnie ważny – jest to jego tak zwana kluczowa więź. Jeżeli gracz zdecyduje się wykorzystać kluczową więź swej postaci, może dodać jedną kość premiową do testu Poczytalności. Ponadto, oprócz uzyskania 1K6 PP za sukces, Badacz wyleczy się z jednej czasowej niepoczytalności. Jeśli rzut będzie nieudany, należy zmienić ten element historii postaci, a Badacz traci swoją kluczową więź.

Z czasem może stworzyć nową kluczową więź. W fazie rozwoju Badacza element historii może zostać zamieniony w nową kluczową więź, jeżeli postać skutecznie odzyska PP, stosując opcję samopomocy z wykorzystaniem tego elementu. Dodatkowo każdy rzut na Poczytalność zakończony wynikiem 01 – krytyczny sukces – pozwala na natychmiastowe wybranie nowej kluczowej więzi, która zastąpi utraconą.

Uwaga: Aktualna wartość PP nie może nigdy wzrosnąć ponad maksymalną Poczytalność Badacza (99 minus wartość Mitów Cthulhu).

PRZYWYKANIE DO OKROPNOŚCI

W pewnym momencie nieustanny kontakt z tą samą istotą z mitów Cthulhu nie będzie miał dalszego wpływu na psychikę. Potwór przestanie być żywym koszmarem i zamieni się w przeszkodę do pokonania. Kiedy w wyniku kontaktu z istotą z mitów Badacz utraci liczbę PP równą maksymalnej możliwej utracie dla tej istoty, nie powinien tracić dalszych punktów przed upływem rozsądnego czasu. Na przykład żaden Badacz nie powinien stracić więcej niż 6 PP za napotkanie istot z głębin (0/1K6 PP), choćby była ich nawet setka.





Ujrzenie zasuszonych zwłok przyjaciela z pewnością wymaga testu Poczytalności

Ale uwaga! Badacze nigdy do końca nie przywykają do widoku bluźnierczych, nienaturalnych bytów. Po jakimś czasie, być może właśnie wtedy, gdy życie Badacza wróci do swego rodzaju normalności, zapomniana groza znów może dać o sobie znać. Każdy z graczy powinien zapisywać, ile PP straciła jego postać w wyniku kontaktu z danym typem istot z mitów Cthulhu. W każdej fazie rozwoju Badacza (patrz str. 105) gracz powinien zmniejszyć ten limit o 1. Czas bardzo skutecznie leczy rany.

Harvey stracił łącznie 6 PP w wyniku kontaktu z istotami z głębin i na razie nie może stracić ich więcej. Jednak kiedy graczka prowadząca postać Harveya wykona testy rozwoju, będzie musiała zmniejszyć ten limit do 5. Kiedy następnym razem Harvey natknie się na istotę z głębin i nie zda testu Poczytalności, straci 1 PP.

ZASADY OPCJONALNE

Obłąkańcze olśnienie

Kiedy Badacz staje się chwilowo bądź czasowo niepoczytalny, doznaje przebłysku oświecenia dostępnego tylko szalonym umysłom. Ta chwila jasności zdradza mu wskazówkę lub podpowiada działanie, które może pomóc jemu lub drużynie – natychmiast lub na dalszym etapie. Strażnik powinien określić, jaka treść przebłysku oświecenia będzie stosowna w danym scenariuszu.

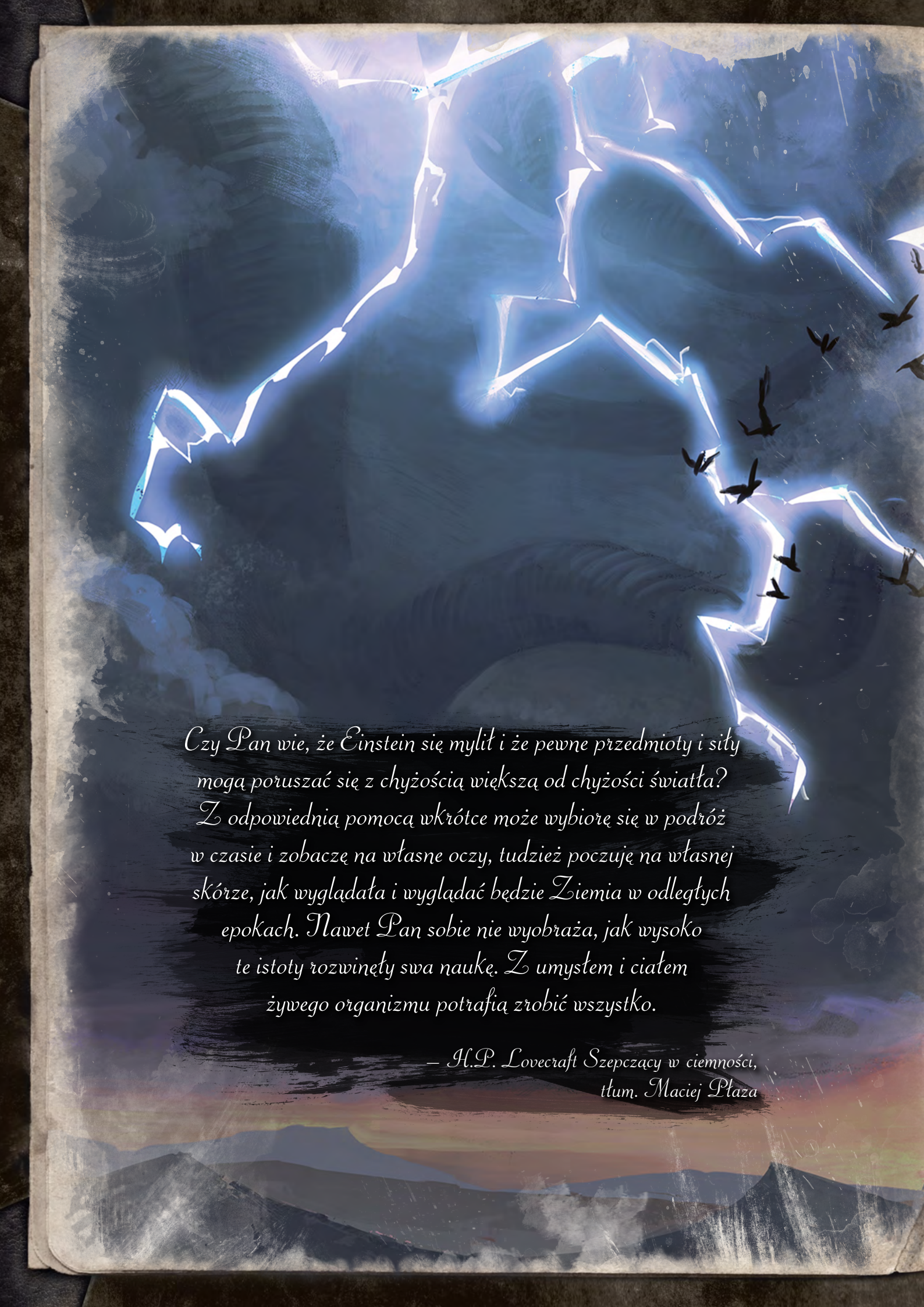
Weteran mitów

Kiedy wartość Mitów Cthulhu Badacza przekracza wartość Poczytalności, postać osiąga punkt zwrotny. Badacz doświadcza zmiany paradygmatu wskutek zrozumienia fundamentalnych prawd na temat wszechświata, co pociąga za sobą trwałą zmianę osobowości oraz zrozumienie własnego znaczenia w kosmosie. Tylko od gracza zależy, w jaki sposób to odegra. Gracz może postanowić, że groza zahartowała jego Badacza albo że postaci przestało zależeć lub osiągnęła głębsze zrozumienie i prawda nie jest już w stanie nią wstrząsnąć. Od tej chwili wszelkie utraty punktów Poczytalności są zmniejszone o połowę. Zmiana ta jest trwała i pozostaje w mocy, nawet jeżeli wartość Poczytalności wzrośnie powyżej poziomu Mitów Cthulhu.

Wielokrotne testy Poczytalności

Zasady stanowią, że utrata PP na widok potwora pozostaje taka sama bez względu na liczbę istot. Jeżeli Strażnik chce przyspieszyć utratę punktów Poczytalności, może zadecydować o oddzielnych rzutach na utratę PP dla każdego potwora i wybraniu największej wartości. Podejście to sprawdza się szczególnie podczas spotkań z wieloma potworami różnych gatunków jednocześnie.

Harvey napotkał jednocześnie trzy istoty z głębin oraz Ojca Dagona i musi wykonać rzut na Poczytalność. Graczka ponosi porażkę i musi testować utratę PP dla każdego z potworów z osobna. Rzuca 1K6 dla każdej z istot z głębin i otrzymuje 2, 4 oraz 5. Rzuca 1K10 dla Dagona i otrzymuje 4. Harvey traci PP w liczbie równej najwyższej z wyrzuconych wartości, czyli 5.



Czy Pan wie, że Einstein się mylił i że pewne przedmioty i siły mogą poruszać się z chyżością większą od chyżości światła? Z odpowiednią pomocą wkrótce może wybiorę się w podróż w czasie i zobaczę na własne oczy, tudzież poczuję na własnej skórze, jak wyglądała i wyglądać będzie Ziemia w odległych epokach. Nawet Pan sobie nie wyobraża, jak wysoko te istoty rozwinęły swa naukę. Z umysłem i ciałem żywego organizmu potrafią zrobić wszystko.

– H.P. Lovecraft Szepczący w ciemności,
tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 9

MAGIA

W mitologii Cthulhu magia pochodzi od niezgłębionych, obcych inteligencji wymykających się ludzkiej zdolności pojmowania. Wszak dla ignoranta szczyt możliwości nauki jest nie do odróżnienia od magii. Pewne jest tylko to, że owe zjawiska zawsze zmieniają próbujących je zbadać – z reguły na gorsze. Manipulowanie czasem i przestrzenią nie jest zabawą, a Badaczy parających się mocami, które nie są przeznaczone dla ludzkich umysłów, czekają poważne konsekwencje.

Magia mitów Cthulhu jest zróżnicowana, a sam H.P. Lovecraft nigdy jej nie zdefiniował. Jej przejawy występujące w jego dziełach miały służyć fabule, a nie pasować do nadrzędnej struktury. Mimo to można do pewnego stopnia uogólnić mityczną magię. Jest ona tradycyjna formalnie, a jej celem jest przyzywanie koszmarnych istot oraz rozpaczliwe próby manipulowania wrogimi siłami. Zaklęcia są silnie sformalizowane, przez co jedno niewłaściwe słowo lub gest może w najlepszym razie przerwać rytuał, a w najgorszym – wywołać potworne konsekwencje.

Bardzo niewiele zaklęć mitów da się szybko rzucić, a większość z nich wymaga precyzyjnie określonych okoliczności, długotrwałych obrzędów i ceremonii. Poznanie zaklęcia wymaga badań i nauki, a pragnący je opanować Badacz musi zazwyczaj spędzić długie godziny nad enigmatycznymi rękopisami i starożytnymi grymuarami. Co rzadko się zdarza w przypadku Badaczy, kultyści i czarnoksiężnicy mogą poznawać zaklęcia dzięki swoim kontaktom i towarzyszom. Niektórzy mogą doznawać wizji w wyniku odrażającego obcowania z mrocznymi bóstwami mitów Cthulhu, które zsyłają im wiedzę o magii i zaklęcia. Badacze szukający sposobu na szybkie i łatwe opanowanie magii najczęściej kończą w przytułkach dla obłąkanych z bezpowrotnie złamanymi umysłami.

Zaklęcia wymagają ostrożności także dlatego, że często ich efekty oraz koszty pozostają nieznane aż do czasu rzucenia. Dla Badaczy magia mitów może stanowić niebezpieczną pułapkę, bo korzystanie z zaklęć zawsze kosztuje punkty Poczytalności oraz zwiększa wartość Mitów Cthulhu. W ten sposób upodabniają się do sił, które pragną pokonać. Magia mitów wstrząsa umysłami, wywołuje dezorientację i wyczerpuje tych, którzy ją praktykują. Wiedza o zaklęciach nie jest przeznaczona dla ludzkości, a nadużywanie magii wywołuje szaleństwo, bo ograniczony ludzki umysł nie jest w stanie znieść związanych z nią psychicznych i fizycznych napięć.

Badacze najczęściej doświadczają magii, padając jej ofiarami albo będąc świadkami rzucania zaklęć. Rzadko który Badacz zostaje czarnoksiężnikiem, ponieważ niezbędna do tego wiedza i doświadczenia zazwyczaj doprowadzają do szaleństwa.

Choć Badacze mogą wiele zyskać dzięki wiedzy o magii mitów Cthulhu, próby jej wykorzystania są zazwyczaj szalenie ryzykowane. Zaklęcia opanowane podczas rozgrywania scenariuszy często przydatne są tylko podczas tej jednej przygody. Choć gracze mają prawo przeczytać niniejszy rozdział, to Strażnik zyska najwięcej na jego lekturze, która może pomóc mu w planowaniu scenariuszy oraz w tworzeniu odpowiednio wymagających wrogów.

O ROZDZIALE

Niniejszy rozdział zawiera omówienie magii oraz ksiąg mitów Cthulhu, od procesów uczenia się i rzucania zaklęć, aż po mroczną wiedzę zawartą w starożytnych tomach. Przedstawiono w nim też różnice pomiędzy okultyzmem a magią oraz omówiono sposoby zwiększania Mocy Badaczy.

Rozdział nie zawiera opisu zaklęć, które znajdziesz w **Rozdziale 12: Księga Zaklęć** (str. 266).

CZYM JEST MAGIA?

Gilman zdążył już zajrzeć do zakazanego, przerażającego Necronomiconu *Abdula Alhazreda, niepełnej* Księgi Eibona *i wyklętego* Unaussprechlichen Kulten *von Junzta, by porównać swą abstrakcyjną formułę dotyczącą właściwości przestrzeni i wymiarów – to, co znane, z nieznanym.*

– H.P. Lovecraft, *Sny w Domu Wiedźmy*, tłum. Robert P. Lipski

Po I wojnie światowej astronomowie potwierdzili, że obszar od trzydziestu do czterdziestu tysięcy lat świetlnych obejmujący obserwowalne gwiazdy w pobliżu Ziemi stanowi jedynie maleńki zakątek wszechświata. Dowiedli, że wbrew przekonaniom dawnych astronomów, wszechświat nie ogranicza się wcale do Drogi Mlecznej, ale zawiera miliony galaktyk. Większość z nich pozostawała tak odległa i słabo widoczna, że prawda o istnieniu mgławic długo należała do sfery domysłów. Sam pomysł istnienia oddzielnych jak wyspy wszechświatów (które dzisiaj nazywamy galaktykami) był absolutną rewolucją. W latach 20. XX wieku ludzkie pojmowanie prawdziwych rozmiarów nieskończonego wszechświata uległo gwałtownemu zwiększeniu.

Lovecraftowi przyszło tworzyć w czasach tych odkryć. Stopniowo wkomponował w swoją mitologię najnowsze zdobycze nauki, w tym niektóre z pomysłów Einsteina oraz Plancka. Sam spekulował, że owe „wszechświaty" są w istocie oddzielnymi „wyspami", których odrębność dotyczyła też innych praw natury. Życie istniejące w galaktykach odległych o miliardy lat świetlnych mogło się bardzo różnić od ziemskiego. W jego pojmowaniu owe „wyspy" szybko nabrały charakteru zaczerpniętego z prac Bernharda Riemanna: Lovecraft uważał, że albo istnieją one w innych wymiarach, albo też w jakiś sposób się z nimi łączą.

Magia mitologii Cthulhu to nadrzędna logika łącząca w jedno lovecraftowski wszechświat wszechświatów. Magia działa w każdym z nich i stanowi zarazem model, jak i definicję nadrzędnej rzeczywistości. Magia jest ostateczną manifestacją praw natury, namacalnym przejawem woli Zewnętrznych Bogów oraz zbiorem zasad rządzących czasem, przestrzenią oraz materią.

W porównaniu z magią mitów ziemska nauka i religia wydają się zupełnie nieprzydatne. Nasza realna wiedza o wszechświecie jest znacznie skromniejsza, niż sami pragniemy sądzić. Czy niedoskonałość leży w tym, w co wierzymy, czy też w tym, jak uczymy się wierzyć? Czy istnieje jakaś ułomność – czy to w głębi naszych dusz, czy też w samej istocie naszej matematyki – która uniemożliwia nam osiągnięcie pełni wiedzy i objawienia? Jakkolwiek by było, mitologia Cthulhu drwi z tego, co nazywamy ludzką percepcją.

KSIĘGI MITÓW

Książka leżała otwarta między nami, z odrażającą ryciną bijącą po oczach. Gdy staruch wyszeptał „bardziyj takie samo", dało się słyszeć cichutkie kapnięcie, a na pożółkłej stronicy otwartego woluminu coś się pojawiło. Przyszedł mi na myśl deszcz i przeciekający dach, ale deszcz nie jest czerwony.
– H.P. Lovecraft, *Rycina w starym domu*, tłum. Maciej Płaza

W opowiadaniach Lovecrafta bohater najczęściej poznaje zaklęcia, odnajdując pisemne instrukcje i postępując według ich wskazań. Księgi wiedzy tajemnej wspominane przez pisarzy z kręgu Lovecrafta stanowią reprezentację intelektualnej inwazji mitów na ludzką świadomość. Starożytne rękopisy oraz zakazane publikacje zawierają opisy metod przywoływania (lub drogi powrotu!) Wielkich Przedwiecznych oraz Zewnętrznych Bogów, jak sam Lovecraft opisał to ze szczegółami w klasycznym opowiadaniu *Zgroza w Dunwich*. Przynajmniej w domyśle te same opisy wskazują metody odsyłania tych koszmarnych bytów.

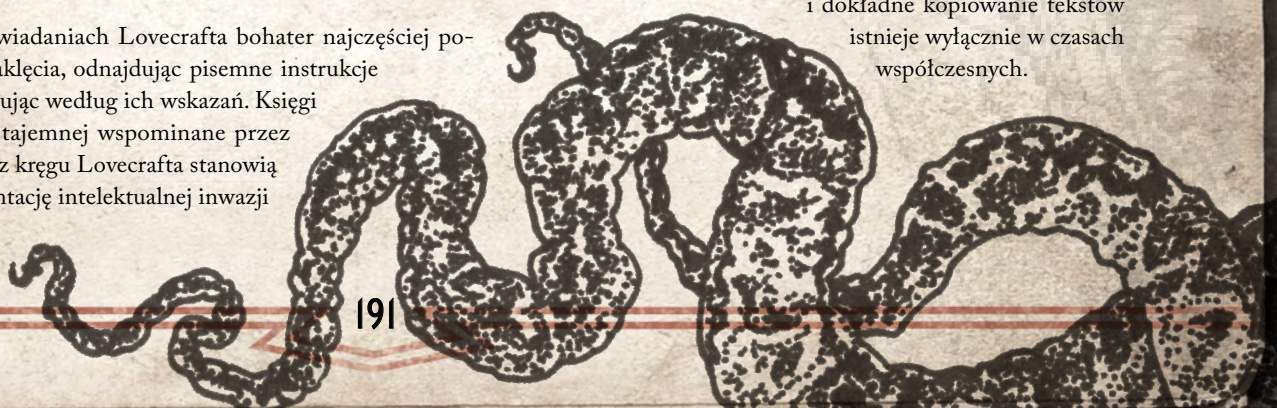
Przyswajanie wiedzy wymaga czasu nawet wtedy, kiedy dysponujemy podręcznikami napisanymi i uważnie zredagowanymi z myślą o nauce. Przedzieranie się przez wyblakłe, spisane dziwacznym językiem i nieskończenie trudniejsze teksty na temat mitów Cthulhu wymaga jeszcze więcej czasu i zaangażowania. Treści tych butwiejących, opasłych ksiąg wiedzy tajemnej spisywały często drżące ręce ludzi, których poczytalność już dawno uległa grozie odrażających eksperymentów i potwornych domysłów. Współczesna metodologia naukowa nie ma zastosowania wobec takich tomów. Nie zawierają one indeksów, glosariuszy, spisów treści ani precyzyjnych definicji. Strony mogą być pozbawione numeracji, rozdziałów i akapitów. Często brakuje nawet podstawowej interpunkcji, a nawet przerw między słowami. Treść niektórych ksiąg można wręcz opisać jako rojenia szaleńca, ale dla poszukiwaczy mrocznej wiedzy stanowić może bezcenny zasób, prowadzący do szaleńczych olśnień i nadludzkiej mocy.

Wiele rękopisów spisano w nieznanych alfabetach. Niektóre z nich są starsze niż sam czas i powstały w dawno zapomnianych językach. Inne są celowo zaszyfrowane, by zmylić łowców czarownic lub inkwizycję. Takie księgi wymagają złamania szyfru, zanim poszukiwacz wiedzy tajemnej zdoła posiąść zawarte w nich złowieszcze prawdy.

Nawet gdyby jakiś czarnoksiężnik kierował swój tekst do innych znawców okultyzmu, jego treść byłaby niezrozumiała dla laika. Zawierałaby dziwaczne terminy i idee pozbawione jakiegokolwiek objaśnienia. Kolejni właściciele dzieła mogliby opatrzyć tekst cennymi przypisami, ale każdy z nich mógłby się posługiwać innym językiem i pisać w innym celu. W dodatku każdy z nich mógłby przecież popełniać błędy.

Wiele ksiąg mitów to starożytne dzieła, wymagające ostrożnego traktowania. Niektóre są tak delikatne, że rozpadną się w proch, jeżeli czytelnik nie założy rękawiczek lub nie będzie przewracał zetlałych stronic miękko wyścielanymi szczypcami. Istnieją również powtarzane szeptem pogłoski, że niektóre księgi są nie tyle stronicami oprawionymi w skórę, ile żywymi istotami, pragnącymi zasiać ziarno zła pośród nieostrożnych czytelników, prowadząc ich wprost w paszczę Zewnętrznych Bogów.

Warto pamiętać, że technologia umożliwiająca szybkie i dokładne kopiowanie tekstów istnieje wyłącznie w czasach współczesnych.





Adeptka wiedzy tajemnej podczas próby rzucenia zaklęcia

Czytanie ksiąg mitów

Już samo otwarcie księgi mitów jest niebezpiecznym przedsięwzięciem. Każda z nich została spisana przez człowieka, który zetknął się z prawdą o mitologii Cthulhu. Jeżeli czytelnikowi uda się pojąć treść księgi, stanie się ona dla niego sposobem dotarcia do realnej grozy mitów Cthulhu. Otwarcie księgi można porównać do otwarcia drzwi do pokoju ogarniętego pożarem. Czytelnik może się nie tylko oparzyć, lecz także zostać spopielonym żywcem. W ten sam sposób ludzki umysł zostaje metaforycznie poparzony przez wiedzę o mitach. Sama próba zrozumienia tekstu oznacza dla czytelnika nieuniknione szkody psychiczne i fizyczne, i choć niektóre z pomniejszych tomów są jedynie pełgającymi płomieniami, inne – jak na przykład straszliwy *Necronomicon* – stanowią trawiącą wszystko burzę ognia.

Kiedy Badacz zyskuje dostęp do księgi mitów, Strażnik powinien opisać jej okładkę i wygląd. Czytelnik może z łatwością ustalić, czy księgę spisano w zrozumiałym dla niego języku. Zasady rozpoznawania i odczytywania języków obcych znajdziesz na stronie 66 – umiejętność Język Obcy. Badacz, który nie zna danego języka, będzie musiał skorzystać z usług tłumacza, a Strażnik powinien zadecydować, jaką część tekstu uda się przetłumaczyć oraz jaka będzie szybkość wykonania przekładu i jego dokładność. Jeżeli tekst powstał w nieznanym albo dawno zapomnianym języku, Badacz powinien wymyślić sposób na jego odczytanie, który przekona Strażnika. W przeciwnym razie tekst pozostanie niezrozumiały.

Wstępne czytanie

Po zbadaniu okładki księgi, odcyfrowaniu tytułu (jeżeli taki istnieje i da się odczytać) oraz ustaleniu języka następnym krokiem jest wstępne czytanie. W tym momencie – posługując się nadal analogią pożaru – Badacz zostaje wystawiony na działanie ognia. Wstępne czytanie nie musi trwać długo i może reprezentować pobieżne zapoznanie się z tekstem, by wyrobić sobie pojęcie o treści. Jednakże może też oznaczać uważne przeczytanie księgi od deski do deski. Wstępne czytanie trwa tak długo, jak uzna Strażnik – minuty, godziny, dni albo tygodnie. Czas ten zależy od tego, co jego zdaniem lepiej przysłuży się opowieści.

Strażnik Tajemnic decyduje również, czy potrzebny jest test, a także może przyznać automatyczny sukces postaci posiadającej elementarną wiedzę na temat danego języka.

Test czytania wymaga rzutu 1K100 na odpowiednią umiejętność Języka. Strażnik ustala poziom trudności zależnie od wieku, formy tekstu oraz stanu księgi w oparciu o **Tabelę XI: Księgi mitów**, str. 261–263.

Księga wydrukowana w ciągu ostatniego stulecia i zachowana w dobrym stanie oznacza normalny poziom trudności testu.

Rękopis najczęściej będzie wymagał trudnego poziomu testu, zwłaszcza jeżeli jest stary.

Harvey zdobywa egzemplarz Księgi Eibona…

Księga Eibona – *utrata PP: 2K4; Mity Cthulhu +3%/+8%; pełne zbadanie księgi trwa 32 tygodnie; Wskaźnik Mitów: 33%.*

Strażnik uznaje, że odczytanie księgi przez Harveya jest drugorzędne wobec scenariusza, a więc nie ma pośpiechu ze wstępnym czytaniem. Daje graczowi znać, że wstępne czytanie zajmie kilka dni.

Harvey zaczyna czytać księgę w domu i kontynuuje lekturę podczas długiej podróży pociągiem. Strażnik uznaje, że Badacz poświęcił na lekturę dość czasu, by zacząć rozumieć treść, a podróż pociągiem jest dramaturgicznie dobrym momentem na test czytania. Ponieważ egzemplarz Harveya stanowi niekompletny i niedoskonały przekład oryginału, Strażnik wyznacza trudny poziom testu. Graczka wykonuje udany test i Harvey otrzymuje w nagrodę +3% do Mitów Cthulhu (Mity Cthulhu – wstępna lektura, czyli WMC, wartość za wstępne czytanie księgi), tracąc jednocześnie tyle samo maksymalnych punktów Poczytalności. Strażnik zdradza też liczbę zaklęć zawartych w księdze. Graczka wykonuje rzut 2K4 i Harvey traci 6 PP – więcej niż pięć, a więc na tyle dużo, aby wywołać u niego chwilową niepoczytalność w wypadku udanego testu Inteligencji. Test jest udany i Strażnik uznaje, że Harvey staje się niepoczytalny: pociąga za hamulec awaryjny, wyskakuje z pociągu i znika w mroku nocy. Nie zdradza żadnego z tych faktów graczce i po prostu informuje ją, że Harvey budzi się rankiem na polu kukurydzy, w poszarpanym i zabłoconym ubraniu. Księga Eibona *leży obok niego, a pojedyncze stronice rozrzucone są po całym polu. Harvey zapada na siderodromofobię – lęk przed koleją i jazdą pociągami.*

Najtrudniejsze są starożytne, butwiejące księgi, zawierające mieszankę oryginalnej treści i odręcznych dopisków. Ich odczytanie wymaga ekstremalnego poziomu trudności testu. Jeżeli Badaczowi nie uda się test czytania, może uzyskać mgliste pojęcie o treści księgi, ale nie zdoła jej zrozumieć. W takim wypadku nie traci PP i nie zyskuje punktów umiejętności Mity Cthulhu. Gracz może poprosić o forsowanie testu, ale musi to jakoś uzasadnić. Być może Badacz zechce ślęczeć nad tekstem całą noc albo spróbuje wykorzystać inne księgi, by ułatwić sobie czytanie. Strażnik powinien kreatywnie potraktować konsekwencje nieudanego forsowania i uwzględnić w nich utratę PP. Jeżeli postaci się nie spieszy, może kontynuować wstępne czytanie bez konieczności forsowania. Strażnik wyznacza moment wykonania następnego testu czytania (np. raz na tydzień lektury).

Tabela XI: Księgi mitów (str. 261–263) wskazuje liczbę zyskanych punktów Mitów Cthulhu oraz utratę Poczytalności dla każdej księgi. Każda księga ma dwie wartości Mitów Cthulhu. WMC (Mity Cthulhu – wstępna lektura) wskazuje, ile punktów umiejętności postać zyskuje za wstępne czytanie, a PMC (Mity Cthulhu – pełna lektura) określa liczbę punktów za pełne zbadanie księgi.

Kiedy Badacz zakończy wstępne czytanie, Strażnik powinien przyznać mu punkty Mitów Cthulhu w wysokości WMC księgi. Następnie Badacz automatycznie traci podaną liczbę PP (bez wykonywania testu Poczytalności). Niewierzący nie tracą PP (patrz **Jak zostać wierzącym**, str. 198).

Oprócz zyskania punktów umiejętności Mity Cthulhu i utraty PP wstępne czytanie zapewnia czytelnikowi wiedzę o treści księgi oraz pewne pojęcie o tym, jakie zaklęcia zawiera. Czytelnik może też dokładnie określić, ile czasu zajmie pełne zbadanie księgi (patrz dalej).

Pełne zbadanie księgi

Wiele z nich Blake znał z pierwszej ręki – czytał łacińską wersję odrażającego Necronomiconu, *posępną* Liber Ivonis, *niesławne* Cultes des Goules *hrabiego d' Erlette' a,* Unaussprechlichen Kulten *von Junzta, piekielne* De Vermiis Mysteriis *starego Ludviga Prinna. Były tu też wszelako dzieła, które znał tylko ze słyszenia lub nie znał ich wcale:* Rękopisy Pnakotyczne, Księga Dzyan, *a także gnijące tomiszcze zapisane alfabetem zgoła nierozpoznawalnym – jakkolwiek wśród nieczytelnych znaków Blake zauważył garść symboli i diagramów, które każdego adepta wiedzy tajemnej przyprawiają o dreszcz.*

– H.P. Lovecraft, *Nawiedziciel mroku*, tłum. Maciej Płaza

Pełne zbadanie księgi mitów oznacza dokładne zgłębienie treści, zupełnie jak w wypadku studiowania dzieła naukowego albo podczas analizy świętych tekstów przez wyznawcę danej religii. Może się to wiązać z kilkukrotnym przeczytaniem całości lub fragmentów, porównaniem tekstu z innymi o podobnej treści, sprawdzeniem szczegółów w tekstach referencyjnych, sporządzeniem notatek itp. Na tym etapie test czytania nie jest wymagany, wykonuje się go podczas wstępnego czytania.

Pełne zbadanie księgi może zająć wiele miesięcy. Pod koniec badań gracz musi wykonać rzut na utratę Poczytalności stosownie dla danej księgi (jeżeli postać jest wierząca, patrz str. 198). Następnie Wskaźnik Mitów księgi porównuje się z umiejętnością Mity Cthulhu Badacza. Jeżeli wartość Mitów Cthulhu jest niższa od Wskaźnika Mitów księgi, zyskuje on liczbę punktów umiejętności równą pełnej lekturze (PMC) księgi. Jeśli wartość jest równa lub wyższa od wartości księgi, otrzymuje on jedynie liczbę punktów równą wstępnej lekturze (WMC) księgi.

Badacz może podejmować kolejne próby pełnego zbadania księgi z tą różnicą, że każda kolejna potrwa dwa razy dłużej od poprzedniej (należy podwoić ilość czasu przeznaczonego na czytanie). Zwiększanie wartości Mitów Cthulhu postaci oraz utrata PP odbywa się w taki sam sposób. Można wielokrotnie zbadać dokładnie tę samą księgę na przestrzeni lat, ale każdy kolejny okres badań będzie dwukrotnie dłuższy od poprzedniego, a rezultaty będą coraz gorsze.

W podsumowaniu ksiąg mitów (patrz **Rozdział 11: Księgi wiedzy nadprzyrodzonej**) czas czytania podany jest w tygodniach. Strażnik nie powinien się jednak czuć ograniczony podanymi liczbami i ma prawo odpowiednio skrócić lub wydłużyć czas potrzebny na lekturę. Wybitny uczony, władający językiem, w którym zapisano daną księgę, przeczyta ją szybciej od sumiennego, ale niewykształconego dziennikarza. Czas poświęcony na badanie nie musi być ciągły, a więc nie ma konieczności poświęcania kolejnych dni, tygodni lub miesięcy z rzędu. Warto jednak pamiętać, że czas poświęcony na następną próbę zbadania księgi powinien zostać podwojony i nie należy go skracać.

W określonym czasie Badacz może studiować tylko jedną księgę.

Po godzinie uważnych poszukiwań, Harveyowi udaje się zebrać z pola rozsypane stronice Księgi Eibona *i odpowiednio je posegregować. Jakiś czas później postanawia rozpocząć pełne badanie tekstu, wiedząc, że zajmie to około 32 tygodni. Pod koniec tego okresu graczka stwierdza, że wartość Mitów Cthulhu Harveya nadal jest sporo niższa od Wskaźnika Mitów księgi (33%), dlatego Badacz uzyskuje +8% Mitów Cthulhu za pełną lekturę (PMC). Graczka wykonała już test czytania podczas wstępnego studiowania księgi, nie musi więc rzucać ponownie. Musi jednak wykonać następny rzut na utratę Poczytalności (2K4) – jej Badacz traci tym razem zaledwie 3 PP.*

Jeżeli graczka wyrazi taką chęć, Harvey może rozpocząć dalsze badanie Księgi Eibona, *tym razem poświęcając na to 64 tygodnie, tracąc kolejne 2K4 PP i zyskując pełną wartość Mitów Cthulhu (8%, pod warunkiem, że wartość Mitów Cthulhu Harveya pozostaje poniżej Wskaźnika Mitów księgi). Trzecia próba pełnego badania tekstu zajęłaby 128 tygodni (blisko dwa i pół roku).*



Wskaźnik Mitów – księgi jako źródła bibliograficzne

Po pełnym zbadaniu księgi można w dalszym ciągu wykorzystywać jej procentowy Wskaźnik Mitów niczym wyznacznik jej przydatności jako źródła bibliograficznego. Księga może podsunąć postaci konkretny fakt na temat mitologii Cthulhu potrzebny w danej sytuacji lub do prowadzenia dalszych badań (np. jak długo trwa rozwój larwalny chtonianina lub gdzie dokładnie czeka na wskrzeszenie cielsko Y' golonaca).

Aby poznać konkretny fakt z zakresu mitów, Badacz musi poświęcić 1K4 godziny czasu gry na ślęczenie nad księgą. Następnie gracz rzuca 1K100 i jeżeli uzyska rezultat równy lub niższy niż Wskaźnik Mitów księgi, jego Badacz odnajduje właściwy ustęp lub choćby aluzję (Strażnik ma prawo dowolnie przekazać mu wskazówkę, w jasny lub w zawikłany sposób). Jeżeli test będzie nieudany, księga nie zawiera potrzebnych informacji lub też Badaczowi nie udało się ich odszukać. Posiadacz księgi powinien rozważyć zanotowanie tego, jakie konkretnie informacje można w niej odnaleźć, a jakich próżno w niej szukać.

Zwiększanie innych umiejętności

Pełne zbadanie księgi może zwiększyć też wartość innych umiejętności oprócz Mitów Cthulhu. Po zakończeniu badań czytelnik natychmiast otrzymuje jeden znacznik na karcie Badacza w rubryce obok Języka, w którym spisano księgę. Oznacza to, że może zwiększyć wartość umiejętności w normalny sposób podczas fazy rozwoju Badacza (patrz str. 105). Strażnik powinien również ustalić, czy dany tom może zapewnić czytelnikowi dodatkowe korzyści. Zwiększenie umiejętności powinno być ograniczone do wyniku rzutu od 1K6 do 1K10. Alternatywnie można przyznać postaci znacznik umożliwiający normalne zwiększenie umiejętności w następnej fazie rozwoju Badacza. Studiowanie ksiąg mitów może zwiększyć wartość Antropologii, Archeologii, Astronomii, Biologii, Chemii, Fizyki, Historii, Okultyzmu oraz innych umiejętności (zależnie od decyzji Strażnika).



Księgi okultystyczne

Zasady studiowania ksiąg mitów można również stosować wobec innych dzieł. Przeczytanie księgi o okultyzmie z definicji zwiększa wartość Okultyzmu postaci, ale dzieło to nie zawiera wiedzy pozwalającej zwiększyć wartość Mitów Cthulhu (inaczej zaliczałoby się do ksiąg mitów). Niektóre księgi okultystyczne mogą zawierać informacje na temat magii nienależącej do świata mitologii Cthulhu (patrz **Magia spoza świata mitów**, str. 200), w tym także instrukcje rzucania zaklęć. Jeżeli jej zawartość to usprawiedliwia, przeczytanie zwykłej księgi okultystycznej może także kosztować Badacza punkty Poczytalności.

UŻYWANIE MAGII

Mądrze rzecze Ibn Schacabao: szczęśliwy to grób, w którym nie spoczął czarownik, i szczęśliwe jest nocą miasto, gdzie czarownicy obrócili się w proch.

– H.P. Lovecraft, *Święto*, tłum. Maciej Płaza

Zwiększanie wartości Mitów Cthulhu poszerza horyzonty wiedzy Badacza, ale wyczerpuje również jego rezerwy sił mentalnych (zmniejszając maksymalną wartość Poczytalności). Wiedza o mitologii Cthulhu może także pozwolić Badaczowi zmieniać rzeczywistość w określony sposób. Te okruchy informacji o świecie mitów ujęte są w zaklęcia i wymagają aktywacji mierzonej w grze punktami Magii.

Punkty Magii (PM)

Rzucanie większości zaklęć wymaga wydania punktów Magii. Wymagają ich również magiczne artefakty, bramy do innych światów itp. Każdy Badacz rozpoczyna grę z liczbą PM równą jednej piątej wartości Mocy. Kultyści oraz potężni czarnoksiężnicy mogą jednak rozporządzać znacznie większą pulą PM.

Po wyczerpaniu PM każde kolejne zaklęcie kosztuje rzucającego punkty Wytrzymałości. Utracone w ten sposób punkty ukazują się na ciele czarownika jako fizyczne obrażenia wybrane przez Strażnika. Mogą to być na przykład otwarte wrzody lub skaleczenia na skórze, pęcherze jak po oparzeniu lub krew płynąca z oczu i uszu.

Wydawanie lub poświęcanie punktów Magii wymaga jedynie aktu woli czarownika. Ich utrata może wywoływać uczucie przyjemności połączonej z żalem, otępienie duszy albo wręcz nie łączyć się z żadnymi doznaniami. Esencja lub energia rzucającego zostaje w ten sposób przelana w zaklęcie.

Niektóre ataki magiczne pozwalają wysysać PM lub Moc przeciwnika. W takich wypadkach ich utratę można opisać jako fizyczne doznanie, na przykład ból głowy lub inne pomniejsze objawy. Naturalnie utrata 10 punktów Mocy będzie doznaniem znacznie silniejszym od utraty tej samej liczby PM.

Kiedy PM Badacza spadną do zera, utratę dalszych punktów Magii odejmuje się od punktów Wytrzymałości (jeden do jednego).

Regenerowanie punktów Magii jest naturalnym procesem i odbywa się z szybkością jednego PM na godzinę (dwóch dla postaci o Mocy powyżej 100, trzech dla postaci o Mocy powyżej 200 itd.) Nie można w ten sposób zwiększyć wartości PM powyżej jednej piątej Mocy.



Punkty Magii utracone jako punkty Wytrzymałości regenerują się zgodnie z zasadami podanymi w sekcji **Rany i leczenie** (patrz str. 131). Odzyskiwanie PW oraz regenerowanie PM może się odbywać jednocześnie.

Jeżeli Badacz w jakiś sposób uzyska punkty Magii powyżej jednej piątej wartości swojej Mocy, może je wydać, ale nie będzie mógł następnie zregenerować ich nadmiaru.

POZNAWANIE ZAKLĘĆ

Rozdział 12: Księga Zaklęć zawiera listę zaklęć w porządku alfabetycznym.

Nauczenie się zaklęcia mitów nie powoduje utraty punktów Poczytalności. Powoduje je dopiero samo rzucenie zaklęcia.

Każdy Badacz może się nauczyć zaklęcia. Studiowanie mitologii Cthulhu jest jednak ostatnią rzeczą, jaką ktokolwiek powinien się interesować. Samo zwiększanie wiedzy o mitach nieuchronnie przybliża chwilę, gdy umysł Badacza pogrąży się w otchłani szaleństwa albo też upomną się o niego istoty z mitów. Czasami jednak okoliczności mogą zmusić Badacza do podobnego poświęcenia.

Znajomość zaklęcia może być przekazywana na jeden z trzech wymienionych poniżej sposobów. Uczenie się ich z ksiąg jest najbardziej rozpowszechnionym sposobem.

Poznawanie zaklęć z księgi mitów

Po wstępnym przeczytaniu księgi Strażnik powinien zdradzić Badaczowi, czy zawiera ona zaklęcia, a także krótko je opisać. Nie należy używać nazwy zaklęcia zawartej w podręczniku, a zamiast tego warto się posłużyć opisem, na przykład nazwa Słowa, Które Przyzwały z Próżni Wielką Skrzydlatą Bestię, Ledwo Mieszczącą się w Mym Kantorze brzmi lepiej od zwykłego Przywołania Byakhee. Podobnie zaklęcie nazwane Wieczna Groza brzmi bardziej wiarygodnie od banalnego Zaszczepienia Strachu. Sugestie alternatywnych nazw zaklęć można znaleźć w **Rozdziale 12: Księga Zaklęć**.

Nauczenie się zaklęcia z księgi mitów wymaga co najmniej wstępnego przeczytania księgi. Badacz wybiera następnie, które zaklęcie zamierza poznać. Uczenie się zaklęcia może zająć godziny, dni, tygodnie, a nawet miesiące (zazwyczaj 2K6 tygodni, ale Strażnik może zadecydować inaczej). Podobnie jak ma to miejsce w przypadku czytania księgi mitów, poznawanie zaklęcia również można dowolnie przerywać i podejmować na nowo. Zazwyczaj na tym etapie konieczny jest test, ale zależnie od scenariusza Strażnik może przyznać graczowi automatyczny sukces.

Jeżeli sukces nie jest automatyczny, nauczenie się zaklęcia będzie wymagało od gracza trudnego testu INT. Porażka oznacza, że Badacz nie zdołał opanować zaklęcia. Gracz ma prawo forsować test, ale musi to jakoś usprawiedliwić, na przykład Badacz może się zamknąć w odosobnieniu aż do chwili wyuczenia się zaklęcia. Strażnik powinien kreatywnie podejść do konsekwencji porażki w forsowanym rzucie, ale powinny one obejmować zarówno utratę punktów Poczytalności, jak i wystąpienie dziwnych efektów magicznych, które dotkną Badacza i jego otoczenie. Jeżeli Badaczowi się nie spieszy, może kontynuować wysiłki celem opanowania zaklęcia bez forsowania testu. Strażnik decyduje wówczas, kiedy nadejdzie czas wykonania następnego testu INT (np. raz na dwa tygodnie).

Poznawanie zaklęć od nauczyciela

Po opanowaniu zaklęcia postać może pomóc je przyswoić innym osobom. Nauka jeden na jeden trwa krócej niż samodzielna nauka z księgi i zazwyczaj na poznanie zaklęcia wystarcza tydzień lub mniej (1K8 dni). Należy użyć tych samych zasad, które są stosowane przy poznawaniu zaklęcia z księgi, biorąc poprawkę na krótszy czas nauki.

Poznawanie zaklęć od istot z mitów

Każda inteligentna istota z mitów może wedle uznania podarować postaci księgę lub zwój z opisem zaklęcia. Bardziej typowe jest jednak przekazywanie podobnej wiedzy za pośrednictwem snów lub wizji. Każdy taki odrażający epizod burzy równowagę psychiczną postaci, z biegiem czasu wyczerpując jej zdrowie psychiczne oraz wolę. Może to nastąpić szybko albo powoli, zależnie od wymagań fabuły. Mitologiczna istota może drogą telepatyczną zaszczepić zaklęcie w umyśle Badacza, a tak druzgoczące doświadczenie może się dla niego skończyć pobytem w szpitalu lub przytułku dla psychicznie chorych.



Strażnik powinien wówczas rozważyć utratę Poczytalności (co najmniej 1K6 PP).

Po zakończeniu procesu implantacji zaklęcia w umyśle Badacza Strażnik może poprosić gracza o test INT – udany pozwoli Badaczowi je zapamiętać. W przypadku porażki Badacz będzie się musiał raz jeszcze poddać traumatycznej próbie i powtórzyć proces nauki.

Należy wspomnieć, że Badacze rzadko otrzymują wiedzę o zaklęciach w taki sposób. Za to kultyści często właśnie tak je opanowują.

RZUCANIE ZAKLĘĆ

Trzeba wyjątkowych niegodziwców i wyjątkowo niegodziwych sekt, żeby wzywać takie istoty do naszego świata.
– H.P. Lovecraft, *Zgroza w Dunwich*, tłum. Maciej Płaza

Manipulowanie siłami mitologii Cthulhu powoduje utratę punktów Poczytalności w liczbie zależnej od zaklęcia. Jeżeli w odpowiedzi na zaklęcie pojawi się jakiś przerażający potwór, sam jego widok spowoduje kolejną utratę Poczytalności. Brak punktów Poczytalności nie uniemożliwia rzucania zaklęć – w przeciwnym wypadku nie byłoby kultystów.

Prawie wszystkie zaklęcia oraz magiczne artefakty wymagają również wydatku punktów Magii (albo Mocy), inaczej zaklęcie nie odniesie żadnego skutku.

Pewne zaklęcia mogą też wymagać konkretnych fizycznych komponentów. Niektóre z nich mogą się nadawać do wielokrotnego użytku, jak na przykład wielkie menhiry niezbędne do przywołania Tego, Którego Imienia Nie Wolno Wymawiać (patrz **Wezwanie Hastura**, str. 291). Inne komponenty ulegają zużyciu podczas rzucania zaklęcia, jak na przykład kosmiczny miód.

Czas potrzebny na rzucenie zaklęcia może być bardzo różny. Zaklęcie może być natychmiastowe, trwać kilka sekund, minutę czasu gry, tydzień, a nawet dłużej.

Czarownik musi znać zaklęcie i wyrecytować zdecydowanym tonem często zawiłe i długie wersety rytuału. Zazwyczaj potrzebna jest też całkowita swoboda ruchu, ponieważ gesty mogą być równie ważne co słowa zaklęcia.

Rzucenie nowo poznanego zaklęcia po raz pierwszy wymaga testu czarowania. Po udanym rzuceniu zaklęcia (nawet jeżeli konieczny był forsowany test) kolejne testy nie są już potrzebne. Bohaterowie niezależni oraz potwory nie muszą wykonywać testów czarowania.

Skuteczne rzucenie zaklęcia po raz pierwszy wymaga zdania trudnego testu Mocy. Skutki udanego testu należy odszukać w opisie zaklęcia. Jeżeli test się nie powiedzie, zaklęcie nie wywoła żadnego efektu.

Po nieudanym teście Badacz musi zdecydować, czy chce podjąć drugą próbę (i ponownie zapłacić wymagany koszt) rzucenia zaklęcia – natychmiast bądź w przyszłości – jednak kolejny test czarowania będzie forsowaniem.

Jeżeli forsowany test się powiedzie, zaklęcie zadziała normalnie, bez dodatkowych negatywnych skutków. W przypadku niepowodzenia zaklęcie również zadziała, ale na czarownika spadną poważne konsekwencje. Oznacza to, że zaklęcie zawsze można rzucić, a test czarowania jest jedynie wyznacznikiem szkód, jakie wyrządzi czarownikowi, a nie stanowi o sukcesie lub niepowodzeniu.

Jedyną alternatywą (poza rezygnacją z zaklęcia) jest powrót do źródła i nauczenie się zaklęcia raz jeszcze od nowa, co zazwyczaj będzie wymagać kolejnych 2K6 tygodni oraz udanego trudnego testu INT. Po powtórnym opanowaniu zaklęcia można wykonać nowy test jego rzucenia. Jest to metoda nacechowana większą ostrożnością od forsowanego testu. Właśnie dlatego wielu czarowników pragnie przedłużyć swoje życie: nieudane rzucenie potężniejszych zaklęć może łatwo doprowadzić do przedwczesnej śmierci!

Nieudane forsowanie testu czarowania

Czarownik musi zapłacić koszt zaklęcia (w punktach Magii, Poczytalności i/lub Mocy) pomnożony przez 1K6. Jeżeli wyda w ten sposób więcej PM, niż mu pozostało, musi odjąć nadwyżkę od punktów Wytrzymałości. W przypadku forsowanych testów rzucania potężnych zaklęć skutkiem mogą być poważne obrażenia lub śmierć.

Ponadto Strażnik powinien dodać do konsekwencji mniej potężnych zaklęć jeden lub więcej z poniższych skutków ubocznych (wybierz lub rzuć 1K8). Mogą one objąć zarówno czarownika, jak i osoby postronne.

1. Utrata ostrości widzenia lub tymczasowa ślepota.
2. Słyszenie pozbawionych źródła krzyków, głosów lub inne omamy słuchowe.
3. Silny wicher lub inne zjawisko atmosferyczne.
4. Czarownik, osoby postronne lub samo otoczenie zaczyna krwawić (krew może np. spływać po ścianach).
5. Dziwne wizje bądź halucynacje.
6. Małe zwierzęta w pobliżu nagle eksplodują.
7. Wokół roznosi się odór siarki.
8. Dochodzi do przypadkowego przywołania mitycznego potwora.

W przypadku potężniejszych zaklęć (przywołujących bóstwa albo kosztujących punkty Mocy) skutki uboczne mogą być poważniejsze:

1. Trzęsienie ziemi, pękanie ścian budynków.
2. Pioruny i błyskawice o epickim natężeniu.
3. Deszcz krwi wprost z nieba.
4. Ręka czarownika usycha i ulega spaleniu.
5. Czarownik nienaturalnie się starzeje (+2K10 lat, należy wprowadzić modyfikatory za wiek, patrz **Wiek** w **Rozdziale 3: Tworzenie Badaczy**, str. 36).
6. Pojawiają się liczne lub potężne istoty z mitów, atakujące wszystkich obecnych – począwszy od czarownika!
7. Czarownik lub wszyscy postronni zostają przeniesieni do odległego miejsca lub czasu.
8. Dochodzi do przypadkowego przyzwania mitologicznego bóstwa.

W przypadku utraty PW za niedobór punktów Magii Strażnik powinien opisać fizyczne obrażenia jako część konsekwencji zaklęcia.

Badaczowi Mateusza nie powiodła się próba rzucenia zaklęcia Nawiązanie Kontaktu z Ghulem i postanowił forsować test, by spróbować ponownie. Niestety, druga próba również zakończyła się niepowodzeniem. Badacz ma 13 PM oraz 13 PW.

Koszt zaklęcia wynosi 1K3 PP oraz 5 PM, które Strażnik zredukował do 4 za to, że zaklęcie rzucane jest na cmentarzu podczas księżycowej nocy. Badacz Mateusza już dwukrotnie zapłacił koszt zaklęcia: raz za pierwszą próbę i raz za forsowanie. Zostało mu 5 PM, ale musi zapłacić więcej. Na kostce 1K6 mnożnika kosztu wypada 4, a więc musi zapłacić 16 PM (4 PM x 4 = 16) oraz 9 PP (4K3), kiedy moc zaklęcia pali jego ciało od środka.

Strażnik opisuje nagły odgłos przypominający huk gromu i stojący nieopodal nagrobek eksploduje, zasypując Badacza Mateusza kamiennymi odłamkami (co łączy rozwój fabuły z odniesionymi przez niego obrażeniami). Musi on wydać 16 PM, ale pozostało mu ich tylko 5. Oznacza to, że traci 11 PW. Na szczęście ma ich 13 i nie odniósł wcześniej żadnych ran. Obrażenia od odłamków zmniejszają jego pulę do 2 PW, odbierając za jednym zamachem ponad połowę (co oznacza ciężką ranę). Mateusz musi wykonać udany test KON, aby jego postać nie straciła przytomności. Kiedy Badacz dojdzie do siebie, utrata punktów Poczytalności zaowocuje szaleństwem. Strażnik zmienia treść dwóch fragmentów historii Badacza – jeden za odniesione rany i jeden za atak szaleństwa.

Kiedy kurz po eksplozji opada, przyjaciele Badacza mają szansę zauważyć bladą, człekokształtną postać przyczajoną za roztrzaskanym nagrobkiem. Zaklęcie się powiodło (jak zwykle w przypadku forsowanego testu). Pora na testy Poczytalności!

Przejawy rzucania zaklęć

Wywołane zaklęciami zniszczenia są z reguły natychmiast zauważalne, ale manifestacje rzucanego zaklęcia mogą być też bardziej dyskretne. Postronny obserwator ma szansę dostrzec niezwykły gest dłoni, ruch ciała albo zauważyć obecność jakiegoś niecodziennego przedmiotu bądź komponentu zaklęcia. Podobne efekty pomagają nadać określony klimat mitycznej magii, dlatego Strażnicy nie powinni nadawać im zbyt spektakularnego charakteru. Mogą one jednak przyjmować przeróżną formę, od odrażających ryków spoza czasu i przestrzeni, nagłych jęzorów ognia, wyładowań elektrycznych, bladych aureol i zórz w najdziwniejszych kolorach, aż po nagłe powiewy wiatru, agresywne lub głośne zachowanie zwierząt, woń zjonizowanego powietrza, wrażenie swędzenia, smród siarki, bezcielesne pomruki, głosy, jęki i cokolwiek jeszcze wymyśli Strażnik.

Przerywanie rzucania zaklęć

Rzucanie zaklęcia zostanie przerwane, jeżeli uwaga czarownika ulegnie znacznemu rozproszeniu (np. w wyniku uderzenia albo postrzału). Strażnik może wówczas odwołać się do efektów nieudanego forsowanego testu czarowania (na poprzedniej stronie) w poszukiwaniu inspiracji do opisu konsekwencji zakłóconego zaklęcia. Czarownik nadal musi zapłacić koszt zaklęcia w punktach Poczytalności i Magii.

JAK ZOSTAĆ WIERZĄCYM

W jakimkolwiek zresztą czasie i przestrzeni leżał mityczny Leng, wolałem trzymać się odeń z daleka; nie było mi też w smak, że znalazłem się na progu świata, który w mrokach archaicznej ery spłodził tak tajemnicze monstra jak te odkryte przez Lake'a. Rozmyślając o tych sprawach, zacząłem żałować, że w ogóle zajrzałem do plugawego Necronomiconu *i przegadałem tyle godzin z Wilmarthem, nieprzyjemnie oczytanym folklorystą z naszego uniwersytetu.*

– H.P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*, tłum. Maciej Płaza

Wchodząc w bezpośredni kontakt z istotą z głębin albo ghulem, Badacz nie ma wyboru: musi uwierzyć w kosmiczną grozę mitów Cthulhu. Jednakże czytając księgę *Cultes des Goules* przy zapalonym świetle w bezpiecznym zaciszu własnego mieszkania, ma prawo uznać jej treść za wytwór fantazji. Decyzja należy do gracza, ale niewiara również może być niebezpieczna.

Czytelnik przyswaja wiedzę bez względu na to, czy wierzy w poznawaną treść czy też nie. Jeżeli Badacz postanawia nie dawać wiary treści księgi, jego wartość Mitów Cthulhu ulega zwiększeniu, a maksymalna liczba punktów Poczytalności zostaje zredukowana. Nie dochodzi jednak do utraty punktów Poczytalności. Badacz może w ten sposób zgromadzić sporą wiedzę o mitologii Cthulhu bez jakiejkolwiek utraty Poczytalności. Aczkolwiek stykając się z dowodami istnienia mitów, uświadomi sobie, że wszystkie te przeklęte księgi zawierały prawdę! W takiej chwili Badacz staje się wierzącym i natychmiast traci liczbę PP równą aktualnej wartości Mitów Cthulhu.

Na szczęście dla Strażnika ta zasada nie wymaga od niego prowadzenia zawiłych notatek. Gracz w normalny sposób zyskuje i oznacza na karcie Badacza wartość Mitów Cthulhu, a kiedy stanie się wierzący, wartość ta zostanie odjęta od jego punktów Poczytalności.

Badacz może wybrać niewiarę aż do chwili, gdy bezpośrednio zetknie się z mitycznymi istotami. Widok zwłok albo tortur może wywołać utratę Poczytalności, ale nie zmusi Badacza do uwierzenia w mity Cthulhu.

Niewierząca postać może czytać księgi mitów i uczyć się zaklęć (ale nie może ich rzucać). Bezpośrednie zetknięcie z mitologią Cthulhu zawsze wymaga testu Poczytalności, a utrata jednego lub więcej PP zmusza Badacza do uwierzenia w straszną prawdę o mitach. Jednak nawet niektóre rodzaje bezpośredniego kontaktu mogą nie wystarczyć, by przekonać niedowiarka. Jeżeli na przykład Badacz zda test Poczytalności za napotkanie istoty z głębin (utrata 0/1K6 PP), nie straci PP i może pozostać niewierzącym, racjonalizując istnienie stwora jako pewnego rodzaju zmutowanego człowieka. Jednak napotkanie istoty o ewidentnie pozaziemskim pochodzeniu albo też manifestacji jednego z mitycznych bóstw zawsze zburzy fasadę niewiary Badacza.

Badacz może zostać wierzącym w dowolnej chwili wybranej przez gracza (i ponieść koszt w punktach Poczytalności).

Jak zostać czarnoksiężnikiem

Choć Badacze rzadko zyskują ogromną Moc, czarnoksiężnicy i kultyści często mają jej w nadmiarze. Jak ją zdobywają?



Ernest nigdy wcześniej nie zetknął się z mitologią Cthulhu, ale znalazł egzemplarz Cultes des Goules *pośród dobytku po zmarłym wujku. Po wstępnym przeczytaniu księgi Strażnik przyznał Ernestowi 4 punkty Mitów Cthulhu i opisał część zawartości tekstu, a także mające się w nim znajdować magiczne rytuały. Strażnik zapytał gracza, czy Ernest wierzy w to, co przeczytał. Ernest jest wprawdzie zaintrygowany, ale jako naukowiec nie chce mieć nic wspólnego z przesądnym bełkotem. Dlatego mimo lektury księgi nie traci punktów Poczytalności.*

Kilka tygodni później Ernest odwiedza rodzinny grobowiec i napotyka ghula. Test Poczytalności jest nieudany i poza utratą punktów za ujrzenie ghula (1K6) Ernest traci również liczbę PP równą aktualnej wartości Mitów Cthulhu – uświadamia sobie, że zgromadzona przez niego wiedza o mitach ma poparcie w faktach! Traci 6 PP (4 za zyskane w wyniku lektury punkty Mitów Cthulhu i 2 za napotkanie ghula). Utrata takiej liczby punktów może wywołać atak szaleństwa. Ernest zdaje test Inteligencji i popada w chwilową niepoczytalność.

Kiedy postaci uda się rzucić na swój cel zaklęcie wymagające przeciwstawnego testu Mocy, Moc czarownika ma szansę ulec zwiększeniu dzięki temu „ćwiczeniu". Jeżeli uzyska on wyższy wynik w teście przeciwstawnym, może wykonać następny rzut, by zwiększyć swoją Moc. Uzyskując na 1K100 rezultat wyższy od swojej Mocy, czarownik zwiększa na stałe jej wartość o 1K10 punktów.

Można również uznać, że każdy test Szczęścia o rezultacie 01 stanowi tryumf Mocy postaci. Rzuć 1K100 i jeżeli rezultat będzie wyższy od Mocy postaci albo wyniesie 96 lub więcej, wartość Mocy ulegnie na stałe zwiększeniu o 1K10 punktów.

Postać może także otrzymać Moc jako dar albo wynik paktu z mitologicznym bóstwem. Uzasadnienie takiego zwiększenia Mocy należy do Strażnika i powinno się łączyć również ze zwiększeniem wartości Mitów Cthulhu oraz z utratą dodatkowych punktów Poczytalności (oprócz tych utraconych w wyniku kontaktu z bóstwem).

Zwiększenie Mocy w żaden sposób nie zwiększa aktualnych punktów Poczytalności.

Magia spoza świata mitów

Jeżeli Strażnik na to pozwoli, magia ziemskiego pochodzenia oraz religijność również mogą mieć odzwierciedlenie w świecie gry. Ziemska „magya" może być rzeczywistą siłą albo czystą szarlatanerią. Decyzja należy do Strażnika, który może też ustalić tę kwestię z graczami.

Mechanika i procedury dotyczące innych rodzajów magii powinny być takie same jak w przypadku mitycznej magii, ale jej cele i sposoby rzucania zaklęć będą zupełnie inne. Jeżeli dopuścicie inne rodzaje magii w waszej grze, warto połączyć jej działanie z umiejętnością Okultyzm. Warto też pamiętać, że każdy koszmarny czyn powinien mieć swój koszt w punktach Poczytalności.



– Zaraz, jak to szło…? Pb'ngui czy pb'ngui…?

ZASADY OPCJONALNE

Spontaniczne stosowanie umiejętności Mity Cthulhu

Wiedza o mitach Cthulhu pozwala postaci nie tylko uczyć się zaklęć i je rzucać, lecz także improwizować magiczne efekty podobne do zaklęć. Byłoby to rozstrzygane jak użycie każdej innej umiejętności. Gracz oznajmia, jaki efekt chce osiągnąć, a Strażnik decyduje, czy jest to możliwe. Jeżeli tak nie jest, powinien w miarę możliwości zaproponować mniejszy efekt, zamiast blokować propozycję gracza.

Wykorzystanie umiejętności Mity Cthulhu w ten sposób ma zazwyczaj zwykły poziom trudności testu. Jeżeli czarownik chce użyć Mitów Cthulhu przeciwko innej postaci, Strażnik powinien przeprowadzić test przeciwstawny jego Mitów Cthulhu i Mocy celu. Test Mocy przeciw Mocy nie jest wymagany. Ponadto Strażnik musi zdecydować, jaki będzie koszt efektu w punktach Magii i Poczytalności. Najłatwiej jest wówczas wziąć za przykład koszt podobnych zaklęć. Po więcej rad zajrzyj do **Rozdziału 10: Rozgrywka**.

Koszt oraz konsekwencje porażki w forsowanym teście Mitów Cthulhu jest taki sam jak w przypadku forsowanego testu czarowania. Strażnik może pozwolić graczowi na osiągnięcie celu w wypadku porażki, ale sukces nie jest gwarantowany, jak ma to miejsce w przypadku zaklęcia.

W przeciwieństwie do rzucania zaklęć, używanie umiejętności Mity Cthulhu do osiągnięcia danego efektu za każdym razem wymaga testu. Poniżej znajdziesz przykłady spontanicznego wykorzystywania Mitów Cthulhu.

Zadawanie fizycznych obrażeń jednemu celowi: czarownik wybiera liczbę wydanych punktów Magii i traci połowę tej wartości w punktach Poczytalności. Chcąc odnieść sukces, czarownik musi zwyciężyć w teście przeciwstawnym Mitów Cthulhu przeciw Mocy celu. W przypadku zwycięstwa cel odniesie obrażenia równe wydanym punktom Magii.

Nelson wyciąga przed siebie rękę i krzyczy: „Giń!". Żyły na jego ramieniu naprężają się i wypełniają czernią, kiedy skupia wolę na nadciągającej bestii. Gracz Nelsona wydaje 8 PM i traci 4 PP, po czym wykonuje test Mitów Cthulhu, uzyskując trudny sukces (rezultat poniżej połowy wartości umiejętności). Strażnik wykonuje test Mocy za cel ataku i uzyskuje zwykły sukces, a więc Nelson wygrywa. Strażnik opisuje, jak żyły pod skórą bestii pękają, bryzgając fontanną krwi. Potwór traci 8 punktów Wytrzymałości.

Odsyłanie potwora: rzucający zaklęcie wydaje liczbę punktów Magii równą ⅕ Mocy potwora i traci 1K3 punkty Poczytalności. Czarownik musi następnie zwyciężyć w teście przeciwstawnym Mitów Cthulhu przeciw Mocy potwora.

Enoch stoi w milczeniu i z zamkniętymi oczyma skupia się na mrocznym młodym Shub-Niggurath, które właśnie wyszło na skraj lasu. Enoch ma tylko 14 punktów Magii, a odesłanie potwora wymaga wydania 18 PM. Enoch ponosi koszt zaklęcia, otrzymując 4 punkty obrażeń (nadwyżkę PM odejmuje się zawsze od PW). Szepcząc tajemne słowa, Enoch otwiera oczy i ignoruje krwawe łzy, które spływają mu po policzkach. Gracz Enocha wykonuje test Mitów Cthulhu i uzyskuje normalny sukces. Strażnik wykonuje z kolei test Mocy mrocznego młodego i uzyskuje trudny sukces – potwór wygrywa! Strażnik opisuje, jak mroczne młode kroczy w stronę Enocha, który z braku punktów Magii niezbędnych do wykonania forsowanego testu rzuca się do ucieczki.

Komunikacja z niedawno zmarłą osobą: taka próba kosztuje czarownika 10 punktów Magii oraz 1K10 punktów Poczytalności. Efekt trwa kilka rund.

Charlie umiera w chwili, kiedy odnajdują go Badacze. „Powiedz nam, kto cię zabił" proszą, ale jest już za późno. Violet kładzie dłoń na piersi Charliego i błaga, by przemówił. Graczka Violet wydaje 10 PM i traci 3 PP, po czym wykonuje udany test Mitów Cthulhu. Strażnik opisuje graczom scenę: „Słyszycie, jak słowa Charliego sączą się z gardła Violet…". Badacze mają szansę przez kilka rund rozmawiać ze zmarłym. Kiedy Strażnik postanawia, że dosyć się już dowiedzieli, opisuje dalej: „W gardle Violet bulgocze krew. Violet, odzyskujesz przytomność, ale jest ci zimno, tak bardzo zimno!".

Laurence (Badacz odgrywany przez Dorotę) jest przekonany, że tajemnicza kamienna tabliczka, którą trzyma w rękach, zawiera cenne informacje. Brak mu jednak wiedzy tajemnej niezbędnej do zgłębienia jej sekretu. Graczka zwraca się do Strażnika z pytaniem.

Dorota: Czy mogę użyć umiejętności Mity Cthulhu, by znaleźć sposób na odczytanie tabliczki?

Strażnik: OK, a co chcesz zrobić?

Dorota: Ściskam tabliczkę i wpatruję się w nią, mamrocząc pod nosem.

Strażnik dochodzi do wniosku, że fajnie by było, gdyby Laurence zgłębił zagadkę tabliczki, co zgrabnie popchnęłoby fabułę naprzód.

Strażnik: OK, będzie cię to kosztowało 3 punkty Magii i 1 punkt Poczytalności. Rzucaj na Mity Cthulhu.

Laurence ma 14 punktów Mitów Cthulhu, a Dorota wyrzuca 84 – porażka. Nic się nie dzieje. Graczka jednak się nie poddaje.

Dorota: Niech to szlag! Wychodzę na zewnątrz, na światło księżyca i wykrzykuję wszystkie imiona bóstw mitów, o jakich czytałem, próbując otworzyć umysł na zawartość tabliczki.

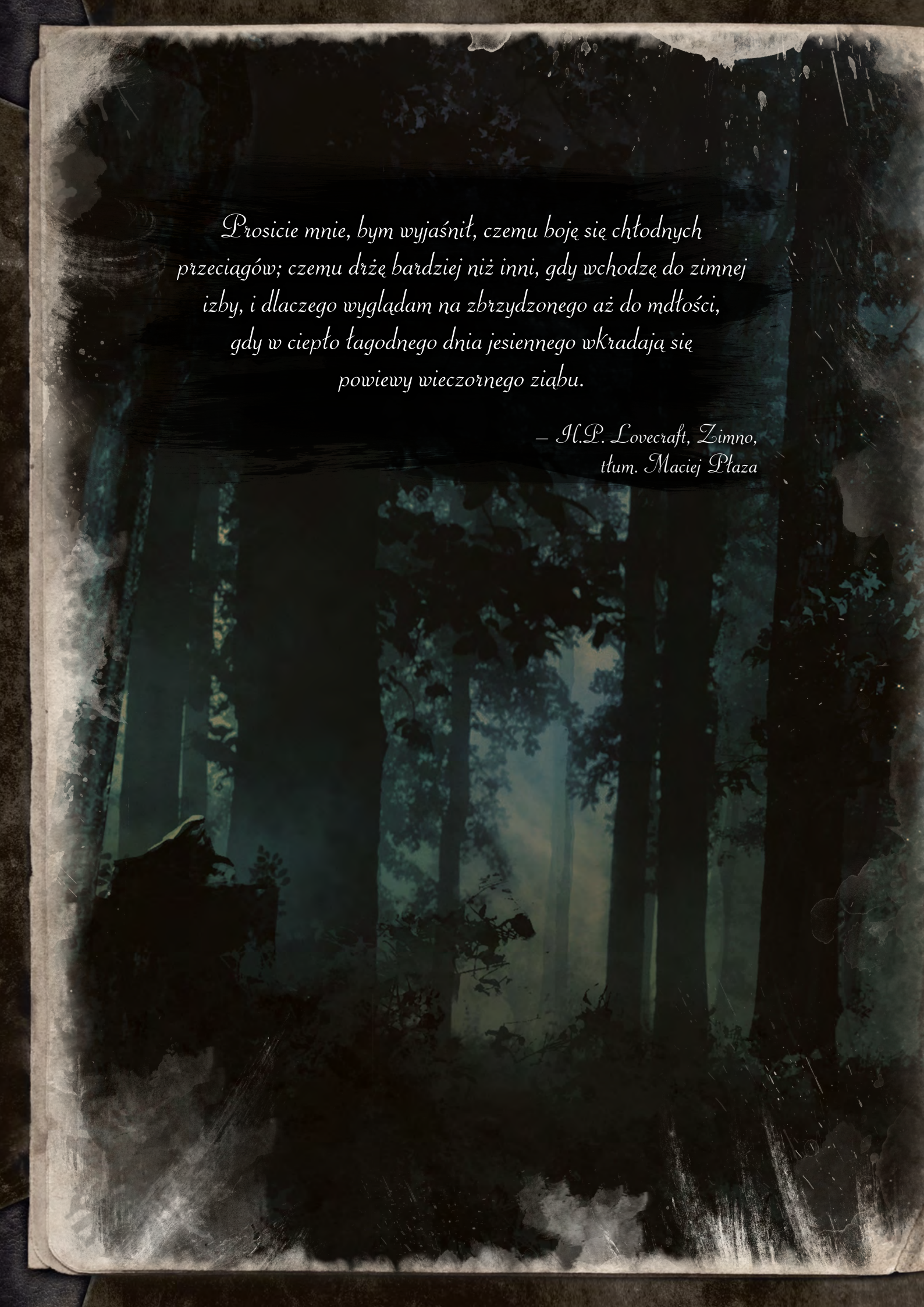
Strażnik postanawia nagrodzić opis Doroty i zgadza się na forsowanie testu. Graczka skreśla z karty kolejne 3 PM i 1 PP.

*Wykonuje test i znowu ponosi porażkę, a więc Laurence będzie musiał ponieść konsekwencje. Dorota wyrzuca 3 na kości 1K6 mnożnika (patrz **Nieudane forsowanie testu czarowania**, str. 197), a więc Laurence traci kolejne 9 PM (3 x 3) oraz 3 PP. Wydał łącznie 15 PM, czyli więcej niż posiada. Traci więc tym samym kilka punktów Wytrzymałości, co daje Strażnikowi powód, by wśród konsekwencji porażki znalazły się fizyczne obrażenia. Tylko od Strażnika zależy, czy Dorota dowie się czegoś z tabliczki.*

Strażnik opisuje: Ściskasz tabliczkę tak mocno, że skóra na twoich dłoniach zaczyna pękać i pokrywać się krwawiącymi pęcherzami. Krew spływa po kamiennej powierzchni, tworząc litery. Na twoich oczach litery układają się w słowa, które mówią…

Tym razem Strażnik postanowił pozwolić Dorocie na zdobycie pewnych informacji zawartych na tabliczce, ale ceną za nie jest zdrowie fizyczne i psychiczne Laurence'a.





Prosicie mnie, bym wyjaśnił, czemu boję się chłodnych przeciągów; czemu drżę bardziej niż inni, gdy wchodzę do zimnej izby, i dlaczego wyglądam na zbrzydzonego aż do mdłości, gdy w ciepło łagodnego dnia jesiennego wkradają się powiewy wieczornego ziąbu.

– H.P. Lovecraft, Zimno,
tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 10

ROZGRYWKA

Rola Strażnika Tajemnic może przynosić wiele satysfakcji: podejmujesz większość decyzji dotyczących wydarzeń w świecie gry, stawiasz przed graczami tajemnice do rozwikłania oraz odgrywasz role różnorodnych bohaterów niezależnych i potworów. Pełnisz także funkcję arbitra rozstrzygającego kwestie dotyczące zasad. W niniejszym rozdziale znajdziesz porady i wskazówki, które pomogą ci stosować zasady w taki sposób, by jak najlepiej przekładały się na emocjonującą rozgrywkę.

Przed przeczytaniem tego rozdziału zapoznaj się z rozdziałami od 4 do 9.

NOWI STRAŻNICY

Jako Strażnik Tajemnic stajesz się moderatorem rozgrywki. Bez względu na to, czy prowadzisz jeden z dostępnych scenariuszy, czy też przygodę własnego autorstwa, tylko ty znasz całą fabułę oraz jej możliwe rozstrzygnięcia. Twoim zadaniem podczas sesji jest zaprezentowanie graczom opowieści i tajemnicy oraz wcielanie się w role potworów i bohaterów niezależnych, których napotkają Badacze. Odpowiadasz za to, by przygotować scenariusz i poprowadzić go bez osobistych uprzedzeń. Przede wszystkim jednak musisz słuchać graczy i reagować na to, co mówią i robią.

Żeby móc odpowiadać na pytania graczy oraz prezentować świat gry w sposób bezstronny, musisz opanować zasady. Inne rozdziały tego podręcznika zawierają opisy poszczególnych potworów oraz zaklęć. Nie musisz znać ich na pamięć, ale powinieneś się z nimi zaznajomić.

Niniejszy podręcznik oraz zestaw kości to wszystko, czego potrzebujesz do poprowadzenia sesji *Zewu Cthulhu*. Zalecamy rozpoczęcie prowadzenia od *Nawiedzonego Domu*, czyli przygody dostępnej w *Starterze Zewu Cthulhu*, który możesz za darmo pobrać ze strony **www.blackmonk.pl**, albo od scenariusza ***Pośród pradawnych drzew*** (str. 394). Przygotowano je specjalnie z myślą o nowych Strażnikach i opatrzono poradami oraz przypisami w tekście. Wybierz scenariusz, przeczytaj go dokładnie i zaproś przyjaciół do gry. Pamiętaj o wydrukowaniu lub skopiowaniu kart Badaczy, żeby gracze mogli razem stworzyć drużynę.

Przedstaw graczom zasady, ale nie staraj się omawiać szczegółowo każdej z nich. Wystarczy zarys podstawowych reguł, a szczegóły możesz zostawić na później, kiedy staną się niezbędne dla dalszej rozgrywki. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, możesz przystąpić do prowadzenia scenariusza.

Nie martw się, jeżeli na początku popełnisz błędy. Po prostu przeczytaj zasady i ten rozdział jeszcze raz po zakończeniu sesji. Reguły i porady nabiorą dla ciebie większego sensu. Prowadząc kolejne przygody, będziesz jednocześnie szlifował warsztat Strażnika i szybko oswoisz się z grą.

Poznając potencjalnych graczy, staraj się spotykać z nimi w bezpiecznym publicznym miejscu, na przykład w kawiarni lub pubie. Nie udostępniaj żadnym ludziom swojego numeru telefonu ani adresu e-mail, dopóki dobrze ich nie poznasz.

DOŚWIADCZENI STRAŻNICY

Gra fabularna *Zew Cthulhu* istnieje na rynku od ponad trzydziestu lat i wielu z was, czytających te słowa, jest już zapewne starymi wygami w dziedzinie prowadzenia. Jak sami zauważyliście, wprowadziliśmy w tej edycji pewne modyfikacje zasad, a niniejszy rozdział zawiera porady na temat wprowadzania tych zmian do waszych rozgrywek.

Jeżeli masz już pomysły na własne przygody – świetnie, ale najlepiej zacząć od scenariuszy zawartych w niniejszym podręczniku albo zajrzeć do jednego z opublikowanych dodatków do *Zewu Cthulhu*. Gotowe scenariusze są znakomitym źródłem informacji o przekuwaniu pomysłów na przygody oraz zapewniają porady na temat prowadzenia rozgrywki.

JAK ZNALEŹĆ GRACZY?

OK, masz już własny podręcznik do *Zewu Cthulhu* oraz zestaw kości i jesteś gotów poprowadzić pierwszą przygodę, ale brakuje ci graczy. Jak ich znaleźć? Poniżej przedstawiono kilka porad, które ułatwią ci rozpoczęcie zabawy.

Porozmawiaj z przyjaciółmi. Pokaż im podręcznik i zachęć obietnicą niezwykłej zabawy. Możesz ich też namówić do przeczytania jednego z opowiadań Lovecrafta, żeby mogli się przekonać, czy odpowiada im klimat. Na początek najlepsze będzie krótkie opowiadanie, na przykład *Wyrzutek* (ze zbioru *Zgroza w Dunwich*). Spróbuj również zainteresować grą członków rodziny. Do rozgrywki potrzeba w zasadzie jedynie Strażnika i jednego gracza, ale najlepiej jest zebrać dwóch lub trzech.

Zapytaj o graczy w lokalnym sklepie z grami. Porozmawiaj z pracownikami sklepu i zapytaj, czy jest jakaś grupa grająca w *Zew Cthulhu*, do której mógłbyś dołączyć. Część sklepów ma osobne pomieszczenia udostępniane na sesje, a grupy graczy czasami szukają nowych osób. Możesz również zapytać, czy obsługa sklepu pozwoli ci wywiesić ogłoszenie o poszukiwaniu chętnych do gry.

Niektóre szkoły podstawowe, średnie i wyższe mają własne kluby gier fabularnych. Jeżeli w twojej miejscowości nie istnieje taka grupa, zawsze możesz założyć własną. W ten sposób możesz poznać wielu ludzi podzielających twoje zainteresowania.

Wybierz się na lokalny konwent miłośników gier i/lub fantastyki. Konwenty są bardzo zróżnicowanymi wydarzeniami i odbywają się na całym świecie. Pracownicy lokalnego sklepu z grami mogą ci pomóc znaleźć wydarzenie warte uwagi. Konwenty stanowią wspaniałą okazję do poznawania nowych ludzi, nawiązywania przyjaźni i prowadzenia sesji gier fabularnych. Nawet jeżeli nie spotkasz nikogo z twojej miejscowości, na pewno znajdziesz okazję do rozegrania sesji i zdobędziesz doświadczenie przed założeniem własnej grupy.

Zainteresuj się polskimi grupami i forami *Zewu Cthulhu* w Internecie. Sprawdź, gdzie spotykają się gracze na **www.blackmonk.pl** i na Facebooku, na fanpage'u *Zew Cthulhu RPG* oraz na grupach: *Zew Cthulhu RPG – Badacze Tajemnic* i *Panie i Panowie, zagrajmy w RPG*. Możesz też zajrzeć na anglojęzyczne strony **www.yog-sothoth.com** oraz **www.mu-podcast.com**, gdzie ludzie z całego świata dyskutują o grze i świecie mitów Cthulhu.

PRZYGOTOWANIE DO SESJI

Celem każdej z gier fabularnych jest dobra zabawa. Wydaje się to oczywiste, ale podobnie jak w przypadku każdego innego hobby i tu trafiają się osoby, które w ferworze rozgrywki zapominają o tej podstawowej zasadzie.

Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, jak stworzyć właściwą atmosferę podczas sesji.

Staraj się grać w pomieszczeniu, gdzie nikt nie będzie wam przeszkadzał. Biegające po pokoju dzieci albo włączony telewizor z transmisją meczu nie pomogą ci stworzyć atmosfery tajemnicy i grozy.

Przygotuj odpowiedni pokój do gry. Zasłoń okna i przyciemnij oświetlenie, ale pamiętaj, żeby umożliwić sobie czytanie scenariusza, a graczom odczytywanie kart Badaczy, nie wspominając o wynikach rzutów kośćmi. Lampki zapewniające słabe oświetlenie, latarki i świece mogą pomóc stworzyć właściwy klimat, ale pamiętaj, żeby opuszczając pomieszczenie, nigdy nie pozostawiać zapalonych świec!

Poproś wszystkich o wyciszenie, a najlepiej całkowite wyłączenie komórek na czas sesji. Wyłącz też komputer i tablet – wszyscy powinni się skupiać wyłącznie na grze. Urządzenia elektroniczne mogą odwracać uwagę graczy i psuć klimat sesji.

Świetnym sposobem na wprowadzenie właściwej atmosfery jest cicha muzyka w tle. Unikaj muzyki pop i rocka, ponieważ powszechna znajomość utworów oraz nagłe zmiany tempa i głośności utworów mogą działać przeciw twoim wysiłkom. Poszukaj klimatycznej muzyki klasycznej, filmowej, ambientowej lub elektronicznej. Możesz również kupić lub po-



Badaczom zdarza się cierpieć na bezsenność



brać z Internetu zestaw utworów napisanych specjalnie z myślą o grach fabularnych w konwencji grozy. Pomocna jest również muzyka z epoki, w której rozgrywa się scenariusz, na przykład cichy jazz z lat dwudziestych XX wieku.

Konwencja

Zastanów się, w jakiej konwencji chcesz poprowadzić sesję. Możesz się skupić na tworzeniu napięcia, poprowadzić horror typu gore albo nawet przygodę w stylu pulp-action rodem z groszowych amerykańskich wydawnictw. Warto jednak pamiętać, że zasadniczo *Zew Cthulhu* osadzony jest w gatunku czystej grozy z lekką domieszką scen akcji.

Podejmij wraz z grupą decyzję, czy wasza gra ma mieć poważny czy też żartobliwy nastrój. Komedia i groza łączą się zaskakująco skutecznie i wiele filmów świetnie wykorzystuje taką mieszankę. Pamiętaj jednak, że nadmiar śmiechu jest wrogiem strachu. Twoje zachowanie jako Strażnika może wzmacniać lub osłabiać przyjętą konwencję. Sam zauważysz, że gracze często przejmują nastawienie od ciebie i dotyczy to nie tylko tego, co mówisz, ale i twojego zachowania. Może się zdarzyć, że pracowicie przygotujesz klimat sceny i stworzysz napięcie, a potem jeden z graczy zażartuje i cała grupa wybuchnie śmiechem, co całkowicie zniszczy klimat. Warto pamiętać, że wspólne żarty są ważne dla grupy, ale kiedy sesja zbliża się do punktu kulminacyjnego, tak samo powinno być z grozą.

Jeżeli szukasz bardziej intensywnych doznań podczas gry, porozmawiaj z graczami o nastroju i uświadom im, że wszyscy będziecie się lepiej bawić, jeśli wspólnie popracujecie nad budowaniem atmosfery. Wiele grup poświęca pierwsze trzydzieści minut sesji na wymianę plotek, żartów i relaks, żeby później nie psuć sobie klimatu gry. Postaraj się wprowadzić jasne rozróżnienie na czas gry i czas poza grą.

Zew Cthulhu jest grą grozy i masz prawo oczekiwać, że uczestnicy choć trochę lubią się bać. Pamiętaj jednak, że różni ludzie mają różne poglądy na to, co jest akceptowalne, a co nie. Dlatego warto zawczasu to omówić. Zapytaj graczy, czy jest coś, co nie powinno się pojawić podczas sesji. Niektóre odpowiedzi mogą cię zaskoczyć, na przykład któryś z graczy może nie mieć żadnych oporów z wyjątkiem opisów okrucieństwa wobec zwierząt. Ustal, jak bardzo przeszkadzają graczom określone tematy, a następnie albo całkiem ich unikaj, albo też posługuj się niedopowiedzeniem i urywaj opis, zupełnie jakby podczas filmu ekran nagle ciemniał.

Nieprzyjemne tematy historyczne

Podczas gry mogą się pojawić tematy, które wiele osób uważa za nieprzyjemne lub nie do przyjęcia. Sam możesz uważać, że twój sposób przedstawiania i odgrywania kwestii uprzedzeń i bigoterii zasługuje na Oscara, ale możesz w ten sposób zniechęcić lub nawet oburzyć graczy. W latach 20. XX wieku świat był zupełnie inny i zachowania, które dziś uważamy za odrażające, były wówczas normalne i powszechnie akceptowane. Rasizm, ksenofobia, uprzedzenia na tle religijnym oraz dyskryminacja płci stanowiły część codziennego życia i często publicznie je propagowano. W wielu krajach istniały przepisy uprawniające segregację oraz dyskryminację w niejednej dziedzinie, wspierane przez naciski i wpływy określonych grup społecznych.

Autorzy scenariuszy oraz Strażnicy Tajemnic mają prawo pomijać historię społeczną (jako nieistotną dla opowieści) albo dodawać do fabuły jej wybrane elementy. Dostępne scenariusze prezentują oba podejścia. Decyzja o tym, jak traktować drażliwe kwestie, należy do ciebie i twojej drużyny, ale zanim postanowisz wykorzystać motywy dyskryminacji na sesjach, zawczasu omów zagadnienie z graczami.

TWORZENIE BADACZY

Tworzenie Badacza jest łatwe, wystarczy trzymać się zasad z **Rozdziału 3: Tworzenie Badaczy**. Istnieje wiele źródeł wiedzy na temat epok, w których toczy się gra oraz historycznej specyfiki zawodów Badaczy – mogą one pomóc graczom rozbudować historię postaci i tchnąć w bohaterów odrobinę życia. Znakomitym źródłem wiedzy są dodatki do *Zewu Cthulhu*, szczególnie *Podręcznik Badacza*, który zawiera mnóstwo dodatkowych informacji oraz opcji dla graczy.

Doradzanie graczom

Kiedy już się zapoznasz ze scenariuszem, pora przygotować graczy do stworzenia odpowiednich postaci Badaczy. W przypadku zwykłego scenariusza wystarczy garść podstawowych danych:

- Czas i miejsce akcji.
- Opis zawiązania akcji.
- Sugerowane zawody Badaczy pasujące do scenariusza.
- Sugestie na temat tego, skąd postacie się znają.

Im więcej informacji udzielisz graczom, tym łatwiej im będzie stworzyć Badaczy od początku związanych z fabułą i zmotywowanych, by doprowadzić historię do końca.

Możesz udzielić graczom wielu informacji o czasie i miejscu scenariusza bez zdradzania szczegółów fabuły. Warto też rozważyć, czy już na etapie omawiania założeń chcesz się podzielić z graczami informacjami, do których ich Badacze początkowo nie będą mieli dostępu.

Przygotowujesz się do poprowadzenia przygody Pośród pradawnych drzew, *pierwszego ze scenariuszy na końcu tego podręcznika. Możesz opowiedzieć graczom o przygodzie w następujący sposób: „Akcja osadzona jest w stanie Vermont w roku 1925. Doszło do porwania dziewczyny i w okolicy rozesłano wieści w poszukiwaniu chętnych do przeczesania lasów. W waszej grupie przyda się co najmniej jeden traper lub myśliwy. Zapewne większość z waszych Badaczy to zatroskani mieszkańcy okolicy, ale możecie też stworzyć postacie pochodzące z innego miejsca. Decyzję o tym, czy i skąd się znacie, pozostawiam wam".*

Drużyny (I): Zaangażowani Badacze

Postaraj się zawrzeć w informacjach udzielanych graczom jak najwięcej punktów zaczepienia. Takim punktem zaczepienia jest na przykład członek rodziny Badacza, który znalazł się w niebezpieczeństwie lub spotkało go coś strasznego, na przykład: „Brat twojego Badacza został zamordowany". Pamiętaj jednak, że nie każdy gracz poczuje się emocjonalnie zaangażowany w śmierć fikcyjnego członka rodziny. Dlatego możesz rozważyć przedstawienie punktu zaczepienia jako pytania do graczy: „Doszło do morderstwa. Zdecydujcie, kto zginął". Wówczas sam gracz może zaproponować sposób na wciągnięcie jego postaci w wir opowieści: „Czy zabitym może być mój brat?". Motywacja pochodząca od samego gracza zawsze silniej wiąże go emocjonalnie z opowieścią niż narzucone przez ciebie wydarzenia.

Na potrzeby niektórych scenariuszy postaci nie muszą się wcześniej znać. Możesz rozpocząć grę z grupą różnorodnych postaci zmuszonych do działania w wyniku dramatycznych wydarzeń. Rozpoczęcie takich przygód określa się mianem *in medias res* – w środku spraw. Dobrym skojarzeniem jest film grozy, w którym przypadkowi bohaterowie muszą działać razem, żeby przetrwać. Wiele filmów o zombie wykorzystuje podobne zawiązanie akcji. W ten sam sposób można rozpoczynać niektóre kampanie. Badaczy może łączyć chęć zmierzenia się z mitami, ponieważ wspólnie doświadczyli wydarzeń, które całkiem zmieniły ich pogląd na świat oraz życiowe cele.

Komunikacja z graczami powinna zawsze działać w obie strony. Podobnie jak gracze reagują na rzucone przez ciebie zaczepienia, tak i ty masz za zadanie wyciągać wnioski z tego, jak opisują oni swoich Badaczy. Należy zachęcać graczy do tworzenia ciekawych historii postaci, słuchać ich i starać się wpleść je w scenariusze. Punkty zaczepienia tworzone przez graczy mogą być elementami historii postaci, ale również kryć się w samym wyborze zawodów i umiejętności.

Staraj się w miarę możliwości wpisywać Badaczy w fabułę. Niekiedy takie próby mogą się wydawać nieco wymuszone, ale dobre zabiegi dramaturgiczne często takie właśnie są. Rozważ też obsadę bohaterów niezależnych w scenariuszu. Ilu z nich może być członkami rodziny, przyjaciółmi, wrogami lub wspólnikami, o których gracze wspomnieli w historii postaci? Przygotowując scenariusz, możesz też wykreować złożonych bohaterów niezależnych. Zastanów się, czy któryś z nich nie sprawdziłby się lepiej jako Badacz. Nigdy nie pozwalaj, by bohaterowie niezależni przyćmili postacie graczy.

Zadawaj graczom pytania na temat ich postaci. Pytaj o ich historię, ambicje, o przyjaciół i rywali. Notuj wszystkie odpowiedzi, które możesz później wkomponować w fabułę. Możesz również proponować zmiany w opisie postaci, które silniej związą je z fabułą. Jak wspomniano wcześniej, komunikacja z graczami powinna działać w obie strony, a przed rozpoczęciem gry wszystko podlega zmianom. Postaraj się przygotować wszystko jak najlepiej, a każda sesja przebiegnie gładko.

Wiele szczegółów twojego scenariusza w rodzaju nazw miejscowości i nazwisk postaci można łatwo zmienić bez wpływu na rdzeń fabuły. Wykorzystanie nazwisk i innych szczegółów zaproponowanych przez graczy sprawi, że wydadzą się im one bardziej rzeczywiste, a sama opowieść będzie wynikiem wspólnych starań.



Mikołaj opowiada, że jego Badacz dorastał na wsi, ale przeprowadził się w poszukiwaniu pracy. Ktoś proponuje zawód komiwojażera i Mikołaj reaguje z entuzjazmem. Strażnik prosi go o więcej szczegółów na temat miejsca, w którym dorastał, rozpoczynając od nazwy miejscowości. Mikołaj stwierdza, że jego Badacz wychował się w małym miasteczku o nazwie Tingewick. Strażnik szybko zmienia nazwę miejsca akcji przygody z Bennington na Tingewick, po czym zadaje graczowi kolejne pytania: „Co zapamiętałeś z dzieciństwa? Miałeś jakichś przyjaciół, wrogów, ważnych dla ciebie nauczycieli?". Następnie Strażnik wprowadza część odpowiedzi Mikołaja do fabuły. Zamiast dodawać postaci z przeszłości jego Badacza jako dodatkowe, zmienia po prostu bohaterów niezależnych w taki sposób, by pasowali do opisów Mikołaja. Kiedy gracz wspomina o dziewczynie, w której był zakochany, Strażnik chwyta okazję i robi z niej kluczową dla scenariusza ofiarę porwania, znowu uwzględniając szczegóły w rodzaju nazwiska postaci. W ten sposób dopasowuje scenariusz do historii Badacza.

Drużyny (II): Przypadkowi Badacze

Niektóre scenariusze, zwłaszcza tak zwane jednostrzałówki, działają z zupełnie przypadkowo dobranymi Badaczami. W tym wypadku możesz po prostu poprosić graczy o stworzenie postaci, a następnie samemu wymyślić sposób na połączenie ich w drużynę i powody do zaangażowania się w scenariusz. Zaletą takiego podejścia jest wolność: gracze mogą wykreować zupełnie dowolnych Badaczy. Podejście to dobrze się sprawdza w scenariuszach, gdzie przypadkowi ludzie muszą stawić czoła dramatycznej sytuacji, ale już gorzej w scenariuszach bądź detektywistycznych kampaniach z otwartym zakończeniem, gdzie graczom trudno jest znaleźć powód, dla którego ich Badacze mieliby ze sobą współpracować.

Strażnik zdradza graczom tylko tyle, że scenariusz osadzony jest w czasach współczesnych i mogą stworzyć dowolnych Badaczy. Gracze kończą tworzenie postaci i okazuje się, że drużyna złożona jest z chorowitego archeologa, francuskiego tancerza, byłego agenta KGB oraz amerykańskiej gospodyni domowej w średnim wieku. Strażnik z uśmiechem informuje, że akcja dzieje się na pokładzie samolotu rejsowego lecącego nad Atlantykiem. Na początku przygody Badacze w ogóle się nie znają, ale izolacja na wysokości ośmiu kilometrów nad oceanem zmusza ich do wspólnego działania. Zderzenie tak barwnej galerii osobowości z pewnością zapewni graczom niemało zabawy. Jednak nawet jeżeli wszyscy Badacze przeżyją, raczej nie będą mieli następnej okazji, by się spotkać, nie wspominając o wspólnym zaangażowaniu w kolejne przygody.

Drużyny (III): Gotowi Badacze

Możesz samodzielnie stworzyć Badaczy i rozdać ich graczom przed sesją. Takie podejście dobrze się sprawdza w sytuacjach, gdzie czas na grę jest z góry ograniczony, na przykład podczas konwentów.

Tworząc Badaczy dla graczy, postaraj się pamiętać o poniższych wskazówkach.

Archetypy ułatwiają identyfikację z postacią: Siwiejący eksgliniarz, wścibski reporter itp.

Równowaga: Postaraj się wyważyć Badaczy w taki sposób, by podczas sesji każda postać miała swoje pięć minut w blasku reflektorów. Zastanów się, jakie są wymagania scenariusza w zakresie zestawów umiejętności oraz punktów zaczepienia, a następnie wprowadź je na karty Badaczy. Unikaj opierania scenariusza na jednym Badaczu, inaczej pozostali gracze będą się czuli jak statyści w filmie. Zrównoważone postacie nie muszą być tak samo dobre w każdej dziedzinie – wystarczy, że zalety każdej z nich znajdą zastosowanie podczas rozgrywki. Jeden Badacz może być świetny w walce, a inny posiadać solidne wykształcenie.

Historia postaci: Przygotuj historię każdego z Badaczy, ale nie pisz zbyt długich elaboratów. Niektórzy gracze mogą mieć problem z zapamiętaniem i wykorzystaniem historii swojej postaci. Jeżeli przebieg scenariusza zależy od informacji, które są w posiadaniu jednego z Badaczy, uświadom to graczowi i nie próbuj ukrywać ich jako zagadki w historii postaci. Daj graczom czas na przeczytanie i przetrawienie historii postaci przed sesją. Możesz też rozważyć wypunktowanie najważniejszych informacji.

Niewydane punkty umiejętności: Rozważ pozostawienie każdemu z Badaczy niewydanej puli punktów umiejętności, by pozwolić graczom na dopasowanie postaci do własnych upodobań.

Powiedz, co każdy Badacz wie o pozostałych: Przygotuj dla każdego z Badaczy krótkie podsumowanie jego stanu wiedzy o pozostałych postaciach. Nie jest to wprawdzie konieczne, ale jeżeli już się zdecydujesz na ten krok, pamiętaj o subiektywnym ujęciu informacji. Indywidualne spojrzenie na daną postać może być nie tylko diametralnie różne od opinii innych Badaczy, ale wręcz całkowicie błędne!

Informuj graczy o tym, co ich Badacze wiedzą, a nie czują: Zamiast dyktować graczom emocje postaci, ogranicz się do przedstawienia „faktów" subiektywnie odbieranych przez Badacza. Pozwól każdemu z graczy samodzielnie zdecydować, co uważają za prawdę i jak się z tym czują.

Nie pisz w historii Badacza: „żywisz urazę wobec Trevora, który skradł ci dziewczynę". Zamiast tego opisz fakty tak, jak rozumie je Badacz: „Trevor odbił ci dziewczynę". Pozostaw graczowi decyzję o tym, jak jego Badacz odebrał utratę dziewczyny i jaki ma to wpływ na jego relację z Trevorem.



Pamiętaj o zasadzie wzajemności: Jeżeli w historii jednego Badacza wspomnisz o faktach dotyczących drugiego, również drugi Badacz na zasadzie wzajemności powinien dysponować wiedzą o tym samym fakcie. Jak wspomniano wyżej, może on zupełnie inaczej postrzegać te same wydarzenia.

Jeżeli jeden z Badaczy (Brian) otrzymuje informację „Trevor odbił ci dziewczynę", gracz Trevora również powinien o tym wiedzieć. Możesz jednak ująć ją nieco inaczej, na przykład: „Jesteś przyjacielem Suzie, byłej dziewczyny Briana. Rzuciła go, kiedy jej się znudził".

Zatwierdzanie Badaczy

Poświęć nieco czasu na przejrzenie kart Badaczy. Upewnij się, że gracze poprawnie je uzupełnili, wydając wszystkie dostępne punkty umiejętności. Następnie zanotuj najważniejsze dane każdego Badacza, takie jak: nazwisko, zawód, WYG, Majętność i kluczowe aspekty historii postaci, które przyciągną twoją uwagę.

Możesz użyć poniższej tabelki jako wzoru do sporządzania notatek.

Unikaj nadmiernej surowości przy zatwierdzaniu Badaczy. Pamiętaj, że bez względu na umiejętności czy uzbrojenie postaci, istoty z mitów zawsze będą od nich potężniejsze.

Tworzenie nowych zawodów

Jeżeli żaden z wymienionych w tym podręczniku zawodów nie pasuje do twoich wymagań albo po prostu wolisz inne rozwiązanie, wybierz kombinację ośmiu umiejętności najlepiej odpowiadających zawodowi Badacza. Nie zapomnij o ustaleniu przedziału Majętności. Ta metoda jest szybka i łatwa, dzięki czemu wspiera bardziej spontaniczne tworzenie postaci.

Łączenie Badaczy w drużyny na czas kolejnych scenariuszy

Powyższe wskazówki na temat wpisywania Badaczy w scenariusze sprawdzają się w przypadku pierwszych przygód, ale z czasem ich nadużywanie staje się sztuczne. Jeżeli prowadzisz niepowiązane ze sobą przygody dla tych samych postaci, potrzebny ci dobry powód, by raz za razem skłaniać ich do pokrzyżowania złowieszczych planów istot z mitów. Zamordowany wujek to dobra motywacja na czas jednego scenariusza, ale co dalej? Ilu krewnych może w ten sposób stracić jeden Badacz?

Wiele scenariuszy powstaje z myślą o stworzeniu ciekawej opowieści, do której później wprowadza się Badaczy. Związanie postaci z fabułą wymaga jednak jakiegoś rodzaju motywacji.

Oto typowe motywacje:

- **Zawodowcy:** Badacze są profesjonalistami do wynajęcia.
- **Więzi społeczne:** Motywacją jest los przyjaciela lub członka rodziny istotnego dla fabuły.
- **Osobisty zysk:** Okazja do zdobycia sławy lub bogactwa.
- **Altruizm:** Ocalenie niewinnych ludzi lub być może nawet całego świata.
- **Kodeks moralny:** Zwalczanie zła może być wynikiem osobistych przekonań.

Wybór motywacji ułatwia historia Badacza. Wstępna historia spisana przez gracza pomaga mu wykreować postać i określić jej relację ze światem. Z kolei uwagi i zmiany wprowadzane do historii w trakcie rozgrywki przez Strażnika powinny łączyć Badacza ze światem mitologii Cthulhu. Dotyczy to szczególnie uwag będących następstwem niepoczytalności. Staraj się tak formułować uwagi wprowadzone do historii postaci, by zachęcać Badacza do dalszego stawiania czoła mitom, na przykład:

- Kieruje tobą nienasycona żądza wiedzy, której żaden człowiek nie powinien posiąść.
- Nie zaznasz spokoju, dopóki Kult Czarnego Faraona nie zostanie zniszczony.
- Każdej nocy śnisz o zatopionym mieście i słyszysz głosy wzywające twoje imię.
- Wiesz, że wszystkie odpowiedzi odnajdziesz w *Necronomiconie*.

Nazwisko	Zawód	WYG	Majętność	Historia	Notatki
Todd Rahman	Prywatny detektyw	65	30	▪ buddysta ▪ prowadzi agencję Rockwell Investigations w Nowym Jorku	pistolet policyjny
Pat Swift	Były sportowiec	75	20	▪ fanatyk zdrowej żywności ▪ dumny ze swoich trofeów sportowych ▪ ubóstwia drużynę New York Yankees ▪ pracuje dla Todda Rahmana, który kiedyś uratował mu życie	kocha swoją starą matkę

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI (BN-I)

Kiedy gracze wcielają się w swoich Badaczy, Strażnik odgrywa wszystkie inne postacie świata przedstawionego, zwane bohaterami niezależnymi. BN-i powstają na kilka różnych sposobów.

Jako Strażnik możesz zauważyć, że tworząc Badaczy, gracze sami sugerują istnienie bohaterów niezależnych takich jak krewni, koledzy, przyjaciele lub wrogowie. Zajrzyj do historii Badaczy w poszukiwaniu pomysłów na BN-ów i zanotuj szczegóły, by później wprowadzić ich do swoich scenariuszy.

Badacze mogą nawiązywać nowe kontakty w trakcie rozgrywki (patrz **Kontakty**, str. 109).

Twoje scenariusze zawsze zawierają kluczowych bohaterów niezależnych – są nimi złoczyńcy!

Każda sesja prędzej czy później doprowadzi do spotkania z nowymi BN-ami. Każdy bar, ulica i biblioteka, jaką opisujesz, powinna być dla Badaczy okazją do dialogu lub interakcji z bohaterami niezależnymi.

Kluczowi BN-i w opublikowanych scenariuszach posiadają gotowy zestaw cech i umiejętności. Jednak Badacze zawsze będą chcieli nawiązać rozmowę także z innymi bohaterami niezależnymi. Może się zdarzyć, że jako Strażnik będziesz musiał wymyślić ich umiejętności i charakterystyki na poczekaniu. Jest to łatwe, a cechy i umiejętności będą potrzebne jedynie wtedy, kiedy BN-i wejdą w jakiegoś rodzaju konflikt z graczami. Zazwyczaj wystarczy, że odegrasz rozmowę z Badaczami, a żadne wartości liczbowe nie będą potrzebne.

Kiedy Badacz wykonuje test umiejętności przeciwko BN-owi, musisz ustalić poziom trudności dla gracza – normalny, trudny lub ekstremalny. Rozważ w tym celu, jaką umiejętność lub cechę wykorzystuje wówczas BN. Jako Strażnik musisz się nauczyć błyskawicznie decydować, czy dana umiejętność bądź charakterystyka należy do kluczowych umiejętności zawodowych BN-a. Jeżeli tak jest, jej wartość powinna wynosić co najmniej 50%, a więc poziom trudności testu dla Badacza powinien być trudny. W przeciwnym wypadku, umiejętność powinna być niższa niż 50%, a poziom trudności testu można uznać za normalny. Ekstremalny poziom trudności należy zachować na wyjątkowe sytuacje (tylko bardzo nieliczni bohaterowie niezależni będą mieć choćby jedną umiejętność na poziomie 90% lub wyższym).

Jeżeli konieczne jest wykonanie testów w walce, przydziel BN-owi arbitralnie wartości cech: 25% dla przeciętnego zjadacza chleba (niewyszkolony), 40% dla twardziela w barze lub najemnego zbira, 70% dla wyszkolonego mordercy.

Dostępne scenariusze zawierają notatki na temat BN-ów, które będziesz mógł samodzielnie przełożyć na cechy, ale stworzeni naprędce BN-i nie będą posiadali ani konkretnej osobowości, ani osobistych motywacji i celów. Tylko od ciebie zależy, jak ich odegrasz, ale jeżeli chcesz wprowadzić element losowości, zajrzyj do sekcji **Reakcje bohaterów niezależnych, na Badaczy** (na następnej stronie).

Walter zakradł się do starej rezydencji i nagle usłyszał, że ktoś nadchodzi. Postanawia się schować, a kiedy drzwi się otwierają, Strażnik prosi gracza o wykonanie testu Ukrywania. Uznaje, że umiejętnością przeciwstawną BN-a powinna być Spostrzegawczość. W tym wypadku bohaterem niezależnym jest pokojówka. Strażnik nie przygotował jej statystyk, ale jej zawód nie sugeruje, że wartość Spostrzegawczości powinna być wyższa od przeciętnej. Dlatego poziom testu jest normalny (gracz musi uzyskać w teście wynik równy lub niższy niż wartość umiejętności Ukrywania jego Badacza). Gdyby do pokoju wszedł policjant, poziom testu byłby trudny (gracz potrzebowałby wyniku równego lub niższego niż połowa wartości Ukrywania), ponieważ Spostrzegawczość jest kluczowym elementem zawodu policjanta.

Odgrywanie bohaterów niezależnych

Odgrywanie ról stanowi serce gry *Zew Cthulhu*, a twoim zadaniem jako Strażnika jest jego wspieranie. Kiedy każdy z graczy wciela się tylko w swoją postać, ty odgrywasz wszystko inne, a kluczowym elementem jest odgrywanie bohaterów niezależnych. Zamiast informować graczy, czego ich Badacze dowiedzieli się od barmana, weź na siebie rolę barmana. Postaraj się zmienić głos, mówić z odpowiednim akcentem albo zmienić ton i głośność wymowy. Nie bój się odgrywać ról przy pomocy gestów i unikatowych manieryzmów, które pomogą graczom wytworzyć sobie mentalny obraz osoby, z którą mają do czynienia.

Gracze bardzo często postrzegają Strażnika jako osobę kierującą grą, dlatego odgrywając swoje postacie, będą brali z ciebie przykład. Niektórzy ludzie są z natury nieśmiali, ale widząc i słysząc, jak „wchodzisz w rolę", poczują się zachęceni do podobnego odgrywania własnego bohatera. Staraj się być wzorem do naśladowania i nagradzaj graczy za trzymanie się istoty gry. Na przykład jeśli gracz dobrze odgrywa swojego Badacza i przytacza celne argumenty, możesz pominąć test Perswazji albo chociaż obniżyć jego stopień trudności. Nie czuj się jednak w obowiązku stale nagradzać dobrego wcielania się w role. Samo odgrywanie przynosi wiele satysfakcji i nie powinno wymagać ciągłych nagród.

Staraj się regularnie wprowadzać do gry uprzednio przedstawionych bohaterów niezależnych. Zbudujesz w ten sposób poczucie ciągłości i spójności świata przedstawionego. Możesz w tym celu oprzeć się na przykładach z telewizji. Za każdym razem, gdy Badacze zechcą sprawdzić, o czym mówi się na ulicy, mogą odwiedzić znajomego barmana Berniego. Bernie szybko stanie się pełnoprawną postacią, a jego historia na stałe splecie się z historią Badaczy. Z kolei postawienie takiego bohatera w niebezpieczeństwie zapewni graczom dodatkową motywację. Znacznie silniejsze odczucia wywoła w nich wieść, że kultyści na ofiarę mrocznym bóstwom wyznaczyli Berniego, a nie anonimowego nieszczęśnika.

Pamiętaj, by prezentować bohaterów niezależnych w sposób realistyczny. Wykorzystanie akcentów oraz manieryzmów pomoże ci szybko zbudować obraz postaci w umysłach graczy.



Punkty zaczepienia do odgrywania

Każdy czegoś chce. Niech bohaterowie niezależni zwracają się do Badaczy z prośbami, żądaniami lub problemami. Zastanów się, jakie problemy może stworzyć dla nich przebieg fabuły. Bohaterowie niezależni będą potrzebowali pomocy w rozwiązaniu tych problemów, a ty powinieneś kierować ich po nią do Badaczy. Jeżeli to BN ma coś, czego chcą gracze, zapewne poprosi w zamian o coś innego.

Żeby sobie pomóc w odgrywaniu motywacji, wynotuj dwa lub trzy punkty zaczepienia do odgrywania każdego z kluczowych bohaterów niezależnych w scenariuszu. Są one czymś więcej niż wskazówkami czy cechami osobowości. Popychają naprzód fabułę i stanowią przynętę, która pozwala ci, poprzez bohaterów niezależnych, wprowadzać Badaczy do akcji. Twoi gracze wkrótce będą ciągnięci w różnych kierunkach przez różne haczyki. Jeżeli większość z nich jest powiązana z osią fabuły, twój scenariusz stanie się bardziej wciągający i wielowarstwowy.

Strażnik notuje punkty zaczepienia do odgrywania postaci BN-a, Parkina Withersa:

- **Parkin rozpaczliwie potrzebuje pomocy – mafia zagraża nie tylko prowadzonym przez niego interesom, lecz także jego życiu.*
- *Parkin wie, że Ephraim Smith jest kultystą. Będzie oczekiwał nagrody lub rekompensaty w zamian za udzielenie tej informacji Badaczom.*

Harvey Walters regularnie spotyka się z Parkinem Withersem na drinka i pogawędkę. Zauważa, że Parkin ma podbite oko i pyta, co się stało. W ten sposób dowiaduje się, że ktoś próbuje wymusić na nim haracz. Parkin prosi Harveya o pomoc. Strażnik wie, że tajemniczy rekieter jest częścią fabuły i należy do gangu związanego z mrocznym kultem. Jeżeli Harvey chwyci przynętę i zaoferuje Parkinowi pomoc, fabuła sesji ruszy z miejsca.

Parkin jest też w posiadaniu innych informacji istotnych dla śledztwa Harveya, ale w zamian domaga się, by Harvey dostarczył dla niego tajemniczą paczkę.

– To nic podejrzanego – wyjaśnia – ale pod żadnym pozorem jej nie otwieraj…

Wprowadzanie przedstawicieli władz

Strażnik powinien określić funkcję i cel wprowadzenia do scenariusza postaci przedstawicieli władz. Szeryf bądź sędzia mogą zarówno służyć Badaczom pomocą, jak i stanowić dla nich poważną przeszkodę. Mogą na przykład kontrolować dostęp do ważnych dowodów albo prowadzić śledztwo według własnych, bardziej przyziemnych metod, całkowicie ignorując niecodzienne sugestie Badaczy. Mogą nawet aresztować Badaczy jako podejrzanych w śledztwie albo zatrzymać ich jako świadków zdarzenia.

Maniera ukazywania postaci stróżów prawa jako obleśnych oportunistów, skorumpowanych głupców lub tępych prostaków stanowi stereotyp, który może zaszkodzić sercu i charakterowi gry. *Zew Cthulhu* przyjmuje założenie, że ludzkość oraz ludzka cywilizacja to wartości warte obrony i ocalenia. Ludzie potrafią być źli, ale mityczne siły zawsze są o wiele gorsze. Ponieważ Badacze ryzykują życiem dla obrony ludzkości, przynajmniej niektórzy przedstawiciele władz powinni być warci ich starań. Prawda leży pośrodku – część stróżów prawa to wartościowe jednostki, a inni nie. Jeżeli Badacze będą stykać się z postaciami o pogłębionych charakterach, zdolnymi zarówno do czynienia dobra, jak i zła, będą mogli sami podjąć decyzję co do wartości społeczeństwa.

Reakcje bohaterów niezależnych na Badaczy

Jako Strażnik decydujesz o tym, jak bohaterowie niezależni reagują na Badaczy. Jeżeli chcesz losowo ustalić reakcję BN-a na Badacza, możesz wykonać ukryty test WYG albo Majętności Badacza. Wybór cechy powinien być uzależniony od sytuacji oraz bohatera niezależnego – zastanów się, czy bardziej wpłynie na niego atrakcyjność, czy raczej majątek. Jeżeli nie jesteś pewien, użyj po prostu wyższej wartości. Warto przed sesją wynotować WYG oraz Majętność każdego z Badaczy.

Test reakcji polega na rzucie 1K100 i porównaniu wyniku z wartością Majętności bądź WYG Badacza. Jeżeli rezultat jest niższy od tej wartości, BN zareaguje pozytywnie, w przeciwnym wypadku będzie negatywnie nastawiony do Badacza. Tylko od ciebie zależy, jak przedstawisz pozytywną lub negatywną reakcję. Negatywna wstępna reakcja powinna utrudnić Badaczom życie, szczególnie jeśli ich celem jest zjednanie sobie BN-a lub wywarcie na niego wpływu. Test reakcji należy stosować dla BN-ów, którzy nie mają wyraźnego powodu, aby żywić do Badaczy sympatię lub antypatię.

Późną nocą Harvey Walters wchodzi na posterunek policji. Wewnątrz panuje duży ruch, a funkcjonariusze są zajęci aresztowanymi pijakami i uczestnikami bójek w barach. Strażnik chce losowo ustalić, jak sierżant dyżurny zareaguje na Harveya. Stwierdza, że większe wrażenie zrobi na policjancie Majętność. Wartość Majętności Harveya wynosi 41, a Strażnik uzyskuje w teście 83 – znacznie więcej niż 41, co oznacza porażkę i negatywną reakcję sierżanta. Przepracowany i zestresowany policjant zapewne będzie chciał obcesowo zbyć Harveya.

Ograniczona wiedza postaci

Podczas odgrywania bohaterów niezależnych pamiętaj o tym, że wiedzą oni mniej od ciebie. Łatwo jest uczynić BN-ów niezawodnymi i wszechwiedzącymi, ale odgrywanie ich wad oznacza znacznie lepszą zabawę dla wszystkich. Bohaterowie niezależni mogą popełniać błędy, padać ofiarą nieporozumień oraz ponosić porażki tak samo jak Badacze. Kultyści również są ludźmi, pozwól im więc popełniać ludzkie błędy, które z kolei mogą wprowadzać w błąd Badaczy i skłaniać ich do poszukiwania wyjaśnień dziwnego zachowania bohaterów niezależnych.

REKWIZYTY I BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

W grze *Zew Cthulhu* może się pojawiać wielu bohaterów niezależnych – nie wspominając o potworach! Zapamiętywanie, kto jest kim, może być niełatwe zarówno dla Strażnika, jak i dla graczy. Dlatego warto przygotować przed sesją proste rekwizyty.

Szybką i łatwą metodą rozróżniania BN-ów jest przygotowanie ich portretów. Wiele dostępnych scenariuszy zawiera rysunki bądź fotografie każdego z ważnych bohaterów niezależnych, których Badacze napotkają w toku scenariusza. Mając pod ręką kopie zdjęć lub rysunków, możesz pokazać graczom, z kim rozmawiają ich Badacze. Jeżeli prowadzisz autorski scenariusz lub nie dysponujesz obrazami BN-ów, szybkie przeszukanie zasobów Internetu pozwoli ci łatwo znaleźć portrety, które wystarczy wydrukować i wyciąć. Spróbuj na przykład poszukać na stronach o epoce, w której osadzony jest scenariusz. Dostępne są przykładowo galerie gwiazd filmowych z lat 20. XX wieku, które stanowią znakomite źródło dla Strażnika.

Przygotuj listę nazwisk

Podczas prowadzenia scenariusza będziesz się musiał posługiwać nazwiskami bohaterów niezależnych. Dobrze jest sporządzić wcześniej ich listę, żeby móc wybrać z niej nazwisko, zamiast gorączkowo próbować wymyślić coś bardziej oryginalnego od imienia „Bob". Ponadto pospieszne wymyślanie nazwiska BN-a stanowi jasny znak dla graczy, że postać ta nie jest istotna dla fabuły, a powinieneś zadbać o to, by każdy BN wydawał się równie realny. Wybór nazwisk stosownych do miejsca i czasu akcji zwiększa poczucie realizmu. Kiedy więc na przykład nadasz właścicielowi Zamku Stahleck miano Fabiana Azotha, zapisz je na liście, by móc je później łatwo odnaleźć.

BN-i jako tymczasowi bohaterowie graczy

Jak wcześniej ustaliliśmy, gracze odgrywają swoich Badaczy, a ty odgrywasz bohaterów niezależnych. Mogą się jednak pojawić sytuacje fabularne, w których możliwe będzie oddanie graczom kontroli nad grupą BN-ów. Wówczas gracze mogą się tymczasowo wcielić w role bohaterów niezależnych.

Tymczasowe postacie nie wymagają pełnej karty. Przeciwnie – im mniej informacji dostarczysz graczom, tym więcej detali będą mogli sami uzupełnić. Czasami łatwiej jest zaimprowizować szczegóły postaci opartej na prostym archetypie, niż wcielić się w precyzyjnie przygotowanego bohatera. Na czas jednej sceny wystarczy karta postaci z nazwiskiem, zawodem oraz kilkoma kluczowymi charakterystykami – wszystkie inne możesz uzupełnić w miarę potrzeby. Jeżeli prowadzisz scenę walki, umiejętności bojowe, uzbrojenie oraz punkty Wytrzymałości bohaterów, powinny być przygotowane zawczasu albo szybko wygenerowane podczas gry.

Badaczom udało się przekonać policję, że szturm na kryjówkę kultystów będzie wymagał udziału jednostki SWAT. Zamiast streścić graczom wynik policyjnej operacji, Strażnik może uatrakcyjnić sesję, oddając drużynie kontrolę nad szturmanami SWAT na czas tej jednej misji. Jest to rozwiązanie o tyle ciekawsze, że postacie bohaterów niezależnych stanowią silny kontrast z Badaczami. Odgrywanie uzbrojonych po zęby i świetnie wyszkolonych zawodowców podczas szturmu może być fantastyczną odmianą dla gracza wcielającego się zazwyczaj w rolę profesora.

Odgrywanie bohaterów niezależnych pozwala graczom spojrzeć na świat przedstawiony oczami postaci zupełnie innych od ich Badaczy oraz odkryć informacje, do których w innym wypadku nigdy nie zdobyliby dostępu. Konflikt wiedzy graczy i postaci jest normalną rzeczą w grach fabularnych, na przykład kiedy drużyna się rozdziela, gracze często będą słyszeli rzeczy, o których ich Badacze nie mają prawa mieć pojęcia. Łatwo przymknąć na to oko i uznać, że Badacze wymieniają się wiedzą o tym, co odkryli. Tylko od ciebie zależy, jak razem z graczami rozwiążesz kwestię wiedzy zdobytej przez graczy podczas odgrywania tymczasowych postaci. Warto zauważyć, że ta metoda narracji pozwala łatwo zbudować napięcie i wzmocnić nastrój grozy.

Strażnik rozdaje graczom postaci zastępcze – grupę studentów zamieszkujących we wspólnie wynajmowanym domu. Gracze nie wiedzą nic ani o domu, ani o postaciach i odgrywają je tak, jak chcą. Strażnik ogranicza się do poprowadzenia dla tych postaci jednej sceny, podczas której jedna z nich zostaje opętana (pod kierownictwem Strażnika) przez nadnaturalną istotę, po czym morduje swoich współlokatorów. Gracze świetnie się bawią, bo rozgrywka jest szybka i krwawa, a ich Badacze nie znajdują się w niebezpieczeństwie. Mogą się więc zrelaksować i skupić na zabawie bez obaw o los głównej postaci.

W następnej scenie gracze powracają do odgrywania swoich Badaczy, nie mając pojęcia, w jaki sposób scena z postaciami tymczasowymi łączy się z główną opowieścią. W przyszłości natrafiają jednak na ślad, który prowadzi ich do domu miejskiego radnego, gdzie zostali zaproszeni na kolację. Podczas odgrywania rozmowy przy kolacji Strażnik daje graczom wskazówki świadczące o tym, że jest to ten sam dom, w którym doszło niegdyś do wielokrotnego morderstwa studentów. Gracze wiedzą, co się dzieje, ale ich Badacze nie – tworzy to rozdźwięk pogłębiający napięcie sceny. W pewnej chwili Strażnik opisuje, jak radny nagle milknie, a wyraz jego twarzy wyraźnie się zmienia, kiedy bierze do ręki nóż do mięsa…

WYKORZYSTYWANIE HISTORII BADACZY

Historia Badacza może stanowić odskocznię do rozbudowy fabuły. Zastanów się, w jaki sposób historia każdego z Badaczy może popchnąć fabułę naprzód lub zainspirować cię do wprowadzenia nowych wątków. Niektóre fragmenty historii postaci mogą się łączyć z główną osią scenariusza, ale większość z nich będzie raczej punktem startowym dla wątków pobocznych. Gracze silniej zaangażują się w opowieść, jeżeli wpleciesz historię ich Badaczy w scenariusz.

Strażnik przegląda historię i zawód Harveya Waltersa, zastanawiając się, jak uczynić je częścią fabuły.

„Wuj Theodore, który zaszczepił w nim miłość do archeologii. Harvey chce udowodnić, że jest lepszym człowiekiem niż jego wuj, którego do szaleństwa doprowadziła obsesja".

W scenariuszu pojawiają się mi-go i Strażnik postanawia, że jednym z artefaktów należących niegdyś do wuja Theodore'a będzie projektor mgły (patrz ***Rozdział 13: Artefakty i obce urządzenia****, str. 298). Być może po napotkaniu mi-go Harvey będzie miał okazję do wykonania testu INT celem sprawdzenia, czy udało mu się rozpoznać artefakt.*

„Zawód: Dziennikarz".

Harvey rozmawia z wydawcą o swoim pomyśle na opowiadanie oparte o spotkanie z mi-go. Wydawca wspomina o tym w rozmowie z innym pisarzem, który podejrzewa, że w tekście Harveya kryje się więcej prawdy, niż by się wydawało. Pisarz może być w zmowie z mi-go lub stać się nowym sprzymierzeńcem Badaczy.

„Przystojny, dobrze ubrany, z niewielką nadwagą".

Niełatwo znaleźć zastosowanie dla tego fragmentu, ale krawiec Harveya może się okazać skłonny do zdradzenia ważnych informacji o innych klientach.

Zmiana historii Badacza jako skutek niepoczytalności

Jedynym sposobem zranienia człowieka, który stracił wszystko, jest zwrócenie mu czegoś zniszczonego.

– Stephen Donaldson, *The Wounded Land (Zraniona Kraina)*, tłum. Jerzy Rzymowski

Podczas przygotowywania scenariusza lub pomiędzy sesjami zastanów się nad historią każdego z Badaczy oraz nad tym, jak możesz ją zmienić, podważyć lub zniekształcić w konsekwencji możliwych wydarzeń.

Zew Cthulhu jest grą grozy, a groza jest najbardziej wstrząsająca wtedy, kiedy dotyka spraw nam bliskich. W opowiadaniu Lovecrafta *Widmo nad Innsmouth* zagrożenie poczytalności głównego bohatera wynika nie tyle ze spotkania z odrażającymi istotami, ile z uświadomienia sobie straszliwej prawdy na temat własnego pochodzenia.

Zaplanuj z góry swoje zamiary wobec Badaczy, żeby móc wpleść je w historię. Kiedy później zniekształcisz jej fragmenty, ujawnienie zmian będzie bardziej naturalne oraz mocniej wpłynie zarówno na gracza, jak i na samą fabułę.

Wymyślenie stosownej zmiany historii podczas gry może być trudne, dlatego przydać się może uprzednio przygotowana lista pomysłów. Mogą one być dopasowane do poszczególnych Badaczy albo też bardziej ogólne, możliwe do zastosowania wobec każdego z bohaterów graczy.

Kiedy postać pada ofiarą ataku szaleństwa, możesz dodać lub zmienić treść fragmentu jej historii na karcie Badacza. Zniekształcenie istniejącego fragmentu może być skuteczniejsze od dodania nowego i lepiej służyć fabule, zapewniając poczucie ciągłości wydarzeń. Zmiana historii postaci może mieć bezpośredni wpływ na umysł Badacza: rzeczywistość świata gry nie uległa zmianie, ale Badacz doznał olśnienia na temat pewnych jej aspektów.

Nie masz oczywiście obowiązku wprowadzania zmian w historii Badacza w wyniku ataku szaleństwa lub odniesionych obrażeń. Możesz nie chcieć przerywać gry tylko po to, by zastanowić się nad zmianami albo też wolisz z nich zrezygnować, ponieważ niedawno modyfikowałeś historię tej samej postaci. Możesz też odłożyć wprowadzanie zmian na później, by dać sobie więcej czasu na zastanowienie, a potem wprowadzić je przed kolejną sesją.

Strażnik czyta historię Harveya Waltersa i zastanawia się, jak zniekształcić jej wybrane aspekty w wyniku ataku szaleństwa i niepoczytalności.

1. *„Wuj Theodore, który zaszczepił w nim miłość do archeologii. Harvey chce udowodnić, że jest lepszym człowiekiem niż jego wuj, którego do szaleństwa doprowadziła obsesja".*

   Wuj Theodore może się okazać złoczyńcą albo Harvey może go za takiego uznać w wyniku paranoi. Strażnik może następująco zmienić fragment historii Badacza: „Wuj Theodore ma na mnie zły wpływ i muszę zrobić, co w mojej mocy, by ocalić jego duszę" albo „Artefakty wuja Theodore'a stanowią zagrożenie dla świata i muszą zostać zniszczone!", albo „Wuj Theodore chce zrobić ze mnie kultystę!".
2. *„Wiara w przeznaczenie. Wypatruje znaków i omenów".*

   Treść można zmienić na „Zaczynam wyglądać nadchodzącego końca świata" albo też na „Zostałem wybrany na proroka i mam obowiązek ostrzec ludzkość przed nadchodzącym końcem". Zamiast tego Strażnik może nadać postaci przesądny charakter: „Nie wolno mi stąpać po przerwach między płytami chodnika".
3. *„Przystojny, dobrze ubrany, z niewielką nadwagą".*

   Zamiłowanie do dobrych ubrań świadczy o materialistycznym podejściu postaci, która jest dumna z modnego stroju i wyglądu. Strażnik może zmienić ten fragment na „Pogardza materialnym bogactwem" albo „Nawet nie zauważyłem, że moje ubrania zamieniły się w szmaty".



Martha odkrywa sekret lustra odziedziczonego po matce

RZUTY KOŚĆMI

Zasada 1: Strażnik decyduje, kiedy zarządzić test

Jako Strażnik decydujesz o tym, jaki jest stopień trudności testu oraz o tym, czy test jest w ogóle potrzebny. Jeżeli zadanie należy do rutynowych i nie łączy się z żadnymi dramatycznymi wydarzeniami, test nie jest konieczny. W niektórych sytuacjach możesz zechcieć szybko popchnąć akcję do przodu albo też uniknąć komplikacji, pozwalając graczom na wykonanie trudnego zadania bez rzutów kośćmi. Jest to jedno z podstawowych praw Strażnika Tajemnic.

Zasada 2: To ludzie, a nie kości tworzą opowieści

Kości nie decydują o tym, co w twojej opowieści stanowi sukces bądź porażkę – to zadanie należy do ciebie jako Strażnika. Zwycięski rzut umiejętności oznacza, że gracz osiągnął swój cel (ustalony przed rzutem), ale skutki porażki zależą od twojej decyzji.

Zasada 3: Nieudany rzut nie musi oznaczać niepowodzenia

Rzut kośćmi może mieć dwa rezultaty: zwycięstwo bądź porażkę. Powinieneś jednak zdawać sobie sprawę, że porażka w teście nie musi oznaczać niepowodzenia.

Kiedy gracz wykona udany forsowany test, wydarzenia układają się tak, jak chciał (gracz osiąga swój cel).

Kiedy gracz ponosi porażkę w forsowanym teście, wydarzenia układają się tak, jak chce Strażnik (cel gracza może zostać osiągnięty lub nie i tylko od Strażnika zależy, czy porażka będzie miała negatywne konsekwencje).

Jedną z kluczowych umiejętności koniecznych do dobrego prowadzenia jest zdolność przekładania rezultatów rzutów kośćmi na wydarzenia w grze. Opisuj więc wydarzenia, a nie relacjonuj rzutów!

W przypadku porażki od ciebie zależy, co się stanie. Jeżeli jednak zadeklarujesz, że wydarzyło się coś, co zablokuje dalszą grę, mogą z tego wyniknąć problemy.

Badacze znajdują się w pomieszczeniu, które szybko wypełnia się wodą. Nie mają szans na ratunek z zewnątrz. Jedyną drogę wyjścia zagradzają zamknięte drzwi. Andrzej deklaruje, że celem jego Badacza jest „otwarcie zamka w drzwiach". Ponosi porażkę i uznaje, że musi spróbować forsowanego testu. Nie prosi Strażnika o streszczenie możliwych konsekwencji porażki – pomieszczenie nieuchronnie wypełnia się wodą, więc konsekwencje są jasne dla wszystkich. Andrzej ponosi kolejną porażkę, a więc dalszy przebieg wypadków zależy od Strażnika. Sesja trwa zaledwie od godziny i śmierć wszystkich postaci będzie oznaczać jej przedwczesne zakończenie. Pojawia się problem: jeżeli nie uda się otworzyć drzwi, wszyscy Badacze zginą w wyniku utopienia. Strażnik rozważa, jakie stoją przed nim możliwości:

Może zesłać graczom pomoc z zewnątrz – to wyda się sztuczne.

Może zezwolić na dalsze testy – one również mogą się zakończyć porażką i pozostawić graczy w identycznej sytuacji.

Może też uznać, że porażka w forsowanym teście oznacza, że pomieszczenie nadal wypełnia wodą, ale tuż przed utopieniem bohaterów Badacz Andrzeja otwiera drzwi i cała drużyna wydostaje się na zewnątrz, niesiona falą.

Strażnik dochodzi do wniosku, że to ostatnie rozwiązanie jest najlepsze. Wszyscy Badacze odniosą obrażenia w wyniku zmycia falą wody, ale przeżyją i gra będzie się toczyć dalej. Gracz osiągnie więc swój cel, ale koszt poniesionej porażki będzie znaczny.

Zasada 4: Rzuty kośćmi pozwalają ustalić, kto opowiada historię

Po udanym teście umiejętności gracz decyduje, co się wydarzy. Cel testu jest ustalany ze Strażnikiem przed wykonaniem rzutu. Jeżeli uznasz, że gracz przesadza (wykracza daleko poza ustalony cel), możesz mu przerwać i na przykład zarządzić następny test.

Jeżeli graczowi nie uda się test, masz prawo opisać dowolny rezultat. Zazwyczaj cel gracza nie zostanie osiągnięty, ale nie musisz się ograniczać do opisywania przeciwieństwa celu jako skutku porażki. Cel nadal może zostać osiągnięty (w całości lub częściowo), ale z dodatkowymi konsekwencjami. Zadaniem Strażnika jest stworzenie ciekawej sytuacji, najlepiej takiej, która pogłębia wrażenie grozy.

Pomyśl o narracji jak o meczu piłki nożnej, podczas którego obie drużyny walczą o piłkę. W *Zewie Cthulhu* Strażnik i gracze walczą o prowadzenie narracji. Strona zwycięska w rzucie kośćmi utrzymuje się przy piłce i ma prawo do dalszego opowiadania.



Zasada 5: Unikaj wykonywania kolejnych testów tej samej umiejętności

Wymaganie od gracza kolejnych testów dla tego samego zadania znacząco zmniejsza szansę powodzenia. Badacz mający 50% w Ukrywaniu ma naturalnie 50% szansę na sukces (przy normalnym poziomie trudności). Jeżeli jednak zażądasz testu Ukrywania dwa razy pod rząd, łączna szansa powodzenia spada do 25%.

Załóżmy, że aby dostać się do kryjówki kultystów, Badacz musi się przekraść obok trzech kolejnych posterunków wartowniczych. Zamiast żądać od gracza trzech testów, pozwól mu wykonać tylko jeden i uznaj, że jego rezultat obowiązuje dla wszystkich wartowników. Jeżeli dojdziesz do wniosku, że trzy posterunki znacząco zmniejszają szansę powodzenia, zwiększ poziom trudności testu.

Zasada 6: Rzuty kośćmi wykonujemy jawnie

Zarówno gracze, jak i Strażnik wykonują rzuty kośćmi jawnie i stosują się do ich wyników. Jeżeli zauważysz, że rzuty kośćmi na waszych sesjach pociągają za sobą niepożądane konsekwencje, powinieneś raz jeszcze przeczytać zasady od 1 do 4. Jedynym wyjątkiem od niniejszej zasady są ukryte testy wykonywane przez Strażnika, na przykład testy Psychologii (patrz **Kontakty**, str. 109).

Wyznaczanie poziomów trudności testów

Poziom trudności testu dla tego samego zadania powinien być identyczny dla wszystkich postaci. Nie należy go zmieniać ze względu na wartość umiejętności. Jeżeli Strażnik stwierdzi, że wspięcie się na skałę wymaga trudnego testu, będzie on trudny i dla doświadczonego alpinisty, i dla nowicjusza. Różnica leży w umiejętności: postać o wyższej wartości Wspinaczki ma większą szansę na powodzenie w teście.

Jeżeli uznasz, że zadanie jest wręcz rutynowo łatwe, możesz zrezygnować z testu i uznać, że zostało wykonane automatycznie. Możesz też wyznaczyć normalny poziom trudności testu (albo przyznać kość premiową) i uznać, że konsekwencje porażki będą bardzo łagodne.

Rutynowe zadanie związane z zawodem Badacza powinno się kończyć automatycznym powodzeniem. Pamiętaj, że rzuty kośćmi należy pozostawić tylko dla ważnych, dramatycznych sytuacji.

Graczka prowadząca Harveya próbuje otworzyć pudełko zagadkę.
– Czy mogę przetestować INT, żeby je otworzyć? – pyta graczka.
– A co konkretnie chcesz zrobić z pudełkiem? – pyta z kolei Strażnik, skłaniając graczkę do objaśnienia zamiarów.
– Chcę się przyjrzeć widniejącym na nim symbolom i poszukać ich w księgach mojego wuja, a dopiero potem spróbować obrócić ścianki pudełka, aż uda mi się je otworzyć – odpowiada graczka po chwili zastanowienia.
– Brzmi nieźle. OK, rzucaj na INT.
Zwróć uwagę, że pytanie Strażnika skłoniło graczkę do opisu, a więc i rozwinięcia fabuły opowieści.

Zapytaj gracza

Zadawaj swoim graczom pytania. Zachęcaj ich do opisywania działań Badaczy bez posługiwania się terminologią gry. Kiedy gracz mówi, że chce wykonać test, zapytaj go, co dokładnie robi jego Badacz. Zarządzanie testów należy do Strażnika. Propozycja wykonania testu ze strony gracza nie buduje dramaturgii sytuacji.

Zachęcaj graczy do opisywania tego, jak wyobrażają sobie sukces po zwycięskim teście. Myśl o tym jak o skierowaniu na gracza scenicznego reflektora i podstawieniu mikrofonu pod nos. Nie ograniczaj zanadto narracji gracza. Jeżeli celem jest wyważenie drzwi, nie ma znaczenia, czy gracz powie: „napieram na drzwi ramieniem, dopóki zamek nie ustąpi", czy też: „wpadam na drzwi z rozpędu, wywalając je z futryny i zasypując pokój drzazgami". Jeżeli gracz dodaje szczegóły bez znaczenia dla zamierzonego celu i bawi się opisem, pozostaje ci tylko się uśmiechnąć i zaakceptować jego narrację. Postaraj się unikać niepotrzebnego powtarzania i parafrazowania opisu gracza, żeby nie odbierać mu jego wkładu w opowieść.

Niektórzy gracze po rzucie kośćmi mogą oczekiwać od ciebie opisu sytuacji: „Wyrzuciłem 14, żeby wyważyć drzwi, czyli sukces. Co się dzieje?". W takiej sytuacji odpowiedz pytaniem, zachęcając do opisu: „Super, opowiedz, jak to zrobiłeś".

Inni gracze wpadają w drugą skrajność – opisują wszystko, co się dzieje, łącznie z reakcjami bohaterów niezależnych i nie tylko. Tylko od ciebie zależy, jak daleko pozwolisz zawędrować graczowi podczas opisywania tego, jak jego Badacz osiąga swój cel. Zawsze możesz skorzystać z prawa veta, jeżeli gracz za bardzo się rozpędzi. Sam nauczysz się wyczuwać, co znaczy „za bardzo".

Harvey odnosi sukces w teście mającym na celu wyważenie drzwi. Graczka następująco opisuje akcję Harveya: „Wpadam na drzwi z rozpędu, wywalając je z futryny i zasypując pokój drzazgami. W środku jest wartownik, prawda?". Strażnik twierdząco kiwa głową, a graczka kontynuuje opis: „OK, zaskoczony wartownik upuszcza broń. Szybko podbiegam i podnoszę ją, dopóki jest zajęty wyciąganiem drzazg z twarzy!".

W takiej sytuacji możesz uznać, że graczka nieco się zapędziła, ale jej opis tworzy ciekawą historię. Jako Strażnik możesz nieco ją przystopować i cofnąć akcję: „Wartownik widzi, że nadbiegasz, i cofa się, próbując jednocześnie podnieść upuszczoną broń. Wygląda na to, że chcesz być szybsza od niego, tak?".

I proszę – oto ekscytująca scena akcji! A przecież wydarzyło się tylko tyle, że graczka osiągnęła swój cel i wyważyła drzwi, a teraz zmaga się z wartownikiem. Dodała tylko jeden efekt do swojej narracji – wartownik upuścił broń, a Strażnik uznał, że w tej sytuacji jest to do przyjęcia. W końcu wartownik i tak musiałby dobyć broni, a efekt końcowy jest identyczny: na początku starcia nie trzyma jej w ręce. Fragment o drzazgach wbitych w twarz tylko ubarwia opis i nie wpływa ani na rzuty kośćmi, ani na punkty Wytrzymałości wartownika.

Naucz się też odróżniać ubarwianie od efektów mechanicznych. Opis wyważania drzwi nie jest istotny, jest tylko ubarwianiem wydarzenia. Ważne jest to, że test został wykonany, a cel osiągnięty – Badaczowi udało się wyważyć drzwi. Jednakże ubarwianie opisu ma ogromne znaczenie, ponieważ buduje narrację i sprawia, że gra staje się bardziej interesująca i wszyscy lepiej się bawią na sesji.

Efekt mechaniczny ma miejsce tylko wtedy, kiedy gracz wykracza poza ubarwianie i dodaje do opisu coś, co może wpłynąć na dalsze testy. W takich sytuacjach musisz wedle własnego wyczucia zaakceptować, zawetować albo zmodyfikować opis gracza. Jeżeli gracz opisuje coś sensownego, możesz mu na to pozwolić, ale nie ułatwiaj mu za bardzo życia – pamiętaj, że *Zew Cthulhu* to horror. Zawsze możesz zawetować zamiar gracza, ale kiedy to tylko możliwe, staraj się raczej proponować alternatywne rozwiązania. Jeżeli nie jesteś pewien, czy dopuścić sugestię gracza, zawsze możesz zarządzić test Szczęścia.

Forsowanie testu – forsowanie grozy

Czasami zdarza się, że gracze pytają o możliwość forsowania testu. Pamiętaj o radzie z poprzedniej sekcji: zadawaj graczom pytania. Zawsze oczekuj od nich opisu dodatkowego wysiłku lub działania, jakim chcą uzasadnić forsowanie testu oraz sugeruj rozwiązanie tylko wtedy, kiedy taki opis wyda ci się niewystarczający. Forsowany rzut jest zazwyczaj możliwy i dozwolony, ale powinny go uzasadniać wydarzenia na sesji.

Kiedy gracz poniesie porażkę w forsowanym teście, daje tobie, Strażnikowi, prawo do skomplikowania życia jego Badaczowi. Powinieneś się starać wymyślać konsekwencje, które o krok przybliżą postać do zguby. Może to być wydarzenie niespodziewane albo wręcz zupełnie niezwiązane z przyczyną testu.

Konsekwencje nieudanego forsowanego testu nie powinny być ograniczone do samej tylko porażki. Po każdej takiej porażce powinieneś starać się sterować fabułą w taki sposób, by nasilić poczucie grozy. Nie zawsze będzie to możliwe, ale postaw sobie taki cel: forsowanie testu jest okazją do forsowania grozy.

Jeżeli Badacz jest niepoczytalny w chwili porażki w forsowanym teście, zaprezentowana sytuacja może być idealną okazją do wprowadzenia urojeń.



Urojenia mogą pchnąć Badaczy do irracjonalnych zachowań

Mateusz chce się dowiedzieć od recepcjonisty hotelu, czy pewna osoba zatrzymała się tam w ostatnim czasie. Po pierwszej porażce nie przyjmuje odmowy recepcjonisty i proponuje mu łapówkę. Strażnik pozwala na forsowany test. Szybko wpada na pomysł, jak zapowiedzieć graczowi możliwe konsekwencje: „Twój upór może urazić recepcjonistę albo nawet skończyć się czymś gorszym". Przestroga jest niejasna, ale Badacz powinien spodziewać się podobnych słów. Mateusz nie zdaje forsowanego testu i Strażnik zastanawia się, jak skomplikować jego Badaczowi życie i wzmocnić jednocześnie nastrój grozy. Do tej chwili nie poświęcił postaci recepcjonisty zbyt wiele namysłu, ale w wyniku forsowanego testu dochodzi do wniosku, że jest on powiązany z wrogami Badacza i poinformuje ich o pytaniach, jakie zadał. Chcąc podnieść napięcie, Strażnik daje graczowi do zrozumienia, że jego działania będą miały swoje konsekwencje. „Recepcjonista unosi ręce i odpowiada z lekkim uśmiechem: przykro mi, proszę pana, nigdym nie słyszał o podobnym jegomościu. Kilka chwil później, gdy wychodzisz z hotelu, zauważasz, jak rozmawia przez telefon. Łapiesz jego spojrzenie i widzisz, jak szybko odwraca wzrok".

Zwróć uwagę, że recepcjonista nie stanowił zagrożenia aż do nieudanego forsowanego testu. Dopiero wówczas Strażnik zmienił jego status, oddając do dyspozycji wrogom Badacza kolejną marionetkę.

*Gdyby w podanym obok przykładzie Badacz Mateusza był niepoczytalny, Strażnik mógłby wybrać inną konsekwencję i zesłać na postać urojenia. „Recepcjonista ewidentnie traci cierpliwość i raz jeszcze informuje cię, że nie zna osoby, o którą pytasz. Kiedy głośno powtarza jej nazwisko, zauważasz, że jeden z gości hotelu uważnie ci się przypatruje. Widzisz też, że pod jego koszulą coś się wije i kotłuje, a jego skóra jest mokra od potu. Wlepia w ciebie spojrzenie i mamrocze coś, czego nie jesteś w stanie dosłyszeć, wykonując dziwne gesty lewą dłonią". W istocie mężczyzna jest zwyczajnym gościem hotelu, ale Mateusz (jako gracz) o tym nie wie. Podejrzewając urojenie, prosi o test realności (patrz **Testy realności**, str. 108). Test jest nieudany i Badacz Mateusza doznaje ataku szaleństwa. Strażnik decyduje, że Badacz zaatakuje Bogu ducha winnego gościa, a obsługa hotelu będzie musiała go obezwładnić i wezwać policję. Strażnik opisuje Mateuszowi, że odzyskuje świadomość, leżąc na podłodze, przyciśnięty kolanem policjanta, a tuż obok obsługa hotelowa pochyla się nad ciężko pobitym mężczyzną. Badacz będzie miał sporo do wyjaśnienia.*

Konflikty werbalne

Utarczki słowne należy odgrywać z zaangażowaniem i aktorskim zacięciem. Kiedy jednak dojdzie do realnego konfliktu, pora sięgnąć po kości. Patrz **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności** (str. 105).

Musisz zdecydować, którego bohatera niezależnego można przekonać, a którego nie. Czasami będzie to wymagało ładnej buzi, groźby, łapówki itp., ale większość ludzi można przekonać właściwym podejściem. Nawet najbardziej zaprzedanego złu kultystę można oszukać, zastraszyć albo przekonać, jeżeli tylko graczom uda się znaleźć jakiś jego słaby punkt. Pamiętaj, by nie wykraczać poza granice opowieści. Przywódca kultu nie da się przekonać nikomu, kogo uważa za wroga, ale jeżeli któremuś Badaczowi uda się przeniknąć w szeregi kultystów, mogą mieć szansę wpłynąć na przywódcę.

Hasna pojmała kultystę i stara się nakłonić go do wyjawienia planów jego sekty. Strażnik pyta, w jaki sposób Hasna zamierza wycisnąć z jeńca informacje i szybko staje się jasne, że Badaczka woli uciec się do zastraszania niż perswazji. Zastraszanie oraz Psychologia kultysty mają niską wartość (poniżej 50%), dlatego poziom trudności testu powinien być normalny, ale silna motywacja kultysty każe Strażnikowi zwiększyć poziom do ekstremalnego. Szansa na to, że kultysta pęknie i zacznie mówić, jest niezwykle mała.

W tym wypadku Hasna ma szansę osiągnąć swój cel, gdyż kultysta nie jest szczególnie odporny. Gdyby jednak jego wartość Zastraszania bądź Psychologii wynosiła powyżej 50%, poziom testu zaczynałby się od trudnego. Zwiększenie go o dwa poziomy uczyniłoby zadanie niewykonalnym. W takim wypadku kultysta nie zacząłby sypać wspólników, dopóki Hasna w jakiś sposób nie podbiłaby stawki, na przykład grożąc mu przemocą lub po prostu ją stosując (by użyć Zastraszania).

Przemoc i testy Poczytalności

Zastraszanie może się opierać na groźbie użycia przemocy. Kiedy Badacz poniesie porażkę w forsowanym teście Zastraszania, jedną z sugerowanych konsekwencji może być niezamierzone spełnienie groźby. Gracz wcale nie musi chcieć przestrzelić kolana BN-owi, ale forsowane testy mogą mieć niechciane konsekwencje. W takiej sytuacji użycie przemocy spełnia definicję tortur, więc Strażnik ma prawo zażądać od graczy testów Poczytalności.

W świecie gry odebranie komuś życia jest łatwe. Jako dzieci stale bawiliśmy się w wojnę, zabijamy w grach wideo, oglądamy śmierć w telewizji itd. Jednak zabicie człowieka w prawdziwym świecie to zupełnie inna sprawa. Jako Strażnik możesz odzwierciedlić to w grze, żądając testu Poczytalności (utrata 0/1K6 PP) za każdym razem, kiedy Badacz dopuści się zabójstwa – i to bez względu na to, czy uczyni to z zimną krwią.

Morderstwo z premedytacją jest szczególnie trudne dla psychiki i wielu Badaczy nie będzie w stanie się do niego zmusić. Taka bezwzględność może wymagać od gracza nieudanego testu Poczytalności, zanim jego postać zdecyduje się pociągnąć za spust. Nie bez przyczyny ludzi dopuszczających się podobnych czynów bez wahania i emocji nazywamy psychopatami. Psychopata ma z definicji obniżoną Poczytalność, dlatego jest zdolny do okrutnych czynów bez wyrzutów sumienia.

TEMPO GRY

Twoja rola przypomina nieco funkcję dyrygenta: masz nadawać rozgrywce właściwe tempo. Umiejętność narzucania tempa należy do najważniejszych umiejętności Strażnika, bo dzięki temu wszyscy gracze ekscytują się grą i pozwalają, by fabuła ich wciągnęła. Niektóre sceny kończą się w sposób naturalny, po czym gra toczy się dalej. Inne z kolei bywają przydługie i nudne. Postaraj się, by opowieść nie zamierała, ale pamiętaj, że gracze potrzebują czasami chwili na złapanie oddechu i zorientowanie się w sytuacji. Walka i pościgi wymagają szybkiego tempa oraz szybkich decyzji od ciebie i graczy. Czasami gracze nie będą mogli dojść do porozumienia co do dalszych działań. Jeżeli dwóch graczy wda się w dyskusję o tym, czy zostać w cuchnącej stęchlizną piwnicy, czy też spróbować wydostać się na wolność, możesz dać im czas na przegadanie sprawy i podjęcie decyzji. Ożywiona dyskusja świadczy o tym, że gracze dobrze się bawią. Jeżeli spierają się o zasady, powinieneś wejść w rolę arbitra; w innych przypadkach możesz się zrelaksować i dać odpocząć gardłu.

Dyskusja nie stanowi problemu, dopóki wszyscy dobrze się bawią. Ale jeżeli niektórzy gracze są wyraźnie znudzeni albo dyskusja staje się powtarzalna, powinieneś popchnąć akcję do przodu. Zrób, co możesz, żeby wprowadzić element dramaturgii i skłonić graczy do działania. Możesz na przykład zdecydować, że w tej właśnie chwili zrozpaczony bohater niezależny wezwie Badaczy na pomoc. Innym rozwiązaniem jest też omówienie szans na powodzenie każdego z proponowanych planów. Jeżeli gracze utkną w miejscu albo nie będą się w stanie porozumieć, możesz też zaproponować im **test Pomysłowości** (patrz następna strona).

Budowanie atmosfery napięcia jest najważniejszym elementem roli Strażnika, a kluczem do tego jest nadawanie sesji właściwego tempa. Możesz więc zacząć od spokojnego wstępu i powoli podgrzewać nastrój, stopniowo budując napięcie aż do punktu kulminacyjnego sesji. Możesz też zacząć z hukiem, w środku wydarzeń, a potem przechodzić od scen pełnych napięcia i dramaturgii do scen akcji. Trzymaj rękę na pulsie i pozwalaj, by napięcie niekiedy spadało. Zawsze jednak bądź gotowy, żeby zakończyć aktualną scenę i pchnąć fabułę naprzód.

Jednostrzałówka – scenariusz rozegrany na jednej sesji – powinna posiadać wstęp, rozwinięcie i zakończenie, a napięcie od początku powinno stopniowo narastać. Jeżeli scenariusz rozbity jest na kilka sesji, musisz zastosować inne podejście. Zamiast budować napięcie do zakończenia całości, powinieneś myśleć o otwarciu kolejnej sesji. Staraj się wówczas kończyć sesję cliffhangerem albo jakimś odkryciem. Pozostawiaj graczy z pytaniami bez odpowiedzi. Świadomość nagłego zwrotu akcji lub popadnięcia Badaczy w jeszcze gorsze kłopoty bardzo motywuje graczy. Jeżeli nie uda ci się zakończyć sesji w taki sposób, pozostaw na koniec pełną adrenaliny scenę walki lub pościgu.

Większość gier fabularnych oparta jest na gromadzeniu doświadczenia i łupów. *Zew Cthulhu* bardziej przypomina wojnę na wyniszczenie. Planując scenariusze i sesje, bądź świadom tego, że wpływ opowieści z gatunku grozy na bohaterów graczy jest inny niż w typowej grze fantasy. W jej przypadku bohaterowie mogą być wojownikami lub czarodziejami i zajmować się eksploracją lochów, zdobywając dzięki temu doświadczenie, łupy i władzę. W każdej walce ryzykują życiem, ale szybko odzyskują zdrowie, a z czasem stają się coraz potężniejsi. Dla odmiany bohaterowie opowieści grozy rzadko stają się z czasem silniejsi, każde wyzwanie wyczerpuje z wolna ich fizyczne i psychiczne rezerwy, a leczenie ran pochłania wiele czasu. W niektórych grach podstawowy potwór z czasem przestaje być groźny dla doświadczonych bohaterów, ale w *Zewie Cthulhu* nawet najsłabszy potwór zawsze będzie niebezpieczny.

Zwróć uwagę na to, jak twoi gracze reagują na wydarzenia w świecie gry. Jeżeli są zblazowani zagrożeniami, jakie napotykają Badacze, podkręć stopień zagrożenia. Jeżeli ma miejsce sytuacja odwrotna i gracze podchodzą ostrożnie do każdej, najdrobniejszej decyzji, nie przyjmą drinka z rąk bohatera niezależnego i w nieskończoność starają się przewidzieć każdy zwrot akcji, może to być sygnał, że ich poprzedni mistrz gry był nadmiernie surowy. W takim wypadku zmniejsz nieco wywieraną na Badaczy presję i uświadom graczom, że podejmują rozsądne ryzyko.

Problemy z graczami

Rozwiązywanie wszystkich potencjalnych problemów, jakie mogą się pojawić wewnątrz grupy graczy wykracza poza zakres tego podręcznika. Jako Strażnik odpowiadasz za większą część rozgrywki bardziej niż którykolwiek z graczy, ale nie powinieneś mieć wrażenia, że spada na ciebie odpowiedzialność za każdy jej aspekt. To, czy sesja jest udana, czy też nie, zależy od całej grupy, nie tylko od ciebie. Jeżeli więc pojawią się problemy, przerwij rozgrywkę i porozmawiaj z graczami, o ile uznasz, że zachodzi taka konieczność.

Możesz zauważyć, że jeden z graczy dominuje nad całą rozgrywką. Zachęcaj wówczas do udziału bardziej małomównych graczy. Wyobraź sobie, że gracze są aktorami na scenie, a ty kontrolujesz reflektor. Zadając pytania poszczególnym graczom, dajesz im pięć minut w blasku tego reflektora.

Żaden Badacz nie może być obecny w więcej niż jednym miejscu naraz, ale niektórzy gracze starają się być „wszędobylscy". Jeżeli zauważysz taki problem, przypomnij graczom, gdzie znajdują się ich postacie. Możesz nawet wykorzystać mapę i żetony, żeby jasno zilustrować położenie każdego Badacza. Jeśli żeton jednego z nich znajduje się w kuchni, a drugiego na strychu, wówczas zajmując się Badaczem na strychu, kierujesz swój reflektor wyłącznie na niego. Jeżeli któryś z pozostałych graczy spróbuje się wtrącić, przypomnij mu, gdzie się znajduje jego postać.

Właściwe obchodzenie się z grupą ludzi jest ważną umiejętnością dla Strażnika. Jeżeli wszyscy gracze są pełni entuzjazmu i pomysłów, świetnie, ale jeżeli wszyscy będą mówić jednocześnie, zapanuje chaos. Rozwiązaniem tego problemu jest skupienie uwagi. Skupiaj uwagę wyłącznie na tych graczach, którzy uczestniczą w obecnej scenie, a pozostałych poproś o cierpliwość. Pamiętaj, że możesz przechodzić od sceny do sceny, ale musisz to robić świadomie i zachować kontrolę nad wydarzeniami w obu z nich.

Jeżeli Badacze postanowią się rozdzielić, jasno ustal, kto uczestniczy w danej scenie. Doprowadź ją do końca lub do ciekawego fabularnie punktu, jak na przykład wstęp do walki, po czym przejdź do pozostałych graczy i zrób to samo. Nie pozwalaj, by pojedynczy gracze zbyt długo nie mieli nic do roboty. Zainspiruj się rolą reżysera serialu: to ty wołasz „akcja!" i „cięcie!".

Zazwyczaj w każdej ze scen uczestniczyć będzie wielu graczy. Rozmawiaj z uczestnikami sceny i pytaj ich, co robią ich Badacze. Nie pozwalaj, by którykolwiek z graczy dyktował innym, co mają robić ich postacie. Jeżeli gracz zadeklaruje, że Badacz innego gracza wykonuje określoną czynność, zwróć się do tego gracza i zapytaj go, co robi jego postać. Pamiętaj, że nie wszystko jest kwestią konsensusu. Jeżeli Badacz trzyma w ręce granat i gracz zadeklaruje, że wyciąga zawleczkę, to została ona wyciągnięta bez względu na to, co mówią inni gracze. Gracze mogą wpływać na działania innych Badaczy przez działania własnych bohaterów, ale żaden gracz nie może deklarować działań cudzej postaci.

Reagowanie na pomysły graczy

Twoi gracze często będą wpadać na pomysły, których nie wziąłeś pod uwagę na etapie planowania scenariusza. Wielu Strażników w takich sytuacjach odczuwa pokusę zablokowania działań graczy i skierowania ich na wymyślone przez siebie tory fabuły. Gdy jest to tylko możliwe, staraj się włączać sugestie graczy do opowieści, zwłaszcza wtedy, kiedy masz okazję obciążyć je komplikacjami. W większości sytuacji powinieneś unikać mówienia twardego „Nie". Mów raczej „Tak i…" albo „Tak, ale…".

Badacz postanawia zatelefonować na lokalny posterunek policji. Strażnik ma do wyboru trzy możliwości:

Nie: *Może pouczyć graczy, że telefonowanie na policję jest sprzeczne z duchem gry, ale takie rozwiązanie nikomu nie przyniesie satysfakcji.*

Tak i…: *Zamiast blokować zamiar gracza, Strażnik może zdecydować, że linia telefoniczna została przecięta, Badacz nie może się dodzwonić na posterunek albo w słuchawce słychać tylko szaleńcze odgłosy nie z tego świata.*

Tak, ale…: *Na wezwanie Badacza stawia się policjant, ale okazuje się skorumpowany i sprzymierzony z kultystami.*

TEST POMYSŁOWOŚCI

Twoje opisy decydują o tym, jak gracze postrzegają świat gry. Pamiętaj, że gracze nie widzą, co jest w twojej głowie; reagują tylko na to, co mówisz. Następny krok, jaki powinni podjąć Badacze, może ci się wydawać oczywisty, ale im może nigdy nie przyjść do głów. Powinieneś się starać znaleźć zdrową równowagę – nie podawać graczom wskazówek na tacy, ale też nie ukrywać ich zanadto. Może się to wydawać łatwe, ale wcale takie nie jest. Gracze często niewłaściwie interpretują

wskazówki albo wręcz zapominają o podpowiedziach, bez których akcja nie może ruszyć z miejsca. W miarę rozwoju fabuły może się też zdarzyć tak, że nie będziesz w stanie podsunąć graczom ważnej poszlaki. Gra prawdopodobnie utknie wtedy w miejscu, co jest powodem obaw Strażników i graczy. Możesz oczywiście pozwolić graczom na rzut kośćmi, który pozwoli im znaleźć wskazówkę, ale co będzie, jeżeli test okaże się nieudany? Każesz im testować aż do skutku?

W takich sytuacjach pomocny jest test Pomysłowości. Gracze otrzymają wskazówkę bez względu na to, czy test się powiedzie, czy też nie. Test Pomysłowości jest istotnym i rzadkim wydarzeniem i nie decyduje o tym, czy gracze zdobędą wskazówkę, tylko jak na nią wpadną.

Celem testu Pomysłowości jest zawsze przywrócenie śledztwa na właściwy tor. Strażnik powinien zacząć od ustalenia, którą kluczową wskazówkę gracze przegapili, a następnie wyznaczyć według niej stopień trudności testu Pomysłowości. Potem gracz, którego Badacz ma najwyższą wartość INT, wykonuje test.

- Jeżeli Strażnik nie wspomniał o wskazówce, poziom trudności testu jest normalny (gracz musi uzyskać wynik równy lub niższy niż wartość INT Badacza). Szansa powodzenia jest znaczna, poza tym trudno oczekiwać od graczy, by kierowali się nieznanymi faktami.
- Jeżeli wskazówka pojawiła się w grze, ale jej znaczenie nie zostało podkreślone, poziom testu jest trudny. Gracze mieli szansę skorzystać z podpowiedzi, ale ją przegapili. Jeżeli od sesji, na której pojawiła się wskazówka, minęło kilka tygodni, możesz zmniejszyć poziom trudności do normalnego. Standardowy poziom trudności testu Pomysłowości jest zawsze trudny.
- Jeżeli Strażnik w jasny sposób przedstawił wskazówkę (np. wspomniał o niej kilka razy) albo gracze sami o niej rozmawiali, poziom trudności testu wzrasta do ekstremalnego.

Ustalanie poziomu trudności testu może się z pozoru wydawać nielogiczne, bo im jaśniejsza wskazówka, tym trudniejszy jest rzut. Strażnik nie próbuje jednak ustalić, jaka jest szansa, że Badacze uświadomią sobie znaczenie wskazówki, bo jako bohaterowie fikcyjni są niezdolni do rozumowania. Strażnik daje graczom szansę podjęcia ryzyka i poniesienia konsekwencji w razie porażki w teście. Notowanie lub zapamiętywanie wskazówek, które pojawiły się w grze, to zadanie graczy. Należy zachować równowagę pomiędzy udzielaniem graczom wskazówek a uświadamianiem im ich znaczenia. Test Pomysłowości stanowi odzwierciedlenie tej równowagi. Jeżeli Strażnik nie wspomniał o wskazówce, należy przywrócić równowagę i zmniejszyć poziom testu na rzecz graczy, stąd wysoka szansa powodzenia i uzyskania podpowiedzi za darmo. Jeżeli jednak wskazówka była oczywista i gracze przegapili ją przez własną nieuwagę, to zmarnowali swoją szansę i stąd ekstremalny poziom testu Pomysłowości.

Sukces w teście Pomysłowości

Jeżeli gracz uzyska sukces w teście Pomysłowości, Strażnik powinien ujawnić wskazówkę, zdradzając dość informacji, żeby popchnąć fabułę w jasno określonym kierunku. Strażnik powinien się oczywiście starać nie tyle po prostu powiedzieć graczom to, co muszą wiedzieć, ile wpleść wskazówkę w opowieść. Jeżeli wskazówka nie pojawiła się wcześniej w grze, należy kreatywnie przekazać ją graczom.

Po wykonaniu testu Pomysłowości Strażnik zyskuje pełną kontrolę i może przyspieszyć bieg czasu gry albo postawić Badaczy w dowolnej sytuacji, którą uzna za właściwą dla fabuły. Nie należy jednak zwiększać zagrożenia dla Badaczy w wyniku udanego testu.

Podczas zbierania informacji o tajemniczym kulcie, Badacze odwiedzają antykwariat. Trafili tam po znalezieniu zakładki z adresem sklepu pomiędzy stronicami okultystycznej księgi. Badacze mieli nadzieję, że natrafią na kolejne tomy z wiedzą tajemną. Gracze nie wiedzą, że antykwariat prowadzą kultyści, a ich Badacze widzieli już wcześniej samego antykwariusza, ale nie udało im się go rozpoznać podczas wizyty. Strażnik poprosił wówczas wszystkich o wykonanie testu Spostrzegawczości, aby sprawdzić, czy któryś z Badaczy zdoła rozpoznać antykwariusza. Uznał, że jeżeli im się to nie uda, akcja może się potoczyć w interesującym kierunku. Patrząc z perspektywy czasu, Strażnik rozumie, że popełnił błąd.

Teraz, dwie sesje później, Badacze wyczerpali już wszystkie tropy i poprosili o test Pomysłowości. Strażnik wyraża zgodę i zastanawia się, jakiej wskazówki im udzielić. Dochodzi do wniosku, że antykwariat, jako kluczowa dla kultu lokacja, silnie się łączy z główną linią fabuły.

Chociaż Strażnik kilkakrotnie wspomniał o antykwariuszu, gracze nigdy z nim nie rozmawiali i całkowicie pominęli go w swoich dyskusjach. Strażnik wyznacza trudny poziom testu. Gracz, którego Badacz ma najwyższą INT, rzuca kośćmi i uzyskuje wynik poniżej połowy wartości cechy, odnosząc sukces.

Strażnik opisuje, jak Badacze siedzą i wspólnie zastanawiają się nad zebranymi poszlakami. „Postanawiacie raz jeszcze sprawdzić wszystkie zebrane dotychczas informacje. (Strażnik zwraca się do jednego z graczy:) Dziesięć dni później znowu trafiasz do antykwariatu na Charing Cross Road. Pamiętasz to miejsce? Tym razem w środku jest kilku klientów i jeden z nich rozmawia z właścicielem. Przypominasz sobie, jak udało ci się zakraść na spotkanie kultystów i już wiesz, że i on tam wtedy był. Na szczęście nie zauważył, jak wchodziłeś, więc możesz łatwo się wymknąć z antykwariatu".

To powinno wystarczyć, by ruszyć fabułę z miejsca.

Porażka w teście Pomysłowości i dalsze kłopoty

Jeżeli gracze poniosą porażkę w teście Pomysłowości, ich kłopoty zaczną się na dobre. W tej sytuacji Strażnik ma prawo postawić dowolnego z Badaczy (niekoniecznie tego, którego gracz poniósł porażkę) w naprawdę trudnym położeniu. Strażnik powinien pomyśleć o tym, jaką wskazówkę zamierzał zdradzić graczom, a następnie wymyślić najgorszą możliwą sytuację, w jakiej gracz mógłby ją sobie przypomnieć. Strażnik rozpoczyna dalszą grę *in medias res*, czyli w trakcie wydarzeń, a gracze muszą sobie jakoś poradzić z sytuacją, w jakiej zostaną postawieni.

Może się zdarzyć, że twoi gracze nigdy nie uciekną się do testu Pomysłowości. Być może nigdy nie zdarza im się niczego pominąć albo zawsze mają własny pomysł na to, jak fabuła mogłaby potoczyć się dalej. Aczkolwiek nawet jeżeli gracze utkną w miejscu, mogą być po prostu nazbyt ostrożni, by poprosić o test Pomysłowości. W takiej sytuacji możesz zamknąć aktualny rozdział scenariusza i przejść do fazy rozwoju Badaczy, testów rozwoju umiejętności itp. Potem zapytaj graczy, co ich Badacze zamierzają dalej robić. Jeżeli odniesiesz wrażenie, że się pogubili, zaproponuj im rozpoczęcie kolejnej sesji od testu Pomysłowości i ustal w ten sposób, czy sytuacja na początku kolejnego rozdziału rozpocznie się w korzystnych dla nich okolicznościach, czy też wręcz przeciwnie.

Kontynuując wcześniejszy przykład, zastanówmy się, co by było, gdyby test Pomysłowości okazał się nieudany. Strażnik opisuje sytuację, wiedząc, jaką wskazówkę podsunąć graczom (antykwariusza i jego związek z kultem). „Kolejne cztery tygodnie [Uwaga: gracze zmarnowali czas w konsekwencji nieudanego testu Pomysłowości] spędziliście na bezskutecznym sprawdzaniu martwych tropów. Siedząc w kawiarni, zauważacie po przeciwnej stronie ulicy znajomą witrynę antykwariatu. Dopijacie kawę i przechodzicie przez ulicę, by zajrzeć do sklepu i zobaczyć, czy nie uda wam się znaleźć jakichś rzadkich ksiąg. Przez jakiś czas przeszukujecie półki i umyka wam fakt, że antykwariat coraz bardziej wypełnia się klientami. Nagle wzrok jednego z was przyciąga błysk metalu i po chwili już wszyscy widzicie, że klienci sklepu ruszają na was z kindżałami w rękach. Zauważacie jeszcze, jak antykwariusz opuszcza żaluzje i obraca tabliczkę z „Otwarte" na „Zamknięte".

Zwróć uwagę, że gracze nie mogą zacząć działać ani przerwać twojego opisu, dopóki im na to nie pozwolisz i nie przywrócisz normalnej akcji gry. Opisując scenę, Strażnik udziela graczom informacji niezbędnych do powrotu na właściwy trop. Teraz już wiedzą na pewno, że antykwariat należy do kultu.

Szczęście i bohaterowie niezależni

Jeżeli z wyprzedzeniem ustalisz, że gracze spotkają swego arcywroga w pewnym magazynie i nie uda im się go ani schwytać, ani zabić, zrobisz z graczy statystów we własnej opowieści. Pamiętaj, że oś *Zewu Cthulhu* stanowi opowieść tworzona wspólnie przez Strażnika i graczy. Unikaj ustalania z góry wyniku sytuacji, w które zamieszani są Badacze.

Załóżmy, że chcesz zrobić wszystko, by arcywróg nie zginął i nie wpadł w ręce graczy. Możesz to osiągnąć za sprawą przyznania mu puli Szczęścia. Nie gwarantuje mu to ucieczki, ale znacząco zwiększa skuteczność złoczyńcy oraz szansę wymknięcia się Badaczom zgodnie z zasadami gry (patrz **Wydawanie punktów Szczęścia**, str. 110).

Jeżeli w twoim scenariuszu (a tym bardziej w kampanii) pojawia się ważny bohater niezależny, który powraca kilka razy w toku fabuły, możesz przyznać mu pulę Szczęścia równą wartości Mocy. Szczęście można wydawać dla poprawienia wyników testów, ale po wyczerpaniu puli nie można odzyskać wydanych punktów. Bohater niezależny może w ten sposób siać chaos i wymykać się Badaczom, ale jego szczęście w końcu się wyczerpie.



Latające polipy są bardzo niebezpiecznymi istotami z mitów

Jednym z powodów, dla których warto ograniczać używanie Szczęścia przez BN-ów, jest fakt, że wielu z nich pojawi się w scenariuszu tylko raz. Zużycie całej puli za jednym razem zrobiłoby z nich bardzo potężne postacie w krótkim czasie obecności w rozgrywce. Z kolei w przypadku BN-ów pojawiających się wielokrotnie warto ostrożnie wydawać dostępne punkty Szczęścia, żeby starczyły na dłużej.

UDZIELANIE INFORMACJI

Jako Strażnik musisz być gotowy na to, że gracze będą zadawać pytania. Może się to wydawać oczywiste, ale czasami podczas śledztwa mogą paść pytania, na które nie jesteś przygotowany. Jeżeli na przykład doszło do morderstwa, musisz mieć w głowie jasny obraz tego, co zaszło na miejscu zbrodni i jak konkretnie zginęła ofiara. Gracze mogą pytać o obecność śladów błota na dywanie, o świadków zdarzenia i o to, czy w koszu na śmieci znajduje się narzędzie zbrodni. Jeśli wiesz dokładnie, jaki był przebieg wydarzeń, zdołasz odpowiedzieć nawet na nieprzewidziane pytania. Być może nie zastanawiałeś się dotąd nad konkretnym szczegółem i przez to nie wiesz, czy na dywanie są ślady błota. Ponieważ jednak dokładnie rozpracowałeś, jak doszło do zbrodni, wiesz doskonale, czy intruzi włamali się przez okno w gabinecie (pod którym może znajdować się klomb). W takim przypadku dywan istotnie może być zabłocony.

Udzielając graczom informacji, postaraj się ograniczać do opisywania znalezionych dowodów i śladów. Pozwól im samodzielnie wydedukować, co dokładnie zaszło. Możesz więc zdradzić, że na dywanie jest błoto, ale nie wyjaśniaj, jak się tam znalazło.



Pamiętaj, by pozostawić miejsce na tajemnice i wątpliwości, które wspierają nastrój intrygi. Niewiedza, niepewność i wątpliwości sprzyjają grozie. Ograniczaj się do opisywania tego, co postrzegają Badacze, a wnioskowanie pozostaw graczom.

Jeżeli Badacze zastrzelą potwora, nie mów „Potwór nie żyje". Poinformuj ich tylko, że nie widzą żadnych oznak życia. W ten sposób wzbudzisz niepewność – czy zagrożenie ustało? Dopiero test Pierwszej Pomocy lub Medycyny pozwoli im ustalić, czy istota na pewno nie żyje.

Załóżmy, że Badacze poniosą porażkę w teście Spostrzegawczości podczas przeszukiwania pomieszczenia. W takiej sytuacji nie mów im, że nic tam nie ma. Powiedz, że niczego nie znaleźli, a zaczną się zastanawiać, czy coś im nie umknęło. Dopiero forsowany test Spostrzegawczości pozwoli im ustalić, czy nie przegapili ważnej wskazówki.

Gracze są świetni w wymyślaniu zaskakujących metod prowadzenia dochodzeń. Bądź więc kreatywny i staraj się wplatać ich pomysły w fabułę. Pozwól im znajdować wskazówki tam, gdzie ma to sens. Gracz może na przykład wpaść na to, by przeszukać pomieszczenie w nadziei odnalezienia drzewa genealogicznego ofiary morderstwa. W twoim scenariuszu mogło nie być mowy o niczym podobnym, ale jest całkiem prawdopodobne, że ofiara była w posiadaniu historii swojej rodziny. Wynagrodź pomysł gracza i staraj się go rozbudować. Pamiętaj o „Tak i…" oraz „Tak, ale…".

Tak i…: Drzewo genealogiczne znajduje się w kronice rodowej, w której można znaleźć dodatkowe wskazówki.

Tak, ale…: Załóżmy, że nie chcesz, by gracze zbyt łatwo odkryli wskazówkę. Możesz uznać, że nie znaleźli wśród książek drzewa genealogicznego, tylko kronikę rodową, z której ktoś wyrwał kilka pierwszych stron lub wymazał niektóre imiona.

Każda z powyższych możliwości zachęca do dalszego dochodzenia. Każda jest też lepsza od zwykłego zablokowania pomysłu gracza słowami: „Nie, nie znalazłeś drzewa genealogicznego".

TESTY PERCEPCJI

W grze *Zew Cthulhu* istnieją trzy główne umiejętności związane z percepcją:

- **Spostrzegawczość:** określa głównie zdolność obserwacji wizualnej, ale można ją stosować również do testów smaku lub zapachu.
- **Nasłuchiwanie:** postrzeganie i identyfikacja dźwięków.
- **Psychologia:** rozumienie motywacji i intencji innych postaci.

Jeżeli gracz uzyska sukces w teście umiejętności związanej z percepcją, powinien uzyskać dostęp do informacji ważnych dla scenariusza (czyli wskazówek).

Zazwyczaj to Strażnik zarządza test percepcji, ale gracz może poprosić o takowy, jeżeli jego Badacz aktywnie poszukuje wskazówki, na przykład przeszukując pomieszczenie (Spostrzegawczość) albo próbuje ustalić, czy ktoś kłamie (Psychologia).

Unikaj sytuacji, w których jedna wskazówka jest kluczem do całego scenariusza. Pomimo twoich wysiłków gracze mogą ją przegapić, szczególnie jeśli zdarzy im się całkowicie pominąć lokację ze wskazówką. Możesz zastosować jedną z kilku strategii, aby uniknąć takich sytuacji. Wskazówka może być dostępna na kilka sposobów, a informacja nie musi być ujęta tak samo. Ważne, by kierowała graczy na właściwy tor śledztwa. Jeżeli mimo wszystko przeoczą wskazówkę, nie martw się – zawsze pozostaje ci **test Pomysłowości** (str. 220).



Wskazówki można podzielić na dwie kategorie: oczywiste wskazówki i ukryte wskazówki. Przed wykonaniem testu powinieneś zdecydować, do której kategorii zalicza się informacja.

Oczywiste wskazówki

Jeżeli chcesz, by gracze poznali jakąś informację, powinieneś zadbać o to, by wskazówka była oczywista. Tego rodzaju wskazówki są pomocne na sesjach opartych na wyraźnej fabule, szczególnie zaś wtedy, kiedy przeoczenie informacji może sprawić, że gracze się pogubią. Odkrywanie oczywistych wskazówek nie wymaga testów.

Ta sama lokacja może zawierać zarówno oczywiste wskazówki, jak i ukryte. Ślady kurzu na biurku mogą być oczywistą wskazówką, że jedna z książek została poruszona, ale pojedynczy jasny włos pośród kurzu może pozostać niewykryty. Wskazówka o poruszonej książce jest więc oczywista, a jasny włos to ukryta wskazówka.

Jeżeli jest szansa, że wskazówkę może zauważyć tylko jeden z graczy, zdecyduj, któremu z nich ją podsuniesz. Możesz na przykład wybrać gracza, który do tej pory był najmniej zaangażowany w sesję albo odgrywającego Badacza o najwyższej wartości Spostrzegawczości.

Badacze przeszukują miasteczko w celu odnalezienia kultysty. Strażnik zawczasu przygotował atrakcyjną scenę dziejącą się w nawiedzonym domu, ale gracze na razie o tym nie wiedzą. Strażnik chce, żeby gracze rozpoznali przyczajonego kultystę i poszli za nim do nawiedzonego domu. Uznając kultystę za oczywistą wskazówkę, Strażnik informuje graczkę, że Harvey zauważa podejrzanego typa, który skręca w zaułek. Ku zaskoczeniu wszystkich Harvey woła „Zatrzymać go!" i puszcza się biegiem w pościg, zanim pozostali Badacze mają okazję go powstrzymać.

Ukryte wskazówki

Znalezienie ukrytej wskazówki może w jakiś sposób pomóc Badaczom, ale nie jest kluczowe dla rozwoju akcji. Jeżeli uznasz, że zarówno znalezienie, jak i przeoczenie danej wskazówki może pchnąć akcję w interesującym kierunku, możesz się posłużyć ukrytą wskazówką. Kiedy gracz prosi o możliwość testu percepcji, powinieneś z reguły stosować zasady dla ukrytych wskazówek.

Ukryte wskazówki służą dwojakiemu celowi:

- Stanowią okazję do zdobycia użytecznych informacji.
- Tworzą napięcie, kiedy gracz ponosi porażkę w teście i ma świadomość, że coś mu umknęło.

Testy percepcji dla ukrytych wskazówek

Każdy z Badaczy mający szansę znaleźć wskazówkę powinien wykonać test percepcji (Nasłuchiwania, Psychologii, Spostrzegawczości lub kombinacji tych umiejętności). Wybierz stopień trudności testu i ujawnij go graczom przed rzutem kośćmi. Informację udostępnij temu z graczy, który uzyskał najwyższy sukces, a w przypadku remisu pozwól, by Badacze zauważyli wskazówkę jednocześnie albo też zdradź ją postaci o najwyższej umiejętności (wybór należy do ciebie).

Nieudane testy percepcji przy poszukiwaniu ukrytych wskazówek pełnią dodatkową funkcję: jasno wskazują graczom, że ich Badacze coś przeoczyli. Zwróć uwagę, że istnieje dysonans pomiędzy wiedzą graczy a ich Badaczy. Gracze wiedzą na pewno, że wskazówka czeka na odkrycie, ale Badacze nie mają pojęcia, że coś przegapili. W takiej sytuacji gracze mają trzy możliwości i tylko od ich preferencji oraz stylu gry zależy, którą z nich wybiorą. Mogą więc:

Zignorować to i grać dalej zgodnie ze stanem wiedzy ich Badaczy.

Forsować test percepcji, tłumacząc postępowanie postaci przeczuciem i próbą wytężenia zmysłów, by znaleźć wskazówkę;.

Grać tym, co mają, czyli próbować odgadnąć, czego dotyczy wskazówka, a następnie działać w zgodzie z domysłem, zamiast ryzykować konsekwencje nieudanego forsowanego testu. Naturalnie w tej sytuacji nie ma gwarancji, że gracz odgadnie prawdę.

Konsekwencje porażki forsowanego testu percepcji

Bez względu na to, kto i dlaczego poprosił o test percepcji, gracz ma prawo forsować test, jeżeli umie to uzasadnić postępowaniem Badacza. Testy percepcji można stosować w wielu różnych sytuacjach, dlatego i konsekwencje porażki mogą być bardzo zróżnicowane.

Poniżej znajdziesz kilka pomysłów na negatywne konsekwencje nieudanego forsowanego testu percepcji:

- Badacze marnują czas na bezowocne poszukiwania i zostają zaskoczeni przez wrogów.
- Badacze pozostawiają wyraźne ślady przeszukania pomieszczenia, niszczą przedmioty albo nie odstawiają ich na miejsce.
- Kiedy jeden z Badaczy jest zajęty przeszukiwaniem, wróg zakrada się, by wciągnąć go w zasadzkę.

Badacze, śledząc kultystę, trafili do starego domu. Strażnik uznaje, że kultysta ukrywa się w głównej sypialni, ale zostawił za sobą ślady krwi. Czy Badacze zdołają dostrzec krwawy trop? Strażnik przewiduje, że w każdym wypadku dojdzie do ciekawych zwrotów akcji. Gracze i tak zamierzają przeszukać dom, a przeoczenie tropu niczego nie zepsuje. Odnalezienie śladu dałoby im jednak przewagę, dlatego Strażnik uznaje go za ukrytą wskazówkę. Zarządza test Spostrzegawczości. Test jest trudny, bo Badacze mają tylko jedną latarkę.

Wszyscy Badacze ponoszą porażkę w teście i nie natrafiają na ślady krwi. Napięcie narasta – gracze już wiedzą, że coś przeoczyli. Mogą zdecydować, że ich Badacze opuszczają dom albo poświęcają więcej czasu na przeszukiwanie. W tym drugim wypadku mają prawo do forsowanego testu. Konsekwencją porażki mogą być rany odniesione w wyniku zasadzki kultysty albo też jego ucieczka podczas przedłużających się poszukiwań.

- W wyniku zbyt wyraźnej obserwacji Badacz obraża i negatywnie nastawia do siebie podejrzanego.
- Badacz nasłuchiwał odgłosu nadciągającego zagrożenia. Tymczasem zagrożenie usłyszało jego i właśnie nadchodzi!

Testowanie więcej niż jednej umiejętności percepcji

W niektórych sytuacjach wybór umiejętności percepcyjnej może być dyskusyjny. Jeżeli bohater niezależny zamierza dobyć broni, by zaatakować Badacza, gracz może wykonać test Spostrzegawczości, by dostrzec ukrytą broń, albo test Psychologii, by przejrzeć intencje BN-a. W takim wypadku pozwól graczowi wykonać jeden test i porównaj go z wyższą z wartości umiejętności.

Harvey jest gościem lorda Foxtona, który zaprawił kawę Badacza narkotykiem. Strażnik chce jednak dać Harveyowi szansę zauważenia niebezpieczeństwa i zarządza test percepcji. Strażnik pozwala graczce wykonać test łączony i porównuje rezultat z wartością Spostrzegawczości oraz Psychologii Harveya. Gdyby test dotyczył Psychologii, Harvey wyczułby, że coś jest nie tak, zauważywszy niepokój lorda Foxtona. Gdyby w grę wchodziła Spostrzegawczość, Harvey zauważyłby, że jego kawa ma dziwny zapach.

Testy percepcji oraz cele graczy

Zazwyczaj celem testu percepcji jest po prostu znalezienie wskazówki, ale gracz ma prawo podać cel bardziej konkretny, na przykład: „Chcę przeszukać pokój. Mam nadzieję znaleźć w nim dziennik albo pamiętnik, który da mi jakieś pojęcie o tym, gdzie szukać zaginionej osoby". Jeżeli uważasz, że Badacz ma szansę znaleźć coś podobnego, zaakceptuj cel gracza i pozwól mu wykonać test. Jeżeli nie, zmodyfikuj cel albo posłuż się techniką „Niczego tu nie ma…", opisaną poniżej.

Niczego tu nie ma?

Nie zarządzaj testów percepcji, jeżeli Badacze nie mają szans nic znaleźć. Pamiętaj, że standardowym celem testu percepcji jest zawsze znalezienie wskazówki. Jeżeli nie ma wskazówki, nie ma potrzeby wykonywać rzutu. Wskazówka powinna być istotną informacją i wzbogacać fabułę o interesujące szczegóły.

Jeżeli gracz poprosi o test Spostrzegawczości, możesz na to zezwolić nawet wtedy, gdy na miejscu nie ma żadnych wskazówek. Cel testu powinien być zdefiniowany jako „poszukiwanie wskazówek" albo bardziej konkretnie, na przykład „poszukiwanie dziennika Jeffersona". Jeśli cel zostanie osiągnięty (czyli test będzie udany), gracz odkryje, że na miejscu z pewnością nie ma żadnej wskazówki ani poszukiwanego przedmiotu.

Psychologia

Gracz, który wykona udany test Psychologii, powinien poznać prawdę o sytuacji. Jeżeli test się nie powiedzie, możesz poczuć pokusę, by zwodzić gracza. Jeśli jednak będziesz to robił za każdym razem, gracz (wiedząc, że poniósł porażkę w teście) będzie miał świadomość, że prawda jest odwrotna od twojej odpowiedzi. Zamiast więc mówić graczowi przeciwieństwo prawdy, powiedz mu, co tylko zechcesz. Różnica polega na tym, że gracz nie będzie miał pewności, czy może polegać na twojej odpowiedzi.

Harvey pokazuje barmanowi zdjęcie zaginionego przyjaciela i pyta: „Widziałeś tego człowieka?". Strażnik opisuje, jak barman zerka na zdjęcie, po czym powraca do polerowania szklanki. „Widzę go pierwszy raz w życiu", rzuca. Graczka Harveya prosi o test Psychologii, by stwierdzić, czy barman kłamie, ale test kończy się porażką. „Wygląda na to, że mówi prawdę", odpowiada z uśmiechem Strażnik.

Graczka Harveya wie, że barman kłamie, ale nie może czuć się pewna. Może powinna zdecydować się na forsowanie rzutu, proponując barmanowi łapówkę albo uciekając się do gróźb?

REKWIZYTY

Rekwizyty oraz pomoce wizualne są częstym elementem sesji *Zewu Cthulhu*. Zazwyczaj wręcza się je graczom, kiedy Badacze trafią na ważne informacje, na przykład list albo fragment księgi. Dostępne scenariusze często zawierają pomoce (albo są one dostępne do pobrania online), co pozwala Strażnikom wydrukować i wyciąć potrzebne fragmenty.

Dobrym przykładem rekwizytu jest odręcznie napisany list od anonimowego informatora, mapa wskazująca położenie grobowca starożytnego czarownika albo wycinek z gazety donoszący o pojawieniu się Wielkiej Stopy.

Rekwizyty pełnią kilka funkcji. Pierwsza jest czysto sensoryczna: starannie przygotowany rekwizyt pozwala pogłębić wrażenie immersji. Druga funkcja to informowanie graczy. Rekwizyt stanowi wygodny sposób podawania graczom informacji, do których mogą później swobodnie wracać. Ponadto rekwizyt pozwala przenieść uwagę z ciebie, Strażnika Tajemnic, na osobę, która go otrzymała. Jeżeli rekwizyt ma trafić do całej drużyny, zachęć gracza, by odczytał go na głos.

Niektórzy Strażnicy lubują się w ręcznym przygotowywaniu rekwizytów bez względu na to, czy prowadzą własny scenariusz, czy któryś z dostępnych w druku. Takie rekwizyty bywają niekiedy prawdziwymi dziełami sztuki. Łatwo osiągnąć wyjątkowy efekt mimo użycia prostych technik. List można więc napisać wiecznym piórem albo na pożółkłej kartce ze starego notesu. Papier można też barwić kawą w celu osiągnięcia efektu postarzania. Fragment ubrania ze sklepu z używaną odzieżą (rękawiczki albo podartej koszuli) można poplamić sztuczną krwią, a następnie wręczyć graczom, gdy Badacze przeszukują miejsce jakichś mrocznych działań.

Podczas opisywania miejsc i ludzi przydają się również fotografie z epoki oraz pocztówki kupione na targach staroci.

Jeżeli gra toczy się w czasach bliższych współczesnym, Strażnik może przygotować nagraną wiadomość dla Badaczy albo nawet krótki filmik stosowny do scenariusza. Możliwości są dosłownie nieskończone, a niektórzy Strażnicy stawiają nawet całe strony internetowe na potrzeby scenariusza.

Używanie rekwizytów bardzo wzbogaca grę, bez względu na to, czy poświęcasz czas na ich ręczne przygotowywanie, pobierasz je z Internetu, czy też kserujesz z drukowanych scenariuszy. Baw się dobrze i przekonaj się, co zdołasz wymyślić.

Słuchaj tego, co mówią gracze i obserwuj, jak reagują na rekwizyty i pomoce wizualne. Jeżeli na widok mapy i figurek od razu się ożywiają, używaj ich częściej. Jeśli uważnie badają każdy detal rekwizytu, stosuj je częściej. Zazwyczaj reakcje będą mieszane, bo każdy gracz reaguje na coś innego. Nie przejmuj się tym, staraj się zachować równowagę i po prostu poprowadzić dobrą sesję.

STOSOWANIE ZASAD

Zasady przedstawione w niniejszym podręczniku stworzono na tyle elastycznie, by można było je stosować w każdej sytuacji.

W skrócie zasady są następujące:

- Bez względu na sytuację intencje graczy definiują ich cele.
- Należy tak dobierać testowane cechy i umiejętności, aby jak najlepiej odzwierciedlić sytuację.
- Jeżeli sytuacja zależy nie tyle od działań Badaczy, ile od czynników zewnętrznych, należy odwołać się do testu Szczęścia.

Zasady a konkretne sytuacje

Poniżej znajdziesz garść celów, jakie mogą obrać gracze, oraz przykładów zastosowania zasad przez Strażnika do rozstrzygnięcia sytuacji. Nie są to zasady obowiązkowe, a jedynie sugestie, które mają na celu pomóc Strażnikom zrozumieć, jak należy stosować testy wobec różnych celów graczy.

Wygrana w kasynie

Większość gier hazardowych oparta jest na szczęściu, ale szanse zawsze leżą po stronie kasyna. Dlatego zwykły test Szczęścia byłby tu zbyt szczodrym rozwiązaniem. Być może w tej wyjątkowej sytuacji Strażnik mógłby poprosić gracza o wykonanie testu przeciw połowie wartości Szczęścia. Jeżeli chcesz odtworzyć nastrój towarzyszący grom hazardowym, być może potrzebne będą zasady stworzone specjalnie na tę okazję. Możesz na przykład poprosić gracza o trzy kolejne testy Szczęścia podczas wieczoru w kasynie i zawczasu przygotować konsekwencje sukcesów i porażek. Pozwól graczowi określić, ile pieniędzy przeznacza na grę. Jeżeli gracz zwycięży we wszystkich trzech testach, uzyska dużą wygraną, w wysokości dziesięciokrotnej wartości stawki. Jeśli pozytywnie zaliczy dwa testy, wygra znacznie mniej. Jeżeli tylko jeden test zakończy się powodzeniem, gracz zaledwie wyjdzie na swoje, a porażka będzie oznaczać, że Badacz zakończył wieczór z poważnym długiem.

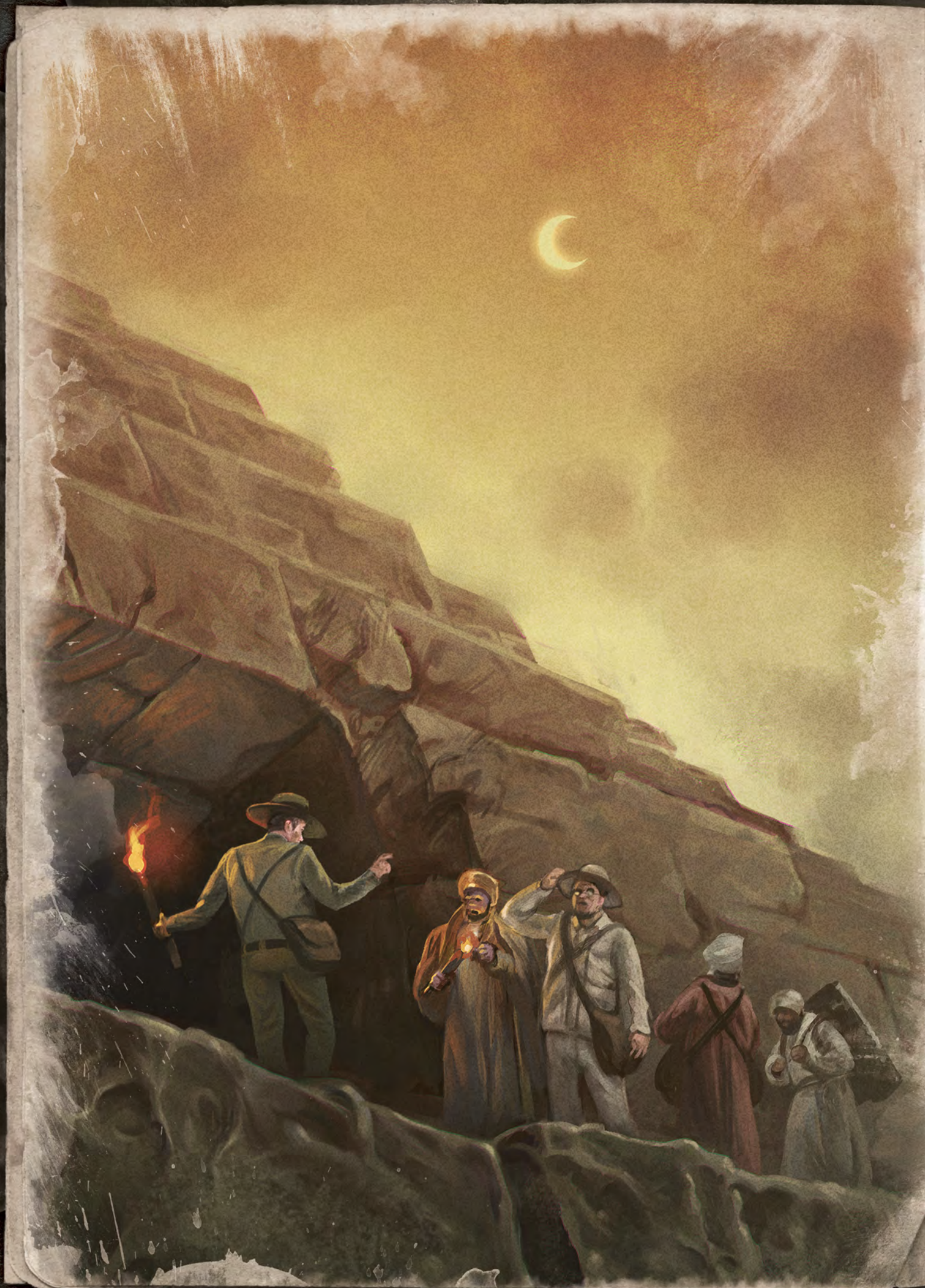
Zastawianie zasadzki

Celem Badacza jest ukrycie się i zaatakowanie z przewagą zaskoczenia. Jeżeli gracz pomyślnie zda test umiejętności (przeciw Spostrzegawczości wroga), możesz mu przyznać kość premiową do pierwszego ataku albo po prostu zapewnić automatyczny sukces.

Pływaj albo toń

Badacz wpadł do wzburzonej wody i albo uda mu się dopłynąć do brzegu, albo utonie. Strażnik zarządza test Pływania i określa cel jako „dopłynięcie do bezpiecznego miejsca". Jeżeli gracz poniesie porażkę, nie uda mu się odpłynąć wystarczająco daleko i może się zakrztusić wodą. Będzie wówczas zmuszony wykonać test KON, inaczej jego Badacz otrzyma 1K6 obrażeń co rundę (patrz **Inne rodzaje obrażeń**, str. 136 i 138). Sytuacja wymaga forsowania testu – jedyną alternatywą jest poddanie się nurtowi i śmierć w wyniku utonięcia. Jeżeli forsowany test się nie powiedzie, półprzytomny Badacz w dalszym ciągu będzie otrzymywał 1K6 obrażeń co rundę. Strażnik stanie przed ważną decyzją: albo zagrozi życiu Badacza, albo też woda wyrzuci w końcu nieprzytomnego nieszczęśnika na brzeg w innym miejscu. W pierwszym przypadku Badacz nadal będzie tracił punkty Wytrzymałości co rundę, dopóki nie uratuje go inny Badacz albo bohater niezależny. Jeżeli w pobliżu nikogo nie ma, Strażnik może zrezygnować z obrażeń od utonięcia i zdecydować, że nieudany forsowany test oznacza dla Badacza ocknięcie się na nieznanym brzegu, bez dobytku i w bardzo złym stanie.





Duszenie przeciwnika

Najpierw gracz musi zastosować manewr, którego celem powinno być „pochwycenie ofiary w sposób umożliwiający uduszenie". Pozwalają na to standardowe zasady walki. Po zakończeniu manewru atakujący Badacz (dysponujący kością premiową za udany manewr) może podczas każdej kolejnej rundy dusić przeciwnika, wykonując testy Walki Wręcz jak dla normalnego ataku. Zadawane obrażenia należy opisywać jako efekty duszenia. Zwróć uwagę, że sytuacja nie wymaga specjalnych zasad.

Zasady domowe

Jeżeli chcesz stworzyć specjalne zasady na użytek konkretnych sytuacji, najpierw dwa razy się zastanów.

Czy jesteś pewien, że standardowe zasady nie wystarczą do rozstrzygnięcia sytuacji? Czy nowa zasada znacząco wzbogaci grę?

Zew Cthulhu zawiera szczegółowe zasady walki, pościgów, magii, szczęścia, poczytalności oraz obrażeń. Na potrzeby wszystkich innych zagadnień stosuje się testy umiejętności. Nie ma na przykład odrębnych zasad dotyczących przetrwania bez jedzenia i wody albo tego, ile czasu potrzeba na zhakowanie sieci komputerowej. W takich sytuacjach decyzja należy do Strażnika i jest uzależniona od scenariusza. Strażnik powinien opierać się na standardowych zasadach oraz własnej ocenie sytuacji. Jeżeli jednak któreś z tych zagadnień okaże się kluczowe dla scenariusza, konieczne może być stworzenie zasady specjalnej określającej to jedno konkretne zagadnienie.

Staraj się, by wszelkie specjalne zasady były jasne i łatwe do stosowania. Skup się na jednej umiejętności (cesze) lub ich niewielkiej liczbie i decyduj, jak wyznaczać poziomy sukcesu. Staraj się wbudować w swoją zasadę konieczność podejmowania znaczących decyzji przez graczy. Mogą one wpłynąć na poziom trudności lub zmienić wykorzystywaną umiejętność.

Załóżmy, że piszesz scenariusz, na początku którego Badacze znajdują się pośrodku pustyni z ograniczonymi zapasami wody i żywności. Twoim celem jest stworzenie zasady, która będzie oddawała efekty głodu, pragnienia oraz zmęczenia. Podróż przez pustynię narazi Badaczy na odwodnienie, dezorientację, głód, oparzenia słoneczne oraz wyczerpanie. Stwierdzasz, że główną cechą związaną z tymi zjawiskami jest KON. Błądzenie po pustyni może ostatecznie doprowadzić do śmierci, dlatego utrata PW będzie obrazowała porażki poniesione w testach. Gracze będą musieli wykonać test KON za każdy dzień w świecie gry spędzony na pustyni. Porażka będzie oznaczać, że Badacz otrzymał 1K3 obrażeń. W normalnych warunkach takie rany podlegają procesowi odzyskiwania zdrowia, ale postanawiasz, że ekstremalne warunki pustynne to uniemożliwiają. PW Badacza mogą spaść do zera w ciągu zaledwie kilku dni. Straci on wówczas przytomność i będzie mu groziła śmierć. Ta nowa zasada odpowiada twoim celom i postanawiasz wprowadzić ją do scenariusza.

Podręcznik mógłby oczywiście zawierać zasady na każdą możliwą ewentualność. Wówczas jednak *Zew Cthulhu* byłby grą wymagającą nieustannego zaglądania do reguł, w której każde działanie postaci podlegałoby jakiegoś rodzaju mechanice. Zasady stworzono z myślą o elastyczności i mają one zachęcać Strażnika do kreatywnego stosowania naczelnej reguły: testu umiejętności.

Testy cech

W skład standardowych zasad wchodzą metody generowania cech i tworzenia Badaczy. **Rozdział 3: Tworzenie Badaczy** zawiera również alternatywne metody generowania postaci. Gracze oczekują jednak, że będziesz konsekwentnie stosował zasady. Jeżeli pozwolisz jednemu z graczy na przerzucanie rzutów lub dowolne żonglowanie wartościami cech, powinieneś zachować transparentność i uczciwie zastosować te same zasady dla wszystkich.

SCENY AKCJI

Kiedy w jednej scenie bierze udział wielu Badaczy oraz bohaterowie niezależni i/lub potwory, sytuacja może szybko się skomplikować, zwłaszcza jeżeli chodzi o ustalanie działań i ich kolejności.

Dobrym sposobem na zachowanie kontroli nad sytuacją jest przygotowanie listy kolejności ZR Badaczy i BN-ów. Zacznij od najwyższej wartości ZR (u góry listy) i przeprowadź akcje tej postaci, potem przechodź do kolejnych. Runda kończy się w chwili, gdy wszyscy wykonają swoje akcje. Wróć wtedy do początku listy i zacznij od nowa, aż konflikt bądź scena dobiegnie końca.

Niektóre akcje zajmują więcej czasu, a zasady czasem definiują czas ich trwania, jak ma to miejsce w przypadku ataków lub zaklęć. Jednak nie zawsze tak się dzieje. W takich sytuacjach musisz się oprzeć na własnej ocenie sytuacji.

Ricardo Moore próbuje otworzyć zamek wytrychem, a jego przyjaciele bronią go przed atakiem kultystów. Strażnik decyduje, że otwarcie zamka zajmie trzy rundy walki lub więcej w przypadku forsowanego testu.

Przecież w rzeczywistości tak to działa!

Kiedy opierasz się na własnej ocenie sytuacji, aby ustalić, co mogłoby się wydarzyć w grze, staraj się zachować równowagę pomiędzy realizmem a dramatyzmem. Jeżeli jasnym jest, że sztywne trzymanie się realizmu będzie zwyczajnie nudne, myśl kreatywnie. Nie oznacza to, że masz ignorować realizm. Jeżeli zdarzy ci się uzasadnić niepożądane dla całej drużyny wydarzenie słowami „przecież w rzeczywistości tak to działa", powinieneś zadać sobie pytanie, czy nie jesteś w stanie wymyślić czegoś bardziej twórczego dramaturgicznie. Na przykład postrzał z broni śrutowej w rzeczywistości nie odrzuci trafionego kilka metrów w tył, ale jeżeli ten efekt wydaje ci się atrakcyjny, co szkodzi go wprowadzić?

Ruch

W *Zewie Cthulhu* odległości są przybliżone i oparte na opisach, dlatego dokładne mierzenie dystansu rzadko bywa potrzebne. Jeżeli jednak chcesz zmierzyć odległość, przyjmij, że w jednej rundzie walki postać może ostrożnie przemierzyć jeden metr na każdy punkt Zakresu Ruchu. Oznacza to, że przeciętny człowiek może pokonać 8 metrów w jednej rundzie. Ten sam człowiek sprintem pokona dystans pięć razy większy, ale szybko się zmęczy.

Punkty Wytrzymałości oraz obrażenia u bohaterów niezależnych

Wobec bohaterów niezależnych należy stosować standardowe zasady dotyczące obrażeń, ale pamiętaj, że znajdują się oni pod twoją kontrolą. Jeżeli zdecydujesz, że BN dostał ataku serca i umarł na miejscu, to tak się stanie. Oznacza to, że jeżeli Badacz uderzy BN-a w szczękę, a ty postanowisz, że ten cios był śmiertelny, to również tak się stanie. Jeśli nie chcesz, nie musisz nawet żądać od gracza testu na trafienie czy obrażenia. Jeżeli Badacz ma BN-a na swojej łasce (np. przystawia mu nóż do gardła) i oświadcza, że go zabija, masz prawo na to pozwolić również bez żadnych testów. Jest to oczywiście sytuacja wyjątkowa, ale służy zilustrowaniu faktu, że jako Strażnik masz obowiązek stosować się do zasad tylko wtedy, kiedy bezpośrednio dotyczą one Badaczy. Możesz sprawić, że sufit oberwie się i zmiażdży BN-a bez żadnych testów, ale Badacz zawsze ma do nich prawo – w tym przypadku ma szansę uniknąć spadających belek albo zauważyć załamujący się strop.

Gracze mogą oceniać stan zdrowia BN-ów albo z pomocą śledzenia zadawanych obrażeń, albo na podstawie twoich opisów tego, co widzą ich Badacze. Żadna z tych metod nie jest oczywiście całkowicie nieomylna, bo bohater może dysponować magiczną odpornością albo tylko udawać rannego. Dopiero udany test Pierwszej Pomocy lub Medycyny powinien ujawnić graczom, czy bohater naprawdę jest martwy, umierający, czy żywy.

Badacze mogą pozbawić wroga przytomności, jednak ten z czasem się ocknie. Stawia to graczy przed dylematem natury moralnej: czy pozwolić złemu kultyście żyć, czy też zostać jego katami? W większości przypadków morderstwo z zimną krwią pociąga za sobą test Poczytalności.

Harvey ucieka przed rozwścieczoną bandą. Strażnik nie ma żadnych planów dotyczących tej okolicy i postanawia pozostawić jej opis losowi. Graczka Harveya zdaje test Szczęścia i ma prawo zdefiniować kilka następnych lokacji, ale ma z tym wyraźny problem.

– OK, biegniesz ulicą pełną ludzi na wieczornych zakupach i wracających z pracy. Zdałaś test Uniku i z łatwością przedarłaś się przez tłum. Po obu stronach od ulicy odchodzą zaułki, a niektóre sklepy nadal są otwarte. Dokąd biegniesz? – pyta Strażnik.

– Eee, wbiegam w zaułek.

– Super. Jak on wygląda? Droga wolna czy zastawiona przeszkodami, koszami na śmieci itp.? Może w zaułku ktoś już jest? – Strażnik zadaje pytania, by zmotywować graczkę do opisu.

– Stoi tam śmieciarka, do której paru mężczyzn opróżnia właśnie kontenery – opisuje graczka.

– Zamierzasz ich wyminąć?

Strażnik podsumowuje opis graczki i definiuje pobliskie lokacje, zapisując wszystko.

– OK, następną lokacją pościgu jest zaułek zablokowany przez ciężarówkę i śmieciarzy. To będzie jedno zagrożenie i test Uniku.

Pościgi

Zadanie opisywania lokacji zazwyczaj należy do obowiązków Strażnika. Pościgi należą jednak do wyjątków, bo udany test Szczęścia pozwala graczowi opisać położenie jego Badacza. Niektórzy gracze mogą się wówczas czuć niepewnie i powinieneś ułatwić im zadanie, zadając pytania naprowadzające i zachęcając do rozwinięcia opisu.

OPISYWANIE GROZY MITÓW

W **Rozdziale 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie** znajdziesz opis każdego z potworów, zazwyczaj zaczerpnięty z jednego z opowiadań. Opisy te stanowią dobry punkt startowy, ale powinieneś starać się je rozbudowywać i różnicować, żeby powracające na sesjach potwory nie stały się nudną codziennością Badaczy.

Nie każdy koszmar z mitów Cthulhu można zilustrować na rysunku. Choć w Internecie i w książkach można niekiedy znaleźć przybliżone ilustracje niektórych istot, nie zawsze są one idealne, a czasami wręcz osłabiają wrażenie grozy, które tak pracowicie starasz się zbudować. Podobnie jest

Weźmy za przykład opis ogara z Tindalos.

– Z kąta pokoju wyskakuje ogar z Tindalos i cię atakuje…

Chyba stać nas na coś lepszego, na przykład:

– Widzisz, jak z kąta pokoju wyłania się dziwaczny pies. Ma żółte ślepia, a jego skóra ma bladoniebieską barwę. Warczy wściekle, wspina się na tylne łapy i skacze wprost na ciebie…

A może tak?

– Rozglądając się po pokoju, czujesz dziwny, bijący w nozdrza smród, od którego krztusisz się i tracisz oddech. Coś każe ci spojrzeć w północno-wschodni kąt, gdzie ze ściany bije mętne, żółte światło w kolorze starych siniaków. Światło staje się coraz bardziej intensywne, aż pali w oczy, i trudno przez to dostrzec szczegóły, ale zaczynasz widzieć w nim jakąś sylwetkę, która wyłania się z kąta, wprost z odrażającego blasku. Wszystkie włosy na karku stają ci dęba i jakiś instynkt krzyczy ci w umyśle, że oto zbliża się coś potwornie złego. Słyszysz okropny, nienaturalny warkot, a potem widzisz rozwierające się szczęki wypełnione rzędami ostrych kłów…

Wystarczy nadać scenie odpowiedni ton i posłużyć się obrazowymi opisami. Wyobraźnia gracza zajmie się resztą.

z modelami i figurkami: postawienie na stole figurki starszej istoty prawdopodobnie zburzy całe napięcie. Figurki mają swoje zastosowanie, ale dopiero po tym, jak już wzbudzisz w graczach poczucie grozy.

Jak wie każdy dobry reżyser filmowy, podczas opisywania przyprawiających o obłęd istot spoza czasu i przestrzeni warto pamiętać o zasadzie „mniej znaczy więcej". Staraj się opisywać potwory wieloznacznie, sugerując ich pozaziemskie pochodzenie i pozwalając, by wyobraźnia graczy zrobiła resztę.

Każdy opis potwora powinien być odrębny, nawet jeżeli gracze napotkali już wcześniej istotę tego samego gatunku. Staraj się, by opis był emocjonujący i ekspresywny. Istota z głębin nigdy nie powinna być po prostu istotą z głębin. Zawsze powinna być stworzeniem z morskiej otchłani, starszym od samego czasu, którego sama obecność jest dla człowieka odrażająca na tak głęboko biologicznym poziomie, że przyprawia o mdłości. Pamiętaj: to nigdy nie jest tylko istota z głębin.

Odgrywanie obcych istot

Trzeba też wspomnieć o splądrowanej spiżarni, zniknięciu niektórych produktów spożywczych oraz szokujących, ale i nieodparcie komicznych stosach puszek z konserwami pootwieranych siłą w najnieprawdopodobniejszy sposób i znajdowanych w najnieprawdopodobniejszych miejscach. Kolejną, pomniejszą tajemnicą były porozsypywane wszędzie zapałki, nietknięte, połamane bądź wypalone; jeszcze inną – porozrzucane w nieładzie futra oraz dwie czy trzy płachty namiotowego płótna porżnięte osobliwymi, nietypowymi cięciami, jak gdyby ktoś nieporadnie starał się je przystosować do jakichś niedocieczonych celów.

– H.P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*, tłum. Maciej Płaza

Tylko Strażnik wie, jak dokładnie powinny się zachowywać istoty z mitów. Każdy ich ruch może być ważny. Są w stanie wpływać na Badaczy na różne sposoby. Tymczasem na zbyt wielu sesjach potwory po prostu się pojawiają, porykują albo grają nienaturalne dźwięki na piszczałkach, po czym atakują. Takie opisy są płaskie, przewidywalne i niegodne mitycznych istot.

Inteligentne istoty budują, prowadzą eksperymenty, czczą bóstwa, uczą się, uprawiają magię, zadają pytania, torturują i są zdolne w zasadzie do tego wszystkiego, co potrafią i robią ludzie. A nawet więcej. Potrafią też robić rzeczy niezwykłe, niewytłumaczalne albo wręcz niepojmowalne ludzkim umysłem.

Grozie, tajemnicy oraz nastrojowi gry najlepiej sprzyjają zachowania mroczne i niecodzienne. Działania istot z mitów są niewyobrażalne i dlatego powinieneś starać się przedstawiać je jako złowieszcze, groźne i nienaturalne.

Łatwa identyfikacja potwora niszczy atmosferę tajemnicy i ujawnia pewne detale fabuły. Nie pozwalaj na to, by gracze otrzymywali informacje za darmo. Nawet jeżeli zbliżą się do potwora, nadal nie będzie on po prostu istotą z głębin. Będzie mrocznym, oślizgłym kształtem do połowy zanurzonym w wodzie, pokrytym wodorostami i cuchnącym zdechłymi rybami.

Kiedy potwór ginie, tylko od ciebie zależy, czy okazuje ból, po prostu pada na ziemię, czy też znika bez śladu. Umierające istoty z mitów często rozpływają się w breję lub znikają, a pozostały po nich obłok trucizny szybko ustępuje miejsca mokrej plamie i czystemu powietrzu, jak to się przytrafiło Wilburowi Whateleyowi w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic w opowiadaniu *Zgroza w Dunwich*. Dodatkowym efektem jest wygodny brak fizycznych dowodów ich istnienia.

Nie każdy opis musi być czysto wizualny. Wrażenie realizmu pogłębia wykorzystanie dwóch lub więcej zmysłów, na przykład wzroku i węchu. Czy potwór pozostawił za sobą ślad obrzydliwego szlamu? Jeżeli tak, opisz jego wygląd i strukturę. Czy potwór wydziela odrażający odór? Czy wydaje z siebie obco brzmiący, przenikliwy pisk, kiedy szlam się rozpuszcza? Nie wysilaj się na nadmiernie efektowne opisy ani też nie przerywaj opowieści, by znaleźć właściwe słowa, ale pamiętaj, że na wrażenie wpływają między innymi faktury, zapachy, smaki i jakość oświetlenia.



Opisy zapachów szczególnie silnie działają na wyobraźnię. Być może jest tak dlatego, że nie istnieje sposób utrwalania i przekazywania zapachów tak, jak fotografie przekazują obrazy, a radio dźwięki. Jeśli czujemy zapach, wiemy, że dana rzecz jest fizycznie obecna na miejscu. Czasami sama bliskość istoty z mitów może sprawić, że Badaczom włosy staną dęba.

Pozostawione przez potwory ślady w rodzaju kałuż cieczy, odcisków łap, fragmentów złuszczonej skóry, a także wyrządzone przez nie szkody, bywają znacznie ciekawszą od opisu podstawą do wnioskowania o ich tożsamości lub celu. Ślady wskazujące na istnienie niezrozumiałego bytu mogą być elementem fascynującej sesji.

Pamiętaj, że prawie wszystkie mityczne rasy, jak mi-go, wężowi ludzie czy istoty z głębin, dysponują inteligencją co najmniej równą ludzkiej, żyją znacznie dłużej od nas i mają znacznie większą wiedzę o świecie i otaczającym go kosmosie. Która z tych na wpół nieśmiertelnych istot zechciałaby ryzykować życiem dla chwilowego zwycięstwa nad stworzeniami, które są w ich oczach porównywalne z szympansami? Nie mając motywacji do walki, istoty inteligentne wycofują się przed niebezpieczeństwem. Zawsze unikaj negocjacji pomiędzy Badaczami a ich nieludzkimi przeciwnikami. Każda taka komunikacja sugeruje, że istoty z mitów myślą na ludzkim poziomie, a to umniejsza poczucie grozy.

Shoggothy oraz inne istoty o niższej inteligencji należy przedstawiać jako przerażająco nieprzewidywalne i zajadłe. Są w pełni zdolne do otwartego ataku, a ich gniew jest straszliwy. W takim wypadku wyzwanie dla graczy ma fizyczną naturę i Strażnik ma jedynie obowiązek ostrzec ich, że niebezpieczeństwo jest blisko. Zaatakowanie żyjącego w jaskini shoggotha może być problemem epizodycznym, do którego gracze powrócą, kiedy znajdą sposób na uśmiercenie (o ile sami przeżyją), uwięzienie albo przegnanie stwora.

Nie odwracaj wzroku, to cię nie ocali!

Obserwując zmarszczki na wodzie, świadczące o wijących się pod nią robakach, jednocześnie poczułem inny chłód z oddali, z miejsca, w które polecał kondor, tak jakby moje ciało wychwyciło horror, zanim oczy go ujrzały.

– H.P. Lovecraft, *Co sprowadza księżyc*, tłum. Mateusz Kopacz

Powyższy cytat ilustruje, jak postrzegamy wszystkimi zmysłami, nie tylko wzrokiem. Pamiętając o obcej naturze mitów, należy brać pod uwagę możliwość, że postrzegamy ich obecność jakimś pierwotnym, nieuświadomionym zmysłem. Odwrócenie wzroku od ekranu telewizora może uwolnić nas od niechcianego widoku scen grozy, ale nie wystarczy w przypadku spotkania z namacalną, niewysłowioną obecnością mitycznego potwora.

Zwycięzcy i przegrani

W *Zewie Cthulhu* nie chodzi o współzawodnictwo między tobą i graczami. Zasady zapewniają wszystkim sprawiedliwe traktowanie, ale nie istnieje żadna mechanika wprowadzająca do gry równowagę między Strażnikiem i graczami. Taką równowagę powinny zapewniać decyzje, które podejmujesz jako Strażnik. Ty decydujesz o tym, co Badacze napotkają na swojej drodze, przygotowujesz każdą scenę gry oraz kierujesz poczynaniami bohaterów niezależnych.

Łatwo stworzyć sytuację, w której gracze nie będą mieli szans. Żadne zasady nie ograniczają wyzwań, jakie postawisz przed Badaczami. Jeżeli postanowisz, że śpiących Badaczy opadnie horda mrocznych młodych, gracze niewiele będą mogli zrobić, by ocalić swoje postacie. Oczywiście nie byłaby to dobra sesja, a gracze wyszliby z niej niezadowoleni. Musisz więc dobierać zagrożenia z umiarem i pamiętać, że wiele spośród potworów opisanych w tym podręczniku jest w stanie w pojedynkę zmasakrować całą grupę Badaczy. W przypadku spotkania z nimi najlepszym wyjściem jest zazwyczaj ucieczka, która umożliwia nie tylko przeżycie, ale i dalszą walkę.

Uczciwe ostrzeżenia

Jeżeli to tylko możliwe, Strażnik powinien zawsze się starać dawać graczom szansę ocalenia Badaczy od śmierci. Nie należy przez to rozumieć, że powinien osłabiać zdolności i charakterystyki potworów lub przeciwników w grze albo zmniejszać zadawane Badaczom obrażenia. Zamiast tego warto dawać graczom do trzech szans na uniknięcie śmierci postaci.

PORAŻKI W TESTACH POCZYTALNOŚCI

Jedną z podstawowych cech osoby poczytalnej jest zdolność do samokontroli. Jeżeli bohater niezależny przyciska lufę rewolweru do skroni Badacza i żąda wydania informacji o zaginionym fragmencie Dysku z R'lyeh, to do gracza należy decyzja o tym, czy mu ją zdradzić, czy też przyjąć kulę w głowę. Jednak po nieudanym teście Poczytalności Badacz traci samokontrolę i może się zachować w sposób zagrażający jego życiu.

Ludzie pozbawieni samokontroli mogą zrobić krzywdę sobie lub innym, nawet najbliższym, bądź podejmować inne działania sprzeczne z racjonalnym postępowaniem. Tymczasowe oddanie kontroli nad Badaczem Strażnikowi symuluje niepoczytalność – po nieudanym teście to ty przejmujesz postać i decydujesz, co dalej robi. Powinieneś zawsze się starać kierować grę w stronę klimatu grozy, warto więc rozważyć, jak tego dokonać przez nieświadome poczynania Badacza. Jeżeli więc Badacze schowają się pod łóżkiem w kryjówce kultu kanibali, jeden z nich po nieudanym teście Poczytalności na widok przygotowywanego „posiłku" może zdradzić swoją obecność niepohamowanym wrzaskiem.

Jeśli w konsekwencji testu Badacz stanie się czasowo niepoczytalny, Strażnik przejmuje nad nim kontrolę na czas ataku szaleństwa. W czasie rzeczywistym nie potrwa on długo, a kiedy ustąpi, gracz odzyska kontrolę nad postacią. Zwróć uwagę na różnicę między krótkotrwałym atakiem szaleństwa i ukrytą niepoczytalnością, która trwa dłużej. Strażnik kontroluje postać podczas ataku szaleństwa, a niepoczytalna postać znajduje się pod kontrolą gracza.

Niektórzy gracze mogą zasugerować się niepoczytalnością Badacza i stale odgrywać obłęd postaci. Każdy ma oczywiście prawo odgrywać swojego bohatera tak, jak zechce, ale w pewnych sytuacjach możesz przypomnieć graczowi, że niepoczytalność wcale nie zmusza postaci bez przerwy do obłąkańczych zachowań. Przeciwnie, niepoczytalny Badacz może na co dzień funkcjonować i działać zupełnie normalnie, ale kolejna utrata PP oznacza atak szaleństwa i oddanie postaci pod kontrolę Strażnika.

Badacze zlokalizowali w końcu kryjówkę Kultu Szepczącego Języka. Właśnie przeszukują jego tajną bazę, pragnąc znaleźć wskazówki na temat szczegółów planu kultystów chcących zniszczyć Nowy Jork. Badacze nie wiedzą, że sadzawkę w podziemiach kryjówki zamieszkuje shoggoth. Potwór jest potężny i jeżeli Badacze go napotkają, prawdopodobnie zabije większość z nich, co będzie oznaczało przedwczesne zakończenie sesji. Dlatego Strażnik daje graczom trzy szanse uniknięcia konfrontacji z shoggothem.

Pierwsza z nich ma miejsce podczas omawiania planu przeszukania kryjówki. Gracze są podekscytowani i wygląda na to, że chcą wtargnąć do środka, nie zważając na potencjalne niebezpieczeństwo. Podczas rozmowy Strażnik parafrazuje słowa graczy: „OK, sądzicie, że znaleźliście kryjówkę morderczego Kultu Szepczącego Języka i zamierzacie wpaść do środka z bronią gotową do strzału, chociaż nie macie żadnych dowodów, że to właściwe miejsce?". Strażnik ma nadzieję, że takie ujęcie sprawy da graczom do myślenia i postanowią być jednak odrobinę ostrożniejsi. Być może zechcą nawet przeprowadzić obserwację budynku, żeby zgromadzić więcej informacji na temat działalności kultu.

Po kilku dniach obserwacji Badacze rozpoznali kilku kultystów i uzyskali pewność, że faktycznie znaleźli kryjówkę. Udało im się skrycie dostać do środka i właśnie zaczęli przeszukiwać kolejne pomieszczenia budynku, kiedy natknęli się na samotnego kultystę. Po krótkiej walce udało im się go pojmać. Teraz zamierzają przesłuchać go przed wyruszeniem na dalsze poszukiwania. Strażnik korzysta z okazji i udziela graczom drugiego ostrzeżenia, by trzymali się z dala od jaskini pod piwnicami budynku. Kiedy więc gracze pytają kultystę, co znajduje się w piwnicy, Strażnik odpowiada im głosem obłąkańca: „Piwnica? Świetny pomysł! O tak, zejdźcie do piwnicy, szukajcie sadzawki! Znajdziecie tam wszystko, co się wam należy! Ha ha ha… HAHAHA!". Strażnik odgrywa postać kultysty jako niebezpiecznego szaleńca, licząc na domyślność graczy, którzy po jego wypowiedzi powinni się zorientować, że w podziemnej sadzawce czyha coś bardzo niebezpiecznego.

Gracze ignorują na razie ostrzeżenia Strażnika, związują kultystę i zamykają go w szafie, po czym postanawiają zejść wprost do piwnicy, by zbadać tajemniczą sadzawkę (nie ma w końcu żadnej zasady nakazującej graczom, by słuchali Strażnika!). Podczas eksploracji piwnicy jeden z Badaczy natrafia na kamienne schody prowadzące w dół i kończące się dużym otworem w podłodze. Kiedy Badacze przyglądają się schodom, Strażnik daje im ostatnią szansę. „Kamienne stopnie wyglądają na pokryte śluzem. Czujecie bijący z otworu smród i macie wrażenie, że czai się tam coś złego. Słyszycie plusk wody, zupełnie jakby coś bardzo dużego wynurzyło się na brzeg, a potem dobiega was odrażający odgłos przypominający pękanie pęcherzy. Nie wiecie, co się tam kryje, ale śmierdzi i brzmi paskudnie".

Tylko od graczy zależy, co zrobią, ale Strażnik udzielił im trzech ostrzeżeń, że czyha na nich poważne niebezpieczeństwo. Gracze mają świadomość zagrożenia i jeżeli myślą rozsądnie, wybiorą ucieczkę zamiast konfrontacji z shoggothem.

Gracz traci kontrolę nad postacią na stałe dopiero w wyniku trwałej niepoczytalności (która jest równoznaczna ze stanem trwałego szaleństwa).

Z pewnego punktu widzenia *Zew Cthulhu* można rozumieć jako konflikt pomiędzy graczami i Strażnikiem o kontrolę nad Badaczami. Gracze stoją po stronie racjonalności i zdrowia psychicznego, ty zaś jako Strażnik pełnisz rolę diabełka na ramieniu, który nieustannie pcha Badaczy w sytuacje prowadzące do szaleństwa, irracjonalnego zachowania i utraty kontroli.

Urojenia

Wprowadzenie do gry urojeń wywiera na graczach większe wrażenie, kiedy ich treść ma osobiste znaczenie dla Badacza. Dobrym sposobem tworzenia takich urojeń jest notowanie historii Badaczy i wykorzystywanie ich fragmentów jako inspiracji. Badacz może się udać na samotną wyprawę, by zwiedzić zrujnowany dom, w którym spotka starego przyjaciela (osobę z historii postaci). Oczywiście cała ta scena może się okazać tylko urojeniem, a Badacz w istocie nie musi nawet opuszczać własnego domu.

Istnieje wiele filmów stanowiących znakomite źródła inspiracji do prowadzenia urojeń i ataków szaleństwa. Czołowe propozycje wśród nich to: *Dwanaście Małp* (1995), *Robak* (2006), *Lśnienie* (1980), *Nostalgia anioła* (2009), *Labirynt fauna* (2006), *Podziemny krąg* (1999) oraz *Mulholland Drive* (2001). W każdym z tych filmów postacie mają trudności z odróżnianiem rzeczywistości od halucynacji, a widzowie często nie są pewni, czy oglądają realne wydarzenia, czy tylko wytwór wyobraźni bohatera.

WZBUDZANIE STRACHU

Jak byś się poczuł, gdyby twój kot lub pies zaczął rozmawiać z tobą w ludzkim języku? Jestem pewna, że ogarnęłaby cię przemożna zgroza. A gdyby róże w twoim ogrodzie zaczęły śpiewać nieziemską pieśń, popadłbyś w obłęd. A gdyby kamienie na drodze zaczęły rosnąć i puchnąć na twoich oczach? Albo gdyby zauważony wieczorem kamyk z rana zakwitł i wypuścił kamienne pędy?

– Arthur Machen, *Biały Lud*, tłum. Michał Kubiak

Gatunek grozy może dostarczać wspaniałej zabawy. Lubimy się bać, bo leży to w naszej naturze, ale pod warunkiem, że pot na czole i przyspieszone bicie serca nie są wywołane prawdziwym strachem. Oczywiście wywołanie w kimś autentycznego lęku w rozgrywce prowadzonej za pomocą kostek i kartek papieru rzadko się zdarza, ale bądź pewien, że jest to możliwe.

Zew Cthulhu jest grą osadzoną w świecie do złudzenia przypominającym nasz własny. Prowadząc sesje, powinieneś się starać nadać światu przedstawionemu pozór realizmu, aby gracze czuli się w nim komfortowo. Gdyby w prawdziwym świecie nagle pojawił się potwór, większość z nas ogarnąłby strach. Gracza trudno jednak przestraszyć nawet wtedy, kiedy potwór wchodzi do domu jego Badacza frontowymi drzwiami. Gracz wie, że *Zew Cthulhu* jest horrorem, i spodziewa się potworów. Zamiast więc straszyć gracza monstrami, postaraj się podważyć jego oczekiwania wobec tego, jak działa „realny" świat przedstawiony w grze. Oto przykład: Badacz żegna się rano z żoną, która wychodzi do pracy. Pięć minut później żona Badacza schodzi do kuchni

w nocnej koszuli. W żaden sposób nie wyjaśniaj sytuacji. Jeżeli uda ci się wzbudzić w graczach dysonans poznawczy – stan napięcia psychicznego wywołany współwystępowaniem dwóch sprzecznych ze sobą myśli – otworzysz ich umysły na grozę, gdy będą próbowali poskładać to w logiczną całość. Wszyscy odczuwamy strach, gdy rzeczy wokół nas przestają mieć sens. Dzieje się tak szczególnie wtedy, kiedy są to rzeczy codzienne i pospolite, które powinniśmy w pełni pojmować.

Niweczenie oczekiwań graczy oraz tempo fabuły stanowią dobrą podstawę tworzenia i eskalacji napięcia i grozy. Przedstaw graczowi problem, a kiedy zacznie sobie z nim radzić, wprowadź dodatkowe komplikacje. Przejrzyj swój scenariusz, zastanów się, jakie problemy dasz graczom do rozwiązania, a podczas prowadzenia nie przestawaj wypatrywać okazji do wprowadzenia kolejnych.

Harvey odkrywa, że w jego miasteczku działa kult (problem nr 1). Wskutek dochodzenia odkrywa, że kultyści planują dokonać czegoś strasznego podczas jarmarku zaplanowanego na następny wieczór (problem nr 2). Prowadząc dalej śledztwo Harvey znajduje dowody na to, że jego wuj Theodore należy do kultu, ale nie ma pewności, czy ta informacja jest prawdziwa (problem nr 3)?

Zdesperowany Harvey szuka pomocy u starego przyjaciela, znawcy magii Matthiasa Nixona. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że Nixon znajduje się w przejściowym stadium przemiany w ghula. Przyjaciel proponuje Harveyowi układ: pomoże mu w zamian za dostarczenie świeżych ludzkich zwłok (problem nr 4).

Problemy Harveya zaczynają się piętrzyć, a czas ucieka…

MAGIA

Magia stanowiąca element mitów Cthulhu jest niepojęta dla ludzkiego umysłu. **Rozdział 12: Księga Zaklęć** zawiera opis dostępnych zaklęć, ale magia jest dziedziną znajdującą się pod kontrolą Strażnika, dlatego natura zaklęć jest zmienna. Masz prawo dowolnie zmienić każdy aspekt zaklęcia. Spójność zjawisk jest wrogiem nastroju grozy. Sam Lovecraft nigdy się nią nie przejmował, więc nie ma powodu, by miała stanowić ograniczenie dla ciebie. Po wprowadzeniu zaklęcia lub potwora do opowieści będziesz prawdopodobnie wolał pozostawić je niezmienione aż do jej zakończenia. Nie oznacza to jednak, że w innym scenariuszu dla innej grupy Badaczy nie możesz przedstawić tego samego zaklęcia lub potwora w inny sposób.

Zaklęcie Fala Zapomnienia (str. 271) wymaga, by czarownik znajdował się nad zbiornikiem słonej wody, a jego efektem jest potężna fala oceaniczna, która zalewa cel. Może to być jednak również fala niewidzialnej siły albo podmuch wiatru tak silnego, że zrywa ciało z kości.

Oprócz niebezpieczeństwa związanego z rzucaniem zaklęcia po raz pierwszy masz prawo wprowadzać własne pomysły na dowolne zagrożenia związane z magią, które pasują do twojego scenariusza.

Księgi

Pamiętaj: zasady jasno stanowią, że to ty decydujesz o tym, kiedy zażądać testu. Ta reguła pozostaje w mocy również w odniesieniu do magii oraz czytania ksiąg. Jeżeli przeczytanie księgi jest niezbędne dla postępów fabuły, wystrzegaj się niepotrzebnych rzutów kośćmi, które pociągają za sobą ryzyko porażki oraz zablokowania postępów graczy.

Stosowanie zasady opcjonalnej: Spontaniczne wykorzystywanie umiejętności Mity Cthulhu

Z oczywistych względów tę zasadę należy stosować z wielką ostrożnością, gdyż może ona dać graczom zbyt duże możliwości. Kiedy Badacz ma wartość Mitów Cthulhu na poziomie 2%, szansa na to, że uda mu się spontanicznie użyć magii, jest bardzo niewielka. Na tyle niewielka, że możesz czuć pokusę, by pozwolić graczowi osiągnąć w ten sposób ważny cel, na przykład wskrzesić zmarłego. Problem pojawia się wtedy, gdy ten sam Badacz ma Mity Cthulhu na poziomie 50%. Wówczas coś, co było cieniem szansy na powodzenie, jest skuteczne w połowie przypadków, a Badacz wskrzesza zmarłych co drugi dzień. Tylko ty sam możesz zdecydować, co jesteś gotów zaakceptować na swoich sesjach, dlatego nie bądź nadmiernie szczodry i nie pozwalaj na osiąganie ważnych celów przez spontaniczne wykorzystywanie Mitów Cthulhu tylko dlatego, że w danej chwili szansa powodzenia wydaje się bardzo niewielka. Jeżeli później zmniejszysz wartość umiejętności Badacza albo w inny sposób ograniczysz jego możliwości, tym samym ukarzesz go za rozwój postaci. Można tego uniknąć dzięki odrobinie zwykłej przezorności.

Wybierając cel użycia umiejętności Mity Cthulhu, znajdź zaklęcie o podobnym efekcie i zaczerpnij z niego koszt w PM i PP oraz ewentualne wymagania wobec czarownika. Po uzgodnieniu celu powiedz graczowi, ile PM będzie kosztował spontaniczny efekt, albo ustal liczbę i rodzaj kości (np. 1K8), jakimi rzuci, by wylosować koszt w PM. Każde spontaniczne użycie Mitów Cthulhu powinno pociągać za sobą niebezpieczeństwo oraz być sytuacją niepowtarzalną. Porażka w forsowanym teście może mieć bardzo poważne konsekwencje (patrz **Nieudane forsowanie testu czarowania**, str. 197).

Masz prawo być bardziej szczodry podczas ustalania celów spontanicznego użycia Mitów Cthulhu, jeżeli są one związane z zawodem Badacza. W ten sposób lekarz może się stać postacią w typie Herberta Westa – szalonego naukowca opętanego myślą o wskrzeszaniu zmarłych.

Wkraczanie do świata mitów Cthulhu

Budując atmosferę na sesjach, Strażnik powinien wykorzystać przemianę, jaką przechodzą Badacze, gdy uświadamiają sobie rzeczywistość mitów. Dla Badacza, który nie posiada żadnych punktów umiejętności Mity Cthulhu, lub dla kogoś, kto jest niewierzący (patrz **Jak zostać wierzącym**, str. 198), świat jest miejscem pełnym nadziei, gdzie ludzkość ma możliwość osiągnięcia szczęścia, a każdy może z otuchą myśleć o założeniu



rodziny i dożyciu godnej starości. Dla Badaczy, którzy uczynią nieodwracalny krok i dopuszczą do siebie prawdę o naturze wszechświata, ta iskierka nadziei na zawsze zgaśnie.

Dla Badacza, który uwierzył, cały świat się zmienia. Staje się miejscem groźnym i nieprzyjaznym, gdzie ludzie są obcy i złowieszczy, a wiatr zawsze jest zimny. Nie ma w nim spokojnych miejsc, a jedynie miejsca przepełnione przyczajoną grozą. Osiągnięcia ludzkości, które taki Badacz uważał niegdyś za naprawdę wielkie, zamieniają się w płytkie parodie realnych dokonań. Tam, gdzie niegdyś na widok Badacza nie brakowało uśmiechu, czają się teraz postacie o oczach pełnych żalu i złej woli. Badaczy, którzy posiedli wiedzę o mitach, czeka okrutny los. Wraz z nieuchronnie kurczącą się poczytalnością narasta koszmar na jawie, jakim jest ich codzienne życie, aż przestają widzieć cokolwiek innego. Kiedy ich Poczytalność się wyczerpie, a umysł ostatecznie się podda, przez jedną krótką chwilę dane im będzie usłyszeć wyraźnie to, czego od dawna nasłuchiwali: straszliwy Zew Cthulhu.

ZAKOŃCZENIE OPOWIEŚCI

Wszyscy kochamy dobre zakończenia, ale czym tak naprawdę jest dobre zakończenie? Weźmy za przykład wyjątkowe filmy. Niektóre kończą się z hukiem (*Gwiezdne wojny*, 1977), inne w kluczowym momencie akcji (*Włoska robota*, 2003), a jeszcze inne po prostu zatrzymują się w środku biegu fabuły (*To nie jest kraj dla starych ludzi*, 2007).

Teoretycznie każda opowieść może się toczyć w nieskończoność, ale jako Strażnik powinieneś wiedzieć, kiedy należy ją zakończyć. Czasami zakończenie jest oczywiste, innym razem musisz samodzielnie zdecydować, kiedy zawołać „cięcie!". Jeżeli Badaczom uda się pokonać arcywroga w walce, jest to świetny moment na zakończenie sesji, ale nie zawsze będzie to tak oczywiste.

Jeżeli sesja trwa już od kilku godzin i chcesz ją zamknąć, możesz wybrać jedno z kilku rozwiązań. Zapytaj graczy, czy chcą kontynuować przygodę na następnej sesji. Jeśli się zgodzą, postaraj się doprowadzić do dramatycznego momentu lub cliffhangera i przerwać grę. Jeżeli chcą jednak ukończyć przygodę, po prostu przejdź do sceny finałowej. Możesz się posłużyć **testem Pomysłowości** (str. 220), by ustalić, czy Badacze zaczną scenę w korzystnej sytuacji. Powiedz im, co odkryli i dokąd ich to zaprowadziło, a potem przejdź do rozpoczęcia końcowej sceny w środku akcji. Film *Grindhouse: Planet Terror* (2007) zawiera genialny przykład takiego podejścia: symulując problem sprzed lat związany z brakującą rolką filmu, reżyser przeskakuje bezpośrednio do kolejnej sceny pełnej krwi i przemocy, która stawia bohaterów w samym sercu akcji.

Śmierć Badacza

W niektórych przypadkach nawet śmierć całej grupy Badaczy może być dramatycznym, pamiętnym zakończeniem opowieści. Pamiętaj jednak, że śmierć postaci stawia gracza poza opowieścią aż do czasu stworzenia nowego Badacza. Nie szafuj zgonem postaci, jeżeli istnieją inne, bardziej interesujące możliwości. Sprawianie, by gra była satysfakcjonującym doświadczeniem dla wszystkich uczestników, jest znacznie ważniejsze od sztywnego trzymania się realizmu.

Nie zapominaj, że to gra grozy, a niebezpieczeństwo śmierci lub obłędu powinno towarzyszyć Badaczom na każdym kroku. To gracz kontroluje swoją postać i tylko dwa wydarzenia mogą mu tę kontrolę odebrać: śmierć albo trwała niepoczytalność Badacza.

Możesz czuć pokusę ograniczania obrażeń zadawanych postaciom graczy, ale pamiętaj, że w większości sytuacji skumulowane obrażenia doprowadzają nie tyle do śmierci, ile do utraty przytomności. Graczy należy zachęcać do przywiązywania się do Badaczy, a śmierć postaci zawsze powinna być pamiętnym wydarzeniem. Nie zdziw się, jeżeli gracz przyjmie śmierć swego Badacza z entuzjazmem, szczególnie wtedy, kiedy będzie ona bohaterska, znacząca albo po prostu stanie się świetną anegdotą!

Epilogi

Dobrym sposobem kończenia opowieści jest poprowadzenie krótkiego epilogu dla każdego Badacza. Możesz opowiedzieć, co się stało z postaciami graczy po zakończeniu kampanii, jednocześnie wykorzystując okazję do przypomnienia wkładu, jaki dana postać wniosła do fabuły. Porozmawiaj kolejno z każdym z graczy o dalszych losach jego Badacza. Nie musisz wykonywać rzutów kośćmi, wystarczy krótka narracja o tym, co przyniosła przyszłość. Postaraj się, by każdy epilog miał wyraźnie lovecraftowski charakter i aby pasował do nastroju i dramaturgii scenariusza.

Dla grupy trzech Badaczy rozegranie scenariusza Pośród pradawnych drzew *zakończyło się niepomyślnie. Dwaj Badacze zginęli, a trzeci uciekł w las po przyprawiającym o obłęd spotkaniu z potworem z jeziora. Strażnik mógłby w tym miejscu zakończyć opowieść, ale ma wrażenie, że urwanie narracji nie wystarczy. Zamiast tego proponuje graczowi krótki epilog, pytając: „A co z tobą?". Gracz opowiada, że jego Badacz powrócił w końcu do miasteczka, głosząc prawdę o „stworze z jeziora". Strażnik przejmuje ster narracji:*

– Dobrze. Próbowałeś, ale mieszkańcy miasteczka nie uwierzyli w bajki o wodnych potworach. Pomimo przeszukania jeziora nie znaleziono żadnych dowodów na poparcie twoich twierdzeń. Po jakimś czasie wolałeś po prostu topić swoje straszne wspomnienia na dnie butelki, ale każdej nocy nawiedzały cię powracające koszmary. Pewnego dnia miałeś dosyć. Ostatnio widziano cię, kiedy szedłeś w stronę jeziora, dźwigając skrzynkę dynamitu…

TWORZENIE SCENARIUSZY

Poniższa sekcja zawiera porady o podstawowych składnikach przygody do *Zewu Cthulhu*. Mają one na celu pomóc ci w postawieniu pierwszych kroków na drodze do samodzielnego tworzenia scenariuszy dla grupy nieustraszonych Badaczy.

Nie istnieje jeden właściwy sposób wymyślania scenariuszy, podobnie jak nie ma uniwersalnej recepty na napisane dobrej książki lub skomponowanie utworu. Możesz jednak zacząć na któryś z poniższych sposobów.

Zacznij od scenerii i zbuduj scenariusz na jej podstawie

Strażnik wybiera jako czas i miejsce akcji rok 1969 i festiwal Woodstock. Zbiera informacje o tych czasach, o ludziach zaangażowanych w organizację wydarzenia i wykorzystuje je jako inspirację do stworzenia opowieści.

Zacznij od tajemniczego wydarzenia

Zamiast rozpoczynać od wyboru epoki, spróbuj znaleźć niewyjaśnione lub tajemnicze wydarzenie i w oparciu o nie zbuduj swój scenariusz. Dobrym przykładem jest katastrofa tunguska z 1908 roku.

Wymyśl historię alternatywną

Wybierz punkt zwrotny w historii i zadaj sobie pytanie, co mogłoby się stać, gdyby wydarzenia potoczyły się inaczej, na przykład co by było, gdyby Hitler posłużył się magią mitów, by wygrać wojnę?

Wybierz potwora albo bóstwo

Zainspiruj się istotą z mitów, na przykład wybór ognistego wampira wprowadza motyw ognia. Ogniste wampiry łączone są z kultem Cthughi, można je przyzywać i nasyłać na ofiary. Kto mógłby czcić bluźniercze bóstwo? Kto i dlaczego chciałby przyzywać ogniste wampiry?

Stwórz własny kult

W opowiadaniach Lovecrafta istoty z mitów są zazwyczaj zbyt potężne, by zwykli ludzie byli w stanie je pokonać, a bezpośrednia świadomość ich istnienia wystarcza, by doprowadzić człowieka do obłędu. Lovecraft potrzebował sposobu na przedstawienie faktów oraz zbudowanie napięcia bez przedwczesnego zakończenia opowiadania. Wprowadzenie postaci ludzkich kultystów dawało mu okazję na ujawnienie informacji o ich „bogach" w niekompletnej formie oraz pozwalało bohaterom osiągać choćby błahe zwycięstwo. Badacze nie pożyją długo, jeżeli co tydzień będą mieli do czynienia z potężną mityczną istotą. Dlatego ludzcy kultyści, czciciele mrocznych bóstw, szaleni naukowcy oraz inni bohaterowie spod ciemnej gwiazdy nie tylko zapewnią ci wybór wrogów dopasowanych do możliwości grupy, lecz także urozmaicą twoje sesje.

Survival horror

Najbardziej podstawową z ludzkich motywacji jest pragnienie przetrwania. Nie ma chyba wyraźniejszego motywu przewodniego niż walka o życie. Survival horror to popularny podgatunek opowieści grozy, który świetnie się sprawdza w scenariuszach zmuszających Badaczy do zmierzenia się z bezpośrednimi zagrożeniami, by ocalić życie.

Izolacja

Pamiętaj, że brzemię odpowiedzialności za wydarzenia powinno zawsze spoczywać na postaciach graczy. To oni powinni odczuwać motywację, by zaradzić problemowi, zamiast po prostu wezwać na pomoc kogoś z zewnątrz, na przykład policję. Czasami izolacja w jakimś odległym miejscu może być całkowita i Badacze mogą się znajdować zbyt daleko od cywilizacji, by móc wezwać pomoc. W innych sytuacjach izolacja będzie wynikiem wyboru. Badacze mogą być poszukiwani w związku z popełnieniem przestępstwa i muszą się ukrywać, żeby uniknąć aresztowania i uwięzienia. Muszą wówczas działać na obrzeżach społeczeństwa i poza prawem.

Wybierz opowieść

Poszukaj inspiracji w opowiadaniach Lovecrafta albo w innych źródłach, na przykład w filmach lub serialach. Wprowadź zmiany w fabule, a najlepiej zredukuj ją do podstawowych części, a następnie zbuduj na jej podstawie coś nowego i interesującego. Możesz na przykład zainspirować się *Widmem nad Innsmouth*, ale osadzić akcję w gęsto zalesionym obszarze, a istoty z głębin zastąpić półludzkimi hybrydami oddającymi cześć Shub-Niggurath.

Zacznij od wciągającego otwarcia

Badacze zaczynają sesję w autobusie. Wyglądając przez okno, zauważają jakiegoś mężczyznę, chyba włóczęgę, który wrzeszczy na stado gołębi. Nagle materia czasu i przestrzeni zostaje rozdarta, a z wyrwy zaczynają się wylewać nieopisane rzeczy. Być może mężczyzna jest tak naprawdę czarownikiem, któremu udało się otworzyć bramę do Krain Snów.

Huczne zakończenie

Wystrzegaj się używania kulminacyjnej sceny jako punktu wyjścia do konstrukcji scenariusza. Da się to zrobić, ale wymyślenie sposobu dotarcia do zakończenia wymaga wiele pracy. A jeżeli twoi gracze uczynią coś, co sprawi, że finałowe wydarzenie nie nastąpi? Co wtedy zrobisz?

Zwrot akcji lub potworne objawienie

Wymyśl coś ekscytującego, tajemniczego albo przerażającego, a potem stwórz scenariusz, który pozwoli ci to zaprezentować. M. Night Shyamalan w swoich filmach bardzo sprawnie wykorzystuje tę technikę. Na przykład jeden z Badaczy nieświadomie jest złoczyńcą, kontrolowanym lub opętanym przez jakąś złowrogą siłę. Prawda wyjdzie na jaw dopiero na koniec scenariusza.

Zacznij od Badaczy

Poproś swoją grupę o stworzenie Badaczy, a następnie wykorzystaj ich historie jako inspirację do stworzenia scenariusza. Taka sesja będzie się w dużej mierze opierać na postaciach graczy.

Zbuduj wielowarstwową tajemnicę

W sercu dobrego scenariusza do *Zewu Cthulhu* powinna się znajdować tajemnica, czyli coś, co Badacze muszą odkryć, żeby móc ukończyć przygodę i wpłynąć na przebieg wydarzeń. Tajemnice można porównać do cebuli: mają warstwy. Każda wskazówka stanowi jedną z takich warstw i prowadzi do kolejnego pytania lub zagadki, czyli następnej warstwy. Takie warstwy można odkrywać jedna po drugiej, aż Badacze będą mieli poczucie, że dotarli do prawdopodobnego wyjaśnienia lub odpowiedzi, a to z kolei zaprowadzi ich do jakiegoś rodzaju akcji.

Na przykład w opowiadaniu Lovecrafta *Przypadek Charlesa Dextera Warda* młody bohater zaczyna od badania starych zapisków swego przodka–czarownika (mamy więc cebulę). Prowadząc dochodzenie (obierając pierwszą warstwę cebuli), odkrywa sposób na wskrzeszanie zmarłych. Przeprowadza próbę (druga warstwa) i udaje mu się wskrzesić przodka, który okazuje się być bliźniaczo podobny z wyglądu do samego Warda. Przodek zostaje mentorem bohatera i wprowadza go w arkana sztuk tajemnych (trzecia warstwa). Młody Ward okazuje się być jednak za mało odporny, a przodek morduje go, by zająć jego miejsce. Dla Warda scenariusz kończy się w tym miejscu, ale my, jako czytelnicy, kończymy tylko obieranie pierwszej cebuli.

Lekarz Warda rozpoczyna własne śledztwo, które z początku biegnie podobnym torem. Jest to pierwsza warstwa nowej cebuli. Dr Willet odkrywa, że starodawny dom złowieszczego przodka nadal istnieje, i postanawia go zwiedzić (druga warstwa). W rozległej piwnicy domu natrafia na przerażające zjawiska oraz istoty, a także odkrywa, jak zapewnić wieczny spoczynek przodkowi Warda, którego podejrzewa o podszywanie się pod pacjenta (trzecia warstwa naszej nowej cebuli). Uzbrojony w wiedzę i determinację Willet odwiedza przytułek dla obłąkanych, gdzie czarownik podszywa się pod młodego Warda. Na miejscu Willet recytuje od tyłu zaklęcie wskrzeszenia, niszcząc przodka. Na tym kończy się obieranie drugiej cebuli i cała opowieść.

Każda z warstw scenariusza powinna zapewniać graczom dwie lub trzy możliwości dalszego postępowania. Gracze nigdy nie powinni czuć się pewni, że dotarli do sedna tajemnicy. Nigdy też nie powinni być w stanie jednoznacznie przewidzieć zamiarów Strażnika, który z kolei nie jest oczywiście zdolny do tworzenia nieskończenie głębokich i skomplikowanych opowieści. Oznacza to, że kiedy Badacze zabrną za głęboko, Strażnik będzie musiał albo przerwać grę, albo zacząć improwizować. Jeżeli wybierze to pierwsze, przerwa powinna trwać tylko tak długo, jak to potrzebne dla stworzenia dalszego ciągu scenariusza, czyli pogłębienia tajemnicy.

STOSOWANIE LOVECRAFTOWSKICH MOTYWÓW

Najstarszą i najsilniejszą z ludzkich emocji jest strach, a najstarszym i najsilniejszym rodzajem strachu jest strach przed nieznanym.
– H.P. Lovecraft, *Nadprzyrodzona groza w literaturze*, tłum. Maciej Płaza

W całym dorobku pisarskim Lovecrafta można odnaleźć pewne motywy przewodnie, które albo skrywają się gdzieś między wierszami, albo wręcz stanowią oś fabuły. Wykorzystanie tych motywów podczas konstruowania scenariuszy oraz prowadzenia *Zewu Cthulhu* pomoże ci tchnąć w sesje odrobinę lovecraftowskiego klimatu.

Strach… przed obcym, przed nieznajomym, przed wiedzą

Centralnym motywem przewijającym się w niemal każdym opowiadaniu Lovecrafta jest strach przed tym, co nieznane. Powinniśmy obawiać się wszystkiego, co pochodzi spoza normalnej codzienności, ponieważ to, co obce, wkracza w naszą osobistą przestrzeń, nawiedza nasze życie, aż w końcu niszczy naszą osobowość oraz sposób życia. Każdy człowiek jest odizolowanym więźniem, a prawda kryje się w mrocznych, nieznanych zakątkach świata: w starożytnych puszczach, wydrążonych jaskiniami wzgórzach i innych odległych miejscach. Każdy nieznajomy może skrywać jakąś tajemnicę, planować naszą zgubę albo pragnąć nas okraść z czegoś cennego. Badacze są odcięci od cywilizacji (bez telefonów, z dala od bezpieczeństwa) i nikt nie przyjdzie im z pomocą. Pochodzą „z zewnątrz", są obcy.

U Lovecrafta wiedza przynosi cierpienie, smutek oraz śmierć. Księgi pełne tajemnic i magii wzbudzają lęk, bo zmieniają nasz sposób patrzenia na świat, podważają wiarę i doprowadzają do zniszczenia duszy. Lepiej je zniszczyć lub ukryć, by żaden głupiec nie przebudził sił, które powinny pozostać uśpione.

Świadomość, że coś wpływa na nasze życie, bez względu na to, czy jest to implant wszczepiony przez obcych, fałszywe wspomnienia, czy też mroczne prawdy o wszechświecie, może być podstawą do tworzenia wciągających i naprawdę przerażających opowieści. Ani Badacze, ani sami gracze nie mogą znać tych tajemnic na początku scenariusza, bo nastrój grozy i dobra zabawa wynikają z rozwiązywania zagadek oraz stawiania czoła kolosalnym objawieniom.

Zalecane lektury: *Przypadek Charlesa Dextera Warda*, *Zew Cthulhu*.

Rozkład i zepsucie… ciała, umysłu i całego świata

Wiele opowieści Lovecrafta zawiera motyw dojmującego poczucia rozkładu umysłu i ciała. Jest to zarówno rozkład świata przedstawionego, jak i mentalny oraz fizyczny rozkład głównych bohaterów. Powolne, nieuniknione zepsucie toczące wszystko wokół może być użytecznym tłem scenariusza i wywoływać poczucie złowieszczej, nadciągającej grozy. Strażnicy mogą wykorzystywać ten motyw w odniesieniu do Badaczy na bardziej osobistym poziomie. Badacz może na przykład przechodzić przerażającą przemianę w istotę z głębin (skaza Innsmouth) lub też w ghula. Powolne zmiany wyglądu i zwyczajów mogą z czasem wywołać konieczność testów Poczytalności nie tylko samego Badacza, ale i jego najbliższych. Badacze wcale nie muszą wiedzieć, co się dzieje z ich przyjacielem, ani też zrzucać zmian w jego wyglądzie na karb wyniszczającej choroby lub brać je za skutki uboczne obłędu i urojeń.

Więzy krwi przynoszą członkom rodzin skazy oraz „wspomnienia". Potomkowie nie są w stanie uciec przed piętnem zła popełnionego przez przodków i nieświadomie zaczynają sami powtarzać ich mroczne uczynki. Obcowanie z mitami pozbawia człowieka nie tylko poczytalności, lecz także człowieczeństwa, a ci, którzy stale ryzykują kontakty z istotami spoza tego świata, mogą z czasem ulec toczącemu ich zepsuciu, tracąc przy tym wiarę oraz zmysły. Do jakich czynów mogą być zdolni tacy nieszczęśnicy?

Świat wokół nas ulega rozkładowi. Wystarczy przejść się po mieście, popatrzeć na szyldy, spojrzeć w oczy nieznajomych na rogu ulicy. Koniec jest bliski. Na co możemy jeszcze mieć nadzieję, kiedy wszystko, co dobre, kruszeje i znika, zastępowane parodiami zrodzonymi z dławiącej ciemności?

Zalecane lektury: *Szczury w murach*, *Przyczajona groza*, *Widmo nad Innsmouth*, *Kolor z innego wszechświata*.

Kosmiczna groza… koszmar rzeczywistości i miejsce człowieka w nieczułym wszechświecie

Na początku XX wieku rosnące zaufanie, jakie ludzkość pokładała w nauce, zaczęło owocować zarówno otwarciem nowych światów gotowych do eksploracji, jak i utrwalaniem metod zrozumienia tych światów. Lovecraft ukazywał potencjał nauki jako przerażającą wyrwę w ludzkim pojmowaniu wszechświata.

Kosmos jest nieczułą otchłanią, a ludzkość jest zaledwie pozbawionym znaczenia pyłkiem kurzu. Ludzki gatunek jest w najlepszym razie jedynie zabawką dla istot spoza naszego świata, a wszechświat jest mrocznym miejscem, drwiącym z żałosnych ludzkich prób jego zrozumienia.

Poszukiwanie nieznanego jest pogonią za obłędem. Złowrogie eksperymenty, zarówno te udane, jak i nieudane, oraz urządzenia służące rozjaśnianiu mroków ludzkiej ignorancji prowadzą uczonych wprost w najmroczniejsze, najbardziej przerażające wymiary rzeczywistości. Człowiek nie miał nigdy poznać straszliwych prawd o wszechświecie, a ci z nas, którzy wyruszają w poszukiwaniu nieznanego, zawsze wracają odmienieni. Sama biologiczna budowa organizmów istot z mitów leży poza ludzką zdolnością pojmowania. Nawet przebywanie w pobliżu tych istot oraz wytworów ich technologii jest niebezpieczne dla człowieka, powoduje migreny, cierpienie oraz poczucie dogłębnej zgrozy.

Zalecane lektury: *Sny w Domu Wiedźmy*, *Z otchłani*, *W górach szaleństwa*.

Oczywiście Lovecraft nie ograniczał się do pisania opowiadań z kręgu mitów Cthulhu, więc i ty, jako Strażnik, również nie powinieneś czuć się ograniczony. Zainspiruj się dziełami innych pisarzy, serialami, filmami czy ludowymi podaniami i pozwól, by twoja wyobraźnia zrobiła resztę.

Scena otwarcia

Każda podróż zaczyna się od pierwszego kroku. Początek scenariusza pozwala ustalić, w jaki sposób Badacze zostali wmieszani w fabułę, a także zapewnia im wstępną wskazówkę dotyczącą kierunku dochodzenia.

Nie przegap okazji, by zainteresować graczy od sceny otwarcia. Postaraj się, by była ekscytując lub intrygująca. Wydarzenia pierwszej sceny powinny angażować graczy emocjonalnie i być niemożliwe do zignorowania.

Anatomia scenariusza liniowego

Istnieje wiele rodzajów scenariuszy, ale podobnie jak klasyczne powieści kryminalne wiele z nich zawiera wspólne elementy. Zacznij od ustalenia wstępu, rozwinięcia i zakończenia. Bez tych trzech podstawowych elementów scenariusz pozostanie niezdefiniowany i może się przerodzić w chaotyczne doświadczenie nie tylko dla graczy, ale i dla Strażnika.

Wstęp ustawia całą przygodę: ma zainteresować graczy, ustalić nastrój i wprowadzić wstępne źródło wskazówek i tropów. Podczas rozwinięcia Badacze poszukują informacji, spotykają bohaterów niezależnych, odkrywają dalsze wskazówki i zaczynają składać z nich obraz sytuacji. Zakończenie następuje, kiedy Badacze mniej więcej odkryli już sedno intrygi i albo postanowili stawić czoło głównemu złoczyńcy, albo też znaleźli rozwiązanie problemu. Wszystko to zmierza ku finałowi, czyli punktowi kulminacyjnemu akcji, kiedy to (zazwyczaj) ujawniana jest prawda, przeciwnik zostaje pojmany lub zabity i może nastąpić rozwiązanie akcji.

Załóżmy, że twój scenariusz zaczyna się w chwili, gdy postaci graczy znajdują w gazetach wzmiankę o morderstwie. Jak sprawić, by taka scena otwarcia stała się bardziej wciągająca? Może to jeden z Badaczy odkrył okaleczone zwłoki podczas spaceru z psem. Jaka będzie jego reakcja? Czy scena otwarcia stanowi dostateczne wyzwanie? Czy gracz może po prostu zignorować znalezione zwłoki? Ten konkretny przykład jest dość nieprzyjemny, ale scena może się przecież zakończyć zbadaniem ciała i miejsca, w którym zostało odnalezione, w poszukiwaniu wskazówek oraz wezwaniem przez Badacza policji. Może Badacz znał ofiarę? Może nieszczęśnik zdołał przed śmiercią wykrztusić kilka słów? A może jest wrogiem lub wierzycielem, którego śmierć jest dla Badacza dobrą wiadomością? Zajrzyj do historii Badacza i poszukaj w niej inspiracji.

Scenariusze liniowe najprościej jest porównać do podróży samochodem. Jeżeli znasz cel podróży, możesz zaplanować trasę na przykład w taki sposób, by zobaczyć po drodze malownicze widoki. Jeśli natrafisz na korki, możesz znaleźć objazd. Być może trasa potrwa dłużej, ale ostatecznie dotrzesz na miejsce. Scenariusz zaczyna się w punkcie A i kończy w punkcie E, podczas sesji Badacze podróżują zaś przez punkty B, C oraz D.

Konstrukcja intrygi ma kluczowe znaczenie dla dobrego scenariusza liniowego. Na szczęście łatwo o nią zadbać. Pomyśl po prostu o przeczytanych książkach czy obejrzanych filmach bądź serialach, a także o historiach, które ktoś ci opowiedział. Każde z tych źródeł może dostarczyć ci inspiracji. Nie obawiaj się kraść dobrych pomysłów albo nawet wykorzystywać całej fabuły jako podstawy scenariusza. Każdy kompetentny Strażnik podkrada wątki z książek i filmów. Jeżeli nie wiesz, od czego zacząć, znajdź tom opowiadań Lovecrafta i oddaj się lekturze. Na początek wystarczy, że zmienisz kilka nazwisk i podmienisz potwory, by dysponować szkieletem fabuły.

Spójrzmy na jeden ze scenariuszy zawartych w tym podręczniku – Pośród pradawnych drzew *(str. 394). Scenariusz rozpoczyna się w punkcie A, kiedy to Badacze zostają poproszeni o dołączenie do poszukiwań zaginionej dziewczynki. Punkt B obejmowałby wszystkie sceny, na jakie mogą się natknąć w drodze do punktu C. Kolejność scen w gruncie rzeczy zależy od graczy i Strażnika, ale prędzej czy później Badacze dotrą nad jezioro, gdzie rozegra się kulminacyjna scena akcji (punkt D).*

Jak widzisz, fabuła biegnie tu w jednej linii, a kierują nią zbierane po drodze poszlaki i strzępy informacji. Pomyśl o przygodzie jak o torach kolejowych – jej akcja może się potoczyć tylko w jednym kierunku. Jest to wystarczające rozwiązanie fabularne dla początkujących Strażników oraz graczy, którzy dopiero zaznajamiają się z grą. Opiera się jednak na założeniu, że gracze będą robić to, czego oczekuje Strażnik, czyli podążać za wskazówkami w określonej kolejności.



Większość graczy, gdy już się oswoją z grą i lepiej poczują ze swoimi Badaczami, będzie chciała odejść od scenariuszy liniowych. Zamiast podążać za oczywistymi wskazówkami, które przygotował dla nich Strażnik, wybiorą inny trop albo wymyślą zupełnie nowy kierunek dochodzenia. Akcja potoczy się wówczas innym torem i zamiast się dostosować, Strażnik może czuć pokusę, by za pomocą jakiegoś sztucznego rozwiązania skierować ją z powrotem na znany sobie szlak. Pamiętaj, że gracze nakłaniani do powrotu na ścieżkę fabularną przygotowaną przez Strażnika będą mieli wrażenie, że ich wpływ na wydarzenia jest nikły i że zamiast współtwórcami stali się statystami w zaplanowanej odgórnie historii. W takiej sytuacji powinieneś pomyśleć nad prowadzeniem scenariuszy nieliniowych.

Anatomia scenariusza nieliniowego

Początkujący Strażnicy powinni zacząć od tworzenia scenariuszy liniowych i przejść do nieliniowych dopiero po nabraniu doświadczenia i pewności siebie.

W przygodzie nieliniowej rozpoczynającej się w punkcie A gracze mogą odwiedzić każdy następny punkt w innej kolejności podczas powtórnego rozgrywania, a sam scenariusz może prowadzić do bardzo różnych, często nieznanych z początku zakończeń.

Tworząc taką piaskownicę dla graczy, Strażnik ustala jedynie swego rodzaju „geografię" rozgrywki – liczne krzyżujące się, a niekiedy odrębne wątki, na które gracze mogą natrafić podczas sesji. Jeżeli gracze zejdą z jednego szlaku, Strażnik zna wykreowany przez siebie świat na tyle dobrze, by móc wkomponować w niego rozwijającą się opowieść. Pamiętaj, że podczas tworzenia scenariusza nieliniowego twoim zadaniem nie jest napisanie opowiadania, a już na pewno nie przygotowanie ściśle określonego zakończenia. Wystrzegaj się tego za wszelką cenę! Możesz napisać tło fabularne, ale kończy się ono w chwili, gdy zaczyna się sesja. Tworzysz fragmenty fabuły (takie jak bohaterowie niezależni, lokacje itp.), ale to, jak konkretnie połączą się one w jedną historię, zawsze zostaje ustalone podczas rozgrywki. Możesz również przygotować

Potraktujmy za podstawę scenariusza do Zewu Cthulhu *dobrze znany film:* Coś *(1982) Johna Carpentera. Oto jego streszczenie:*

Załoga stacji badawczej na pustkowiach Antarktydy nieświadomie odkrywa zmiennokształtny obcy organizm, który zaczyna mordować naukowców i podszywać się pod nich. Obcy został przebudzony z trwającego stulecia snu przez odwierty w lodzie i próbuje przetrwać oraz odbudować statek kosmiczny, który umożliwi mu ucieczkę z Antarktydy.

To kluczowe składniki fabuły. Oczywiście w filmie dzieje się znacznie więcej, ale dla naszych potrzeb wystarczą podstawy, które przerobimy na scenariusz do Zewu Cthulhu.

Zawiązanie akcji (tajemnica):

Zespół naukowców z Uniwersytetu Miskatonic udaje się w wiejskie rejony stanu Vermont, by zbadać okoliczności zaginięcia członków ekspedycji archeologicznej. Bohaterowie wiedzą tylko tyle, że archeologowie odkryli pozostałości starożytnej budowli i od kilku miesięcy prowadzili tam wykopaliska. Przed kilkoma dniami obóz odwiedzili mieszkańcy okolicy. Odkryli, że cały zespół zniknął, pozostawiwszy po sobie sprzęt i dobytek.

Co się naprawdę dzieje:

Archeologowie odkryli kamienną tablicę z zaklęciem Wezwanie/Spętanie Gwiezdnego Wampira. Jednemu z nich udało się przypadkowo rzucić zaklęcie. Cały zespół – poza jednym ocalałym (nazwijmy go Ted) – został pożarty przez gwiezdnego wampira. Kiedy zaklęcie zadziałało, potwór nie został poprawnie spętany i może robić, co tylko zechce. W tej chwili przemierza okoliczne lasy i morduje przypadkowo napotkanych miejscowych, trzodę oraz dziką zwierzynę, póki nie przyjdzie mu ochota powrócić tam, skąd przybył. Ciała archeologów można odnaleźć w lasach w pobliżu wykopalisk. Odkrycia mogą dokonać zarówno Badacze, jak i lokalna policja. Ted, któremu udało się umknąć przed potworem, również błądzi po lesie, całkowicie obłąkany. Gwiezdne wampiry przez większość czasu pozostają niewidzialne, nikt więc nie wie, kto zamordował archeologów. Podejrzenia padają na Teda.

Podsumowując: mamy dość odludną okolicę, która wywoła w Badaczach poczucie, że są zdani na własne siły, ale na tyle blisko cywilizacji, by móc wprowadzić kilku bohaterów niezależnych (rolników, policjantów itp.). Mamy powód, by wysłać na odludzie naszych Badaczy (załóżmy, że są pracownikami Uniwersytetu Miskatonic), no i mamy krwiożerczego potwora.

Rozwiązanie:

Na miejscu Badacze będą musieli zwiedzić teren wykopalisk, zbadać zwłoki lub to, co z nich zostało, przepytać miejscowych oraz – ostatecznie – odnaleźć kamienną tablicę, która umożliwi im opanowanie zaklęcia i odesłanie potwora. Kiedy gracze będą zajęci, w okolicy będą się działy okropne rzeczy, bo potwór nawiedza lokalne gospodarstwa, gdzie zabija ludzi i trzodę. W tym samym czasie policja poluje na Teda, który jest głównym podejrzanym o morderstwo archeologów. Zadaniem Badaczy jest ocalić Teda i zabić lub przegnać potwora.

Oto trzy potencjalne zakończenia (przykładowe, bo możliwych zakończeń jest znacznie więcej):

- *Część Badaczy związuje potwora walką, a w tym samym czasie pozostali recytują formułę zaklęcia. Potwór zdąży zabić dwóch Badaczy, zanim uda się go odesłać.*
- *Gwiezdny wampir używa magii, by kontrolować miejscowego policjanta, który wciąga Badaczy w zasadzkę. Wywiązuje się chaotyczna scena, zakończona śmiercią połowy Badaczy i paniczną ucieczką pozostałych.*
- *Badacze znajdują kamienną tablicę i niszczą ją w przekonaniu, że jest źródłem zła. Być może właśnie podpisali na siebie wyrok śmierci!*

Jak widzisz, prosty pomysł z potworem atakującym zespół naukowców można rozbudować do rozmiarów scenariusza poprzez dodanie dowolnych atrakcji. W tym przypadku, podobnie jak w filmie Coś, *to nie Badacze uwalniają potwora. Jednak to oni muszą się dowiedzieć, co spotkało archeologów i spróbować naprawić bałagan, w jakim się znaleźli.*

sobie oś czasową zdarzeń, które nastąpią podczas gry, jeżeli tylko działania Badaczy ich nie uniemożliwią. Musisz jednak być gotów zmienić każde przygotowane wcześniej zdarzenie zgodnie z poczynaniami graczy.

Czasami graczom zdarza się przeoczyć wskazówki lub też skierować grę na ścieżkę, której Strażnik nie przewidział. To dobrze, nawet lepiej niż dobrze – najlepsze momenty na sesjach są wynikiem improwizacji.

Scenariusze nieliniowe dają graczom wolność wyboru. Nieprzewidziane wypadki będące wynikiem wyborów graczy sprawiają, że gra staje się bardziej ekscytująca dla wszystkich, w tym i dla Strażnika. W tym sensie opowieść staje się naprawdę wynikiem współpracy graczy i Strażnika.

Scenariusz Szkarłatne litery *(str. 414) jest przykładem przygody o budowie nieliniowej, czyli tak zwanej piaskownicy. Badacze mogą dowolnie eksplorować piaskownicę i natrafiać na elementy fabuły w dowolnej kolejności, stopniowo odkrywając i rozwiązując wątki intrygi.*

Podczas rozgrywania scenariusza ciężar odpowiedzialności za wybór miejsc do odwiedzenia oraz bohaterów do interakcji spoczywa na barkach graczy.

Scenariusz może się zakończyć dla Badaczy rozpaczliwą bitwą ze źródłem wszelkiego zła, strzelaniną w antykwariacie Niedostrzeżone Drobiazgi, konfrontacją z gangsterami w Atlantic City albo zmknięciem w celi w przytułku dla obłąkanych w Arkham.

Kampanie

Gdyby porównać scenariusz do odcinka serialu, kampania byłaby sezonem albo wręcz całym serialem. Opublikowane kampanie podzielone są na rozdziały, z których każdy można uznać za osobny scenariusz. Rozdziały łączy ze sobą wspólny wątek lub oś fabuły. W zależności od kampanii rozdziały należy ukończyć w określonej kolejności lub bardziej dowolnie, z uwzględnieniem poczynań Badaczy.

Na początek wymyśl kilka wątków fabularnych mających dwie lub trzy warstwy. Spróbuj rozwinąć je w szkice przygód i zastanów się, co je łączy z główną tajemnicą lub zagrożeniem. Gracze zaczynają na peryferiach świata mitów, gdzie splatają się dziesiątki podań, legend wskazówek i przygód. Zyskując coraz większą wiedzę i doświadczenie, Badacze będą napotykali coraz bardziej złożone intrygi. Po kilku takich scenariuszach gracze zaczną dostrzegać, co je ze sobą łączy. W samym sercu tajemnicy kryje się bluźniercza prawda oraz punkt kulminacyjny kampanii.

Przygotowując scenariusz nieliniowy, nie musisz spisywać sążnistych opisów każdej lokacji. Wystarczy kilka podpunktów, które przypomną ci najważniejsze informacje. Twoje notatki powinny uwzględniać możliwe do odkrycia wskazówki oraz ich związki z bohaterami niezależnymi lub lokacjami. BN-i również nie muszą mieć rozpisanych wszystkich statystyk. Wystarczy zawód, najważniejsze cechy w podpunktach oraz związki z innymi postaciami.

Scenariusze powinny zawierać fałszywe tropy oraz mistyfikacje, dzięki czemu świat przedstawiony na twoich sesjach nie zamieni się w istne zoo pełne potworów. Wykorzystaj całą gamę postaci: szulerów, szpiegów, fanatyków religijnych, przemytników narkotyków, handlarzy żywym towarem, biznesmenów na skraju bankructwa, przekupnych działaczy związków zawodowych, terrorystów, gwiazdy filmowe, zdemoralizowanych polityków oraz piratów. Wplatanie opowieści, w których zagrożenie jest bardziej realistyczne, zapewni graczom odmianę, ale nie zapominaj, że motywem przewodnim gry są starcia Badaczy z istotami z mitów Cthulhu.

Staraj się dodać do każdego scenariusza garść informacji związanych z „obrazem całości" – główną intrygą, która nieustannie rozgrywa się w tle. W miarę jak będziecie rozgrywali kolejne scenariusze, te pojedyncze strzępy informacji zaczną się ze sobą łączyć i prowadzić Badaczy w stronę nowych tropów i coraz głębiej ku głównej intrydze, aż uświadomią sobie, co się naprawdę dzieje i kto jest ich prawdziwym wrogiem. Ten moment olśnienia, gdy powiążą pozornie niezwiązane ze sobą szczegóły, powinien przygotować Badaczy na największe wyzwanie i punkt kulminacyjny kampanii.

Istnieje wiele klasycznych kampanii do *Zewu Cthulhu*, jak *Horror w Orient Expressie* czy *Maski Nyarlathotepa*. Jeżeli koncepcja kampanii jest dla ciebie i twoich graczy nowością, poprowadzenie i rozegranie którejś z oryginalnych i dostępnych w druku kampanii pozwoli wam lepiej zrozumieć, jak scenariusze łączą się w większą całość.

W jednym ze scenariuszy papiery znalezione w kaplicy kultu Mądrości Gwiazd w Bostonie mogą zawierać wzmiankę o Ezoterycznym Zakonie Dagona. Później, podczas rozgrywania śledztwa w sprawie kultystów na bagnach Luizjany, Badacze mogą się natknąć na dowody ich powiązań z głównym ramieniem kultu z Nowej Anglii, którego centralą jest Innsmouth, również zwanego Ezoterycznym Zakonem Dagona.

Poziom szczegółów

Wcześniej zajmowaliśmy się budowaniem scenariuszy liniowych i nieliniowych, ale jak właściwie powinien wyglądać gotowy scenariusz? Każda z przygód zamieszczonych na końcu tego podręcznika jest innego autora i charakteryzuje ją inny styl. Są to jednak opublikowane scenariusze, które muszą spełniać określone wymagania i standardy, niekoniecznie wymagane w przypadku scenariuszy tworzonych na własny użytek.

Podobnie jak nie istnieje jeden właściwy sposób na rozpoczęcie pisania scenariusza, nie ma też jednej określonej formy końcowej. Tworzenie scenariusza można porównać do pisania przemowy. Niektórzy mówcy są w stanie improwizować całe przemówienia praktycznie bez żadnego przygotowania, inni pomagają sobie notatkami, a jeszcze inni planują każde słowo,

które zamierzają wygłosić. Każdy z tych poziomów przygotowania może działać tak samo dobrze i nie ma jednego właściwego sposobu. Ważne jest tylko to, by mówca sam wiedział najlepiej, jaki poziom przygotowania uważa za niezbędny.

Pisząc scenariusz, nie musisz wcale wykraczać poza sporządzenie kilku notatek. Jeżeli prowadzenie sesji nadal jest dla ciebie nowością, prawdopodobnie z początku nie będziesz się czuł na tyle pewnie, by stosować tak oszczędne podejście. Niewątpliwie jednak korzystanie z oszczędnych notatek może dawać wiele satysfakcji, ponieważ niski poziom przygotowania zachęca do improwizacji i przyczynia się do prowadzenia twórczych, nieprzewidywalnych sesji.

Jak korzystać z gotowych scenariuszy

Wspaniałą cechą gotowych, opublikowanych scenariuszy jest to, że większość pracy wykonuje za Strażnika autor przygotowujący materiał. Zależnie od twojego podejścia, może to być zarówno zaleta, jak i wada. Jeżeli potrafisz szybko czytać, analizować i przyswajać duże partie tekstu, poczujesz się jak ryba w wodzie. Jednak większość z nas zapomina część tego, co czytamy, co wymaga później przerywania gry i zaglądania do tekstu scenariusza w poszukiwaniu ważnych szczegółów.

Jak więc najlepiej korzystać z opublikowanych scenariuszy? Na początek przejrzyj cały tekst, by zorientować się w jego strukturze i zawartości, a potem przeczytaj całość dokładnie, od deski do deski. Na tym etapie powinieneś wyrobić sobie pojęcie o tematyce scenariusza, ale niektóre szczegóły mogą umknąć twojej uwadze. Nie martw się, jeżeli na przykład nie do końca rozumiesz, jakie role spełniają poszczególni bohaterowie niezależni.

Następnie przeczytaj cały scenariusz raz jeszcze i zrób notatki, ale postaraj się pisać jak najmniej. Unikaj notowania zbędnych detali oraz rzeczy, o których na pewno będziesz pamiętał. Znajdź fragmenty tekstu dodające kolorytu i skróć je lub całkiem pomiń. Scenariusz może na przykład zawierać dokładny opis sypialni łącznie z kolorem narzuty na łóżku, wzorem tapety, zawartością nocnej szafki i innych mebli. Jeżeli masz pewność, że żadna z tych informacji nie jest istotna dla opowieści, a w razie konieczności będziesz w stanie zaimprowizować własny opis, nie musisz notować każdego detalu. Nie okazujesz w ten sposób braku szacunku dla scenariusza, bo spełnił on już swoje zadanie, przedstawiając tobie, jako czytelnikowi, pewien obraz. W trakcie prowadzenia sesji będziesz w stanie opisać sypialnię, zainspirowany opisem ze scenariusza. Nie ma znaczenia, czy narzuta jest różowa, czy niebieska. Za to istotny może być stan sypialni oraz to, czy znajduje się ona w bogatym apartamencie, czy też w podejrzanym motelu, a te informacje poznasz podczas czytania.

Pamiętaj, by zanotować wszystko, co jest ważne dla fabuły. Łatwo odróżnisz te informacje podczas drugiego czytania. Jeżeli w scenariuszu mowa jest o egzemplarzu księgi *Cultes des Goules* ukrytym w nocnej szafce, powinieneś to zanotować. Możesz oczywiście dojść do wniosku, że lepszą kryjówkę dla księgi można by znaleźć pod łóżkiem lub obluzowaną deską w podłodze, ale miejsce jej ukrycia jest nieważne. Liczy się fakt jej obecności.

Aby skutecznie poprowadzić scenariusz, musisz go świetnie opanować. Po drugim przeczytaniu przygody powinieneś mieć garść notatek, na podstawie których będziesz w stanie poprowadzić sesję tak, jak uznasz to za właściwe. Udało ci się właśnie „wydestylować" ze scenariusza samą esencję w postaci notatek Strażnika, które mogą być bardzo podobne do tych sporządzonych niegdyś przez autora przygody. Potraktuj notatki jako szkielet fabuły, a stworzysz wraz ze swymi graczami nowe, wspaniałe opowieści, które zaskoczyłyby autora!

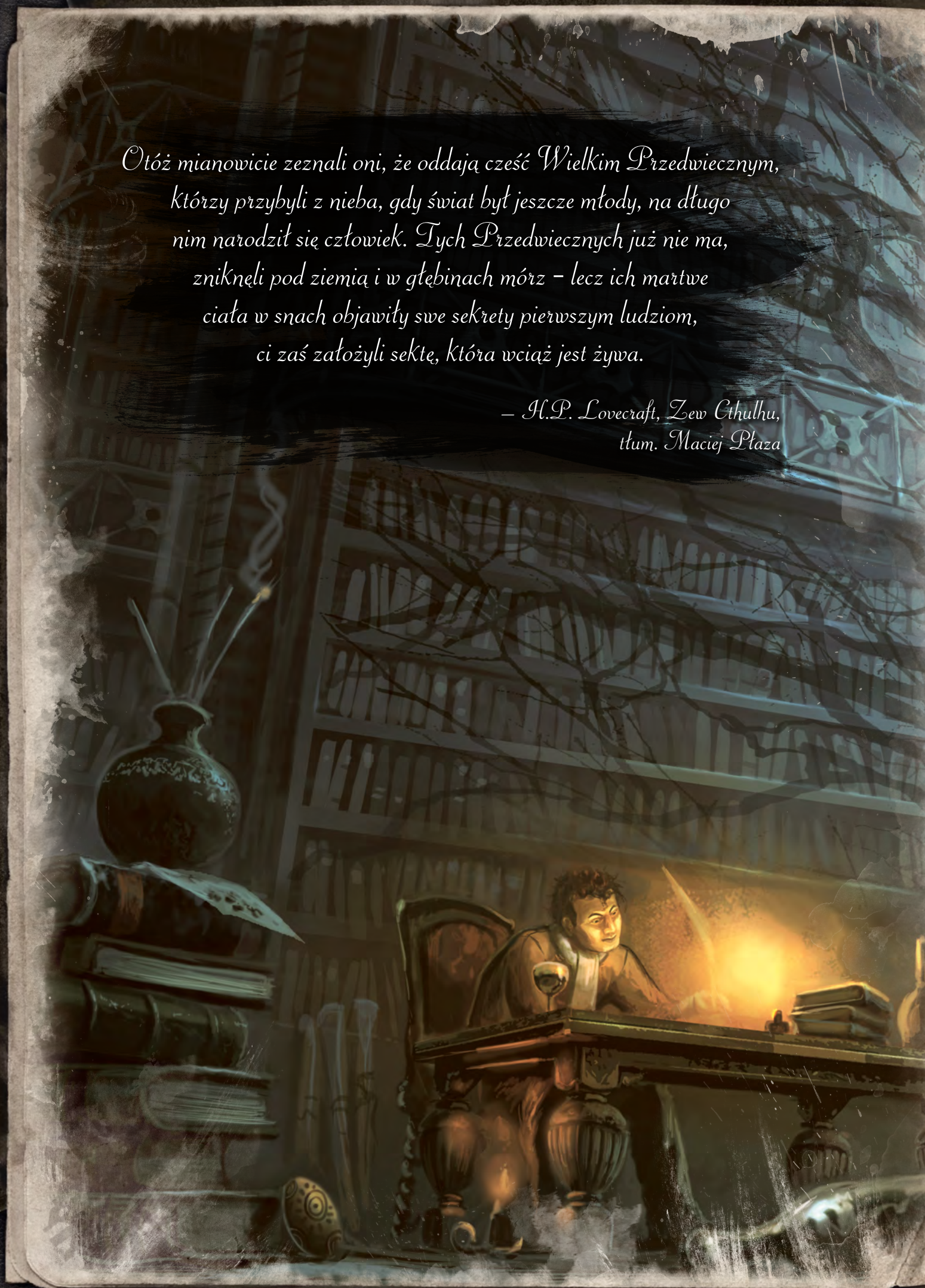
Oto opis pomieszczenia z oryginalnego scenariusza:
„Główna sypialnia: wygodne pomieszczenie z dużym oknem, z którego rozpościera się widok na ogród z tyłu budynku. Na podłodze leżą rozrzucone ubrania, a sam pokój od dawna nie był sprzątany. W zamkniętej szufladzie drewnianej szafki nocnej znajduje się egzemplarz Cultes des Goules*".*
A tak ten opis może wyglądać w notatkach:
„Główna sypialnia, brudna; ukryta księga Cultes des Goules*".*

NA KONIEC...

Jeżeli jest jedna rzecz potrzebna, by dobrze się bawić, grając i prowadząc *Zew Cthulhu*, to jest nią pasja do wymyślania historii, tworzenia konfliktów i dramatycznych opisów. Ta pasja pozwala tchnąć życie w opowieść i jest ważniejsza od wszystkich zasad i porad dotyczących prowadzenia gry. Tylko entuzjazm i pasja nie zrobią z ciebie dobrego Strażnika, ale bez nich nigdy nim nie zostaniesz. Jeśli znalazłeś w tym podręczniku coś, co wzbudziło w tobie emocje, skup się właśnie na tym elemencie. Pozwól sobie na ekscytację i podziel się pasją z graczami, bo pasja jest zaraźliwa.

Idź więc i baw się dobrze!





Otóż mianowicie zeznali oni, że oddają cześć Wielkim Przedwiecznym,
którzy przybyli z nieba, gdy świat był jeszcze młody, na długo
nim narodził się człowiek. Tych Przedwiecznych już nie ma,
zniknęli pod ziemią i w głębinach mórz – lecz ich martwe
ciała w snach objawiły swe sekrety pierwszym ludziom,
ci zaś założyli sektę, która wciąż jest żywa.

– H.P. Lovecraft, Zew Cthulhu,
tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 11

KSIĘGI WIEDZY NADPRZYRODZONEJ

Księgi mitów są skarbnicą tajemnej mądrości, straszliwych sekretów i potężnej magii. Poszukujący oświecenia znajdą w nich nagą prawdę o rzeczywistości, istnieniu i obecności istot spoza naszego świata. Nieroztropnych zaś księgi poprowadzą ścieżką w stronę koszmaru, zgrozy i szaleństwa.

W tym rozdziale zostały zgromadzone księgi mitów Cthulhu, które najczęściej pojawiają się w fikcji pisarzy z kręgu lovecraftowskiego.

OPIS KSIĄG MITÓW

Niektóre z tomów dotyczących mitów są na tyle współczesne, że zostały opublikowane w formie drukowanej. Zazwyczaj te edycje zostały wydane prywatnie w małych nakładach i były sprzedawane tylko bogatym kolekcjonerom lub znajomym. Często po publikacji kopie ksiąg były poszukiwane i niszczone przez władze ze względu na ich skandaliczną naturę. Wychodzono z założenia, że lepiej spalić te teksty i zakazać ich publikacji. Taki los spotkał oryginalne wydanie *Króla w Żółci*.

Z ocalałymi kopiami ksiąg obłąkani lub nikczemni ludzie często źle się obchodzili albo pozbawiali je okładek, aby ukryć bluźnierczą zawartość. Oprawione manuskrypty nie zostały nigdy wydane drukiem ani poddane zabiegom edytorskim. Niepewne, pełne kleksów odręczne pismo może być całkowicie nieczytelne przez wiele stron. W tej sytuacji mogą pomóc tylko ogromne poświęcenie i wiedza.

Pomimo że opis każdej z ksiąg został ujednolicony, możesz śmiało założyć, że każdy egzemplarz księgi mitów wygląda nieco inaczej od pozostałych. Choć, logicznie rzecz biorąc, występowanie owych różnic maleje w przypadku najnowszych ksiąg, takich jak *Azathoth i Inni*, nadal jednak mogą być one uszkodzone, mieć wyrwane strony czy brakujące lub źle złożone arkusze. Zawartość może być poplamiona atramentem lub wypalona kwasem, strony nadpalone, a poszczególne słowa nieczytelne lub celowo zamazane przez szaleńców (lub ludzi przy zdrowych zmysłach, którzy chcieli zniszczyć niebezpieczną informację). Niezwykłe wskazówki mogą być zapisane na marginesach lub zanotowane na skrawkach papieru i włożone między strony księgi.

Niektóre tomy z wiekiem zaczynają mieć swój własny „charakter". Przekazywane przez pokolenia między członkami rodziny, księgarzami i kolekcjonerami, księgi wydają się pochłaniać cząstkę swoich właścicieli. Może to być coś więcej niż uwagi okultystycznych uczonych pojawiające się okazjonalnie na marginesach. Niektóre księgi zdają się manifestować własne „osobowości", które są odbiciem ich niegdyś potężnych posiadaczy, takich jak wielcy czarnoksiężnicy czy przywódcy kultów. Zastanów się, jak pachną i wyglądają woluminy dotyczące mitów, a także, co można poczuć, gdy się ich dotknie. Ogólne wrażenie powinno być wyraźnie niepokojące. Oprawy będą prawdopodobnie skórzane, być może wykonane z ludzkiej skóry lub nawet ze skóry istoty spoza tego świata. Czy skóra zostawia lepki osad, gdy się jej dotknie? Może księga pozostawia po sobie piżmowy zapach w każdym pomieszczeniu, w którym była? Czy obecność woluminu sprawia, że strony znajdujących się w pobliżu ksiąg robią się czarne lub zwęglone? A może tom wydaje się poruszać zgodnie z własną wolą i nigdy nie można go znaleźć tam, gdzie – jak się Badaczowi wydawało – został zostawiony?

Czarnoksiężnicy i kultyści nie są bibliotekarzami. Nie interesują ich potrzeby przyszłych pokoleń. Zamierzają żyć wiecznie i uważają, że wiedza zawarta w księgach należy do nich i nie powinna być pochopnie przekazywana niegodnym.

Nieodkryte edycje

Jeśli zostaje znaleziona oryginalna wersja językowa dzieła, które do tej pory było znane tylko w przekładzie, oryginał będzie zawierał więcej informacji. Dodaj kilka punktów procentowych do umiejętności Mity Cthulhu jako nagrodę. Traktuj oryginalne wydanie jako odrębną edycję. Strażnik Tajemnic wybiera język oryginału i może wymyślić oryginalny tytuł danej księgi.

Jeżeli z jakiegoś powodu zdecydujesz się stworzyć nową księgę mitów, musisz mieć dla niej odpowiednią nazwę. Powinieneś

również wiedzieć, w jakim języku została opracowana, jak wygląda i jakie są odczucia, gdy się ją trzyma, jak wiele punktów Poczytalności można stracić podczas lektury, jak wiele punktów Mitów Cthulhu można zyskać, gdy się ją zrozumie, a także określić, jakie zaklęcia (o ile jakiekolwiek) można w niej znaleźć.

KORZYSTANIE Z KSIĄG MITÓW

Pomimo niebezpieczeństw Badacze z pewnością zdecydują się studiować tę czy inną przerażającą księgę. Proces czytania może być powolny i zostać zawieszony w każdej chwili na dowolny czas.

Pamiętaj o tym, że każdy wolumin jest potencjalnym przekaźnikiem mocy i energii mitów – fizycznym i mentalnym portalem prowadzącym do obłąkańczych tajemnic, które są poza pojmowaniem śmiertelnego człowieka. Księgi mocy mogą wywierać mroczny wpływ na tych, którzy są w ich posiadaniu, podsycając ich pragnienie zdobywania bluźnierczej wiedzy, rozniecając fascynację okultyzmem i ostatecznie doprowadzając ich do zagłębiania się w mity i igrania z niepoczytalnością. W wielu Lovecraftowskich historiach protagonista zostaje wciągnięty w okropieństwa mitów w wyniku obcowania z jakimś mitycznym artefaktem lub woluminem.

Księgi mitów, podobnie jak zaklęcia, mogą zaburzyć balans w grze, jeśli będą wykorzystywane zbyt swobodnie. Te tomy to droga prowadząca do wiedzy o mitach Cthulhu i zaklęciach, które mogą się stać dla Badaczy potencjalnym źródłem wielkiej mocy do wykorzystania w walce z ich machinacjami. Jeśli Badacze będą na każdym kroku znajdować mitologiczne księgi, wtedy gra może stać się przewidywalna i przestać być wyzwaniem. Zdobycie takiego woluminu samo w sobie powinno być materiałem na scenariusz lub stanowić co najmniej odpowiednio niebezpieczny poboczny wątek w kampanii, pozwalający Badaczom na poznanie tajemnic, które pomogą im w walce przeciwko sługom mitologicznych istot.

Ta potęga i wiedza ma swoją cenę. W *Zewie Cthulhu* oznacza to zazwyczaj stopniowe pogrążanie się w szaleństwie. Pomimo że gracze będą chcieli zdobywać księgi mitów, powinni się ich także obawiać ze względu na straszliwy efekt, jaki wywierają na ich Badaczy, którzy będą stopniowo tracić Poczytalność.

Posiadanie przez Badacza mitologicznej księgi powinno zawsze nieść ze sobą konsekwencje. Może to być wspomniana powyżej utrata Poczytalności lub inne skutki związane z rozgrywanym scenariuszem.

Spróbuj wymyślić jakieś wypaczone wpisy w historii Badacza, które popchną opowieść do przodu. Zastanów się, w jaki sposób doświadczenia Badacza z księgą mitów mogą zostać wykorzystane w narracji gry. Postaraj się nadać Badaczowi głębię i stworzyć graczowi okazję do odgrywania. Podczas gdy inni Badacze postrzegają mityczny wolumin jako cuchnącą, niegodziwie wyglądającą księgę, bohater znajdujący się pod jej wpływem ujrzy ją w zupełnie innym świetle. Może czuć potrzebę ukrywania tomu, aby nic go nie „skrzywdziło", albo mieć omamy i nie móc czytać innych książek, ponieważ tekst woluminu będzie przeświecał przez prawdziwe zadrukowane stronice.

Księga stara się wrócić do osoby, którą uważa za swojego prawowitego właściciela, wysyłając wiadomości w formie mrocznych snów w nadziei, że jej mistrz ją znajdzie. Podczas gdy Badacze cierpią z powodu okropnych nocnych koszmarów, prawdziwy posiadacz woluminu zbliża się i wyczekuje szansy na odzyskanie tego, co zostało mu skradzione.

Przykładowe wypaczone wpisy w historii Badacza:

- Księga była źródłem sekretów, które muszę poznać – muszę dowiedzieć się więcej!
- Nikomu nie wolno dotykać *mojej* księgi.
- Księga do mnie mówi, a ja muszę być jej posłuszny.
- Księga jest zła i ja także, ponieważ ją czytam.
- Gdziekolwiek odłożę księgę, zabija ona coś znajdującego się w pobliżu.
- Księga mnie zmienia – czuję głód ludzkiego mięsa!

Księga mitów okazuje się bardzo przydatna, zwłaszcza dla Badacza, który ją czyta (zyskuje on punkty umiejętności Mity Cthulhu i poznaje kilka zaklęć). Jednak utrata Poczytalności spowodowana lekturą manifestuje się w postaci niezdrowej obsesji związanej z tomem. Strażnik decyduje się na dodanie Badaczowi nowego „wypaczonego" wpisu w jego historii (w sekcji Rzeczy osobiste): „Nie rozstaje się z Księgą Ioda*, zabiera ją wszędzie, gdzie się udaje".*

Księgi mitów mogą się także stać inspiracją dla urojeń Badaczy (patrz **Skutki uboczne niepoczytalności 2: Urojenia i testy realności**, str. 178). Być może księga w jakiś sposób wpływa na Badacza lub zdaje mu się, że dostrzega ją wszędzie, chociaż została zniszczona. Urojenia związane z mitycznym woluminem mogą mieć najróżniejszy wpływ na Badaczy, począwszy od sprowadzenia ich na fałszywy trop, a skończywszy na doprowadzeniu ich do obłąkańczego olśnienia.

UWAGI DOTYCZĄCE OPISÓW

Informacje o opisanych księgach mogą być znane bibliofilom-erudytom, historykom i kilku osobom zaangażowanym w handel rzadkimi woluminami. Co prawda jest mało prawdopodobnie, że tego typu księgi znajdą się na półce w zwykłej publicznej bibliotece, ale na egzemplarze można trafić w zbiorach rzadkich ksiąg niektórych uczelni oraz w prywatnych kolekcjach. Oprócz wymienionych tutaj tomów istnieją inne wersje, a także prace dotyczące pomniejszych ksiąg. Czasami można znaleźć notatniki, pamiętniki i listy. Zalecane jest, żeby Strażnik Tajemnic przejrzał poniższe opisy i wykorzystał je jako źródła inspiracji podczas tworzenia nowych ksiąg zapomnianej wiedzy, notatników kultystów itp.

Przy wielu księgach mitów pojawiają się dwie daty – w każdym przypadku ostatnia z nich oznacza datę zapisaną w oryginalnej historii. Niektóre daty są oparte na przypuszczeniach. Jeśli liczba egzemplarzy jest w ogóle znana, odzwierciadla ona egzemplarze, o których wiadomo, że są przechowywane w publicznych lub prywatnych kolekcjach. Jest wielce prawdopodobne, że istnieje więcej kopii.

Podane poniżej wymiary są tradycyjne, jednak w rzeczywistości często się różnią w zależności od kopii. Zakres folio: od 32 × 51 cm do 25 × 38 cm. Zakres quarto: od 25 × 32 cm do 19 × 25 cm. Zakres octavo: od 16 × 25 cm do 13 × 19 cm. Patrz też ramka: **Tradycyjne formaty książek**, str. 260.

Podsumowania zawierają także przeciętną liczbę tygodni, którą trzeba poświęcić na studiowanie woluminu. Odnosząc się do tej liczby, weź pod uwagę indywidualne umiejętności i zawód Badacza. Używaj podanych tutaj przedziałów czasu jako porównawczych wskaźników trudności. Każdy Badacz będzie studiował i przyswajał księgę w innym tempie.

KLUCZ

Utrata Poczytalności: Automatyczna utrata punktów Poczytalności za przeczytanie księgi.

Mity Cthulhu: Pierwsza liczba wskazuje liczbę punktów Mitów Cthulhu zyskaną podczas wstępnej lektury (WMC), patrz str. 192. Druga liczba wskazuje liczbę punktów zyskaną po pełnej lekturze (PMC), patrz str. 193.

Wskaźnik Mitów: Procentowa szansa na znalezienie przydatnego odwołania w danej księdze, patrz str. 194.

Przestudiowanie: Sugerowany czas wymagany do pełnej lektury danego tomu.

Sugerowane zaklęcia: Lista zaklęć, które mogą się znaleźć w księdze.

Al Azif – patrz *Necronomicon*.

Azathoth i Inni

Język angielski (Azathoth and Others), autor: Edward Derby, 1919 rok.

Zbiór wczesnych prac poety urodzonego w Arkham. Opublikowany w Bostonie jako edycja kieszonkowa, 9 × 14 cm, oprawiony w czarną skórę. Zostało wydrukowanych i sprzedanych około 1 400 kopii.

Utrata Poczytalności: 1K4
Mity Cthulhu: +1/+3 punkty
Wskaźnik Mitów: 12
Przestudiowanie: 1 tydzień
Sugerowane zaklęcia: brak.

Cthaat Aquadingen

Istnieją dwie wersje tej księgi.

Cthaat Aquadingen

Łacina, autor nieznany, ok. XI–XII wieku.

Obszerne opracowanie dotyczące istot z głębin. Istnieją trzy kopie tej łacińskiej wersji, wszystkie tak samo oprawione w ludzką skórę, o której mówi się, że się poci, gdy wilgotność powietrza jest zbyt niska. Jedna z nich jest rzekomo przechowywana w Muzeum Brytyjskim w Londynie (The British Museum), aczkolwiek muzeum zaprzecza tej informacji. Pozostałe dwie są w posiadaniu brytyjskich kolekcjonerów.

Utrata Poczytalności: 2K8
Mity Cthulhu: +4/+9 punktów
Wskaźnik Mitów: 39
Przestudiowanie: 46 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nyhargo Dirge (to zaklęcie jest odwrotnością zaklęcia Wskrzeszenia i służy do niszczenia upiorów), Rozmowa z Bogiem-Dzieckiem (Nawiązanie Kontaktu z Gwiezdnym Pomiotem Cthulhu), Rozmowa z Dziećmi Mórz (Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin), Rozmowa z Matką Hydrą (Nawiązanie Kontaktu z Matką Hydrą), Rozmowa z Ojcem Dagonem (Nawiązanie Kontaktu z Ojcem Dagonem), Sny od Boga (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu), Sny od Zattoquy (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Tsathoggua), Sny Utopca (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Yibb-Tstllem).

William Tedworth, ekscentryczny uczony-okultysta, twierdził, że widział kopię Cthaat Aquadingen w bibliotece lekarza z Oakdeen Sanitarium w 1935 roku. Ze względu na to, iż znaczna część dokumentacji została utracona lub zniszczona na skutek wydarzeń z dnia 1 stycznia 1936 roku, nie wiadomo, czy Tedworth był pacjentem, odwiedzającym, czy też czasowym konsultantem w placówce. Gdyby udało się to ustalić, z pewnością rzuciłoby to więcej światła na kwestię wiarygodności jego twierdzenia.

Cthaat Aquadingen

Język średnioangielski, autor i tłumacz nieznani, ok. XIV wieku.

Obszerne opracowanie dotyczące istot z głębin, ale w niepełnym i bardzo niepoprawnym tłumaczeniu. Pojedynczy oprawiony manuskrypt jest przechowywany w Muzeum Brytyjskim (The British Museum).

Utrata Poczytalności: 2K4
Mity Cthulhu: +2/+4 punkty
Wskaźnik Mitów: 18
Przestudiowanie: 29 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Rozmowa z Bogiem-Dzieckiem (Nawiązanie Kontaktu z Gwiezdnym Pomiotem Cthulhu), Rozmowa z Dziećmi Mórz (Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin), Rozmowa z Matką Hydrą (Nawiązanie Kontaktu z Matką Hydrą), Rozmowa z Ojcem Dagonem (Nawiązanie Kontaktu z Ojcem Dagonem), Sny od Boga (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu).

Cthulhu w Necronomiconie

Język angielski (Cthulhu in Necronomicon), autor: dr Laban Shrewsbury, 1915 rok (publikacja: 1938 r.).

Odręczne notatki do planowanej książki. Zostały one zdeponowane w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic na krótko przed tajemniczym zniknięciem autora. Zawierają informacje na temat mocy Cthulhu, która pozwala wpływać na ludzkie sny, a także ostrzegają przed ogólnoświatowym kultem zabiegającym o powrót tej istoty.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +2/+4 punkty
Wskaźnik Mitów: 18
Przestudiowanie: 14 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu, Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin, Znak Starszych Bogów.

Cultes des Goules

Język francuski, autor: François-Honore Balfour, hrabia d'Erlette, prawdopodobnie 1702 rok.

Księga została opublikowana w 1703 roku we Francji (w Paryżu?) w formacie quarto. Kościół od razu ją potępił. Pozycja opisuje duży kult praktykujący nekromancję, nekrofagię i nekrofilię we Francji. Wiadomo o istnieniu czternastu kopii, ostatnia została odkryta w 1906 roku.

Utrata Poczytalności: 1K10
Mity Cthulhu: +4/+8 punktów
Wskaźnik Mitów: 36
Przestudiowanie: 22 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Czarne Spętanie, Nawiązanie Kontaktu z Ghulem, Przywołanie/Spętanie Byakhee, Przywołanie/Spętanie Mrocznego Młodego, Wezwanie/Odesłanie Nyogthy, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Uschnięcie, Wskrzeszenie, Znak Voorycki.

De Vermiis Mysteriis

Łacina, autor: Ludwig Prinn, 1542 rok.

Foliał oprawiony w czarną skórę, wydrukowany w Kolonii w Niemczech w tym samym roku, kiedy powstało dzieło. Jego publikacja została zakazana przez Kościół. Piętnaście kopii przetrwało do dziś. Częściowo omawia świat arabski i jego nadnaturalne zjawiska.

Utrata Poczytalności: 2K6
Mity Cthulhu: +4/+8 punktów
Wskaźnik Mitów: 36
Przestudiowanie: 48 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Yigiem, Przeniesienie Umysłu, Stworzenie Wróżebnego Okna, Stworzenie Zombie, Wezwanie Demona (Przywołanie/Spętanie Byakhee), Wezwanie Koźlęcia (Przywołanie/Spętanie Mrocznego Młodego), Wezwanie Niewidzialnego Sługi (Przywołanie/Spętanie Gwiezdnego Wampira), Znak Voorycki.

Podzielone na szesnaście rozdziałów De Vermiis Mysteriis porusza wiele różnych tematów, włączając w to sztukę wróżenia, nekromancję, tworzenie chowańców, a także przedziwne teorie i opisy istot takich jak wampiry, duchy i żywiołaki. Niektóre kopie tej księgi zawierają obszerne sekcje napisane w języku, który uznaje się za pismo ogamiczne (druidzkie runy). Niektórzy podejrzewają, że pismo ogamiczne zostało wykorzystane przez Prinna jako szyfr, aby ukryć co bardziej odkrywcze i bluźniercze idee. Na początku XX wieku pojawiły się plotki mówiące, że Ezoteryczny Zakon Dagona rzekomo poszukuje oryginału księgi. Powszechna jest wiara w to, że w zaszyfrowanych fragmentach ukryta jest formuła, która przyspiesza przemianę człowieka w istotę z głębin.

Fragmenty z Celaeno

Własnoręcznie sporządzony manuskrypt w języku angielskim (Celaeno Fragments), autor: dr Laban Shrewsbury, 1915 rok (1938 r.).

Wiadomo o istnieniu pojedynczej kopii, która została złożona w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic na krótko przez tajemniczym zniknięciem autora.

Utrata Poczytalności: 1K8
Mity Cthulhu: +3/+6 punktów
Wskaźnik Mitów: 27
Przestudiowanie: 15 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Przywołanie/Spętanie Byakhee, Wezwanie Cthughi, Warzenie Kosmicznego Miodu, Zaklęcie Piszczałki, Znak Starszych Bogów.

Fragmenty z G'harne

Język angielski (G'harne Fragments), autor: sir Amery Wendy-Smith, 1919 rok (publikacja: 1931 r.).

Naukowe opracowanie i tłumaczenie skorup zapisanych ciekawym kropkowanym wzorem. Szczegółowo opisuje zaginione miasto G'harne, łącznie z jego lokalizacją. Skorupy zostały odkryte przez Windropa w Północnej Afryce. Oryginalna edycja została wydana w 958 kopiach wydrukowanych na koszt autora jako niewielkie sedecimo (12 × 14,5 cm).

Utrata Poczytalności: 1K10
Mity Cthulhu: +3/+7 punktów
Wskaźnik Mitów: 30
Przestudiowanie: 12 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Chtonianinem, Nawiązanie Kontaktu ze Starszą Istotą, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Shudde M'ellem, Czerwony Znak Shudde M'ella.



Król w Żółci

Język angielski (The King in Yellow), autor i tłumacz nieznani, ok. 1895 roku.

Podobno oryginał powstał w języku francuskim, ale cała edycja została przejęta i zniszczona przez władze III Republiki Francuskiej zaraz po publikacji. Angielska edycja jest cienkim czarnym octavo, na którego okładce został wytłoczony duży Żółty Znak. Dopóki księga nie zostanie przeczytana, symbol nie ma wpływu na odbiorcę, wzbudza jedynie jego ciekawość. Po lekturze (albo po kontakcie z czymkolwiek pochodzącym z Carcosy) ujrzenie znaku odbywa się kosztem 0/1K6 punktów Poczytalności (tylko jeden raz). Tekst jest wieloznaczną, podobną do snu sztuką, która otwiera umysł czytelnika na szaleństwo. W tym przypadku, wyjątkowo, czytelnicy nie mogą uznać, że nie wierzą w to, co jest tam napisane. Ci o artystycznych skłonnościach będą czuli potrzebę wielokrotnego czytania sztuki. Jeśli w wyniku lektury czytelnik stanie się niepoczytalny, ogarnie go także obsesja dotycząca Carcosy i Króla w Żółci (patrz **Żółty Znak**, str. 367).

Utrata Poczytalności: 1K10
Mity Cthulhu: +1/+4 punkty
Wskaźnik Mitów: 15
Przestudiowanie: 1 tydzień
Sugerowane zaklęcia: brak.

Król w Żółci, sztuka okryta tajemnicą i smutkiem, zdaje się sprowadzać na tych, którzy ją posiądą, tylko szaleństwo i śmierć. Pomimo że jej autor pozostaje nieznany, niektórzy utrzymują, że została napisana przez Christophera Marlowe'a (autora takich sztuk jak Tragiczne dzieje doktora Fausta czy drastyczna Masakra w Paryżu). Marlowe słynie nie tylko ze swych znanych sztuk, lecz także z tajemniczej śmierci. Został wydany nakaz jego aresztowania, w którym jedynym powodem był zarzut bluźnierstwa postawiony mu z powodu manuskryptu zawierającego „nikczemne heretyckie idee". Marlowe został zabrany na przesłuchanie, jednak, o dziwo, nie zachowały się żadne raporty z tych rozmów. Dziesięć dni później dramaturg został dźgnięty (powyżej prawego oka, co skutkowało natychmiastową śmiercią) przez Ingrama Frizera. Niektórzy wierzą, że to Król w Żółci był owym bluźnierczym manuskryptem i prawdziwym powodem śmierci Marlowe'a.

Księga Dzyan

Język angielski (Book of Dzyan), autor i tłumacz nieznani, dzieło rzekomo starożytnego pochodzenia.

Wolumin, do którego wielokrotnie odwoływała się teozofistka Helena Bławatska, ale jego istnienie nie zostało potwierdzone. Mówi się, że jest tłumaczeniem manuskryptu pochodzącego z Atlantydy. Księga znana jest także pod tytułem *Strofy Dzyan*. Fragmenty tej pracy zostały przetłumaczone jako *Doktryna Tajemna*, ale nie ma w nich żadnych zaklęć ani innych informacji związanych z mitami.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +3/+6 punków
Wskaźnik Mitów: 27
Przestudiowanie: 14 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Przywołanie Ducha Wiatru (Przywołanie/Spętanie Byakhee), Przywołanie Dziecięcia Lasu (Przywołanie/Spętanie Mrocznego Młodego), Przywołanie Niewidocznego Wędrowca (Przywołanie/Spętanie Kroczącego Między Światami), Senne Wizje (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu).

Księga Eibona

Istnieją trzy wersje tej księgi.

Księga Eibona

Język angielski (The Book of Eibon), tłumacz nieznany, ok. XV wieku.

Niedoskonałe i niepełne tłumaczenie. Obecnie wiadomo o osiemnastu kopiach, które zostały wykonane przez różne osoby.

Utrata Poczytalności: 2K4
Mity Cthulhu: +3/+8 punktów
Wskaźnik Mitów: 33
Przestudiowanie: 32 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bezkształtnym Pomiotem Zhothaqquaha (Bezkształtnym Pomiotem), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Kthulhut (Cthulhu), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Yok Zothoth (Yog-Sothothem), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Zhothaqquah (Tsathoggua), Stworzenie Bramy, Stworzenie Mgły z R'lyeh, Uschnięcie Kończyny, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Zaklęcie Noża, Zielony Rozkład.

Liber Ivonis

Łacina, tłumacz: Caius Phillipus Faber, IX wiek.

Chociaż autorstwo oryginału przypisywane jest Eibonowi, czarodziejowi z Hiperborei, nie znaleziono wcześniejszych wersji niż ta łacińska. Księga nigdy nie została wydrukowana, w bibliotecznych zbiorach odnotowano istnienie sześciu egzemplarzy w formie oprawionego manuskryptu.

Utrata Poczytalności: 2K4
Mity Cthulhu: +4/+9 punktów
Wskaźnik Mitów: 39
Przestudiowanie: 36 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bezkształtnym Pomiotem Zhothaqquaha (Bezkształtnym Pomiotem), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Kthulhut (Cthulhu), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Yok Zothoth (Yog-Sothothem), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Zhothaqquah (Tsathoggua), Stworzenie Bariery Naach-Titha, Stworzenie Bramy, Stworzenie Mgły z R'lyeh, Uschnięcie Kończyny, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Zaklęcie Noża, Zielony Rozkład, Znak Voorycki.

Livre d'Ivon

Język francuski, tłumacz: Gaspard du Nord, ok. XIII wieku.

Oprawiony manuskrypt. Potwierdzono istnienie trzynastu egzemplarzy tego dzieła, pełnych bądź niekompletnych.

Utrata Poczytalności: 2K4
Mity Cthulhu: +4/+8 punktów
Wskaźnik Mitów: 36
Przestudiowanie: 36 tygodni
Sugerowane zaklęcia: te same co w *Liber Ivonis*.

Powszechnie uważa się, że Egipcjanie weszli w posiadanie Księgi Eibona, handlując z legendarną Atlantydą. Sądzi się także, że ci, którzy przetrwali wielką katastrofę Atlantydy, uratowali księgę zapisaną na tablicach i dotarli z nią do wielu zakątków Europy, w tym do Irlandii, Francji i Grecji.

Poprzez zawarcie paktu z Tsathogguą Eibon zyskał olbrzymią wiedzę i moc. Posunął się nawet do tego, że odkrył sposób na przeniknięcie przez pieczęcie boskiej sali tronowej pod Górą Voormithadreth, aby osobiście go odwiedzić.

Obawiając się jego potęgi, kapłani Yhoundeth prześladowali Eibona, co w końcu doprowadziło do jego ucieczki przez „drzwi" prowadzące na Saturna. Pomimo wielu lat, które upłynęły od tego wydarzenia, wędrujący po snach i innych miejscach wspominają od czasu do czasu, że spotkali starożytnego mędrca o imieniu Eibon.

Pozostaje nam jedynie domniemywać, czy to ta sama osoba.

Lud Monolitu

Język angielski (People of the Monolith), autor: Justin Geoffrey, 1926 rok.

Zbiór wierszy o wymiarach ok. 10 × 17 cm, oprawiony w ciemnoczerwone płótno, wydany przez Erebus Press w Monmouth w Illinois, w nakładzie 1 200 kopii. Tytułowy wiersz jest uważany za arcydzieło Geoffreya.

Utrata Poczytalności: 1K3
Mity Cthulhu: +1/+2 punkty
Wskaźnik Mitów: 9
Przestudiowanie: 1 tydzień
Sugerowane zaklęcia: brak.

Massa di Requiem Per Shuggay

Język włoski, autor: Benvenuto Chieti Brodighera, 1768 rok.

Partytura opery i libretto, które nigdy nie zostały opublikowane. Panuje powszechne przekonanie, że dzieło wykonano tylko jeden raz. Porusza tematykę gwałtu, kazirodztwa i innych zwyrodnień. Zawodowi muzycy uznają fragmenty tej kompozycji za niemożliwe do zagrania. Kopie są przechowywane w Muzeum Brytyjskim (The British Museum), Bibliotece Narodowej Francji (Bibliothéque Nationale) w Paryżu i prawdopodobnie w watykańskiej kolekcji Z.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +1/+3 punkty
Wskaźnik Mitów: 12
Przestudiowanie: 2 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: (wykonywane z chórem i orkiestrą w pełnym składzie) mniej więcej w połowie trzeciego aktu zostaje rzucone zaklęcie Wezwania Azathotha.

Necronomicon

W dalszej części rozdziału znajduje się pełen opis tej bluźnierczej księgi. Istnieje pięć wersji tego dzieła.

Al Azif

Język arabski, autor: Abdul al-Hazred (Abd al-Azrad), ok. 730 roku.

Forma oryginału jest nieznana, ale liczne wersje w postaci manuskryptów przez długi czas krążyły między średniowiecznymi uczonymi. Już w XII wieku ta wersja była określana jako zaginiona. To ogromne kompendium wiedzy traktujące o niemal każdym aspekcie mitów, a także kompetentne źródło dotyczące wielu tematów, zawierające wykresy i mapy nieba.

Utrata Poczytalności: 2K10
Mity Cthulhu: +6/+12 punktów
Wskaźnik Mitów: 54
Przestudiowanie: 68 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Dominacja, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Nyarlathotepem, Nawiązanie Kontaktu z Ghulem, Nawiązanie Kontaktu z Mieszkańcem Piasków, Proszek Ibn-Ghaziego, Pył Sulejmana, Przywołanie/Spętanie Byakhee, Przywołanie/Spętanie Ognistego Wampira, Przywołanie/Spętanie Sługi Zewnętrznych Bogów, Straszliwa Klątwa Azathotha, Uschnięcie, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Cthughi, Wezwanie/Odesłanie Hastura, Wezwanie/Odesłanie Nyogthy, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha, Wskrzeszenie, Znak Starszych Bogów, Znak Voorycki.

Necronomicon

Język grecki, tłumacz: Theodoras Philetas, ok. 950 roku.

Wczesne wersje w formie manuskryptów pozostają nieznane. Niewielki nakład w formacie folio wydrukowany we Włoszech (we Florencji?) został zakazany przez Kościół. Nie ma w nim żadnych rysunków, map ani wykresów. Ostatnia znana kopia została spalona w Salem w 1692 roku.

Utrata Poczytalności: 2K10
Mity Cthulhu: +5/+12 punktów
Wskaźnik Mitów: 51
Przestudiowanie: 68 tygodni
Sugerowane zaklęcia: takie same jak w *Al Azif*.

Necronomicon

Łacina, tłumacz: Olaus Wormius, 1228 rok.

Ta edycja najpierw krążyła w formie rękopisu, a następnie pod koniec XV wieku została opublikowana w Niemczech jako foliał drukowany gotycką czcionką. Drugie, niemal identyczne wydanie ukazało się w Hiszpanii na początku XVII wieku. Wiadomo o istnieniu jednej kopii pierwszego i czterech kopii drugiego wydania.

Utrata Poczytalności: 2K10
Mity Cthulhu: +5/+11 punktów
Wskaźnik Mitów: 48

Przestudiowanie: 66 tygodni
Sugerowane zaklęcia: takie same jak w *Al Azif*.

Necronomicon
Język angielski, tłumacz: Dr John Dee, 1586 rok.

Dokładna, ale ocenzurowana wersja stworzona na podstawie greckiego tłumaczenia. Nigdy nie została wydrukowana; istnieje tylko w formie oprawionego manuskryptu. Wiadomo o istnieniu trzech prawie kompletnych kopii.

Utrata Poczytalności: 2K10
Mity Cthulhu: +5/+10 punktów
Wskaźnik Mitów: 45
Przestudiowanie: 50 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Dominacja, Narada z Mrocznym Sługą (Nawiązanie Kontaktu z Ghulem), Narada z Duchem Ziemi (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Nyarlathotepem), Proszek Ibn-Ghaziego, Pył Sulejmana, Przywołanie Anioła Yazraela (Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha), Przywołanie Władcy Otchłani (Wezwanie/Odesłanie Nyogthy), Rozkazywanie Aniołowi Dilyah (Przywołanie/Spętanie Sługi Zewnętrznych Bogów), Znak Starszych Bogów, Znak Voorycki.

Manuskrypt z Sussex
Język angielski (Sussex Manuscript), tłumacz: baron Frederic, 1597 rok.

Zagmatwane i niepełne tłumaczenie łacińskiej wersji *Necronomiconu*, w formacie octavo, wydrukowane w Sussex w Anglii. Znane pod tytułem *Cultus Maleficarum*.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +2/+5 punktów
Wskaźnik Mitów: 21
Przestudiowanie: 36 tygodni
Sugerowane zaklęcia: takie same jak w *Al Azif*, ale prawdopodobnie niebezpiecznie wypaczone w swojej formie i celu.

Nienazwane kulty

Istnieją trzy wersje tej księgi.

Unaussprechlichen Kulten
Język niemiecki, autor: Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839 rok.

Znana pod pełnym tytułem *Das Buch von den unaussprechlichen Kulten*. Quarto prawdopodobnie wydrukowane w Hamburgu. Ten wolumin przez długi czas był nazywany *Czarną Księgą*. Opowiada o doświadczeniach von Junzta z różnymi kultami i tajnymi stowarzyszeniami. Krążą plotki na temat innych wersji. Wiadomo o sześciu kopiach znajdujących się w największych bibliotekach Europy i Stanów Zjednoczonych. Oryginalne wydanie szczyci się straszliwymi rycinami Gunthera Hasse'a.

Utrata Poczytalności: 2K8
Mity Cthulhu: +5/+10 punktów
Wskaźnik Mitów: 45
Przestudiowanie: 52 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Dziećmi Głębin (Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin), Ożywienie (Wskrzeszenie), Przywołanie Cyaeghi (Wezwanie/Odesłanie Cyaeghi), Przywołanie Leśnej Bogini (Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath), Przywołanie Rogatego Męża (Wezwanie/Odesłanie Nyarlathotepa), Przywołanie Słońca (Wezwanie/Odesłanie Azathotha), Przywołanie Tego, Czego Nie Powinno Być (Wezwanie/Odesłanie Nyogthy), Rozkazywanie Drzewom (Przywołanie/Spętanie Mrocznego Młodego), Rozkazywanie Nieznanemu (Wezwanie/Odesłanie Ghatanothoi), Rozkazywanie Powietrznym Podróżnikom (Przywołanie/Spętanie Byakhee), Wezwanie Diabła Eteru (Nawiązanie Kontaktu z Mi-Go), Zapora Naach-Titha (Stworzenie Bariery Naach-Titha), Nadejście Brata (Nawiązanie Kontaktu z Ghulem), Zwabienie Wielkiej Istoty (Nawiązanie Kontaktu z Ojcem Dagonem).

Nienazwane kulty
Język angielski (Nameless Cults), tłumacz nieznany, publikacja: 1845 rok.

Nielegalne tłumaczenie opublikowane przez Bridewella w Anglii (prawdopodobnie w Londynie) w formacie octavo. Co najmniej dwadzieścia kopii jest przechowywanych w różnych kolekcjach. Tekst roi się od błędów.

Utrata Poczytalności: 2K8
Mity Cthulhu: +4/+8 punktów
Wskaźnik Mitów: 36
Przestudiowanie: 48 tygodni
Sugerowane zaklęcia: takie same jak w *Unaussprechlichen Kulten*, ale większość tych wersji zaklęć jest niekompletna lub błędna.

Nienazwane kulty
Język angielski (Nameless Cults), tłumacz nieznany, publikacja: 1909 rok.

Poprawiona wersja pełnego błędów wydania tekstu Bridewella opublikowana przez Golden Goblin Press w Nowym Jorku. Zawiera tylko opisy zaklęć, a nie kompletne rytuały z wcześniejszych edycji. Jeśli poświęci się trochę czasu na poszukiwania, można znaleźć to wydanie w antykwariatach.

Utrata Poczytalności: 2K8
Mity Cthulhu: +3/+6 punktów
Wskaźnik Mitów: 27
Przestudiowanie: 30 tygodni
Sugerowane zaklęcia: brak.



NECRONOMICON

Każda księga ma swoją historię i Strażnik Tajemnic może śmiało wykorzystać ten wpis dotyczący *Necronomiconu* jako inspirację dla własnych historii opowiadających o innych woluminach lub podobnych artefaktach.

Podczas gdy wiele starożytnych tekstów czyni aluzje do mitów Cthulhu, to właśnie *Necronomicon*, spośród dzieł spisanych w ludzkim języku, najlepiej oddaje ich znaczenia i zasięg.

Necronomicon ma encyklopedyczny i zaskakujący charakter, zawiera potężną magię i wiedzę z zakresu mitów, w tym inkantację do Yog-Sothotha, która może otworzyć Drogę do tego świata, informacje o proszku Ibn-Ghaziego, a także opis Znaku Vooryckiego. Wolumin omawia również naturę istnienia, szczegóły dotyczące wielu lokacji i miejsc (części z nich nie z tej Ziemi), a ponadto zawiera posępne opisy niektórych istot z mitów. Aluzje są definicjami, końcówki fleksyjne – wyjaśnieniami, życzenia – dowodami i trudno odróżnić ozdobniki od konstrukcji. Słownictwo jest niczym wnętrze snu. *Necronomicon* to wrota do szaleństwa; ścieżka, którą kroczą ludzkie istoty, przeobrażają się i schodzą z niej zupełnie odmienione.

Historia

Oryginalna wersja *Necronomiconu*, znana jako *Kitab Al Azif*, została napisana około 730 roku naszej ery w Damaszku przez Araba Abdula al-Hazreda (Abd al-Azrada). Al-Azrad urodził się około 700 roku w Sanie w Jemenie. Zgłębiał tajniki magii, ale był także astronomem, poetą, filozofem i naukowcem. Zanim stworzył swoje wielkie dzieło, spędził wiele lat, odwiedzając ruiny Babilonu, grobowce w Memfis i wielką południową pustynię Arabii.

Zgodnie z zapisami jego XII-wiecznego biografa, Ebna Khallikana, al-Azrad zmarł w Damaszku w 738 roku, gdzie został pożarty w biały dzień przez niewidzialnego demona. Manuskrypty *Al Azif* w tajemnicy krążyły między filozofami i naukowcami epoki, jednak dopiero w 950 roku praca została przetłumaczona na język grecki przez Bizantyjczyka Theodorusa Philetasa, który zmienił jej nazwę na *Necronomicon*. Stworzono wiele kopii manuskryptu Philetasa. Rosnąca popularność bluźnierczego tomu doprowadziła finalnie do jego potępienia w 1050 roku przez Michała I Cerulariusza, patriarchę Konstantynopola. Liczne kopie zostały skonfiskowane i zniszczone, a ich właściciele ponieśli surowe kary.

W 1228 roku Olaus Wormius dokonał tłumaczenia greckiej wersji na łacinę. Wszystkie kopie arabskiego oryginału były już w tym czasie zaginione. Księga szybko trafiła do obiegu w kręgach filozoficznych, co doprowadziło do jej zakazania w 1232 roku. Obie wersje, łacińska i grecka, zostały umieszczone na *Indeksie ksiąg zakazanych* przez papieża Grzegorza IX. Olaus Wormius nie zmienił greckiego tytułu i dzieło nadal powszechnie funkcjonuje pod nazwą *Necronomicon*.

W 1454 roku pojawiła się pierwsza prasa drukarska z ruchomymi czcionkami i przed końcem XV wieku ukazała się łacińska wersja *Necronomiconu* w kroju pisma gotyckiego, wydrukowana w Niemczech, prawdopodobnie w Moguncji. W tekście nie podano daty i miejsca wydruku.

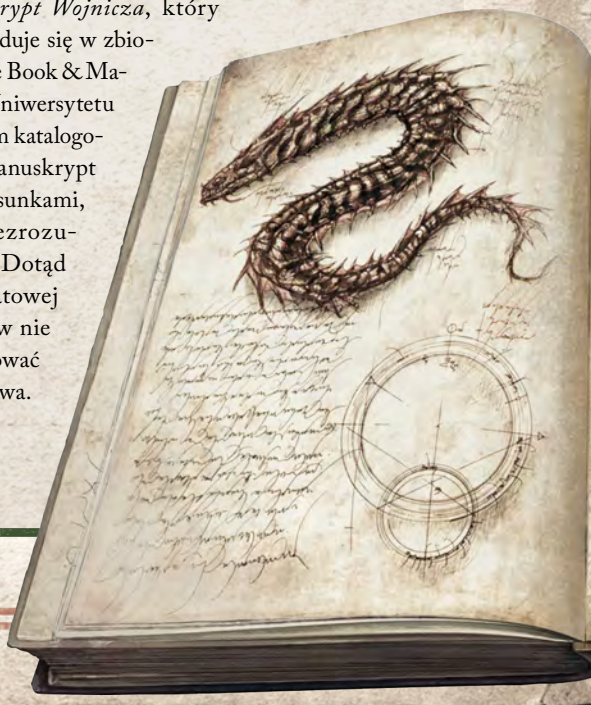
Na początku XVI wieku, prawdopodobnie przed rokiem 1510, greckie tłumaczenie zostało wydrukowane we Włoszech. Chociaż znów brakuje w nim oznaczeń identyfikacyjnych, panuje powszechne przekonanie, że wersja ta wyszła spod prasy Aldusa Manucjusza, założyciela Aldine Press, które zasłynęło z wydruków niezredagowanych greckich i łacińskich tekstów.

W 1586 roku powstało angielskie tłumaczenie *Necronomiconu* autorstwa doktora Johna Dee, matematyka, astrologa i fizyka na dworze angielskiej królowej Elżbiety I. Nigdy nie wydane drukiem tłumaczenie Dee powstało prawdopodobnie na podstawie greckiej edycji odkrytej przez doktora podczas jego podróży po wschodniej Europie. Jest ono dość wierne, jednak niekompletne, gdyż tłumacz częściowo je ocenzurował.

Drugi wydruk łacińskiej wersji został wykonany w Hiszpanii na początku XVII wieku. Podobnie jak we wcześniejszych wersjach drukarz pozostaje niezidentyfikowany, jednak gorszy krój czcionki odróżnia to wydanie od znakomitej niemieckiej roboty. Oprócz tego w każdym innym aspekcie ta publikacja jest wierna wcześniejszej edycji.

Inne wersje

Istnieją inne wersje i niepełne kopie *Necronomiconu*. *Manuskrypt z Sussex*, znany także jako *Cultus Maleficarum*, jest angielskim tłumaczeniem dokonanym z łacińskiego tekstu przez barona Frederica z Sussex. Manuskrypt został opublikowany w 1597 roku. W późnym XVI wieku powstała także niejasna i niepełna wersja *Al-Azif – Ye Book of ye Arab*, napisana lokalną odmianą języka angielskiego i krążyła w postaci ręcznie kopiowanego manuskryptu. Istnieje także 240-stronicowy średniowieczny *Manuskrypt Wojnicza*, który od 1969 roku znajduje się w zbiorach Beinecke Rare Book & Manuscript Library Uniwersytetu Yale'a pod numerem katalogowym MS 408. Manuskrypt wypełniony jest rysunkami, wykresami i niezrozumiałym pismem. Dotąd żadnemu ze światowej sławy kryptologów nie udało się rozszyfrować choćby jednego słowa.



CD. NECRONOMICON

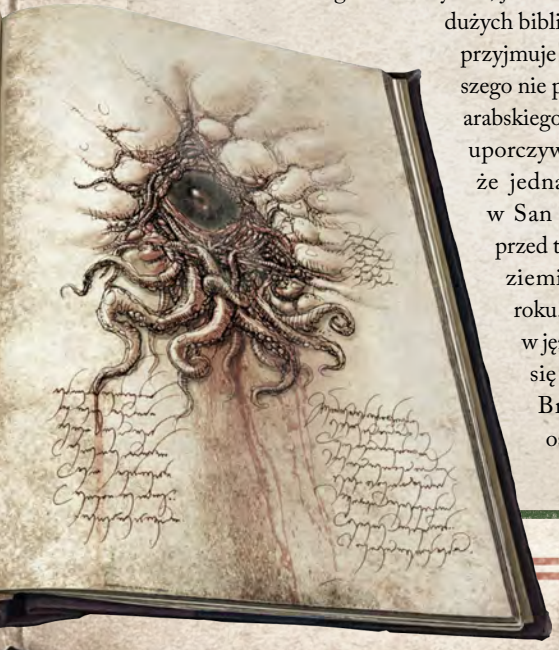
Ocalałe kopie

Ponieważ *Necronomicon* był potępiany i niszczony przez Kościół, wiadomo tylko o pięciu kopiach, które przetrwały do dziś, chociaż nieznana liczba egzemplarzy może być nadal przechowywana w prywatnych kolekcjach. Te okazy, które trafią na wolny rynek, zazwyczaj są kupowane przez biblioteki lub prywatnych kolekcjonerów. Wynikający z tego wzrost wartości tak podbił ceny, że pozycje te znajdują się poza zasięgiem większości poważnych adeptów okultyzmu. Tylko nieliczni mogą sobie pozwolić na posiadanie własnej kopii tej mrocznej i potężnej księgi, a ze względu na jej wartość i stan, w jakim znajdują się istniejące kopie, rzadko która publiczna instytucja pozwala na swobodny dostęp do nich.

Wszystkie udokumentowane, ocalałe kopie to wersje w języku łacińskim; cztery z nich pochodzą z potajemnego XVII-wiecznego druku w Hiszpanii, a piąta to pojedynczy egzemplarz, który przetrwał z XVI-wiecznej niemieckiej edycji. Cztery woluminy pozostałe z hiszpańskiego wydruku znajdują się obecnie w kolekcjach Biblioteki Narodowej w Paryżu, w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, w Bibliotece Widenera na Harvardzie oraz w bibliotece Uniwersytetu Buenos Aires. Drogocenna pojedyncza kopia edycji wydrukowanej w Niemczech jest przechowywana w Muzeum Brytyjskim w Londynie.

Choć przyjmuje się, że ostatnia kopia w języku greckim została stracona w płomieniach w Salem w stanie Massachusetts podczas chaosu panującego w trakcie procesu czarownic, od czasu do czasu pojawiają się plotki o innych greckich egzemplarzach. Ostatnia taka pogłoska dotyczyła kopii posiadanej przez nowojorskiego artystę Richarda Uptona Pickmana. Jeśli to prawda, księga zniknęła wraz z nim w 1926 roku.

Odręcznie wykonane kopie wersji autorstwa Johna Dee są w większości uszkodzone i niekompletne, ale zdarza się im wypływać na światło dzienne. Ostatnie takie odkrycie zostało poczynione przez Uniwersytet Miskatonic, który obecnie posiada w swojej – godnej pozazdroszczenia – kolekcji niemal pełną wersję *Necronomiconu* w wersji Dee. Niewątpliwie mniej rzadki *Manuskrypt z Sussex* także można znaleźć w zbiorach tego uniwersytetu, jak również w wielu innych dużych bibliotekach. Powszechnie przyjmuje się, że do dnia dzisiejszego nie przetrwała żadna kopia arabskiego oryginału, aczkolwiek uporczywe pogłoski sugerują, że jedna kopia pojawiła się w San Francisco na krótko przed tragicznym trzęsieniem ziemi i pożarem w 1906 roku. Twierdzenie, że kopia w języku arabskim znajduje się w kolekcji Muzeum Brytyjskiego, zostało ostatnio obalone.



Opis wyglądu i cech fizycznych

Wszystkie edycje *Necronomiconu*, które ukazały się drukiem, są formatu folio. Łacińskie edycje wydrukowane w Hiszpanii i Niemczech mają wielkość 46 × 30 cm i liczą 802 strony. Jeden arkusz jest wprawiony jako wkładka. Zapisy sugerują, że grecka wersja jest o kilka stron dłuższa. Styl liternictwa to pismo gotyckie, tekst ilustrują liczne drzeworyty. Oprawy, podobnie jak we wszystkich książkach z tamtego okresu, są pojedynczymi egzemplarzami i odzwierciedlają gust oryginalnych właścicieli.

XV-wieczna skórzana oprawa *Necronomiconu*, który można znaleźć w Muzeum Brytyjskim, nadal jest w dość dobrym stanie. Wydrukowany w Niemczech egzemplarz jest w dobrym stanie, ale niestety brakuje w nim siedmiu arkuszy, które zostały z wielką skrupulatnością wycięte i usunięte. Wolumin znajdował się pośród książek z trzech bibliotek, które zostały przekazane narodowi angielskiemu, co doprowadziło do założenia Muzeum Brytyjskiego w 1753 roku.

Kopia znajdująca się w Bibliotece Narodowej w Paryżu jest w złym stanie; oprawa została wykonana z taniej, rozsypującej się, wielowarstwowej tektury, bardzo popularnej w tamtej epoce. Wnętrze także jest w niezbyt dobrej kondycji – wiele kart z woluminu zostało wyrwanych lub zagubionych. Niektóre z ocalałych stron są nieczytelne ze względu na rozległe plamy (niektórzy identyfikują je jako krew). To, jak księga trafiła do zbiorów bibliotecznych, jest okryte mgłą tajemnicy. Wolumin został dostarczony na recepcję w 1811 roku przez podejrzanego mężczyznę obcego pochodzenia. Dzień później tajemniczy ofiarodawca został znaleziony otruty w zaszczurzonym mieszkaniu.

Kopia, którą dysponuje Uniwersytet Buenos Aires, podobno przybyła z Południowej Afryki pod koniec XVII wieku. Choć tekst zachował się w ledwie zadowalającym stanie, jest unikatowy ze względu na dziwne zapiski na marginesach, wykonane w formie nieznanych glifów.

Biblioteka Widenera na Harvardzie posiada *Necronomicon* w złym stanie. Jego oprawa jest oryginalna, ale mocno popękana i rozdarta. Tekst jest kompletny, jednak wiele stron wypada, a niektóre z nich się kruszą. Trwają prace konserwatorskie. Księga była częścią biblioteki amerykańskiego milionera Harry'ego Elkinsa Widenera. Krążą pogłoski, że wszedł on w jej posiadanie na krótko przed tym, zanim wsiadł na pokład Titanica w 1912 roku.

Kopia należąca do Uniwersytetu Miskatonic została pozyskana pod koniec ubiegłego stulecia, przez młodego doktora Armitage'a, który był wtedy świeżo zatrudnionym pracownikiem uczelni. Została zakupiona od prywatnego kolekcjonera z Providence, przedsiębiorcy Whipple'a Phillipsa. Ten egzemplarz *Necronomiconu* został ponownie oprawiony, prawdopodobnie na początku XVIII wieku, w kozią skórę barwioną sumakiem. Na przedniej okładce widnieje fałszywy tytuł, *Qanoon-e-Islam*, wytłoczony złotymi literami. Tekst jest kompletny i zachowany w całkiem dobrym stanie.

Objawienia Gla'akiego

Język angielski (Revelations of Gla'aki), wielu autorów, 1842 rok.

Dziewięć tomów w formacie folio opublikowano w formie subskrypcji. Ostatni z nich wydano w 1865 roku. Mówi się, że od tego czasu kolejne trzy tomy zostały spisane i w sposób poufny puszczone w obieg. Kopie oryginalnych dziewięciu tomów przechowywane są w wielu dużych bibliotekach. Każdy z nich został napisany przez innego kultystę i opisuje różne aspekty Gla'akiego, związane z nim istoty i ich kulty. Ta wersja tekstu została najwyraźniej ocenzurowana, ale wiele informacji przetrwało.

Utrata Poczytalności: 2K8
Mity Cthulhu: +5/+10 punktów
Wskaźnik Mitów: 45
Przestudiowanie: 32 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Eihortem, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Gla'akim, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Daolotha, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Zielony Rozkład.

Objawienia Gla'akiego są uważane za sekretne zapiski kultu działającego w dolinie rzeki Severn w Anglii. Podczas gdy wiadomo o istnieniu dziewięciu tomów, nieprzerwanie krążą pogłoski o dwunastotomowym zestawie – te dodatkowe woluminy ponoć zawierają najbardziej strzeżone aspekty praktyk i rytuałów kultu.

Pismo z Ponape

Język angielski (Ponape Scripture), autor: kapitan Abner Ezekiel Hoag, 1734 rok.

Opublikowane w Bostonie po śmierci autora ok. 1795 roku; format sedecimo, 10 × 17 cm. W porównaniu do manuskryptu Hoaga, którego kopie rzekomo nadal istnieją, to wydanie jest niedokładne i niekompletne. Szczegółowy opis wyspiarskiego kultu z Morza Południowego, którego członkowie czczą istoty z głębin i krzyżują się z nimi.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +1/+4 punkty
Wskaźnik Mitów: 15
Przestudiowanie: 10 tygodni
Sugerowane zaklęcia: w wersji drukowanej nie ma żadnych zaklęć. W oryginalnym manuskrypcie znajdują się: Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin, Nawiązanie Kontaktu z Ojcem Dagonem oraz Nawiązanie Kontaktu z Matką Hydrą.

Potwory i ich rodzaje

Język angielski (Monstres and their Kynde), autor nieznany, XVI wiek.

Wiadomo o jednym egzemplarzu ręcznie spisanego foliału, który został skradziony z Muzeum Brytyjskiego (The British Museum) w 1898 roku. Nadal krążą plotki dotyczące innych kopii tej księgi, ale nie zostały one nigdy potwierdzone. Wolumin zawiera w sobie mieszankę tematów inspirowanych *Necronomiconem*, *Księgą Eibona* i innymi tomami. Zostało w nim opisanych wiele istot, w tym Cthulhu, Yog-Sothoth i Lloigor, bliźniak Zhara.

Utrata Poczytalności: 1K8
Mity Cthulhu: +2/+6 punktów
Wskaźnik Mitów: 24
Przestudiowanie: 36 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Rozkazywanie Gwiezdnemu Wędrowcowi (Przywołanie/Spętanie Kroczącego Między Światami), Rozkazywanie Istocie Bez Twarzy (Przywołanie/Spętanie Nocnej Zmory), Rozkazywanie Lodowemu Demonowi (Przywołanie/Spętanie Byakhee), Rozkazywanie Niewidzialnemu Słudze (Przywołanie/Spętanie Gwiezdnego Wampira), Rozkazywanie Nocnej Bestii (Przywołanie/Spętanie Straszliwego Łowcy), Zaklęcie Noża, Zaklęcie Piszczałki.

Prawdziwa Magya

Język angielski (True Magick), autor: Theophilus Wenn, XVII wiek.

Mały, rozpadający się, ręcznie oprawiony manuskrypt, niemniej przedstawiany jako istna encyklopedia diabelskiej wiedzy tajemnej.

Utrata Poczytalności: 1K8
Mity Cthulhu: +2/+4 punkty
Wskaźnik Mitów: 18
Przestudiowanie: 24 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Przywołanie Ducha Powietrza (Przywołanie/Spętanie Gwiezdnego Wampira), Przywołanie Uskrzydlonego (Przywołanie/Spętanie Byakhee), Przywołanie Wybrańca (Przywołanie/Spętanie Sługi Zewnętrznych Bogów), Rozmowa z Mrocznym (Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Nyogthą).

Rękopisy Pnakotyczne

Język angielski (Pnakotic Manuscripts), autor i tłumacz nieznani, XV wiek.

W Europie i Stanach Zjednoczonych skatalogowano pięć wersji tego oprawionego manuskryptu (niepełnych kopii większej całości, obecnie zaginionej). Wolumin, który najprawdopodobniej był ich pierwowzorem, *Pnakotica*, został napisany w klasycznej grece, a księga ta bierze początki od przedludzkich krynoidów, którzy zapoczątkowali życie na Ziemi.

Utrata Poczytalności: 1K8
Mity Cthulhu: +3/+7 punktów
Wskaźnik Mitów: 30
Przestudiowanie: 45 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Uskrzydloną Istotą (Nawiązanie Kontaktu ze Starszą Istotą).

Siedem Tajemnych Ksiąg Hsana

Język chiński, autor: Hsan Większy, ok. II wieku.

Siedem zwojów, każdy z nich poświęcony jest innemu tematowi. Mówi się, że istnieje angielskie tłumaczenie, *Seven Cryptical Books of Hsan*. Księgi opisują aspekty mitologii szczególnie istotne lub ciekawe dla tych, którzy żyją w Państwie Środka.

Utrata Poczytalności: 1K8
Mity Cthulhu: +2/+6 punktów
Wskaźnik Mitów: 24
Przestudiowanie: 40 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Drzwi do Kadath (Brama do Kadath), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Nyarlathotepem, Nawiązanie Kontaktu z Ghulem, Nawiązanie Kontaktu z Ogarem z Tindalos, Przywołanie Ducha (Przywołanie/Spętanie Byakhee), Wezwanie Ducha Ziemi (Nawiązanie Kontaktu z Chtonianinem), Przywrócenie Życia (Wskrzeszenie).

Skorupy z Eltdown

Język angielski (Eltdown Shards), autor: wielebny Arthur Brooke Winters-Hall, 1912 rok.

Budzące wątpliwości tłumaczenie tajemniczych hieroglifów znalezionych na glinianych odłamkach w południowej Anglii. Edycja ukazała się w formie 64-stronicowej broszury, w 350 egzemplarzach. Opowiada o istotach, które potrafią wymieniać się umysłami z innymi poprzez czas i przestrzeń.

Utrata Poczytalności: 1K8
Mity Cthulhu: +3/+8 punktów
Wskaźnik Mitów: 33
Przestudiowanie: 6 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Yithianinem.

Skorupy z Eltdown, na które składały się gliniane odłamki odkryte niedaleko Eltdown w północnej Anglii, zostały określone jako nieprzetłumaczalne przez doktorów Woodforda i Daltona – pierwszych, którzy podjęli próbę przekładu. Jednak po tej deklaracji pojawiły się liczne manuskrypty, które rzekomo miały być tłumaczeniami, a wersja A.B. Wintersa-Halla wiodła pośród nich prym. Sugerował on, że Skorupy to nic innego jak zapiski starszych istot, zakopane w ziemi, kiedy Anglia była jeszcze częścią superkontynentu Pangei. Pojawiły się pochodzące z niewiadomych źródeł spekulacje podważające tę teorię i wysuwające konkurencyjną, że może to być zapis wykonany przez Wielką Rasę z Yith.

Tablice Zanthu

Język angielski (Zanthu Tablets), autor: prof. Harold Hadley Copeland, 1916 rok.

Broszura o podtytule *Tłumaczenie Spekulatywne* (*A Conjectural Translation*), wydrukowana w czterystu kopiach. Stanowi tłumaczenie rytów znalezionych na tablicach z czarnego jadeitu wyłowionych z Pacyfiku przez rybaków. Autor twierdzi, że ryty to hieratyczny naacal, wysoki język starożytnego kontynentu Mu. Broszura opisuje kult Ghatanothoi, Shub-Niggurath i Cthulhu.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +1/+2 punkty
Wskaźnik Mitów: 9
Przestudiowanie: 8 tygodni
Sugerowane zaklęcia: tekst jest częściowo ocenzurowany i nie uwzględnia zaklęć. Oryginalne tablice z Mu zawierają: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Ghatanothoą, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Lloigorem, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Yuggyą oraz Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Zoth-Ommogiem.

Taumaturgiczne cuda nowoangielskich Kananejczyków

Język angielski (Thaumaturgical Prodigies in The New-England Canaan), autor: wielebny Ward Phillips, prawdopodobnie 1788 rok.

Opublikowano dwie edycje, drugą w Bostonie w 1801 roku. Prymitywne amerykańskie octavo oprawione w imitację czarnej skóry. Wnętrze obu edycji jest takie samo z wyjątkiem zmian w informacjach o drukarzu, miejscu druku i dacie wydania. Zwykle można je znaleźć w większych bibliotekach oraz biblioteczkach stowarzyszeń historycznych w Nowej Anglii. Książka opisuje blasfemie czarownic, czarnoksiężników, szamanów i innych złoczyńców z okresu kolonialnego. Zostały w niej szczegółowo przedstawione wydarzenia w Billington's Woods i tamtejszej okolicy.

Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +1/+3 punkty
Wskaźnik Mitów: 12
Przestudiowanie: 8 tygodni
Sugerowane zaklęcia: brak, jednak dopiski wielebnego Phillipsa w jego własnej kopii wyjawiają następujące zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Narlato (Nyarlathotep), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Sadogowah (Tsathoggua), Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Yogge Sothyothe (Yog-Sothothem), Wezwanie/Odesłanie Ithaki (Ithaqui), Znak Starszych Bogów.

Tekst z R'lyeh

Język chiński, autor nieznany, ok. 300 roku p.n.e.

Oryginalne gliniane tabliczki zostały podobno zniszczone, ale mówi się, że kopie sporządzone na zwojach oraz współczesne angielskie i niemieckie tłumaczenia nadal istnieją. Tekst prawdopodobnie zawiera informacje dotyczące Dagona, Hydry, gwiezdnego pomiotu, Zoth-Ommoga, Ghatanothoi i Cthulhu oraz opowiada o zatonięciu Mu i R'lyeh.

Utrata Poczytalności: 2K6
Mity Cthulhu: +5/+10 punktów
Wskaźnik Mitów: 45
Przestudiowanie: 54 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Fala Zapomnienia, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu, Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin, Nawiązanie Kontaktu z Matką Hydrą, Nawiązanie Kontaktu z Ojcem Dagonem, Wezwanie Cyaeghi.




ocación

los retoños oscuros
no están formados
por materia terrenal
de modo que
cualquier ataque con
excepción.

Retoño oscuro

(Hijos de Shub niggurath)

En mitad de la carretera ha
algo negro, algo que no era
árbol. Algo grande, y negro, y
viscoso, allí en cuclillas sin más,
esperando, con sus brazos
viscosos retorciéndose y
alargándose [...] Eso subió
arrastrándose por la ladera [...] y
era aquel ser negro de mis sueños
ese negro, viscoso y gelatinoso
ser arbóreo surgido de los
bosques. Aquello subió
arrastrándose y fluyendo sobre
sus pezuñas y sus bocas y sus
brazos serpentinos.

Podczas federalnego śledztwa w Innsmouth w latach 1927–28 udało się skonfiskować kopie Tekstu z R'lyeh. W trakcie przesłuchań osób aresztowanych w obławie okazało się, że ta cieniutka książeczka była uważana przez mieszkańców Inssmouth za ważny święty tekst. Dalsze przesłuchania opornych aresztantów ujawniły informacje sugerujące, że publikacja zawierała opisy należnego ceremoniału i hołdu składnego „Temu, Który Jest w Wodzie", a także (co jeszcze bardziej osobliwe) sekrety, które pozwalały ludziom rozmawiać z rybami i oddychać pod wodą.

Nie zachowały się zapisy dotyczące tego, co się stało z licznymi egzemplarzami Tekstu z R'lyeh skonfiskowanymi podczas dochodzenia. Zakłada się, że zostały one zniszczone.

Wyznania Szalonego Mnicha Clithanusa

Łacina, autor: Clithanus, 400 rok (1674 r.).

Odświeżenie materiałów, które Clithanus zebrał podczas lektury *Necronomiconu*. Zawiera szczegółowe rozprawy dotyczące magicznych znaków ochronnych oraz pomiotów Cthulhu.

Kopie są przechowywane w Muzeum Historii Naturalnej w Chicago (The Field Museum), Muzeum Brytyjskim (The British Museum) i w Seminarium Duchownym (The Union Theological Seminary) na Manhattanie.

Utrata Poczytalności: 2K6
Mity Cthulhu: +3/+6 punktów
Wskaźnik Mitów: 27
Przestudiowanie: 29 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Ochronny Krąg, Wezwanie Bluźnierstw Oceanów (Nawiązanie Kontaktu z Gwiezdnym Pomiotem Cthulhu), Znak Pana (Znak Starszych Bogów).



KSIĘGI OKULTYSTYCZNE

Jest wielce prawdopodobne, że posiadacze ksiąg związanych z mitami Cthulhu będą mieli także inne, niezwiązane z mitologią woluminy okultystyczne.

Zazwyczaj po przeczytaniu księgi okultystycznej Badacz zyskuje co najmniej jeden punkt umiejętności Okultyzm. Istnieją tysiące okultystycznych publikacji. Poniżej znajduje się mała próbka, z której Strażnik Tajemnic może korzystać, aby zapełnić półki bibliotek, kolekcjonerów i kultów.

Przeczytanie okultystycznej księgi zazwyczaj nie wiąże się z utratą punktów Poczytalności. Poza tym księgi okultystyczne podlegają tym samym zasadom co księgi dotyczące mitów. Nie został jednak podany czas potrzebny na ich przestudiowanie. Strażnik powinien wyznaczyć orientacyjny przedział, który wydaje mu się odpowiedni dla danej księgi.

Jeśli Strażnik uzna to za stosowne, może dołożyć do księgi zaklęcie z mitów w formie zapisków na marginesie lub stronie przytytułowej (poczynionych nieczytelnym pismem jakiegoś uczonego lub kultysty). Jednak należy pamiętać, że (z wyjątkiem *Malleus Maleficarum*) ton tych ksiąg jest daleki od krzewienia zła i niebezpieczeństwa.

Beatus Methodivo

Łacina, autorstwo przypisywane św. Metodemu z Olimpu, ok. 300 roku.

Ta względnie krótka praca o gnostycznym zabarwieniu została napisana jako prorocza apokalipsa. Przewiduje ona losy świata. Opisuje, jak Set poszukiwał nowego kraju na Wschodzie i trafił do państwa wtajemniczonych, a także to, jak dzieci Kaina wprowadziły system czarnej magii w Indiach.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +2 punkty.

I Ching (Yijing)

Klasyczny mandaryński i wiele tłumaczeń, w tym na język angielski i polski (istnieją dostępne współczesne tłumaczenia na wiele języków), ok. 2000 roku p.n.e.

Jedna z pięciu klasycznych ksiąg konfucjańskich Chin. Wyrafinowany i poetycki system wróżenia – łatwy w użyciu, ale umożliwiający tworzenie głębokich aluzji sytuacyjnych.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +8 punktów.

Izyda odsłonięta

Język angielski (Isis Unveiled), autorka: Madame Helena Pietrowna Bławatska, 1877 rok.

Dwutomowe wydanie zawiera odpowiedź autorki na materializm oraz arogancję religijnych i naukowych społeczności w jej czasach. W bogatej treści można znaleźć między innymi fragmenty dotyczące mesmeryzmu, psychometrii, talizmanów oraz istot zamieszkujących eteryczne przestrzenie.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +6 punktów.

Klucz Salomona

Różne języki, na podstawie łacińskiego oryginału, XIV wiek.

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.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +5 punktów.

Malleus Maleficarum (Młot na czarownice)

Różne języki, na podstawie łacińskiego oryginału, autorzy: Jakob Sprenger i Heinrich Kramer, 1486 rok.

Jest to przewodnik dla średniowiecznych inkwizytorów, traktujący o identyfikacji czarownic i sposobach wydobywania

z nich zeznań za pomocą tortur. Mówi się, jakoby ta straszliwa księga przyczyniła się do śmierci około dziewięciu milionów ludzi. Niemieckie tłumaczenie z 1906 roku ma wspaniały tytuł: *Der Hexenhammer*.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +3 punkty.

Przepowiednie Nostradamusa

Różne języki, autor: Michel de Nostredame (Nostradamus), lata 1555–1557.

Księga zawiera około tysiąca czterowierszy będących przepowiedniami dotyczącymi ludzkiej historii do 3797 roku. Proroctwa są nieokreślone i obrazowe, co pozwala je dopasować do najróżniejszych sytuacji. Istnieją liczne interpretacje wielu z tych przepowiedni.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +1 punkt.

Szmaragdowa Tablica

Różne języki, prawdopodobnie na podstawie fenickiego oryginału, autor lub autorzy nieznani, ok. 200 roku.

Jeden z ważniejszych tekstów alchemicznych w średniowiecznej Europie. Na szczęście jest krótki, choć równie enigmatyczny co chińska księga *Daodejing*.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +1 punkt.

Wiedźmi kult w Europie Zachodniej

Język angielski (The Witch-Cult in Western Europe), autorka: dr Margaret Murray, 1921 rok.

Współczesne anglojęzyczne octavo w obwolucie. Od czasu pierwszej publikacji ukazały się liczne przedruki i wydania, także w języku polskim. Autorka łączy tak zwane sabaty odbywające się w średniowieczu z przedchrześcijańskimi wierzeniami, które przetrwały jako przesądy lub w bardziej zorganizowanej formie po tym, gdy zostały zepchnięte przez Kościół do podziemia. Tę książkę można często znaleźć w bibliotekach i księgarniach.

Utrata Poczytalności: brak
Okultyzm: +1 punkt.

Złota gałąź

Język angielski (The Golden Bough), autor: sir George Frazer, 1890 rok, dwutomowe wydanie.

Rozszerzona trzynastotomowa edycja została opublikowana w latach 1911–1915. Klasyczna praca antropologiczna badająca ewolucję magii, religii i nauki. Skrócona wersja jest dostępna w większości amerykańskich bibliotek.

Utrata Poczytalności: 0/1K2
Okultyzm: +5 punktów.

Zohar

Język aramejski, liczne wydania i tłumaczenia na łacinę, niemiecki, angielski, francuski, polski itp., autor: Mojżesz z Leonu, 1280 rok.

Fundamentalna praca średniowiecznej żydowskiej myśli mistycznej, reprezentująca wysiłki mające na celu zdobycie wiedzy o Bogu i dosięgnięcie Go poprzez kontemplację i objawienie.

Utrata Poczytalności: 1/1K3+1
Okultyzm: +7 punktów.

TRADYCYJNE FORMATY KSIĄŻEK

Do końca XVIII wieku powszechnie stosowany był system nazewnictwa formatów książek oparty na liczbie złożeń arkusza papieru mieszczącego się do sita czerpaka. Niezłożony arkusz nosił nazwę plano. Złożony na pół (dwie karty) to klasyczny format folio o wysokości ok. 30–35 cm i szerokości pozostającej z wysokością w złotej proporcji (księgi tego formatu nazywano foliałami). Folio złożone ponownie na pół to format quarto (¼ wielkości). Quarto złożone na pół to octavo (⅛ wielkości). Octavo złożone na pół to sedecimo (*sextodecimo*) (1/16 wielkości). Stosowano też formaty *sexto* i *duodecimo*, które stanowiły odpowiednio ⅙ i 1/12 arkusza.

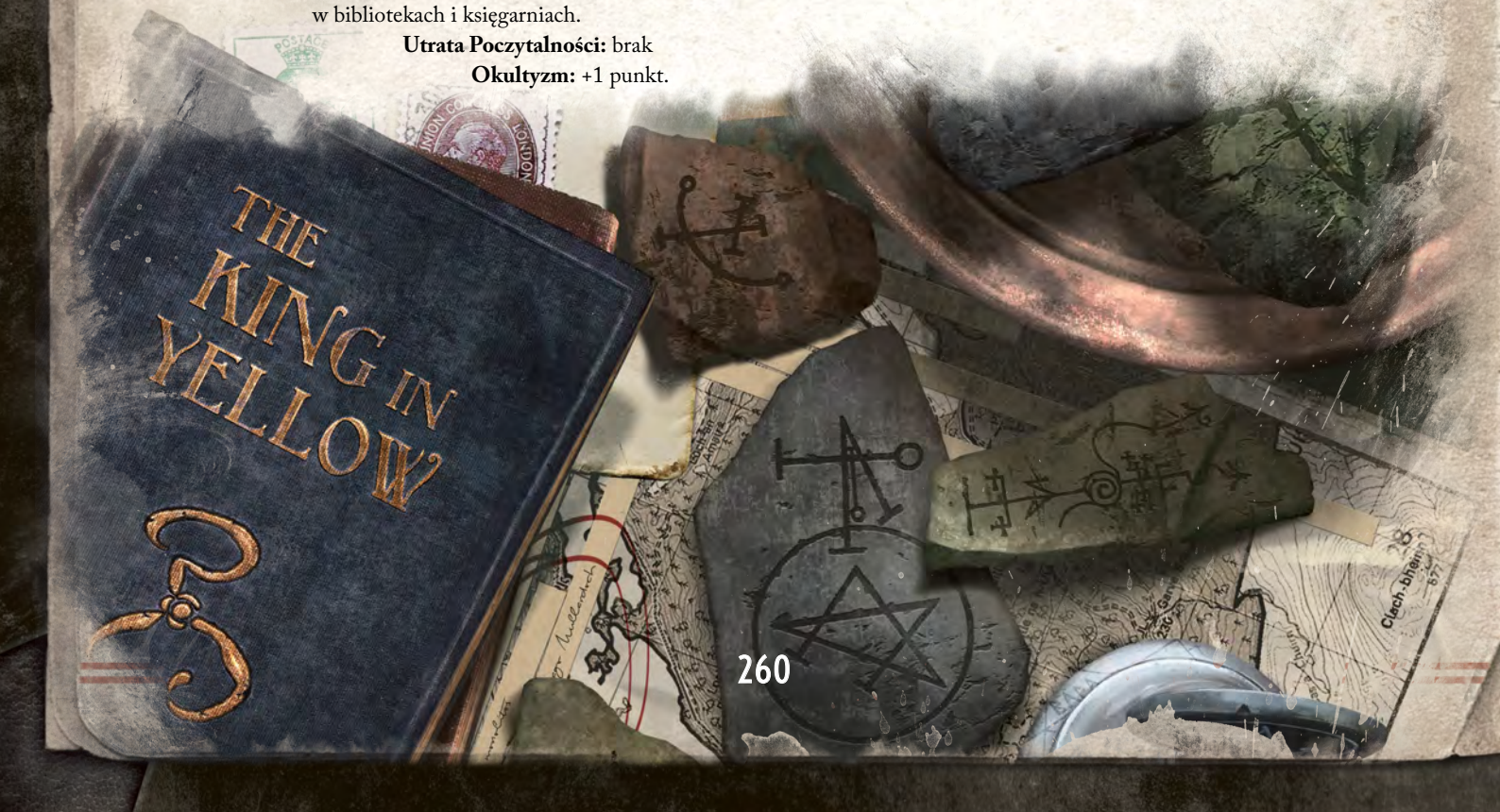


TABELA XI: KSIĘGI MITÓW

Tytuł	Język	Data	Autor	Tyg.	PP	WMC	PMC	WM
Al Azif	arabski	ok. 730 r.	Abdul al-Hazred	68	2K10	+6	+12	54
Azathoth i Inni (Azathoth and Others)	angielski	1919	Edward Derby	1	1K4	+1	+3	12
Cthaat Aquadingen	średnioangielski	ok. XIV w.	nieznany	29	2K4	+2	+4	18
Cthaat Aquadingen	łacina	ok. XI–XII w.	nieznany	46	2K8	+4	+9	39
Cthulhu w Necronomiconie (Cthulhu in the Necronomicon)	angielski	1915 r.	Laban Shrewsbury	14	1K6	+2	+4	18
Cuda nauki (Marvels of Science)	angielski	–	Morryster	11	1K4	+1	+2	9
Cultes des Goules	francuski	ok. 1702 r.	François-Honore Balfour, hrabia d'Erlette	22	1K10	+4	+8	36
Czarna Księga Czaszki	grecki	–	J'cak Igguratian	29	1K8	+2	+4	18
Czarna sutra	birmański	ok. 700 r.	U Pao	18	1K8	+1	+4	15
Czarne rytuały	egipski	–	Luveh-Keraphf	41	2K6	+3	+8	33
Czarny Bóg Szaleństwa (Black God of Madness)	angielski	ok. 1930 r.	Amadaeus Carson	7	1K6	+1	+3	12
Czarny tom	łacina	–	Alsophocus	37	2K6	+3	+7	30
Czwarta Księga D'harsis (Fourth Book of D'harsis)	angielski	–	D'harsis	42	2K6	+3	+8	33
Daemonolatreia	angielski	1595 r.	Remigius	28	1K8	+2	+6	24
De Vermiis Mysteriis	łacina	1542 r.	Ludwig Prinn	48	2K6	+4	+8	36
Dhol Chants	niemiecki	ok. 1890 r.	Heinrich Zimmerman	17	1K8	+2	+5	21
Dusza Chaosu (Soul of Chaos)	angielski	–	Edgar Gordon	7	1K4	+1	+3	12
Fischbuch	niemiecki	1598 r.	Konrad von Gerner	8	1K4	+1	+2	9
Fragmenty z Celaeno (Celaeno Fragments)	angielski	1915 r.	Laban Shrewsbury	15	1K8	+3	+6	27
Fragmenty z G'harne (G'harne Fragments)	angielski	1919	Amery Wendy-Smith	12	1K10	+3	+7	30
Ghorl Nigral	muwiański	–	Naacal Zakuba	46	2K8	+4	+10	42
Hydrophinnae	łacina	–	Mr. Gantley	7	1K4	+1	+2	9
Ilarnek Papyri	angielski	–	nieznany	15	1K8	+2	+4	18
Inwokacja do Dagona (Invocations to Dagon)	angielski	–	Asaph Waite	16	1K8	+3	+6	27
Kabała Sabotha	grecki	1686 r.	nieznany	16	1K6	+1	+2	9
Kantyki Yuggya (Yuggya Chants)	angielski	–	nieznany	11	1K6	+1	+3	12
Klucz do Naacal (Naacal Key)	angielski	–	Churchward	2	1K2	0	+1	3
Kopiący tunele (Tunneler Below, The)	angielski	1936 r.	Georg Reuter	2	1K3	+1	+2	9
Kronika Nath (Chronike von Nath)	niemiecki	–	Rudolf Yergler	22	1K8	+2	+4	18
Król w Żółci (King in Yellow, The)	angielski	ok. 1895 r.	nieznany	1	1K10	+1	+4	15

KLUCZ

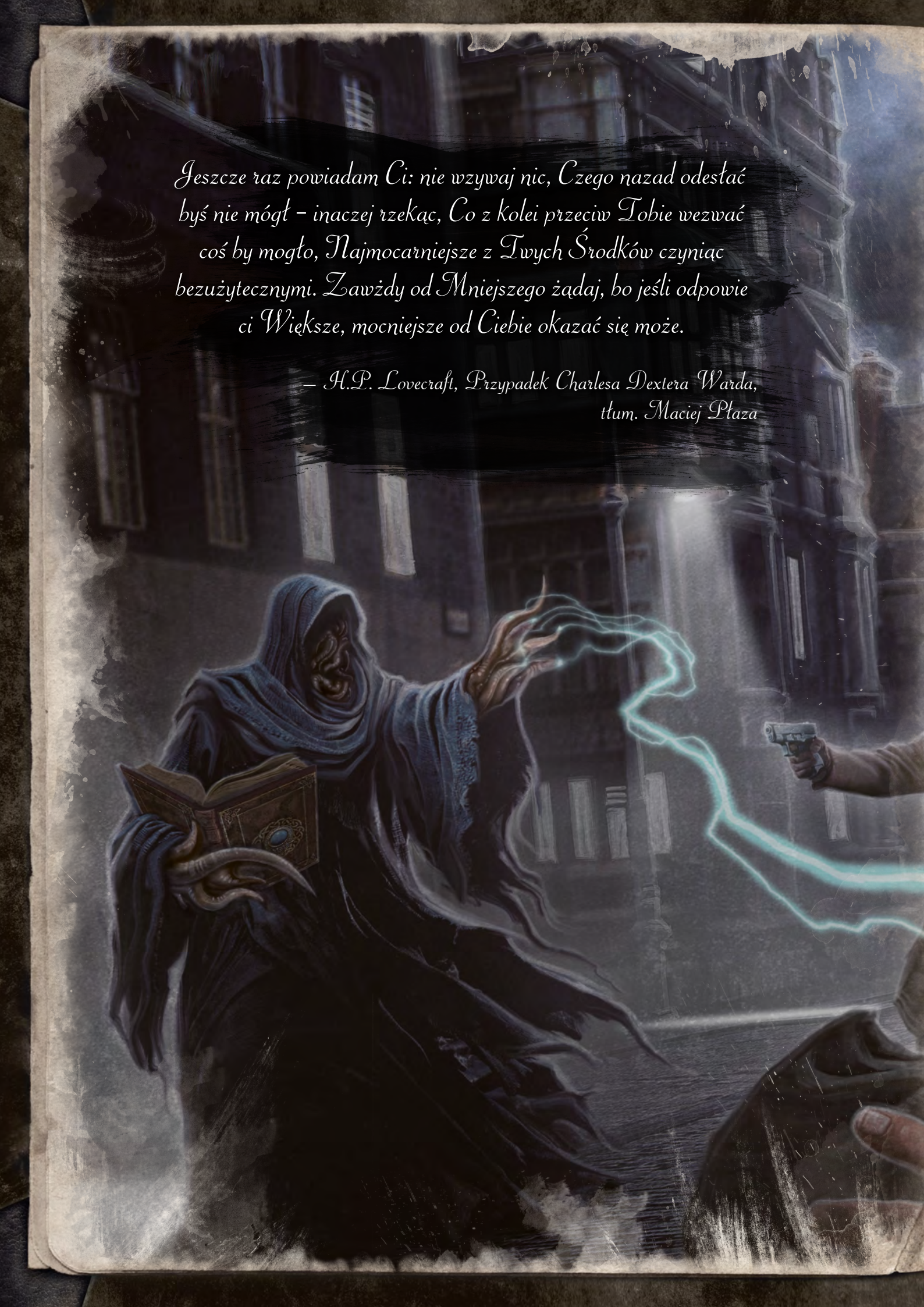
Tytuł – nazwa księgi.
Język – główny język, w którym jest napisana księga.
Data – data powstania księgi (jeśli jest znana).
Autor – pisarz, który napisał księgę (jeśli jest znany).
Tyg. – liczba tygodni potrzebna na przestudiowanie całości.
PP – liczba punktów Poczytalności tracona po przeczytaniu księgi.
WMC – Wstępne Mity Cthulhu – liczba punktów Mitów Cthulhu uzyskana za wstępną lekturę.
PMC – Pełne Mity Cthulhu – liczba punktów Mitów Cthulhu uzyskana za pełną lekturę.
WM – Wskaźnik Mitów – czytelnik może zyskać maksymalną liczbę Mitów Cthulhu (PMC), jeśli jego umiejętność Mitów Cthulhu jest na poziomie niższym niż wskaźnik księgi. (patrz str. 194).

CD. TABELA XI: KSIĘGI MITÓW

Tytuł	Język	Data	Autor	Tyg.	PP	WMC	PMC	WM
Księga Dzyan (Book of Dzyan)	angielski	–	nieznany	14	1K6	+3	+6	27
Księga Eibona (Book of Eibon)	angielski	ok. XV w.	nieznany	32	2K4	+3	+8	33
Księga Ioda	starożytny język	–	nieznany	51	2K6	+4	+8	36
Księga Ioda (Book of Iod)	angielski	–	tłum. Johann Negus	10	1K6	+1	+3	12
Księga ze Skelos	aklo	–	nieznany	54	2K6	+3	+7	30
Legendy Liqualii (Legends of Liqualia)	angielski		Oswald	9	1K4	+1	+3	12
Liber Damnatus Damnationum	angielski	1647 r.	Janus Aquaticus	34	1K8	+3	+7	30
Liber Ivonis	łacina	IX w.	tłum. Caius Phillipus Faber	36	2K4	+4	+9	39
Livre d'Ivon	francuski	ok. XIII w.	tłum. Gaspard du Nord	36	2K4	+4	+8	36
Lud Monolitu (People of the Monolith)	angielski	1926 r.	Justin Geoffrey	1	1K3	+1	+2	9
Magia i mroczne sztuki (Magic and the Black Arts)	angielski	–	Kane	12	1K6	+1	+4	15
Manuskrypt z Sussex (Sussex Manuscript)	angielski	1597 r.	tłum. baron Frederic	36	1K6	+2	+5	21
Massa di Requiem Per Shuggay	włoski	1768 r.	Benvenuto Chieti Brodighera	2	1K6	+1	+3	12
Mieszkańcy głębin (Résident des Profondeurs)	francuski	–	Gaston Le Fé	12	1K8	+2	+6	24
Mitologia polinezyjska z uwagami dotyczącymi cyklu legend o Cthulhu (Polynesian Mythology, with a Note on the Cthulhu Legend-Cycle)	angielski	1906 r.	Harold Hadley Copeland	8	1K3	+1	+2	9
Moralność Igora	łacina	–	nieznany	13	1K6	+1	+3	12
Mum-Rath Papyri	łacina	–	Ibn Shoddathua	10	1K6	+1	+3	12
Necrolatry	niemiecki	1702 r.	Ivor Gorstadt	20	2K6	+4	+8	36
Necronomicon	grecki	ok. 950 r.	tłum. Theodoras Philetas	68	2K10	+5	+12	51
Necronomicon	łacina	1228 r.	tłum. Olaus Wormius	66	2K10	+5	+11	48
Necronomicon	angielski	1586 r.	tłum. John Dee	50	2K10	+5	+10	45
Nienazwane kulty (Nameless Cults)	angielski	1845 r.	nieznany	48	2K8	+4	+8	36
Nienazwane kulty (Nameless Cults)	angielski	1909 r.	nieznany	30	2K8	+3	+6	27
Nienazwane kulty (Unaussprechlichen Kulten)	niemiecki	1839 r.	Friedrich Wilhelm von Junzt	52	2K8	+5	+10	45
Nocne zmory (Night-Gaunt)	angielski	–	Edgar Gordon	4	1K3	0	+1	3
O złych gusłach poczynionych w Nowej Anglii (Of Evil Sorceries Done in New England)	angielski	ok. 1600 r.	nieznany	9	1K6	+1	+3	12
Objawienia chtoniczne	laotański	–	Thanang Phram	18	1K8	+2	+5	21
Objawienia Gla'akiego (Revelations of Gla'aki)	angielski	1842 r.	różni autorzy	32	2K8	+5	+10	45
Objawienie Haliego (Revelations of Hali)	angielski	1913 r.	E.S. Bayrolles	5	1K4	+1	+3	12
Obserwatorzy z Drugiej Strony (Watchers on the Other Side)	angielski	ok. 1940 r.	Nayland Colum	2	1K4	0	+3	9
Opowieść Johansena (Johansen Narrative)	angielski	–	Gustaf Johansen	6	1K6	+1	+3	12
Othuum Omnicia	łacina	–	nieznany	12	1K4	+1	+2	9
Pergaminy Pnoma	hiperborejski	–	Pnom	31	2K6	+3	+8	33
Pieśń Yste	grecki	–	Rodzina Dirka	11	1K6	+1	+4	15
Pismo z Ponape (Ponape Scripture)	angielski	1734 r.	Abner Ezekiel Hoag	10	1K6	+1	+4	15

CD. TABELA XI: KSIĘGI MITÓW

Tytuł	Język	Data	Autor	Tyg.	PP	WMC	PMC	WM
Podstawy okultyzmu (The Occult Foundation)	angielski	ok. 1980 r.	J.C. Wassermann	16	1K6	+1	+4	15
Potwory i ich rodzaje (Monstres and their Kynde)	angielski	XVI w.	nieznany	36	1K8	+2	+6	24
Prawdziwa Magya (True Magick)	angielski	XVII w.	Theophilus Wenn	24	1K8	+2	+4	18
Prehistoria na Pacyfiku: wstępne badania (Prehistory in the Pacifc: A Preliminary Investigation)	angielski	1902 r.	Harold Hadley Copeland	4	1K2	0	+1	3
Prehistoryczny Pacyfik w świetle Pisma z Ponape (Prehistoric Pacific in the Light of the Ponape Scripture)	angielski	1911 r.	Harold Hadley Copeland	7	1K4	+1	+3	12
Refleksje (Reflections)	angielski	–	Ibn Schacabao	27	1K8	+2	+6	24
Rękopisy Pnakotyczne (Pnakotic Manuscripts)	angielski	XV w.	nieznany	45	1K8	+3	+7	30
Rytuał Yhe	egipski	–	Niggoum-Zhog	14	1K8	+3	+6	27
Rytuały saraceńskie (Saracenic Rituals)	angielski	XIX w.	Duchowny X	6	1K3	+1	+2	9
Saducismus Triumphatus	angielski	1681 r.	Joseph Glanvill	6	1K6	+1	+3	12
Sapientia Maglorum	łacina	–	Ostanes	40	2K6	+3	+7	30
Schodzimy z widoku (We Pass from View)	angielski	1964 r.	Roland Franklyn	1	1K6	+1	+3	12
Siedem Tajemnych Ksiąg Hsana	chiński	ok. II w.	Hsan Większy	40	1K8	+2	+6	24
Skorupy z Eltdown (Eltdown Shards)	angielski	1912 r.	Arthur B. Winters-Hall	6	1K8	+3	+8	33
Szczątki utraconych imperiów	niemiecki	1809 r.	Otto Dostmann	5	1K3	0	+2	6
Tablice Zanthu (Zanthu Tablets)	angielski	1916 r.	Harold Hadley Copeland	8	1K6	+1	+2	9
Tajemnice Azji z komentarzem dotyczącym Ghorl Nigral	niemiecki	1847 r.	Gottfried Mulder	16	1K8	+2	+5	21
Tajemny Obserwator (Secret Watcher, The)	angielski	–	Halpin Chalmers	10	1K4	+1	+3	12
Taumaturgiczne cuda nowoangielskich Kananejczyków (Thaumaturgical Prodigies in the New English Canaan)	angielski	ok. 1788 r.	Ward Phillips	8	1K6	+1	+3	12
Tekst z R'lyeh	chiński	ok. 300 r. p.n.e.	nieznany	54	2K6	+5	+10	45
Testament Carnamagosa	grecki	XII w.	Carnamagos	23	1K6	+2	+4	18
Toskańskie rytuały	włoski	–	nieznany	3	1K3	0	+2	6
Transkrypcje Geph (Geph Transcriptions)	angielski	–	nieznany	20	1K8	+2	+5	21
Unter Zee Kulten	niemiecki	XVII w.	Graf Gauberg	17	1K6	+2	+4	18
Uralteschrecken	niemiecki	XIX w.	Graf von Konnenberg	22	1K6	+2	+4	18
Von denen Verdammten	niemiecki (reprint)	1907 r.	Edith Brendall	10	1K6	+1	+4	15
Von denen Verdammten Oder	niemiecki	–	Karaj Heinz Vogel	24	2K6	+4	+8	36
W miejscach ucisku (In Pressured Places)	angielski	–	Hartrack	3	1K6	+1	+4	15
Wizje z Yaddith (Visions from Yaddith)	angielski	1927 r.	Ariel Prescott	1	1K4	+1	+3	12
Wyznania Szalonego Mnicha Clithanusa	łacina	ok. 400 r.	Clithanus	29	2K6	+3	+6	27
Zielona Księga (Green Book)	angielski	–	nieznany	50	2K8	+4	+9	39
Żywot Eibona (La vie d'Eibon)	francuski	–	Cyron	8	1K4	+1	+2	9



Jeszcze raz powiadam Ci: nie wzywaj nic, Czego nazad odesłać byś nie mógł – inaczej rzekąc, Co z kolei przeciw Tobie wezwać coś by mogło, Najmocarniejsze z Twych Środków czyniąc bezużytecznymi. Zawżdy od Mniejszego żądaj, bo jeśli odpowie ci Większe, mocniejsze od Ciebie okazać się może.

– H.P. Lovecraft, Przypadek Charlesa Dextera Warda, tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 12

KSIĘGA ZAKLĘĆ

ZAKLĘCIA

Przedstawione w tym rozdziale zaklęcia ułożone są w kolejności alfabetycznej. Opis każdego zaklęcia zawiera informacje o standardowym zastosowaniu i efekcie udanego rzucenia. Strażnik Tajemnic może – a nawet powinien – rozwijać, zmieniać i rozbudowywać wyszczególnione tutaj zaklęcia. Czar znaleziony w jakimś woluminie może mieć słabszy efekt niż ten opisany w Księdze Zaklęć, ale równie dobrze mogą się trafić potężniejsze warianty.

Strażnik powinien modyfikować zaklęcia tak, aby pasowały do potrzeb danego scenariusza lub kampanii. Powinien też szczególnie uważać, tworząc potężniejszą wersję zaklęcia i oddając ją do dyspozycji Badaczy. Takie narzędzia często zaburzają balans gry i warto pamiętać o tym, że rzucanie zaklęć to domena szalonych czarodziejów zagłębionych w wiedzę o mitach Cthulhu. W świecie gry zaklęcia nigdy nie powinny być uważane za coś przyziemnego. To nie supermoce, których Badacze mogą używać ot tak, a wykorzystywanie nieziemskich sił najpewniej okaleczy zarówno umysł, jak i ciało lekkomyślnego użytkownika. Więcej informacji na temat tego, jak modyfikować zaklęcia, znajdziesz w części **Warianty zaklęć** (patrz str. 267).

Strażnik powinien zwracać szczególną uwagę na to, którzy z Badaczy umieją posługiwać się magią, ponieważ któryś z nich może rzucić zaklęcie mimowolnie podczas ataku szaleństwa, gdy będzie kontrolowany przez Strażnika.

Nazwy zaklęć

Pomimo że każde zaklęcie posiada standardową nazwę, to jednak polecamy Strażnikowi używać, kiedy to tylko możliwe, określeń bardziej działających na wyobraźnię. Różne księgi mitów Cthulhu mogą zawierać te same zaklęcia, jednak autorzy, którzy je spisali, prawdopodobnie poznali je w zupełnie odmienny sposób. Tak więc to samo zaklęcie, na przykład Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin, może zostać nazwane przez jednego autora Głosem z Głębin, a przez innego Przywołaniem Plugastwa z Otchłani. I odwrotnie – zupełnie różne zaklęcia mogą mieć podobne lub nawet takie same nazwy. Sugestie alternatywnych nazw są podane na końcu opisu każdego zaklęcia.

GŁĘBSZA MAGIA

Ścieżka wiedzy i mądrości mitów Cthulhu prowadzi do szaleństwa. Poczytalność określa to, jak mocno dana osoba jest związana z czymś, co nazywamy „rzeczywistością", co tak naprawdę w ogóle nie jest rzeczywistością, a jedynie konsensualnym ludzkim urojeniem lub ograniczonym rozumieniem, które chroni umysł przed tym, czego nie jest on w stanie w pełni pojąć: mitami Cthulhu. Mitologiczna magia jest sprzeczna z ludzką poczytalnością i działa na nią destrukcyjnie. Rzucanie zaklęć będzie nadszarpywać zdrowe zmysły i stopniowo niszczyć połączenie między osobą używającą magii a ludzkim światem, aż pewnego dnia mity będą wszystkim, co jej pozostanie. Ostatecznym celem kultysty jest porzucenie wszelkich śladów ludzkiej poczytalności i zastąpienie ich zrozumieniem prawdziwej natury wszechświata. W przypadku większości ludzi całkowita utrata poczytalności oznacza uczynienie ich bezsilnymi i niezdolnymi do funkcjonowania w żaden znaczący sposób. Jednak niektórym kultystom udało się osiągnąć tę zmianę paradygmatu bez przemiany w bełkoczący wrak człowieka. Mimo tego, że mają zero punktów Poczytalności, w jakiś sposób przekroczyli granicę szaleństwa i nadal są zdolni do funkcjonowania, a w niektórych przypadkach nawet potrafią wtopić się niezauważeni w ogół społeczeństwa.

Szaleni czarodzieje, którzy w pełni opanowali mity, mają większą szansę na wykorzystanie potężniejszej mocy niż osoba rzucająca zaklęcie nauczone z książki. Owi czarodzieje, wyzwoleni z ludzkiej poczytalności i wzmocnieni przez swoje rozumienie mitologii, potrafią odkrywać jej nowe aspekty i głębszą magię. Badacze także mogą osiągnąć głębsze poziomy zrozumienia. Za każdym razem, gdy Badacz jest niepoczytalny

(chwilowo lub czasowo) i uda mu się rzucić zaklęcie, wykonaj rzut 1K100 i porównaj wynik z wartością jego umiejętności Mity Cthulhu. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż ta wartość, nowe aspekty magii zostały pomyślnie zgłębione i Badacz odkrywa możliwość wykorzystania głębszego efektu zaklęcia. Po tym, jak głębsza wersja zaklęcia zostaje odkryta, pozostaje ona dostępna dla Badacza. Decyzja dotycząca tego, czy istnieją kolejne, jeszcze głębsze poziomy danego zaklęcia do odkrycia w przyszłości, należy do Strażnika.

Wszystkie zaklęcia posiadają tę ukrytą głębię. W Księdze Zaklęć znajdziesz przykłady głębszych wersji wielu zaklęć. Wprowadzając do gry zaklęcie, które może wpaść w ręce Badaczy, Strażnik powinien zaplanować z wyprzedzeniem i określić możliwe magiczne efekty jego głębszej wersji, a nie próbować wymyślać je na poczekaniu.

Głębsza magia w grze

Jeśli istota z mitów lub kultysta z punktami Poczytalności na poziomie zera zna jakieś zaklęcie, zna też jego głębsze wersje opisane w Księdze Zaklęć. O tym, czy znają je inni przeciwnicy, decyduje Strażnik. Nie musi wykonywać testu, aby określić, czy antagonista nauczył się głębszej wersji podczas gry.

Kiedy Badacz odkrywa głębszy efekt zaklęcia w trakcie rozgrywki, Strażnik może zdecydować o tym, jak różni się on od standardowej wersji. Pomocna może się okazać część opisująca warianty zaklęć. Przede wszystkim głębsza wersja powinna być ekscytującym (i bardziej przerażającym) rozwinięciem zaklęcia, a nie zwykłą mechaniczną korzyścią (np. zmniejszeniem kosztu w punktach Magii). Możesz zapytać gracza, jak mogłoby się zmienić zaklęcie, pamiętaj jednak, że to gra w klimacie horroru, więc głębsza wersja może dodać do zaklęcia pewne aspekty niepożądane przez Badacza. Potężniejsza magia powinna wiązać się z większą ceną.

WARIANTY ZAKLĘĆ

Nie istnieje coś takiego jak ostateczne zaklęcie. Te wymienione w niniejszym rozdziale są tylko punktem wyjścia dla Strażnika i wskazówkami, z których może czerpać. Nie jest to gra, w której gracze powinni oczekiwać, że ich postacie rutynowo będą zdobywać zaklęcia. Gracze powinni być świadomi, że każde zaklęcie zdobyte przez ich Badaczy może się różnić od tych, które zostały tutaj opisane. Częścią zadania Strażnika jest bycie pośrednikiem pomiędzy Księgą Zaklęć a graczami.

Wprowadzanie zmian w wymienionych zaklęciach

Przyjęty w Księdze Zaklęć schemat prezentacji czarów składa się z trzech części: kosztu, opisu i efektu. Koszt i efekt mają bezpośredni mechaniczny wpływ na grę, co może oznaczać utratę punktów Poczytalności, fizyczne obrażenia, utratę punktów Magii, trwałą zmianę wartości cech i tym podobne. Możesz oczywiście przekształcać te koszty i efekty, ale zawsze dobrze się nad tym zastanów. Oddanie do dyspozycji graczy łatwego, a zarazem potężnego zaklęcia może mieć dramatyczne następstwa w grze. Natomiast opis dodaje tylko nieco dramaturgii i może być stosunkowo łatwo zmodyfikowany.

PRZECIWSTAWNE TESTY MOCY

Wiele zaklęć wymaga testu Mocy, który umożliwia sprawdzenie, czy rzucony czar ma wpływ na cel. Obie strony wykonują test Mocy i porównują swoje poziomy sukcesów – wyższy z nich wygrywa. W przypadku remisu wygrywa strona posiadająca wyższą wartość Mocy. Jeśli nadal mamy do czynienia z remisem, Strażnik może zdecydować, że zaklęcie w jakiś sposób oddziałuje na obie strony, zgodnie ze swoją naturą. Jeśli różnica wartości Mocy między rzucającym zaklęcie i jego celem jest równa lub wyższa niż 100, istota o wyższej wartości automatycznie wygrywa.

ZASIĘG ZAKLĘCIA

Zasięg zaklęcia w grze zazwyczaj ogranicza się do jednej z trzech opcji: dotyk, około 100 metrów lub w polu widzenia gołego oka. Ten wybór jest łatwy do zwizualizowania i zrozumienia. Większe zasięgi mogą powodować problemy natury technicznej, zamiast budzić grozę.

CZAS RZUCANIA I ZAKLĘCIA W WALCE

Niektóre zaklęcia są użyteczne w walce. Rzucenie każdego zaklęcie wymaga pewnego czasu – został on określony w opisach: natychmiastowy, jedna runda itd.

Jeśli czas rzucania jest natychmiastowy, zostaje ono aktywowane przy użyciu wartości ZR + 50 postaci (tak jak przygotowana broń palna).

Jeśli czas rzucania to jedna runda, zostaje ono aktywowane przy użyciu wartości ZR postaci w trwającej rundzie.

Jeśli czas rzucania to dwie rundy, zostaje ono aktywowane przy użyciu wartości ZR postaci w kolejnej rundzie, itd.

Zmiany w koszcie i efekcie zaklęcia

Zazwyczaj koszt zaklęcia jest mierzony w punktach Magii i punktach Poczytalności, jednak w niektórych przypadkach (kiedy efekt jest długotrwały i/lub bardzo istotny) może on także obejmować trwały wydatek Mocy. Zmieniając koszt, musisz rozważyć wszystkie modyfikacje, które zamierzasz wprowadzić w efekcie zaklęcia. Potężniejszy efekt prawdopodobnie zwiększy koszt, podczas gdy słabszy może go obniżyć.

Źródło, z którego Badacz nauczył się zaklęcia, może mieć wpływ zarówno na jego koszt, jak i efekt. Im rzetelniejsze źródło, tym lepsze zaklęcie. W *Zewie Cthulhu* nie ma ustalonych na sztywno proporcji kosztu do efektu. Gorsze źródło, jak na przykład źle przetłumaczona lub niekompletna księga, może zawierać słabszą wersję zaklęcia ze zredukowanym efektem i wyższym kosztem. Zaklęcie przekazane bezpośrednio od Wielkiego Przedwiecznego do umysłu postaci może mieć znacznie silniejszy efekt i/lub znacznie zmniejszony koszt.

Zmiany w zaklęciu

Jeśli to możliwe, postaraj się wprowadzić pewne zmiany w zaklęciu, które sprawią, że będzie ono bardziej powiązane ze scenariuszem, Badaczami i historią.

Lokacja: zastanów się nad lokacjami w twojej historii. Czy któraś z nich może być powiązana z zaklęciem? Jeśli na przykład

Badacze mają do czynienia z ghulami, zaklęcie, które musi zostać rzucone pod ziemią, nagle nabiera dodatkowego wymiaru.

Komponenty zaklęcia: określone przedmioty, które są niezbędne do rzucenia zaklęcia. Możliwe, że Badacze będą potrzebowali tego rzeźbionego srebrnego sztyletu, który widzieli podczas poprzedniej sesji w Muzeum Brytyjskim (British Museum).

Rytuał zaklęcia: zazwyczaj potężniejszy efekt zaklęcia oznacza bardziej skomplikowany i angażujący rytuał. Zastanów się, gdzie, kiedy i jak jest rzucane dane zaklęcie. Może Badacze muszą umazać się krwią podczas pełni księżyca i wyrysować rytualny krąg?

Opis zaklęcia: może być bardzo subtelny lub dramatyczny. Spróbuj wzbogacić opis dziwnymi zapachami, dezorientującymi wizjami, ciekawymi dźwiękami i niepokojącymi odczuciami. Pamiętaj, że większość zaklęć będzie nadszarpywała poczytalność rzucającemu je Badaczowi, a więc sposób opisania procesu ich rzucania powinien to odzwierciedlać.

Przykładowe zaklęcie z wariantami

Zaklęcie możemy porównać do przepisu kulinarnego. Nie ma jedynego słusznego przepisu na chleb. Chleb sodowy można zrobić w godzinę, a przygotowanie chleba na zakwasie zajmuje kilka dni. Można wykorzystać różne rodzaje mąki, a także inne składniki. Sposoby przygotowania ciasta również mogą się różnić: można je wyrabiać ręcznie lub maszynowo. Uzyskane pieczywo ma różnorakie kształty, rozmiary i smaki. Jeśli zajrzysz do książki kucharskiej, znajdziesz ogrom przepisów na przeróżne rodzaje chleba, a każdy z nich może mieć inną nazwę. Podobnie jest z zaklęciami i księgami magicznymi.

Dziesięć różnych tomów może zawierać zaklęcie, które na pierwszy rzut oka będzie się wydawać tym samym czarem. Jednak poszczególne zaklęcia będą do siebie tak podobne, jak wspomniane wyżej przepisy na chleb – jest kolosalna różnica między niemieckim pumperniklem a włoską focaccią. Podobnie jak dobiera się chleb do danego posiłku, tak samo możesz dopasować zaklęcie do swojej gry. Weźmy jako przykład zaklęcie Stworzenia Zombie i przyjrzyjmy się kilku jego wariantom.

Podstawowe zaklęcie Stworzenia Zombie

W Księdze Zaklęć czar Stworzenia Zombie rozpoczyna się od zwłok i ich przemiany w zombie. Zombie istnieje, dopóki nie zgnije lub nie rozpadnie się na kawałki. Może wykonywać proste polecenia swojego stwórcy. Koszt w postaci punktów Magii jest wysoki (16 PM), a utrata punktów Poczytalności umiarkowana (1K6). Rzucenie zaklęcia zajmuje cały tydzień, ale z pewnością zadziała i nie podlega żadnym testom Mocy.

Szybka wersja zaklęcia Stworzenia Zombie

Niewykluczone, że gracze będą chcieli stworzyć zombie, żeby posłużyć się nim przy wykonywaniu jakiegoś niebezpiecznego zadania. Jeśli Badacze znajdą niestarannie przepisaną, niekompletną lub uszkodzoną księgę, możesz podsunąć im wersję zaklęcia, która wydaje się przydatna, ale jest wielce prawdopodobne, że spowoduje więcej kłopotów, niż będzie to warte.

Opcjonalnie możesz rozpocząć scenariusz od motywu z *Reanimatora*: szalony doktor przywraca zwłoki do życia, ale okazuje się, że nie potrafi ich kontrolować. Koszt takiego zaklęcia mógłby zostać zmniejszony o połowę, ponieważ jest o wiele mniej użyteczne niż jego standardowa wersja. Pomysł rozpoczęcia od zwłok, które nie przestają gnić, zostaje zachowany, podobnie jak utrata Poczytalności, jednak czas rzucania zostaje skrócony do godziny. Pozorne korzyści płynące z krótszego czasu rzucania i niższego kosztu w punktach Magii mogą się wydać kuszące dla lekkomyślnego Badacza. Nazwijmy tę wersję Szarym Spętaniem.

SZARE SPĘTANIE (WARIANT STWORZENIA ZOMBIE)

Koszt: 8 punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 godzina

Przygotowane zwłoki muszą zostać polane rytualną miksturą. Składniki mieszanki różnią się w zależności od wersji zaklęcia, jednak krew rzucającego zaklęcie pojawia się w każdej z nich. Pozostałe składniki powinny zostać określone przez Strażnika (przynajmniej jeden z nich powinien być drogi lub nielegalny, a może nawet radioaktywny). Zaklęcie powinno zostać zaintonowane przez zaklinającego zaraz po oblaniu ciała.

Po wypełnieniu rytuału zwłoki ożywają. Bezmyślne zombie jest podobne do dzikiego zwierzęcia, a jego stwórca nie ma nad nim kontroli.

Po ożywieniu ciało nie przestaje gnić, więc w końcu rozkłada się do tego stopnia, że nie może już funkcjonować.

Udoskonalona wersja zaklęcia Stworzenia Zombie

A co w sytuacji, gdy czarnoksiężnik posiada oryginalne zaklęcie Stworzenia Zombie, ale chciałby stworzyć bardziej efektywnego sługę – takiego, który przetrwałby dłużej, a może nawet mógłby udawać człowieka? Cel czarnoksiężnika mógłby nawet być szczytny – może stara się on przywrócić do życia kogoś, kogo kocha, na przykład żonę lub dziecko.

Oczywiście wszystkie te elementy podniosłyby koszt zaklęcia, a ponieważ ma ono trwać dłużej, koszt mógłby zostać poniesiony w Mocy zamiast w punktach Magii – powiedzmy 5 punktów Mocy. Koszt Poczytalności także może zostać zwiększony na przykład do 1K10, co byłoby uzasadnione opisem rzucania zaklęcia – przyzwanie mitycznych bogów oraz konieczność przekazania zwłokom części „siły życiowej" rzucającego zaklęcie. Czas rzucania nie jest ważny i zostaje zredukowany do jednego dnia, choć równie dobrze moglibyśmy pozostać przy jednym tygodniu. Zombie będzie wykonywać proste polecenia, a z upływem czasu może nawet powoli nauczyć się czegoś więcej. Życie zombie jest powiązane z rzucającym zaklęcie i jeśli jego stwórca umrze, stanie się ono nieaktywne i zgnije.

Nazwijmy to zaklęcie Cmentarnym Pocałunkiem, co będzie się kojarzyć z jego nieco bardziej życzliwymi, aczkolwiek źle ukierunkowanymi intencjami.

CMENTARNY POCAŁUNEK

(wariant Stworzenia Zombie)
Koszt: 5 punktów Mocy; 1K10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 dzień

Do rzucenia zaklęcia niezbędne są ludzkie zwłoki, które zachowały się w wystarczająco dobrym stanie, aby były mobilne po ich aktywacji. Rzucający zaklęcie umieszcza około 30 mililitrów swojej krwi w ustach trupa, po czym składa pocałunek na jego wargach, jednocześnie wydychając „cząstkę samego siebie" w ciało. Tym samym traci 5 punktów Mocy, co stanowi podarunek dla zwłok.

Jeśli zaklęcie zostało rzucone z powodzeniem, zombie będzie wypełniać proste polecenia swojego stwórcy. Z upływem czasu zombie może się nauczyć wykonywać bardziej skomplikowane zadania. Kiedy umrze osoba, która rzuciła zaklęcie, zombie stanie się nieaktywne i gnije. Część inwokacji odnosi się do bogów z mitów, jednak nie są podane żadne konkretne imiona.

GŁĘBSZA WERSJA

Krążą plotki na temat tego, że ktoś może być zdolny do stworzenia i kontrolowania niezliczonych nieumarłych sług, choć sugeruje się, że wartość Mocy czarnoksiężnika stanowi ograniczenie liczby zombie, które mogą być kontrolowane.

Podziel Moc osoby rzucającej zaklęcie przez pięć, wynik, który otrzymasz to liczba zombie, które mogą być przez nią kontrolowane.

Nazwy opcjonalne: Nieumarły Sługa; Zwrócenie Uścisku Utraconej Miłości.

Makabryczna wersja zaklęcia Stworzenia Zombie

Jeśli interesuje cię całkowicie nikczemna wersja tego zaklęcia – taka, która wymaga schwytania i zamordowania niewinnej osoby, może przyjaciela Badacza albo nawet samego Badacza – należy coś w nim zmienić, aby rzucanie zaklęcia mogło się rozpocząć od żywego celu.

Najpierw dana osoba musiałaby zostać schwytana, a jednym z oczywistych sposobów na obezwładnienie, a następnie uwięzienie celu jest trucizna. To zaklęcie powinno być pełne zła, więc następnie należy zakopać daną osobę żywcem na kilka dni. Potem ofiara zostaje przemieniona w zombie, aby służyć swojemu panu tak długo, jak ten sobie tego życzy lub dopóki nie umrze. To niegodziwe zaklęcie, którego elementami są morderstwo i tortury, zatem koszt Poczytalności zostaje zwiększony do 10 punktów. To, że zaklęcie nie tyle ożywia zwłoki, ile wypacza żywego człowieka, jest wystarczającym uzasadnieniem dla zmniejszenia kosztu punktów Magii z 16 do 10. Rzucenie zaklęcia nadal zajmuje kilka dni, a stworzone z jego pomocą zombie może wykonywać tylko proste polecenia.

Ponieważ to zaklęcie bierze na cel żywego człowieka, powinien istnieć sposób, aby mu się przeciwstawić. Można wykonać dwa testy: test KON, aby oprzeć się działaniu trucizny, oraz test Mocy, aby oprzeć się działaniu zaklęcia. Ten wariant będzie się różnił nazwą tylko minimalnie: Stworzenie Zombi.

STWORZENIE ZOMBI (WARIANT STWORZENIA ZOMBIE)

Koszt: 10 punktów Magii; 10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: zmienny (kilka dni)

Cel zostaje doprowadzony do stanu bliskiego śmierci za pomocą paraliżującego proszku zrobionego z wnętrzności ryby najeżki i alkaloidów. Ofiara musi przyjąć truciznę, wdychając ją. Następnie wykonuje ekstremalny test KON (wynik musi być równy lub niższy niż ⅕ KON postaci), aby oprzeć się działaniu trucizny. W przypadku porażki zapada w głęboki, nieodróżnialny od śmierci trans. Najstraszniejsze jest to, że jest ciągle świadoma, ale niezdolna do jakiegokolwiek ruchu. Zostaje umieszczona w trumnie i pochowana żywcem na cmentarzu. Mała rurka łączy trumnę z powierzchnią, tak aby ofiara mógła oddychać. W tym czasie nieszczęśnik, który stał się celem zaklęcia, musi co trzy godziny czasu gry wykonywać test Poczytalności, a w przypadku niepowodzenia traci 1K6 punktów Poczytalności. Jeśli oszaleje, przyjmuje wolę czarnoksiężnika z wdzięcznością za to, że zakończył jego przerażający pobyt w grobie.

Trzy noce później zaklinający przybywa na cmentarz i rzuca Stworzenie Zombi. Jeśli ofiara nadal stawia opór psychiczny, konieczny jest przeciwstawny test Mocy (patrz str. 101). Niezależnie od tego, czy ofiara jest poczytalna czy nie, powodzenie w rzuceniu zaklęcia redukuje jej MOC do jednego punktu. Jeśli rzucenie zaklęcia się nie udało, czarnoksiężnik może po prostu zakryć otwór, przez który dostarczane było powietrze i zostawić ofiarę, aby się udusiła.

Jeśli rzucenie zaklęcia się powiodło, czarnoksiężnik stworzył nieumarłego sługę, który może wypełniać proste polecenia. Nieszczęsny zombie pozostaje pod wpływem zaklęcia, dopóki nie zostanie uwolniony, co zazwyczaj oznacza prawdziwą śmierć ofiary lub śmierć jej pana.

TWORZENIE NOWEGO ZAKLĘCIA

Zew Cthulhu nie jest grą, która dąży do równowagi pomiędzy postaciami graczy i ich wrogami. Nie istnieje także struktura, do której muszą pasować zaklęcia. Jeśli na przykład tworzysz zaklęcie podobne do któregoś ze znajdujących się w Księdze Zaklęć, ale o potężniejszym efekcie i mniejszym koszcie, nie naruszasz żadnych zasad. Powinieneś jednak zachować ostrożność przy wprowadzaniu pewnych elementów (takich jak zaklęcia), które mogłyby mieć duży wpływ na rozgrywkę. Nie chodzi o to, aby tego nie robić, lecz o to, aby nie robić tego bezmyślnie.

Przejrzyj opisane w podręczniku zaklęcia i znajdź to, które ma zbliżoną siłę efektu do twojego nowego zaklęcia. To powinno dostarczyć ci punktu odniesienia przy ustalaniu kosztu w punktach Magii, Mocy i Poczytalności.

Zastanów się nad tym, jak łatwo będzie rzucić dane zaklęcie. Osoba rzucająca zaklęcie może mieć 16 punktów Magii i być gotowa poświęcić część punktów Wytrzymałości, aby podnieść tę wartość, powiedzmy, do 25. Powyżej tego poziomu

osoba rzucająca zaklęcie będzie potrzebowała dodatkowych zasobów punktów Magii lub kolejnych uczestników rzucania czaru, którzy będą skłonni poświęcić swoje punkty Magii. Niektóre zaklęcia wymagają wydania Mocy. Moc może być gromadzona przez czarodziejów dzięki specjalnym zaklęciom lub przedmiotom, takim jak zaczarowana laska.

Ofiary i inne wątpliwe moralnie obrzędy mogą zostać dodane do zaklęcia z dwóch powodów. Po pierwsze, aby przywołać motyw horroru. Po drugie, aby uczynić zaklęcie trudniejszym lub stworzyć dylemat moralny dla graczy. Na przykład: czy będą skłonni użyć zaklęcia, które może pomieszać szyki przeciwnikom, jeśli będzie ono wymagało ofiary z człowieka?

Rozróżnienie pomiędzy Wezwaniem, Nawiązaniem Kontaktu i Przywołaniem

Te trzy rodzaje zaklęć mają ze sobą wiele wspólnego i warto znać różnice między nimi.

Zaklęcia Wezwania są niezwykle potężnymi rytuałami, które sprowadzają faktyczną fizyczną manifestację bóstwa przed oblicze osoby rzucającej zaklęcie. Wezwanie może być wykorzystywane przez kulty do sprowadzenia ich mrocznych bogów, aby przyjęli rytualne ofiary lub oddawaną im cześć. Odwrotnością zaklęcia Wezwania jest zaklęcie Odesłania, wykorzystywane do odesłania bóstwa tam, skąd przybyło. Zaklęcia Odesłania z pewnością przydadzą się Badaczom.

Zaklęcia Nawiązania Kontaktu są swego rodzaju prośbami o komunikację – czymś w rodzaju ezoterycznego telefonu. Jeśli takie zaklęcie zostanie z powodzeniem wykorzystane na mitycznych potworach, rzucająca je osoba przyciągnie uwagę jednej lub większej liczby istot. Jednak przybywają one z własnej woli i nie są pod kontrolą zaklinającego. W przypadku wykorzystania zaklęcia do komunikacji z bóstwem lub Wielkim Przedwiecznym, kontakt zostaje nawiązany, ale dana istota niekoniecznie manifestuje się fizycznie. W szczególnych okolicznościach Badacze mogą mieć powody, aby skorzystać z zaklęcia Nawiązania Kontaktu, na przykład po to, aby skontaktować się z inteligentnymi rasami z mitów w celu uzyskania informacji lub pomocy. Aczkolwiek tego typu próby są szalenie niebezpieczne.

Przywołania zmuszają potwora (nie bóstwo) do pojawienia się przed obliczem osoby rzucającej zaklęcie. Takie istoty mogą być podporządkowane woli przywołującego i wykonywać jego polecenia. Dlatego zaklęcia Przywołania (i Spętania) są używane przez czarodziejów i kultystów, którzy chcą wykorzystać moc okropności nie z tego świata. Badacze mogą użyć zaklęcia Przywołania, jednak powinni być pewni, że potrafią spętać to, co przywołają.

KSIĘGA ZAKLĘĆ

Ta część wyszczególnia zaklęcia alfabetycznie z paroma wyjątkami. Istnieje pięć dużych zestawów zaklęć: Zaklęcia Bramy, Zaklęcia Nawiązania Kontaktu, Zaklęcia Przywołania i Spętania, Zaklęcia Wezwania i Odesłania Bóstwa oraz Zaklinanie Przedmiotów, które definiują i grupują należące do nich czary.

Crux Ansata Prinna

Koszt: 25 punktów Mocy; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: zmienna liczba dni

To zaklęcie tworzy ankh (krzyż egipski, z pętlą u góry), który może czasowo lub na stałe odegnać niektóre istoty z mitów. Obiekt musi być symbolem ankh wykonanym z czystego metalu – miedź, żelazo, srebro, złoto lub ołów są metalami, które najłatwiej znaleźć i uformować. Stopy metali nie zadziałają. Przez liczbę dni równą 20 minus ⅕ wartości INT osoby rzucającej zaklęcie wykonuje ona powtarzające się rytuały i ofiary, a następnie poświęca odpowiednią liczbę punktów Mocy i Poczytalności, aby zakląć ankh.

Aby móc walczyć z mitami, osoba rzucająca zaklęcie intonuje zaśpiew przez trzy rundy i wydaje dowolną liczbę punktów Magii. Jej towarzysze mogą dodać od siebie po jednym punkcie Magii. W zamian za poświęcone 25 punktów Mocy zaklinający dodaje kolejne darmowe 5 punktów Magii. Aby zaklęcie zadziałało, rzucająca je osoba musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Jeśli liczba wydanych punktów Magii jest równa lub wyższa niż ⅕ wartości Mocy celu, czarujący otrzymuje kość premiową do przeciwstawnego testu Mocy. Dodatkowo limit oddziaływania na istoty o wyższej Mocy zostaje zwiększony, więc osoba używająca magii może stanąć przeciwko istocie o Mocy równej jej wartości Mocy plus 200.

Każda osoba, która zna zaśpiew, może dzierżyć symbol ankh i podjąć próbę odegnania danej istoty, ale nie otrzymuje dodatkowych 5 punktów Magii, które przysługiwały twórcy przedmiotu. Jeśli osoba trzymająca symbol ankh i jej towarzysze pokonają stworzenie, zostaje ono przeniesione do wymiaru, z którego pochodzi. Jeśli im się nie uda, istota najpierw atakuje osobę trzymającą symbol ankh, a potem kieruje swoją uwagę na pozostałych.

Nazwy opcjonalne: Pieczęć Wygnania; Ikona Wypędzenia.

Czerwony Znak Shudde M'ella

Koszt: 3 punkty Magii; 1K8 punktów Poczytalności; 1 punkt Wytrzymałości na rundę.
Czas rzucania: 1 runda

Paskudne zaklęcie, które może spowodować straszliwą śmierć jednej lub wielu ofiar. Osoba rzucająca zaklęcie wyrysowuje w powietrzu budzący postrach znak Shudde M'ella, wypowiadając przy tym słowa mocy. Jeśli zrobi to poprawnie, nakreślony jej palcem posępny czerwony symbol rozbłyska w powietrzu. Złowrogie działanie znaku manifestuje się w kolejnej rundzie po jego utworzeniu. Uformowany symbol musi być podtrzymywany przez koncentrację i wydatek 3 punktów Magii na każdą dodatkową rundę.

Wszyscy w promieniu 10 metrów od znaku tracą 1K3 punktów Wytrzymałości na rundę, gdy miotają nimi dreszcze

i spazmy, ich organy wewnętrzne targane są konwulsjami, a naczynia krwionośne zostają wprawione w nieustające drżenie. Osoby, które znajdują się dalej niż 10 metrów, ale bliżej niż 30 metrów, tracą 1 punkt Wytrzymałości na rundę. Osoby znajdujące się dalej niż 30 metrów nie otrzymują obrażeń.

Można uciec przed oddziaływaniem znaku, odczołgując się i ukrywając za solidną ścianą lub inną nieprzejrzystą barierą. Osoba rzucająca zaklęcie musi stać obok znaku i koncentrować się. Traci ona 1 punkt Wytrzymałości na rundę ze względu na bliskość znaku.

Nazwy opcjonalne: Czerwony Znak; Symbol Ognistego Bólu.

GŁĘBSZA WERSJA

Osoba rzucająca zaklęcie może wzmocnić czerwony znak przez zainwestowanie kolejnych 5 punktów Mocy w jego utworzenie. Jeśli to uczyni, znak zadaje 1K6 punktów obrażeń na rundę tym, którzy znajdują się w promieniu 10 metrów, oraz 2 punkty obrażeń tym, którzy znajdują się w promieniu 30 metrów.

Opcjonalnie czarnoksiężnik może się zdecydować na uwolnienie mrocznej energii znaku w pojedynczym uderzeniu. Tworzy wtedy znak według normalnych zasad i wzmacnia go 10 punktami Mocy. Przez 1K4 kolejnych rund znak będzie eksplodował rozbłyskiem czerwonego światła, zadając 2K8 obrażeń wszystkiemu, co znajduje się w promieniu 50 metrów (łącznie z osobą używającą magii).

Dominacja

Koszt: 1 punkt Magii; 1 punkt Poczytalności
Czas rzucania: natychmiastowy
Wola ofiary zostaje nagięta do woli osoby rzucającej zaklęcie. Aby czar zadziałał, zaklinający musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko ofierze. Jeśli się to uda, cel zaklęcia posłusznie wykonuje każde polecenie, dopóki nie skończy się kolejna runda walki.

Pod wpływem zaklęcia jednocześnie może znajdować się tylko jedna osoba, a jego maksymalny zasięg to 10 metrów. Oczywiście polecenia muszą być zrozumiałe dla osoby, która ma je wykonać, a zaklęcie może zostać złamane, jeśli instrukcja stoi w sprzeczności z jej elementarną naturą (np. nakazanie człowiekowi, aby latał).

Dominacja może być rzucana tyle razy, ile leży to w granicach możliwości zaklinającego, co pozwala na kontrolowanie ofiary bez przerwy przez kilka minut. Każde rzucenie zaklęcia ma taki sam koszt i dotyczą go te same ograniczenia. Ponowne rzucenie jest natychmiastowe.

Nazwy opcjonalne: Rozkaz Czarodzieja; Opętańcza Inkantacja; Zgubny Wpływ.

Fala Zapomnienia

Koszt: 30 punktów Magii; 1K8 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 godzina
Potężne zaklęcie, które powoduje, że wielka fala oceaniczna uderza w kierunku wskazanym przez rzucającego. Osoba używająca magii musi widzieć swój cel i mieć w pobliżu wystarczającą ilość słonej wody, żeby stworzyć falę. Aby rzucić to zaklęcie, należy stać w wodzie.

Fala ma objętość około 90 metrów sześciennych – wystarczającą, żeby zalać lub wywrócić mały jacht. Nie trzeba dodawać, że ludzie pochłonięci przez taką falę znikają na zawsze pod powierzchnią wody.

Dodatkowe osoby mogą dodawać swoje punkty Magii do zaklęcia, aby stworzyć olbrzymie fale, zdolne do zatopienia liniowców oceanicznych, okrętów wojennych czy wyspy Manhattan. Ci, którzy znają zaklęcie, mogą dodać tyle punktów Magii, ile chcą, i muszą ponieść koszt 1K8 punktów Poczytalności. Ci, którzy nie znają zaklęcia, mogą dodać po 1 punkcie Magii. Przy minimum 30 punktach Magii fala ma 3 metry długości, 3 metry szerokości i 10 metrów wysokości. Każdy dodatkowy punkt Magii dodaje około 30 centymetrów do długości i szerokości fali.

Nazwy opcjonalne: Pieśń Pięści Oceanu; Słony Podarunek; Twa Wodna Zagłada.

Klątwa Trupiej Łuski

Koszt: 5 punktów Magii; 10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 godzina
To zaklęcie sprowadza na ofiarę wizje pozbawiające ją Poczytalności. Postrzega ona swoją skórę tak, jakby jej wierzchnia warstwa rozpadała się i gniła. Wygląd zewnętrzny wydaje się szybko pogarszać i ofiara jest przekonana, że w jej ciele powstają rozdarcia i wyrwy, przez które zaczynają wypadać organy wewnętrzne (co sprawia, że traci 1K10 punktów Poczytalności). Następnie mdleje i budzi się kilka minut później, czując się normalnie i będąc w całości.

Aby zaklęcie zadziałało, konieczny jest przeciwstawny test INT czarnoksiężnika i ofiary. Jeśli zaklęcie jest rzucane w nocy, gdy ofiara śpi, otrzymuje ona kość karną do tego testu. Cały cykl efektu, łącznie z omdleniem, trwa około dwudziestu minut.

Rzucający zaklęcie musi znać osobę będącą celem i skupić się na jakimś należącym do niej przedmiocie osobistym. Doświadczenie zaklęcia jest druzgocące, ale udany test Psychoanalizy może pomóc ofierze uporać się z tymi zagadkowymi snami i halucynacjami oraz pozwolić jej odzyskać połowę punktów z każdej takiej utraty Poczytalności. Leki psychotropowe nie są zbyt skuteczne w naprawianiu szkód wyrządzonych takim atakiem.

Nazwy opcjonalne: Podstępny Koszmar; Przywołanie Siedmiu Diabłów, aby Dręczyły Twego Wroga; Wyniszczenie Słabego Umysłu.

Lustro Tarkhuna Atepa

Koszt: 5 punktów Magii; 1 punkt Poczytalności
Czas rzucania: pół dnia
Rzucający zaklęcie może ukazać swój wizerunek w lustrze lub na innej odbijającej powierzchni, w którą wpatruje się wybrany cel, aby go prześladować lub ostrzec.

Cel zaklęcia może się znajdować gdziekolwiek na Ziemi. Osoba rzucająca zaklęcie potrzebuje na tyle dużego lustra, aby odbijało jej twarz i szyję. Wpatrując się w nie i przywołując w myślach oblicze celu, wymawia krótką inkantację i czeka. Kiedy następnym razem cel spojrzy w ciemne okno, lustro lub inną odbijającą powierzchnię, zacznie się na niej tworzyć obraz zaklinającego. Jeżeli osoba używająca magii zmęczy się, zanim jej cel spojrzy w lustro, utrata koncentracji sprawia, że zaklęcie zostaje rozproszone.

Czasem lustrzany obraz osoby rzucającej zaklęcie patrzy prosto w oczy celu. W innych przypadkach jej postać jest widoczna tak, jakby stała zaraz za plecami celu. Jeśli cel nosi okulary, nawet odbicia w szkłach mogą ukazywać czarnoksiężnika. Ofiara zaklęcia może usłyszeć wypowiadane przez niego słowa i krótkie frazy. Z kolei rzucający czar może spojrzeć przez swoje lustro i zobaczyć cel oraz jego otoczenie.

Nazwy opcjonalne: Srebrzyste Ostrzeżenie; Odbicie Nienawiści; Wszystkowidzące Oko.

Nawiązanie Kontaktu (patrz Zaklęcia Nawiązania Kontaktu, str. 280)

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem (patrz Zaklęcia Nawiązania Kontaktu, str. 291)

Ochrona Ciała

Koszt: zmienna liczba punktów Magii; 1K4 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 5 rund
Zaklęcie zapewnia ochronę przed fizycznymi atakami. Każdy wydany punkt Magii dodaje osobie rzucającej zaklęcie (lub wskazanemu celowi) 1K6 punktów Pancerza chroniącego przed niemagicznymi atakami. Ochrona słabnie w miarę blokowania obrażeń. Na przykład jeśli postać posiada 12 punktów Pancerza z Ochrony Ciała i otrzymała 8 punktów obrażeń, Ochrona Ciała zostaje zredukowana do 4 punktów, a postać nie otrzymuje obrażeń. Zaklęcie trwa 24 godziny lub dopóki cała dodatkowa ochrona nie zostanie wykorzystana.

Kiedy zaklęcie zostanie rzucone, nie może być wzmacniane dodatkowymi punktami Magii lub ponownie rzucone, zanim poprzedni czar ochronny nie zostanie wykorzystany.

Nazwy opcjonalne: Bądźże Chroniony przed Potężnymi Ciosami; Pancerz Silnej Woli; Krwawa Tarcza.

Ochronny Krąg

Koszt: 1 punkt Magii na kamień.
Czas rzucania: 5 rund
Osoba rzucająca zaklęcie rozmieszcza na ziemi kilka zwykłych białych kamieni wedle własnego uznania. Jedynym wymogiem jest to, że muszą się znajdować w odległości maksimum 1 metra od siebie. Podczas rzucania zaklęcia ponad kamieniami można dostrzec falowanie rozgrzanego powietrza. Od tego momentu, jeśli któryś kamień zostanie poruszony, osoba rzucająca zaklęcie będzie tego świadoma, nawet jeśli do tej pory była pogrążona we śnie. Kiedy to nastąpi, zaklęcie zostaje złamane.

Nazwy opcjonalne: Kamienie Opieki; Zostaw Swój Ciężar Skałom; Krąg Bezpieczeństwa.

Oczarowanie Ofiary

Koszt: 2 punkty Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda
Zanim zaklęcie zacznie działać, rzucająca je osoba musi spokojnie przemawiać do ofiary. Po około jednej rundzie mówienia należy wykonać przeciwstawny test Mocy zaklinającego i celu. Jeśli ofiara przegra, zostaje oszołomiona – staje się otępiała i odrętwiała, dopóki fizyczna napaść lub inne, podobnie szokujące wydarzenie nie wyrwie jej z transu. Jeśli rzucający zaklęcie nie odniesie sukcesu w teście, może ponownie spróbować oczarować ofiarę w kolejnej rundzie.

Nazwy opcjonalne: Zaniemówienie; Srebrne Urzeczenie Języka.

Oddech Głębi

Koszt: 8 punktów Magii, 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda
Płuca ofiary zaklęcia wypełniają się morską wodą, co może spowodować niezbyt przyjemną śmierć poprzez utonięcie.

Osoba rzucająca zaklęcie musi widzieć swój cel. Po trwającym jedną rundę zaintonowaniu w myślach zaklęcia należy wykonać przeciwstawny test Mocy rzucającego zaklęcie i celu. Jeśli czarnoksiężnik wygra, jego cel zaczyna tonąć – upada na ziemię, dławiąc się morską wodą i otrzymując 1K8 obrażeń na rundę. W każdej rundzie po przyjęciu obrażeń osoba poddana działaniu zaklęcia powinna wykonać ekstremalny test KON (wynik testu musi być równy lub niższy niż ⅕ wartości KON). Jeśli test jest udany, woda została usunięta, a efekty zaklęcia ustępują.

Nazwy opcjonalne: Waluta Szafirowego Morza; Klątwa Marynarza; Słonowodny Pocałunek.

Odesłanie Bóstwa (patrz Zaklęcia Wezwania i Odesłania Bóstwa, str. 292)

Pieśń Hastura

Koszt: 1K4 punktów Magii na rundę; 1K4 punktów Poczytalności na rundę.
Czas rzucania: 3 rundy
Okropny, zawodzący lament osoby rzucającej zaklęcie sprawia, że skóra i ciało wybranej ofiary pokrywa się śmiercionośnymi plamami pęcherzy i ropni.

Ofiara musi być w zasięgu wzroku śpiewającego. Choć wszyscy mogą usłyszeć pieśń, tylko cel doświadcza jej działania. Zaklęcie będzie działać tylko nocą i tylko wtedy, gdy widoczna jest gwiazda Aldebaran. Aby sprawdzić, czy rzucająca je osoba poprawnie wyśpiewała obcą melodię, należy wykonać test Mocy – wynik równy lub niższy niż jej wartość Mocy oznacza sukces.

Udane rzucenie zaklęcia powoduje, że cel otrzymuje 1K6 punktów obrażeń na rundę przez cały czas, kiedy czar jest aktywny. Co dwie rundy okaleczenia sprawiają, że WYG ofiary zostaje obniżony o 3K10 punktów. Co cztery rundy wewnętrzne obrażenia sprawiają, że KON ofiary zostaje obniżona o 3K10 punktów. Kiedy wartość KON ofiary spadnie do zera lub gdy ofiara umrze wskutek utraty punktów Wytrzymałości, jej ciało puchnie i eksploduje z obrzydliwym hukiem, a parująca posoka rozlewa się po ziemi.



Pieśń może być wykorzystywana defensywnie, aby ustrzec się przed inną osobą, która rzuca to zaklęcie. W przypadku udanego rzucenia obu zaklęć neutralizują się one wzajemnie.

Nazwy opcjonalne: Zawodzenie Króla; Muzyka Dworu w Żółci; Przybądź Ropiejący Czyraku Wielkiej Agonii i Udręki.

Pięść Yog-Sothotha

Koszt: zmienna liczba punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności

Czas rzucania: natychmiastowy

Osoba rzucająca zaklęcie powoduje, że ogromna niewidzialna siła uderza w pojedynczy cel, który musi być dla niej widoczny.

Każdy punkt Magii zainwestowany w zaklęcie daje uderzeniu 2K10 S. Za każde 10 metrów odległości od celu (powyżej pierwszych 10 metrów) atakujący musi wydać dodatkowy punkt Magii.

Kiedy cel zostaje uderzony, jeśli jest to żywa istota, musi zostać wykonany przeciwstawny test: S zaklęcia kontra KON celu. Jeżeli zaklęcie odniesie sukces, cel zostaje pozbawiony przytomności. Niezależnie od tego, czy cel został ogłuszony, zawsze zostaje odepchnięty od osoby rzucającej zaklęcie na odległość równą 0,3 metra za każdy punkt S, który zostanie po odjęciu BC ofiary.

Zaklęcie może zostać wykorzystane przeciwko S nieożywionych obiektów, takich jak drzwi lub ściany. Rezultat może być oczywisty, ale czasem Strażnik będzie musiał ocenić sytuację.

Przykład: Osoba rzucająca zaklęcie wydaje 5 punktów Magii, aby uderzyć Badacza znajdującego się około 15 metrów od niej. 1 punkt Magii zostaje wydany na zasięg. Pozostałe 4 tworzą S równe 8K10 – po rzucie otrzymujemy wynik 57. Badaczowi nie udaje się trudny test KON (ponieważ wartość S zaklęcia jest wyższa niż 50), więc w wyniku uderzenia traci przytomność. Wartość BC Badacza to 45, więc zostaje odrzucony przez cios na odległość 3,6 metra.

Nazwy opcjonalne: Ukierunkowanie Siły Otwierającego Drogę; Powal Swego Wroga; Ohydny Atak Nikczemnika.

Podział Ka

Koszt: 10 punktów Magii, 5 punktów Mocy i 2K10 punktów Poczytalności na organ.

Czas rzucania: 1 dzień na organ

Część energii życiowej zaklinającego, zwanej „ka", zostaje przeniesiona do jednego z jego ważnych organów. Następnie zaklęty organ zostaje usunięty z ciała danej osoby i bezpiecznie ukryty, co zapewnia czarodziejowi pewną formę niezniszczalności. Dopóki zaklęty organ pozostaje bezpiecznie ukryty, niektóre ataki nie uczynią czarodziejowi żadnej szkody i może on nawet zyskać nieśmiertelność.

To zaklęcie zostało po raz pierwszy użyte przez wyznawców Czarnego Faraona Nephren-Ka, który usuwał swoje witalne organy, takie jak serce czy wątroba i zamykał je w bezpiecznych miejscach. To czyniło zaklinającego niemal niemożliwym do zabicia, gdyby nie jeden słaby punkt czaru. Mózg jest siedliskiem mocy zaklęcia i z tej racji nie może zostać usunięty. Jeśli mózg zostanie zniszczony, pozostałe organy stracą swoje magiczne właściwości i czarnoksiężnik umrze.



Usunięcie własnych wnętrzności kosztuje 2K10 punktów Poczytalności i permanentną utratę 5 punktów Mocy za każdy usunięty organ. Ataki przebijające powodują tylko normalne obrażenia (chyba że są wycelowane w głowę). Odporność powiązana jest z usuniętym organem, na przykład jeśli były to płuca, osoba rzucająca zaklęcie jest odporna na brak tlenu (a więc utonięcie czy uduszenie przestają być zagrożeniem). Usunięcie witalnych organów może także sprawić, że osoba rzucająca zaklęcie będzie odporna na truciznę itd.

Jeżeli osoba rzucająca zaklęcie zostaje zaatakowana, jej liczba punktów Wytrzymałości powinna zostać zmniejszona jak zwykle, co będzie prowadziło do utraty przytomności, ale nie do śmierci. Śmierć nastąpi tylko wtedy, gdy to mózg będzie obiektem ataku i zostanie zniszczony.

Nazwy opcjonalne: Wpajanie Esencji; Ekstrakcja Woli; Nieśmiertelny Oddech.

Porażenie Umysłu

Koszt: 10 punktów Magii; 1K3 punktów Poczytalności

Czas rzucania: natychmiastowy

Ofiara tego zaklęcia doświadcza straszliwego mentalnego ataku, który powoduje utratę 5 punktów Poczytalności i chwilową niepoczytalność. Aby zaklęcie zadziałało, osoba, która je rzuca, musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko swojemu celowi.

Ofiara doświadcza efektu zaklęcia zgodnie z zasadami dotyczącymi chwilowej niepoczytalności, począwszy od ataku szaleństwa, a skończywszy na dolegliwościach w postaci wspomnień i/lub koszmarów przez kolejne dni.

Nazwy opcjonalne: Klątwa Niemocy; Fala Zagłady; Spojrzenie w Otchłań Oczyma Duszy.

Poświęcenie Ostrza

Koszt: 5 punktów Mocy; 1K4 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 godzina
Tworzy ostrze zdolne do zadawania obrażeń i zabijania istot, których nie można zranić zwyczajną bronią. Wymaga krwawej ofiary ze zwierzęcia o BC nie niższej niż 50. Ostrze noża musi być wykonane z czystego metalu, na przykład z żelaza lub srebra. Może mieć dowolny rozmiar, aczkolwiek większe ostrza zadają większe obrażenia (patrz **Tabela XVI: Broń**, str. 452–457).

Jeśli ostrze zostanie złamane, przetopione lub w inny sposób uszkodzone, na zawsze traci swoje magiczne właściwości. Jednak nie ucierpi ono w starciu z nadnaturalnymi istotami.

Nazwy opcjonalne: Nasycenie Mocą Starszych; Rytuał Siedmiu Cięć; Zguba Ducha.

Pożarcie Podobieństwa

Koszt: 10 punktów Magii co 6 godzin rzucania; 5 punktów Mocy; 1K20 punktów Poczytalności
Czas rzucania: kilka dni
Osoba rzucająca zaklęcie może się upodobnić do niedawno zmarłej osoby w takim stopniu, że może za nią uchodzić, gdy ktoś na nią patrzy, nagrywa ją lub robi jej zdjęcie rentgenowskie itp. Ofiara nie może się różnić o więcej niż 15 BC od osoby, która chce się do niej upodobnić. Przez kilka kolejnych dni osoba rzucająca czar będzie zjadała ofiarę i pracowała nad zaklęciem, wydając 10 punktów Magii co 6 godzin oraz tracąc na stałe 5 punktów Mocy. Czarnoksiężnik może skonsumować kilkoro ludzi i tym samym zyskać kilka przebrań. Kiedy ofiara zostaje zjedzona, osoba rzucająca czar traci 1K20 punktów Poczytalności. To zaklęcie jest znane wielu wężowym ludziom.

Po dopełnieniu zaklęcia rzucający przybiera wygląd ofiary w dowolnym momencie i na tak długo, jak zechce. Uważny obserwator może zauważyć, że cień osoby, która się przemieniła, pozostał oryginalny (nie zmienił się na cień zjedzonej ofiary). Podobnie zdolności i wspomnienia rzucającego zaklęcie pozostają bez zmian – te posiadane przez ofiarę przepadają.

Gdy zaklinający otrzyma obrażenia i straci jeden lub więcej punktów Wytrzymałości, przybiera z powrotem oryginalną postać. Powrót z przybranej formy do pierwotnej trwa około 20 sekund. Czarnoksiężnik musi powrócić do swojego oryginalnego kształtu, zanim przybierze kolejny. Przemiana z oryginalnej formy w inną postać zajmuje 1K3 minuty.

Nazwy opcjonalne: Płaszcz Wężowej Skóry; Waluzyjska Peleryna; Dar Yiga.

GŁĘBSZA WERSJA

Osoby, które rzuciły to zaklęcie, mogą czasem pamiętać wspomnienia i myśli zjedzonej ofiary. Zazwyczaj jest to konkretna informacja, którą posiadał nieszczęśnik będący celem zaklęcia. Czarnoksiężnik może wydać dodatkowy punkt Magii i wykonać test Mocy dla każdej dodatkowej informacji, którą chciałby uzyskać.

Proszek Ibn-Ghaziego

Koszt: 1 punkt Magii na dawkę.
Czas rzucania: 2 dni przygotowania, 1 runda na zastosowani

Ci, którzy obserwowali wydarzenia gołym okiem, ujrzeli tylko, jak na mgnienie pod samym szczytem wzgórza buchnął szary obłok – obłok wielkości średniego budynku. Curtis wrzasnął przeraźliwie i upuścił lunetę w błoto, w którym stała po kostki cała grupa. Odwrócił się i byłby osunął się na ziemię, gdyby nie chwyciło go i nie podtrzymało dwóch czy trzech towarzyszy. Z ust jego wydobywał się tylko na wpół słyszalny jęk.
– H.P. Lovecraft, *Zgroza w Dunwich*, tłum. Maciej Płaza

To zaklęcie sprawia, że magicznie niewidzialne rzeczy dzięki obsypaniu ich proszkiem stają się widoczne. Proszek musi zostać przyrządzony bardzo uważnie, zgodnie z dokładnymi instrukcjami, a do jego stworzenia potrzebne są trzy specjalne składniki. Na każdą dawkę należy poświęcić 1 punkt Magii. Jedna porcja wystarcza na jedno zastosowanie. Strażnik określa, jakie będą specjalne składniki.

Proszek może zostać wydmuchnięty przez rurkę lub rozsypany na dany obiekt. Rzecz, która została nim obsypana, pozostaje widoczna przez nie więcej niż dziesięć uderzeń serca.

Obiekty, które może uwidocznić proszek, to między innymi magiczne linie rozciągające się z miejsca zaklętego w celu wezwania bóstwa z mitów, aura wokół Bramy lub istota, która normalnie jest niewidzialna, taka jak gwiezdny wampir. Za użycie proszku nie ponosi się żadnego kosztu w punktach Poczytalności, ale ujrzenie tego, co stanie się widzialne, może już sporo kosztować.

Nazwy opcjonalne: Pył Widzenia; Świadek Niewidzialnego; Mieszanka Postrzegania.

Przeniesienie Umysłu

Koszt: 10 punktów Magii; 1K10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 5 lub więcej rund
Potężne zaklęcie umożliwiające trwałe przeniesienie świadomości do ciała innego człowieka, często w celu przedłużenia życia kosztem wybranej osoby.

Aby czar zadziałał, osoba rzucająca zaklęcie musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Jeśli się jej powiedzie, traci 1K10, a jej ofiara 1K20 punktów Poczytalności. Jeśli przeniesienie umysłu się nie powiedzie, czarnoksiężnik musi natychmiast ponownie rzucić zaklęcie (tracąc kolejne 10 punktów Magii), gdyż w przeciwnym wypadku jego dusza rozproszy się na wieczność. Kiedy przeniesienie jaźni zostanie rozpoczęte, nie można go zatrzymać.

Udane rzucenie zaklęcia oznacza, że czarnoksiężnik przejął na stałe władzę nad ciałem swojego celu. Jego poprzednie ciało jest teraz pustą, martwą skorupą. Jeśli chodzi o świadomość ofiary, należy przypuszczać, że zostaje ona wypędzona z ciała i ginie, jednak niektórzy sugerują, że pozostaje we własnym ciele, zdominowana przez nową jaźń i uwięziona w permanentnym stanie straszliwego szaleństwa.

GŁĘBSZA WERSJA

Czarodzieje żyjący w strachu przed śmiercią lub chcący zapewnić sobie długowieczność mogą opracowywać zaklęcie Przeniesienia Umysłu z wieloletnim wyprzedzeniem. Takie przygotowania dotyczą zazwyczaj jakiegoś osobistego przedmiotu (np. portretu czy dziennika), w którym zostało zamknięte zaklęcie czekające na zaistnienie właściwych okoliczności, aby się dopełnić. Często kluczem jest jakiś potomek osoby rzucającej zaklęcie, który nieświadomie aktywuje czar.

Przywołanie (patrz Zaklęcia Przywołania i Spętania, str. 287)

Pył Sulejmana

Koszt: 10 punktów Magii na trzy dawki
Czas rzucania: 1 runda, aby zastosować jedną dawkę.
Tworzy szarozielony proszek, który może zadać obrażenia nienaturalnym istotom z innych planów egzystencji. Do wytworzenia proszku niezbędny jest pył z liczącej co najmniej dwa tysiące lat egipskiej mumii. Każda mumia wystarcza na trzy dawki magicznego pyłu. Inne konieczne składniki to żywica olibanowa (kadzidło), siarka i saletra. W czasie rozsypywania proszku należy też wypowiedzieć inkantację.

Gdy istota nie z tego świata zostanie posypana pyłem, traci 1K20 punktów Wytrzymałości za każdą dawkę. Proszek działa tylko na istoty pozaziemskie i byty z innych wymiarów, więc zada obrażenia kroczącemu między światami, Yog-Sothothowi lub mi-go, ale będzie bezużyteczny przeciwko shoggothom czy istotom z głębin.

Nazwy opcjonalne: Egipski Proszek; Ochrona Umarłego.

Roztopienie Ciała

Koszt (martwe ciało): 1 punkt Magii na 15 BC martwego ciała; 1K4 punktów Poczytalności
Koszt (żywe ciało): 5 punktów Magii na 15 BC żywego ciała; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 5 rund
To diaboliczne zaklęcie podgrzewa ciało (żywe lub martwe) do temperatury topnienia w ciągu jednej rundy. Jeśli mamy do czynienia z żywym ciałem, koszt zaklęcia w punktach Magii jest zdecydowanie wyższy dla rzucającego. Ciało ofiary zostaje stopione, co powoduje straszliwą deformację (1K4 obrażeń na 15 punktów BC). W szczególnych przypadkach, kiedy zaklęcie ukierunkowano na twarz, ofiara może stracić wzrok lub słuch; możliwe jest także uduszenie, chyba że zostaną szybko stworzone jakieś kanały powietrzne, umożliwiające oddychanie. Ujrzenie ludzkiego ciała topiącego się i spływającego z kości kosztuje 1/1K6 punktów Poczytalności.

Nazwy opcjonalne: Rytuał Rozpuszczenia; Upłynnienie Skóry.

Słowa Mocy

Koszt: 3 lub więcej punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 10 lub więcej minut
Osoba rzucająca zaklęcie tworzy głęboką więź z dużą grupą słuchaczy. Czarnoksiężnik musi mówić bez przygotowania, sprawiać wrażenie, że robi to z głębi serca oraz utrzymywać uwagę swojej widowni. Na każde 10 minut przemowy musi wydać 3 punkty Magii i wykonać test komunikacji (wedle uznania Strażnika: Urok Osobisty lub Perswazja). Jeśli test się nie powiedzie, mowa kończy się wzbudzeniem niezdecydowania i zakłopotania wśród audytorium. Po udanej przemowie przez 1K3 dni widownia całkowicie wierzy w to, co zostało powiedziane.

Nazwy opcjonalne: Słowa Sekhmenkenhepa; Omamienie Niegodziwca; Władza nad Gawiedzią.

Spętanie (patrz Zaklęcia Przywołania i Spętania, str. 289)

Spowodowanie/Wyleczenie Ślepoty

Koszt: 8 punktów Magii (i 2K6 punktów Poczytalności za Spowodowanie Ślepoty).
Czas rzucania: 1 dzień
Osoba będąca celem zaklęcia całkowicie i na stałe traci wzrok, podobnie jak w wyniku udaru. To samo zaklęcie może przywrócić wzrok, jeśli oczy i nerwy wzrokowe są nieuszkodzone. Obie wersje zaklęcia kosztują 8 punktów Magii. Wymagany jest jednodniowy rytuał. Aby zaklęcie zadziałało, czarnoksiężnik musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko swojemu celowi (jeśli cel pozwala na rzucenie zaklęcia, następuje automatyczny sukces).

Nazwy opcjonalne: Dar Wzroku; Odcień Ciemności; Klątwa Faraona.

Straszliwa Klątwa Azathotha

Koszt: 4 punkty Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda
Czarnoksiężnik korzysta z energii Zewnętrznego Boga, aby wysysać Moc bezpośrednio ze swej ofiary. Dzięki powtarzaniu sekretnego imienia Azathotha można zyskać szacunek i strach wśród istot obeznanych z mitologią, ponieważ jego znajomość oznacza, że dana osoba zna też sekretną Ostatnią Sylabę. Dość powiedzieć, że Ostatnia Sylaba może zostać wykorzystana przeciwko wrogowi. Aby zaklęcie zadziałało, rzucająca je osoba musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko swojemu celowi. Jeśli jej się to uda, ofiara traci 3K6 punktów Mocy.

Nazwy opcjonalne: Wypowiedzenie Ostatniej Sylaby; Żałosne Wysysanie; Dzięki Prawdziwemu Imieniu Twa Moc Zostanie Pochłonięta.

Stworzenie Bariery Naach-Titha

Koszt: zmienna liczba punktów Mocy; 1K10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 minuta
Bariera zapewnia zarówno fizyczną, jak i magiczną ochronę. Każdy uczestnik zaklęcia traci 1K10 punktów Poczytalności

i zmienną liczbę punktów Magii. Każdy punkt Magii wydany podczas tworzenia bariery zapewnia jej 3K10 punktów Siły. Rzucenie zaklęcia zajmuje 1 minutę (podczas której muszą zostać zużyte wszystkie punkty Magii przeznaczone do wydania), a efekt utrzymuje się przez 1K4+4 godzin. Każdy, kto zna zaklęcie, może uczestniczyć w jego rzucaniu i przeznaczyć swoje punkty Magii na barierę.

Bariera ma kulisty kształt i około 100 metrów średnicy. Może zostać stworzona dookoła osób rzucających zaklęcie, aby je chronić, lub może zostać wykorzystana do otoczenia potwora lub przeciwnika. Każda istota, przez którą przechodzi granica bariery podczas tworzenia, nie otrzymuje żadnych obrażeń i zostaje wypchnięta poza jej obręb. Każde stworzenie, które zostanie uwięzione wewnątrz bariery, może wykonać test Siły przeciwstawny jej Sile. Jeśli kilka ofiar zostało uwięzionych wewnątrz bariery, nie mogą one połączyć swoich wartości S, aby uciec. Kula lub pocisk może przebić się przez barierę, jeśli wynik testu na obrażenia zadane barierze (przebicia są ignorowane) jest większy niż ⅕ Siły bariery. Jeśli obiekt przenika barierę, zadaje obrażenia, jak gdyby przeszkoda nie istniała, bariera zaś zostaje zniszczona.

Wiadomo, że spisana kopia tego zaklęcia znajduje się w wielkiej nawiedzonej bibliotece na planecie orbitującej wokół gwiazdy Celaeno, jednej z Plejad.

Nazwy opcjonalne: Wielka Straż Naach-Titha; Niewidoczna Sfera, Która Więzi Demona.

GŁĘBSZA WERSJA

Osoby, które opanowują wiedzę i panują nad mocą płynącą z mitów, mogą zwiększyć rozmiar bariery do średnicy około 200 metrów.

Stworzenie Mgły z R'lyeh

Koszt: 2 punkty Mocy.
Czas rzucania: natychmiastowy

To zaklęcie sprawia, że bezpośrednio przed rzucającą je osobą pojawia się gęsta mgła o jajowatym kształcie (3 × 3 × 4,5 metra). Dłuższa oś obłoku mgły znajduje się zawsze pod kątem prostym względem kierunku, w którym zwrócony jest twarzą rzucający zaklęcie. Efekt czaru przesłania pole widzenia na 1K6+4 rund, a następnie rozwiewa się bez śladu.

Nazwy opcjonalne: Straszliwy Obłok; Oddech Mrocznego Morza; Wilgotna Mgła Zatraconych Marynarzy.

Stworzenie Zombie

Koszt: 16 punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 tydzień

Na zwłoki lub do wnętrza grobu, gdzie znajduje się ciało, powinna zostać wylana rytualna mikstura. Strażnik określa składniki mikstury; co najmniej jeden z nich powinien być trudny do zdobycia legalnymi drogami.

Następnie ciało musi dojrzeć. Pod koniec tygodnia osoba rzucająca zaklęcie przybywa do grobu i intonuje rytuał spętania. Kiedy zostanie wyśpiewana półgodzinna inkantacja, trup wygrzebuje się na powierzchnię, a potem wypełnia polecenia swojego pana. Zombie może wykonywać prozaiczne i proste zdania, takie jak „strzeż tego", „przynieś to" lub „zabij go!".

Zombie stworzone w ten sposób nie przestaje gnić po tym, jak wstanie z grobu. Zatem jeśli czarodziej chce mieć stale nieumarłego sługę, musi co jakiś czas tworzyć zastępstwo.

Statystyki zombie można znaleźć w **Rozdziale 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**.

W części poświęconej **Wariantom Zaklęć** (str. 267) znajdziesz kilka wersji tego zaklęcia.

Nazwy opcjonalne: Rytuał Nieumarłego; Czarne Spętanie; Popielna Osłona; Wskrzeszenie Umarłego.

Sugestia Mentalna

Koszt: różna liczba punktów Magii i Poczytalności.
Czas rzucania: 3 rundy

Osoba rzucająca zaklęcie może rozkazywać dowolnej istocie, w której żyłach płynie ludzka krew.



Działa ono na pojedynczy cel, który czarnoksiężnik może dostrzec gołym okiem. Ofiara wykonuje wszystkie polecenia zaklinającego, nawet te autodestrukcyjne. Czar działa także na mieszkańców Leng, hybrydy istot z głębin, ghule, odmieńców, Mały Lud, wężowych ludzi oraz istoty z głębin, które parzyły się z ludźmi. Nie działa natomiast na nieludzkie istoty, takie jak shantaki czy kroczący między światami.

Osoba rzucająca zaklęcie intonuje je i przekazuje sugestię swojemu celowi. Aby czar zadziałał, rzucający musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko Mocy ofiary. Ekstremalne sugestie, dotyczące śmierci lub ogromnej krzywdy, wymagają drugiego testu przeciwstawnego tuż przed wykonaniem danego polecenia.

Koszt zaklęcia różni się w zależności od sugestii. W przypadku zwykłych, niezagrażających życiu poleceń („upuść miecz", „oddaj mi swoje pieniądze i odjedź" itp.) koszt to 5 punktów Magii i 1K3 punktów Poczytalności. Bardziej ryzykowne sugestie („udaj się do Dunwich", „podpal budynek" itp.), ale nie takie, które działają bezpośrednio przeciwko ofierze, kosztują 10 punktów Magii i 2K3 punktów Poczytalności. Niebezpieczne lub samobójcze sugestie („zabij swojego towarzysza", „porwij prezydenta" itp.) kosztują 15 punktów Magii i 3K3 punktów Poczytalności.

Jeśli zaklęcie zostanie użyte przeciwko Badaczowi, efekt utrzymuje się jedną rundę za każdy punkt INT rzucającego. Jeśli wartość INT Badacza jest wyższa niż osoby zaklinającej, musi ona odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy co 10 rund. Jeśli poniesie porażkę, zaklęcie przestaje działać.

Nazwy opcjonalne: Dominacja Woli; Pan i Sługa; Przymuś Ofiarę Twą Mocą; Mesmeryzm; Nagięcie Woli; Zachwianie Postanowieniem; Opanowanie Umysłu; Zaszczepienie Sugestii.

Uchwyt Nyogthy

Koszt: 1 punkt Magii plus punkty Magii w liczbie równej podwójnej wartości obrażeń zadanych w rundzie; 1K20 punktów Poczytalności
Czas rzucania: natychmiastowy
Osoba rzucająca zaklęcie musi wydać 1 punkt Magii, aby je rozpocząć, a jej cel musi się znajdować w odległości pozwalającej na rozmowę. Aby zaklęcie odniosło skutek, zaklinający musi zdać z powodzeniem przeciwstawny test Mocy przeciwko swojemu celowi. Jeśli uda mu się wygrać, cel czuje, jakby olbrzymia dłoń lub macka zgniatała jego serce i traci 1K3 punktów Wytrzymałości na każdą rundę walki, podczas której działa zaklęcie. Ofiara takiego ataku jest tymczasowo sparaliżowana, jakby miała atak serca. W rundzie, w której suma obrażeń z zaklęcia zredukuje punkty Wytrzymałości celu do zera, klatka piersiowa ofiary zostaje rozerwana i eksploduje, a jej dymiące serce pojawia się w dłoni rzucającego zaklęcie.

Każda runda trwania zaklęcia kosztuje liczbę punktów Magii równą podwojonej wartości zadawanych obrażeń. Osoba rzucająca zaklęcie musi się na nim koncentrować w każdej rundzie, aby utrzymać jego efekt. W każdej rundzie musi też pokonać swój cel w przeciwstawnym teście Mocy. Jeśli czarnoksiężnik zostanie rozproszony lub jeśli cel oprze się działaniu zaklęcia, zostaje ono zakończone. Wszystkie otrzymane do tego czasu obrażenia pozostają zadane.

Nazwy opcjonalne: Nikczemne Wyszarpnięcie; Zdradziecki Gniew Mrocznego Czarodzieja; Przeklęty Świerzb.

Udręka

Koszt: 3 punkty Magii; 1 punkt Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda
To zaklęcie czasowo obezwładnia pojedynczy cel, który znajduje się w odległości 10 metrów od osoby rzucającej zaklęcie. Aby czar zadziałał, rzucająca go osoba musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Silny, dręczący ból dopada ofiarę; jej twarz i ręce pokrywają się ropiejącymi pęcherzami, a oczy zasnuwa krwawa mgła, co powoduje czasowe oślepienie. Podczas trwania zaklęcia ofiara jest całkowicie bezbronna.

Efekt zaklęcia trwa przez 1K6 rund, po tym czasie wzrok ofiary powraca. W ciągu 3K10 minut ofiara całkowicie wraca do siebie i może zacząć normalnie funkcjonować. Ślady fizycznych deformacji szybko znikają i przez najbliższe 24 godziny na skórze są widoczne tylko niewielkie odbarwienia. Każde takie doświadczenie kosztuje ofiarę 1/1K6+1 punktów Poczytalności.

Nazwy opcjonalne: Fatalna Agonia Nieszczęśnika; Ropiejąca Ślepota Siedmiu Piekieł; Rozdarcie Wroga.

Uschnięcie

Koszt: zmienna liczba punktów Magii; zmienna liczba punktów Poczytalności
Czas rzucania: natychmiastowy
Potężne ofensywne zaklęcie powodujące fizyczne obrażenia u ofiary. Osoba rzucająca zaklęcie wydaje tyle punktów Magii, ile zechce, a także połowę tej liczby w punktach Poczytalności. Aby zaklęcie zadziałało, rzucający je musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Jeśli się to uda, ofiara doświadcza nagłego i przerażającego uderzenia energii, które sprawia, że jej ciało czernieje i usycha. Ofiara traci 1 punkt Wytrzymałości za każdy punkt Magii zainwestowany w zaklęcie.

Nazwy opcjonalne: Pokuta; Miażdżące Uderzenie Śmierci; Czarne Słowa.

GŁĘBSZA WERSJA

Wezwanie potężnych energii mitów to jedno. Ukształtowanie ich przez zrozumienie i pojmowanie to coś zupełnie innego. Osoba rzucająca zaklęcie potrafi sprawić, że Uschnięcie będzie działać bez przeciwstawnego testu Mocy. Ponadto może zdecydować, że chce wywołać w ofierze dodatkowe przerażenie – gdy chwieje się ona pod wpływem uderzenia energii, jest przekonana, że została zaatakowana przez straszliwe istoty z mitów, co powoduje utratę 1/1K6 punktów Poczytalności.

Uschnięcie Kończyny

Koszt: 8 punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: natychmiastowy
Straszliwe zaklęcie zadające celowi cierpienie i trwałe obrażenia. Rzucająca je osoba musi być w odległości około 10 metrów od celu. Aby czar zadziałał, czarnoksiężnik musi

odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Jeśli mu się powiedzie, wybiera rękę lub nogę ofiary. Wskazana kończyna zaczyna szybko i boleśnie kurczyć się i usychać, co powoduje 1K8 obrażeń i stałą utratę 2K10 KON. Ofiara i każdy ze świadków tracą 1K4/1K8 punktów Poczytalności.

Nazwy opcjonalne: Pieśń Bólu; Zasusz Swego Wroga; Wyniszczające Spalanie.

Warzenie Kosmicznego Miodu

Koszt: 20 punktów Magii na porcję plus zmienna liczba dodatkowych punktów Magii; zmienna liczba punktów Poczytalności
Czas rzucania: wiele dni.

Wybornie złocisty płyn, który trzymał w karafce na swoim biurku i serwował w niewielkich belgijskich likierówkach w tak małych ilościach, że podnoszenie ich do ust wydawało się daremne – a jednak ten bukiet, ten smak… tak bardzo przewyższały nawet najstarsze Chianti i najlepsze Chateau Yquem, że wymienienie ich wspólnie w jednym zdaniu stanowiło ujmę dla profesorskiego trunku. Mimo że trunek był ognisty, wywoływał u mnie poczucie senności…

– August Derleth, *The House on Curwen Street (Dom na ulicy Curwena)* , tłum. Anna Maria Mazur

Dzięki temu zaklęciu można stworzyć magiczny napój, który pozwala człowiekowi przetrwać podróż przez próżnię i pełną niebezpieczeństw przestrzeń kosmiczną. Aby kosmiczny miód odniósł pożądany efekt, podczas wszystkich tego typu podróży konieczny jest również wydatek odpowiedniej liczby punktów Magii i Poczytalności, proporcjonalnej do wyrażonego w latach świetlnych dystansu przebytego przez podróżującą osobę, która wypiła miksturę (patrz **Tabela XII: Efektywność kosmicznego miodu**).

Warzenie napoju i podróż są osobnymi etapami dla osoby rzucającej zaklęcie lub użytkownika. Istnieją różne rodzaje kosmicznego miodu. Każdy z nich ma taki sam efekt, ale wymagają one innych składników.

Do uwarzenia kosmicznego miodu niezbędnych jest pięć składników, które wybiera Strażnik, a przygotowanie zajmuje co najmniej tydzień. Kiedy miód pieni się i bulgocze, osoba rzucająca zaklęcie musi poświęcić 20 punktów Magii na porcję napoju. Wspomniane punkty Magii mogą być wydawane przez wiele dni, a im więcej punktów zostanie wydanych, tym więcej porcji będzie gotowych. Każda porcja pozwala jednej osobie przetrwać podróż przez przestrzeń kosmiczną o różnym dystansie i czasie trwania.

Kiedy miód zostanie uwarzony, podróżnik musi znaleźć środek transportu – zazwyczaj wierzchowca. Między innymi zaklęcie Przywołanie Byakhee może dostarczyć międzygwiezdnego rumaka. Następnie podróżnik wypija porcję miodu (i prawdopodobnie zabiera ze sobą porcję na drogę powrotną), dosiada wierzchowca, nakazuje mu ruszyć i podróż się rozpoczyna. To w tym momencie podróżnik ponosi konieczny koszt punktów Magii i Poczytalności odpowiedni dla dystansu, który chce pokonać.

Podczas przebywania w przestrzeni kosmicznej podróżnicy pozostają w stanie fizycznego i umysłowego zawieszenia, niemal nieświadomi otoczenia. Gdy dotrą do miejsca przeznaczenia, efekty miodu zostają zakończone.

Nazwy opcjonalne: Oddech Próżni; Porcja Podróżnika; Łyk Żywego Srebra pośród Najczarniejszej Nocy.

TABELA XII: EFEKTYWNOŚĆ KOSMICZNEGO MIODU

Punkty Magii i Poczytalności (poświęcane przez podróżnika)	Odległość w latach świetlnych (nie należy jej przekraczać…)
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000

* I tak dalej: dodaj kolejną parę punktów (Magii i Poczytalności) i kolejne zero. Teoretycznie 10 punktów Magii i 10 punktów Poczytalności może wystarczyć, aby dotrzeć do każdego punktu we wszechświecie, przynajmniej na tyle, na ile go obecnie rozumiemy.

Wezwanie Bóstwa (patrz Zaklęcia Wezwania i Odesłania Bóstwa, str. 291)

Wskrzeszenie

Koszt: 3 punkty Magii; 1K10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 lub 2 rundy

Willett odwrócił wzrok od ściany i spojrzał w głąb dziwacznej izby. Ze stojącego na podłodze kyliksa, wypełnionego złowieszczym zwietrzałym proszkiem, unosił się gęstą chmurą zielonkawoczarny opar, zdumiewająco wręcz obfity i nieprzejrzysty.

– H.P. Lovecraft, *Przypadek Charlesa Dextera Warda*, tłum. Maciej Płaza

Zaklęcie zamienia zwłoki w szaroniebieski proszek, na który składają się ich podstawowe związki i sole mineralne lub odwraca ten proces, aby dokładanie odtworzyć ciało i duszę zmarłego. Konieczne jest zachowanie kompletnego ciała.

Wskrzeszona w ten sposób ofiara ponosi koszt 1K20 punktów Poczytalności.

Jeśli na potrzeby zaklęcia czarnoksiężnik dysponuje tylko częścią owego proszku, nie otrzyma on „nic prócz najżywszego szkaradzieństwa" uformowanego z zachowanej tkanki. Aby zaklęcie Wskrzeszenia odniosło skutek, nie jest konieczne, żeby ofiara była w jednym kawałku – wystarczy, że trumna jest nienaruszona, a osoba zbierająca szczątki uważnie zeskrobie wszystkie fragmenty i drobiny.

Wyrecytowanie zaklęcia wspak przywraca wskrzeszonej istocie formę pyłu i wymaga takiego samego kosztu jak normalny czar – 3 punktów Magii i 1K10 punktów Poczytalności. Proszek może zostać zachowany lub wyrzucony. Aby zaklęcie zadziałało, rzucająca je osoba musi odnieść sukces w przeciwstawnym

teście Mocy przeciwko swojemu celowi. Jeżeli jej się uda, ofiara na powrót staje się pyłem. Jeśli jednak to ofiara wygra, może próbować przeszkodzić zaklinającemu w ponownej recytacji zaklęcia. Wypowiedzenie zaklęcia od tyłu zajmuje 2 rundy. W opowiadaniu *Przypadek Charlesa Dextera Warda* wiele z wskrzeszonych istot było przesłuchiwanych i torturowanych, aby odkryły sekrety przeszłości.

Nazwy opcjonalne: Rytuał Dawno Utraconej Wiedzy; Odnowienie; Rytuał Soli.

Wygnanie Yde Etada

Koszt: 1K4+3 punktów Magii na każdą osobę rzucającą zaklęcie; 1K4 punktów Poczytalności (dotyczy każdej osoby rzucającej zaklęcie).

Czas rzucania: zmienny (minimum 1 godzina)

To zaklęcie odsyła do domu większość międzywymiarowych inteligentnych istot ludzkich lub humanoidalnych, które działają z własnej, nieprzymuszonej woli. Zaklęcie nie działa na stworzenia będące pod wpływem innych inteligentnych istot. Jeśli Wygnanie zostanie poprawnie odprawione, jest permanentne i nieodwracalne. Każde Wygnanie dotyczy pojedynczego bytu, a nie grupy potworów jednego rodzaju.

W rzucaniu zaklęcia muszą brać udział co najmniej trzy osoby. Wszyscy uczestnicy muszą znać zaklęcie. Większa liczba uczestników zwiększa efektywność zaklęcia, jednak ich całkowita liczba musi być podzielna przez trzy.

Wygnanie działa przez zniszczenie w rytualnym ogniu symbolu reprezentującego cel. Najlepszy będzie osobisty symbol danej istoty, ale zamiennik może zostać przygotowany zgodnie z formułą opisaną w zaklęciu. Aby zaklęcie zadziałało, konieczny jest udany przeciwstawny test Mocy pomiędzy rzucającym zaklęcie posiadającym najwyższą wartość Mocy i celem. Za każde dodatkowe trzy osoby rzucające zaklęcie powinna zostać przyznana jedna kość premiowa.

Zaklęcie musi zostać odprawione na otwartej przestrzeni w środku nocy, optymalnie w miejscu mocy związanym z celem. Może to być miejsce nawiedzania, ostatnie znane miejsce pobytu lub punkt, w którym istota wkroczyła do tego wymiaru. Osoby rzucające zaklęcie muszą się podzielić: jedna trzecia z nich pozostaje poza ochronnym okręgiem, a reszta stoi w jego wnętrzu.

Nazwy opcjonalne: Wygnanie Pomiotu Siedmiu Piekieł; Wypędzenie Demona; Klątwa Okropnego Ognia.

Wypaczenie Ciała Gorgorotha

Koszt: 6 lub więcej punktów Magii; 5 punktów Mocy; 2K6 punktów Poczytalności

Czas rzucania: 1K6+4 minuty

Zaklęcie pozwala rzucającej je osobie zmienić jej fizyczną formę. Czarnoksiężnik może przyjąć dowolny kształt i wygląd oraz jednocześnie zachować swoje umiejętności. Jego forma jest cielesna, ale może się wydawać, że jest zrobiona z kamienia, drewna czy tkaniny. Kiedy osoba rzucająca zaklęcie przybierze nową postać, jej mobilność jest ograniczona przyjętą formą. Jej S, KON, INT, MOC i ZR nie ulegają zmianie. W przypadku imitowania osoby, czarnoksiężnik przyjmuje WYG człowieka, w którego się przemienia. Może przyjąć tylko znaną mu formę.

Osoba rzucająca zaklęcie przywołuje Nyarlathotepa i powtarza słowa zaklęcia, wydając 6 punktów Magii i dodatkowy punkt Magii za każde 5 punktów BC, które musi zyskać lub stracić podczas przekształcenia. Podczas rzucania zaklęcia możliwa jest tylko jedna przemiana, a jej efekt jest stały, dopóki zaklęcie nie zostanie rzucone ponownie, aby odwrócić działanie czaru. Zaklęcie nie może zostać rzucone na inną istotę.

Nazwy opcjonalne: Panowanie nad Ciałem; Zmiennoskórność; Dotyk Czarnego Faraona.

GŁĘBSZA WERSJA

Imitując inną postać, osoba rzucająca zaklęcie staje się jej sobowtórem, łącznie z głosem i sposobem mówienia. Aby odwrócić działanie czaru, nie trzeba powtarzać zaklęcia – wystarczy wymówić prostą frazę.

ZAKLĘCIA NAWIĄZANIA KONTAKTU

Nawiązanie Kontaktu

Koszt: różny dla poszczególnych zaklęć.

Koszt w punktach Poczytalności: 1K3 (więcej, aby zobaczyć potwora).

Czas rzucania: 1K6+4 rundy

Zaklęcia Nawiązania Kontaktu zostały podzielone na dwie odrębne grupy: zaklęcia dotyczące kontaktu z istotami i potworami z mitów oraz zaklęcia pozwalające nawiązać kontakt z mitycznymi bóstwami (patrz **Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem**, str. 287).

Korzystając z zaklęć Nawiązania Kontaktu, kultysta może nawiązać łączność z potworami i obcymi rasami, być może nawet dowiedzieć się więcej o historii, magii, bogach i obcych gatunkach. Osoba rzucająca zaklęcie powinna mieć na myśli określony cel – może zamierzać dobić targu lub negocjować plany.

Zaklęcia Nawiązania Kontaktu nie dają jednak osobie rzucającej czar przewagi. Są zaledwie metodą nawiązania łączności ze stworzeniami z mitów. Miej na uwadze, że to niezależne i inteligentne istoty posiadające własne motywacje. Osoba rzucająca zaklęcie robi to na własne ryzyko! To istotny aspekt odróżniający ten rodzaj czarów od zaklęć **Przywołania** (patrz str. 287), które mają potencjał umożliwiający zaklinającemu spętanie i podporządkowanie wezwanej istoty swej woli.

Procedury zaklęć Nawiązania Kontaktu są zazwyczaj dość podobne, ale mogą się różnić określonymi warunkami lub wymaganiami. Opanowanie jednego zaklęcia Nawiązania Kontaktu nie jest pomocne przy rzucaniu innego zaklęcia tego samego typu. Istnieje wiele wersji zaklęć Nawiązania Kontaktu.

Jeśli zaklęcie zostanie rzucone poprawnie, zawsze zadziała, chyba że danego rodzaju istot nie ma w dogodnej odległości (latające polipy mogą podróżować z Miasta pośród Piasków do pewnych części Australii, ale mogą zignorować możliwość lotu do Ameryki Północnej).

Rzucenie zaklęcia Nawiązania Kontaktu zajmuje od pięciu do dziesięciu rund. Istota, do której sięgnie zaklęcie, może się pojawić w ciągu godziny czasu gry, ale może jej to zająć nawet cały dzień lub więcej. Aby określić losowo czas jej pojawienia się,



ZAKLĘCIA BRAMY

Koszt: zmienna liczba punktów Mocy, patrz **Tabela XIII: Koszt Stworzenia Bramy i podróży**.
Koszt dostępu do Bramy: zmienna liczba punktów Magii; 1 punkt Poczytalności
Czas rzucania: 1 godzina na każdy wydany punkt Mocy

Idea drzwi, które otwierałyby się na jakiś odległy świat, zaimponowała Eibonowi jako dość niewiarygodna, żeby nie powiedzieć nieprawdopodobna.

– Clark Ashton Smith, *The Door to Saturn (Wrota na Saturna)*, tłum. Anna Maria Mazur

Zaklęcia Bramy pozwalają osobie rzucającej czar tworzyć przejścia między innymi krainami lub czasami, wymiarami lub światami, co umożliwia ich użytkownikowi pokonywanie jednym krokiem olbrzymich odległości. Zazwyczaj Brama prowadzi tylko do jednej lokacji.

Stworzenie Bramy wymaga permanentnego poświęcenia Mocy o wartości podanej w **Tabeli XIII: Koszt Stworzenia Bramy i podróży**. Bramy mogą przyjmować wiele form, często będą one oznaczone wzorem linii wymalowanym na podłodze lub szczególnym ustawieniem głazów na otwartej przestrzeni.

Aby skorzystać z Bramy, należy ponieść koszt w wysokości liczby punktów Magii równej ⅕ wartości Mocy wydanej do stworzenia Bramy. Każda podróż przez Bramę kosztuje także 1 punkt Poczytalności. Jeśli użytkownik Bramy nie ma wystarczającej liczby punktów Magii, aby odbyć podróż, może wydać punkty Wytrzymałości i uzupełnić ten brak. Podróż powrotna przez Bramę zawsze kosztuje tyle samo co początkowa podróż.

Zazwyczaj każda osoba i każde stworzenie może przejść przez Bramę, jednak niektóre z przejść zostały skonstruowane tak, że wymagają specjalnego klucza – słowa lub gestu – aktywującego przejście. Wiadomo, że niektóre wersje tego zaklęcia „zmieniają" tych, którzy korzystają z przejścia, aby pomóc im przetrwać w obcym świecie. Istnieją również wskazówki mówiące o tym, że niektóre Bramy prowadzą do więcej niż jednego miejsca.

GŁĘBSZA WERSJA

Osoba rzucająca zaklęcie może zdecydować o przygotowaniu Bramy do wyprawy przez wydanie przed podróżą wymaganych punktów Magii. W ten sposób Brama jest aktywowana i kolejna osoba, która przez nią przechodzi, nie musi ponosić kosztu w punktach Magii, ale nadal musi wydać 1 punkt Poczytalności.

Brama poprzez Czas

Koszt: zmienna liczba punktów Mocy.
Czas rzucania: 1 godzina na wydany punkt Mocy
Dzięki temu zaklęciu można stworzyć Bramę prowadzącą do przyszłości lub przeszłości. Jest ono podobne do zaklęcia Stworzenia Bramy, jednak jego koszt w punktach Mocy jest obliczany na podstawie liczby lat, przez które postać chce podróżować, a nie kilometrów. Skorzystaj z **Tabeli XIII: Koszt Stworzenia Bramy i podróży** i zastąp odległość podaną w milach dystansem wyrażonym w latach. Brama może zaoferować czas jedynie przybliżony do oczekiwanego, a kiedy już zostanie stworzona, interwał pomiędzy „teraz" i „wtedy" pozostaje taki sam.

GŁĘBSZA WERSJA

Dzięki wykorzystaniu diabolicznych symboli i inkantacji czarodziej jest w stanie stworzyć Bramę poprzez Czas o wielu drogach – może ona prowadzić do więcej niż jednego momentu w przyszłości lub w przeszłości. Podczas wchodzenia w Bramę tylko osoba rzucająca zaklęcie wie, która ścieżka prowadzi do jakiego czasu. Głupcy, którzy postanowią skorzystać z Bramy bez pomocy jej twórcy, nie będą umieli wybrać właściwej ścieżki i mogą wyjść w dowolnym czasie, do którego prowadzi Brama (losowy wybór). Proces tworzenia Bramy pozostaje bez zmian.

Bramy Pudełkowe

Koszt: 1 punkt Mocy; zmienna liczba punktów Magii, zmienna liczba punktów Poczytalności
Czas rzucania: 5 godzin
Umożliwia stworzenie dwóch bliźniaczych magicznych pudełek, które tworzą dwa krańce magicznego portalu. Przejście przez bramę pudełkową kosztuje tyle samo punktów Magii i Poczytalności co przez normalną Bramę, procedura przejścia również wygląda tak samo.

Najpierw należy wykonać dwa identyczne drewniane pudełka o dowolnym rozmiarze. Pudełka powinny otwierać się tylko z jednej strony. Następnie konieczne jest odprawienie rytuału, podczas którego osoba rzucająca zaklęcie kładzie dłonie na pudełkach i w swoim umyśle przywołuje odpowiednie międzywymiarowe linie i kąty przez około 5 godzin. W tym czasie poświęca także 5 punktów Mocy. Później pudełka automatycznie wysysają każdego dnia ze swojego twórcy połowę punktów Magii, dopóki nie pochłoną liczby punktów Magii odpowiadającej swojemu BC × 20. Za każdy pełny tydzień, podczas którego punkty Magii są pochłaniane, osoba rzucająca zaklęcie traci 1 punkt Poczytalności. Kiedy zostanie pochłonięta odpowiednia liczba punktów, pudełka zaczyną działać.

CD. ZAKLĘCIA BRAMY

Spojrzenie w Bramę

Koszt: zmienna liczba punktów Magii, zmienna liczba punktów Poczytalności
Czas rzucania: 3 rundy
To zaklęcie rzucone na nieznaną Bramę pozwala osobie czarującej i jej towarzyszom zobaczyć, co się znajduje (o ile cokolwiek tam jest) po drugiej stronie Bramy, bez konieczności przechodzenia przez nią. Koszt zaklęcia jest różny w zależności od liczby punktów Magii niezbędnych do aktywowania Bramy. Rzucenie tego zaklęcia zawsze bazowo kosztuje 1 punkt Magii i 1 punkt Poczytalności. Do tego należy dodać 1/10 kosztu użycia Bramy (ułamki zaokrąglane w górę). Tak więc Brama, przez którą przejście kosztuje 7 punktów Magii, wymaga 2 punktów Magii i 2 punktów Poczytalności, aby przez nią spojrzeć. Spojrzenie trwa 1K6+1 rund. Zaklęcie może być rzucane tak często, jak pozwalają na to punkty Magii i Poczytalności osoby czarującej.

Jeśli za Bramą widać coś okropnego, każda z patrzących postaci powinna ponieść dodatkowy koszt w punktach Poczytalności. Osoby spoglądające przez Bramę mogą wykonać odpowiednie testy umiejętności, aby określić, co widzą oraz jaki czas i miejsce mają przed oczami.

Nazwy opcjonalne dla zaklęć Bramy: Rytuał Widzenia; Ujrzyj Bramę do Innych Miejsc; Portal Wielu Podróży; Łuk Czasu; Przejście do Rzeczy Minionych i Obrazów Niewidzianych; Pułapka Czarodzieja.

Znalezienie Bramy

Koszt: 1 punkt Magii; 1K3 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 20–60 minut
Zaklęcie oparte na serii gestów i odpowiednich zaśpiewów ujawnia osobie, która je rzuca, każdą Bramę znajdującą się w jej polu widzenia.

Chociaż to zaklęcie lokalizuje Bramę, nie daje możliwości jej otworzenia, zamknięcia, stworzenia lub przejścia przez nią. Ograniczona forma zaklęcia nie pozwala także rzucającemu na określenie, czy dana Brama prowadzi przez czas, czy przestrzeń.

TABELA XIII: KOSZT STWORZENIA BRAMY I PODRÓŻY

Moc (Stworzenie Bramy)	Punkty Magii (Podróż przez Bramę)	Odległość w kilometrach/ latach świetlnych do…
5	1	160 km
10	2	1 600 km
15	3	16 000 km
20	4	160 000 km
25	5	1 600 000 km
30	6	16 000 000 km
35	7	160 000 000 km
40	8	1 600 000 000 km
45	9	16 000 000 000 km
50	10	160 000 000 000 km
55	11	1 600 000 000 000 km
60	12	~½ roku świetlnego
65	13	~5 lat świetlnych
70	14	~50 lat świetlnych
75	15	~500 lat świetlnych
80	16	~5 000 lat świetlnych
85	17	~50 000 lat świetlnych
90	18	~500 000 lat świetlnych
95	19	~5 000 000 lat świetlnych
100	20	~50 000 000 lat świetlnych



TABELA XIV: MIEJSCA I ODLEGŁOŚCI

Odległość od Bostonu	Przybliżona odległość w kilometrach/latach świetlnych	Wymagane punkty Mocy (Magii)
Providence	65 km	5 (1)
Peoria	1 600 km	10 (2)
Portland (Australia)	16 000 km	15 (3)
Przestrzeń kosmiczna	160 000 km	20 (4)
Księżyc	384 400 km	25 (5)
Merkury	225 308 160 km	40 (8)
Wenus	257 495 040 km	40 (8)
Mars	402 336 000 km	40 (8)
Jowisz	965 606 400 km	40 (8)
Saturn	1 609 344 000 km	40 (8)
Uran	3 057 753 600 km	45 (9)
Neptun	4 506 163 200 km	45 (9)
Yuggoth (Pluton)	7 402 982 400 km	45 (9)
Obłok Oorta	14 484 096 000 km	45 (9)
Proxima Centauri	4,3 lat świetlnych	65 (13)
Syriusz	8,3 lat świetlnych	70 (14)
Fomalhaut	~22 lata świetlne	70 (14)
Vega	~26 lat świetlnych	70 (14)
Aldebaran	~50 lat świetlnych	70 (14)
Celaeno	~400 lat świetlnych	75 (15)
Kraniec Drogi Mlecznej	~70 000 lat świetlnych	90 (18)
Galaktyka Andromedy	~2 800 000 lat świetlnych	95 (19)
Azathoth	~10 miliardów lat świetlnych	105 (23)
Odległy kwazar	~15 miliardów lat świetlnych	105 (23)
1 jednostka astronomiczna	~150 mln kilometrów	35 (7)
1 rok świetlny	~9,5 biliona kilometrów	60 (12)
1 parsek	3,26 lat świetlnych	65 (13)

rzuć 1K100. Byty żyjące w pobliżu mogą przybyć na własnych nogach, przypłynąć, przekopać się lub przylecieć do miejsca rzucania zaklęcia. Jeśli podróż jest zbyt długa, istota wezwana zaklęciem może w ogóle się nie pojawić. Byty z innych wymiarów mogą się zamanifestować w dowolnej charakterystycznej dla nich lub działającej na wyobraźnię formie.

Zaklęcie sprowadza losowego osobnika danego gatunku, prawdopodobnie kierującego się własnymi pobudkami. Osoba rzucająca zaklęcie powinna postarać się być w pojedynkę lub w niewielkiej grupie, aby nie stwarzać wrażenia zagrożenia. Kiedy istota, z którą został nawiązany kontakt, już się pojawi, może w dowolnym momencie odejść, więc jeśli kontaktujący się ma jej coś do zaoferowania, szansa na przedłużenie spotkania znacznie rośnie.

Jeśli przedstawiciele gatunku, z którym została nawiązana łączność, są sporych rozmiarów, jak na przykład latające polipy, prawdopodobnie pojawi się tylko jeden osobnik. Jeśli są wielkości człowieka lub mniejsi, Strażnik może zdecydować, że przybędzie grupa składająca się z kilkorga przedstawicieli.

Nie ma gwarancji, że istota, z którą został nawiązany kontakt, będzie wolała dobijać targu z osobą rzucającą zaklęcie, zamiast po prostu ją pożreć. Z pewnością będzie miała swoją, obcą motywację. Jednak jeżeli dalszy kontakt mógłby zaowocować obopólnymi korzyściami, może się pojawić okazja do ciekawego odgrywania sytuacji.

Jak zostało powiedziane, każda wersja zaklęcia wymaga specjalnych warunków, które należy spełnić, aby czar zadziałał.

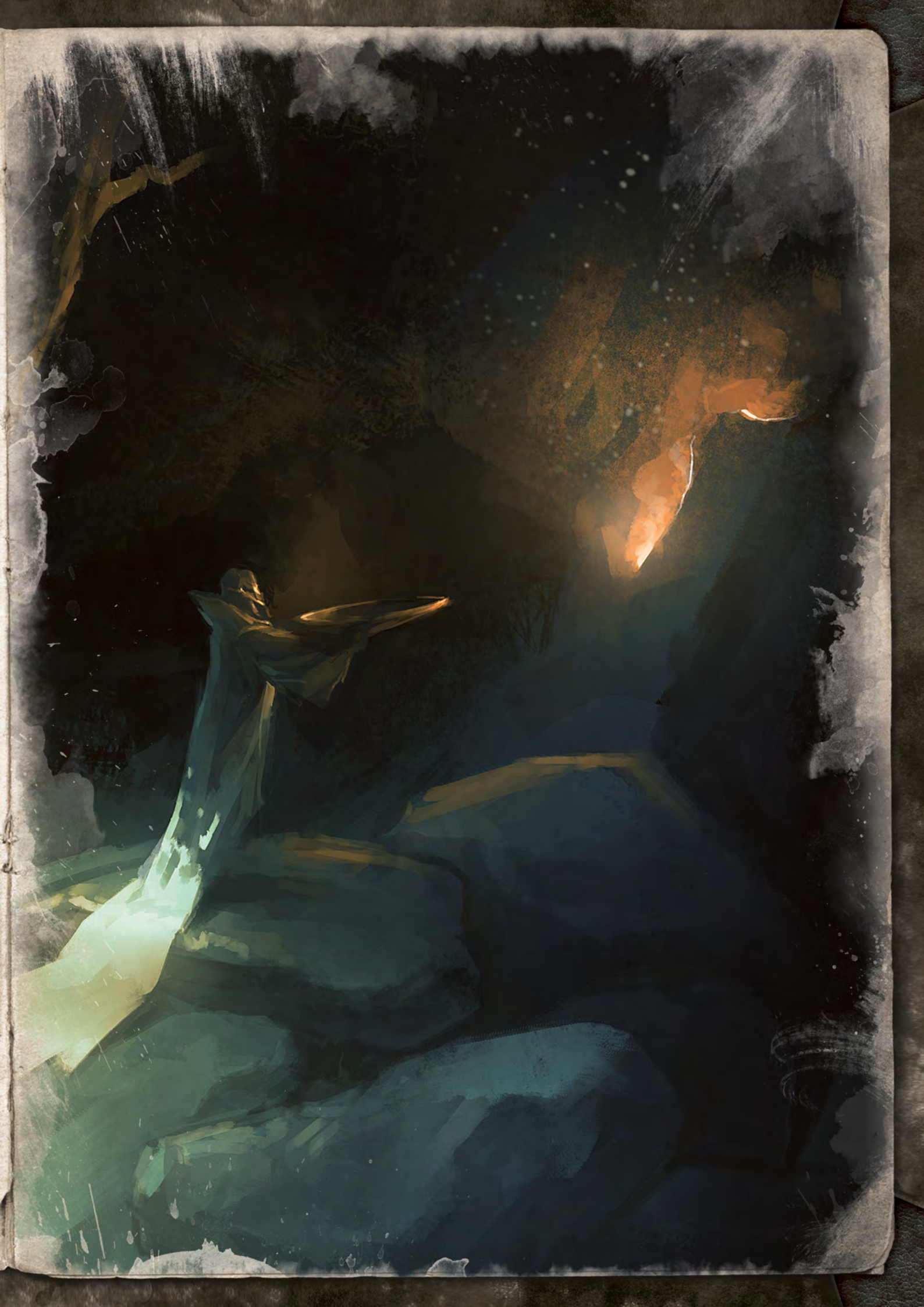
Nawiązanie Kontaktu z Bezkształtnym Pomiotem: O ile jakieś bezkształtne pomioty znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Najlepszym miejscem do rzucania tego zaklęcia jest świątynia Tsathoggui, na którego ołtarzu nadal znajduje się posąg bóstwa lub lokacja w pobliżu wejścia do czarnej otchłani N'Kai, w okolicy Binger w Oklahomie. Możliwe, że inne miejsca w zachodniej i środkowozachodniej Ameryce Północnej kryją punkty wejścia i wyjścia. Podobno jedna z takich jaskiń mieści się w pobliżu Dunwich w Massachusetts.

Koszt: 3 punkty Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Chtonianinem: O ile jacyś chtonianie znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Zaklęcie musi zostać rzucone w lokacji, w której niedawno miało miejsce trzęsienie ziemi lub w miejscu, gdzie aktywność geologiczna albo wulkany zapewniają stosunkowo szybki transport z głębi planety do zewnętrznych krawędzi skorupy ziemskiej.

Koszt: 5 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Duchami Zmarłych: Istnieje wiele wersji tego zaklęcia. Jedna z nich wymaga wzniesienia namiotu z białych prześcieradeł w pobliżu rzeki i umieszczenia w nim słojów pełnych wody z nurtu. Wykonuje się pieśni i tańce. Błaga się zmarłych, aby się pojawili. Zsumuj punkty Magii, które zostały wydane przez osoby uczestniczące w rytuale i pomnóż sumę przez pięć. Osoba rzucająca zaklęcie musi otrzymać w rzucie 1K100 wynik równy lub niższy niż uzyskana wartość. W przypadku sukcesu głosy zmarłych wydobywają się ze słojów. Można je usłyszeć oraz rozmawiać z nimi i zadawać im pytania, wkładając głowę do namiotu. Pamiętaj, że zmarli zazwyczaj



wiedzą tylko to, co wiedzieli za życia, a niektórzy z nich nie zdają sobie sprawy z tego, że są martwi.

Koszt: 3 lub więcej punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Ghulem: O ile jakieś ghule znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Ghule można znaleźć w pobliżu dużych skupisk ludzi, szczególnie w okolicach cmentarzy i krypt. Miejsca pochówku, które liczą więcej niż sto lat, są obiecującymi lokacjami w przypadku tego zaklęcia. Najlepszym czasem na jego rzucanie są księżycowe noce.

Koszt: 5 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Gnophkehami: O ile jacyś gnophkehowie znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Zazwyczaj gnophkehów można spotkać na Grenlandii lub na innych mroźnych pustkowiach w okolicy Bieguna Północnego.

Zaklęcie musi zostać wzmocnione udanym testem Śpiewu (specjalizacja umiejętności Sztuka/Rzemiosło), a przed jego rzuceniem osoba, która czaruje, musi stworzyć z lodu i śniegu małą podobiznę bestii.

Koszt: 6 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Gwiezdnym Pomiotem Cthulhu: O ile jakieś gwiezdne pomioty znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Zaklęcie powinno zostać rzucone na wybrzeżu oceanu, najlepiej w pobliżu miejsca przebywania istot z głębin lub innego punktu, gdzie gwiezdny pomiot może spoczywać. Zaklęcie działa dobrze w Polinezji, wzdłuż wybrzeża Massachusetts oraz ponad R'lyeh.

Koszt: 6 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin: O ile jakieś istoty z głębin znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. To zaklęcie powinno zostać rzucone przy słonej wodzie, na brzegu oceanu lub morza. Najlepiej zadziała rzucone w pobliżu miasta istot z głębin, na przykład przy wodach w pobliżu Innsmouth w Massachusetts lub na wybrzeżu nieopodal Dunwich w Anglii. Częścią rytuału jest wrzucenie do wody kamieni ze specjalnymi inskrypcjami.

Koszt: 3 punkty Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Latającym Polipem: O ile jakieś latające polipy znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Latające polipy występują tylko w swych rzadkich podziemnych miastach, a największe z nich znajduje się pod Miastem pośród Piasków w zachodniej części australijskiej Wielkiej Pustyni Piaszczystej. Osoba rzucająca zaklęcie powinna najpierw skonstruować lub otworzyć drogę umożliwiającą im dotarcie.

Koszt: 9 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Mi-Go: O ile jacyś mi-go znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Zaklęcie musi zostać rzucone u podnóża wysokiej góry lub na jej szczycie – w paśmie górskim, gdzie wiadomo, że pojawia się lub wydobywa surowce ta enigmatyczna rasa kosmicznych podróżników. Do takich miejsc należą: Appalachy, Andy, Himalaje oraz niektóre szczyty w środkowej Afryce.

Koszt: 8 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Mieszkańcem Piasków: O ile jacyś mieszkańcy piasków znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Zaklęcie musi zostać rzucone na odpowiedniej pustyni, na przykład na Saharze, w południowo-zachodnich Stanach Zjednoczonych, w Arabii Saudyjskiej lub środkowej Australii.

Koszt: 3 punkty Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Ogarem z Tindalos: Jeśli ogar z Tindalos zostanie przyzwany, pojawi się automatycznie. Nie jest znany żaden sposób na układanie się z ogarem z Tindalos, którego motywacją do podróży przez czas i przestrzeń jest czysty głód.

Koszt: 7 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu ze Sługą Zewnętrznych Bogów: Udany test Szczęścia sprawia, że jeden ze sług znajduje się w obszarze galaktyki Drogi Mlecznej podczas rzucania zaklęcia. Jeżeli w zasięgu czaru nie będzie sługi, punkty Magii zostaną utracone.

Osoba rzucająca zaklęcie musi widzieć gwiazdy. Następnie próbuje sobie zwizualizować Nieopisywalne Serce Azathotha (podobno jest to kulisty symbol medytacji, ale tak naprawdę jego kształt pozostaje nieznany), które pulsuje i mieni się niczym płynny płomień. Sługa manifestuje się w ciągu 1K6+4 rund i oczekuje krwawej ofiary. Jeśli wyznaczona ofiara jest nieodpowiednia, sługa pożera rzucającego zaklęcie. Jeśli sługa przyjmie ofiarę, zgodzi się wykonać dla zaklinającego jedno proste zadanie.

W przypadku udanego testu Perswazji sługa łaskawie odpowie również na zadane z należytym szacunkiem jedno pytanie dotyczące Potężnego Azathotha, dworu w środku wszechświata lub Zewnętrznego Boga. Odpowiedź dodaje 1K3 punktów do wartości Mitów Cthulhu pytającego, jednak dla osób postronnych jest pozbawiona znaczenia.

Ponadto przy wyniku równym lub mniejszym niż ⅕ wartości Perswazji osoby rzucającej zaklęcie sługa przekazuje zaklęcie bezpośrednio do jej umysłu, co kosztuje ją 1K8 punktów Poczytalności i 1K10 rund dezorientacji. Sługa wybiera zaklęcie.

Po wypełnieniu swojej powinności sługa może pozostać jeszcze chwilę, by grać na nieziemskiej fletni, podczas gdy jego ciało będzie rozbłyskiwało różnymi barwami, a jego macki będą się wiły; może także rozwiać się i powrócić do jakiejś galaktycznej odnogi lub międzygwiezdnej szkółki i wznowić swoją wcześniejszą działalność.

Usłyszenie jego obłąkańczej i hipnotyzującej fletni kosztuje 1/1K4 punktów Poczytalności, a potem ten dźwięk prześladuje każdego śpiewaka lub instrumentalistę, który się z nimi zetknął. Od tego momentu coraz bardziej obojętnieją oni na ziemskie skale, a równocześnie czują rosnącą potrzebę grania w kosmicznych skalach, które zostały przed nimi odkryte.

Koszt: 14 punktów Magii.

Nawiązanie Kontaktu ze Starszą Istotą: O ile jakieś starsze istoty znajdują się w pobliżu, sukces jest automatyczny. Najlepsze lokacje do rzucania tego zaklęcia znajdują się wzdłuż południowej części Grzbietu Śródatlantyckiego oraz nad rowami geologicznymi w pobliżu Antarktydy.

Koszt: 3 punkty Magii.

Nawiązanie Kontaktu ze Szczurowcem: Aby przyzwać ohydnego szczurowca, zaklęcie musi zostać rzucone na obszarze opanowanym przez te istoty lub w jego pobliżu. Populacja tych niegodziwych stworzeń istnieje rzekomo w Yorkshire w Anglii. Inne doniesienia mówią o podobnych istotach pochodzących z Massachusetts.

Koszt: 2 punkty Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Yithianinem: To zaklęcie nie sięga ani w przeszłość, ani w przyszłość. Jeśli w momencie rzucania zaklęcia umysł Yithianina znajduje się w osobniku, który przebywa w promieniu około 150 kilometrów od osoby rzucającej zaklęcie, przedstawiciel Wielkiej Rasy z Yith słyszy prośbę o kontakt. Może na nią odpowiedzieć, jeśli go ona zaciekawi, przestraszy lub zaniepokoi. Jeżeli osoba rzucająca zaklęcie nie ma nic atrakcyjnego do zaoferowania lub powiedzenia, uczony z Wielkiej Rasy ignoruje jej późniejsze pytania lub nawet ją uśmierca, widząc w niej możliwe utrapienie lub kłopot.

Koszt: 4 punkty Magii.

Nazwy opcjonalne: W przypadku zaklęć Nawiązania Kontaktu, używaj takich słów jak: „Zjednoczenie", „Wspólnota", „Wymiana", „Handel", „Przymierze", „Pakt", „Harmonia" itp. Na przykład: Czerwony Pakt; Przymierze Głębi itd.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem

Koszt: 5 punktów Mocy; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: od pięciu do dziesięciu (1K6+4) rund

Zaklęcia Nawiązania Kontaktu z Bóstwem są używane tylko przez obłąkanych kapłanów owych boskich istot lub przez potężnych niezależnych czarnoksiężników, którzy mają nadzieję na zawarcie układu i uzyskanie ułamka boskiej mocy. Bóstwo, z którym próbuje się nawiązać kontakt, może być każdym z Bogów lub Wielkich Przedwiecznych.

Na każde tego typu zaklęcie rzucający musi poświęcić 5 punktów Mocy. Szansa na udany kontakt z bóstwem jest równa połowie wartości (już zredukowanej) Mocy osoby rzucającej zaklęcie. Jeśli test jest udany, bóstwo lub jakiś jego aspekt kontaktuje się raczej w przyjaznym tonie z osobą używającą magii w ciągu kilku godzin lub dni czasu gry. Jest mało prawdopodobne, aby Bóstwo podarowało coś wartościowego komuś, kto nie jest jego wyznawcą. Jeżeli bóstwo się znudzi lub zostanie obrażone, zapewne zmiażdży osobę rzucającą zaklęcie lub doprowadzi ją do szaleństwa, aby mieć choć trochę nieludzkiej przyjemności z tej sytuacji.

Każda wersja zaklęcia w jakiś sposób stara się odzwierciedlać naturę bóstwa, którego dotyczy.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Chaugnar Faugnem: Stwarza możliwość komunikacji z Chaugnar Faugnem. W przypadku udanego testu powodzenia zaklęcia bóstwo zsyła osobie rzucającej zaklęcie wizje lub koszmary, które informują śniącego o tym, jakie są życzenia boga lub jaka jest odpowiedź na jej prośbę – czy została ona rozpatrzona pomyślnie, czy też odrzucona.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu: Stwarza możliwość komunikacji z Cthulhu. Zazwyczaj Cthulhu odpowiada nocą, podczas snu osoby rzucającej zaklęcie. Przez sny i koszmary informuje wyznawców o swych życzeniach.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Eihortem: Przypomina inne zaklęcia Nawiązania Kontaktu z Bóstwem, ale osoba rzucająca zaklęcie poświęca 1 punkt Magii zamiast 5 podczas czarowania. Jeśli czarujący jest daleko, bóg pojawia się automatycznie w formie snu; jeśli przebywa w promieniu kilkuset metrów, pojawia się osobiście. Podczas przekazywania tego zaklęcia do umysłu osoby rzucającej zaklęcie, w ramach zapłaty, Eihort zabiera jej 5 punktów Mocy.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Nodensem: Stwarza możliwość komunikacji z Nodensem. Zaklęcie to może być rzucone tylko z odizolowanego, bezludnego miejsca, takiego jak krawędź nadmorskiego klifu. Jeśli później Nodens skontaktuje się z osobą, która rzuciła zaklęcie, nastąpi to wtedy, gdy ta będzie sama i w podobnie niedostępnym miejscu.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Nyarlathotepem: Stwarza możliwość komunikacji z Nyarlathotepem. To zaklęcie może być rzucone w dowolnym miejscu, co jest stosowne w przypadku wszechobecnego boga. Jednak Nyarlathotep pojawia się tylko na zgromadzeniach swoich wyznawców lub kiedy namaszczeni zostają nowi kapłani Bogów.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Tsathogguą: Stwarza możliwość komunikacji z Tsathogguą. Tsathoggua może się pojawić w formie duchowej jako mglista i półprzezroczysta projekcja swojej prawdziwej osoby; w takiej sytuacji ma miejsce normalna utrata Poczytalności. Zazwyczaj przybywa tylko wtedy, gdy osoba rzucająca zaklęcie jest sama. Przemawia do niej donośnym głosem.

Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Y'golonakiem: Stwarza możliwość komunikacji z Y'golonakiem. Ten bóg odpowiada, próbując skłonić kontaktującą się osobę do oddawaniu mu czci. Jeśli bóstwo stwierdzi, że nie będzie ona odpowiednim kapłanem, przystąpi do fizycznego ataku i będzie próbowało pochłonąć jej duszę i umysł. Jeżeli jednak uzna ją za godną tego zaszczytu, Y'golonac spróbuje opętać jej przyjaciela, który (kontrolowany przez boga) będzie się starać nakłonić ją do służby.

ZAKLĘCIA PRZYWOŁANIA I SPĘTANIA

Przywołanie

Koszt: zmienna liczba punktów Magii; 1K4 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 5 minut na każdy wydany punkt Magii; Spętanie zajmuje 1 rundę

Tego typu zaklęcia dotyczą obcych ras i ich sług – owych potworów, które często pozostają na usługach potężniejszych monstrów i czarodziejów. Generalnie przebieg tych zaklęć jest dość podobny, ale warunki mogą się różnić między sobą w zależności od czaru. Znajomość jednego zaklęcia tego typu w żaden sposób nie jest pomocna przy próbie rzucania innego. O ile Strażnik Tajemnic nie zarządzi inaczej, zaklęcia Przywołania i Spętania są poznawane jako całość. Niecierpliwy czarodziej, który poznaje tylko część zaklęcia odpowiedzialną za przywołanie, a nie za spętanie, jest głupcem.

Z wyjątkiem zaklęcia Przywołania/Spętania Sługi Zewnętrznych Bogów, wszystkie poniższe zaklęcia wymagają poświęcenia 1 punktu Magii na 10% szansy na powodzenie. Na przykład 3 punkty Magii zwiększają do 30% szansę na rzucenie zaklęcia. Przeważnie za każdy wydany punkt Magii osoba rzucająca zaklęcie musi spędzić 5 minut na inkantacji – im większa szansa na sukces, tym dłużej trwa rzucanie zaklęcia. Wynik w przedziale 96–100 jest zawsze porażką. Wynik równy 100 zawsze powinien mieć negatywne konsekwencje dla czarodzieja.

Osoba używająca magii traci także 1K4 punktów Poczytalności, niezależnie od tego, czy uda jej się rzucić zaklęcie, czy nie.

Jeśli przywołanie się powiedzie, istota (jedna na zaklęcie) pojawia się w przeciągu 2K10 minut czasu gry od zakończenia inkantacji. Ujrzenie stworzenia może także pociągnąć za sobą utratę Poczytalności.

Strażnik może zdecydować, czy dana istota pojawia się już spętana, czy też osoba rzucająca zaklęcie powinna wykonać przeciwstawny test Mocy przeciwko przyzwanemu bytowi. Jeżeli odniesie sukces, przyzwana istota zostaje spętana. Jeśli poniesie porażkę, stworzenie atakuje przyzywającego, a następnie wraca tam, skąd przybyło. Spętana istota musi wykonać jedno polecenie osoby sprawującej nad nią kontrolę, nawet jeśli będzie to atak przeciwko swoim pobratymcom. Następnie zostaje uwolniona i wraca tam, skąd przybyła.

Forma rozkazu

Polecenie wydane przyzwanej istocie przez osobę, która rzuciła zaklęcie, musi być konkretne i ograniczone w czasie: „chroń mnie już zawsze" nie będzie wiążącym rozkazem, ale już „zabij człowieka w rogu pokoju" jak najbardziej. Istota jest spętana przez osobę używającą magii do czasu wypełnienia jej polecenia (przyzwany byt bez wydanego rozkazu szybko znajdzie sposób, aby odejść). Rozkazy mogą dotyczyć przeniesienia kogoś dokądś, nadzorowania jakiejś ceremonii, bycia wyjątkowo potulnym podczas badania przez grupę profesorów, pojawienia się gdzieś w formie ostrzeżenia dla zebranych – ograniczeniem jest tylko wyobraźnia.

Niech rozkazy będą proste. Najlepszym rozwiązaniem jest uznanie, że polecenie nie powinno mieć więcej słów niż ⅕ wartości INT danej istoty. Proste gesty, takie jak wskazanie na coś lub kogoś, zostaną zrozumiane. Zakładaj, że dany byt zawsze jest w stanie zrozumieć bezpośredni rozkaz, niezależnie od tego, czy został on wypowiedziany po angielsku, polsku, czy w urdu. Patrz także **Spętanie**, dalej.

Przywołanie Byakhee: Podczas inkantacji należy zadąć w piszczałkę. To zaklęcie jest aktywne tylko podczas tych nocy, kiedy Aldebaran znajduje się powyżej horyzontu (na półkuli północnej najlepszy jest okres od marca do października). Przyzwane byakhee z trzepotem skrzydeł opadnie wprost z nieba, nadal pokryte szronem po podróży przez kosmiczną przestrzeń.

Jeśli piszczałka jest zaklęta, każdy punkt Mocy wydany podczas jej zaklinania dodaje 2% do szansy na powodzenie. Piszczałka może być wykorzystywana wielokrotnie.

Nazwy opcjonalne: Przywołanie na Służbę Twego Rumaka; Melodia, która Sprowadza Podróżującego.

Przywołanie Gwiezdnego Wampira: Gdy ta niewidzialna istota czyha w pobliżu, można usłyszeć niepokojące szeleszczące dźwięki. Osoba rzucająca zaklęcie potrzebuje księgi, w której zostały zapisane lub wyryte słowa zaklęcia. Jeśli księga jest zaklęta, szansa na sukces zwiększa się o 2% za każdy punkt Mocy zainwestowany w wolumin. To zaklęcie może być rzucane tylko w nocy pod bezchmurnym niebem. Ta istota jest niewidzialna, chyba że jej żyły wypełnią się krwią jakiegoś widzialnego stworzenia.

Nazwy opcjonalne: Nocne Wezwanie Ucztującej Śmierci; Inkantacja Krwawych Listów.

Przywołanie Kroczącego Między Światami: Pojedynczy kroczący między światami stopniowo pojawia się znikąd. Zaklęcie wymaga sztyletu wykonanego z dowolnego czystego metalu, takiego jak miedź lub żelazo; stopy metali (np. mosiądz) nie zadziałają. Jeśli sztylet jest zaklęty, szansa na sukces wzrasta o 2% za każdy punkt Mocy użyty do stworzenia broni. To zaklęcie może być rzucane za dnia lub w nocy. Jeden ze znawców pisał o tym, że kroczący między światami dają się łatwiej zdezorientować w jasnym świetle dnia.

Nazwy opcjonalne: Recytacja w Celu Sprowadzenia Wędrowca; Pieśń Miedzi.

Przywołanie Mrocznego Młodego: Sprawia, że pojawia się pojedyncze mroczne młode. Aby zaklęcie się powiodło, musi zostać poświęcone w ofierze zwierzę o BC równej co najmniej 40. Przywołujący potrzebuje noża, aby wykonać odpowiednie rytualne cięcia podczas zabijania ofiary. To zaklęcie musi być rzucane na zewnątrz, w lesie, podczas bezksiężycowej nocy. Po przywołaniu mroczne młode wynurzy się z cieni.

Nazwy opcjonalne: Przyzwanie Mroku Lasu; Rytuał Noża Krwawego Wrzasku.

Przywołanie Nocnej Zmory: Następuje niemal niesłyszalny świst powietrza, po którym pojawia się pojedyncza widmowa postać latającej grozy bez twarzy. Aby przywołać nocną zmorę, konieczny jest kamień ozdobiony tajemnym Znakiem Starszych Bogów, jednak sam kamień nie musi mieć kształtu gwiazdy. Zaklęcie może być rzucane tylko w bezksiężycowe noce.

Nazwy opcjonalne: Wyszeptane Słowa Ludzi Bez Twarzy; Wyczarowanie Uskrzydlonego Cienia.

Przywołanie Ognistego Wampira: Sprawia, że jeden ognisty wampir spada z nieba niczym gwiazda. Wymagane jest ognisko lub inne źródło płomienia. Zaklęcie może zostać rzucone tylko w nocy, kiedy gwiazda Fomalhaut jest ponad horyzontem (okres od września do listopada jest najlepszy w przypadku średnich północnych szerokości geograficznych).

Nazwy opcjonalne: Wyczarowanie Migoczącego; Jesienne Wezwanie Żywego Ognia.

Przywołanie Sługi Zewnętrznych Bogów: Pojedynczy sługa pojawia się pośród niepokojących dźwięków obłąkańczej melodii granej na fletni. Koszt w punktach Magii jest trzykrotnie wyższy niż w standardowym zaklęciu Przywołania. Każde poświęcone 3 punkty Magii zwiększają szansę na udane rzu-

cenie zaklęcia o 10%. Wynik o wartości w przedziale 96–100 jest zawsze porażką. Każde rzucenie zaklęcia kosztuje także 3K4 punktów Poczytalności. Do rzucenia zaklęcia niezbędny jest flet lub fletnia. Jeśli instrument jest zaklęty, zwiększa to szansę na sukces o 2% za każdy punkt Mocy zużyty do jego stworzenia. Kultyści rzucają to zaklęcie w dowolnym miejscu i w czasie, który wydaje się odpowiednio bezbożny – typowe daty to noc letniego przesilenia, Samhain lub Noc Walpurgii.

Nazwy opcjonalne: Rytuał Symfonii Nieopisywalnych; Recytacja Obłędnej Fletni.

Przywołanie Straszliwego Łowcy: Pojedynczy straszliwy łowca pojawia się, zaczynając od głowy, tak jakby przechodził przez dziurę w powietrzu. To zaklęcie może być rzucone tylko w nocy pod gołym niebem. Jeśli dla przywoływanej istoty nie została przygotowana zastępcza ofiara w celu spętania (patrz **Spętanie**, poniżej), porywa osobę rzucającą zaklęcie i znika.

Nazwy opcjonalne: Błaganie Ucztujących Zębów; Mowa, Która Przyzywa Diabły Spaczenia.

Spętanie

Koszt: 1 punkt Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda

Spętanie i Przywołanie są dwoma stronami tej samej monety. Niekiedy są poznawane jako jedno zaklęcie, a czasem nie. Od decyzji Strażnika zależy, czy działanie obu zaklęć będzie połączone, czy też będzie wymagało dwóch osobnych testów: jednego, aby przyzwać, a drugiego, aby spętać daną istotę.

Jeśli potwór przybywa niespętany lub zostaje napotkany nieoczekiwanie, można go spętać na miejscu. Osoba używająca magii musi znać zaklęcie Przywołania/Spętania danej istoty i poświęcić jedną rundę na inkantację, zanim będzie mogła ją spętać. Aby zaklęcie zadziałało, rzucająca je osoba musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Każde rzucenie zaklęcia kosztuje 1 punkt Poczytalności i różną liczbę punktów Magii. Spętanie działa tylko na jedną istotę w tym samym czasie. Osoba rzucająca zaklęcie ma możliwość wydania punktów Magii w liczbie równej ⅕ wartości Mocy przywołanego bytu, co zapewni jej kość premiową w przeciwstawnym teście Mocy, który ma spętać potwora (oczywiście nie będzie znała Mocy danego stworzenia, więc musi zaryzykować i zdecydować, ile punktów Magii poświęcić).

Atakujące stworzenie nie może być spętane przez osobę, z którą walczy, ale może zostać spętane przez osobę, która jest w stanie trzymać się z dala od starcia. Istota będąca pod wpływem jednego spętania nie może zostać spętana ponownie, dopóki nie wykona aktualnego rozkazu. Stworzenie, które ma zostać spętane, musi być widoczne dla rzucającego zaklęcie i przebywać w promieniu 100 metrów. Spętanie wymaga przeciwstawnego testu, a te nie mogą być forsowane. Jeśli osoba używająca magii poniesie porażkę w teście przeciwstawnym, znajdzie się w sporych kłopotach!

Spętanie Byakhee: Jeśli została użyta zaklęta piszczałka, osoba rzucająca zaklęcie zyskuje kość premiową do testu przeciwstawnego. Tej samej piszczałki można używać wielokrotnie.

Nazwy opcjonalne: Obowiązek Rumaka; Zniewolenie Podróżującego.

Spętanie Gwiezdnego Wampira: Jeśli osoba rzucająca zaklęcie posada zaklętą księgę zawierającą ten czar, może otrzymać kość premiową do przeciwstawnego testu Mocy.

Nazwy opcjonalne: Przyrzeczenie Krwawej Harmonii; Bluźniercza Obietnica.

Spętanie Kroczącego Między Światami: Jeśli osoba rzucająca zaklęcie posiada zaklęty nóż wykonany z czystego metalu, takiego jak miedź lub żelazo, zyskuje kość premiową do przeciwstawnego testu Mocy. Drugą kość premiową można otrzymać, jeśli kroczący między światami jest wystawiony na działanie jasnego światła słonecznego.

Nazwy opcjonalne: Miedziane Spętanie; Uwięzienie Palącego Światła.

Spętanie Mrocznego Młodego: Jeśli osoba rzucająca zaklęcie użyła zaklętego noża do zabicia ofiary i wykonała odpowiednie rytualne cięcia, zyskuje kość premiową do przeciwstawnego testu Mocy.

Nazwy opcjonalne: Wejście do Serca Puszczy; Spraw, aby Las Wykonywał Twe Rozkazy.

Spętanie Nocnej Zmory: Jeśli osoba rzucająca zaklęcie posiada kamień ozdobiony tajemnym Znakiem Starszych Bogów, zyskuje kość premiową do przeciwstawnego testu Mocy.

Nazwy opcjonalne: Opanowanie Istoty Bez Twarzy; Symbol Starszych Bogów, po którym Cię Rozpoznają.

Spętanie Ognistego Wampira: Jeśli osoba rzucająca zaklęcie stoi wewnątrz ogniska, zyskuje kość premiową do przeciwstawnego testu Mocy. To, w jaki sposób uda jej się oprzeć płomieniom, zależy tylko od niej.

Nazwy opcjonalne: Ujarzmienie Płomienistego Diabła; Autorytet Płonącego Języka.

Spętanie Sługi Zewnętrznych Bogów: Jeśli osoba rzucająca zaklęcie posiada zaklęty flet lub fletnię, zyskuje kość premiową, aby spętać sługę.

Nazwy opcjonalne: Sekretna Nuta Rozkazu; Pakt Bredzącego Szaleństwa.

Spętanie Straszliwego Łowcy: Konieczna jest krwawa ofiara z istoty rozumnej. Osoba rzucająca zaklęcie nie składa ofiary – straszliwy łowca sam ją pochwyci. Osoba używająca magii musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy, aby spętać łowcę.

Nazwy opcjonalne: Związ Wypaczający Strach ze Swą Wolą; Morderczy Uczynek.





ZAKLĘCIA WEZWANIA I ODESŁANIA BÓSTWA

Wezwanie Bóstwa

Koszt: 1 lub więcej punktów Magii na osobę; 1K10 punktów Poczytalności (tylko osoba rzucająca zaklęcie).
Czas rzucania: 1–100 minut
Zaklęcia Wezwania przywołują awatara, bóstwo lub Wielkiego Przedwiecznego przed oblicze rzucającej je osoby. Korzystanie z tego rodzaju zaklęć jest ogromnie niebezpieczne, także dla kultystów. Tylko kapłani kultu lub zdesperowani ludzie decydują się wezwać bóstwo z mitów. Znajdziesz tutaj kilka tego typu zaklęć, ale jest wielce prawdopodobne, że istnieją zaklęcia zarówno Wezwania, jak i Odesłania dla każdego Wielkiego Przedwiecznego i każdej formy bóstwa z mitów.

Grupa może asystować przy tym zaklęciu, dodając do niego swoją moc, ale to wzywający ją ogniskuje. Wszyscy obecni wydają 1 punkt Magii. Ci, którzy znają zaklęcie, mogą poświęcić dowolną liczbę punktów Magii (włączając w to wykorzystanie punktów Wytrzymałości). Całkowita liczba wydanych punktów Magii jest procentową szansą na powodzenie zaklęcia. Za każdy wydany punkt Magii grupa musi intonować przez minutę, ale nigdy nie dłużej niż 100 minut. Jeśli wynik testu to 100, zaklęcie zawsze się nie powiedzie, a wszystkie poświęcone punkty Magii zostaną utracone.

Osoba rzucająca zaklęcie traci ponadto 1K10 punktów Poczytalności podczas czarowania. Jeśli bóstwo się pojawi, każdy obecny traci punkty Poczytalności za jego ujrzenie. Strażnik odgrywa tę istotę i musi stworzyć motywację dla jej zachowania. Zazwyczaj, kiedy mityczne bóstwo przybywa na Ziemię, chce tu zostać i przeważnie jest głodne.

Wymagania zaklęcia Wezwanie Bóstwa

Jak już wspomniano, każde bóstwo wymaga spełnienia odpowiednich warunków, aby zaklęcie Wezwania zadziałało. Strażnik powinien wykorzystać poniższe propozycje jako inspiracje, jednak nie powinny go one ograniczać z dwóch powodów. Po pierwsze, są oparte na fikcji. Żaden człowiek nie rozumie w pełni mitów Cthulhu, więc może istnieć więcej niż jeden sposób na Wezwanie Bóstwa. Po drugie, doświadczeni gracze będą w stanie zidentyfikować znane elementy i próba stworzenia mrocznej tajemnicy spełznie na niczym.

Wezwanie Azathotha: Wezwanie tego boga jest szalenie niebezpieczne i potencjalnie może usmażyć całą planetę. Zaklęcie może zostać rzucone tylko w nocy i na świeżym powietrzu. Żadne inne specjalne przygotowania nie są konieczne.

Nazwy opcjonalne: Błaganie Chaosu; Niewypowiadalna Głoska z Shaggai.

Wezwanie Cthughi: Cthugha wdziera się do naszego świata poprzez płomień trzymany przez osobę rzucającą zaklęcie (świecę, pochodnię itp.). Podczas intonowania zaklęcia należy poruszać płomieniem w seriach określonych wzorów. Zaklęcie może zostać rzucone z powodzeniem tylko w bezchmurne noce, kiedy Fomalhaut (najjaśniejsza gwiazda w konstelacji Ryby Południowej) jaśnieje na horyzoncie. Na półkuli północnej okres najlepszej widoczności gwiazdy Fomalhaut przypada od września do listopada.

Nazwy opcjonalne: Przywołanie Płomienistej Zagłady; Układ Formalhaut.

Wezwanie Hastura: Przyzywa boga na miejsce, gdzie znajduje się dziewięć dużych bloków skalnych ustawionych w kształt litery V (to zawsze oznaka działalności kultu!). Każdy z bloków musi mieć objętość co najmniej dziewięciu metrów kwadratowych.

Zaklęcie może zostać rzucone tylko w bezchmurne noce, kiedy gwiazda Aldebaran (z gwiazdozbioru Byka) znajduje się ponad horyzontem (zazwyczaj w okresie od października do maja). Każde byakhee obecne podczas rzucania zaklęcia Wezwania Hastura zwiększa szansę powodzenia o 10%.

Jeśli na każdy z kamiennych bloków zostało poświęcone 5 punktów Mocy, tak aby wszystkie były zaklęte, kamienne V dodaje 30% do szansy na rzucenie zaklęcia Przywołanie/Spętanie Byakhee.

Nazwy opcjonalne: Błaganie Żółci.

Wezwanie Ithaqui: Zwraca uwagę Ithaqui, jednak obecność Wielkiego Przedwiecznego może być zauważalna tylko w formie trąby powietrznej lub silnego lodowatego wiatru. Zaklęcie musi zostać rzucone na wielki kopiec śniegu (co najmniej trzymetrowy). Legenda głosi, że czar może zostać rzucony tylko na dalekiej północy, gdy panują temperatury poniżej zera. Niektórzy czarodzieje przypuszczają, że Ithaqua może być wezwany przy użyciu każdej ośnieżonej góry, nawet tych na Biegunie Południowym.

Nazwy opcjonalne: Siedem Przysiąg Północnego Wiatru; Wezwanie Boga Lodu.

Wezwanie Nyogthy: Sprowadza przychylność Nyogthy, który pojawia się, aby obdarować łaską osobę rzucającą zaklęcie, jeśli uzna, iż jest ona tego godna. Rytuał zaklęcia musi zostać wykonany przed wejściem do jakiejkolwiek jaskini (niektóre księgi sugerują, że wszystkie wielkie jaskinie łączą się w jedną, w której zamieszkuje Nyogtha).

Nazwy opcjonalne: Błaganie Twego Mrocznego Pana poprzez Surowy Lament; Prośba o Łaskę od Tego, Który Zamieszkuje Podziemia.

Wezwanie Shub-Niggurath: Przywołuje Shub-Niggurath do poświęconego kamiennego ołtarza. Powinien on być ustawiony w wilgotnej dziczy pod gołym niebem. Zaklęcie musi zostać rzucone z ołtarza w bezksiężycową noc.

Każde wezwanie mrocznej bogini wymaga świeżej krwi do poświęcenia ołtarza. Ołtarz skąpany we krwi odpowiadającej 200 lub więcej punktom BC dodaje 20% do szansy udanego Wezwania Shub-Niggurath, natomiast każde obecne przy rytuale mroczne młode dodaje kolejne 10%.

Nazwy opcjonalne: Święty Obrzęd Zjednoczenia; Przywołanie Cielesnego Pragnienia Leśnej Nimfy.

Wezwanie Yog-Sothotha: Przyzywa Yog-Sothotha do specjalnie zbudowanej kamiennej wieży. Wieża powinna stać na otwartej przestrzeni, a niebo nad nią musi być bezchmurne. Konieczne jest, aby kamienna wieża mierzyła co najmniej 10 metrów. Za każdym razem, gdy zaklęcie jest rzucane, kultyści muszą wyznaczyć ludzką ofiarę dla boga. Nie musi to być więcej niż zaproszenie – na przykład wskazanie pobliskiej wioski, z której Yog-Sothoth wybierze sobie ofiarę.

Kult może zdecydować o tym, czy zakląć kamienną wieżę, co obniży liczbę punktów Magii potrzebnych do powodzenia w rzucaniu zaklęcia. Każdy punkt Mocy tchnięty w wieżę na stałe zwiększa szansę na rzucenie z niej Wezwania Yog-Sothotha o 1%.

Nazwy opcjonalne: Zakazana Pieśń Klucza; Połączenie Yah-Zek.

Odesłanie Bóstwa

Koszt: 1 lub więcej punktów Magii na osobę.
Czas rzucania: 1 minuta plus 1 dodatkowa runda na każdego uczestnika, który poświęci punkty Magii

Bóstwo, które nie chce opuścić Ziemi, może zostać odesłane. Zaklęcia Odesłania różnią się od siebie. Podczas pierwszego etapu ich rzucania należy przeznaczyć 1 punkt Magii na każde 25 punktów Mocy (zaokrąglając w dół) posiadane przez dane bóstwo. To zapewnia początkowe 5% szansy na odesłanie bóstwa i otwiera drogę do jego odprawienia.

Cthugha posiada 210 punktów Mocy, więc potrzebne jest 8 punktów Magii, aby „otworzyć drogę" do odesłania tego okropnego monstrum.

Kiedy droga jest przygotowana, należy poświęcić kolejne punkty Magii, aby zachęcić bóstwo do odejścia. Podczas drugiego etapu każdy wydany punkt Magii zwiększa szansę na odejście bóstwa o 5%. Poświęcenie 10 lub więcej punktów Magii dodaje 50% do szansy powodzenia. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku Wezwania Bóstwa, grupa ludzi może asystować osobie rzucającej zaklęcie Odesłania Bóstwa.

Wykonaj test 1K100, aby zobaczyć, czy wynik będzie niższy lub równy szansie na odesłanie. Tak samo jak w przypadku Wezwania Bóstwa magia ogniskuje się na osobie rzucającej zaklęcie. Pozostali członkowie grupy mogą wydawać swoje punkty Magii. Przy Odesłaniu Bóstwa nie ponosi się kosztu w punktach Poczytalności.

Wezwania Bóstwa zawsze wymagają specjalnych warunków i rytuałów, jednak zaklęcia Odesłania mogą zostać rzucone w dowolnym miejscu i czasie.

8 punktów Magii otwiera drogę dla Cthughi, co daje 5% szans na jego odesłanie. Poświęcenie 10 lub większej liczby punktów Magii zwiększa szansę do 55%. Aby mieć 99% (maksimum możliwe do osiągnięcia) szansy na odesłanie Cthughi, zgromadzeni muszą poświęcić 8 + 19 punktów Magii w dwóch etapach zaklęcia, co daje w sumie 27 punktów Magii.

ODESŁANIE BÓSTWA – NAZWY ZAKLĘĆ

Gdy szukasz inspiracji podczas tworzenia alternatywnych nazw dla zaklęć Odesłania Bóstwa skorzystaj z poniższych propozycji:

- Wygnanie,
- Odstręczenie,
- Wyrzeczenie się,
- Rozproszenie,
- Zguba,
- Wypędzenie,
- Zasłanie,
- Usunięcie.

Spróbuj także użyć działających na wyobraźnię i subtelnych nazw zamiast znanych imion mitycznych bóstw. Nie ma powodu, dla którego nazwa zaklęcia dotyczącego Yog-Sothotha nie mogłaby określać go mianem Przerażających Sfer lub Nienasyconego Pragnienia Dusz itd. Utrzymanie graczy w niepewności, co może uczynić dane zaklęcie albo kogo ono dotyczy, może pomóc podsycić tajemnicę i strach przed nieznanym.

Zaklęcie Śmierci

Koszt: 24 punkty Magii; 3K10 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1K3 rund

To zaklęcie, zarezerwowane tylko dla najbardziej niegodziwych czarnoksiężników, sprawia, że oszołomiona ofiara staje w płomieniach. Osoba będąca celem musi się znajdować w odległości około 10 metrów od rzucającego zaklęcie. Aby czar zadziałał, czarnoksiężnik musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy podczas każdej rundy koncentracji. Po 1K3 rundach koncentracji skóra ofiary pokrywa się dużymi pęcherzami, co sprawia, że traci ona 1K3 punktów Wytrzymałości. W kolejnej rundzie ofiara traci dodatkowe 1K6 punktów Wytrzymałości. W trzeciej rundzie ofiara staje w płomieniach i traci 1K10 punktów Wytrzymałości, podobnie w każdej kolejnej. Smród palących się włosów i ciała jest przytłaczający (wszyscy obecni powinni wykonać test Poczytalności i stracić 1/1K6 PP). Udzielenie pomocy nie jest możliwe, ponieważ przerażona ofiara spala się od środka.

Nazwy opcjonalne: Koszmarne Mrowienie; Klątwa Ognistej Zagłady; Uścisk Cthughi.

ZAKLINANIE PRZEDMIOTÓW

Istnieje wiele czarów Zaklinania, wykorzystywanych do napełniania magią różnych przedmiotów i artefaktów. Każde tego typu zaklęcie wymaga krwawej ofiary, poświęcenia punktów Magii i utraty 1K4 lub więcej punktów Poczytalności oraz przynajmniej jednego dnia czasu gry.

Istnieją cztery trwale zaklęte przedmioty, w przypadku których czary użyte do ich stworzenia nie są znane: Kryształ z Leng, Lampa Alhazreda, plutoniański narkotyk i Błyszczący Trapezohedron. Te cztery niezwykle rzadkie przedmioty zostały opisane w **Rozdziale 13: Artefakty i obce urządzenia** w odpowiednich wpisach uporządkowanych alfabetycznie, zamiast w części poświęconej zaklinaniu przedmiotów.

Stworzenie zaklętego przedmiotu lub artefaktu niesie ze sobą pewne ryzyko. Dany obiekt może zyskać nieprzewidziane zalety lub wady. Może on być oczywiście pomocny w dokładniejszym zgłębianiu mitów, ale może także narazić Badaczy na spotkania z potworami lub zaoferować im przejście do innego wymiaru.

Strażnik powinien rozważyć, jaki wpływ na grę może mieć zaklęty przedmiot lub artefakt. Ponieważ po wprowadzeniu do gry zaklęcia lub artefaktu ich zniknięcie staje się mało prawdopodobne, a przecież zmieniają one w jakiś sposób (na gorsze lub na lepsze) zdolności Badaczy. Upewnij się, że wiesz, co może uczynić dany obiekt i jaki jest tego koszt, a także jakie będą implikacje dla gry.

Zaklęcie Fletni

Koszt: zmienna liczba punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności

Czas rzucania: 3 lub więcej godzin

Zwiększa szansę na sukces przy rzucaniu niektórych zaklęć. Czar pozwala zakląć fletnię lub flet. Instrument musi być w co najmniej 90% wykonany z metalu. Konieczne jest odprawienie godzinnego rytuału, wymagającego koncentracji i inkantacji nad instrumentem. Podczas tej godziny osoba rzucająca zaklęcie poświęca punkty Poczytalności i napełnia swoimi punktami Mocy instrument. Za każde wydane 5 punktów Mocy instrument musi moczyć się w świeżej, ciepłej krwi przez dwie godziny. Za każde 5 punktów Mocy musi zostać złożone w ofierze zwierzę wielkości co najmniej kota lub królika. Każdy punkt Mocy, który zawiera w sobie ukończony instrument, dodaje 2% do szansy na powodzenie przy rzucaniu zaklęcia Przywołanie/Spętanie Sługi Zewnętrznych Bogów i innych zaklęć wymagających użycia fletni lub fletu.

Zaklęcie Księgi

Koszt: zmienna liczba punktów Mocy; 1K4 punktów Poczytalności

Czas rzucania: 3 dni

Jeśli jakakolwiek księga, w której znajduje się zapisane zaklęcie Przywołania/Spętania Gwiezdnego Wampira, zostanie zaklęta, pomaga przywołać tę istotę. Atrament użyty do zapisania księgi musi zawierać w sobie posokę gwiezdnego wampira. Osoba rzucająca zaklęcie poświęca dowolną liczbę punktów Mocy, traci 1K4 punktów Poczytalności i medytuje przez trzy dni. Za każdy punkt Mocy przekazany księdze dodaj 2% do szansy na powodzenie zaklęcia Przywołania/Spętania Gwiezdnego Wampira.

Zaklęcie Noża

Koszt: zmienna liczba punktów Mocy; 1K4 punktów Poczytalności

Czas rzucania: 2 godziny

Zaklęty nóż zwiększa szansę na powodzenie przy rzucaniu innych zaklęć. Ten czar zaklina nóż lub sztylet wykonany z czystego metalu, na przykład ze złota lub z żelaza. Na płaskiej powierzchni należy wyrysować ostrzem skomplikowany diagram, a następnie użyć tego samego ostrza do zabicia zwierzęcia posiadającego co najmniej 20 BC. Krew stworzenia powinna wypełnić linie nakreślonego diagramu, co dopełnia zaklęcie. Zaklęty w ten sposób nóż można wykorzystać przy rzucaniu zaklęcia Przywołania/Spętania Kroczącego Między Światami czy Przeywołania/Spętania Mrocznego Młodego. Każdy punkt Mocy wydany przy zaklinaniu dodaje 1% do szansy powodzenia w rzucaniu tego zaklęcia.

Zaklęcie Piszczałki

Koszt: zmienna liczba punktów Mocy; 1K4 punktów Poczytalności

Czas rzucania: 1 dzień

Zwiększa szansę powodzenia osoby rzucającej zaklęcie Przywołanie/Spętanie Byakhee. Ten czar zaklina piszczałkę, która musi być wykonana ze stopu srebra i meteorytowego żelaza. Za każdy punkt Mocy poświęcony na zaklęcie piszczałki dodaj 2% do szansy na powodzenie przy rzucaniu zaklęcia Przywołanie/Spętanie Byakhee.

Zaklęcie Sztyletu Ofiarnego

Koszt: 30 punktów Mocy.

Czas rzucania: tydzień

Osoba rzucająca zaklęcie tworzy sztylet o płomienistej głowni, nad którym rzuca to zaklęcie. Sztylet musi zostać użyty do zabicia żywego stworzenia o Mocy równej co najmniej 100. Jednocześnie zaklinający musi poświęcić 30 punktów własnej Mocy. Od tego momentu, kiedy sztylet jest odpowiednio wykorzystany podczas składania ofiar w obecności Nyarlathotepa, Moc ofiary zostaje pochłonięta przez ostrze i z niego może zostać przesłana do dowolnego dogodnego miejsca przechowywania – do osoby rzucającej zaklęcie lub nieożywionego przedmiotu.

GŁĘBSZA WERSJA

Zamiast sprawić, aby ofiara doświadczyła efektów tego zaklęcia natychmiast, rzucający zaklęcie może zdecydować o rozciągnięciu działania na kilka dni, żeby wydłużyć cierpienie ofiary. Rzucenie tej wersji zaklęcia wymaga wydania 34 punktów Magii. Czarnoksiężnik nie musi znajdować się fizycznie w pobliżu ofiary – zamiast tego musi posiadać jakąś jej cząstkę (włos, obcięty paznokieć, fragment naskórka itp.), co pozwoli na rzucenie czaru z dowolnej odległości. Zaklęcie zaczyna działać następnego dnia po jego rzuceniu i trwa siedem dni. Aby odpowiednio zadziałało, każdego dnia należy wykonać przeciwstawny test Mocy rzucającego zaklęcie i ofiary. Pierwszego dnia ofiara traci 2 punkty Wytrzymałości, a drugiego 4 PW. Potem liczba zadawanych obrażeń zwiększa się o 2 punkty każdego dnia (6, 8, 10, 12, 14). Taka sama liczba punktów Poczytalności zostaje utracona każdego kolejnego dnia, gdy ofiara zdaje sobie sprawę ze swojego straszliwego przeznaczenia. W dniu, w którym liczba punktów Wytrzymałości spadnie do zera, ciało ofiary zostaje pochłonięte przez kulę ognia.

Zamiana Umysłów

Koszt: 10+1K6 punktów Magii; 1K3 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 godzina

Osoba rzucająca zaklęcie może zamienić się umysłami z wybranym człowiekiem. Traci przy tym 1K3 punktów Poczytalności i musi wydać liczbę punktów Magii równą ⅕ wartości Mocy swojego celu, gdy rzuca to zaklęcie po raz pierwszy. Później koszt maleje o 1 punkt Magii z każdym rzuceniem, aż osiągnie poziom 1 i na nim pozostanie. Koszt w punktach Poczytalności się nie zmienia.

Osoba będąca celem musi znać czarującego i darzyć go silnym uczuciem – miłością lub ogromną sympatią. Jeśli ta więź emocjonalna zostanie w jakiś sposób utracona, zamiana umysłów nie będzie mogła mieć miejsca. Ponowne zaangażowanie emocjonalne odnawia możliwość wymiany. Po przeniesieniu się do innego ciała cel zaklęcia traci minimum 1/1K3 punktów Poczytalności.

Zaklęcie może zostać rzucone niezależnie od dystansu. Aby zaczęło działać, rzucająca je osoba musi odnieść sukces w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko celowi. Test przeciwstawny jest wykonywany, dopóki koszt w punktach Magii nie zostanie obniżony do poziomu 1; wtedy rzucający zaklęcie może przenosić swój umysł bez wykonywania testu przeciwstawnego, podejmując tylko duży wysiłek umysłowy.

Początkowo osoba rzucająca zaklęcie nie może pozostać w ciele celu dłużej niż kilka minut, ale może stopniowo przedłużać ten czas. Kiedy koszt zamiany wynosi 1 punkt Magii, czarujący może przebywać w cudzym ciele przez dowolny czas.

Nazwy opcjonalne: Inkantacja Vice Versa; Rytuał Wymiany; Okrycie z Innego Ciała.

Zaszczepienie Strachu

Koszt: 12 punktów Magii; 1K6 punktów Poczytalności
Czas rzucania: natychmiastowy

To zaklęcie wzbudza w ofierze mrożące krew w żyłach przerażenie, które nie pozwala jej się skupić i sprawia, że przerywa ona wszelkie swoje działania. Osoba rzucająca zaklęcie musi widzieć cel i wskazać na niego palcem podczas rzucania klątwy.

Nagłe wytrącenie z równowagi kosztuje ofiarę 0/1K6 punktów Poczytalności. Ponadto czuje się ona zmuszona do ucieczki w bezpieczne miejsce – gdziekolwiek, gdzie dana osoba normalnie czułaby się bezpieczna i niezagrożona.

Nazwy opcjonalne: Palec Zagłady; Fatum Eibona; Złe Oko.

Zaśpiew Thota

Koszt: 10 punktów Magii; 1K4 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 30 minut

Użycie tego zaklęcia zwiększa zdolności umysłowe użytkownika magii, sprawiając, że zwiększa się jego szansa na rozwiązanie konkretnego intelektualnego problemu. Wydanie 10 punktów Magii zapewnia osobie rzucającej zaklęcie kość premiową do testu, w którego wyniku ma zdobyć wiedzę, nauczyć się zaklęcia, przetłumaczyć fragment tekstu, zinterpretować znaczenie symbolu itp.

Nazwy opcjonalne: Rytuał Umysłowej Przenikliwości; Pieśń Dopełnienia Erudycji; Refren Uczonych.

Harvey próbuje przetłumaczyć łaciński zwój. Rzuca zaklęcie Zaśpiew Thota, wydając 10 punktów Magii. Wartość jego umiejętności w zakresie Łaciny to 66. Otrzymuje wynik 84 i 34 (kość premiowa), a więc osiąga sukces. Zaśpiew zwiększył jego zdolności intelektualne na krótki czas, podczas którego w pełni rozumie łacinę.

Zielony Rozkład

Koszt: 15 punktów Magii; 10 punktów Mocy; 2K8 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 dzień

Klątwa, która przemienia daną istotę w zieloną stertę pleśni. Należy poświęcić dzień na skoncentrowanie energii na upatrzonym celu i recytację inkantacji do Gla'akiego. W ciągu następnych 24 godzin osoba rzucająca zaklęcie musi osobiście wręczyć ofierze zielony liść. Aby zaklęcie zadziałało, o świcie następnego dnia należy wykonać przeciwstawny test Mocy między osobą rzucającą zaklęcie i jej ofiarą. Jeśli ofiara przegra, rozpoczyna się zielony rozkład.

Przez kolejne siedem dni cel zaklęcia nieubłaganie zamienia się w zieloną pleśń. Zaczyna się to od wystąpienia zielonych plam na skórze. Następnie wyrastają na nich włoski charakterystyczne dla pleśni. Z upływem dni coraz większa powierzchnia skóry ofiary zmienia kolor na zielony i zaczyna gnić. Jednocześnie zaczyna się rozkład organów wewnętrznych ofiary. Z nadejściem szóstego dnia zdolności umysłowe ofiary gwałtownie się pogarszają, a poruszanie się staje się niemożliwe. Jedynym znanym lekarstwem na tę przypadłość jest znalezienie i zabicie osoby, która rzuciła zaklęcie, co pozwala odwrócić działanie czaru.

Jedyne znane transkrypcje tego odrażającego zaklęcia znajdują się w *Księdze Eibona* i *Objawieniach Gla'akiego*.

Nazwy opcjonalne: Postępująca Pleśń; Gnijące Okropieństwo.

Złe Oko

Koszt: 10 punktów Magii; 1K4 punktów Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda

Ta klątwa powoduje, że ofiara zaczyna mieć strasznego pecha. Rzucający zaklęcie musi mieć cel w zasięgu wzroku, ale ofiara niekoniecznie poczuje wpływ czaru, choć może doświadczyć dziwnego dreszczu lub zaniepokojenia, gdy zaklęcie jest rzucane.

Jeżeli rzucenie zaklęcia się powiedzie, postać pod jego wpływem ma o połowę mniejszą szansę w testach Szczęścia. Nie może też wydawać ani zdobywać punktów Szczęścia, jeśli stosowana jest opcjonalna zasada wydawania punktów Szczęścia.

Przy wszystkich testach cech ofiara otrzymuje kość karną, a jej broń zacina się przy każdym rzucie o wartości 75% lub wyższej. Szanse na zadziałanie zaklęć Przywołania/Spętania są o połowę mniejsze. Efekt czaru może się zakończyć w trzech przypadkach: przy kolejnym wschodzie słońca, kiedy osoba rzucająca klątwę ją odwoła lub gdy zostanie znaleziona i skrwawiona (np. uderzona wystarczająco mocno, by zaczęła krwawić), albo kiedy ofiara umrze.

Nazwy opcjonalne: Rytuał Nieżyczliwej Fortuny; Mroczna Klątwa; Wiedźmi Urok.

Zmącenie Pamięci

Koszt: 1K6 punktów Magii; 1K2 punktów Poczytalności
Czas rzucania: natychmiastowy

Zaklęcie pozbawia cel możliwości świadomego zapamiętania konkretnego wydarzenia. Zaklinający musi widzieć ofiarę, a ta musi być zdolna do przyjęcia jego instrukcji. Jeśli osoba rzucająca zaklęcie odniesie sukces w przeciwstawnym teście Mocy, ma ono natychmiastowy efekt. Umysł zaczarowanej osoby jest mentalnie zablokowany w związku z jednym, konkretnym wydarzeniem. Jeśli było ono straszne, ofiara nadal może miewać koszmary niejasno do niego nawiązujące. Jeżeli zaklęcie nie zadziała, wydarzenie, które miało zostać usunięte, staje się jeszcze bardziej wyraziste w umyśle danej osoby.

Osoba rzucająca zaklęcie musi wiedzieć, jakie konkretne wydarzenie chce zablokować. Nie może rozkazać czegoś niekreślonego w stylu: „Zapomnij, co robiłeś wczoraj". Zamiast tego musi nazwać konkretne zajście, na przykład: „Zapomnij, że zostaliśmy zaatakowani przez potwora". To zaklęcie nie może zablokować znajomości zaklęć lub wiedzy dotyczącej mitów Cthulhu, chyba że są one silnie połączone z konkretnym wydarzeniem, nie może także cofnąć utraty Poczytalności lub popadnięcia w obłęd.

Nazwy opcjonalne: Zamroczenie; Oszołomienie; Mistyfikacja.

Znak Starszych Bogów

Koszt: 10 punktów Mocy.
Czas rzucania: 1 godzina

Symbol zdobiący ową płytę nie przypominał tych z płaskorzeźb, lecz miał kształt prymitywnie odwzorowanej gwiazdy, pośrodku której umieszczono coś, co wyglądało jak karykaturalnie duże, pojedyncze oko, a jednak nim nie było, gdyż ów rombowaty kształt przecinały linie przypominające płomienie lub może pojedynczy słup ognia.

– August Derleth, H.P. Lovecraft, *Czyhający w progu*, tłum. Robert P. Lipski

Zaklęcie aktywuje Znak Starszych Bogów. Aby stworzyć aktywny Znak Starszych Bogów, należy poświęcić 10 punktów Mocy, ale nie ponosi się kosztu w punktach Poczytalności. Znak Starszych Bogów może zostać uformowany w ołowianą pieczęć, wyryty w skale, wykuty w stali itp. Kiedy zostanie aktywowany w pobliżu przejścia lub Bramy, czyni tę ścieżkę bezużyteczną dla istot służących Wielkim Przedwiecznym i Bogom z mitów oraz dla nich samych. Sam symbol bez zaklęcia nie ma żadnego znaczenia i nie powoduje żadnego efektu.

Niektóre zapiski mówią, że Znak Starszych Bogów jest bezwartościowy w przypadku próby ochrony osobistej, ponieważ potwór lub sługa może go ominąć. Na przykład osoba, która nosi ten symbol na szyi, może uzyskać ochronę tylko tych kilku centymetrów kwadratowych swojego ciała, gdzie Znak dotyka skóry. Jednak reszta jej ciała jest narażona na ataki.

Nazwy opcjonalne: Pieczęć Starszych Bogów; Gałąź Omenu; Pięć Punktów Mądrości.

Znak Voorycki

Koszt: 1 punkt Magii; 1 punkt Poczytalności
Czas rzucania: 1 runda

Ci z zewnątrz mi pomogą, ale oni nie mogą przybrać ciała bez ludzkiej krwi. To na piętrze chyba będzie w sam raz. Jak zrobię znak Voor albo sypnę proszkiem Ibn Ghaziego to trochę udaje mi się to zobaczyć.

– H.P. Lovecraft, *Zgroza w Dunwich*, przeł. Maciej Płaza

Starożytny i potężny gest ręki używany przez czarodziejów, aby wspomóc rzucanie innych zaklęć. Może obniżyć koszt czaru, skrócić czas jego rzucania lub wzmocnić odrobinę jego efekt – w zależności od danego zaklęcia.

Mówi się, że Znak Voorycki potrafi tymczasowo ochronić przed potworami z mitów. Stworzenia znają ten znak i mogą się powstrzymać od ataku, dopóki nie poznają intencji czarodzieja.

Nazwy opcjonalne: Znak Mocy; Podstępna Przepustka.







Odkryli bluźnierczy sposób utrzymywania ich mózgów przy życiu – czy to w pierwotnym, czy też innym ciele – i najwidoczniej nauczyli się podsłuchiwać umysły przywoływanych zmarłych.

– H.P. Lovecraft, Przypadek Charlesa Dextera Warda, tłum. Maciej Płaza

ROZDZIAŁ 13

ARTEFAKTY I OBCE URZĄDZENIA

Pomimo że większość Badaczy Tajemnic postrzega istoty z mitów jako pełne nienawiści potwory, tak naprawdę wiele z nich tworzy pełne życia i zaawansowane technologicznie społeczeństwa. Rozwinięte rasy, takie jak starsze istoty, mi-go, wężowi ludzie czy Yithianie, mają możliwość konstruowania i wykorzystywania technologii, aby realizować swoje plany.

Rasy mitologiczne, ludzkie kulty i czarodzieje czasami mogą mieć dostęp do artefaktów pochodzących ze starożytności lub nie z tego świata, a także do cudów nauki. Poniżej znajdziesz wybór różnych technologii i tajemnych artefaktów.

Większość ludzi nie będzie w stanie rozpoznać, czy dany obiekt jest zaawansowanym sprzętem do badań naukowych, czy też magicznym artefaktem z mitów, ponieważ obie te rzeczy są zasadniczo poza ludzkim poziomem rozumienia i nie byliby oni zdolni do ich odtworzenia. A więc to, co ludzkość może uważać za wysoce magiczne, w rzeczywistości może być technologią i vice versa.

Błyszczący Trapezohedron

Domniemana czterocalowa kula okazała się niemal czarnym, czerwono prążkowanym wielościanem o wielu płaskich, nieregularnych powierzchniach; był to albo wyjątkowo niezwykły kryształ, albo rozmyślnie obrobiona i wypolerowana bryłka jakiegoś minerału. Wielościan nie spoczywał na dnie szkatuły – w połowie obwodu opasany był jedynie metalową taśmą, tę zaś podtrzymywało siedem cudacznie zaprojektowanych podpórek zamocowanych poziomo tuż pod pokrywą do wewnętrznych kątów szkatuły. Omiótłszy kamień z kurzu, Blake jął wpatrywać się weń z zatrważającą niemal fascynacją. Nie mógł oderwać oczu od jego połyskliwych powierzchni, roił wręcz sobie, że w istocie są one przezroczyste, że można przez nie wejrzeć w głąb cudownych, na wpół ukształtowanych światów.

– H.P. Lovecraft, *Nawiedziciel mroku*, tłum. Maciej Płaza

Używany przez: kultystów Nyarlathotepa.

Osobliwe metalowe pudełko, w którym zamontowany jest kamień o grubości około dziesięciu centymetrów. Ci, którzy w niego spojrzą, zostają nagrodzeni lub przeklęci doświadczeniem wizji innych światów i wymiarów – klejnot rozbłyska wewnętrznym światłem rzeczy pochodzących nie z tego świata.

Kiedy pudełko jest zamknięte (pogrążając kamień w całkowitej ciemności), przybywa odrażający awatar Nyarlathotepa znany jako Nawiedziciel Mroku, ponieważ czuje wstręt przed światłem. Nie pojawi się on w żadnym miejscu, gdzie jest obecne światło, nawet w postaci bladych okręgów rzucanych przez uliczne latarnie.

Klejnot posiada ogromną władzę nad ludzką psychiką i powszechnie uważa się, że jest wykorzystywany przez czcicieli Nyarlathotepa. Ten starożytny artefakt powstał na długo przed ludzkością i możliwe, że został stworzony przez mi-go na Yuggoth.

KULT GWIEZDNEJ MĄDROŚCI

Ostatni znani posiadacze Błyszczącego Trapezohedronu należeli do sekty w Nowej Anglii znanej jako Kult Gwiezdnej Mądrości. Członkowie rzekomo przechowywali ten artefakt w kościele w Providence w Rhode Island w latach 1844–1877. Kult rozpadł się w tajemniczych okolicznościach i nie znajduje się wzmianki na jego temat aż do 1934 roku, kiedy to odnotowano, jak pewien lekarz, po przeczytaniu pamiętnika miejscowego artysty Roberta Blake'a, wrzucił pudełko i klejnot do najgłębszego kanału Zatoki Narragansett.

Nadal krążą plotki na temat tego, że kult pozostaje aktywny, choć dziś istnieje on całkowicie w podziemiu, niezauważalny dla społeczeństwa. Prawdziwość opowieści o rybackich łodziach widzianych późną nocą w Zatoce Narragansett pozostaje niepotwierdzona.

Gwiezdne kamienie z Mnar

Używane przez: kogokolwiek.
Zazwyczaj znajdowane są w miejscach uznawanych za grobowce starożytnych „złych" istot. Najczęściej opisywane jako zielonkawe kamienie w kształcie dysku (czasem gwiazdy), na których wyryty jest Znak Starszych Bogów (patrz str. 295).



Gwiezdny kamień z Mnar

Podobno gwiezdne kamienie wywodzą się z legendarnej prehistorycznej krainy Mnar, jednak niektórzy uczeni specjalizujący się w okultyzmie sugerują, że to tylko mit, a te artefakty w rzeczywistości mają pozaziemskie pochodzenie i prawdopodobnie zostały stworzone przez samych Starszych Bogów. Niezależnie od tego, jak było naprawdę, gwiezdny kamień ma chronić posiadacza przed sługami Wielkich Przedwiecznych i pozwalać na bezpieczne przejście przez mroczne miejsca. Zważ na to, że kamienie zapewniają ochronę tylko przed sługami Wielkich Przedwiecznych, a nie przed nimi samymi!

Ludowa mądrość głosi, że kamienie są przeklęte i ten, kto zdecyduje się usunąć gwiezdny kamień z jego miejsca, padnie ofiarą starożytnej klątwy. Prawdopodobnie Starsi Bogowie nie chcą, aby kamienie zostały usunięte z grobowców-więzień Wielkich Przedwiecznych, ponieważ może to osłabić działanie zaklęć i umożliwić wydostanie się uwięzionym bogom.

Komunikator czasowy

Używany przez: Yithian.
Tego typu urządzenia są czasem dostarczane ludzkim agentom Yithian. Po zmontowaniu maszyna ma około trzydziestu centymetrów. Jest wykonana z brązu i pokryta skomplikowanymi żłobieniami. Czerwony klejnot, zestrojony z konkretnym Yithianinem, jest osadzony w górnej części urządzenia.

Kiedy zostanie włączone zasilanie, klejnot rozbłyska czerwonym światłem. Po kilku minutach zostaje nawiązany kontakt z Yithianinem, który jest zestrojony z kamieniem. Obca istota może się znajdować w dowolnej odległości w czasie i przestrzeni. Zostaje wyświetlony hologram umożliwiający Yithianinowi spojrzenie w czas i przestrzeń, w których znajduje się maszyna, a także komunikowanie się z osobą, która się z nim skontaktowała.

Yithiański komunikator czasowy jest dość prosty w obsłudze, pod warunkiem, że Badacz może zrozumieć i określić, które żłobienie go uruchamia.



Komunikator czasowy

Krystalizator snów

Używany przez: kogokolwiek.
Wyglądający jak duże, żółtawe jajko krystalizator jest wykorzystywany do ujrzenia w snach odległych miejsc (dalekich krain, planet i być może nawet wymiarów).

Drugą, rzekomą, funkcją tego artefaktu jest umożliwienie jego użytkownikowi przenoszenia przedmiotów (a nawet stworzeń) z Krain Snów. Przypuszczalnie użytkownik powinien mieć fizyczny kontakt z danym przedmiotem lub stworzeniem, aby udało mu się przenieść je z powrotem razem z sobą.

Wokół tego unikatowego urządzenia krąży wiele teorii. Niektóre z nich mówią, że użytkownik artefaktu powinien uważać, aby nie popaść w konflikt ze strażnikiem krystalizatora – sługą Hypnosa, który jawi się jako półprzezroczysta meduza.

Kryształ z Leng

[…] okrągłe okno z nader osobliwego, dymnego szkła, które, jak mówił mi kuzyn, było bardzo, bardzo stare, a które odnalazł i nabył podczas swoich wędrówek po Azji. Któregoś razu nazwał je „szkłem z Leng", a innym razem napomknął, że „być może pochodziło z samego Hadesu", lecz żadna z tych nazw nic mi nie mówiła, a temat ten nie interesował mnie na tyle, bym zechciał drążyć go dalej.

– August Derleth i H.P. Lovecraft, *Okno na poddaszu*, tłum. Robert P. Lipski

Używany przez: kogokolwiek.
Ten tajemny magiczny kryształ pozwala doświadczyć jego posiadaczowi losowych wizji innych miejsc. Osoba korzystająca z kryształu wyrysowuje pentagram czerwoną kredą (najprawdopodobniej po to, aby zapewnić sobie ochronę), recytuje krótką strofę i wtedy w krysztale ukazuje się scena przedstawiająca istoty z mitów Cthulhu. Niestety, owe istoty mogą też spojrzeć przez kryształ w stronę użytkownika. Wybór oglądanej sceny nie zależy od posiadacza kryształu i wydaje się być losowy.

Czar użyty do zaklęcia kryształu został dawno zapomniany, jednak krążą plotki o pewnym dziwnym osobniku mieszkającym w Carcosie, który może podzielić się wiedzą na temat tego zaklęcia, jeśli uda się ubić z nim targu.

KSIĘŻYCOWA SOCZEWKA

W Goatswood, w dolinie angielskiej rzeki Severn, znajduje się artefakt znany jako księżycowa soczewka. Soczewka została skonstruowana przez czcicieli Shub-Niggurath, aby skupiać światło księżyca, co ma pomóc w przywołaniu Mrocznej Matki z Tysiącem Młodych podczas pełni księżyca (a nie w bezksiężycową noc, jak jest to normalnie wymagane).

Uczeni specjalizujący się w okultyzmie sugerują, że księżycowe soczewki są tak naprawdę kryształem z Leng, odpowiednio zestrojonym z wibracjami i miejscem przebywania Shub-Niggurath. Jeśli jest tak w rzeczywistości, oznacza to, że bogini posiada bezpośredni na wpół permanentny portal prowadzący na Ziemię.

Kryształ starszych istot

Używany przez: starsze istoty.

Duże kryształowe zbiorniki do magazynowania energii skonstruowane, aby okiełznać moc potrzebną do uczynienia shoggothów posłusznymi woli starszych istot. Te kryształy gromadzą punkty Magii. Najmniejsze odłamki mogą przechowywać 5 punktów Magii, największe – nawet 100. Rzucając zaklęcie, czarownik może czerpać z kryształu punkty Magii – wszystkie lub tylko ich część.

Kiedy kryształy są puste, mają temperaturę pokojową, ale im więcej punktów Magii zostanie w nich zmagazynowane, tym zimniejsze się stają.

Aby skorzystać z punktów Magii zgromadzonych w danym krysztale, posługująca się tym przedmiotem osoba musi się z nim zestroić. Konieczne jest, aby nastąpił fizyczny kontakt oraz aby użytkownik kryształu spędził 1K6 rund na dostrajaniu się do jego wibracji. W ostatniej rundzie należy wykonać test Mocy. Jeśli będzie on udany, użytkownik może czerpać punkty Magii wedle swoich potrzeb. Pamiętaj, że tylko starsze istoty mają na tyle zrozumienia i umiejętności, aby napełnić kryształ kolejnymi punktami Magii.



Kryształ starszych istot

Lampa Alhazreda

Lampę Alhazreda wyróżniał niezwykły wygląd. Była to lampa dziwna i wyglądała na wykonaną ze złota. Miała kształt podłużnego naczynia, jakby kaganka, z uchwytem z jednej i długim dzióbkiem na knot z drugiej strony. Zdobiło ją wiele osobliwych wzorów, w tym także liter i rysunków piktograficznych należących do języka nie znanego Phillipsowi, który, choć obeznany z wieloma arabskimi dialektami, nie był w stanie rozszyfrować ich znaczenia.

– August Derleth, H.P. Lovecraft, *Lampa Alhazreda*, tłum. Robert P. Lipski

STARSZE ISTOTY

Miliard lat temu na Ziemię z gwiazd przybyły starsze istoty wraz ze swoją technologią o setki lat wyprzedzającą ludzką wiedzę z początku XXI wieku. Ze swoim poziomem zrozumienia nauki były zdolne do stworzenia życia. Niektórzy twierdzą, że to one są stwórcami życia na Ziemi. Jednak wraz z mijającymi eonami starsze istoty zaczęły się degenerować. Zatraciły zarówno swoje najwspanialsze technologie, jak i zdolność do niewspomaganego lotu przez przestrzeń kosmiczną. Pomimo skolonizowania całej planety z upływem wieków ich panowanie zmniejszało się, aż pozostało im pod kontrolą tylko jedno miasto. W końcu ledwie wystarczało im możliwości technicznych, aby skonstruować sztuczne ogrzewanie, co pozwoliło im egzystować jeszcze kilka wieków dłużej.

A zatem, o ile wiadomo, że starsze istoty posiadały kiedyś wspaniałą technologię i o ile nadal powszechna jest wiara w to, że pośród gwiazd żyją starsze istoty pamiętające starożytne sekrety, te starsze istoty, które zamieszkiwały Ziemię, nie pozostawiły prawie żadnych śladów swojej technologicznej biegłości.

Używana przez: kogokolwiek.

Zaczarowana lampa oliwna. Kiedy zostaje zapalona, wydobywają się z niej opary wprowadzające umysły tych, którzy je wdychają, w stan ekstatycznych wizji. Te objawienia przedstawiają dziwne i osobliwe obrazy pochodzące z miejsc i wymiarów związanych z mitami, a także zwyczaje tamtejszych istot. Jeśli ta lampa była rzeczywiście używana przez Al-Hazreda, autora *Al Azif*, wyjaśniałoby to część z jego rozległej wiedzy.

Powszechnie uważa się, że lampa jest unikatowa, jednak jej obecne miejsce przebywania nie jest znane.





MI-GO

Mi-go nie tylko są technologicznie zaawansowane (kilkaset lat do przodu względem Ziemi), ale także chętnie z tego korzystają. Technologia jest ważną częścią ich codziennego życia. Po raz pierwszy mi-go przybyli na Ziemię, aby wykraść minerały, których nie mogli znaleźć na własnych światach. W związku z tym większość urządzeń, które przywieźli ze sobą, ma coś wspólnego z górnictwem lub wojną.

Prawdopodobnie bardziej niż którakolwiek z mitycznych ras, mi-go zbliżają się do mrocznej technologii Bóstw z mitów. Z Nasienia Azathotha stworzyli Ghadamona, larwalnego Wielkiego Przedwiecznego; uformowali Błyszczący Trapezohedron, który posiada osobliwą władzę nad aspektem Nyarlathotepa; a także skonstruowali sieć magicznych bram, która łączy wiele ich kolonii.

Długość pobytu mi-go na Ziemi w celu wykonywania eksperymentów i badania ziemskich form życia sugerowałaby możliwą obecność bardziej tajemniczej technologii istniejącej w ich ukrytych placówkach. Należy też wspomnieć, że mi-go posiadają zaawansowaną wiedzę dotyczącą medycyny i technik chirurgicznych. Są w stanie usunąć ludzki mózg z ciała i przechowywać go przez tysiące lat, zachowując go w pełni funkcjonalnym. Dodatkowo potrafią stworzyć autentycznie wyglądające biologiczne roboty oraz posługiwać się wieloma technikami chirurgicznymi, które ludzie uznaliby za istny cud.

Gdziekolwiek jest przechowywana taka technologia, mi-go strzegą jej zazdrośnie i będą ścigać każdego, kto w przypływie głupoty postanowi ją wykraść.

Maszyna górnicza

Używana przez: mi-go.

Olbrzymi sześcian o boku mierzącym 6 metrów. Jego ściany są pokryte małymi, nieregularnie rozmieszczonymi wypukłymi okienkami zrobionymi z mlecznej substancji podobnej do szkła. Kiedy maszyna zostanie aktywowana, może zostać wykorzystana do wydobycia na powierzchnię głęboko leżących pokładów geologicznych, nawet przez warstwy skał znajdujące się nad nimi. Urządzenie może sięgać do 8 kilometrów w głąb ziemi, obejmując naraz działaniem obszar około 4 km3. Jednak ma ono destrukcyjny efekt uboczny – kiedy się go używa, powoduje trzęsienia ziemi.

Rozmiar i głębokość obszaru wykorzystania są bezpośrednio związane z siłą trzęsienia ziemi. Z tego powodu mi-go używają tego typu maszyn tylko na dużych, niezamieszkanych terenach, aby uniknąć wykrycia. Jest mało prawdopodobne, aby człowiek niezaznajomiony z technologią mi-go umiał skorzystać z maszyny górniczej, chyba że uruchomiłby ją przypadkowo.

YITHIANIE

Ze wszystkich znanych obcych ras Yithianie są najbardziej zaawansowani technologicznie. Jednak, być może ze względu na ich filozoficzne podejście do życia, są dziwnie niechętni, aby korzystać ze swojej technologii. Zazwyczaj są reaktywni – zdolni szybko i sprawnie stworzyć nowe rozwiązania technologiczne, jeśli zajdzie taka konieczność, ale ogólnie rzecz biorąc, ich ciekawość nie napędza ich do konstruowania wynalazków.

Na szczególną uwagę zasługuje to, jakiego podboju czasu dokonali Yithianie. To powód, dla którego nazywani są Wielką Rasą. Są jedyną rasą technologicznie zdolną do poruszania się w każdym kierunku strumienia czasu. W jakiś sposób udaje się im nawet unikać przerażających ogarów z Tindalos, które podążają śladem wielu innych podróżujących przez czas, gdy ci zwrócą ich uwagę.

Choć umiejętność panowania nad czasem jest mocno związana z umysłami Yithian, wynaleźli oni także urządzenia, które mogą wpływać na czwarty wymiar.

Miotacz piorunów

Używany przez: Yithian.

Rzadka broń Yithian, która została stworzona przez tę rasę krótko po jej przybyciu na prehistoryczną Ziemię. Zbudowano ją do walki z mięsożernymi latającymi polipami. Jest to urządzenie przypominające kształtem kamerę, z której wystrzeliwane są duże wyładowania elektryczności.



Miotacz piorunów

Istnieje wiele rodzajów tej broni. Najbardziej popularna wersja zawiera pakiet 32 ładunków, a jej przeładowanie zajmuje jedną rundę. Można wystrzeliwać kilka ładunków naraz, ale jeśli zostaną użyte więcej niż cztery ładunki, każdy kolejny zwiększa o 5% szansę na przepalenie miotacza. Po trafieniu celu każdy ładunek zadaje 1K10 punktów obrażeń.

Bazowy zakres broni to 100 metrów. Za każde dodatkowe 100 metrów dodaj jedną kość karną do testu ataku i zmniejsz wynik określający liczbę obrażeń o 3. Przy strzale z bliskiej odległości dodaj jedną kość premiową do testu ataku.

Po udanym teście INT Badacz może się domyślić, jak korzystać z tej broni. Bazowa wartość dla człowieka atakującego przy pomocy umiejętności Broń Palna (Miotacz Piorunów) to 10%.

LATAJĄCE POLIPY

Nikczemne latające polipy skolonizowały Ziemię wiele eonów temu, prawdopodobnie przybywając tutaj dzięki wykorzystaniu swojej mocy. Latające polipy zbudowały wielkie bazaltowe miasta – te same, w których zostały później uwięzione – jednak nie znaleziono innych śladów ich technologii. Przypuszcza się, że jest ona na poziomie co najmniej rozwoju technologicznego ludzkości w okresie późnego średniowiecza.

Pistolet elektryczny

Używany przez: mi-go.

Ta broń wygląda jak czarna bryłka metalu wielkości gałki do otwierania drzwi, pokryta brodawkami i cienkimi kabelkami. Mi-go strzelają z niej, ściskając ją mocno i zmieniając w ten sposób opór elektryczny bryły.

Po aktywowaniu broń wystrzeliwuje niebieskawą, iskrzącą błyskawicę, zadającą celowi 1K10 punktów obrażeń. Kiedy strzał dosięgnie celu, elektryczny wstrząs działa jak paralizator, powodując gwałtowne skurcze mięśni, które unieruchamiają ofiarę na liczbę rund równą zadanym obrażeniom. Cel musi wykonać test KON, a w przypadku porażki pada nieprzytomny na 1K6 rund. Jeśli wynik jest krytyczną porażką, ofiara doświadcza nagłego zatrzymania krążenia i umiera, chyba że ktoś natychmiast udzieli jej pomocy medycznej.

Trafieni z tej broni mi-go otrzymują normalne obrażenia (poparzenia pancerza), ale ponieważ nie posiadają elektrycznego systemu nerwowego, nie doświadczają innych efektów obrażeń od ładunków elektrycznych.

Aby móc wystrzelić z tej obcej broni, człowiek musi zmienić ustawienie kabelków na pistolecie elektrycznym – można tego dokonać, zdając pomyślnie trudny test Elektryki. Broń prowizorycznie przystosowana do użytku przez człowieka bywa zawodna. Przy próbie wystrzału rzuć 1K6: broń wypali tylko przy wyniku 1 lub 2. Bazowa wartość dla człowieka korzystającego z umiejętności Broń Palna (Pistolet Elektryczny to 10%.

Plutoniański narkotyk

Mam tutaj pięć tabletek narkotyku Liao. Był on używany przez chińskiego filozofa Lao Tze, który pod jego wpływem doświadczył wizji Tao. Tao to najbardziej tajemnicza siła tego świata, otacza i przenika wszystko, co istnieje.

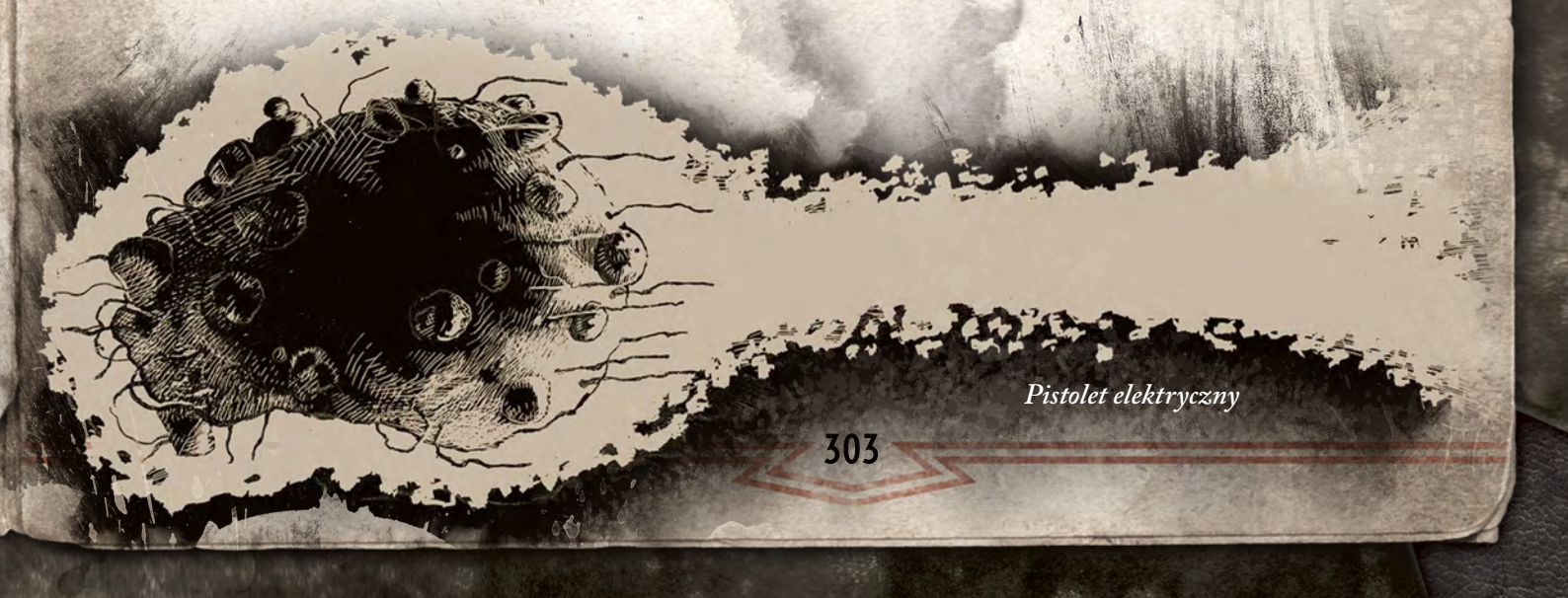
– Frank Belknap Long, *The Hounds of Tindalos (Ogary z Tindalos)*, tłum. Anna Maria Mazur

Używany przez: kogokolwiek.

Ten narkotyk może sprawić, że umysł zażywającego zostanie cofnięty w czasie, czasem aż tak daleko, że dana osoba może napotkać na swej drodze nawet ogary z Tindalos (patrz str. 339) – istoty zdolne do podróży w czasie poprzez jego „zgięcia".

Ci, którzy korzystają z narkotyku, muszą zdać test Poczytalności, w przeciwnym wypadku stracą 1K8 punktów Poczytalności Jeśli cofając się w czasie, podczas swojej podróży spotkają istoty z mitów Cthulhu, nadal powinni wykonać standardowe testy Poczytalności związane z ich zobaczeniem. Zażycie plutoniańskiego narkotyku i ujrzenie prawdziwej historii wszechświata i planety Ziemi sprawia, że dana osoba zyskuje 1K6 punktów Mitów Cthulhu.

Narkotyk może występować w formie tabletki lub płynu i jest wytwarzany zgodnie ze wskazówkami zawartymi w odpowiednich mitycznych tomach, w tym w *Księdze Eibona* (patrz str. 250).



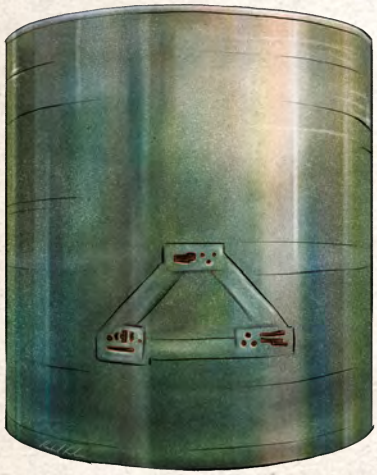
Pistolet elektryczny

Pojemnik na mózg

Używany przez: mi-go.

Te błyszczące cylindry są wykorzystywane do przechowywania mózgów odłączonych od ciał. Lovecraft pisze o nich, że „mierzyły około jednej stopy wysokości, niespełna stopę średnicy, na przedniej zaś części walcowatego boku miały po trzy gniazda ułożone w równoramienny trójkąt".

Każdy cylinder jest wypełniony odżywczym roztworem, który utrzymuje przy życiu przechowywany w środku mózg. Na aparaturę mi-go składają się trzy pomocnicze maszyny – wysokie urządzenie z dwiema soczewkami na przedzie, pudło z rurami próżniowymi i płytą rezonansową oraz mała skrzyneczka z metalowym dyskiem na szczycie. Gdy cała ta maszyneria zostanie podłączona do odpowiednich gniazd, zapewnia mózgowi możliwość patrzenia, słuchania i mówienia. Nieposiadający ludzkich zmysłów mi-go zrobili, co mogli, jednak to, co udało im się osiągnąć, jest tylko przybliżeniem dźwięku i wizji.



Pojemnik na mózg

Każdy otrzymany obraz jest ziarnisty i ma niską rozdzielczość, a dźwięk jest płaski jak w przypadku monofonicznego fonografu. Mowa wraz ze wszystkimi jej niuansami, jak emocje i modulacja głosu, jest całkowicie niezrozumiałym konceptem dla grzybów z Yuggoth. Głos, który wydobywa się z urządzenia odpowiedzialnego za mowę, jest mechaniczny, monotonny i pozbawiony wszelkich uczuć. Kiedy urządzenia sensoryczne są niepodłączone lub nieaktywne, mózg w pojemniku zapada w na wpół szalony letarg, pełen dziwacznych snów i halucynacji.

Za każdy miesiąc, który ludzki mózg spędza w cylindrze, należy wykonać test INT. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż wartość INT, mózg przypomina sobie, że jest zamknięty w metalowej puszce i traci 1K3 punktów Poczytalności.

Projektor mgły

Używany przez: mi-go.

Urządzenie wygląda jak pęk powykręcanych metalowych rurek, które wytwarzają stożek lodowatej mgły w formie gęstego obłoku o średnicy około trzech metrów. Mgła wygląda jak skondensowany biały opar i jest bardzo zimna. Osobom wystawionym na jej działanie zadaje 1K10 punktów obrażeń na rundę – o 1 punkt mniej, jeśli ofiara ma na sobie ciepłe ubranie lub o 3 punkty mniej w przypadku grubej arktycznej odzieży. Ukrycie się w pojeździe zapewnia 4 punkty ochrony, jednak mgła zamraża silniki samochodowe, więc niezależnie od tego, czy silnik jest włączony, czy nie, samochód nie zostanie uruchomiony, dopóki silnik nie zostanie rozgrzany. Działanie broni może być długotrwałe. Zazwyczaj mi-go rozpylają mgłę w kierunku swojego celu przez kilka rund, więc nieosłonięty człowiek z pewnością nie przeżyje takiego ataku.

Po udanym teście INT Badacz może się domyślić, jak korzystać z tej broni. Ponieważ mgła porusza się zdecydowanie wolniej niż pocisk, Badacze, którzy widzieli już projektory mgły w akcji i mają możliwość poruszania się (np. nie znajdują się w zamkniętej przestrzeni), mogą uniknąć wolno poruszającego się strumienia mgły, wykonując udany test ZR.

Broń posiada ładunki, które wystarczają na 20 strzałów, każdy z nich może utrzymywać się przez całą rundę walki.

Proszek z czarnego lotosu

Używany przez: wężowych ludzi.

Psychodeliczny środek, znany także jako „styksowa czerń", wykorzystywany przez wężowych ludzi do torturowania w celu uzyskania informacji. W niewielkich ilościach proszek z czarnego lotosu jest lekko halucynogenny, mniej więcej tak jak magiczne grzybki. Jednak przyjmowany w dużych dawkach może przemienić tych, którzy go zażywają, w szalonych, śliniących się idiotów.

Narkotyk może zostać podany w formie zastrzyku (podgrzany proszek zamienia się w płyn) lub można go wdychać (uzyskany czarny dym pachnie jak przypalone toffi). Jeśli została podana porcja większa niż rekreacyjna, ofiara od razu zaczyna doświadczać halucynacji przez 1K6 minut na dawkę. Wizje są całkowicie pochłaniające i przerażające. Zapewniają wgląd w niewysłowioną wiedzę na temat mitów. Niektórzy wężowi ludzie twierdzą, że to jak spojrzenie w twarz samego Azathotha. Na każdą minutę aktywnego działania narkotyku postać traci 1K4 punktów Poczytalności. W tym czasie ofiara jest wysoce podatna na przesłuchiwanie, chętnie ujawnia informacje i dobrze skrywane sekrety. Pod koniec odurzona osoba dostaje ataku konwulsji, który doprowadza ją do utraty przytomności na 1K10 godzin. Zdarza się, że budzi się całkowicie niepoczytalna.

INSEKTY Z SHAGGAI

Technologia shanów najbardziej przypomina tę wykorzystywaną przez mi-go – skupia się ona głównie na mrocznej nauce dotyczącej Bóstw z mitów. Insekty z Shaggai podróżują przez przestrzeń kosmiczną w wielkich piramidalnych statkach. W centrum każdej takiej jednostki znajduje się „reaktor jądrowy" uważany za cząstkę Azathotha lub prowadzący do niego międzywymiarowy portal. Shanowie są szczególnie zaawansowani technologicznie w dziedzinie uzbrojenia. Jednym z wielu rodzajów broni, które zaprojektowali, jest okrutny bicz nerwowy.



Projektor mgły

WĘŻOWI LUDZIE

Wiele królestw wężowych ludzi opierało się na czarnoksięstwie i alchemii. Jest jednak co najmniej jedno – wywodzące się z Yoth, głęboko pod powierzchnią Ziemi, skąd przeniosło się do Hiperborei – które przeniosło naukę na nowy poziom. Powszechnie uważa się, że ci wężowi ludzie byli co najmniej tak zaawansowani technologicznie, jak ludzkość w późnym XX wieku, a ich poziom wiedzy z zakresu biologii znacznie przewyższał ludzki.

Wężowi ludzie z Yoth potrafili manipulować różnymi formami życia wedle własnego uznania. Uznaje się, że zarówno ghasty, jak i voormi zostali stworzeni właśnie przez nich, aby wykonywali zadania powierzone przez jaszczurczych panów. Wężowi ludzie nie tylko potrafili zmienić strukturę genetyczną istot w okresie prenatalnym, tak aby zmieniały się w miarę swego rozwoju, ale także stworzyli niejedno serum pozwalające na nadzwyczajne transformacje w przypadku w pełni dojrzałych osobników. Klonowanie i przyspieszanie rozwoju również leżały w zasięgu możliwości wężowych ludzi.

Kolejną szczególną dziedziną zainteresowań wężowych ludzi było tworzenie różnych trucizn i toksyn. Niektóre służyły do zabijania, a inne po prostu usypiały. Część z nich działała szybko, a reszta potrzebowała nawet całego wieku, aby osiągnąć pełen efekt. Niektóre były bardzo oczywiste i wzbudzające strach, a inne niesamowicie subtelne. Żadna inna rasa nie zbliżyła się nawet do poziomu wiedzy na temat trucizn, którym cieszyli się wężowi ludzie.

Późniejsza hiperborejska cywilizacja wężowych ludzi, która zachowała wiele sekretów z Yoth, upadła prawie milion lat temu i od tego czasu technologia tej rasy została niemal całkowicie utracona. Niektórzy współcześni wężowi ludzie starają się odzyskać utraconą technologię, ale jest ich niewielu.

Źródła sugerują, że kwiat czarnego lotosu był niezwykle rzadki już w czasach słynnej Waluzji, a dziś uważa się, że ta okryta złą sławą roślina dawno wyginęła. Jednak od czasu do czasu zostają odkryte fiolki i słoje zawierające pewne ilości sproszkowanej styksowej czerni. Nie jest to pewne, jednak przypuszcza się, że współczesna nauka byłaby w stanie poddać analizie związki zawarte w proszku i je odtworzyć.

Serum dominacji

Używane przez: wężowych ludzi.

Bezbarwne serum o delikatnym posmaku malin. Nie potrzeba więcej niż dziesięć kropli, aby osiągnąć pełny efekt. Jeśli ofierze nie powiedzie się trudny test KON, staje się wysoce podatna na sugestie, ale tylko pochodzące od wężowych ludzi. Coś w ich osobliwym zapachu lub szczególnej intonacji głosów jest kluczem do podatności na wpływ. Ofiara jest gotowa zrobić niemalże wszystko dla wężowych ludzi, z wyjątkiem narażenia swojego życia lub życia bliskich jej osób.

Serum metabolizuje się powoli, więc aby ofiara była w pełni wolna od jego wpływu musi minąć 1K10+10 dni, zakładając, że w ciągu tego czasu nie przyjęła kolejnej porcji.

Tabula rasa

Używana przez: Yithian.

Urządzenie wynalezione przez Yithian do usuwania wspomnień istot, które przenieśli w czasie. Jest to małe, wąskie, prostokątne pudełko z miedzi, pokryte drobnymi nacięciami. Z jednej strony pudełka znajduje się pięć giętkich metalowych rurek zakończonych dwuipółcentymetrowymi metalowymi igłami. Igły są wprowadzane do czaszki ofiary, co zajmuje 5 rund. Po aktywacji urządzenia ofiara zostaje sparaliżowana, chyba że wykona udany test Mocy w każdej rundzie, podczas której przyrząd jest podłączony.



Tabula rasa

W każdej rundzie urządzenie wymazuje jeden rok wspomnień lub pozbawia ofiarę 5 punktów INT, według decyzji operatora. Wspomnienia i myśli są gromadzone w miedzianym pudełku. Wymazanie wspomnień nie zawsze jest całkowite. Co roku jest

szansa, równa wartości INT postaci, że któreś ze wspomnień powróci w formie snu. Działanie tego urządzenia może zostać odwrócone, jeśli zgromadzone wspomnienia zostaną przekazane z powrotem do umysłu ofiary lub ewentualnie do umysłu zupełnie innej istoty.

Tabula rasa jest bardzo złożonym urządzeniem i tylko osoby obeznane z technologią Yithian mogą z niego korzystać. Pozostali ludzie muszą wykonać ekstremalny test INT, aby z powodzeniem używać tego instrumentu. Porażka oznacza, że osoba podłączona do urządzenia doznała uszkodzenia mózgu i straciła 1K100 INT.

ISTOTY Z GŁĘBIN

Technologia istot z głębin jest dla ludzi prawie całkowicie nierozpoznawalna. Nie licząc podstawowych konstruktów z epoki kamienia, większość technologii istot z głębin ma organiczną formę. Powszechnie uważa się, że odkryły one podstawy swojej organicznej technologii, kiedy pierwszy raz sprzymierzyły się z shoggothami i dowiedziały się, jak starsze istoty stworzyły te organizmy i jak można je kontrolować. We współczesnym świecie miasta istot z głębin nie tyle są konstruowane, ile hodowane. Czasami hoduje się też inne przydatne narzędzia. Technologia nie ma tak dużego wpływu na społeczeństwa istot z głębin, jak ma to miejsce w przypadku ludzkich zbiorowości, ale nadal pełni ważną funkcję.

Toksyna tętnicza

Używana przez: wężowych ludzi.

Rzadka trucizna, która powoduje powolną degenerację tętnic szyjnych. Toksyna powoli pochłania tętnice szyjne, powodując rozległy krwotok wewnętrzny i niemal nieuniknioną śmierć.

Działanie trucizny zajmuje liczbę dni równą ⅕ wartości KON ofiary. Po tym czasie należy wykonać ekstremalny test KON; w przypadku niepowodzenia ofiara umiera bolesną śmiercią trwającą 1K3 dni. Jeśli test zakończył się sukcesem, osoba, której podano truciznę, ciężko choruje przez 1K6 dni, podczas gdy jej organizm zwalcza toksynę – nie powinna w tym czasie opuszczać łóżka. Żaden lekarz nie znajdzie śladów choroby. Przez ten czas S i KON ofiary zostają obniżone do 10. Jest ona całkowicie wyczerpana i cierpi z powodu straszliwych halucynacji. Potem ofiara odzyskuje 1K10 punktów S i KON na dzień, aż niewróci w pełni do zdrowia.

Wielka Biała Przestrzeń

Używana przez: starsze istoty.

Osobliwy inny wymiar. Nie wiadomo, czy starsze istoty rzeczywiście go stworzyły, jednak nie ma wątpliwości co do tego, że aktywnie z niego korzystały. Wymiar ten łączy miejsca oddalone od siebie o lata świetlne i jest (lub był) używany przez starsze istoty do przemierzania wszechświata. Starsze istoty stworzyły na Ziemi co najmniej jeden portal prowadzący do Wielkiej Białej Przestrzeni. Jest on ukryty



Zbroja bioniczna

głęboko wśród górskich szczytów w Chinach. To, czy istnieją inne portale, nadal nie zostało odkryte.

Jeśli Wielka Biała Przestrzeń była wymiarem skonstruowanym przez starsze istoty, rozsądnie byłoby założyć, że inne wymiary kieszonkowe także mogły zostać stworzone. Prawdopodobnie różnią się rozmiarami i istnieją w ukryciu, dopóki nie odkryje ich jakiś nieszczęsny podróżnik lub czarodziej. A kto wie, co czai się w takich przestrzeniach?

Zastojnik

Używany przez: Yithian.

Te urządzenia występują w wielu różnych kształtach i rozmiarach, ale mają jeden wspólny cel: spowolnienie upływu czasu. W przypadku starszych zastojników na jedną sekundę czasu wewnętrznego przypada tysiąc lat czasu zewnętrznego, ale w przyszłości Yithianie rozwiną tę technologię tak, aby na jedną sekundę czasu wewnętrznego przypadało milion lat czasu zewnętrznego.

Najmniejsze zastojniki były wykorzystywane do przechowywania ksiąg w Pnakotusie, większe urządzenia służyły Yithianom do przenoszenia się w przyszłość. Niemalże wszystkie zastojniki są proste w swojej konstrukcji, stworzone z metalu lub plastiku bez jakiegokolwiek widocznego na zewnątrz zespołu obwodów.

Naciśnięcie przycisku lub otworzenie zastojnika dezaktywuje większość tego typu urządzeń, jednak niektóre z nich mają skomplikowane panele, pozwalające na zaprogramowanie ustalonych czasów stazy. Wielce prawdopodobne, że te

bardziej skomplikowane egzemplarze będą niezrozumiałe dla kogoś nieobeznanego z yithiańską technologią. Jednak te prostsze mogą być używane przez każdego, nawet przypadkowo.

PNAKOTUS

Milion lat temu, gdzieś na terenie australijskiej pustyni, Wielka Rasa zbudowała miasto o nazwie Pnakotus. Uczeni sugerują, że oznacza ona „miasto archiwów" i powszechnie uważa się, że znajduje się tam olbrzymia skarbnica wiedzy.

Zbroja bioniczna

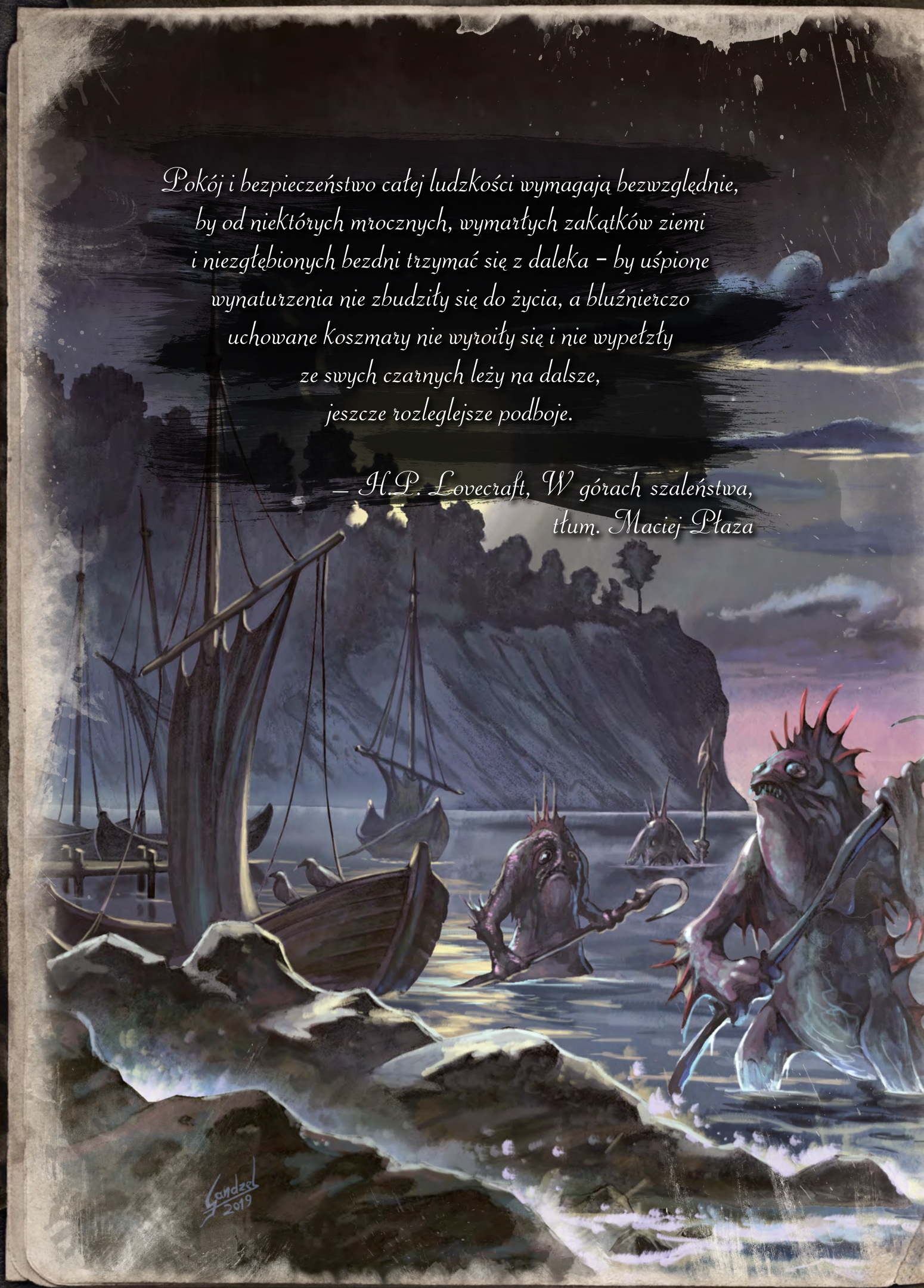
Używana przez: mi-go.

W niebezpiecznych sytuacjach mi-go zazwyczaj przywdziewają te sieci z lekko świecącego zielonego śluzu. Taka uprząż zapewnia im 8 punktów Pancerza przeciwko uderzeniom, płomieniom, elektryczności itp.

Człowiek może nosić bioniczną zbroję, ale za każdym razem, kiedy ją ściąga, otrzymuje 1 punkt obrażeń, ponieważ trzeba ją zrywać z ciałem i włosami. Zbroja bioniczna ulega stopniowej degradacji, ponieważ ludzie nie wydzielają odpowiednich roztworów odżywczych, aby ją utrzymać.

Za każdym razem, gdy zbroja jest używana przez człowieka, ochrona, którą zapewnia, zmniejsza się o jeden punkt. Kiedy wszystkie punkty zostaną wykorzystane, zbroja rozpadnie się i pozostanie po niej parująca, lepka kałuża kleistej materii. Nie wiadomo, czy istnieją jakieś znaczące efekty uboczne noszenia zbroi.





Pokój i bezpieczeństwo całej ludzkości wymagają bezwzględnie,
by od niektórych mrocznych, wymarłych zakątków ziemi
i niezgłębionych bezdni trzymać się z daleka – by uśpione
wynaturzenia nie zbudziły się do życia, a bluźnierczo
uchowane koszmary nie wyroiły się i nie wypełzły
ze swych czarnych leży na dalsze,
jeszcze rozleglejsze podboje.

– H.P. Lovecraft, W górach szaleństwa,
tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 14

POTWORY, BESTIE I OBCY BOGOWIE

Ten rozdział zawiera wybór potworów, bestii, i obcych bytów do wykorzystania w sesjach *Zewu Cthulhu*. Rozdział podzielono na cztery części, z których każda skupia się na konkretnym rodzaju istot: stworzenia świata mitów Cthulhu, panteon mitów Cthulhu, klasyczne potwory i bestie. Dobór potworów w poszczególnych częściach nie wyczerpuje tematu. Z pewnością każdemu miłośnikowi grozy przyjdzie do głowy jakiś przerażający byt, który nie został tutaj uwzględniony. W podręczniku przedstawiono istoty, które pojawiają się w najważniejszych opowiadaniach, często występują w scenariuszach lub są powszechnie wzmiankowane. Znacznie więcej stworzeń można znaleźć w dodatku do *Zewu Cthulhu* pod tytułem *Malleus Monstrorum* wydawnictwa Chaosium.

FORMA OPISU

Większość potworów i istot posiada cechy S, KON, BC, MOC, INT oraz ZR, ale nie WYG czy WYK, jako że te ostatnie są zbędne w przypadku obcych i przerażających stworzeń. Strażnicy Tajemnic mają pełne prawo modyfikować i dostosowywać niniejsze opisy do własnych potrzeb. W swoich opowiadaniach Lovecraft nie ujednolicał charakterystyk opisywanych stworów, więc jeśli chcesz przedstawić swoją wersję, zrób to śmiało.

To istoty rodem z koszmaru, a poszczególne cechy i zdolności danego potwora mogą być różne przy każdym kolejnym spotkaniu. Podane wartości cech są uśrednione dla przeciętnego przedstawiciela danej rasy. Jako Strażnik możesz określić statystyki potwora rzutem kośćmi lub stworzyć mniej lub bardziej potężnego osobnika, korzystając z zakresu wyników na kościach.

W opisach wymienione są wyłącznie pełne wartości cech (bez ½ i ⅕ wartości). Statystyki potworów i bohaterów niezależnych są przede wszystkim wykorzystywane do określenia poziomu trudności testu umiejętności gracza. Jako Strażnik czasami będziesz potrzebował obliczyć ½ lub ⅕ wartości cechy danego potwora, ale ta czynność rzadko będzie niezbędna.

ROZMIARY POTWORÓW

Niektóre potwory są niewiarygodnie wielkie w porównaniu z rozmiarem człowieka. Tylko spójrz na poniższy diagram!

KRZEPA

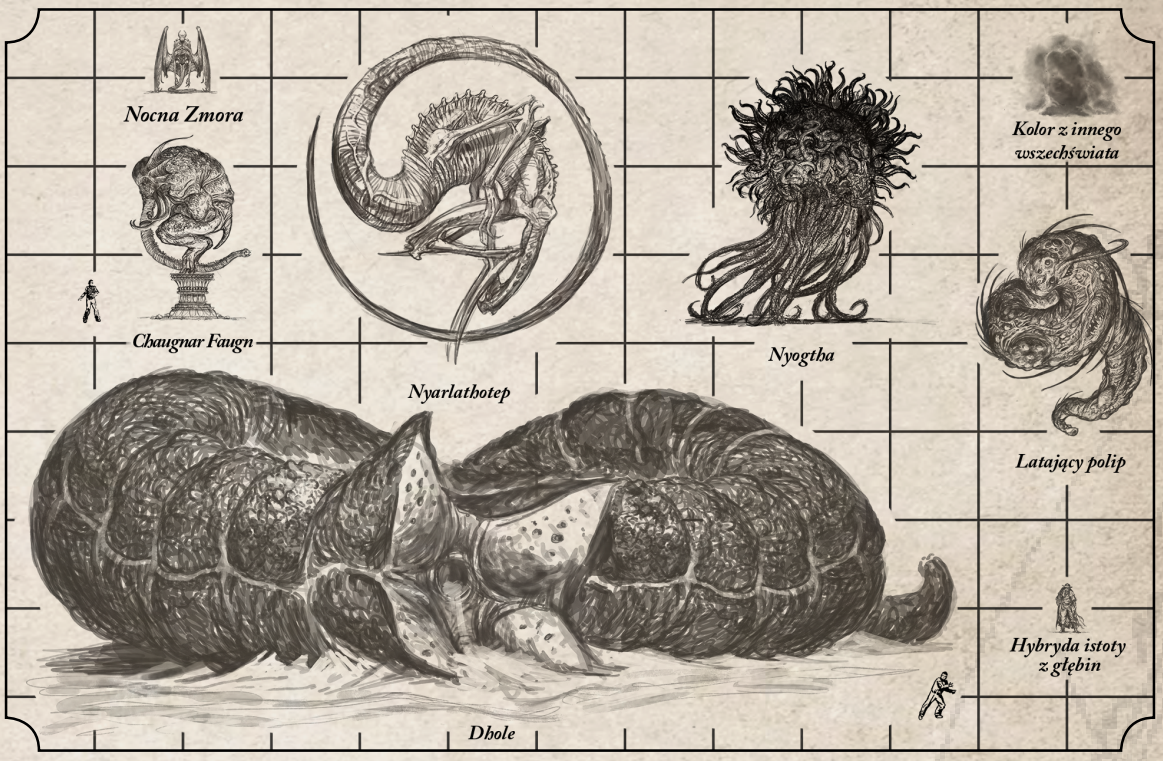
Wraz z cechą BC każdy potwór, postać oraz pojazd posiada wartość Krzepy. Ta liczba pozwala szybko odnieść się do skali. Przeciętny człowiek ma Krzepę na poziomie 0, z całkowitym zakresem wynoszącym od -2 (dzieci i niskie osoby) do 2 (np. umięśnieni bokserzy). Skala wartości Krzepy nie jest liniowa; złączenie ze sobą pięciu motocykli nie stworzy czegoś większego od ciężarówki.

Zastanawiając się, co istota może podnieść lub czym rzucić, skorzystaj ze standardowej wartości Krzepy człowieka, jako wyznacznika. Przeciętny człowiek o Krzepie równej 0 może podnieść z podłogi kogoś o takiej samej wartości Krzepy, prawdopodobnie biorąc go na ramiona. Rzecz mająca Krzepę o wartości mniejszej o 1 może być podniesiona z łatwością, a ta posiadająca Krzepę mniejszą o 2 użyta do rzucenia. Przy pewnym wysiłku człowiek o Krzepie równej 0 może podnieść osobę o Krzepie na poziomie 1. Najwięcej, co może zrobić osoba o Krzepie 0 osobie o Krzepie 2, to wytrącić ją z równowagi lub rozbroić.

Korzystanie ze skali jako wskazówki ułatwia określenie względnej zdolności potwora do podnoszenia i rzucania przedmiotów – na przykład ustalenie, czy potwór jest wystarczających rozmiarów, aby rzucić samochodem.

DIAGRAMY PORÓWNAWCZE ROZMIARÓW

Poniższe diagramy przedstawiają różnych mieszkańców świata mitów Cthulhu. Dzięki nim będziesz miał pojęcie o względnych rozmiarach tych istot. Zwróć uwagę na nieszczęsnych Badaczy, lawirujących między potworami. Niektóre z tych istot, zwłaszcza Cthulhu, potrafią dowolnie zmieniać swoją masę i rozmiar; diagramy przedstawiają zaledwie jedną z tych opcji.ów nie udało się rozszyfrować choćby jednego słowa.



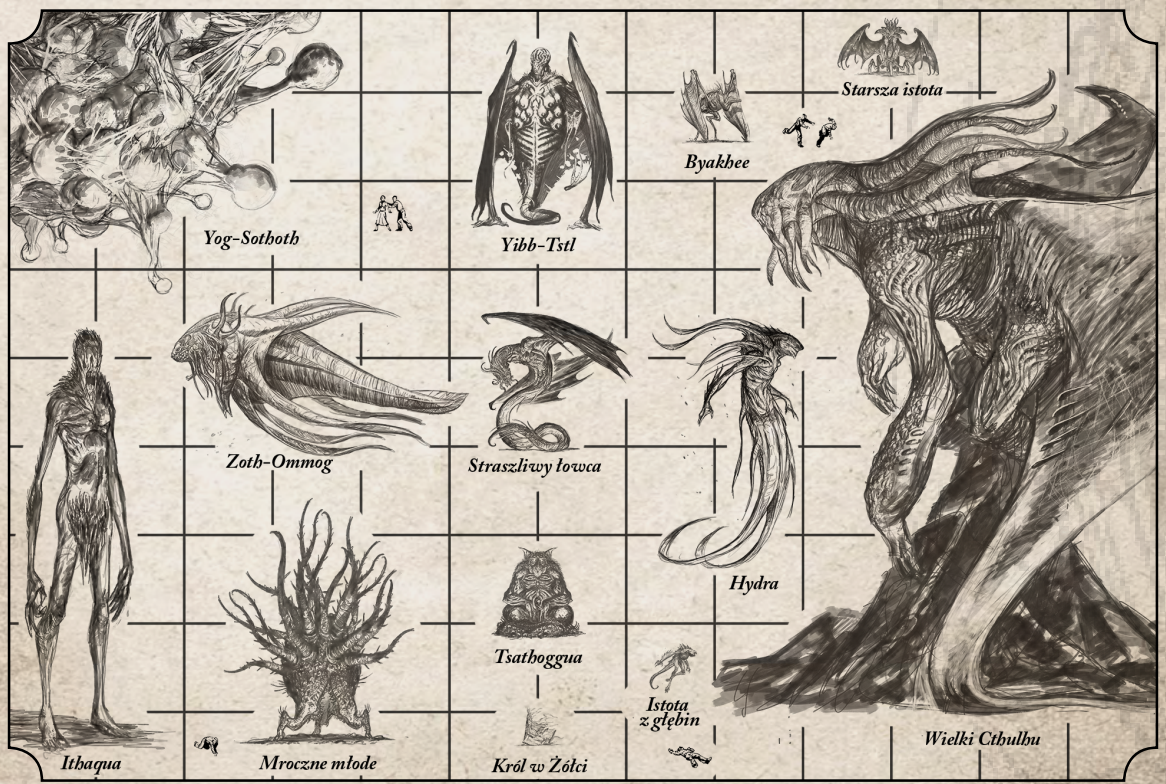


TABELA XV: PORÓWNAWCZA WARTOŚĆ KRZEPY

Krzepa	Świat natury	Mity Cthulhu	Przedmioty
-2	dziecko, nietoperz owocożerny	ognisty wampir	-
-1	duży pies	-	-
0	przeciętny dorosły człowiek, wilk	sługa Gla'akiego	-
1	-	istota z głębin	lekki motocykl
2	potężny człowiek, lew	byakhee	-
3	czarny niedźwiedź, goryl	bezkształtny pomiot	ciężki motocykl
4	bawół afrykański, koń	starsza istota	mały samochód
5	-	mroczne młode	samochód osobowy
6	-	dorosły chtonianin	furgonetka
7	słoń afrykański	Dagon	ciężarówka 6-tonowa
9	-	shoggoth	ciężarówka 18-kołowa
11	-	gwiezdny pomiot Cthulhu	-
22	płetwal błękitny	Wielki Cthulhu	-
65	-	dhol	okręt wojenny

Porównanie Krzepy w skrócie:

- Jeśli cel posiada Krzepę mniejszą o 2 od Krzepy przeciwnika, może zostać rzucony.
- Jeśli cel posiada Krzepę mniejszą o 1 od Krzepy przeciwnika, może zostać z łatwością podniesiony.
- Jeśli cel posiada Krzepę równą wartości Krzepy przeciwnika, może być niesiony przez krótki czas.
- Jeśli cel posiada Krzepę większą o 1 od Krzepy przeciwnika, podniesienie go wymaga dużego wysiłku.
- Jeśli cel posiada Krzepę większą o 2 od Krzepy przeciwnika, nie może zostać podniesiony, można jedynie zachwiać jego równowagę lub go rozbroić.

WYKORZYSTANIE POTWORÓW W GRZE

Większość potworów nie jest bezmyślnymi zwierzętami. Wiele z nich wykazuje inteligencję równą lub większą od Badaczy, a ich motywacje i troski wykraczają poza granice ludzkiego pojmowania. Potwory nie będą z założenia od razu szukać konfliktu, a jeśli wdadzą się w walkę z Badaczami, niekoniecznie będą chciały ich zabić. Inteligentniejsze stwory wezmą Badaczy w niewolę w celu wykorzystania ich jako niewolników, złożenia w ofierze lub przeprowadzenia bluźnierczych eksperymentów. Nie każde spotkanie z potworem wymaga stawienia mu czoła; czasami ukrycie się lub ucieczka mogą się okazać dużo mądrzejszym wyborem.

Jeśli potwór bierze udział w walce, zastanów się nad jego motywacją. Jeżeli jego celem jest zabicie Badacza, potwór będzie raczej kontratakował, niż unikał ciosów. Jeśli zaś chce uniknąć starcia i uciec od Badaczy, będzie unikał ciosów, wyczekując okazji do ucieczki.

Wiele istot z mitów umie się posługiwać magią, rzucając czary jak każdy inny czarownik. W niektórych przypadkach rzucone przez potwora zaklęcie może być przedstawione jako manifestacja jego wewnętrznej mocy.

Potwór może nie mieć podanej listy umiejętności. W takim przypadku należy pamiętać, że większość z nich posiada takie umiejętności jak: Nasłuchiwanie, Ukrywanie czy Spostrzegawczość. Strażnicy powinni uzupełnić potrzebne umiejętności, posługując się opisami innych istot jako wskazówkami.

Bogowie mitów i niektóre mityczne potwory są wielowymiarowi. To oznacza, że żyją jednocześnie zarówno w naszej rzeczywistości, jak i w innej, wykraczającej poza ludzkie pojmowanie. Z tego względu nie można ich de facto zabić. Mimo że Zewnętrzni Bogowie i Wielcy Przedwieczni posiadają określoną liczbę punktów Wytrzymałości, to jeśli spadną one do 0 lub poniżej 0, takie istoty nie zostają zabite ani nie tracą przytomności. Zostają natomiast odpędzone lub zmuszone do powrotu tam, skąd przyszły. Zwykłe obrażenia nie zrobią krzywdy ani nie osłabią mocy takich istot. Odpędzone lub zmuszone do wycofania, zawsze będą mogły powrócić.

POTWORY A BADACZE

Możliwe jest, że Badacze pokonają niektóre potwory w walce. W starciu z innymi ich jedyną szansą na przetrwanie jest ukrycie się lub ucieczka. Istoty z głębin, byakhee, kroczący między światami, ogniste wampiry, ghasty, ghule, słudzy Gla'akiego, mi-go, księżycowe bestie, nocne zmory, szczurowce, mieszkańcy piasków, wężowi ludzie, insekty z Shaggai, tcho-tcho i oczywiście kultyści mogą być pokonani w walce przez grupę Badaczy. Jest to powód, dla którego tak wiele scenariuszy skupia się na konfliktach z kultystami, istotami z głębin, mi-go czy ghulami – stanowią oni bowiem zagrożenie zbliżone do człowieka. Takie stworzenia z mitów na pierwszy rzut oka mogą przypominać ludzi, zarówno pod względem swoich słabości, jak i rozmiaru. Uważaj jednak z uczłowieczaniem takich istot. Jak wspomniano wcześniej, ich cele, wiedza oraz zdolności powinny być skomplikowane, a nawet niemożliwe do zrozumienia przez człowieka. Ich zachowanie będzie nieprzewidywalne, a sam ich widok może doprowadzić dociekliwego Badacza do szaleństwa.

WYMOWA NAZW MITYCZNYCH ISTOT

Lovecraft umyślnie tworzył niemożliwe do wymówienia nazwy istot, żeby uczynić je jeszcze bardziej obcymi. Nie jest to oficjalna wersja, a jedynie wskazówka, jak wymawiają je autorzy.

Istota	Wymowa
Abhoth	AB-hot(h)
Atlach-Nacha	At-LACZ NACZ-a
Azathoth	AZ-a-t(h)oth
Bokrug	BO-krug
Byakhee	BIAK-hi
Chaugnar Faugn	SZAG-ner FAU(G)N
Chtonianin	CHTO-nia-nin
Cthugha	KTU-ga
Cthulhu	k(u)-TU-lu
Cyaegha	SJ(A)E-ga
Daoloth	Da-o-lot(h)
Dhole	D(H)O-le
Eihort	IJ-hort
Ghast	G(h)AST
Ghatanothoa	ga-ta-no-T(H)O-a
Gla'aki	GLA-a-ki
Gnophkeh	nof-KEI
Ithaqua	i-T(H)A-kua
Lloigor	LOJ-gor
Nyarlathotep	NIAR-LA-to-tep
Nyogtha	ni-JOG-ta
Quachil Uttaus	KUA-czil u-TAUS
Rhan-Tegoth	ran TI-got(h)
Shaggai	szag-GAI
Shoggoth	SZO-goth
Shub-Niggurath	szub-NIG-ur-at(h)
Shudde M'ell	szu-di-MEL
Tcho-tcho	czo-czo
Tsathoggua	tsa-TAUG-ua
Tulzscha	TULZ-sza
Ubbo-Sathla	U-bo SAT(H)-la
Xiclotl	ZIK-lotl
Y'golonac	I-go-LO-nak
Yibb-Tstll	jib-TST-tul
Yig	JIG
Yog-Sothoth	JOG(H)-sot(h)-ot(h)
Yuggoth	JUG-got(h)
Zhar	ZAR

WALKA

Z założenia każdy potwór (z kilkoma wyjątkami) posiada umiejętność Walki, która obejmuje wszystkie rodzaje ataków – kopnięcia, użycie pazurów, ugryzienia, uderzenia macką, łokciem, głową itp. Jeśli istota posługuje się bronią białą, wówczas również należy skorzystać z umiejętności Walka. Bądź kreatywny, interpretując sposób walki potwora. Każdy opis przedstawia, jak potwór przeprowadza normalnie ataki, a słowa kluczowe, takie jak ugryzienie lub kopnięcie, mogą podsunąć Strażnikowi pomysł rozróżnienia poszczególnych ataków. Otoczenie i okoliczności mogą również stanowić dodatek do opisywanych ciosów i zadawanych obrażeń: Badacz może zostać zmiażdżony między słoniem a drzewem; ghul może roztrzaskać głowę Badacza o nagrobek itp.

Zwyczajny atak potwora może się powtarzać za każdym razem, jednak to może sprawić, że walka stanie się nudna i powtarzalna. Wykorzystanie obrażeń przypisanych do standardowego ataku potwora uwalnia Strażnika od konieczności dostosowywania obrażeń do każdej odmiany ataku. Dzięki temu Strażnik ma większą swobodę w efektownym i kreatywnym opisaniu zadawanych przez potwora ciosów. Strażnik w żaden sposób nie zyskuje ani nie traci na różnicowaniu metod ataku potwora – po prostu sprawia, że historia nabiera tempa i jest bardziej emocjonująca.

Istota z głębin może przeprowadzić następujący atak:
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO (1K4)
Wykorzystując tę umiejętność, Strażnik może opisać przeprowadzony atak w dowolny przedstawiony poniżej sposób. Bez względu na rodzaj przeprowadzonego ataku, dla ułatwienia rozgrywki, rozpatrujemy tę samą wartość obrażeń: 1K6+1K4.

- *Istota z głębin rozrywa pazurami klatkę piersiową Harveya, rozcinając jego ubranie.*
- *Istota z głębin szarżuje na Harveya, chwytając go i rzucając nim o ziemię.*
- *Wierzgając niczym koń, istota z głębin uderza Harveya prosto w brzuch.*
- *Istota z głębin chwyta Harveya za kurtkę, wbijając jego głowę w kruszący się tynk ściany w hotelu Gilman House.*

POTWORY I MANEWRY

Podczas wykonywania manewrów skorzystaj z umiejętności Walka potwora. Zwróć uwagę na jego Krzepę, która jest tutaj istotnym czynnikiem. Jeśli przeciwnik posiada wartość Krzepy wyższą o 3 od wartości Krzepy napastnika, manewr zakończy się fiaskiem. Potwór o Krzepie równej 2 lub więcej nigdy nie otrzyma kości karnej podczas wykonywania manewru przeciwko człowiekowi. Największym przeciwnikiem, przeciwko któremu człowiek (z maksymalną Krzepą 2) może zastosować manewr, będzie istota o Krzepie 4 (koń, starsza istota itp.). Nadal jednak człowiek, nawet najlepiej zbudowany, otrzyma dwie kości karne do przeprowadzanego ataku w związku z dużą różnicą w Krzepie.

Podczas walki potwory mogą korzystać z tych samych manewrów, którymi mogą się posługiwać ludzie. Strażnik powinien wyobrazić sobie potwora i zastanowić się, jak skutecznie wykorzystać przewagę wynikającą z jego budowy ciała. Jeśli posiada macki, ręce czy szczypce, może pochwycić przeciwnika. Jeżeli ma olbrzymią paszczę, może się wgryźć w swoją zdobycz. Duże stworzenia mogą zwyczajnie przygnieść i unieruchomić przeciwnika masą ciała, a następnie go zmiażdżyć. Pochwyceni przeciwnicy są unieruchomieni w uścisku, dopóki nie wykonają udanego testu przeciwstawnego Siły lub odpowiedniego manewru, który pozwoli im się uwolnić.

Mroczne młode walczy przeciwko grupie Badaczy. Stwór może przeprowadzić pięć oddzielnych ataków w swojej rundzie, zgodnie z kolejnością ZR. Jeden z ataków może być tratowaniem.

Pierwszy atak: *Mroczne młode podnosi jedno ze swoich licznych kopyt i chce nadepnąć na bezsilnego Badacza. Gracz nie zdaje testu i nie może uniknąć ataku. Wykonując test Walki dla potwora, Strażnik osiąga normalny sukces i zadaje obrażenia równe Modyfikatorowi Obrażeń (4K6), uzyskując wynik 11.*

Drugi atak: *Tym razem mroczne młode sięga macką w stronę Badacza, aby go pochwycić. W tym celu przeprowadza manewr; oczywiście mroczne młode posiada większą Krzepę niż jakikolwiek Badacz, więc nie otrzymuje żadnej kości karnej do rzutu. Strażnik osiąga ekstremalny sukces. Badacz nie zdołał uniknąć ataku i zostaje pochwycony, a następnie uniesiony wysoko w powietrze. Zostaje z niego wyssane 12 punktów Siły. Mroczne młode będzie trzymało nieszczęśnika w górze, dopóki ten nie zostanie całkowicie wyssany.*

Trzeci atak: *Dwoje Badaczy wsiada do furgonetki. Pamiętaj, że mroczne młode posiada 70 INT, czyli tyle samo co większość Badaczy. Istota zdaje sobie sprawę z tego, czym jest furgonetka, i postanawia ją stratować. Aktualnie pojazd jest nieruchomy, więc Strażnik pozwala na automatyczny sukces. Wykonuje jednak test, aby sprawdzić, czy wynik nie okaże się krytyczną porażką lub ekstremalnym sukcesem. Normalnie atak zakończyłby się niepowodzeniem. Na kościach nie wypadła jednak krytyczna porażka, więc w tym przypadku atak przeciwko nieruchomemu obiektowi jest udany. Atak zadaje (6K6) 17 punktów obrażeń. Każde pełne 10 punktów obrażeń zmniejsza Krzepę pojazdu o 1 punkt.*

Czwarty atak: *Strażnik decyduje, że mroczne młode zirytowane tym, jak trudna do pokonania okazała się ciężarówka, spróbuje przewrócić pojazd. Furgonetka posiada Krzepę na poziomie 6 (otrzymała 1 punkt obrażeń, ale jej bazowa Krzepa wynosi 6), czyli o 1 więcej niż Krzepa potwora. Mroczne młode może użyć swojego manewru, ale otrzymują 1 kość karną. Samochód wciąż się nie porusza, więc dopóki Strażnik nie rzuci na kościach krytycznej porażki, atak potwora będzie udany. Strażnik rzuca 24 lub 14 (uwzględniając kość karną) i wybiera wyższy rzut, wciąż uzyskując trudny sukces. Wartość* ***Krzepy*** *potwora (patrz strona 310) umożliwia mu podniesienie czegoś, co ma Krzepę o 1 większą od niego. Mroczne młode przechyla furgonetkę, która ląduje z trzaskiem na boku.*

W ostatnim ataku mroczne młode gwałtownie rzuca się na pobliskiego Badacza, próbując go kopnąć. Strażnik osiąga trudny sukces. Gracz także wyrzuca na kościach wynik oznaczający trudny sukces, dzięki czemu jego postać unika ciosu.

Po przeprowadzeniu udanego manewru potwór może:

- Powalić Badacza na podłogę, co zapewni mu kość premiową do kolejnego ataku, jeśli Badacz wciąż będzie leżał na podłodze.
- Wypchnąć Badacza przez okno lub zepchnąć z klifu.
- Rozbroić Badacza, wytrącając mu z ręki ten irytujący „grzmiący kij".
- Chwycić Badacza macką, co zapewni mu kość premiową do następnego ataku, jeśli Badacz będzie duszony lub zostanie rzucony o ścianę.
- Jeżeli rozmiar potwora jest wystarczający, może on pochwycić Badacza i unieść go w powietrze w następnej rundzie, prawdopodobnie odlatując z nim w dal lub trzymając go w wijących mackach wysoko w górze.
- Standardowy samochód posiada Krzepę na poziomie 5, więc każdy potwór z Krzepą 3+ może uszkadzać pojazdy. Większe istoty mogą nawet pochwycić pojazd z Badaczami siedzącymi w środku. Zupełnie jak rozdrażnione dziecko ciskające kartonowym pudełkiem po płatkach śniadaniowych.

POTWORY I KONTRATAK

O ile potwór nie próbuje uciekać lub nie okaże się szczególnie przebiegły, powinieneś reagować na ataki wymierzane przez Badaczy, wykonując kontratak zamiast uników. Podczas wykonywania kontrataku potwór powinien skorzystać ze swojej bazowej umiejętności Walki. Potwór, który posiada więcej niż jeden atak w rundzie, może wykonać tyle samo uników lub kontrataków, zanim przeciwnicy otrzymają kości premiowe za przewagę liczebną (patrz **Przewaga liczebna**, str. 119 i 460). Dlatego ghul z trzema atakami w rundzie może wykonać trzy kontrataki, zanim jego przeciwnicy zyskają kości premiowe do swoich ataków. Wobec niektórych stworzeń z mitów Badacze nie otrzymują kości premiowych za przewagę liczebną.

ZABICIE POTWORA

Zamiast deklarować, że potwór lub przeciwnik jest martwy, Strażnik powinien opisać, co widzą Badacze. Monstrum przestało się poruszać, wydaje się, że jego ciało się topi, gęsty zielony płyn wylewa się z dziury w jego ciele i tak dalej. Pamiętaj, że te potwory są dziwnymi i obcymi istotami; ustalenie, że są martwe, nie powinno być proste. Niektóre potwory (gdy są nieprzytomne lub ich punkty Wytrzymałości spadną do zera) mogą sprawiać wrażenie martwych, a kilka chwil lub godzin później podnieść się, aby zemścić się na swoich oprawcach. Jedynie udane testy Pierwszej Pomocy lub Medycyny mogą potwierdzić przypuszczenia o ewentualnej śmierci takiej istoty.

POTWORY A MAGIA

Im wyższą wartość cech MOC i INT posiada potwór, tym bardziej prawdopodobne jest, że może się posługiwać magią i rzucać czary. Można przyjąć, że stwory z MOC i INT na poziomie 50–100 mogą znać 1K6 czarów. Wybierając zaklęcia, rozważ naturę i cel potwora. Zachęcamy Strażników, aby dostosowywali i zmieniali czary wedle własnych potrzeb i tego, co ich zdaniem pasuje do danych istot mitów. Przy pierwszym rzucaniu czaru przez potwora nie jest wymagany test. Przeznacz wymaganą liczbę punktów Magii, ale pomiń wszelkie koszty punktów Poczytalności lub testy Poczytalności.



Dla każdego potwora podano sugerowane rodzaje czarów. Strażnik może wedle uznania dodać również inne zaklęcia.

Stworzenia mitów często są wyznawcami jednego lub więcej Zewnętrznych Bogów lub Wielkich Przedwiecznych. Należy przyjąć, że mogą znać przynajmniej jedno zaklęcie, aby nawiązać kontakt, wezwać lub przywołać swoich władców.

W **Rozdziale 12: Księga Zaklęć** zamieszczono szczegółowe opisy czarów. Zachęcamy jednak Strażników, aby dostosowywali zaklęcia do swoich potrzeb i korzystali z głębszych wersji; w końcu te istoty to nie są bezmyślni ludzcy czarownicy badający tajniki magii, ale ucieleśnienia mitów we własnych przerażających osobach!

CZĘŚĆ 1: POTWORY MITÓW

Ta część przedstawia wynaturzenia mitów Cthulhu – istoty ze świata rzeczywistego i spoza niego. Opisane w niej potwory są w większości odrażające dla ludzi pod względem wyglądu i oblicza. Stanowią zagrożenie zarówno dla umysłu, jak i ciała Badacza.

Należy pamiętać, że te wcielenia mitów nie są jednolite pod względem wyglądu i można je rozróżnić nawet w obrębie tej samej rasy.

Podczas wprowadzania w przygodzie potwora z mitów Strażnik powinien unikać przedstawiania graczom tylko aspektu wizualnego. Zarówno zapach, jak i dźwięk są ważnymi elementami, tak samo jest z nieziemską atmosferą tworzoną przez takie istoty. Jak podaje *Necronomicon*: „Po plugastwie Ich poznacie".

BEZKSZTAŁTNY POMIOT

[…] gdy ludzie z K'n-yan zeszli w czarne otchłanie ze swymi wielkimi reflektorami, znaleźli żywe istoty, które przelewały się ciemnymi tunelami i oddawały cześć onyksowym i bazaltowym posągom Tsathoggui. Nie były jednak podobne do ropuch jak on sam. Wyglądały znacznie gorzej: bezpostaciowe kawały lepkiego, czarnego śluzu, przybierające chwilowo kształty w różnych celach. Badacze nie tracili czasu na bliższe obserwacje, a ci, którym udało się ujść z życiem, zamknęli przejścia […].

– H.P. Lovecraft i Zealia Bishop, *Wzgórze*, tłum. Andrzej Ledwożyw

Te czarne, wielopostaciowe istoty potrafią w mgnieniu oka zmienić kształt, od stworów przypominających ropuchy aż po podłużne stworzenia z setką szczątkowych odnóży. Mogą się przeciskać przez wąskie szczeliny i powiększać swoje kończyny. Są ściśle związane z Tsathogguą. Można je spotkać w świątyniach tego bóstwa lub ciemnych jaskiniach.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Bezkształtny pomiot posiada 25% szans na posługiwanie się 1 zaklęciem. 2% spośród nich zna wiele czarów.

BEZKSZTAŁTNY POMIOT, zmiennokształtny koszmar

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	90	od (1K6+6) ×5 do (6K6+6) ×5
KON	50	3K6 ×5
BC	120	od (1K6+12) ×5 do (6K6+12) ×5
ZR	95	(2K6+12) ×5
INT	65	(2K6+6) ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 17
Średni Modyfikator Obrażeń: +2K6
Średnia Krzepa: 3
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 12

Ataki

Ataki w rundzie: 2 (ograniczenie do jednego Ugryzienia w rundzie).

Walka: Z powodu płynności i ogromnej liczby form, jakie może przyjąć, pomiot potrafi atakować na różne sposoby: macką, biczem czy innymi formami kończyn, którymi można tłuc lub smagać przeciwnika.

Ugryzienie: Ofiara zostaje natychmiast połknięta. W każdej następnej rundzie otrzymuje 1 punkt obrażeń w wyniku duszenia. W każdej kolejnej rundzie obrażenia wzrastają o jeden punkt (np. w drugiej rundzie otrzymuje 2 punkty obrażeń itd.). Połknięta osoba nie może nic zrobić, jednak towarzysze mogą przyjść jej z pomocą, zabijając potwora i uwalniając ją. Bezkształtny pomiot może atakować Ugryzieniem raz na rundę, połykając kolejne ofiary, dopóki suma ich BC nie osiągnie równowartości jego BC. Trawiąc ofiarę, potwór może kontynuować walkę, ale nie może się przemieszczać bez uprzedniego zwrócenia tego, co połknął.

Pochwycenie (manewr): Pomiot chwyta przeciwnika macką uformowaną na kształt bicza; jej zasięg liczony w metrach zawsze wynosi 1/5 BC potwora.

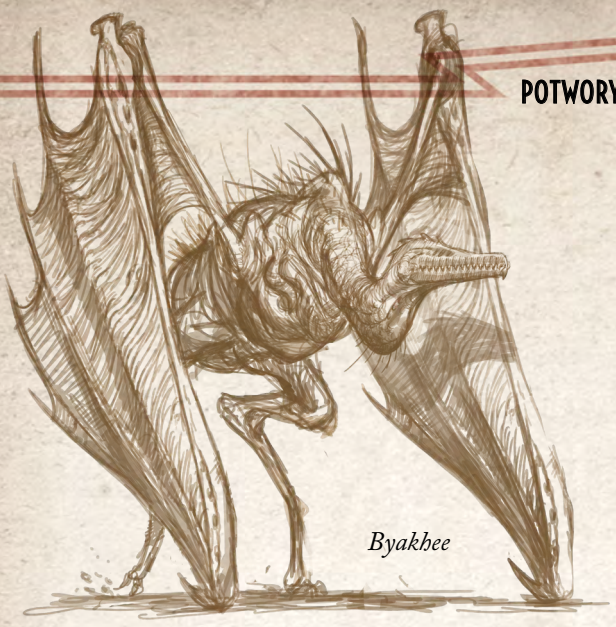
Walka 60% (30/12), obrażenia 2K6 + MO
Pochwycenie (manewr) obrażenia 1K6 + MO
Ugryzienie 30% (15/6), obrażenia od połknięcia
Unik 47% (23/9)

Pancerz: Pomioty są odporne na wszelką zwykłą i magiczną broń – zadane rany zasklepiają się natychmiast po tym, jak je zadano. Zaklęcia, ogień, substancje chemiczne i tym podobne ataki zadają normalne obrażenia.

Utrata Poczytalności: 1/1K10 PP za ujrzenie bezkształtnego pomiotu.



Bezkształtny pomiot



Byakhee

BYAKHEE

[…] wybiegło z rytmicznym trzepotem stado oswojonych, wyszkolonych stworów – skrzydlatych hybryd […]. Nie do końca były to kruki, nie do końca krety, nie do końca myszołowy, mrówki ani nietoperze wampiry, ani też rozkładające się ludzkie zwłoki – raczej coś, czego nie mogę i nie wolno mi wspominać.

– H.P. Lovecraft, *Święto*, tłum. Maciej Płaza

Ta międzygwiezdna rasa często służy Hasturowi Nieopisywalnemu i może być wzywana, by brać udział w rytuałach. Jako stworzona ze zwykłej materii jest wrażliwa na zwyczajną broń, taką jak pistolety.

Byakhee zamieszkują przestrzeń kosmiczną i nie posiadają kryjówek na Ziemi. Mogą być jednak przywołane, aby wypełniać polecenia lub służyć jako wierzchowce, niosące jeźdźców w przestrzeń międzygwiezdną.

Zdolności specjalne

Lot: Byakhee potrafią latać w przestrzeni kosmicznej i nosić na grzbiecie jeźdźca. Należy jednak pamiętać, że jeździec potrzebuje ochrony przed działaniem próżni oraz przejmującego chłodu. Mogą w tym pomóc odpowiednie zaklęcia i eliksiry (np. kosmiczny miód).

Zaklęcia: Byakhee mają 40% szans na posługiwanie się 1K4 zaklęciami. Czary te mogą się odnosić do Hastura i powiązanych z nim istot.

BYAKHEE, gwiezdny rumak

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	90	5K6 ×5
KON	50	3K6 ×5
BC	90	5K6 ×5
ZR	65	(3K6+3) ×5
INT	50	3K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 14
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 5/16 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Byakhee może uderzać szponami albo wlecieć z impetem w swoją ofiarę i zadać jej poważne obrażenia.
Wgryzienie (manewr): Jeśli byakhee skutecznie ugryzie ofiarę, przywiera do niej i zaczyna wysysać z niej krew. Począwszy od pierwszej rundy, gdy byakhee pozostaje wgryzione, przez każdą kolejną wysysanie krwi pozbawia ofiarę 3K10 punktów Siły aż do śmierci, gdy S wyniesie 0. Zazwyczaj byakhee przy tej formie ataku pozostaje wgryzione, dopóki ofiara nie zostanie całkowicie wyssana lub aż nie zda pomyślnie przeciwstawnego testu Siły. Jeśli ofiara uniknie śmierci, może odpocząć i odzyskać utraconą krew (także dzięki transfuzjom) w tempie 1K10+5 punktów Siły na dzień rekonwalescencji. Byakhee może w ten sposób trzymać jedną ofiarę naraz.
Walka 55% (27/11), obrażenia 1K6 + MO
Wgryzienie (manewr) obrażenia 1K6 oraz 3K10 S na rundę (wyssanie krwi, jedna ofiara)
Unik 35% (17/7)
Pancerz: 2 punkty futra i grubej skóry.
Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Spostrzegawczość 50%.
Utrata Poczytalności: 1/1K6 PP za ujrzenie byakhee.

Czy byakhee posiadają możliwość zaginania przestrzeni? Niektórzy przypuszczają, że ta moc przejawia się poprzez pewien organ wewnętrzny, czasami znany jako „hune". Są też tacy, których interesuje potencjalne zastosowanie takich organów jako broni lub metody transportu.

Być może organ ten znajduje się jako eksponat w jakimś zapomnianym muzeum lub laboratorium i czeka na nieświadomego naukowca, aby ujawnić swoje koszmarne tajemnice.

CHTONIANIN

[…] z wijącymi się mackami i szaroczarnym, workowatym ciałem... […] W istocie nie mogłem dostrzec żadnych wyróżniających się cech, poza wijącymi się na oślep mackami. Ale nie – tak! – guz w górnej części ciała... prawdopodobnie mieścił swego rodzaju mózg, zwój nerwowy, czy też jakiś inny organ, kierujący ruchami tego obmierzłego potwora!

– Brian Lumley, *Kretochłony*, tłum. Stefan Baronowski

Te stwory są jak ogromne żyjące w ziemi kałamarnice, a ich wydłużone, robakowate ciała pokryte są śluzem. Ich nadejście zwiastuje zawodzący dźwięk. Ci potężni kopacze żyją ponad tysiąc lat i są opiekuńczy wobec swoich młodych. Można ich opisać jako mieszankę nadzwyczajnych cech, są bowiem niepodobni do czegokolwiek innego na tej planecie. Najpotężniejszym z chtonian jest olbrzymi Shudde M'ell.

Chtonianie na wszystkich etapach rozwoju porozumiewają się ze sobą telepatycznie bez względu na odległość. Mogą także wyczuwać obecność innych umysłów. Jedynie dorośli przedstawiciele tej rasy potrafią telepatycznie kontrolować umysły istot innych ras, wykorzystując swoją moc.

Chtonianie potrafią bez najmniejszego trudu drążyć w skale i nie muszą oddychać, aby żyć. Dorośli przedstawiciele tego gatunku mogą wytrzymać ogromne temperatury, dochodzące nawet do 4000oC. Jest wielce prawdopodobne, że większość chtonian żyje bliżej jądra planety, a jedynie garstka z nich – wygnańcy, tułacze lub osobniki przypadkowo pochwycone przez wypływającą magmę – przemierza zewnętrzną, zimną powłokę, gdzie żyje człowiek. Być może chtonianie migrują tu okresowo, aby się rozmnażać, ponieważ ich młode nie są odporne na wysokie temperatury. Tak naprawdę nie znamy ich motywacji.

Dorośli chtonianie mogą powodować trzęsienia ziemi.

Chtonianie są bardzo wrażliwi na wodę. Powłoka śluzu chroni ich przed niewielkimi ilościami wody, ale pełne zanurzenie jest dla nich śmiertelnym zagrożeniem. Podczas drążenia tuneli starają się unikać większych pokładów wody, wykrywając względnie słabe echo zbiorników i osadów wodnych.

Chtonianie zamieszkują cały świat, żyją nawet pod bazaltową powłoką dna oceanów. W zachodniej Afryce leży tajemnicze miasto G'harne, które często odwiedzają. Mówi się, że eony temu mogli być tam uwięzieni.

Ogólny opis i wyjściowe charakterystyki dotyczą w pełni dorosłych przedstawicieli chtonian, którzy między wylinkami osiągnęli już ostatnie stadium rozwoju (imago). To ten rodzaj najczęściej mogą spotkać Badacze. Końcowy fragment opisu porównuje wszystkie sześć etapów rozwoju. Można się bowiem natknąć na gniazdo młodych lub grupę chtonian w różnych stadiach rozwoju.

Zdolności specjalne

Telepatyczna Władza Chtonian: Chtonianie mogą użyć telepatii, aby kontrolować ludzki umysł. Nie robią tego jednak często, chyba że ofiara posiada coś, czego pragną, na przykład niezwykłe, sferyczne formacje mineralne. Cel może spróbować się oprzeć pojedynczemu chtonianinowi, wykonując przeciwstawny test Mocy. Pokonana ofiara zostaje uwięziona w miejscu, w którym została zaatakowana. Na początku może się poruszać w obrębie około półtora kilometra, jednak później obszar ten stopniowo się zmniejsza. Chtonianin zbliża się, aż ofiara nie będzie mogła opuścić pomieszczenia, w którym się znajduje, ani nawet ruszyć się z miejsca. Gdy nieszczęśnik jest unieruchomiony, chtonianin wdziera się przez podłogę i zbiera swoje żniwo. Jeśli ofiara uświadomi sobie, że jest pod wpływem władzy chtonianina, więź może zostać zerwana dzięki udanemu przeciwstawnemu testowi Mocy. Jeśli ofiara zetknęła się już kiedyś z tymi istotami, udany test Inteligencji pozwala uświadomić sobie zagrożenie.

Chtonianin może się telepatycznie skontaktować z człowiekiem znajdującym się w dowolnym miejscu na Ziemi, jednak odnalezienie jego umysłu może mu zabrać trochę czasu.

Koszt kontaktu lub uwięzienia ofiary przez chtonianina wynosi jeden punkt Magii za każdy dzień. Każde 15 kilometrów odległości między chtonianinem a celem kosztuje kolejny punkt Magii. Kilku chtonian może się zebrać, aby dodać swoje punkty Magii i w ten sposób zniwelować efekt dużej odległości. Należy jednak pamiętać, że każdy z nich wykonuje test Mocy osobno.

Skontaktowanie się z innym chtonianinem nie kosztuje nic, bez względu na odległość.

Mówi się, że chtonianie mogą wysysać z ludzi punkty Magii, ale nikt nigdy nie potwierdził tego zjawiska.

Ataki Trzęsieniem Ziemi: Wszyscy dorośli chtonianie mogą wywoływać trzęsienia ziemi. Siłę trzęsienia można określić, sumując MOC wszystkich zaangażowanych chtonian i dzieląc wynik przez 100. Otrzymany wynik to siła trzęsienia ziemi w skali Richtera, ale tylko w promieniu pierwszych 100 metrów. W promieniu następnych 100 metrów siła pomniejszona jest o jeden stopień i tak co 100 metrów, aż trzęsienie ziemi stanie się niezauważalne. Opcjonalnie chtonianie mogą zmniejszyć siłę trzęsienia w jego epicentrum – każdy stopień mniej w epicentrum zwiększa średnicę trzęsienia o kolejne 100 metrów.

Przynajmniej połowa chtonian zaangażowanych w wywołanie trzęsienia ziemi musi się znajdować w jego epicentrum. Każdy chtonianin musi wykorzystać ilość punktów Magii równą najwyższemu natężeniu trzęsienia w stopniach Richtera. Najpotężniejsze trzęsienia znane z historii osiągały 9 stopni w skali Richtera, choć geologiczne dowody wskazują, że wstrząsy mogły być o wiele silniejsze.

Zaklęcia: Dorosły osobnik ma 50% szans na znajomość 1K6 zaklęć, z których większość dotyczy Shudde M'ella i Wielkich Przedwiecznych związanych z naszą planetą, na przykład Cthulhu, Y'golonaka, Yiga itp.

CHTONIANIN, DOROSŁY, kopacz z mackami

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	260	3K6 x25
KON	200	(3K6+30) x5
BC	260	3K6 x25
ZR	35	2K6 x5
INT	90	5K6 x5
MOC	90	5K6 x5

PW: 46
Średni Modyfikator Obrażeń: +5K6
Średnia Krzepa: 6
Średnia wartość PM: 18
Ruch: 6/1 (ryjąc)



Chtonianin

Ataki

Ataki w rundzie: 1K8 (atak miażdżący może być użyty tylko raz w rundzie).

Walka: Zbliżenie się do tych istot jest bardzo niebezpieczne. W każdym momencie mogą uderzyć przeciwnika mackami lub zmiażdżyć go swoim olbrzymim cielskiem.

Pochwycenie i Wysysanie (manewr): W każdej rundzie chtonianin może zaatakować za pomocą 1K8 macek, z których każda zadaje obrażenia równe połowie Modyfikatora Obrażeń istoty (zaokrąglone w dół). Jeśli macka trafi nieszczęśnika, uczepia się go i drąży sobie drogę do żywotnych organów ofiary, wysysając krew i płyny ustrojowe. Powoduje to utratę 3K10 punktów Kondycji na rundę. Gdy KON spadnie do zera, ofiara umiera. Utracone w ten sposób punkty Kondycji nie mogą zostać odzyskane. Macka może jednocześnie wysysać tylko jedną ofiarę, ale wciąż może być użyta do kontrataku – chtonianin wymachuje przytwierdzonym do niej ciałem nieszczęśnika niczym kulą na łańcuchu.

Macki przyssane do ciała ofiary pozbawiają ją punktów KON w każdej rundzie. Każda z macek może zaatakować inny cel lub wszystkie mogą się skupić na tej samej ofierze.

Zmiażdżenie: Chtonianin może wykorzystać swe ogromne cielsko, aby zmiażdżyć przeciwnika. W trakcie wykonywania tego ataku może równocześnie kontynuować wysysanie pochwyconych wcześniej ofiar. Chtonianin unosi się, a następnie opada całym ciężarem na grupę nieszczęśników: obszar ataku ma kolisty kształt, a średnica liczona w metrach wynosi tyle, ile BC chtonianina dzielona przez 50. Badacz znajdujący się w zasięgu miażdżącego ataku musi wykonać udany test ZR, Uniku lub Skakania, inaczej straci tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi pełny Modyfikator Obrażeń potwora.

Walka 75% (37/15), obrażenia 2K6 (uderzenie mackami)

Pochwycenie i Wysysanie (manewr) obrażenia 2K6 + wysysanie krwi (pochwycenie mackami)

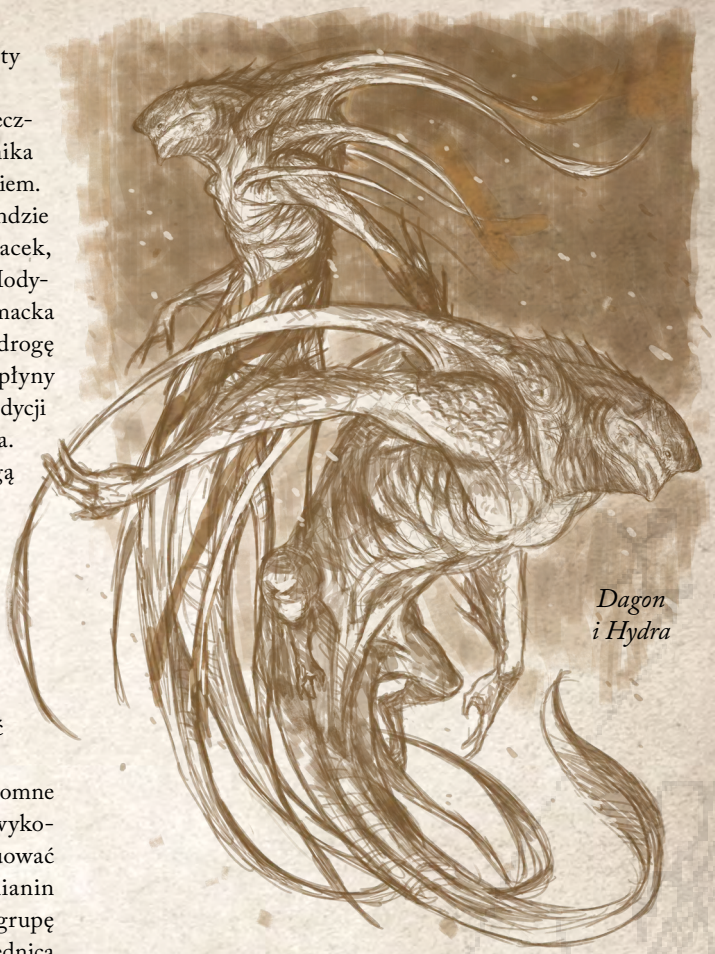
Zmiażdżenie 80% (40/16), obrażenia równe MO (ciężar ciała, grupa)

Unik 17% (8/3)

Pancerz: 5 punktów twardej skóry i mięśni; regeneracja przywraca 5 punktów Wytrzymałości na rundę, ale przestaje działać, gdy punkty Wytrzymałości spadną poniżej 1.

Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 punktów Poczytalności za ujrzenie dorosłego chtonianina; 1/1K10 punktów Poczytalności za spotkanie młodszego przedstawiciela gatunku; żadnej straty punktów Poczytalności za ujrzenie młodych.

Chtonianie nie posiadają prawie żadnych słabości. Przeprowadzone przez zaledwie kilku (szalonych) czarodziejów badania dowiodły, że rasa ta jest rzekomo wrażliwa na Znak Starszych Bogów oraz pełne zanurzenie w wodzie.



Dagon i Hydra

DAGON I HYDRA (UNIKATOWE ISTOTY)

[…] potężne, obmierzłe jak Polifem, zdumiewające niczym potwór z koszmarnych snów śmignęło w stronę obelisku, zarzuciło nań gigantyczne, łuskowate ramiona […].

– H.P. Lovecraft, *Dagon,* tłum. Maciej Płaza

Ojciec Dagon i Matka Hydra to prastare istoty z głębin, które urosły do ogromnych rozmiarów (około sześciu metrów) i liczą pewnie miliony lat. Są władcami istot z głębin i przewodzą im w kulcie Cthulhu. W przeciwieństwie do Cthulhu i jego sług są aktywne i mogą się przemieszczać, chociaż rzadko można je spotkać. Statystyki Dagona i Hydry są identyczne. Możliwe jest, że więcej istot z głębin rozrosło się do podobnych rozmiarów i zyskało taką siłę jak ta, która została przedstawiona w opowiadaniu *Dagon* Lovecrafta.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Każde z nich zna wszystkie zaklęcia Przywołania i Spętania oraz zaklęcia Nawiązania Kontaktu.

DAGON I HYDRA, władcy istot z głębin

S 260	KON 250	BC 300	ZR 100
INT 100	MOC 150	PW 55	

Modyfikator Obrażeń: +6K6

Krzepa: 7

PM: 30

Ruch: 10/15 (pływając)

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Te ogromne stworzenia mogą zaatakować Badaczy w różny sposób: kopiąc, drapiąc pazurami, uderzając, tratując itp.

Walka 80% (40/18), obrażenia 1K6 + MO

Unik 50% (25/10)

Pancerz: 6 punktów twardej skóry.

Utrata Poczytalności: 1/1K10 PP za ujrzenie Dagona lub Hydry.

Czczenie Dagona przez ludzi wydaje się sięgać starożytności, a wiele jego kultów rozkwitało i ginęło na przestrzeni wieków. Takie kulty często działają publicznie, pokazując światu dobroczynne oblicze, a tylko członkowie wewnętrznego kręgu są świadomi ich prawdziwej natury i celu.

Wydaje się, że zarówno Fenicjanie, Sumerowie, Kananejczycy, jak i Filistyni czcili boga płodności o imieniu Dagon lub Dagan. Plemię Dogonów (Dogonowie) z Mali wyznaje kult wodno-lądowych, rybopodobnych duchów przodków, którzy przybyli na Ziemię w odległej przeszłości jako bliźnięta pochodzące z niewidzialnej gwiazdy. Ich powrót ma zapowiadać nową erę.

Wnikliwi naukowcy twierdzą, że rozwój Ezoterycznego Zakonu Dagona, cieszącego się popularnością wśród mieszkańców portów morskich i miast wzdłuż wybrzeża Nowej Anglii, jest czymś, co należy uważnie obserwować.

Niektórzy twierdzą, że Dagon i Hydra są zaledwie aspektami lub awatarami Wielkiego Cthulhu i stanowią elementy lub fragmenty tej olbrzymiej istoty, które nie zostały uwięzione w R'lyeh pod oceanem.

DHOL

Powierzchnia planety poniżej roiła się od gigantycznych Dholi i nawet w chwili gdy patrzył, jeden podniósł się na wysokość kilkuset stóp, zamierzając się nań swym zjadliwym, zbielałym ogonem.

– H.P. Lovecraft i E. Hoffman Price, *Przez Bramy Srebrnego Klucza*, tłum. Robert P. Lipski

Dhole to gigantyczne, podobne do robaków potworności. Nie pochodzą z Ziemi i na szczęście żaden z ich przedstawicieli nie przebywał na niej długo, ich rasa zdążyła bowiem zdewastować wiele innych światów. Nie lubią światła, ale nie czyni im ono krzywdy. Rzadko widuje się je w świetle dnia, a jeśli dochodzi do takiego spotkania, to tylko na planecie, którą wcześniej podbiły. Możliwe, że istnieją nieznane związki pomiędzy dholami i chtonianami. Podobne stwory, zwane bholami, istnieją w Krainach Snów.

DHOL, drążący potwór

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	2525	10K100 x5
KON	755	(1K100+100) x5
BC	2775	(1K100+⅕S) x5
ZR	10	1K4 x5
INT	35	2K6 x5
MOC	175	10K6 x5

PW: 353

Średni Modyfikator Obrażeń: wystarczający do spłaszczenia okrętu wojennego (+64K6)

Średnia Krzepa: 65

Średnia wartość PM: 35

Ruch: 15 (pełznąc) / 10 (drążąc)

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Potężne i szybko poruszające się dhole są bardzo niebezpieczne dla śmiertelników. Ich cios może być porównywalny z uderzeniem pociągu. Jeśli dhol zmiażdży Badacza, śmierć następuje automatycznie. Udany test Szczęścia pozwala na znalezienie dostatecznej ilości szczątków, aby umożliwić pochówek.

Atak Śluzem: Zamiast miażdżyć lub połknąć ofiarę, dhol może splunąć na nią masą obrzydliwego śluzu, wydobywającego się z jego paszczy na odległość 3–5 km. Śluz pokrywa obszar o średnicy liczonej w metrach równej 1% wartości BC potwora podzielonej na trzy: dhol z BC o wartości 2750 wypluje masę śluzu o średnicy około 9 metrów (27,5/3 metrów) – wystarczająco dużą, aby strącić samolot.

Każda żywa istota trafiona masą śluzu natychmiast zostaje ogłuszona i całkowicie pokryta tą wydzieliną. Uwolnienie się ze śluzu wymaga wykonania ekstremalnego testu Siły. Można próbować raz na rundę. Uwięziony w glutowatej masie Badacz nie może oddychać i zaczyna się topić.



Dhol

W dodatku żrąca substancja zadaje 1 punkt obrażeń za każdą rundę przebywania w niej. Efekt ten ustąpi, gdy tylko ofiara się z niej wyswobodzi.

Pochłanianie: Jeśli dhol połyka coś lub kogoś, pochłania wszystko na przestrzeni równej obszarowi ataku śluzem.

Walka 30% (15/6), obrażenia śmiertelne
Atak Śluzem 50% (25/10), obrażenia specjalne
Pochłanianie 80% (40/16), ofiara zostaje pochłonięta
Unik 6% (3/1)

Pancerz: Liczba punktów równa ⅕ wartości Mocy dhola.

Utrata Poczytalności: 1K4/1K20 PP za ujrzenie dhola.

Wielki czarodziej, Ay-i-Shak Przebiegły, pisał w swoich bluźnierczych pamiętnikach, że odwiedzał i zadawał się z bholami w Krainach Snów. Odkrył, że te ogromne istoty były prawdziwymi matkami dholi. W niepojęty i niezrozumiały dla ludzi sposób bhole mogły wysyłać swoje potomstwo w przestrzeni i w czasie na planety w Świecie Jawy. Ay-i-Shak pisze, że ledwo uszedł z życiem ze spotkania z dholem; jedynie złożona w porę ofiara z jego młodego asystenta, Mamouda, umożliwiła czarodziejowi ucieczkę.

GHAST

Odrażające stworzenia, które giną od światła […] Skaczą na długich, tylnych nogach […] Para żółtoczerwonych ślepi […] Ghasty naprawdę mają doskonale wyostrzony zmysł węchu […] Coś o rozmiarach niewielkiego konia wyskoczyło w szary półmrok – Carterowi zrobiło się niedobrze na widok tej kostropatej, nienormalnie wyglądającej bestii o twarzy osobliwie ludzkiej mimo braku nosa, czoła i innych ważnych elementów […] Porozumiewają się między sobą gardłowym pokasływaniem.

– H.P. Lovecraft, *Ku nieznanemu Kadath śniąca się wędrówka*, tłum. Maciej Płaza

Ghasty zamieszkują wyłącznie podziemny świat i wielkie jaskinie, do których nie dochodzi światło słoneczne. Kiedy są wystawione na jego działanie, chorują i umierają. Ghasty są kanibalami, pożerają siebie nawzajem, ale nie pogardzą również innymi istotami, które zdołają pochwycić.

Przerażające, półludzkie, dwunożne stworzenia ujeżdżane przez zaawansowanych technologicznie, ale zdegenerowanych moralnie ludzi zamieszkujących jaskinię K'n-Yan mogą się wywodzić od ghastów lub nawet być przedstawicielami tego gatunku. Jeśli to prawda, to ghasty najprawdopodobniej są wynikiem eksperymentów genetycznych wężowych ludzi. Mimo że są prymitywne i dzikie, ghasty dają się oswoić.

GHAST, odpychająca, wypaczona bestia

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	110	(3K6+12) x5
KON	70	4K6 x5
BC	130	(4K6+12) x5
ZR	65	(2K6+6) x5
INT	15	1K6 x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 20
Średni Modyfikator Obrażeń: +2K6
Średnia Krzepa: 3
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 10

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Ghasty dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni.

Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO
Unik 35% (17/7)

Pancerz: Brak.

Umiejętności: Ukrywanie 70%.

Utrata Poczytalności: 0/1K8 PP za ujrzenie ghasta.



Ghast



GHUL

Te postacie rzadko bywały całkiem ludzkie, ale często w różnym stopniu zbliżały się do człowieczeństwa. Większość miała ciała z grubsza dwunożne, ale pochylone do przodu i o jakby psim pokroju. Fakturę miały zwykle nieprzyjemnie gumowatą.

– H.P. Lovecraft, *Model Pickmana,* tłum. Maciej Płaza

Ghule to wstrętne humanoidalne stworzenia o psim wyglądzie, gumowatej skórze, kopytami zamiast stóp i ostrymi pazurami. Porozumiewają się językiem przypominającym mamrotanie i pojękiwanie. Ich ciało z reguły pokryte jest ziemią z grobów, która przylepia się do nich w trakcie pożywiania.

Ghule zamieszkują tunele wydrążone pod wieloma miastami, koncentrując się na cmentarzach i w starożytnych katakumbach. Mają powiązania z wiedźmami i poszukiwaczami wynaturzonych przyjemności, jednak przypadkowo napotkane osoby mogą raczej spodziewać się z ich strony ataku.

Według wiedzy tajemnej, człowiek może zmienić się w ghula, jednak ten proces jest długotrwały.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Ghule mają 15% szans na posługiwanie się 1K10 czarami.

GHUL, szyderczy pożeracz zwłok

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	80	(3K6+6) x5
KON	65	(2K6+6) x5
BC	65	(2K6+6) x5
ZR	65	(2K6+6) x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	65	(2K6+6) x5

PW: 13
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4
Średnia Krzepa: 1
Średnia wartość PM: 13
Ruch: 9

Ataki

Ataki w rundzie: 3

Walka: Nieuzbrojone ghule dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni. Mogą także wykorzystywać swoje brudne i ostre jak brzytwa pazury. Te sterczące szpony błyskawicznie rozcinają ludzkie ciało. W zadane w ten sposób rany może się łatwo wdać infekcja, jeśli nieszczęśnik nie otrzyma odpowiednio szybko pomocy medycznej.

Wgryzienie (manewr): Jeśli ghul ugryzie ofiarę, zaprzestaje ataków pazurami, wgryza się w ciało nieszczęśnika i rozszarpuje je, zadając mu 1K4 obrażeń na rundę. Ofiara może wykonać przeciwstawny test Siły, aby oderwać od siebie ghula i przerwać wgryzienie.

Walka 40% (20/8), obrażenia 1K6 + MO
Wgryzienie (manewr) obrażenia 1K4 na rundę
Unik 40% (20/8)

Pancerz: Broń palna i pociski wszelkiego rodzaju zadają jedynie połowę obrażeń, ułamki należy zaokrąglać w dół.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 70%, Skakanie 75%, Spostrzegawczość 50%, Ukrywanie 70%, Wspinaczka 85%.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie ghula.

Ghule mogą być prawdą kryjącą się za mitem o odmieńcach – legendą, że elfy porywają małe dzieci, pozostawiając w zamian „dzikie stworzenia". Na pierwszy rzut oka wydają się one ludzkie. Z czasem stają się jednak coraz dziwniejsze i obce, aż pewnego dnia, zwykle po osiągnięciu dojrzałości, znikają.



Ghul

GNOPHKEH

Wybrzuszenie płótna zdawało się pochodzić od ostrego rogu Gnoph-Keha – włochatej mitycznej istoty z lodowych pustkowi Grenlandii, która poruszała się czasem na dwóch, niekiedy na czterech, a jeszcze kiedy indziej na sześciu nogach.

– H.P. Lovecraft i Hazel Heald, *Horror w muzeum,* tłum. Robert P. Lipski

We wcześniejszych opowiadaniach Gnoph-Keh opisywany był jako pojedyncza istota. Później przekształcono go w gnophkeha – przedstawiciela rasy stworzeń, może nawet zdegenerowanego plemienia. Poniżej przyjmujemy założenie, że gnophkehowie to rzadko spotykana rasa istot związanych z Ithaquą.

Zazwyczaj można spotkać pojedynczego osobnika z rasy gnophkehów. Najczęściej występują oni na lodowcach, w ośnieżonych górach lub w skutych lodem, wyjątkowo mroźnych regionach. Niezwykle surowe zimy mogą stworzyć warunki umożliwiające im zejście na niziny. Jeśli jakieś ludzkie plemię

przyjęło nazwę na cześć legendarnego gnophkeha, mogą go traktować jako bóstwo lub zwierzę totemiczne.

Zdolności specjalne

Zamieć: Gnophkehowie posiadają zdolność przywoływania niewielkiej śnieżycy, która ogranicza widoczność do trzech metrów. Kosztuje to istotę 1 punkt Magii na godzinę i obejmuje obszar o promieniu 100 metrów od niej. Promień może zostać zwiększony o kolejne 100 metrów za każdy wydany dodatkowo punkt Magii. Zdarza się, że dwóch lub więcej gnophkehów połączy swoje PM, dzięki czemu wywołają olbrzymią zamieć. Śnieżyca zawsze będzie się skupiała wokół gnophkeha.

Za każde 15 minut spędzone przez Badacza w takiej zamieci, gracz musi wykonać udany test KON. W przeciwnym razie jego postać straci 1 punkt Wytrzymałości na skutek wychłodzenia (jeśli nie jest odpowiednio zabezpieczona przed wiatrem i mrozem). Należy pamiętać, że w trakcie trwania zamieci nie można odzyskać straconych PW.

Atak Zimnem: Gnophkeh może wytworzyć przejmujące zimno wokół swojego ciała, przeznaczając na to punkty Magii. Za każdy zużyty w ten sposób punkt Magii temperatura spada o 10°C na godzinę w promieniu 100 metrów. Jeśli zechce, potwór może połączyć oba rodzaje ataków (zamieć i zimno), aby rozpętać straszliwą lokalną burzę śnieżną.

Zaklęcia: Gnophkeh ma 75% szans na posługiwanie się 1K10 czarami.

GNOPHKEH, zły duch z lodowych krain

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	155	(2K6+24) x5
KON	110	(3K6+12) x5
BC	155	(2K6+24) x5
ZR	70	4K6 x5
INT	75	(1K6+12) x5
MOC	105	6K6 x5

PW: 26
Średni Modyfikator Obrażeń: +3K6
Średnia Krzepa: 4
Średnia wartość PM: 21
Ruch: 9



Gnophkeh

Ataki

Ataki w rundzie: 5 (możliwe tylko jedno pchnięcie rogiem w rundzie).
Walka: Gnophkeh może zaatakować ostrymi pazurami i staranować cel olbrzymim cielskiem.
Pchnięcie Rogiem: Raz w rundzie gnophkeh może zaatakować przeciwnika swoim straszliwym rogiem.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO
Pchnięcie rogiem 65% (32/13), obrażenia 1K10 + MO
Unik 35% (17/7)
Pancerz: 9 punktów chrząstek, twardej skóry i futra.
Utrata Poczytalności: 0/1K10 za ujrzenie gnophkeha.

GWIEZDNY POMIOT CTHULHU

Spoczywają pospołu w kamiennych domostwach w swym wielkim mieście R'lyeh – dzięki czarom potężnego Cthulhu oczekują dnia, w którym gwiazdy i Ziemia będą gotowe na Ich chwalebne wskrzeszenie.

– H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, tłum. Maciej Płaza

Te gigantyczne, ośmiornicowate stworzenia wyglądem przypominają samego Cthulhu, są jednak od niego mniejsze. Nie wszyscy mieszkańcy R'lyeh zostali uwięzieni, gdy miasto zostało zatopione. Niektórzy wciąż żyją w głębokich rowach oceanicznych, doglądani przez istoty z głębin. Inne spokrewnione z nimi stworzenia żyją także wśród gwiazd, na przykład istoty nawiedzające jezioro Hali na planecie niedaleko gwiazdy Aldebaran, znajdującej się w konstelacji Byka.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Każdy gwiezdny pomiot posługuje się 3K6 czarami.

GWIEZDNY POMIOT CTHULHU, satrapa Wielkiego Śpiącego

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	350	2K6 x50
KON	260	3K6 x25
BC	525	3K6 x50
ZR	50	3K6 x5
INT	105	6K6 x5
MOC	105	6K6 x5

PW: 78
Średni Modyfikator Obrażeń: +10K6
Średnia Krzepa: 11
Średnia wartość PM: 21
Ruch: 15/15 (płynąc)

Ataki

Ataki w rundzie: 4
Walka: Gwiezdny pomiot używa macek lub szponów, aby zadawać obrażenia bądź chwytać ofiary.
Walka 80% (40/16), obrażenia równe MO
Unik 26% (13/5)
Pancerz: 10 punktów skóry i sadła; pomioty regenerują 3 PW na rundę.
Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie gwiezdnego pomiotu.



Gwiezdny pomiot Cthulhu

GWIEZDNY WAMPIR

Mglisty zarys sylwetki powoli zaczął się stawać widoczny; krew wypełniła kontury ciała przybysza z kosmosu. Przypominał ogromną, czerwoną, mokrą galaretę. Szkarłatna masa z tysiącami macek zakończonych trąbkowatymi przyssawkami, które nieustannie się kołysały. Oślizgłe przyssawki naprzemiennie otwierały się i zamykały w krwiożerczym pożądaniu… Ta Rzecz była nabrzmiała i odrażająca; to było pozbawione głowy, twarzy i oczu cielsko złaknionego gwiezdnego potwora o ogromnych szponach i żołądku bez dna. Ludzka krew, którą wypił, ukazała jego niewidoczne dotąd kontury – odrażający żarłok.

– Robert Bloch, *The Shambler from the Stars* (*Gwiezdny Wędrowiec*), tłum. Maria Piątkowska

Te straszliwe istoty są zazwyczaj niewidzialne. Ich obecność może zwiastować jedynie dziwaczny, upiorny chichot. Po posiłku stają się widzialne dzięki krwi, którą wypiły. Wezwane z odmętów kosmosu mogą być kontrolowane przez potężnych czarnoksiężników lub inne istoty, którym służą.

Zdolności Specjalne

Niewidzialność: Badacze, którzy atakują gwiezdnego wampira, otrzymują kość karną do rzutu, nawet jeśli słyszą chichot stwora. Po posileniu się gwiezdny wampir pozostaje widoczny przez sześć rund, po czym krew zostaje przetrawiona i zmieniona w niewidzialną substancję. Podczas tych sześciu rund wampir może być atakowany z normalną szansą trafienia.

Zaklęcia: Gwiezdne wampiry mają 30% szans na posługiwanie się 1K3 zaklęciami.

GWIEZDNY WAMPIR, niewidzialny pożeracz

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	130	(4K6+12) x5
KON	65	(2K6+6) x5
BC	130	(4K6+12) x5
ZR	45	(1K6+6) x5
INT	50	3K6 x5
MOC	75	(1K6+12) x5

PW: 19
Średni Modyfikator Obrażeń: +2K6
Średnia Krzepa: 3
Średnia wartość PM: 15
Ruch: 6/9 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 3
Walka: Gwiezdne wampiry mogą atakować pazurami.
Pochwycenie Pazurami (manewr): Po pochwyceniu ofiary wampir może w kolejnej rundzie wgryźć się w jej ciało i wyssać krew.
Ugryzienie: Może być użyte tylko wobec schwytanej ofiary, bez względu na to, czy jest ona żywa, czy martwa. U żywego człowieka powoduje utratę 3K10 punktów Siły na rundę z powodu upływu krwi. Jeśli ofiara zostanie uratowana, jest w stanie zregenerować tę stratę w ciągu trzech dni lub nawet szybciej.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO
Pochwycenie Pazurami (manewr) brak obrażeń; wampir chwyta ofiarę, w którą może się wgryźć w kolejnej rundzie.
Ugryzienie: automatyczny sukces, jeśli ofiara została uprzednio schwytana; obrażenia 3K10 punków Siły na rundę.
Unik 23% (11/4)
Pancerz: 4 punkty skóry. Pociski wystrzelone w pozaziemską powłokę skórną wampira zadają mu połowę obrażeń.
Utrata Poczytalności: 1/1K10 PP za ujrzenie gwiezdnego wampira lub przeżycie jego ataku.



Gwiezdny wampir

INSEKT Z SHAGGAI

Mimo że leciały z ogromną prędkością, moje wyostrzone przez strach zmysły pozwoliły dostrzec więcej szczegółów, niżbym chciał. Ogromne, pozbawione powiek oczy patrzyły na mnie z nienawiścią. Poskręcane czółki, wyrastające z głowy i kołyszące się w rytm jakiegoś kosmicznego dźwięku, dziesięć odnóg pokrytych czarnymi, lśniącymi mackami i para półkolistych skrzydeł z trójkątnymi łuskami, schowana pod bladym podbrzuszem – wszystko to nie jest w stanie oddać obrazu przerażającego stwora, który leciał w moim kierunku. Ujrzałem trzy śliniące się paszcze i dopadł do mnie.

– Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai* (*Insekty z Shaggai*), tłum. Maria Piątkowska

Te międzywymiarowe, owadopodobne istoty nigdy się nie odżywiają (a jeśli tak, to za pomocą jakiejś dziwnej metody w rodzaju fotosyntezy). Spędzają czas na dekadenckich rozrywkach, czerpiąc estetyczną przyjemność z nienormalności. Lubują się też w zadawaniu bólu i chętnie torturują zniewolone przez siebie istoty różnych ras.

Shanowie, bo tak często się je określa, słyną z długowieczności; ich dorastanie trwa całe wieki. Są niezwykle zaawansowaną technologicznie rasą. Posiadają wiele rodzajów broni i urządzeń napędzanych siłą umysłu (punkty Magii). Shanowie oddają cześć Azathothowi przez złożone rytuały i wymyślne tortury.

Obecni przedstawiciele rasy shanów to uchodźcy. Shaggai zostało zniszczone w wyniku wielkiej katastrofy. Wiele owadów zdołało jednak uciec w świątyniach zbudowanych z niezniszczalnego, szarego metalu, które teleportowały się do innych światów, w tym na Ziemię. Ziemska atmosfera zawiera jednak składnik, który uniemożliwia shanom ponowną teleportację. Nie mogą także latać na większe odległości.

Shanowie, teraz uwięzieni na naszej planecie, przywieźli ze sobą niewolników z planety Xiclotl, aby służyli im za strażników. Przez stulecia manipulowali i więzili pewne grupy ludzi, aby realizować swoje obce plany. Kiedyś zarządzali kultem czarownic, który poszukiwał ofiar dla Azathotha. W obecnych czasach mówi się, że shanowie zaczęli zdobywać polityczne wpływy. Ich największa kolonia znajduje się w okolicach wioski Goatswood, położonej w dolinie rzeki Severn w Anglii.

Zdolności Specjalne

Atak Mentalny: Shanowie to istoty pasożytnicze i nie w pełni materialne. Te niewielkich rozmiarów stworzenia mogą przelecieć przez ludzkie tkanki i przedostać się prosto do mózgu. Pozostając w środku, potrafią czytać wspomnienia swej ofiary, wpływać na jej procesy myślowe i zaszczepiać w jej umyśle nowe wspomnienia oraz pomysły. Za dnia owad w mózgu nie jest aktywny, pozostawiając ofierze decyzyjność. W nocy shan budzi się i zaczyna wprowadzać nowe wspomnienia, skutecznie przeprogramowując ofiarę, tak aby stała się posłuszna. Shan może przekazywać niszczące poczytalność obrazy, które sam ujrzał, lub mieszać fragmenty pamięci, zmuszając nieszczęśnika do wykonywania pewnych czynności. Ostatecznie ofiara jest tak zahipnotyzowana, że z radością (świadomie lub nie) pomaga shanowi. Narastająca w ten sposób kontrola często prowadzi ofiarę do szaleństwa, sprawiając, że przestaje ona być odpowiednim nosicielem dla shana.

Zaklęcia: Shan ma 80% szans na posługiwanie się 2K10 zaklęciami; jednym z nich jest zazwyczaj Wezwanie Azathotha.

INSEKT Z SHAGGAI, pasożyt umysłowy

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	10	1K3 x5
KON	10	1K3 x5
BC	05	(05)
ZR	155	(2K6+24) x5
INT	80	(3K6+6) x5
MOC	90	5K6 x5

PW: 1
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: -2
Średnia wartość PM: 18
Ruch: 4/10 (w locie)



Insekt z Shaggai

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: W walce insekty z Shaggai korzystają ze swych biczów nerwowych lub zdolności opętania ofiar (Połączenie). Nie posiadają innej wyuczonej umiejętności walki.

Bicz Nerwowy: To niewielkie urządzenie, które wystrzeliwuje świszczący promień bladego światła. Kiedy trafi nim ofiarę, należy wykonać przeciwstawny test Mocy. Jeśli shan wygra, ofiara pada na ziemię w agonii, skręcając się z bólu, dopóki broń nie zostanie wyłączona. Jeśli atak się nie powiedzie, ofiara nadal cierpi niesamowite męki i otrzymuje kość karną do każdego testu przez liczbę godzin równą 24 minus ⅕ wartości KON ofiary. Atak może być ponawiany w każdej rundzie, a kości karne się kumulują.

Połączenie: Ta umiejętność określa szansę shana na dotarcie do ludzkiego umysłu i zagnieżdżenie się w nim.

Bicz Nerwowy 50% (25/10), obrażenia specjalne

Połączenie 60% (30/12), brak obrażeń, owad stopniowo przejmuje kontrolę nad umysłem ofiary po tym, jak dostanie się do jej mózgu.

Unik 77% (38/15)

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie shana.

ISTOTA Z GŁĘBIN

Ciała ich były – jak mi się zdaje – głównie barwy szarozielonej, choć na brzuchu białe; przeważnie zdawały się połyskliwie śliskie, lecz grzbiety pokryte były łuską. W najogólniejszym zarysie istoty te były człekokształtne, lecz głowy miały rybie, o olbrzymich, niezamykających się ślepiach. Po obu stronach szyi pulsowały skrzela, długie szpony połączone były błoną. Stwory poruszały się w nieregularnych podskokach, czasem na dwóch nogach, czasem na czworaka. Nie wiedzieć czemu byłem rad, że nie mają więcej kończyn. W skrzekliwych, skowyczących głosach, jakimi bez wątpienia porozumiewały się w sposób artykułowany, pulsował bezlik najmroczniejszych odczuć, których wyzbyte były ich bezimiętne, wytrzeszczone twarze.

– H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, tłum. Maciej Płaza

Istoty z głębin to ziemnowodna rasa, która służy przede wszystkim Wielkiemu Cthulhu oraz dwóm bytom znanym jako Ojciec Dagon i Matka Hydra. Zamknięte w ponadczasowych głębinach morskich, te obce, aroganckie stworzenia są pełne zimnego piękna, niewyobrażalnego okrucieństwa i praktycznie nieśmiertelne. Gromadzą się w celu rozmnażania lub oddawania czci Wielkiemu Cthulhu, nie pragną jednak dotykać czy być dotykane, tak jak czynią to ludzie. Są morską rasą, niespotykaną w słodkich wodach. Zamieszkują wiele zbudowanych pod wodą miast. Jedno z nich leży u brzegu Massachusetts, niedaleko Innsmouth; inne znajdują się podobno w pobliżu Wysp Brytyjskich.

Istoty z głębin mogą być czczone przez ludzi, z którymi regularnie się krzyżują. Są nieśmiertelne i mogą umrzeć wyłącznie wtedy, gdy zostaną zabite, podobnie jak ich potomstwo, także to spłodzone z ludźmi.

Zdolności specjalne

Oddychanie pod Wodą: Mieszkające pod powierzchnią morza istoty z głębin mogą swobodnie oddychać zarówno pod wodą, jak i na lądzie.

Zaklęcia: Istoty z głębin posiadają 40% szans na posługiwanie się 1K4 zaklęciami.

ISTOTA Z GŁĘBIN, mieszkaniec morskich głębin

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	70	4K6 x5
KON	50	3K6 x5
BC	80	(3K6+6) x5
ZR	50	3K6 x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 13
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4
Średnia Krzepa: 1
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 8/10 (pływając)

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Istoty z głębin mogą się posługiwać takim samym uzbrojeniem jak ludzie. Świetnie walczą włócznią i trójzębem.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO lub obrażenia od broni (np. włócznia, obrażenia 1K8+MO)
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 1 punkt twardej skóry i łusek.
Utrata Poczytalności: 0/K6 PP za ujrzenie istoty z głębin.

Przez stulecia istoty z głębin musiały budować swoje wspaniałe podwodne miasta w najgłębszych oceanach, w skrytości przed ludzkim okiem. Od czasu do czasu w pamiętnikach lub dziennikach spisywanych przez żeglarzy, rybaków i poławiaczy pereł można było znaleźć wzmianki na temat dziwnej biżuterii, olbrzymich ciosanych kamieni (często bogato zdobionych masą perłową) i oczywiście syren.

Gdyby połączyć te wszystkie historie w całość, można by dojść do wniosku, że niektóre regiony zamieszkiwane są przez społeczności nieśmiertelnych istot z głębin. Pojawiają się takie nazwy jak: Ahu-Y'hloa, Y'ha-nth-lei, czy G'll-oo.



Istota z głębin

HYBRYDA ISTOTY Z GŁĘBIN

Był to chudy, zgarbiony mężczyzna, wysoki na niemal sześć stóp […] mógł liczyć sobie trzydzieści pięć lat, lecz komuś, kto nie przyjrzałby się baczniej jego tępej, pozbawionej wyrazu twarzy, mógł wydawać się znacznie starszy – a to za sprawa dziwacznych, głębokich zmarszczek po bokach szyi. Głowę miał wąską, oczy błękitne, wodniste i wyłupiaste – w dodatku wydawało się, że wcale nimi nie mruga – nos płaski, czoło i podbródek cofnięte, zaś uszy osobliwie słabo rozwinięte. Długa, gruba dolna warga i dziobate szarawe policzki zdawały się zgoła pozbawione zarostu, nie licząc rzadkich, nieregularnych kępek żółtych włosków; tu i ówdzie zresztą cerę miał dziwnie nieregularną, jakby łuskowatą – może cierpiał na jakąś chorobę skórną.

– H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, tłum. Maciej Płaza

Hybrydy istot z głębin to potomstwo spłodzone przez istotę z głębin i człowieka. Chociaż na początku hybryda przypomina ludzkie dziecko, z czasem (najczęściej w wieku nastoletnim) zachodzą zmiany w jego wyglądzie i fizjologii, potocznie określane jako „wygląd mieszkańca Innsmouth". W wieku średnim większość z nich przejawia jakiś rodzaj odrażającej deformacji, na skutek której izolują się w swoich domach. W ciągu następnych kilku lat taka osoba przechodzi ostateczną transformację w istotę z głębin i wyrusza w morze, by zacząć nowe życie.

Fizycznym przemianom w ciele towarzyszą takie objawy jak wyostrzenie lub wykształcenie nowych zmysłów, sny o podwodnych miastach czy pragnienie odwiedzenia nadmorskich miejscowości – szczególnie domów przodków lub miejsca urodzenia danego osobnika.

Zazwyczaj hybrydy zamieszkują odosobnione przybrzeżne wioski, jednak można je też spotkać w głębi lądu (szczególnie na wczesnym etapie przemiany). Gdy dochodzi do ostatecznej transformacji, hybrydy albo przystosowują się i akceptują swoje potworne dziedzictwo, albo popadają w szaleństwo.

Istoty z głębin próbują zwabić hybrydy do swoich kryjówek lub bezpiecznych miejsc, gdzie mogą nadzorować końcową metamorfozę i zapewnić hybrydzie odpowiednią wiedzę na temat wspólnego dziedzictwa. Około 10% hybryd nie przechodzi końcowej fazy transformacji i jest skazana na spędzenie reszty życia w ciele pół-człowieka, pół-istoty z głębin. Kolejne 10% nie ulega w ogóle przemianie, a geny istoty z głębin, uśpione w tym pokoleniu, mogą się ujawnić w następnym.

Zdolności specjalne

Oddychanie pod Wodą: Hybrydy nie potrafią oddychać pod wodą, dopóki nie przejdą pełnej transformacji w istotę z głębin, jednak od wczesnego dzieciństwa mogą przebywać pod wodą co najmniej dwa razy dłużej niż człowiek.

Zaklęcia: Starsze hybrydy, które zaakceptowały swoje pochodzenie i przystosowały się do nowego życia, mają 10% szans na posługiwanie się 1K3 czarami.

HYBRYDA ISTOTY Z GŁĘBIN, potomek ze skazą Innsmouth

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	65	(2K6+6) x5
KON	65	(2K6+6) x5
BC	50	3K6 x5
ZR	65	(2K6+6) x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	50	3K6 x5
WYG	35	2K6 x5

PW: 11
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 8/8 (pływając)

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Hybrydy istot z głębin mogą się posługiwać takim samym uzbrojeniem jak ludzie.
Walka 45% (22/9), obrażenia od broni + MO, nieuzbrojony 1K3 + MO
Unik 30% (15/6)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Pływanie 60%, Skakanie 45%, Ukrywanie 45%.
Utrata Poczytalności: 0/1 K4 PP za ujrzenie hybrydy istoty z głębin, utrata może być większa (1/1K6+) za szczególnie potwornie wyglądającego osobnika.



Hybryda istoty z głębin



KOLOR Z INNEGO WSZECHŚWIATA

Snop fosforyzującego blasku, to przeklęte wyboczenie Natury, jaśniał tymczasem coraz potężniej, przyprawiając stłoczonych przy oknie mężczyzn o dreszcz najprymitywniejszej trwogi. Nieubłagany kolor nie świecił już, raczej wylewał się ze studni, zdawał się płynąć bezkształtnym strumieniem prosto w nocne niebo.

– H.P. Lovecraft, *Kolor z innego wszechświata*, tłum. Maciej Płaza

Kolor jest rozumną istotą, która objawia się w postaci czystej barwy. Nie jest gazem, to po prostu niematerialny byt. Kiedy się porusza, przypomina płynącą, migoczącą plamę, mieniącą się gamą kolorów, której nie sposób opisać nazwami ze znanej nam palety barw. Plama sunie po ziemi lub unosi się nad nią jak żywe stworzenie. Gdy się pożywia, skóra i twarz schwytanej ofiary mienią się tymi samymi nieziemskimi kolorami.

Mimo że kolor jest niematerialny, jego przejście obok wywołuje odczucie dotknięcia przez lepki, chorobliwy opar. Liczniki Geigera wykrywają go jako źródło podwyższonego promieniowania. Współczesny sprzęt noktowizyjny pozwala na dostrzeżenie tej istoty jako luminescencyjnej plamy. Użycie podczerwieni nie daje żadnych efektów.

Kolory przybyły z odległych zakamarków kosmosu, gdzie obowiązują zupełnie inne prawa natury. Dorosłe osobniki tworzą embriony – niegroźne, niespełna 10-centymetrowe, z pozoru puste w środku sfery. Złożony na pokrytej roślinnością ziemi lub w płytkiej wodzie embrion zaczyna rosnąć. Po kilku dniach zewnętrzna powłoka rozpływa się i wychodzi z niej nowa istota, którą można nazwać larwą.

Galaretowata larwa może osiągnąć olbrzymie rozmiary. Gdy przenika do ekosystemu, lokalna roślinność wykazuje znaczący, choć niezdrowy wzrost. Owoce mają gorzki smak. Owady i zwierzęta rodzą się zdeformowane. W nocy wszystkie rośliny mienią się kolorowym światłem, kołyszą się i falują, jakby były poruszane potężnym wiatrem. Nawet ludzie mienią się dziwną, nieziemską barwą. Po kilku miesiącach larwa przeistacza się w młody kolor.

Od tego czasu kolor urządza krótkie wycieczki ze swego legowiska, aby się pożywić. Zaczyna wysysać siły życiowe z obszaru, który wcześniej opanował jako larwa. Kiedy wyssie odpowiednią ilość energii, opuszcza planetę i oddala się w kosmos, rozpoczynając dorosłe życie. W trakcie okresu dojrzewania kolor może wyssać życie z obszaru mniej więcej 5 akrów bujnej roślinności lub 10–20 akrów łąk albo torfowisk. Od tego momentu wyssany obszar jest zniszczony i nie wyrosną tam żadne rośliny.

Kolor jest wrażliwy na światło. Istota spędza dzień, ukrywając się w ciemności, w chłodnych miejscach, najchętniej pod wodą: w stawach, studniach, jeziorach, sztucznych zbiornikach lub oceanach.

Zdolności specjalne

Dezintegracja: Kolor może skupić swoją energię, aby zrobić otwór w dowolnym materiale. Ta umiejętność wykorzystywana jest przede wszystkim w celu kopania kryjówek pod ziemią. Wysiłek pozwalający stopić metr sześcienny tytanu może zniszczyć wiele metrów sześciennych drewna sosnowego. Brzegi otworu sprawiają wrażenie stopniowych, ale nie wydziela się przy tym żadne ciepło.

Zestalenie: Kolor potrafi skupić i zestalić część samego siebie. Ten fragment staje się jednak przezroczysty. Dzięki temu istota może się posługiwać przedmiotami.

KOLOR Z INNEGO WSZECHŚWIATA, pożeracz sił życiowych

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	15	1K6 x5 za każde (nawet niepełne) 50 Mocy
KON	nie dotyczy	
BC	równa Mocy	
ZR	95	(2K6+12) x5
INT	70	4K6 x5
MOC	50*	3K6 x5

** Wartość bazowa, która rośnie w momencie, gdy kolor się pożywia.*

PW: nie dotyczy.
Średni Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.
Średnia Krzepa: 0
Średnia wartość PM: 10*
Ruch: 12 (sunąc) / 20 (w locie)



Kolor z innego wszechświata

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Jako że kolor jest tak sprawnym napastnikiem, Strażnik może pozwolić Badaczom zauważyć jego nadejście. Konieczne jest wykonanie testu Spostrzegawczości w celu zauważenia delikatnego lśnienia lub wyczucia nagłego zapachu ozonu. Kolor nie posługuje się żadnym znanym nam rodzajem walki i nie można mu zadać fizycznych obrażeń.

Wysysanie: Kiedy kolor się pożywia, jego ofiara musi wykonać przeciwstawny test Mocy. Jeśli kolor zwycięży w teście, pozbawia nieszczęśnika na stałe 1K10 punktów każdej z cech: S, KON, MOC, ZR oraz WYG, a także zabiera ofierze 1K6 punktów Wytrzymałości. Każdy wyssany punkt Mocy podnosi Moc koloru. Ofiara jest świadoma procesu wysysania, czuje się tak, jakby wypalała się od środka, stopniowo słabnie, a jej ciało sinieje. Jej twarz się zapada, a skóra starzeje, pokrywając się odrażającymi bruzdami i zmarszczkami. Po całkowitym wyssaniu ofiara umiera.

Atak Mentalny: Kolor może osłabić umysły znajdujących się w pobliżu istot. Za każdy dzień przebywania w pobliżu koloru każda osoba musi wykonać przeciwstawny test INT przeciwko Mocy koloru. Jeśli nie wygra w teście, straci 1K6 punktów Magii oraz 1K6 punktów Poczytalności. Utracone w ten sposób punkty Magii nie mogą zostać odzyskane, o ile nieszczęśnik nie opuści obszaru, na którym działa istota. Wpływ koloru mocno przywiązuje ofiarę do jej domu i staje się coraz trudniejszy do przezwyciężenia, gdyż wola ofiary słabnie. Aby opuścić teren, należy pomyślnie zdać trudny lub ekstremalny test Mocy (test ½ wartości Mocy, jeśli punkty Magii spadły o połowę, lub ⅕ wartości Mocy, jeśli punkty Magii zostały zredukowane do 0 lub mniej). W przeciwnym razie ofiara musi pozostać na miejscu.

Test przeciwstawny przy Wysysaniu: MOC ofiary przeciwko Mocy koloru, obrażenia 1K6 + utrata punktów cech

Test przeciwstawny przy Ataku Mentalnym: INT ofiary przeciwko Mocy koloru, obrażenia 1K6 PM + 1K6 PP

Unik 47% (23/9)

Pancerz: Brak – kolor jest odporny na ataki fizyczne z wyjątkiem silnych pól magnetycznych, które mogą go uwięzić. Wrażliwy na magię.

Utrata Poczytalności: 0/1K4 punktów Poczytalności za ujrzenie koloru; 1/1K8 PP za ujrzenie ofiary ataku koloru.

Czy kolor z innego wszechświata wybrał Ziemię jako miejsce do przepoczwarzenia lub rozmnażania się? Być może Ziemia stanowi bezpieczną i bogatą w życie przystań, chroniącą przed innymi drapieżnymi stworzeniami z mitów. Jakie odrażające i dziwaczne eksperymenty przeprowadziłyby mi-go, gdyby udało im się schwytać lub wyhodować kolor?

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI

W ciemnościach w jego stronę sunęła gigantyczna, czarna, odrażająca postać ni to małpy, ni owada. Luźna skóra monstrum zwieszała się wokół, a szczątkowa głowa z martwymi ślepiami kiwała szaleńczo z boku na bok. Stwór miał przednie łapy wyciągnięte na całą długość, szponiaste palce rozcapierzone. Całe jego ciało, pomimo braku jakiegokolwiek wyrazu na pomarszczonym, upiornym obliczu, przepełniała nieskrywana żądza mordu.

– H.P. Lovecraft i Hazel Heald, *Horror w muzeum*, tłum. Robert P. Lipski

Niewiele wiadomo o tych istotach, poza ich nazwą i opisem wyglądu skóry. Zakłada się, że są one stworzeniami obdarzonymi zdolnością wędrowania pomiędzy wymiarami i światami we wszechświecie. Rzadko pozostają dłużej w jednym miejscu.

Pogłoski sugerują, że zdarza im się służyć bogom lub Wielkim Przedwiecznym, jednak ich osobiste cele i motywacje wciąż pozostają tajemnicą.

Zdolności specjalne

Podróż między Światami: Kroczący wedle uznania mogą opuszczać dany wymiar – po prostu zaczynają migotać i znikają. Takie przejście kosztuje ich 4 PM i wymaga poświęcenia jednej rundy. W tym czasie mogą być atakowani, ale nie mogą się bronić ani atakować.

Przenosząc się do innego wymiaru, kroczący może zabrać ze sobą rzeczy lub istoty. Chwytając wybraną rzecz lub ofiarę swoimi szponami i wydając dodatkowy PM za każde 50 punktów BC rzeczy lub ofiary, kroczący sprawia, że trzymany obiekt również zostaje przeniesiony. Takie przedmioty i ofiary nigdy nie zostają później znalezione.

Zaklęcia: Kroczący posiada 40% szans na posługiwanie się 1K3 zaklęć.

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI, międzygalaktyczny wędrowiec

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	95	(2K6+12) x5
KON	80	(3K6+6) x5
BC	95	(2K6+12) x5
ZR	50	3K6 x5
INT	35	2K6 x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 17

Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6

Średnia Krzepa: 2

Średnia wartość PM: 10

Ruch: 7



Kroczący między światami

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Kroczący może zaatakować obiema szponiastymi łapami, najczęściej próbując pochwycić przeciwnika i przenieść się z nim w inny wymiar.

Walka 45% (22/9), obrażenia 1K8 + MO

Pochwycenie (manewr) pochwycona ofiara jest unieruchomiona przez 1 rundę, zanim zniknie nie wiadomo gdzie.

Unik 30% (15/6)

Pancerz: 3 punkty grubej skóry.

Utrata Poczytalności: 0/1K10 PP za ujrzenie kroczącego między światami.

LATAJĄCY POLIP

Straszliwa, starsza rasa polipowatych kreatur… Były to istoty tylko częściowo materialne […] umiały latać, choć nie miały skrzydeł… Z zawoalowanych sugestii domyśliłem się jedynie, że były to monstra plastyczne, że niekiedy stawały się niewidzialne… Wydawały też ponoć osobliwe gwizdy i pozostawiały olbrzymie ślady łap o pięciu okrągłych palcach.

– H.P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*, tłum. Maciej Płaza

Około siedmiuset pięćdziesięciu milionów lat temu przedstawiciele tego bezimiennego gatunku przybyli z kosmosu na Ziemię, aby ją podbić. Wybudowali bazaltowe miasta z wysokimi, pozbawionymi okien wieżami. Podbili również trzy inne planety w Układzie Słonecznym. Na Ziemi zostali pokonani przez Wielką Rasę z Yith i ostatecznie zepchnięci pod ziemię. Niedługo przed końcem okresu kredy (mniej więcej pięćdziesiąt milionów lat temu) wyszli ze swoich kryjówek na powierzchnię i zemścili się, eksterminując Yithian.

Polipy wciąż żyją w swych podziemnych jaskiniach i wydaje się, że przyzwyczaiły się do takiego stanu rzeczy. Zadowalają się eliminowaniem tych nielicznych stworzeń, które odważą się do nich zbliżyć. Wejścia do ich kryjówek znajdują się przeważnie głęboko pośród starożytnych ruin, w których znajdują się głębokie szyby, przygniecione olbrzymimi głazami. Wnętrza tych szybów zamieszkują polipy – morderczy, obcy wojownicy, dysponujący oszałamiającą różnorodnością metod ataku.

Według starożytnych podań polipy posiadają zdolność kontrolowania potężnych wiatrów, których moc mogą wykorzystać w walce lub do spowodowania poważnych zniszczeń.

Zdolności specjalne

Niewidzialność: Wykorzystując jeden punkt Magii na rundę, polip może się stać całkowicie niewidzialny. Wciąż można w przybliżeniu wskazać, gdzie się znajduje, ponieważ zdradza go towarzyszące mu ciągłe, obrzydliwe świszczenie. Jeśli Badacz chce spróbować zaatakować stwora, musi wykonać udany test Nasłuchiwania, aby go zlokalizować. Jeśli test się powiedzie, Badacz otrzymuje jedną kość karną przy wykonywaniu ataku.

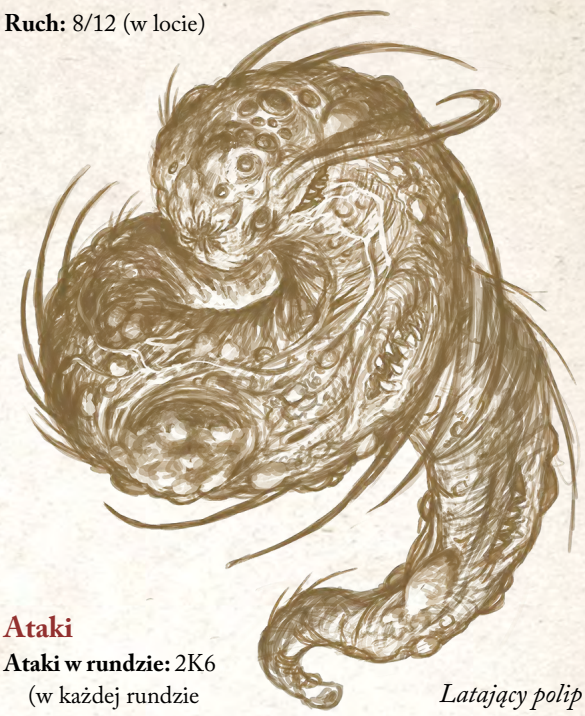
Polipy z natury przechodzą przez różne fazy widzialności. Dlatego przy każdej próbie ataku należy wykonać test Szczęścia. Jeśli test się nie powiedzie, polip właśnie w tym momencie zmienia fazę, a atakujący otrzymuje jedną kość karną do testu. Kiedy polip pozostaje niewidzialny, nie atakuje swoimi mackami, ale może wykorzystać podmuch wiatru lub rzucić czar.

Zaklęcia: Polipy mają 70% na posługiwanie się 1K10 zaklęciami.

LATAJĄCY POLIP, koszmar z czarnej czeluści

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	250	(4K6+36) x5
KON	125	(2K6+18) x5
BC	250	(4K6+36) x5
ZR	65	(2K6+6) x5
INT	70	4K6 x5
MOC	80	(3K6+6) x5

PW: 37
Średni Modyfikator Obrażeń: +5K6 (jedynie w przypadku ataku podmuchem wiatru)
Średnia Krzepa: 6
Średnia wartość PM: 16
Ruch: 8/12 (w locie)



Latający polip

Ataki

Ataki w rundzie: 2K6 (w każdej rundzie należy wykonać rzut 2K6, aby ustalić liczbę macek, którymi atakuje); może wykonać jeden atak podmuchem wiatru w rundzie.

Walka: Polipy nieustannie wypuszczają i rozpuszczają macki ze swych ciał. Zadawane nimi obrażenia zawsze wynoszą 1K10. Ze względu na częściową niematerialność macek obrażenia są odejmowane bezpośrednio od punktów Wytrzymałości ofiary z pominięciem jej Pancerza. Rany przypominają zaczerwienienia od wiatru lub wysychające tkanki.

Uwaga: Każda umiejętność polipa związana z wykorzystaniem siły wiatru kosztuje go 1 punkt Magii na rundę.

Podmuch Wiatru: Podstawowy zasięg wynosi 20 metrów, a pole rażenia to walec o średnicy 10 metrów. Podmuch uderza w kierunku od polipa. Atak zadaje obrażenia równe Modyfikatorowi Obrażeń polipa. Podmuch może dosięgnąć celów stojących dalej niż 20 metrów, jednak za każdą wielokrotność zasięgu polip odejmuje 1K6 od liczby zadanych punktów obrażeń. Na przykład cel stojący w odległości 39 metrów otrzymuje 4K6 (MO minus 1K6) punktów obrażeń, a cel znajdujący się w odległości 41 metrów 3K6. Podmuch dosłownie zrywa ciało z kości i wysusza je do cna, powodując poparzenia. Ofiara podmuchu zostaje odepchnięta do tyłu na tyle metrów, ile punktów Wytrzymałości straciła.

Przyszpilenie: To tajemnicza metoda łapania ofiary. W tym przypadku wiatr ma zasięg 1000 metrów – na tym dystansie nie słabnie, może też zakręcać lub pędzić w górę szybami wentylacyjnymi. Mimo że źródłem wiatru jest istota, wywiera on na ofiarę niezwykły, zasysający efekt: spowalnia ją i zmusza do wykonania przeciwstawnego testu Siły przeciwko Mocy polipa. W odległości powyżej 200 metrów atak jest

mniej skuteczny, a cel otrzymuje kość premiową do rzutu. Jeśli polip wygra, ofiara nie może wykonać żadnego ruchu w tej rundzie. Jeśli polip przegra, ofiara może się poruszać w normalny sposób. Używający tej zdolności polip nadal może się przemieszczać z pełną prędkością, w związku z tym może jednocześnie ścigać interesujący go łup i powodować jego unieruchomienie.

Ten rodzaj ataku może być skierowany przeciw kilku osobom znajdującym się w promieniu 30 metrów od siebie. Każdy cel otrzymuje kość premiową do wykonywanego testu przeciwstawnego Siły przeciwko polipowi. Polip może wybrać ofiary, które chce zaatakować.

Huraganowy Atak: Polip może połączyć swoje siły z innymi polipami, aby wywołać huragan. Szybkość wiatru wynosi 3/4 kilometra na godzinę za każdy punkt Mocy uczestniczącego w ataku polipa. Zasięg wichrów jest niewielki, tracą one około 8 km/h za każde przebyte 200 metrów. Grupa polipów może spowodować huragany szalejące na obszarze kilkunastu kilometrów kwadratowych. Ofiary otrzymują 1K4 punktów obrażeń za każde 30 km/h powyżej 100 km/h szybkości; Badacze, którym powiedzie się test Szczęścia otrzymują połowę zadanych punktów obrażeń.

Walka 85% (42/17), obrażenia 1K10

Podmuch Wiatru 70% (35/14), obrażenia równe MO (pomniejszone o 1K6 za każde 20 metrów odległości)

Unik 30% (15/6)

Pancerz: 4 punkty oraz niewidzialność. Pozaziemska natura polipa sprawia, że zwyczajna broń zadaje mu minimalne obrażenia, dodatkowo pomniejszone o 4 punkty skórnego Pancerza. Magiczna broń zadaje normalne obrażenia, zresztą podobnie jak wysoka temperatura czy wyładowania elektryczne.

Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie latającego polipa.

LLOIGOR

„Niewidzialni przybysze z gwiazd". Ci ostatni, jak mówił, zdecydowanie byli przybyszami spoza Ziemi. Ich przywódcę nazywano Ghatanothoą, mrocznym władcą Czasami przybierali takie kształty jak potwór widniejący na tej kamiennej tablicy, będący podobizną Ghatanothoi. W swoim naturalnym stanie przypominali jednak kłębiące się wiry energii.

– Colin Wilson, *The Raturn of the Lloigor* (*Powrót Lloigora*), tłum. Maria Piątkowska

Brat bliźniak Zhara, Lloigor lub Lloigornos, nie powinien być mylony z tą rasą. W swej naturalnej formie lloigory przypominają wirujące kłębowisko mocy, co sprawia, że są niewidoczne dla ludzkiego oka. Czasami jednak przybierają namacalne i widzialne formy, które osiągają ogromne rozmiary. Przypominają wtedy olbrzymie gady, które jednak po bliższym przyjrzeniu okazują się być zupełnie obce i niepodobne do żadnego gada stąpającego kiedykolwiek po Ziemi.

Umysły lloigorów nie są podzielone na warstwy świadomości. Lloigor nie zapomina, nie ma też wyobraźni lub podświadomości, które mogłyby go zwodzić lub rozpraszać. Istoty te charakteryzują się głęboko pesymistycznym postrzeganiem świata, co sprawia, że nieustannie otacza je aura przygnębienia, a ich postępowanie i rozumowanie są zupełnie niepojęte dla ludzi. Kontakt umysłowy z lloigorem ostatecznie doprowadza człowieka do depresji lub prób samobójczych.

Uważa się, że lloigory przybyły na Ziemię z galaktyki Andromedy, a ich pierwsza ziemska kolonia znajdowała się na zaginionym kontynencie gdzieś na Oceanie Indyjskim, być może na tym samym, na którym leży miasto R'lyeh z jego gwiezdnym pomiotem. Lloigory wykorzystywały ludzkich niewolników do wykonywania swojej woli, okrutnie karząc tych, którzy nie byli posłuszni, na przykład amputując im kończyny lub powodując, że wyrastały im rakowate macki. Ziemskie lloigory powoli traciły swą potęgę, aż wycofały się pod ziemię i oceany, gdzie wciąż gromadzą resztki swojej energii.

Walia, Rhode Island i Irak to regiony, w których stosunkowo niedawno obserwowano działalność lloigorów. Wzmianki o ich istnieniu można również znaleźć w folklorze Haiti, Polinezji czy Massachusetts. Niektóre lloigory są łączone z Wielkim Przedwiecznym Ghatanothoą, inne natomiast są kojarzone z Ithaquą lub postrzegane jako istoty, które oddają mu cześć.

Zdolności specjalne

Wysysanie Punktów Magii z Ludzi: Zazwyczaj ludzcy słudzy lloigorów pochodzą z rodzin dotkniętych chorobami umysłowymi. Lloigory potrzebują ludzi, aby przeżyć. Jako niematerialne byty czerpią niezbędną im do działania energię z inteligentnych stworzeń. Każdej nocy, wykorzystując jeden własny punkt Magii, lloigor może wyssać 1K6 PM ze śpiącej ofiary. Uzyskane w ten sposób punkty Magii może potem przeznaczyć na przeprowadzenie swoich magicznych praktyk. Lloigor może czerpać energię jednocześnie z kilku śpiących ludzi, nawet znajdujących się od niego w odległości kilku kilometrów, bez względu na przeszkody.

Następnego ranka ofiary budzą się, narzekając na bóle głowy i zły sen. Powtarzająca się w ten sposób utrata energii powoduje u ofiary poważne osłabienie fizyczne i psychiczne, co prowadzi do ciężkiej choroby, a nawet śmierci. Za każdym razem, gdy lloigor wysysa PM z ofiary, musi ona wykonać test KON (o normalnym poziomie trudności), aby je zregenerować. Jeśli test jest udany, ofiara odzyskuje 1 PM i budzi się ze snu. Jeśli jednak się nie powiódł, żadne PM nie zostają zregenerowane, a ofiara nadal śpi. W tym czasie Lloigor może wysysać kolejne 1K6 PM z ofiary. Test KON może być wykonywany co godzinę, aż do ocknięcia się ofiary.



Lloigor



Efekty Telekinetyczne: Przy użyciu telekinezy lloigor może popychać ludzi i manipulować przedmiotami, takimi jak igła kompasu czy klamka. Lloigor (najprawdopodobniej niematerialny) musi się znajdować w odległości kilku metrów od miejsca efektu. Telekineza o S równej 5 działająca nad ziemią kosztuje stwora 10 PM, telekineza o S 5 na otwartym terenie poniżej poziomu gruntu (np. koryto rzeki lub kanion) kosztuje 6 PM, a telekineza o S 5 w tunelu lub jaskini kosztuje 3 PM. Grupa lloigorów może połączyć swoje siły telekinetyczne, zwiększając Siłę i wywołując potężniejsze efekty.

Gadzia Postać: Aby przybrać formę ogromnego, zniekształconego gada, lloigor musi wykorzystać liczbę PM równą ⅕ wartości jego BC. Raz uformowane ciało może być podtrzymywane dowolnie długo lub zdematerializowane wedle uznania. Jeśli lloigor zostanie zabity w formie gada, ginie na zawsze. Kilku lloigorów może połączyć swoje PM, aby umożliwić jednemu z nich szybkie przybranie tej formy fizycznej. Lloigor w formie gada zachowuje wszystkie swoje moce oprócz niewidzialności i możliwości przechodzenia przez ściany.

Lloigor w gadziej formie posiada wszystkie podane niżej cechy. Gdy jest niematerialny i nieuchwytny, nie posiada cech ani umiejętności podanych w nawiasach – ma wyłącznie INT, MOC i ZR.

Zaklęcia: Lloigor zna przynajmniej 1K4 czary.

LLOIGOR, władca telekinezy

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
(S)*	200	(3K6+30) x5
(KON)*	140	8K6 x5
(BC)*	250	2K4 x50
ZR	50	3K6 x5
INT	100	(4K6+6) x5
MOC	70	4K6 x5

(PW)*: 39
(Średni Modyfikator Obrażeń)*: +5K6
Średnia Krzepa: 6
Średnia wartość PM: 14
Ruch: 7/3 (podczas przechodzenia przez kamień w niematerialnej formie)
** Tylko w gadziej formie.*

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (2 w gadziej formie).
Walka: Jeśli są w gadziej postaci, lloigory mogą wykonywać różne rodzaje ataków, w tym uderzenia łapami, atak pazurami lub ugryzienie. W przeciwnym razie mogą wykorzystać jedną ze swych specjalnych zdolności lub atak wirami.
Atak Wirami: Najstraszliwszą bronią lloigorów jest implozja, wydająca odgłos podobny do odległego grzmotu. Wszystko, co znajduje się w jej zasięgu, zostaje rozerwane na strzępy, a ziemia staje się spękana. Potrzeba co najmniej 100 PM, aby objąć implozją obszar o średnicy 10 metrów. Każda rzecz, która znajdzie się na tym obszarze, traci 1K100 PW. Uważni Badacze mogą dostrzec zwiastuny implozji – wirujące w powietrzu linie i ledwo słyszalny, pulsujący dźwięk, przeszywający ciało.
Walka 30% (15/6), obrażenia 1K6 + MO
Unik 26% (13/5)
Pancerz: 8 punktów gadziej skóry. W niematerialnej postaci nie może zostać zraniony żadną fizyczną czy magiczną bronią.
Utrata Poczytalności: 0/1K8 za ujrzenie lloigora w gadziej formie; gdy jest niewidzialny, nie powoduje utraty Poczytalności; kontakt umysłowy z lloigorem kosztuje utratę 1/1K4 PP.

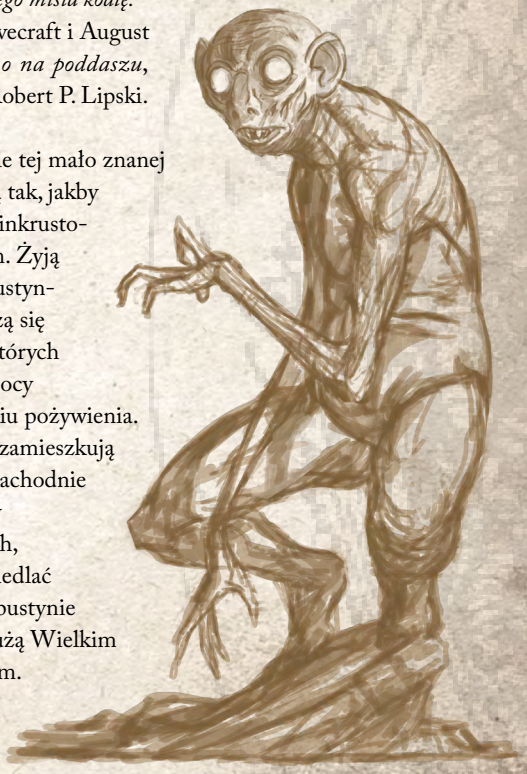
W okolicach legowisk lloigorów zgłaszano przypadki poczucia „utraty czasu". U wszystkich ofiar stwierdzono podobne objawy: ogólną apatię u osób dorosłych, w pojedynczych przypadkach ostrą narkolepsję i skłonność do opisywania poczucia utraty długiego czasu, w którym ofiary nie pamiętały, co się z nimi stało. Dotknięta zjawiskiem osoba mogła pamiętać moment, gdy szła wiejską drogą, a za chwilę znajdowała się na szczycie klifu, nie mogąc sobie przypomnieć, jak do tego doszło. Współcześnie takie przypadki są niekiedy przypisywane zjawisku bliskiego spotkania z UFO.

MIESZKANIEC PIASKÓW

[…] ujrzałem coś zgoła innego – istotę człekopodobną, o chropowatej skórze, wyglądającej, jakby ciało jej pokrywał skrystalizowany, zbity w grudy piasek. Stwór ten miał wyjątkowo wielkie oczy i uszy, wydawał się przeraźliwie chudy, przez skórę widać mu było wszystkie żebra, ale szczególnie odrażające było jego oblicze, przypominał bowiem z wyglądu australijskiego misia koalę.

– H.P. Lovecraft i August Derleth, *Okno na poddaszu*, tłum. Robert P. Lipski.

Przedstawiciele tej mało znanej rasy wyglądają tak, jakby ich ciało było inkrustowane piaskiem. Żyją na terenach pustynnych i gnieżdżą się w grotach, z których wychodzą w nocy w poszukiwaniu pożywienia. Wiadomo, że zamieszkują południowo-zachodnie tereny Stanów Zjednoczonych, lecz mogą zasiedlać również inne pustynie na świecie. Służą Wielkim Przedwiecznym.



Mieszkaniec piasków

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Mieszkańcy piasków mają 30% szans na posługiwanie się 1K6 czarami.

MIESZKANIEC PIASKÓW, kroczący po pustkowiach

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 x5
KON	65	2K6+6 x5
BC	80	3K6+6 x5
ZR	65	2K6+6 x5
INT	50	3K6 x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 14
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4
Średnia Krzepa: 1
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Mieszkańcy piasków dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni. Atakują także pazurami.
Walka 30% (15/6), obrażenia 1K6 + MO
Unik 30% (15/6)
Pancerz: 3 punkty twardej skóry.
Umiejętności: Nasłuchiwanie 60%, Spostrzegawczość 50%, Ukrywanie 55%.
Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie mieszkańca piasków.

MI-GO, GRZYBY Z YUGGOTH

Były to różowawe twory długości około pięciu stop, budową ciała przypominające skorupiaki, zaopatrzone w kilka par przegubowych kończyn; na grzbiecie miały parę potężnych płetw czy błoniastych skrzydeł, tam zaś, gdzie powinna znajdować się głowa, miały tylko poskręcaną eliptyczną odrośl pokrytą mrowiem króciutkich czułków… Kroczą niekiedy na wszystkich odnóżach, a czasami tylko na jednej tylnej parze.

– H.P. Lovecraft, *Szepczący w ciemności,* tłum. Maciej Płaza

Grzyby z Yuggoth są międzygwiezdną rasą, posiadającą swoją główną kolonię bądź siedzibę na Yuggoth (Pluton). Na Ziemi utrzymują bazy w górach, skąd wydobywają rzadkie rudy metali. Mi-go nie mają zwierzęcej fizjologii, formą bardziej przypominają grzyby. Porozumiewają się, zmieniając kolory swych przypominających mózgi głów, choć potrafią się także posługiwać językiem ludzi, wydając z siebie brzęczący, owadzi głos.

Nie mogą się żywić ziemskim jedzeniem i muszą sprowadzać żywność z innych planet. Potrafią się przemieszczać w międzygwiezdnym eterze na swoich wielkich skrzydłach, choć ziemska atmosfera utrudnia im manewrowanie.

Niektórzy twierdzą, że mi-go to istoty międzywymiarowe, ponieważ ich ciała zdają się rezonować na nietypowych częstotliwościach. Jest to najlepiej widoczne przy próbie uchwycenia tych stworzeń na taśmie filmowej. Zwykła płyta lub klisza fotograficzna nie uchwyci obrazu tych istot. Być może dzięki nowoczesnej cyfrowej technologii o wysokiej rozdzielczości lub postępowi w dziedzinie chemii będziemy w stanie wytworzyć specjalną emulsję, która umożliwiłaby takie przedsięwzięcie.

Zranione mi-go są zdolne do regenerowania komórek lub odnawiania kończyn w razie potrzeby. W ciągu kilku godzin po śmierci mi-go rozpuszcza się i tworzy kałużę przezroczystej mazi, która szybko wysycha, pozostawiając jedynie tłustą plamę.

Mi-go wyznają zarówno Nyarlathotepa, jak i Shub-Niggurath, a także prawdopodobnie innych bogów. Wynajmują ludzkich pośredników, którzy ułatwiają im wykonywanie różnych przedsięwzięć na Ziemi. Czasem są też powiązane z lokalnymi kultami. Niektóre ich pojawienia w odległych miejscach stały się źródłem legend o przerażającym człowieku śniegu w Himalajach, inne natomiast mogą stanowić podwaliny opowieści o spotkaniach z kosmitami lub latających spodkach.

Mi-go to dociekliwi naukowcy, potrafiący przeprowadzać zdumiewające zabiegi chirurgiczne, między innymi umieszczenie ludzkiego mózgu w podtrzymującym życie metalowym pojemniku. Później mogą podłączać doń urządzenia umożliwiające mówienie, słuchanie i widzenie, co pozwala temu organowi porozumiewać się ze światem zewnętrznym. Zamknięte w ten sposób mózgi mogą być przenoszone do próżni i zabierane w kosmiczne podróże. Dzięki takiemu zabiegowi mi-go umożliwiają swoim ulubionym ludzkim sługom odwiedzenie odległych galaktyk i innych baz należących do tej rasy.

Zdolności specjalne

Hipnoza: Wprowadzając do swojego brzęczenia tony o bardzo wysokich lub bardzo niskich częstotliwościach, mi-go potrafią wywołać w słyszących je ludziach stan transu. Osoby znajdujące się w zasięgu około 12 metrów od brzęczącego mi-go muszą wygrać w przeciwstawnym teście Mocy, inaczej stają się niezdolne do działania. Mi-go potrafią się telepatycznie komunikować z ludźmi. Utrzymanie kontaktu kosztuje 1 PM za 5 rund. Aby zerwać kontakt, ofiara musi wygrać w przeciwstawnym teście Mocy.

Pochłonięcie Światła: Mi-go tworzy obszar, z którego nie mogą się wydostać fotony. Każdy metr sześcienny stworzonej ciemności kosztuje 1 PM. Żadne światło nie może się wydostać na zewnątrz obszaru objętego jej działaniem, co czyni zdolność przydatną ochroną dla tych wrażliwych obcych. Ciemność może mieć kształt płaszczyzny lub sfery.

Zaklęcia: Mi-go posiadają 25% szans na posługiwanie się 1K3 czarami.



Mi-Go

MI-GO, tajemniczy naukowiec z Yuggoth

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 x5
KON	50	3K6 x5
BC	50	3K6 x5
ZR	70	4K6 x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	65	(2K6+6) x5

PW: 10
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Średnia wartość PM: 13
Ruch: 7/13 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Grzyby z Yuggoth mogą atakować w walce wręcz swoimi dwoma krabimi szczypcami.
Pochwycenie (manewr): Zamiast uderzać, mi-go mogą także usiłować pochwycić ofiarę (o wartości Krzepy mniejszej lub równej Krzepie ich samych) i porwać ją w niebo. Następnie zrzucają ją z wysokości lub unoszą tak wysoko, aż pękną jej płuca.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 +MO
Pochwycenie (manewr) może podnieść istoty o mniejszej lub równej wartości Krzepy (szczypce, chwyt, lot)
Unik 35% (17/7)
Pancerz: Brak, ale ich rezonujące pozaziemskie ciało powoduje, że wszelkie rodzaje broni przebijającej (w tym pociski) zadają minimalne obrażenia.
Utrata Poczytalności: 0/1K6 za ujrzenie mi-go.

MROCZNE MŁODE

Coś czarnego na drodze; coś, co nie było drzewem. Coś wielkiego, czarnego i lepkiego. Po prostu czekało, jakby przykucnięte, z wyciągniętymi lepkimi ramionami, które dziwacznie poskręcane wiły się w mroku. Wpełzło po zboczu wzgórza… i przypominało to coś z moich snów – to czarne, lepkie, oślizgłe, galaretowate coś w kształcie drzewa. Czołgało się w górę i toczyło się na swych kopytach, pyskach i wężowatych ramionach.
– Robert Bloch, *Notebook Found in a Deserted House* (*Zapiski znalezione w opuszczonym domu*), tłum. Maria Piątkowska

Te istoty to ogromne kłębowiska czarnych lepkich macek. Tu i ówdzie na ich powierzchni widać wielkie, pomarszczone usta, z których kapie zielony śluz.

Macki zakończone są u dołu czarnymi kopytami, na których stąpa mroczne młode. Potwory przypominają drzewa, których pnie stanowią krótkie nogi, a korony tworzą lepkie, rozgałęzione cielska, cuchnące rozkopanym grobem. Mroczne młode liczy od 3 do 6 metrów wysokości.

Mroczne młode to potomstwo Shub-Niggurath, znanej jako Czarna Koza z Lasu o Tysiącu Potomstwa. Są z nią ściśle związane i można je spotkać wyłącznie w okolicach, w których czczona jest Shub-Niggurath. Mroczne młode spełniają rolę posłańców Shub-Niggurath, przyjmując w jej imieniu ofiary i cześć składaną przez kultystów, pożerając niewiernych i szerząc kult swojej matki na całym świecie. Na szczęście są rzadko spotykane.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Każde mroczne młode posługuje się liczbą czarów równą jednej dziesiątej wartości INT.

MROCZNE MŁODE SHUB-NIGGURATH

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	220	(4K6+30) x5
KON	80	(3K6+6) x5
BC	220	(4K6+30) x5
ZR	80	(3K6+6) x5
INT	70	4K6 x5
MOC	90	5K6 x5

PW: 30
Średni Modyfikator Obrażeń: +4K6
Średnia Krzepa: 5
Średnia wartość PM: 18
Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 5 (mroczne młode może wykonywać atak tratowaniem tylko raz w rundzie).
Walka: Wśród masy splątanych macek mroczne młode ma cztery grubsze, poskręcane ramiona, których używa do walki. Każda z tych grubszych macek może uderzyć przeciwnika i zadać mu obrażenia. Mroczne młode może także kopać swoimi ciężkimi kopytami, zmiażdżyć lub staranować swoim wielkim cielskiem.
Pochwycenie (manewr): Mroczne młode może użyć swoich czterech macek, aby pochwycić i uwięzić maksymalnie cztery ofiary jednocześnie.



Mroczne młode

Jeśli ofiara została pochwycona, stwór przyciska ją do swoich odrażających ust i wysysa 1K10+5 punktów Siły na rundę. Utracone w ten sposób punkty S nie mogą być zregenerowane. W trakcie wysysania sił witalnych ofiara może jedynie wić się z bólu i krzyczeć.

Tratowanie: Mroczne młode może także tratować swoimi olbrzymimi kopytami, zazwyczaj rycząc i pohukując, gdy staje dęba i próbuje stratować tak wielu przeciwników, ilu zdoła (do 1K4 ofiar, jeśli znajdują się one blisko siebie).

Walka 80% (40/16), obrażenia równe MO

Pochwycenie (manewr) pochwycona i unieruchomiona ofiara jest wysysana i traci 1K10+5 punktów Siły na rundę.

Tratowanie 40% (20/8), obrażenia 2K6 + MO

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Ciało mrocznego młodego składa się z pozaziemskiej substancji, dlatego trafienia bronią palną zadają mu jedynie 1 punkt obrażeń (przebicia zadają 2 obrażenia). Broń biała zadaje normalne obrażenia. Mroczne Młode są odporne na ogień, wybuchy, substancje żrące, wyładowania elektryczne i trucizny.

Umiejętności: Skradanie 30% (kość premiowa w lesie).

Utrata Poczytalności: 1K3/1K10 PP za ujrzenie mrocznego młodego.

Ostatnie badania przeprowadzone przez archeologów ze środkowej Anglii ujawniły dziwne poszlaki dotyczące starożytnego pogańskiego kultu płodności. Odkrycia opisują niezdrowe oddawanie czci drzewom i sugerują ohydne obrzędy religijne obejmujące poświęcenie dziewic istocie zwanej Miażdżącym Drzewem.

Jest bardzo prawdopodobne, że powyższe praktyki są powiązane z podaniami niektórych starszych mieszkańców Amazonii. Wspominają oni o regionach dżungli, które same się poruszają, oraz o tym, że należy dawać prezenty „wysokim istotom", aby zaspokoić ich głód. Istotnie, garstka podróżników po Amazonii powróciła z tych terenów z dziwnymi opowieściami. Twierdzili, że byli budzeni w nocy przez pnącza, które wydawały się wdzierać do ich namiotów. Jeszcze inni opowiadali, że budzili się, znajdując czarne pnącza oplatające ich nogi lub ręce.

NOCNA ZMORA

Przerażające czarne niezgraby o gładkiej, wielorybio-oleistej powierzchni ciała, wstrętnych, zakrzywionych do środka rogach, nietoperzych skrzydłach, którymi machały bez dźwięku, paskudnych chwytnych łapach oraz kolczastych ogonach trzepoczących niepokojąco, a bez potrzeby. Co zaś najgorsze, stwory te nigdy się nie odzywały, nie śmiały ani nie uśmiechały, ponieważ nie miały twarzy, na których mógłby pojawić się uśmiech, tylko sugestywną czerń w jej miejscu. Nic nie robiły, tylko chwytały, leciały i łaskotały; takie są właśnie nocne zmory.

– H.P. Lovecraft, *Ku niezanemu Kadath śniąca się wędrówka*, tłum. Maciej Płaza

Nocne zmory to stworzenia pochodzące z Krain Snów. Służą Nodensowi, między innymi chwytając i unosząc w powietrze intruzów, których później bezceremonialnie porzucają na pewną śmierć w najbardziej odległych i przerażających miejscach. Nocne zmory zamieszkują odosobnione tereny Krain Snów, gdzie pod osłoną nocy polują na swoje ofiary.

W pradawnych czasach można je było spotkać także w Świecie Jawy i być może nadal w nim bytują. Nocne zmory nie są zbyt inteligentne, ale rozumieją niektóre języki (np. bełkot ghuli) i żyją w przyjaźni z wybranymi magicznymi rasami.

NOCNA ZMORA, istota bez twarzy

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 x5
KON	50	3K6 x5
BC	70	4K6 x5
ZR	65	(2K6+6) x5
INT	15	1K6 x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 12

Średni Modyfikator Obrażeń: 0

Średnia Krzepa: 0

Średnia wartość PM: 10

Ruch: 6/12 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Ataki wręcz: Nocna zmora atakuje łapami, ogonem, rogami lub dolnymi kończynami.

Pochwycenie (manewr): Nocne zmory chętnie chwytają ofiary i łaskoczą je swoimi kolczastymi ogonami. Zmory zwykle atakują w grupie, próbując podkraść się do ofiary, rozbroić ją i obezwładnić. Dwie lub więcej istot może połączyć swoje ataki w celu schwytania silnej ofiary (mogą otrzymać kość premiową za przewagę liczebną).



Nocna zmora

Łaskotanie: Nocne zmory mogą łaskotać jedynie te istoty, które zostały przez nie schwytane. Udane łaskotki są wyjątkowo dokuczliwe, jako że kolce na ogonie są ostre niczym brzytwa i zabójczo niebezpieczne, nawet jeśli lekkie potraktowanie nimi nie zadaje obrażeń. Ofiara ataku staje się coraz bardziej zdezorientowana, rozkojarzona oraz upokorzona i otrzymuje kość karną do wszystkich rzutów przez kolejne 1K4 rundy lub aż łaskotanie nie ustanie. Ogon nocnej zmory może się przeciskać przez otwory i szczeliny, przecinać grube ubrania, a nawet wyszukiwać szpary w żelaznej zbroi.

Walka 45% (22/9), obrażenia 1K4 + MO

Pochwycenie (manewr) ofiara unieruchomiona i skazana na łaskotanie lub dalsze ataki

Łaskotanie 35% (17/7), unieruchamia na 1K6+1 rund (cel musi być wcześniej pochwycony)

Unik 35% (17/7)

Pancerz: 2 punkty skóry.

Umiejętności: Ukrywanie 90%.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie nocnej zmory.

OGAR Z TINDALOS

Są chude i wygłodniałe! – krzyknął… – Całe zło wszechświata było skupione w ich wychudzonych, nienasyconych ciałach. Ale czy miały one ciała? Widziałem je jedynie przez chwilę, więc nie mam pewności.

– Frank Belknap Long, *The Hounds of Tindalos* (*Ogary z Tindalos*), tłum. Adam Wieczorek

Ogary żyją w odległej przeszłości Ziemi, w której normalne życie nie rozwinęło się jeszcze powyżej poziomu jednokomórkowych stworzeń. Gnieżdżą się w zgięciach czasu, podczas gdy pozostałe istoty (w tym rodzaj ludzki i inne zwykłe organizmy) pochodzą z jego zakrętów. Ta trudna do wyobrażenia koncepcja wydaje się stosowana tylko w odniesieniu do nich. Ogary pożądają czegoś, co posiada ludzkość oraz inne zwykłe stworzenia. Tropią swoje ofiary w czasie i przestrzeni, dopóki ich nie dopadną. Ogary są nieśmiertelne.

Dokładny wygląd ogarów nie jest znany, ponieważ mało komu udaje się przetrwać spotkanie z nimi. Porównanie ogara do psa gończego byłoby mylące. Przypomina on raczej przerażającą obcą istotę, z ostrymi niczym brzytwa zębiskami i szponami, płonącymi ślepiami i pulsującą, niebieskawą skórą.

Ze względu na powiązanie ogarów ze zgięciami czasu istoty te mogą się materializować w dowolnym kącie, pod warunkiem, że nie przekracza on 120 stopni rozwarcia. W większości ludzkich domów ściany budowane są pod kątem 90 stopni. Kiedy pojawia się ogar, wpierw w rogu pomieszczenia można dostrzec wijący się dym. Chwilę później wyłania się z niego głowa i reszta ciała.

Jeśli człowiek zwróci uwagę takiej istoty (zazwyczaj w wyniku nieświadomej wędrówki w czasie), ruszy ona za nim w bezwzględny pościg, nie ustając, dopóki nie dopadnie nieszczęśnika. Aby określić, ile czasu zajmie ogarowi znalezienie ofiary, należy policzyć różnicę lat między czasami, w których ofiara została zauważona, a tymi, w których żyje. Następnie należy podzielić tę liczbę przez sto milionów. Otrzymany wynik określa liczbę dni, jakie ogar musi przebyć, nim dopadnie swoją ofiarę.

Odegnany przez ofiarę, ogar z Tindalos przeważnie się podda, rezygnując z dalszego pościgu. Niestety taką istotę trudno jest odpędzić. Towarzysze, którzy przyszli ofierze z pomocą, mogą sami zostać zauważeni przez ogara i stać się jego kolejnymi celami.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Każdy ogar z Tindalos dysponuje przynajmniej 1K8 czarami.

OGAR Z TINDALOS, padlinożerca czasu

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	80	(3K6+6) x5
KON	150	(3K6+20) x5
BC	80	(3K6+6) x5
ZR	50	3K6 x5
INT	90	5K6 x5
MOC	120	7K6 x5

PW: 23

Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4

Średnia Krzepa: 1

Średnia wartość PM: 24

Ruch: 6/20 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: W każdej rundzie ogar może zaatakować łapami lub ugryźć przeciwnika. Skóra tej istoty pokryta jest niebieskawą wydzieliną (ichor). Jeśli ofiara zostanie trafiona łapą, na jej ciele pozostanie odrobina tego śluzu. Ta substancja jest żywa i aktywna. Zadaje 2K6 obrażeń, a rany zadawane są w każdej rundzie, w której ichor pozostaje na ciele ofiary. Wydzielina może zostać starta kawałkiem szmaty lub ręcznikiem przy udanym teście ZR. Może być również spłukana wodą lub inną cieczą. Ogień zabije ichor, ale równocześnie zabierze pokrytej nim osobie 1K6 PW w wyniku poparzenia.



Ogar z Tindalos

Język: Raz na rundę ogar może wykonać atak językiem. Pozostawia on na ciele ofiary głęboką ranę, która jednak nie boli i nie krwawi. Ofiara nie otrzymuje fizycznych obrażeń mimo dziwacznej rany, ale traci na stałe 3K6 Mocy.

Walka 90% (45/18), obrażenia 1K6 + MO + ichor (2K6 obrażeń co rundę aż do usunięcia)

Język 90% (45/18), wyssanie 3K6 Mocy na rundę

Unik 26% (13/5)

Pancerz: 2 punkty skóry; ogar regeneruje 4 PW na rundę, dopóki jego PW nie spadną do 0; zwykła broń nie zadaje mu żadnych obrażeń, broń magiczna oraz czary zadają pełne obrażenia.

Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie ogara z Tindalos.

Powyginane i skręcone niczym korkociągi wieże miasta Tindalos są już niemal zapomniane. Starożytne pisma przedstawiają to miejsce jako istniejące na Ziemi, choć powiada się, że Wielki Tindalosi przebywał (a może wciąż przebywa?) w odległej galaktyce w pobliżu otchłani nicości (być może czarnej dziury?). Szeptem mówi się o ohydnej magii i obcej nauce, która doprowadziła do powstania ogarów z Tindalos i zniszczenia ich stwórców.

Harvey Walters znalazł tajemniczy kryształ, który przy odpowiedniej medytacji pozwala mu zajrzeć w odległą przeszłość. Spogląda trzy miliardy lat wstecz i widzi ogara z Tindalos, który też go dostrzega. Mimo że Harvey mdleje, zrywając połączenie, ogar z Tindalos rusza na polowanie! Podróż przez czas zajmie mu 30 dni. Harvey ma miesiąc, by przygotować się na wizytę niemiłego gościa.

OGNISTY WAMPIR

Pojawiły się jako tysiące drobniutkich światełek… Te niezliczone migoczące punkciki okazały się być żywymi istotami! Czegokolwiek dotknęły, od razu płonęło żywym ogniem.

– August Derleth, *The Dweller in Darkness* (*Mieszkający w ciemności*), tłum. Maria Piątkowska

Ogniste wampiry są sługami Wielkiego Przedwiecznego, imieniem Cthugha. Tak jak on żyją na gwieździe Fomalhaut lub w jej pobliżu. Przybywają na Ziemię, gdy zostaną przyzwane lub gdy towarzyszą w podróży Cthudze. Prawdopodobnie są inteligentnymi formami życia, zbudowanymi z gazu lub plazmy.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Ogniste wampiry mają 20% szans na posługiwanie się 1K3 zaklęciami.

OGNISTY WAMPIR, rozniecający ogień

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	nie dotyczy	
KON	35	2K6 x5
BC	01	(01)
ZR	80	(3K6+6) x5
INT	50	3K6 x5
MOC	65	(2K6+6) x5

PW: 3

Średni Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.

Średnia Krzepa: -2

Średnia wartość PM: 13

Ruch: 11 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Ogniste wampiry atakują, dotykając swych ofiar i podpalając łatwopalne przedmioty. Zadają obrażenia ludziom, powodując szok termiczny. Aby określić, ile obrażeń zadał ognisty wampir, należy rzucić 2K6 za każdy udany atak. Jeśli Badacz zdał test KON, otrzymuje tylko połowę zadanych punktów obrażeń. Jeśli test się nie powiedzie, Badacz otrzymuje pełną liczbę obrażeń.

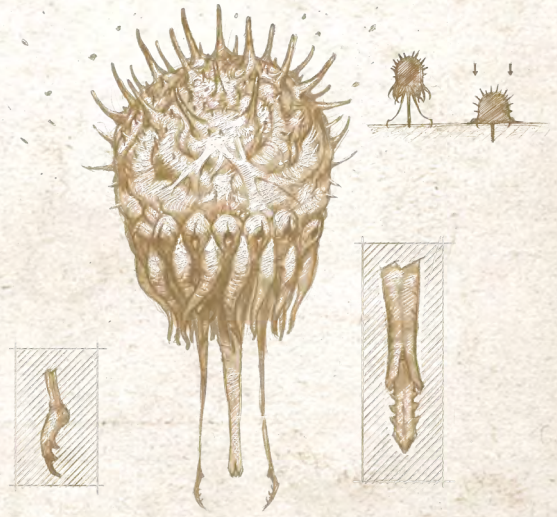
Podczas ataku wampir może próbować wyssać z ofiary punkty Magii. W takim wypadku należy wykonać przeciwstawny test Mocy. Jeśli wampir wygra, zabiera ofierze 1K10 PM. Jeśli wampir przegra, sam traci jeden punkt Magii. Dlatego podczas każdego ataku wampira należy wykonać dwa rzuty: jeden, aby określić obrażenia zadane przez ogień, oraz drugi, aby ustalić utratę punktów Magii.

Walka 85% (42/17), obrażenia od ognia 2K6 + wyssanie punktów Magii

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Zwyczajna broń (ostrza, pociski itp.) nie zadaje obrażeń ognistemu wampirowi. Wylanie na niego 2 litrów wody zabiera mu jeden punkt Wytrzymałości. Typowa ręczna gaśnica zadaje 1K6 punktów obrażeń, a wiadro wody 1K3 punktów obrażeń.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie ognistego wampira.



Ognisty wampir

SHANTAK

Nie były to ptaki ani nietoperze znane gdziekolwiek na ziemi… Rozmiarami przewyższały bowiem słonie, a głowy miały podobne do końskich… Ptak-shantak nie ma bowiem piór, tylko łuski, te zaś są bardzo śliskie.

– H.P. Lovecraft, *Ku nieznanemu Kadath śniąca wędrówka*, tłum. Maciej Płaza

Shantaki lęgną się w zapadniętych jaskiniach, a ich skrzydła pokryte są szronem i saletrą. Opisuje się je jako wstrętne i hałaśliwe stworzenia. Często służą sługom Zewnętrznych Bogów jako wierzchowce. Czują ogromny lęk przed nocnymi zmorami i zawsze starają się przed nimi uciec.

Shantaki mogą latać w przestrzeni kosmicznej i zdarzało się, że zabierały nieostrożnego jeźdźca prosto przed oblicze samego Azathotha.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Brak.

SHANTAK, olbrzymi skrzydlaty wierzchowiec

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	170	(4K6+20) x5
KON	65	(2K6+6) x5
BC	250	(4K6+36) x5
ZR	50	(2K6+3) x5
INT	15	1K6 x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 31
Średni Modyfikator Obrażeń: +4K6
Średnia Krzepa: 5
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 6/18 (w locie)



Shantak

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Te ogromne stwory mogą zaatakować kończynami lub ugryźć przeciwnika.
Wgryzienie (manewr): Shantaki wgryzają się w ciało ofiary i przytrzymują ją.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO
Wgryzienie (manewr) obrażenia 2K6+2 oraz 1K6 na rundę
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 9 punktów skóry.
Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie shantaka.

Uważa się, że shantaki służą Nyarlathotepowi i być może także Wendigo (Ithaqui), jednak te pogłoski są pełne błędnych informacji. W *Księdze Eibona* znajdziemy wzmiankę o tym, jak shantak stał się rumakiem; w momencie gdy podróż się rozpoczęła, stwór nie zwracał uwagi na polecenia jeźdźca i starał się galopować prosto na dwór Azathotha. Tylko szybka reakcja wędrowca, który zabił shantaka, uratowała go przed odrażającym losem.

SHOGGOTH

Koszmarnie plastyczna kolumna cuchnącego, czarno opalizującego szlamu… bezkształtny konglomerat kipiącej protoplazmy, łyskający leciuteńkim światłem i oblepiony miriadami tymczasowych ślepi rodzących się i znikających niczym wypryski zielonkawego światła; i pędził tak prosto na nas, wypełniając tunel bez reszty, miażdżąc oszalałe pingwiny, sunął po wybłyszczonej posadzce – wybłyszczonej właśnie dlatego, że on i jemu podobni wyczyścili ją nikczemnie z najdrobniejszego pyłu. I wciąż rozbrzmiewał ów wrzask infernalny, szydliwy: „Teke-li! Teke-li!".

– H.P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*, tłum. Maciej Płaza

Shoggothy należą do najbardziej przerażających i odrażających potworów mitów. Przypominają ogromne kule protoplazmy o średnicy około 5 metrów. Te wodnolądowe stworzenia potrafią na zawołanie formować nowe kończyny, gałki oczne czy inne organy. Z powodzeniem naśladują także inne formy życia oraz dysponują niebywałą siłą fizyczną. Porozumiewają się w sposób wybrany przez rasę, która nimi włada, tworząc w tym celu konieczne organy.

Mimo twierdzeń Abdula Alhazreda, że shoggothy są obecne na Ziemi jedynie w koszmarnych snach, przebywają one w naszym świecie, w ciemnych, głębokich miejscach. Z reguły służą istotom z głębin i innym rasom, jednak z natury aroganckie, stopniowo stają się coraz bardziej inteligentne, buntownicze i skuteczniejsze w naśladownictwie. W starożytności ich twórcy, starsze istoty, poznali prawdziwą naturę shoggothów, których bunt praktycznie zniszczył ich cywilizację.

Zdolności Specjalne

Zaklęcia: Brak, chociaż niektóre wiekowe jednostki mogą posiadać odpowiednią wiedzę i możliwość posługiwania się magią.

SHOGGOTH, cuchnący blask

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	315	18K6 x5
KON	210	12K6 x5
BC	420	24K6 x5
ZR	15	1K6 x5
INT	35	2K6 x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 63
Średni Modyfikator Obrażeń: +8K6
Średnia Krzepa: 9
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 10 (tocząc się)

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: W walce shoggothy pokrywają powierzchnię 5 metrów kwadratowych. Są w stanie na zawołanie wytworzyć macki, szpony lub inne organy, którymi miażdżą przeciwnika. Zaatakowani przez shoggotha nieszczęśnicy mogą również zostać przez niego pochłonięci.

Pochłonięcie: Wszyscy znajdujący się w zasięgu ataku shoggotha zostają zaatakowani oddzielnie. Każda ofiara musi wykonać przeciwstawny test Siły. Jeżeli przegra, zostanie całkowicie wessana. Jeśli shoggoth atakuje więcej niż jeden cel, musi rozdzielić swoją Siłę między wszystkich przeciwników.

Ofiary uwięzione w jego czarnym cielsku mogą wykonywać kontratak jedynie wtedy, gdy wykonają udany test Siły. Co rundę każda ofiara znajdująca się w ciele shoggotha otrzymuje obrażenia w wyniku miażdżenia, łamania lub wysysania i traci tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi wartość MO shoggotha. Shoggoth może pochłonąć dowolną liczbę przeciwników, których łączna wartość BC nie przekracza jego BC.

Walka 70% (35/14), obrażenia równe MO lub shoggoth może pochłonąć cel (patrz wyżej)

Unik 8% (4/1)



Shoggoth

Pancerz: Brak, ale ogień i elektryczność zadają jedynie połowę obrażeń, a zwykła broń, na przykład palna lub nóż, zadaje tylko 1 punkt obrażeń. Shoggoth regeneruje 2 PW na rundę.

Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie shoggotha.

W miarę postępującego rozwoju genetyki prawdopodobne jest, że dzięki przeprowadzanym eksperymentom nadejdzie kiedyś dzień, w którym zostanie odkryty nieznany dotychczas kod, znajdujący się w komórkach wszystkich żywych istot na Ziemi. Raz aktywowany, spowoduje przemianę komórek, umożliwiając hybrydową i szybką ewolucję, jakiej nigdy wcześniej nie widziano w przyrodzie – ciało instynktownie dostosowujące się do zmieniających się warunków otoczenia. Czy ludzkość przyjmie z radością, czy ze zgrozą shoggothy kryjące się w każdym z nas?

ARCYSHOGGOTH

Nie sposób sobie wyobrazić, jak wielkim mistrzem zmiany kształtów jest arcyshoggoth. Potomkowie jego rasy rodzili się coraz mniejsi, odkąd po raz ostatni spotkali współczesnego człowieka. Arcyshoggoth posiada teraz niezwykle giętkie ciało! Wyjątkowy polimorf – chociaż to, czym jest naprawdę, to prawdziwie odrażający koszmar.

– Michael Shea, *Fat Face* (*Nalana twarz*), tłum. Maria Piątkowska

Arcyshoggothy to mniejsi i bardziej inteligentni potomkowie swoich olbrzymich, powtornych kuzynów. W wyniku dziwnego wybryku ewolucji lub nieumyślnej interwencji jakiegoś innego gatunku lub istoty garstka shoggothów przekształciła się w inteligentne stworzenia, zdolne do przybierania ludzkiej postaci i naśladowania ludzkiej mowy.

Istoty te w postaci człowieka zawsze są rażąco otyłe i bezwłose. Są przebiegłe, czarujące i nieco niezdarne w kontaktach z ludźmi. Chociaż arcyshoggoth może swobodnie przekształcać się z ludzkiej postaci w swoją własną, pozostanie na dłużej w takiej formie wymaga od niego sporego wysiłku i koncentracji. Jeśli jego uwaga zostanie w jakiś sposób rozproszona lub jeśli zostanie zaskoczony bądź rozgniewany, arcyshoggoth natychmiast rozpłynie się, przybierając swoją naturalną, galaretowatą formę. Stworzenia te pilnie strzegą swoich sekretów i tożsamości, żyjąc i odżywiając się w odosobnieniu. Szybko pozbędą się wścibskich Badaczy, którzy ich zdemaskują i spróbują ujawnić światu ich prawdziwe, przerażające oblicze.

Arcyshoggothy uważają przenikanie do ludzkiego świata za dobrą (i odżywczą) zabawę. Tylko w ludziach znajdują ten cudowny koszmar pojmowania świata, który sprawia, że naprawdę warto się nimi posilać. Dbają tylko o siebie i skupiają się na swoich przyjemnościach. Choć są bardziej wyrafinowane niż większość drapieżników, nie są im obce roszczenia terytorialne lub mordercze utarczki. Nie są istotami społecznymi, nie rozmnażają się ani nie umierają naturalną śmiercią.



Ze względu na konieczność silnej koncentracji, niezbędnej do utrzymania ludzkiej formy, niektóre cechy shoggothów w ludzkiej postaci są pomniejszone w porównaniu do ich naturalnej formy.

Zdolności Specjalne

Zaklęcia: Mogą znać 1K3 zaklęcia wedle uznania Strażnika.

ARCYSHOGGOTH, otyły potwór w postaci ludzkiej

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	75	(2K6+8) x5
KON	65	(2K6+6) x5
BC	65	(3K6+3) x5
ZR	50	3K6 x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	65	(3K6+3) x5
WYG	30	(1K6+3) x5
WYK	50	3K6 x5

W postaci shoggotha

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	120	(4K6+10) x5
KON	155	(6K6+10) x5
BC	65	(3K6+3) x5
ZR	50	3K6 x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	65	(3K6+3) x5

PW: 13 (postać człowieka) / 22 (postać shoggotha)
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4 (postać człowieka) / +1K6 (postać shoggotha)
Średnia Krzepa: 1 (postać człowieka) / 2 (postać shoggotha)
Średnia wartość PM: 13
Ruch: 8 (idąc) / 10 (tocząc się)

Arcyshoggoth



Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Arcyshoggoth będzie usiłował pochłonąć żywą zdobycz swoim galaretowatym cielskiem. W chwili gdy dopada do ofiary, chwyta ją i unieruchamia. Ofiara tonie w jego masie, która wsysa ją i zaczyna trawić. Procesy trawienne powodują, że ofiara traci 1K6 PW w każdej rundzie, w której jej ciało jest rozkładane przez żrące kwasy.

Unieruchomione ofiary mogą się próbować wyrwać z uścisku, wykonując przeciwstawny test Siły. W przeciwieństwie do swoich większych krewnych arcyshoggothy mogą się pożywiać tylko jedną ofiarą naraz. W trakcie posilania się arcyshoggoth może jedynie uderzać przeciwników potężnymi pięściopodobnymi kończynami. Nie może natomiast wykonać miażdżącego ataku.

Walka 90% (45/18), obrażenia 1K6+2 + MO odpowiedni dla formy, którą aktualnie przyjął arcyshoggoth; pochłonięcie przeciwnika, obrażenia 1K6 na rundę (obrażenia od kwasu), dopóki ofiara nie umrze.

Unik 26% (13/5)

Pancerz: Brak, ale ogień i elektryczność zadają jedynie połowę obrażeń, a zwykła broń, na przykład palna lub nóż, zadaje tylko 1 punkt obrażeń. Arcyshoggoth regeneruje 2 PW na rundę.

Umiejętności: Perswazja 60%, Ukrywanie 65%, Urok osobisty 70%, Zastraszanie 60% oraz inne wedle uznania Strażnika.

Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie arcyshoggotha w jego naturalnej postaci. Strażnicy mogą dodatkowo obciążyć Badaczy utratą 1/1K3 PP, jeśli będą oni świadkami przemiany arcyshoggotha z jego ludzkiej postaci w naturalną.

SŁUGA GLA'AKIEGO

Jakaś ręka sięgnęła, aby to unieść! Ręka trupa… koścista, bezkrwista, z niewiarygodnie długimi połamanymi paznokciami.
– Ramsey Campbell, *The Inhabitant of the Lake* (*Mieszkaniec jeziora*), tłum. Adam Wieczorek

Słudzy Gla'akiego to nieumarli, którzy powstali w wyniku ukłucia jego kolcami. Dzielą pamięć Gla'akiego i stanowią niemal nieodłączną część tego Wielkiego Przedwiecznego, choć wciąż mogą działać samodzielnie.

Na początku przypominają ludzi, chociaż sztywnych i podobnych do zwłok. Z czasem wysychają i nabierają wyglądu nieumarłych, którymi tak naprawdę są. Po sześciu dekadach stanu półśmierci sługa Gla'akiego pada ofiarą Zielonego Rozkładu (patrz opis w **Rozdziale 12: Księga Zaklęć**), gdy tylko zostanie wystawiony na działanie silnego światła (np. słonecznego). Klątwa zaczyna natychmiast rozkładać ciało takiego sługi, niszcząc go w ciągu paru godzin.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Słudzy Gla'akiego z reguły nie posługują się żadnymi zaklęciami, choć pamiętają wszystkie czary znane za życia oraz te, których nauczył ich Gla'aki (według uznania Strażnika).

SŁUGA GLA'AKIEGO, gnijący niewolnik

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 x5
KON	105	3K6 x10
BC	65	(2K6+6) x5
ZR	15	1K6 x5
INT	65	(2K6+6) x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 17
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 5

Sługa Gla'akiego



Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Słudzy Gla'akiego dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni. Mogą się także posługiwać bronią, najczęściej sierpem.
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K3 + MO lub obrażenia od broni (zazwyczaj sierp, obrażenia 1K6+1 + MO)
Unik 10% (5/2)
Pancerz: Brak.
Utrata Poczytalności: Nie ma utraty PP, jeśli sługa wciąż przypomina człowieka; 1/1K8 PP, jeśli wygląda jak żywy trup; 1/1K10 PP za ujrzenie sługi Gla'akiego, który padł ofiarą Zielonego Rozkładu.

SŁUGA ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW

[…] istoty przypominające żaby, które niemal bez przerwy zmieniały kształt oraz wygląd i które wydawały upiorne dźwięki, przeciągły, atonalny gwizd.
– August Derleth, *Czyhający w Progu*, tłum. Robert P. Lipski

Te nieokreślone stworzenia przypominają po części żaby, po części kałamarnice czy ośmiornice. Przemieszczają się dzięki toczeniu się, ślizganiu lub kołysaniu. Ich ciągle zmieniające się kształty to bluźniercze wypaczenie, które trudno opisać.

Słudzy towarzyszą swoim panom, kiedy są im potrzebni, choć najczęściej można ich spotkać na dworze Azathotha. To właśnie oni są demonicznymi flecistami, wygrywającymi na swoich fletach koszmarną, zawodzącą muzykę, do której tańczą ich władcy. Dźwięk tych fletów przypomina żałobny tren, który przeradza się w piskliwą, obłąkańczą kakofonię.

Czasami słudzy grają także dla grup kultystów, być może wykorzystując swoją muzykę do przyzwania mrocznych istot lub bóstw. Bóstwo lub istota przybywają w ciągu 1K3+1 rund od momentu, gdy sługa zapowie ich nadejście, a odchodzą, gdy je odeśle albo w 2K6 rund po śmierci sługi, albo gdy same zdecydują się odejść. Przywołanie kosztuje sługę 1 punkt Magii i dodatkowy punkt Magii za każde 5 rund przebywania przywołanej istoty.

Zdolności Specjalne

Szaleńcza Muzyka: Kakofonia koszmarnych dźwięków wygrywana przez te istoty powoduje u ludzi utratę zmysłów. Co dwie rundy znoszenia takiej muzyki muszą wykonać udany test Poczytalności, inaczej tracą 1K4 PP. Uczeni czarodzieje sugerują, że ci, którzy postradają zmysły, słuchając szaleńczej muzyki flecistów, mogą się sami stać wypaczonymi i przeklętymi sługami, zmuszonymi do wiecznego tańca w imię Zewnętrznych Bogów.

Zaklęcia: Każdy sługa zna co najmniej 1K10 zaklęć, w tym 1K10 czarów Przywołania/Spętania lub Wezwania.

SŁUGA ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	70	4K6 x5
KON	80	(3K6+6) x5
BC	100	(4K6+6) x5
ZR	80	(3K6+6) x5
INT	90	5K6 x5
MOC	95	(2K6+12) x5

PW: 18
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Średnia wartość PM: 19
Ruch: 7

Sługa zewnętrznych bogów



Ataki

Ataki w rundzie: 4

Walka: Masa wijących się macek uderza i oplata przeciwnika. Kiedy sługa zadaje cios, należy rzucić 1K3, aby ustalić, ile macek powoduje obrażenia. Wykonując udany manewr, istota może pochwycić ofiarę mackami. Ich zasięg w metrach wynosi ⅕ wartości BC stwora.

Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO za każdą mackę

Unik 41% (20/8)

Pancerz: Brak, ale zwykła broń nie może zranić sługi. Zaklęcia i broń magiczna zadają normalne obrażenia. Sługa regeneruje 3 punkty Wytrzymałości na rundę, dopóki nie zginie.

Utrata Poczytalności: 1/1K10 PP za ujrzenie sługi Zewnętrznych Bogów.

STARSZA ISTOTA

Miały baryłkowaty kształt, były prążkowane i u góry ozdobione promieniście ramionami, u dołu zaś pionowymi wypustkami i guzami. Każda z gałek była osią dla pięciu długich, płaskich, trójkątnie zwężających się ramion, nadających obiektowi wygląd rozgwiazdy.

– H.P. Lovecraft, *Sny w Domu Wiedźmy*, tłum. Robert P. Lipski

Pełny opis tych istot zamieszczony jest w opowiadaniu Lovecrafta *W Górach Szaleństwa*. Wynika z niego, że istota ta mierzy 2,5 metra, z czego prawie dwa metry to sam tułów. Posiada również skrzydła, które może starannie chować w szczeliny w ciele. W opowiadaniu rasa jest opisana jako przedwieczni. Starsze istoty porozumiewają się gwiżdżącymi odgłosami. Posiadają również zmysł postrzegania niewymagający światła.

Starsze istoty przybyły na Ziemię miliardy lat temu i być może to one zaszczepiły przypadkiem życie na planecie podczas tajemniczych eksperymentów. Były stwórcami odrażających shoggothów, które służyły im jako rasa niewolników. Ich gatunek zaczął degenerować jeszcze na długo przed tym, zanim pojawił się pierwszy człowiek. Przynajmniej częściowo utraciły zdolność do latania w kosmosie na swoich błoniastych skrzydłach.



Starsza istota

W ciągu ostatnich kilku milionów lat, po wielu wojnach z innymi rasami, przede wszystkim z mi-go i gwiezdnymi pomiotami, oraz po rebelii swoich byłych niewolników, shoggothów, ziemnowodne starsze istoty zostały zepchnięte na tereny Antarktyki. Tam położone jest ich ostatnie miasto, zamarznięte i skute lodowcem. Cywilizacja starszych istot ostatecznie została zniszczona przez zimno epoki lodowcowej. Na lądzie wyginęły całkowicie, jednak wciąż mogą posiadać kolonie w głębinach.

Podróżujący w czasie czarownicy i wiedźmy czasami poszukują tych stworzeń, aby pogłębić swoją wiedzę i zrozumienie świata mitów. To świadczy o tym, że jakieś niezdegenerowane starsze istoty wciąż żyją wśród gwiazd.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Starsze istoty mają 70% szans na to, że znają 1K4 czarów.

Technologia: patrz **Rozdział 13: Artefakty i obce urządzenia**.

STARSZA ISTOTA, tajemniczy naukowiec z początków czasu

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	190	(4K6+24) x5
KON	110	(3K6+12) x5
BC	140	8K6 x5
ZR	80	(3K6+6) x5
INT	75	(1K6+12) x5
MOC	50	3K6 x5

PW: 25

Średni Modyfikator Obrażeń: +3K6

Średnia Krzepa: 4

Średnia wartość PM: 10

Ruch: 8/10 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 5

Walka: Starsze istoty mogą używać macek i masy swojego cielska do zaatakowania przeciwników.

Pochwycenie (manewr): Gdy macka złapie ofiarę, obejmuje ją mocno i w każdej kolejnej rundzie miażdży i dusi trzymane ciało, zadając obrażenia równe połowie Modyfikatora Obrażeń stwora. Starsze istoty posiadają pięć macek i nie mogą w ten sposób schwytać więcej niż pięciu ofiar.

Walka 40% (20/8), obrażenia równe MO

Pochwycenie (manewr) złapanie ofiary, w każdej rundzie ½ MO od duszenia

Unik 40% (20/8)

Pancerz: 7 punktów skóry.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 za ujrzenie starszej istoty.

STRASZLIWY ŁOWCA

W powietrzu wokół niego roiło się od wężopodobnych stworzeń o dziwacznie zniekształconych łbach i groteskowo dużych, szponiastych kończynach, unoszących się dzięki wielkim, czarnym, błoniastym, nietoperzowym skrzydłom.
– H.P. Lovecraft, August Derleth, *Czyhający w progu*, tłum. Robert P. Lipski

Straszliwi łowcy przypominają oślizgłe, czarne węże lub robaki posiadające nietoperzowe lub parasolowate skrzydła. Ich kształt ciągle się zmienia. Wiją się i skręcają na przemian, przez co trudno na nie patrzeć. Zamiast pary skrzydeł mogą mieć jedno, ale olbrzymie. Porozumiewają się donośnym, skrzekliwym głosem. Straszliwy łowca mierzy zazwyczaj około 12 metrów długości.

Łowcy są wrażliwi na światło. Wystarczająco mocny strumień światła (np. w wyniku reakcji jądrowej) jest w stanie zetrzeć te istoty w pył. Łowcy poruszają się z ogromną prędkością i służą jako posłańcy niektórych bogów, najczęściej Nyarlathotepa. Mogą zostać przyzwani i wysłani w poszukiwaniu krwi i ofiar.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Straszliwy łowca posiada 25% szans na posługiwanie się 2K10 czarami.

STRASZLIWY ŁOWCA, wielki latający żmij

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	145	(5K6+12) x5
KON	50	3K6 x5
BC	205	(5K6+24) x5
ZR	65	(3K6+3) x5
INT	75	(1K6+12) x5
MOC	105	6K6 x5

PW: 25
Średni Modyfikator Obrażeń: +3K6
Średnia Krzepa: 4
Średnia wartość PM: 21
Ruch: 7/11 (w locie)



Straszliwy łowca

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Straszliwy łowca może zaatakować ugryzieniem, miażdżąc swoim cielskiem lub uderzając ogonem.
Pochwycenie (manewr): Ogon oplata się wokół ofiary i zaciska się, unieruchamiając ją. Łowca może wtedy z nią odlecieć lub nadal atakować. Ofiara uwolni się, jeżeli wygra w przeciwstawnym teście Siły. Jeśli łowca schwytał ogonem jakąś ofiarę, może atakować jedynie paszczą, gryząc zwisającego nieszczęśnika. W takim wypadku stwór otrzymuje kość premiową do wykonywanego ataku, jako że ramiona ofiary są najczęściej skrępowane.
Walka 65% (32/13), obrażenia 1K6 + MO
Pochwycenie (manewr) cel jest unieruchomiony; aby się wyswobodzić, musi wygrać w przeciwstawnym teście Siły.
Unik 35% (17/7)
Pancerz: 9 punktów skóry.
Utrata Poczytalności: 0/1K10 PP za ujrzenie straszliwego łowcy.

SZCZUROWIEC

Jak głoszą plotki, kości łapek tego dziwnego okazu są bardziej charakterystyczne dla pewnego gatunku małej małpki niż dla szczura, podczas gdy drobna czaszka z dużymi, żółtawymi kłami, nawiasem mówiąc, największa u tego okazu anomalia, stanowi po dziś dzień nieodgadnioną zagadkę. Oglądana bowiem pod pewnymi kątami przypomina miniaturowy, potwornie zniekształcony ludzki czerep, stanowiąc jakby jego bliźniaczą parodię.
– H.P. Lovecraft, *Sny w Domu Wiedźmy*, tłum. Robert P. Lipski

Przypominają zwykłe szczury. Patrząc z daleka, łatwo je z nimi pomylić. Przyglądając się jednak uważniej, można dostrzec, że ich szczurze głowy wyglądają niczym pokraczne, brzydkie karykatury ludzkich głów, a łapy przypominają maleńkie ludzkie dłonie. W ich paszczach szczerzą się nadzwyczaj mocne i ostre zęby.

Te wynaturzenia powstały prawdopodobnie w wyniku działania czarnej magii. Czasami wiernych służących przemieniano w szczurowce, aby mogli nadal służyć swoim panom. Mówi się, że te stworzenia dysponują dużą wiedzą o mitach i mogą zostać podarowane jako chowańce wiedźmom i czarnoksiężnikom umiłowanym przez mroczne bóstwa. Brown Jenkin, chowaniec czarownicy Keziah Mason, był właśnie szczurowcem.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Szczurowce mają 30% szans na posługiwanie się 1K3 czarami. Ci, którzy potrafili rzucać czary za życia, zachowują tę umiejętność i wiedzę również w formie szczurowca. Jeśli szczurowiec jest podarunkiem od Zewnętrznego Boga lub podobnej istoty, jest prawdopodobne, że będzie znać więcej zaklęć.

SZCZUROWIEC, nieprzyjazny szyderca i futrzasty szpieg

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	10	1K3 x5
KON	35	2K6 x5
BC	05	(05)
ZR	90	(4K6+4) x5
INT	50	3K6 x5
MOC	35	2K6 x5

PW: 4
Średni Modyfikator Obrażeń: -2
Średnia Krzepa: -2
Średnia wartość PM: 7
Ruch: 9



Szczurowiec

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Szczurowce mogą zaatakować, wspinając się po ubraniu lub nogach przeciwnika albo skacząc na niego z sufitu. Jeśli atak jest udany, istota wgryza się w ciało ofiary i zaczyna je szarpać. Oderwanie szczurowca od ciała powoduje utratę dodatkowych 1K3 PW.
Walka 35% (17/7), obrażenia 1K4 + MO
Unik 45% (22/9)
Pancerz: Brak, ale ataki przeciwko biegającemu szczurowcowi są wykonywane z jedną kością karną.
Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Ukrywanie 75%, Unik 45%.
Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie szczurowca; jeśli osoba przyglądająca się znała szczurowca, gdy ten jeszcze żył, utrata Poczytalności wynosi 1/1K8 PP.

TCHO-TCHO

Atakujący stanowili hordę maleńkich ludzi, z których najwyższy mierzył niewiele ponad metr. Ich oczy były niewiarygodnie małe i osadzone głęboko w kopulastej łysej czaszce. Ci… napastnicy rzucili się na nas i swoimi lśniącymi mieczami zabili naszych ludzi i zwierzęta. Nie zdążyliśmy nawet dobyć broni.
– August Derleth i Mark Schorer, *The Lair of the Star-Spawn* (*Leże Gwiezdnego Pomiotu*), tłum. Maria Piątkowska

Mówi się, że przeklęty płaskowyż Tsang w Tybecie jest jednym z miejsc, w których do naszej czasoprzestrzeni wtargnęło osławione Leng. To miejsce oraz kilka innych dalekich regionów zamieszkują plemiona tcho-tcho. U zarania dziejów Chaugnar Faugn stworzył rasę istot Miri Nigri, aby mu służyła. Miri byli rasą karłów stworzonych z ciał prymitywnych płazów. Tcho-tcho prawdopodobnie pochodzą od ludzi, którzy zmieszali się z potwornymi Miri, płodząc rasę nikczemnych hybryd. Ich potomkowie przypominają ludzi, różnych rozmiarów i rozmaicie odzianych. Skaza Miri powoduje jednak, że wszyscy tcho-tcho rodzą się z połową zwykłej Poczytalności. Ta resztka szybko zanika pod wpływem uczestnictwa w bluźnierczych ceremoniach i popełniania okrutnych czynów, a zadawanie bólu i torturowanie innych istot staje się ich drugą naturą.

Różne plemiona tcho-tcho wyznają różnych Wielkich Przedwiecznych, nie tylko Chaugnar Faugna.

Zdolności Specjalne

Zaklęcia: Akolita czy kapłan plemienia tcho-tcho zna co najmniej trzy zaklęcia, w tym Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem (dowolnym) i Znak Voorycki.

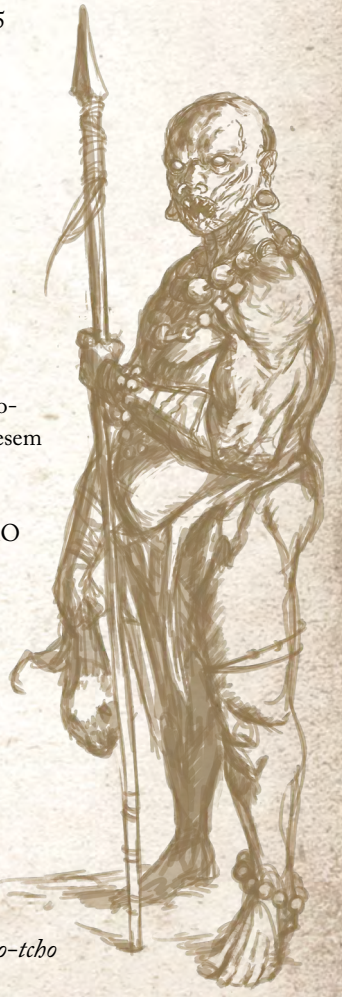
TCHO-TCHO, dziki wyznawca mrocznych bogów

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 x5
KON	50	3K6 x5
BC	45	(2K6+2) x5
ZR	50	3K6 x5
INT	50	3K6 x5
MOC	50	3K6 x5

Uwaga: Połowa wartości Poczytalności w przypadku dzieci; u dorosłych wartość Poczytalności zredukowana do zera.
PW: 9
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Tcho-tcho dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez broni. Mogą też używać dowolnego ludzkiego uzbrojenia.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K3 + MO lub obrażenia od używanej broni
Unik 26% (13/5)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Pływanie 45%, Tropienie 50%, Ukrywanie 60%, Zastraszanie 40%.
Utrata Poczytalności: 0/1K3 PP za ujrzenie tcho-tcho.



Tcho-tcho

WĘŻOWY CZŁOWIEK

Poruszali się niezwykle sprężyście. Wyprostowani na swoich prehistorycznych kończynach zdawali się falować przy każdym kroku. Ich pstrokate, pozbawione włosów ciała pochylały się z niesłychaną gibkością. Gdy chodzili tam i z powrotem, towarzyszył im donośny syk wypowiadanych przez nich zdań.
– Clark Ashton Smith, *The Seven Geases* (*Siedem Obietnic*), tłum. Maria Piątkowska

Wężowi ludzie przypominają wyprostowane węże z gadzią głową, pokrytym łuskami ciałem, ogonem oraz parą rąk i nóg. Przedstawiciele tej wyrafinowanej i wykształconej rasy często przywdziewają eleganckie szaty. Najważniejszym wyznawanym przez nich bogiem jest Yig, uznawany za ojca wszystkich węży. Niektórzy bluźniercy w starożytnych czasach oddawali cześć Tsathoggui, jednak miliony lat temu zostali zniszczeni przez mściwego boga i raczej wątpliwe jest, aby jakikolwiek wyrzutek ze swymi fałszywymi litaniami przetrwał do obecnych czasów.

Pierwsze królestwo wężowych ludzi, Waluzja, rozkwitło jeszcze przed tym, zanim na Ziemi pojawiły się dinozaury, to jest około 275 milionów lat temu. Przedstawiciele tego gatunku zbudowali miasta z czarnego bazaltu i toczyli wojny. Wszystko to działo się w erze permu lub wcześniej. Stali się wielkimi czarnoksiężnikami, którzy poświęcili wiele energii na przyzywanie przerażających demonów i warzenie potężnych trucizn. Wraz z nastaniem epoki dinozaurów, około 225 milionów lat temu, ich pierwsze królestwo upadło, a wężowi ludzie wycofali się do swoich twierdz, ukrytych głęboko pod ziemią. Największą z nich była Yoth. W tamtych czasach istoty te stały się zdolnymi naukowcami, którzy potrafili manipulować życiem.

W ludzkiej prehistorii wężowi ludzie wznieśli swoje drugie królestwo w środkowej części kontynentu Thurii. Zostało ono jednak podbite przez ludzi i w rezultacie upadło jeszcze szybciej niż Waluzja. Wężowi ludzie stopniowo wycofywali się przed najazdami hord ludzkich, aż do momentu, gdy ich ostatnia twierdza, Yanyoga, została doszczętnie zniszczona w 10 000 roku p.n.e.

Kilku ocalałych przedstawicieli rasy przetrwało do czasów obecnych, podobnie jak grupki skarłowaciałych degeneratów. Wśród tych ostatnich zdarzają się atawistyczne jednostki, posiadające pełnię zdolności wężowego człowieka i obdarzone łaską przez Yiga. Cechy zdegenerowanych wężowych ludzi są obniżone o jedną trzecią średniej wartości. Istnieją również zahibernowane osobniki wężowej rasy, tak zwani śpiący, którzy spoczywają we śnie od tysięcy lat lub nawet dłużej. Czasami, na ludzkie nieszczęście, zdarza im się budzić. W porównaniu do swoich karłowatych braci ten trzeci rodzaj wężowych ludzi jest obdarzony dużo większą inteligencją i mocą. Częściej także posiada rozległą wiedzę i potrafi posługiwać się potężną magią.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: W pełni rozwinięty wężowy człowiek zna co najmniej 2K6 zaklęć. Najczęściej wykorzystywanym czarem jest iluzja, która zmienia wygląd czarownika na ludzki, umożliwiając wężowemu osobnikowi wmieszanie się w ludzką społeczność (patrz **Pożarcie Podobieństwa**, str. 275).

Zdegenerowane osobniki rzadko potrafią się posługiwać magią.

Technologia: Wężowi ludzie to zdolni naukowcy, którzy potrafią konstruować lub mają dostęp do zaawansowanej technologii. Aby dowiedzieć się więcej, patrz **Rozdział 13: Artefakty i obce urządzenia**.

WĘŻOWY CZŁOWIEK, całkowity atawizm

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 x5
KON	50	3K6 x5
BC	50	3K6 x5
ZR	65	(2K6+6) x5
INT	80	(3K6+6) x5
MOC	65	(2K6+6) x5

PW: 10
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Średnia wartość PM: 13
Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Wężowi ludzie dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków. Mogą się posługiwać każdym rodzajem broni znanym człowiekowi, wprawnie trzymając oręż szponiastymi dłońmi.
Ugryzienie: Jad wężowego człowieka jest bardzo trujący. Ofiara musi wykonać ekstremalny test KON, w przypadku niepowodzenia, otrzymuje 1K8 punktów obrażeń.
Walka 50% (25/10), obrażenia 1K3 + MO
Ugryzienie 35% (17/7), obrażenia 1K8 + jad (patrz wyżej)
Unik 32% (16/6)
Pancerz: 1 punkt łusek.
Umiejętności: Nauka (Biologia) 40%, Nauka (Chemia) 40%, Spostrzegawczość 35%, Zastraszanie 60%.
Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie wężowego człowieka.



Wężowy człowiek

WIELKA RASA Z YITH

Były to olbrzymie, opalizujące stożki mierzące około dziesięciu stóp wysokości i tyleż szerokości u podstawy, urobione ze żłobkowanej, łuskowatej, na poły rozciągliwej materii. Ze szczytu stożków wyrastały cztery elastyczne, walcowate kończyny grubości jednej stopy, utoczone z podobnie żłobkowanej substancji. Członki te niekiedy niemal zupełnie się chowały, a czasami rozciągały się w różne strony, nawet do dziesięciu stóp. Dwa zwieńczone były potężnymi szponami czy szczypcami. Trzeci kończył się czterema czerwonymi, trąbkowatymi wyrostkami. Czwarty wieńczyła nieregularna kula żółtawej barwy, najpewniej głowa, mierząca jakieś dwie stopy średnicy, wzdłuż obwodu okolona trojgiem wielkich ciemnych oczu. Z czubka głowy wyrastały cztery smukłe łodyżki zakończone słupkami jak u kwiatów, u dołu zaś zwisało osiem zielonkawych czułków czy macek. Centralny stożek okolony był u podstawy gumowatą szarą substancją, która kurcząc się i rozciągając, wprawiała całą istotę w ruch.

– H.P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*, tłum. Maciej Płaza

Yithianie stanowią rasę mentalnych istot, które uciekły przed zagładą własnego świata. Przybyli na Ziemię i opanowali umysły oraz ciała zamieszkujących ją stożkowatych istot. Połączenie ziemskich ciał z umysłami obcych istot stworzyło Wielką Rasę. Przekazali swojemu potomstwu własną kulturę i technologię. Młode pokolenie odziedziczyło pierwotne umysły, a nowe ciała były dla nich czymś naturalnym. W późniejszych eonach Wielka Rasa podzieliła Ziemię między siebie, mi-go i ród Cthulhu. Ten ostatni panował na obszarze Pacyfiku, zaginionych krain R'lyeh oraz Mu. Mi-go zajmowały północ, a Wielka Rasa dominowała na południu. Jej największym miastem było Pnakotus, znajdujące się na terenach dzisiejszej Australii.

Okres rozkwitu Yithian rozpoczął się około czterystu milionów lat temu i trwał aż do pięćdziesięciu milionów lat temu, kiedy Wielka Rasa została wytępiona przez latające polipy – starożytną rasę uwięzioną przez Yithian zaraz po przybyciu na Ziemię. Jednakże umysły Wielkiej Rasy przewidziały swoją zgubę i zdążyły opuścić stożkowate ciała, przenosząc się w przyszłość i przejmując ciała przypominających żuki stworzeń, które stały się następcami ludzkości.



Wielka Rasa z Yith

Wielka Rasa rozmnaża się za pomocą zarodników, jednak robi to wyjątkowo rzadko ze względu na długi czas życia (Yithianie żyją około 4 000–5 000 lat). Istoty te żywią się jedynie płynami.

Yithianie to rasa socjalistycznych jednostek. Inteligencja, którą cenią ponad wszystko, stanowi dla nich kryterium migracji. W ich gatunku zasoby są rozdzielane proporcjonalnie i w oparciu o logikę. Konflikty zdarzają się bardzo rzadko. Wielka Rasa nie wyznaje żadnego bóstwa.

Zdolności specjalne

Podróż w Czasie: Wielka Rasa zyskała to miano ponieważ jako jedyna w pełni opanowała czas. Przedstawiciel tej rasy jest w stanie wysłać swój umysł w dowolnym kierunku w czasie i przestrzeni, wybrać odpowiednią istotę i wymienić się z nią umysłami. Gdy Yithianin wchodzi w posiadanie ciała jakiejś istoty, jej umysł zostaje umieszczony w pierwotnym ciele przedstawiciela Wielkiej Rasy na tak długo, aż ten zdecyduje, że nadszedł czas na powrót, i zamieni ciała ponownie. Yithianie wykorzystują tę technikę do masowych podróży w czasie i przestrzeni, aby podbijać inne planety.

Pilnie studiując historię, Yithianie zamieniają się miejscami z wybranymi osobami z epoki, którą chcą badać. Zamiana umysłów trwa około pięciu lat. Przyjaciele tej osoby mogą zauważyć istotne zmiany w jej zachowaniu. W tym celu należy wykonać udany test INT.

Ofiara umieszczona wbrew woli w ciele przedstawiciela Wielkiej Rasy zostaje zmuszona do zapisywania wszystkiego, co wie na temat czasów, w których żyła. Wielka Rasa jest względnie uprzejma i pozwala schwytanym na podróżowanie i zwiedzanie miejsc oraz na spotykanie się z innymi podobnymi ofiarami, najczęściej pochodzącymi z innych planet lub epok. Gdy nadchodzi czas przywrócenia umysłu ofiary do jej prawdziwego ciała, Yithianie usuwają z niego wspomnienia dotyczące wszystkiego, co wydarzyło się podczas pobytu w ich czasach. To wymazywanie nie jest jednak doskonałe: ofiara może doświadczać snów lub koszmarów o byciu przetrzymywaną przez Wielka Rasę.

We współczesnych czasach na Ziemi istnieje kult, który udziela pomocy podróżnikom z Wielkiej Rasy. W zamian za okazaną pomoc goście rewanżują się przekazywaniem wiedzy na temat zaawansowanych technologii lub magii. Przedstawiciela Wielkiej Rasy w jego pierwotnej, stożkowatej formie można spotkać głównie za sprawą podróży w czasie. Na przestrzeni eonów miały jednak miejsce pojedyncze przypadki związane z użyciem zastojników bądź zaklęć przyzwania.

Zaklęcia: Yithianie rzadko studiują magię, każdy przedstawiciel posiada 10% szans na posługiwanie się 1K3 czarami.

WIELKA RASA Z YITH, mentalni podróżnicy w czasie

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	210	12K6 x5
KON	130	(4K6+12) x5
BC	320	(8K6+36) x5
ZR	50	(2K6+3) x5
INT	100	(4K6+6) x5
MOC	65	(2K6+6) x5

PW: 45
Średni Modyfikator Obrażeń: +6K6
Średnia Krzepa: 7
Średnia wartość PM: 13
Ruch: 7

Ataki

Ataki w rundzie: 2 (miotacz piorunów może być użyty raz w rundzie).

Walka: Podczas walki Yithianie mogą się posługiwać obiema parami szczypiec. Przedstawiciele tego gatunku są w stanie wykorzystać także swój olbrzymi rozmiar, aby zmiażdżyć Badacza. Ta cywilizowana rasa woli unikać bezpośredniego starcia, skłaniając się ku używaniu broni, która powoduje wyładowania elektryczne. Ten rodzaj broni został stworzony do wyeliminowania latających polipów.

Miotacz Piorunów: Istnieje wiele rodzajów miotaczy piorunów (patrz str. 302). Typowy posiada magazynek na 32 ładunki i potrzebuje jednej rundy na przeładowanie. Dowolna liczba ładunków może zostać użyta w pojedynczym wystrzale, jednak każdy ładunek powyżej czwartego zwiększa ryzyko spalenia miotacza o 5%. Na przykład kiedy Yithianin wystrzeli 7 ładunków naraz, broń zostanie zniszczona, jeśli wynik dodatkowego testu 1K100 wyniesie 15 lub mniej.

Każdy ładunek zadaje 1K10 punktów obrażeń. Podstawowy zasięg miotacza wynosi 100 metrów. Jeśli cel znajduje się dalej, za każde dodatkowe 100 metrów należy dodać jedną kość karną do rzutu.

Walka 40% (20/8), obrażenia 1K6 + MO

Miotacz Piorunów 30% (15/6), obrażenia 1K10 za ładunek

Unik 25% (12/5)

Pancerz: 8 punktów skóry.

Umiejętności: Elektryka 60%, Nauka (Biologia) 80%, Nauka (Chemia) 70%, Psychologia 30%.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie przedstawiciela Wielkiej Rasy.

WIJ

Mądrze rzecze Ibn Schacabao: szczęśliwy to grób, w którym nie spoczął czarownik, i szczęśliwe jest nocą miasto, gdzie czarownicy obrócili się w proch. Albowiem powiadają od dawna, że dusza przekupiona przez diabła nie umyka ze swej trupiej powłoki, że tuczy się na niej i kształci ówże robak, co ją drąży – dopokąd z zepsucia nie wylęgnie się życie szkaradne, a nierozumne ścierwojady, co ryją w ziemi, nie schytrzeją na tyle, aby ziemię nękać, i nie spotworniejąna tyle, by ją dręczyć. Tam, gdzie winny wystarczyć zwyczajne szczeliny, potajemnie wyżłobiono wielkie jamy, to zaś, co winno pełzać, nauczyło się chodzić.

– H.P. Lovecraft, *Święto*, tłum. Maciej Płaza

Wij składa się z tysięcy robaków i czerwi. Chociaż każdy robak jest oddzielnym żyjącym stworzeniem i stale się porusza, to razem utrzymują kształt zbliżony do ludzkiego. Ta masa wijących się tworów posiada umysł martwego czarnoksiężnika, który dawno temu został wchłonięty przez hordę czerwi. Przyswojona w ten sposób „wola" czarownika skutecznie napędza masę do wspólnego działania.

Zdolności specjalne

Wije nie potrafią mówić, za to porozumiewają się za pomocą pisemnych wiadomości. Głos i słowa nie są im potrzebne do rzucania czarów lub komunikowania się z ich obcymi mistrzami lub istotami z zewnątrz.

Zaklęcia: Każdy wij zna przynajmniej 1K10 zaklęć.

WIJ, wijący się czarnoksiężnik

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	45	(1K6+6) x5
KON	70	4K6 x5
BC	65	(2K6+6) x5
ZR	35	2K6 x5
INT	70	4K6 x5
MOC	100	(4K6+6) x5

PW: 13

Średni Modyfikator Obrażeń: 0

Średnia Krzepa: 0

Średnia wartość PM: 20

Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Wije mogą się posługiwać taką samą bronią jak ludzie. Wolą jednak rzucać czary lub wykorzystywać swoich posłańców, aby wykonywali fizyczne działania.

Walka 35% (17/7), obrażenia 1K3 + MO (nieuzbrojony) lub zależnie od używanej broni

Unik 20% (10/4)

Pancerz: Brak, jednak ze względu na miękkie i sprężyste ciało wijów zwykła broń zadaje im minimalne obrażenia. Pociski zadają 1 punkt obrażeń, z wyjątkiem broni śrutowych, które zadają minimalne obrażenia dla tego typu broni palnej.

Umiejętności: Skradanie 60%.

Utrata Poczytalności: 1K3/2K6 PP za ujrzenie wija.



Wij



CZĘŚĆ 2: PANTEON MITÓW

Przedwieczni byli, Przedwieczni są, Przedwieczni będą. Najpierwsi i najjaśniejsi nie mieszkają w znanych nam przestrzeniach, lecz pomiędzy nimi, przeto są niewymierni i dla naszych oczu niewidoczni.

– H.P. Lovecraft, *Zgroza w Dunwich*, tłum. Maciej Płaza

Choć wiele obcych ras ze świata mitów Cthulhu jest przerażających, są one niczym w porównaniu z bóstwami mitów – potężnymi bytami, wykraczającymi daleko poza naszą percepcję i pojmowanie. Potworności dodaje im fakt, że nie przejmują się losem ludzkości.

Należy również pamiętać, że wiele bóstw posiada swoje awatary. Są to specyficzne formy, często obdarzone odrębnymi cechami i zdolnościami, ucieleśniające jakąś część danego bóstwa. Różne kulty często czczą właśnie awatary bogów, a nie bezpośrednio ich samych. Szczególnie Nyarlathotep jest znany z posiadania tysiąca awatarów (lub masek).

Termin bóstwo odnosi się nie tylko do bogów, ale oznacza także istoty o boskich mocach, jak na przykład Wielki Cthulhu. Chociaż oddaje mu się cześć jak bogu, wielu wierzy, że jest on przedstawicielem obcej rasy, choć nie wiadomo, czy jego bracia są tak samo potężni. Takie istoty jak Wielki Cthulhu nazywa się Wielkimi Przedwiecznymi, aby odróżnić je od faktycznych bogów w naszym rozumieniu tego miana. Wielokrotnie próbowano jednoznacznie zdefiniować panteon bóstw mitów lub zaklasyfikować ich w hierarchii, na przykład Starsi Bogowie, Inni Bogowie, Zewnętrzni Bogowie, Wielcy Przedwieczni itp. Lovecraft nie był konsekwentny, opisując te istoty w swoich opowiadaniach, podobnie jak mity w rzeczywistym świecie są pełne sprzeczności i niespójności. Jako Strażnik sam decydujesz, co pasuje do twojej opowieści: które bóstwo się w niej pojawi i jaką odegra rolę. Te zjawiska z zasady mają wykraczać poza ludzkie pojmowanie, próba ich skategoryzowania może więc przynieść efekt przeciwny do zamierzonego.

Każde bóstwo posiada określone statystyki. Często jednak ich wartości są tak duże (w porównaniu z cechami Badaczy), że przestają mieć jakiekolwiek znaczenie użytkowe. Uwzględniono je tylko po to, aby dać odbiorcy poczucie skali i dopełnić obraz takiej istoty. Tak jak ma to miejsce w przypadku potworów, wartości te można zwiększać lub zmniejszać, w zależności od przebiegu scenariusza i decyzji Strażnika.

Należy pamiętać, że nie można wykonać testu przeciwstawnego danej cechy, jeśli jej wartość przewyższa cechę Badacza o 100 lub więcej. Najczęściej zdarza się to w przypadku spotkania z bóstwami.

Pamiętajmy równocześnie, że te istoty nie są wszechmocne i wielu z nich można zadać fizyczne obrażenia lub odesłać je z powrotem do ich wymiaru (nawet jeśli nie zabić), tak jak dzieje się to z Wielkim Cthulhu w opowiadaniu *Zew Cthulhu*.

Unik: Czy naprawdę bogowie mogliby potrzebować tej umiejętności w konfrontacji z Badaczami? Umiejętność Unik została w ich przypadku pominięta.

Przewaga liczebna: Ta właściwość nie ma znaczenia w przypadku starcia z bóstwem.

TWARZĄ W TWARZ Z BÓSTWEM

Bóstwo postrzega Badacza, tak jak człowiek postrzega owada. Czy znamy imię każdej mrówki w naszym ogrodzie? Czy mrówka jest istotą rozumną i potrafi wpływać na nasze życie? Możemy zrzucić owada z naszego ciała, gdy ten przysiądzie nam na ramieniu, ale czy będziemy specjalnie na niego polować?

Bóstwo raczej nie zwróci uwagi na ludzi, którzy znajdą się w jego obecności. Być może rozdepcze ich, tak jak ludzie rozdeptują mrówki.

ABHOTH

Zauważył to. W kałuży pełnej szarej, obrzydliwej masy, która wypełniała przestrzeń aż po brzegi. To tutaj, jak się wydaje, znajdowało się ostateczne źródło wszelkiej potworności i wypaczenia. Szara masa wciąż bulgotała i wzbierała; to z jej fragmentów tworzyły się kształty, wypełzające na zewnątrz, kłębiące się w całej jaskini.

– Clark Ashton Smith, *The Seven Geases* (*Siedem obietnic*), tłum. Maria Piątkowska

Abhoth ewidentnie nie pochodzi z naszej planety. Zmiennokształtne ciało i cyniczny umysł wskazują na powiązania z Tsathoggua. Czarne jaskinie, które zamieszkuje i których nigdy nie opuszcza, mogą być także częścią N'Kai, podziemnego świata leżącego pod Ameryką Północną. Niektóre badania zakładają, że jaskinie te mogą się znajdować bezpośrednio pod wioską Dunwich w Nowej Anglii.

Kult

Abhoth nie posiada wyznawców wśród ludzi. Cześć mogą mu oddawać podziemne potwory lub jego własne potomstwo.

Inne cechy

Odrażające potwory nieustannie powstają z szarej masy i wypełzają na zewnątrz, oddalając się od swojego rodzica. Abhoth próbuje chwytać potomstwo mackami i kończynami, aby znów je pożreć i przyłączyć do pierwotnej masy, jednak wielu udaje się uciec. Zbliżając się do Abhotha, można napotkać coraz więcej potwornych istot, które odrywają się od jego cielska. Mogą one nękać lub atakować Badaczy.

Potomstwo Abhotha jest bardzo zróżnicowane, a wygląd poszczególnych jednostek zależy od wyobraźni Strażnika. „Dzieci" Abhotha nie są duże, wartość ich BC wynosi od 5 do 90 (3K6 x5), przynajmniej zaraz po odłączeniu od pierwotnej masy. Po roku samodzielnego rozwoju potomstwo może przyjmować dowolne rozmiary.

Jeśli grupa Badaczy niefortunnie spotka Abhotha we własnej osobie, obscenicznie bulgoczącego w bajorze plugastwa, najpierw wypuści on badawcze czułki, które oszacują intruzów, po czym odpadną i się odczołgają. Następnie Badacze zostaną schwytani i pożarci przez inne wypustki lub zignorowani, w zależności od decyzji Strażnika. Abhoth potrafi się telepatycznie komunikować z intruzami. Niewielu z nich powróciło z takiego spotkania.

ABHOTH, Źródło Nieczystości

S 200 KON 500 BC 400 ZR 5
INT 65 MOC 250 PW 90
Modyfikator Obrażeń: +6K6, ale tylko 1K6 na każdą wypustkę
Krzepa: 7
Punkty Magii: 50
Ruch: 0

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Abhoth będzie próbował pochwycić przeciwnika swoimi mackami. Jeśli mu się uda, unieruchamia i wchłania ofiarę. Los ofiary nie jest do końca znany – może być ona zarówno powoli trawiona, jak i telepatycznie zasymilowana.
Walka 60% (30/12), ofiara zostaje wchłonięta
Pancerz: Abhoth regeneruje wszelkie obrażenia od broni kinetycznej (np. kamieni, strzał, pocisków) w tempie 20 punktów na rundę walki. Ogień lub magia zadają normalne obrażenia. Jeśli Abhoth straci wszystkie punkty Wytrzymałości, wycofuje się z pola walki, wsiąkając głęboko w ziemię, gdzie nie może być już zraniony. Wycieka z powrotem na powierzchnię, gdy wyleczy się z odniesionych ran.
Zaklęcia: Brak, może jednak ofiarować komuś fragment własnego ciała, który może być wykorzystany do stworzenia istoty bliźniaczo podobnej do potomstwa Abhotha.
Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie Abhotha.



Abhoth

ATLACH-NACHA

Ciemna sylwetka, rozmiarami przypominająca skulonego człowieka o długich, pajęczych nogach… Na skurczonym, hebanowym ciele dostrzegł coś, co mogło przypominać twarz. Dziwne, bo znajdowała się nisko, pomiędzy wieloprzegubowymi odnóżami. Twarz spoglądała w górę z dziwacznym wyrazem wątpliwości i zainteresowania; dreszcz przeszedł po plecach odważnego łowcy, gdy spojrzał prosto w małe, przebiegłe oczy, przykryte kosmykami włosów.

– Clark Ashton Smith, *The Seven Geases* (*Siedem obietnic*), tłum. Maria Piątkowska

Atlach-Nacha z wyglądu przypomina wielkiego, obrzydliwego pająka pokrytego czarnym włosiem, z dziwną ludzką twarzą i małymi czerwonymi ślepiami, ukrytymi pomiędzy włosami. Żyje pod ziemią i z nieznanych przyczyn nieustannie przędzie niesamowitą pajęczynę, która łączy ze sobą brzegi niewymiernie głębokiej przepaści. Stare księgi cytują przekaz, że gdy sieć zostanie ukończona, nadejdzie koniec świata. W dawnych czasach siedlisko Atlach-Nachy znajdowało się głęboko pod powierzchnią Hyperborei – obecnie Grenlandii. Współcześnie może on zamieszkiwać tereny pod Ameryką Południową.

Kult
Według przesądów Atlach-Nacha jest władcą wszystkich pająków. Prawdopodobnie wynika to z wyglądu jego ciała. Atlach-Nacha nie ma wyznawców wśród ludzi, jednak ofiarowuje niektórym czarnoksiężnikom zaklęcia i Moc. Możliwe jest przywołanie Atlach-Nachy, co wymaga posłużenia się licznymi starożytnymi zaklęciami. Nie jest to jednak bezpieczne, ponieważ bóg-pająk nienawidzi przerywać swojej niekończącej się pracy.

Dzieci Atlach-Nachy w Krainach Snów, zwane pająkami z Leng, oddają mu cześć.

Inne cechy
Ktokolwiek wpadnie w sieć tkaną przez Atlach-Nachę, zostaje uwieziony. Aby się z niej uwolnić, ofiara musi wygrać w przeciwstawnym teście Siły (S sieci wynosi 150). Po godzinie lub po całym dniu Atlach-Nacha pojawia się, aby pozbyć się schwytanej istoty.

Pajęczy bóg może ukąsić ofiarę od razu lub w pierwszej kolejności zarzucić na nią więcej nici, a potem ją ukąsić. Ugryzienie wprowadza do ciała paraliżującą truciznę, która uniemożliwia walkę lub opór.

Następnie Atlach-Nacha wysysa soki życiowe z ciała ofiary w tempie 3K6 punktów Siły na rundę walki. Jeżeli nieszczęśnik nie zostanie ocalony, umiera. Jeśli jednak zostanie uratowany, odzyskuje punkty Siły w tempie 2K10 na każdy miesiąc spędzony w łóżku. W tym czasie punkty Wytrzymałości ofiary nigdy nie mogą przekroczyć ⅕ wartości jej Siły.

ATLACH-NACHA, Pajęczy Bóg

S 150 KON 375 BC 125 ZR 125
INT 75 MOC 150 PW 50
Modyfikator Obrażeń: +2K6
Krzepa: 3
Punkty Magii: 30
Ruch: 15

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Atlach-Nacha może kopać wieloma odnóżami lub uderzać ogromnym odwłokiem.
Ugryzienie: Przebija każdy niemagiczny Pancerz i wprowadza do ciała paraliżującą truciznę. Ofiara musi zdać ekstremalny test KON, aby przetrwać 1K10 rund. Po upływie tego czasu konieczne jest powtórzenie testu. Jeśli kolejny test także się powiedzie, organizm ofiary zwalczył truciznę. Jeżeli którykolwiek z testów się nie powiedzie, ofiara jest sparaliżowana.
Zarzucenie Sieci: Ofiara zostaje opleciona lepką, solidną siecią. Rozerwanie jej wymaga wykonania przeciwstawnego testu Siły (S sieci wynosi 150).
Walka 60% (30/12), obrażenia równe MO lub Ugryzienie (patrz wyżej)



Atlach-Nacha

Zarzucenie Sieci 80% (40/16), patrz wyżej

Pancerz: 12 punktów chityny i futra. Jeśli wytrzymałość Atlach-Nachy spadnie do zera, potwór ucieka po swojej skomplikowanej pajęczynie do sekretnej kryjówki, w której czeka, aż rany się zagoją.

Zaklęcia: Wszystkie czary Nawiązania Kontaktu.

Utrata Poczytalności: 1/1K10 PP za ujrzenie Atlach-Nachy.

AZATHOTH

Ostatni, bezforemny dopust najskrajniejszego zamętu bluźniący i bulgoczący pośrodku całej nieskończoności: nieogarniony demon-sułtan Azathoth, którego imienia nie śmią wymówić w głos żadne usta i który kąsa żarłocznie w niewyobrażalnych, bezświetlnych komnatach poza czasem do wtóru głuchego, ogłupiającego bicia plugawych bębnów i cienkiego, monotonnego jęku przeklętych fletów.

– H.P. Lovecraft, *Ku nieznanemu Kadath śniąca się wędrówka*, tłum. Maciej Płaza

Azathoth jest władcą Zewnętrznych Bogów. Istnieje od samego początku wszechświata. Przebywa poza normalną czasoprzestrzenią w centrum wszechświata, w którym jego bezkształtne ciało wije się bez końca do monotonnego zawodzenia fletów. Do tej samej muzyki bezmyślnie tańczą dookoła niego pomniejsi bogowie. Azathotha przedstawia się jako boga ślepego i bezmyślnego, „potworny jądrowy chaos". Zachcianki Azathotha są natychmiast spełniane przez Nyarlathotepa.

Kult

Azathoth ma niewielu wyznawców, jako że nie oferuje nic w zamian za oddawanie mu czci. Zazwyczaj ludzie przywołują go przez przypadek, nieświadomie sprowadzając kataklizmy i trwogę. Mówi się, że tylko ktoś zbrodniczo szalony mógłby intencjonalnie czcić taką istotę. Niemniej tacy wyznawcy mogą mieć szczególny wgląd w naturę wszechświata, jego pochodzenie, moce i znaczenie – spojrzenie zrozumiałe zapewne tylko dla innych szaleńców.

Inne cechy

Azathoth zawsze manifestuje się wraz z grającym na flecie sługą oraz 1K10-1 pomniejszymi Innymi Bogami. Przywołujący ryzykują, że zostaną zaatakowani przez zirytowanego Azathotha. Szansa, że tak się stanie, wynosi 100% minus 10% za każdego obecnego Innego Boga i minus kolejne 5% za każdy punkt Magii zużyty przez czarnoksiężnika w celu obłaskawienia Azathotha. Aby podtrzymać ten efekt, należy poświęcać kolejne punkty Magii w każdej następnej rundzie.

Gdy Azathoth się rozgniewa, zaczyna rosnąć. Podczas pierwszej rundy ataku pęcznieje poza granice miejsca przywołania, a jego macki osiągają 50 metrów długości. W kolejnej rundzie rosną do 100 metrów, w trzeciej osiągają już 200 metrów i tak dalej – podwajają swoją długość w nieskończoność.

Istnieje także możliwość, że rozgniewany Azathoth zdecyduje się opuścić dane miejsce. Szansa, że tak się stanie, wynosi 10% za każdą rundę minus 1% za każdego z towarzyszących mu Innych Bogów.

W obszarze o promieniu równym długości macek Azathotha wszystko zostaje zniszczone. Głazy są roztrzaskiwane, powstają kałuże żrących zasad, a drzewa natychmiast umierają. Mimo to obrażenia, które otrzymują Badacze, zadawane są konkretnymi mackami.

AZATHOTH, Wściekły jądrowy chaos

S nie dotyczy	KON 1500	BC zmienna
ZR nie dotyczy	INT 0	
MOC 500	PW 300	

Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.

Krzepa: zmienna.

Punkty Magii: 100

Ruch: 0

Ataki

Ataki w rundzie: 1K6

Walka: Liczne macki Azathotha mogą uderzać wszystko, co znajduje się w zasięgu.

Walka 100% (50/20), obrażenia 1K100 punktów Wytrzymałości

Pancerz: Brak, ale jeśli punkty Wytrzymałości Azathotha spadną do zera, zostaje on odesłany (a nie zabity) i może powrócić w pełni zregenerowany po 1K6 godzinach. Znak Starszych Bogów zadaje mu 3K6 obrażeń, ale ulega zniszczeniu.

Azathoth



Zaklęcia: Azathoth wydaje rozkazy wszystkim pomniejszym Innym Bogom i dużej części wszechświata. Na szczęście jego INT wynosi 0.
Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Azathotha.

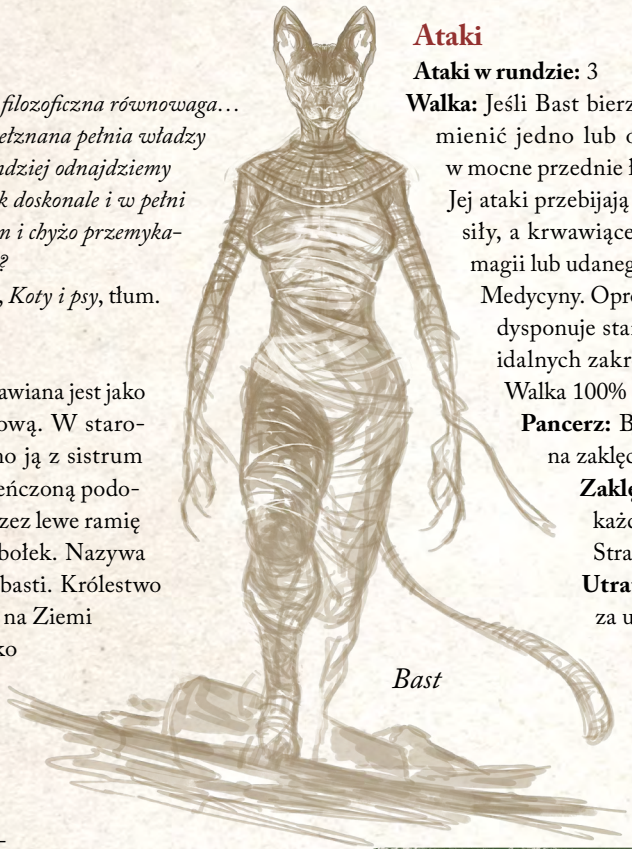
Niektórzy twierdzą, że Azathoth spłodził wszechświat i stanowi także jego koniec – pierwotny chaos, w którym miały początek cała materia i życie. To właśnie jest siła tego, który spoczywa w centrum rzeczywistości. Wielu żądnych zakazanej wiedzy oszalało w pogoni za jego sekretnym imieniem – imieniem, które rzekomo ma sprawować władzę nad „tymi z zewnątrz".

BAST

Piękno… chłód… rezerwa… filozoficzna równowaga… samowystarczalność… nieokiełznana pełnia władzy i boska maestria… gdzie indziej odnajdziemy to wszystko choć w połowie tak doskonale i w pełni wcielone jak w niezrównanym i chyżo przemykającym kocie?

– H.P. Lovecraft, *Koty i psy*, tłum. Mateusz Kopacz

Bast, Bogini Kotów, przedstawiana jest jako kot lub kobieta z kocią głową. W starożytnym Egipcie ukazywano ją z sistrum w prawej ręce i z tarczą zwieńczoną podobizną głowy lwa w lewej. Przez lewe ramię miała przerzucony mały tobołek. Nazywa się ją również Bastet lub Ubasti. Królestwo Bast rozciąga się wyłącznie na Ziemi i w jej Krainach Snów, jako że koty z Saturna w Krainach Snów są wrogami ziemskich kotów.



Bast

Kult
Bogini starożytnego Bubastis w Egipcie. Kult Bast pojawił się w końcu w ważniejszych rzymskich miastach, w tym w Pompejach. Wyznawcy czcili ją zarówno jako boginię ogniska domowego, jak i boginię-lwicę wojny. Członkowie jej kultu zawsze odnosili się do niej z czułością. Kult prawdopodobnie nie przetrwał wśród ludzi (z wyjątkiem przedstawicieli w Krainach Snów), ale nie wydaje się, aby Bast szczególnie się tym przejmowała. Wszystkie koty oddają jej cześć swoim całym dzikim sercem.

Inne cechy
Podobnie jak inni bogowie, Bast rzadko podejmuje działania. Jeśli jakaś osoba zachowuje się szczególnie okrutnie wobec kotów, Bast może zareagować i użyć swoich kocich sług. Jeżeli nie potrafią sobie poradzić z problemem, bogini może zdecydować się na osobistą interwencję. Zawsze pojawia się otoczona dużymi, pełnymi elegancji kotami. Przeważnie są to koty domowe, choć zawsze znajdzie się wśród nich co najmniej jedna lwica, tygrysica czy inna przedstawicielka dużych kotów.

Bast sprawuje władzę nad wszystkimi kotami na całym świecie. Może przyzwać dowolną liczbę kocich przyjaciół, ale muszą do niej dotrzeć w normalny sposób.

Bogini jest w stanie uleczyć kota lub samą siebie, zużywając jeden punkt Magii za każdy wyleczony punkt Wytrzymałości.

BAST, Bogini Kotów

S 240	KON 125	BC 60	ZR 225
INT 175	MOC 150	WYG 99	PW 18

Modyfikator Obrażeń: +3K6
Krzepa: 4
Punkty Magii: 30
Ruch: 20

Ataki

Ataki w rundzie: 3
Walka: Jeśli Bast bierze udział w walce, może przemienić jedno lub oba swoje delikatne ramiona w mocne przednie łapy lwicy i zadawać nimi ciosy. Jej ataki przebijają Pancerz, nie tracąc nic ze swej siły, a krwawiące rany nie goją się bez pomocy magii lub udanego testu Pierwszej Pomocy bądź Medycyny. Oprócz ataku kłami i pazurami Bast dysponuje standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez broni.
Walka 100% (50/20), obrażenia 1K8 + MO
Pancerz: Brak, ale należy zwrócić uwagę na zaklęcia (patrz poniżej).
Zaklęcia: Bast może się posługiwać każdym zaklęciem, wedle uznania Strażnika.
Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie Bast.

Mimo że kult Bast w mieście Bubastis został zniszczony, uważa się, iż kilku wyznawców uszło z życiem i uciekło do Anglii, wyposażonych w wiedzę na temat rytuałów i odpowiednich praktyk. Działając w sekrecie i rekrutując osoby czujące naturalną więź z kotami, kult rósł w siłę i rozprzestrzeniał się na Wyspach Brytyjskich. Informacje są dość mgliste: uważa się, że kult wyciągnął wnioski z przeszłości i pozostał w ukryciu z obawy przed ponowną masakrą. To, czy kult w ogóle istnieje, pozostaje w sferze domysłów, chociaż według wczesnych relacji naukowców z XIX wieku mieszkańcy niektórych wiosek na zachodzie Anglii z chęcią opowiadają historie o kotach będących chowańcami wiedźm i czarnoksiężników.

CHAUGNAR FAUGN

Uszy miał błoniaste i mackowate, trąbę zakończoną wielkim jarzącym się dyskiem o średnicy sięgającej trzydziestu centymetrów. Jego przedramiona były sztywnie zgięte w łokciach, a dłonie – miał ludzkie dłonie – spoczywały na kolanach. Miał szerokie kwadratowe ramiona. Pierś i olbrzymi brzuch wylewały się do przodu. Na nich układała się trąba.

– Frank Belknap Long, *Horror from the Hills* (*Koszmar ze wzgórz*), tłum. Adam Wieczorek

Chaugnar Faugn zamieszkuje jaskinie w górach Azji. Dzień i noc strzeżony jest przez człekokształtnych, ledwo przypominających ludzi niewolników. Odprawiają oni rytuały tak odrażające, że nie sposób ich nawet opisać. Zazwyczaj Chaugnar Faugn tkwi nieruchomo na swym piedestale niczym groteskowy posąg. Legendy głoszą, że pewnego dnia przybędzie Biały Akolita, który zabierze Chaugnar Faugna do nowego świata.

Kult

Chaugnar Faugn jest czczony przede wszystkim przez podludzką rasę tcho-tcho z płaskowyżu Tsang. Ponadto jego kulty są rozproszone wśród mieszkańców środkowej Azji. Niektóre z nich zaczęły się rozprzestrzeniać – jak na przykład kult o nazwie Krew, który w XVIII wieku przeniósł się do Montrealu w Kanadzie.

Inne cechy

W nocy Chaugnar Faugn może zacząć się poruszać i łapczywie sycić składanymi ofiarami lub kimkolwiek, kto znajdzie się w jego pobliżu. Bez względu na porę dnia czy nocy Chaugnar Faugn może się kołysać na swoim piedestale, aby zniszczyć niewiernych, naruszających jego terytorium. Jego trąba, zakończona ryjem w kształcie dysku, służy mu do wysysania krwi z ofiar. Jeśli dotknie nią otwartej rany, rana ta już nigdy się nie zagoi.

Jeśli nie jest głodny, może się zadowolić jedynie poturbowaniem ofiary, powodując utratę 1K6 punktów Wytrzymałości.

Chaugnar Faugn może sobie wybrać towarzysza spośród ludzi – od tego momentu zahipnotyzowany osobnik traci 1K10 punktów Poczytalności dziennie, aż całkowicie oszaleje. W nocy Chaugnar Faugn kładzie swoją trąbę na głowie towarzysza, powodując przemianę nosa i uszu nieszczęśnika w karykaturalne podobizny własnych organów. Będąc psychicznie połączonym ze swoim towarzyszem, Chaugnar Faugn sprawuje nad nim pełną kontrolę. Jeśli w pobliżu nie ma żadnych innych ofiar, Wielki Przedwieczny będzie się żywił swoim obecnym towarzyszem, za każdym razem odbierając mu 5 punktów Kondycji.

Psychiczna Więź: ofiara śni o Chaugnar Faugnie i jego potędze. Jeśli śpiący jest obdarzony wrażliwą naturą, może zostać owładnięty obsesją na punkcie tych snów.

CHAUGNAR FAUGN, Koszmar ze Wzgórz

S 325	KON 700	BC 200	ZR 150
INT 125	MOC 175	PW 90	

Modyfikator Obrażeń: +6K6
Krzepa: 7
Punkty Magii: 35
Ruch: 20

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Chaugnar Faugn może atakować przeciwników na różne sposoby. Wykorzystuje stopy, ręce lub trąbę, aby uderzyć przeciwnika, popchnąć, pochwycić lub kopnąć.

Wgryzienie (manewr): Gdy Chaugnar Faugn wgryzie się w ofiarę, wysysa z niej krew, powodując utratę 1K6 PW na rundę.

Atak Serca: Aby się uchronić przed tym atakiem, ofiara musi wykonać udany test Kondycji. Jeśli test się nie powiedzie, ofiara otrzymuje 2K6+1 punktów Obrażeń i pada na ziemię nieprzytomna. W przypadku udanego testu traci 1K6 PW i pada na ziemię nieprzytomna. Jeżeli gracz osiągnął w teście ekstremalny sukces, atak nie wywołuje żadnego efektu.

Hipnotyczne Poświęcenie: Powoduje, że ofiara przychodzi do Chaugnar Faugna i pokornie oczekuje swojej śmierci. Cel może jednak przełamać trans, wykonując udany ekstremalny test Mocy.

Walka 80% (40/18), obrażenia 1K6 + MO

Wgryzienie (manewr) wysysa 1K6 PW na rundę

Atak Serca, ekstremalny test KON ofiary: porażka –obrażenia 2K6+1 i utrata przytomności; sukces – utrata przytomności i 1K6 PW; ekstremalny sukces – brak efektu ataku.

Hipnotyczne Poświęcenie, ofiara musi zdać ekstremalny test Mocy (patrz wyżej)

Pancerz: Żadna zwykła broń lub urządzenie mechaniczne nie jest w stanie zranić Chaugnar Faugna; 10 punktów grubej skóry przeciwko magicznej broni przebijającej; bóstwo jest się w stanie oprzeć nawet najpotężniejszym siłom przez 15 minut, zanim się zdematerializuje. Jeśli Chaugnar Faugn straci więcej niż 90 punktów Wytrzymałości, staje się bezwładny i sprawia wrażenie martwego. W zależności od układu gwiazd przywrócenie go do życia może wymagać miesięcy, dekad lub stuleci, podczas których będą mu składane ofiary, a jego wyznawcy będą odprawiać liczne rytuały.



Chaugnar Faugn

Zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Chaugnar Faugnem, Klątwa Chaugnar Faugna, Przywołanie/Spętanie Brata Chaugnar Faugna i inne, w zależności od decyzji Strażnika.

Utrata Poczytalności: Widok bezwładnego Chaugnar Faugna powoduje utratę 0/1K6 PP; ujrzenie go żywego i aktywnego powoduje utratę 1K4/2K6+1 PP; widok zdeformowanego towarzysza Chaugnar Faugna kosztuje 1/1K6 PP.

…i wtedy Mu Sang przemówił i rzekł, że najpotężniejsi powstaną, a wśród nich pojawi się Biały Akolita. To on jest wybrańcem Chaugnar Faugna i to dzięki niemu Wielki zostanie przeniesiony do nowego świata, w którym nasz Władca będzie wiecznie ucztował, ciesząc się obfitością dobrodziejstw. Biały Akolita przybędzie z Zachodu i po tym znaku go rozpoznacie. Gdy wielka uczta się rozpocznie, nie będzie miała końca, dopóki Nasz Mistrz nie pożre samych gwiazd na niebie, a jego żołądek będzie w końcu pełny.

CTHUGHA

Zakrycie oczu na nic się zdało. Wciąż widzieliśmy przed sobą wielkie, amorficzne kształty, płynące w górę z tego przeklętego miejsca, a nad drzewami, niczym chmura żywego płomienia, unosiła się olbrzymia istota.

– August Derleth, *The Dweller in Darkness* (*Mieszkający w ciemności*), tłum. Maria Piątkowska

Cthugha przypomina olbrzymią płonącą masę o nieustannie zmieniającym się kształcie. Przebywa na gwieździe Fomalhaut lub w jej pobliżu, skąd może zostać przyzwany. Należy do najbardziej nieznanych i tajemniczych spośród Wielkich Przedwiecznych.

Kult

Prawdopodobnie nie ma kultu, który oddawałaby cześć Cthudze, choć w przeszłości istniały wyznające go zgromadzenia rozproszone po świecie, na przykład kościół Melkartha w starożytnym Rzymie. Cthudze służą istoty zwane ognistymi wampirami. Według niektórych ksiąg ogniste wampiry podlegają istocie znanej jako Fthagghua – być może jest to inna forma zapisu imienia Cthugha.

Inne cechy

Cthugha posiada zdolności telepatyczne typowe dla większości bóstw, ale nie komunikuje się w żaden sposób z ludźmi. Aby nawiązać z nim kontakt, należy go przyzwać.

CTHUGHA, Żywy Płomień

S 400	KON 600	BC 700	ZR 105
INT 105	MOC 210	PW 130	

Modyfikator Obrażeń: +13K6
Krzepa: 14
Punkty Magii: 42
Ruch: 0 (unosi się w powietrzu)

Ataki

Ataki w rundzie: 3

Walka: W każdej rundzie Cthugha może uformować ze swojej bezkształtnej masy nowe macki, którymi jest w stanie uderzać lub zgniatać pojedyncze ofiary.

Automatyczne Wypalenie: Gdy Cthugha zostaje przyzwany, pojawia się w towarzystwie 1K100 x10 ognistych wampirów. Natychmiast rozniecają one ogień na obszarze, na którym się znajdują. Cthugha unosi się ponad wszystkim, wypalając do cna całą okolicę. Ludzie znajdujący się w zasięgu palącego żaru tracą punkty Wytrzymałości, poczynając od pierwszej rundy po pojawieniu się Cthughi. W każdej rundzie gracze muszą wykonać udany test Kondycji. Jeśli test się nie powiedzie, Badacz traci 1 punkt Wytrzymałości na rundę, dopóki nie umrze. Jedynym sposobem przetrwania jest opuszczenie płonącego obszaru – okręgu o średnicy 2K10 x 20 metrów. Cthugha nie odejdzie, dopóki wszystko wokół nie będzie doszczętnie spalone, chyba że zostanie odpędzony magią.

Strumień Ognia: Cthugha może plunąć ogniem zamiast używać macek. Zasięg płomieni wynosi 150 metrów. Ogień ogarnia obszar o średnicy 20 metrów. Gracze, których postacie znajdują się w zasięgu, muszą wykonać ekstremalny test Kondycji (wynik musi być równy lub niższy niż ⅕ wartości KON). Jeśli test się nie powiedzie, Badacz zostaje skremowany na miejscu. Jeśli test będzie udany, postać traci 1K10 PW. Pancerz nie chroni Badacza przed ogniem, jedynie ściana lub inna bariera może osłonić przed atakiem.

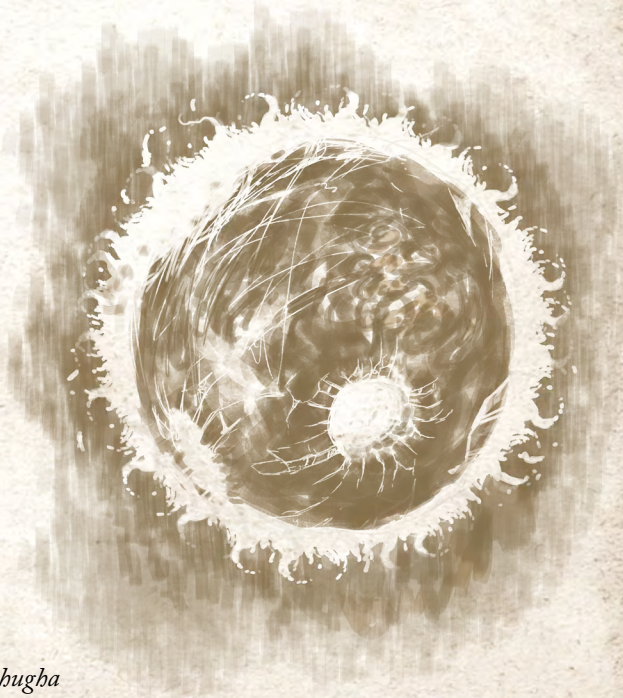
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K6 + ½ MO

Strumień Ognia, ofiara musi wykonać ekstremalny test KON, obrażenia specjalne (patrz wyżej)

Pancerz: 14 punktów Pancerza. Broń, która wchodzi w styczność z Cthughą, jest natychmiast niszczona.

Zaklęcia: Wszystkie czary związane z ognistymi istotami lub ogniem.

Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie Cthughi.



Cthugha

Chociaż nie istnieją żadne dowody, w niektórych kręgach uważa się, że wielki pożar Londynu w 1666 roku wybuchł z powodu nieroztropnie odprawionego rytuału ku czci Cthughi, który miał miejsce w piwnicach piekarni na Pudding Lane. Kultyści przyzwali istotę dużo potężniejszą, niż się spodziewali. W kulminacyjnym momencie na ziemię zstąpił zastęp ognistych wampirów. Szybko pokonani kultyści uciekli, zanim zdołali odwrócić rytuał lub opanować sytuację. W ciągu kilku godzin całe miasto stanęło w płomieniach.

WIELKI CTHULHU

Monstrum w ogólnym pokroju jakby człekokształtne, lecz opuchłe do rozpuku, z łbem jak kałamarnica i twarzą ginącą w rojowisku macek; cielsko wydawało się gumowate i pokryte łuskami, przednie i tylne łapy zwieńczone były potężnymi szponami, a z grzbietu wyrastały długie, wąskie skrzydła… Coś z ohydnym mlaskiem wyczłapało z mroku w stronę czarnych wrót i po omacku przecisnęło zielony ogrom swojego galaretowatego cielska… Góra ruszyła z posad…

– H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, tłum. Maciej Płaza

Ciało Wielkiego Cthulhu może zmieniać formę. Wielki Przedwieczny może je przemieniać i przekształcać wedle własnych upodobań: wytwarzać nowe kończyny i chować stare; zwiększać rozmiar skrzydeł, równocześnie redukując resztę ciała, tak aby móc latać; wydłużyć jedną z macek lub kończyn, aby wiła się przez wiele metrów korytarzy. Jednakże jego ciało musi stale zachować wygląd podobny do opisanego powyżej. Istota może zwiększać lub zmniejszać swoje skrzydła, jednak nigdy nie może spowodować ich całkowitego zniknięcia. Bez względu na przybraną przez niego wariację postaci zawsze można w nim rozpoznać Wielkiego Cthulhu.

Cthulhu przebywa w wymarłym mieście R'lyeh, zatopionym na dnie Pacyfiku. Śniąc, znajduje się w stanie półśmierci. Pewnego dnia miasto wypłynie na powierzchnię, a Cthulhu przebudzi się wyzwolony, aby siać zagładę i zniszczenie na świecie. W mieście R'lyeh pochowani są także inni przedstawiciele jego rasy. Cthulhu jest z całą pewnością najpotężniejszym z nich, jest najwyższym kapłanem i władcą.

Kult

Kult Cthulhu jest największym i najbardziej rozpowszechnionym wśród wszystkich ziemskich kultów oddających cześć Wielkim Przedwiecznym. Jego wyznawcy wierzą, że Cthulhu przybył z gwiazd i wraz ze swoją rasą zbudował wielkie prehistoryczne miasto R'lyeh, z którego rządził światem. Gdy gwiazdy zmieniły swój układ, jego kontynent zatonął w oceanie, a miasto i jego mieszkańcy zapadli w letarg, w którym pozostaną, dopóki wyznawcy Cthulhu ich nie obudzą. Gdy R'lyeh wzniesie się ponad falami, kultyści przybędą doń, by otworzyć czarne wrota, za którymi spoczywa pogrążony we śnie Cthulhu. Wtedy przebudzi się i powstanie, aby w dzikiej pasji hulać po świecie ze swoimi wyznawcami.

Cthulhu bywa wyznawany przez całe plemiona, począwszy od odległych Inuitów, a skończywszy na zdegenerowanych mieszkańcach bagien w Luizjanie. Jego kult jest prawdopodobnie najsilniejszy wśród stworzeń morskich i żyjących blisko morza. Służą mu istoty z głębin oraz ośmiornicowate stwory, znane jako gwiezdne pomioty Cthulhu. Kult Wielkiego Cthulhu sięga czasów prehistorycznych i ma wiele odmian, w których jest on różnie nazywany. W większości przypadków da się prześledzić zmianę imienia do oryginalnej formy. Wśród jego mian są na przykład Tulu i Thu Thu.

ZEW CTHULHU

Śniący Cthulhu spoczywa w przerażającym zatopionym mieście R'lyeh. Jego sny mogą oddziaływać na nocne marzenia ludzi. Od wieków bardziej wrażliwe osoby słyszały jego zew we śnie. Często wpływa on na zmysł artystyczny i wenę, co sprawia, że odbiorca budzi się ze snu, czując potrzebę stworzenia koszmarnych malowideł lub wypaczonych rzeźb. Taki artysta nie zazna odpoczynku, dopóki wynaturzone dzieło nie zostanie ukończone. Inni, nie znajdując ujścia dla swoich emocji i sennych projekcji, podążają ciemniejszą ścieżką ku absolutnemu szaleństwu, a czasem nawet samobójstwu.

Niektórzy kultyści uważają, że usłyszenie zewu to ogromny zaszczyt, a jego odbiorców należy szanować i poważać, albowiem mogą oni przekazywać echa myśli Wielkiego Cthulhu. Nie ustalono, co dokładnie stanowi o wysyłaniu snów – czy kryje się za tym inteligencja, czy to jedynie emanacje mocy parapsychicznych oddziałujące na wrażliwe umysły? W obu przypadkach wszystko sprowadza się do jednego: umysł człowieka zostaje otwarty na niesamowite perspektywy nieludzkich doświadczeń, a jednocześnie w jakiś sposób pojmuje nieopisane i nieuchwytne zamiary i sygnały śniącego Cthulhu.

Za pierwszym razem, gdy osoba otrzyma sny zesłane przez Cthulhu, musi wykonać test Poczytalności (utrata 1/1K4 PP). Następnie powtarza test każdej kolejnej nocy. Strażnik powinien określić czas, przez który następuje wysyłanie snów (zazwyczaj przez 1K20 dni). To, w jaki sposób sny wpływają na funkcjonowanie i umiejętności Badacza, zależy wyłącznie od gracza i Strażnika.

Inne cechy

Mimo że pozostaje pogrążony w tysiącletnim śnie, Cthulhu jest znany z tego, że potrafi wysyłać śmiertelnikom przerażające sny, które wielu mogły wpędzić w szaleństwo.

WIELKI CTHULHU, Władca R'lyeh

S 700	KON 550	BC 1050	ZR 105
INT 210	MOC 210	PW 160	

Modyfikator Obrażeń: +21K6
Krzepa: 22
Punkty Magii: 42
Ruch: 16 (krocząc) / 14 (pływając) /12 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Cthulhu jest olbrzymi i może deptać, kopać i miażdżyć ofiary swoimi wielkimi stopami, szponiastymi łapami i mackami.

Zgarnięcie (manewr): W każdej rundzie 1K3 Badaczy zostaje schwytanych wielkimi łapami, zakończonymi ostrymi pazurami i ginie w okrutny sposób. Jeśli Cthulhu właśnie wyłaniał się z olbrzymiej dziury lub ktoś znajdował się nad nim, Badacze mogą zostać zaatakowani przez wyrastające z jego twarzy macki. Mogą one pochwycić do czterech osób w każdej rundzie i są się w stanie przeciskać przez wąskie szczeliny.

Walka 100% (50/20), obrażenia 1K6 + MO

Zgarnięcie (manewr) 1K3 Badaczy ginie

Pancerz: 21 punktów międzywymiarowego paskudztwa i mięśni. Dodatkowo Cthulhu regeneruje 6 PW na rundę. Jeśli jego punkty Wytrzymałości spadną do zera, rozpływa się on w obrzydliwą zgniłozieloną chmurę, która od razu zaczyna znów przybierać pierwotną formę. Po 1K10+10 minutach Cthulhu odzyskuje pełną sprawność i znowu posiada 160 PW.

Zaklęcia: Cthulhu zna setki zaklęć, z wyjątkiem Przyzwania/Spętania Nocnej Zmory oraz Nawiązania Kontaktu z Nodensem; poprzez senne koszmary może przekazać zaklęcia Nawiązania Kontaktu z Istotą z Głębin lub Nawiązania Kontaktu z Cthulhu.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Cthulhu.



Wielki Cthulhu

Jeśli wierzyć badaniom przeprowadzonym przez profesora Angella, można zauważyć, że chociaż kult Cthulhu uważa się za największy i najbardziej rozpowszechniony, jest on też najbardziej podzielony. Mimo że obiekt kultu jest wspólny, to metody, obrzędy i dogmaty różnych sekt wydają się często stać w sprzeczności ze sobą. Podczas gdy niektórzy działają po kryjomu, inni obierają bardziej bezpośrednie podejście do wiary, dążąc do zakładania instytucji publicznych, takich jak na przykład Ezoteryczny Zakon Dagona, którego praktyki i sposoby nawracania potępia główny nurt religii. Chociaż takie sekty stanowią w obrębie kultu marginalne dziwactwo, z czasem się okaże, czy wewnętrzne rozłamy zakończą się konfrontacją, a jeśli tak, to która strona zwycięży.

CYAEGHA

Ujrzeli wielkie, spoglądające z góry oko. Niebo wokół oka rozstąpiło się; przez otwierające się szczeliny wyciekała czarniejsza niż noc ciemność, pełznąc w dół dziesiątkami oślizłych macek i przybierając coraz bardziej wyrazisty kształt… Coś unosiło się na tle czarnego nieba, coś, co miało macki z ciemności i lśniące zielenią oko.

– Eddy C. Bertin, *Darkness My Name Is* (*Ciemność imię me*), tłum. Adam Wieczorek

Cyaegha jest ogromną, czarną masą z wielkim, pojedynczym okrągłym zielonym okiem. Możliwe jest, że ciało tego Wielkiego Przedwiecznego składa się jedynie z wielkiego oka, otoczonego długimi mackami.

Kult

Cyaegha jest wyznawany przez mieszkańców niewielkiej wioski położonej niedaleko jego miejsca spoczynku, w zachodniej części Niemiec. Kult składa mu ludzkie ofiary, jednak Cyaeghi nie interesują żadne religijne praktyki, a jedyne, czego oczekuje to moment, w którym zostanie uwolniony. Inne jego kulty można napotkać na wiejskich terenach północnej Europy.

CYAEGHA, Bóg w Ciemności

S 400	KON 600	BC 1000	ZR 70
INT 100	MOC 175	PW 160	

Modyfikator Obrażeń: +16K6

Krzepa: 17

Punkty Magii: 35

Ruch: 20 (w locie)

Ataki

Ataki w rundzie: 5

Walka: Jeśli Cyaegha zostanie uwolniony, uniesie się wysoko, spoglądając na świat poniżej,





Cyaegha

i zacznie losowo wybierać ludzkie ofiary, aby miażdżyć je i zgniatać swoimi mackami. Walka 100% (50/20), obrażenia 8K6. **Pancerz:** Brak, ale broń przebijająca i pociski zadają mu minimalne obrażenia. Gdy PW Cyaeghi spadną do zera, wycofuje się pod ziemię.

Zaklęcia: Wszystkie Wezwania/Odesłania lub Nawiązania Kontaktu – w zależności od decyzji Strażnika.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Cyaeghi.

Niektórzy wspominają o straszliwiej klątwie dotykającej mieszkańców wyludnionych obszarów, na których może istnieć kult Cyaeghi. Mówi się, że Bóg w Ciemności może posiąść nieostrożnych i nawrócić ich na swoją wiarę. Ta zaszczepiona w transie sugestia wydaje się mieć początek w jednym zbłąkanym osobniku, który następnie powoli nawraca innych, aż powstanie sabat lub sekretna grupa z wystarczającą liczbą członków, aby otworzyć bezpośrednie połączenie z ich nowym panem.

Niektóre legendy opowiadają o pewnych czarownicach, które czerpały wielką moc i wiedzę magiczną wprost od Cyaeghi. Ich diaboliczne rytuały nie miały na celu uwolnienia lub wzmocnienia potęgi boga, lecz wyssanie z niego energii dla własnych korzyści. Legendy wspominają również straszliwą, chociaż niesprecyzowaną zagładę, która spotkała praktykujących tę wypaczoną formę kultu.

DAOLOTH

Nie bezkształtny, lecz tak złożony, że ludzkie oko nie było w stanie uchwycić żadnej rozpoznawalnej formy. To były lśniące, jasno szare metalowe półkule, połączone plastikowymi prętami. Jasny szary kolor prętów sprawiał, że niemożliwe było stwierdzić, który znajduje się bliżej. Wtapiały się w jednolitą masę, z której wystawały pojedyncze cylindry. Obserwując to, miał dziwne wrażenie, że spomiędzy prętów wyglądają jakieś oczy. Ale za każdym razem, gdy patrzył w stronę tej zadziwiającej konstrukcji, dostrzegał jedynie puste przestrzenie pomiędzy prętami.

– Ramsey Campbell, *Render of the Veils* (*Rozrywacz całunów*), tłum. Maria Piątkowska

Dziwny, geometryczny byt, którym jest Daoloth, nie sprawia wrażenia szkodliwego. Żyje gdzieś poza wszechświatem, lecz zawsze można go do niego wezwać.

Kult

Obecnie kult Daolotha znajduje się na Yuggoth i w innych obcych światach, ale na Ziemi ma tylko nielicznych wyznawców. Kapłani-astrologowie Daolotha mogą widzieć przyszłość i przeszłość oraz wyczuwać, jak przedmioty trwają w czasie. Zdobywają moc potrzebną do podróżowania do innych wymiarów i obserwowania innych rzeczywistości. Ujrzenie Daolotha jest katastrofalne i sprowadza na patrzącego szaleństwo, ponieważ ludzkie oko nie jest w stanie nadążyć za jego ruchomym kształtem. Ziemscy wyznawcy Daolotha przyzywają swego boga jedynie w całkowitej ciemności.

Inne cechy

Obecność boga to katastrofa dla ludzkości. Jeśli nie jest starannie utrzymywany wewnątrz magicznej bariery, jego masa zaczyna się rozszerzać i wchłania wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu. Pochłonięci w ten sposób ludzie zostają natychmiast przeniesieni do odległych i ponurych światów lub alternatywnych wymiarów, z których rzadko wracają.

Daoloth nie porusza się w normalny sposób. Rozszerza się lub prześlizguje przez wymiary. Jego promień może rosnąć w tempie 8 metrów na rundę i nie ma ograniczeń osiągalnego rozmiaru.

DAOLOTH, Rozdzierający Zasłony

S nie dotyczy	KON 500	BC zmienna	ZR 150
INT 250	MOC 350	PW 100	

Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.

Krzepa: zmienna.

Punkty Magii: 70

Ruch: 8



Daoloth

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Daoloth nie wykonuje normalnych ataków.

Pochłonięcie: Automatyczny sukces; wysyła ofiarę do innego wymiaru.

Pancerz: Wszystko, co uderza lub wchodzi w ciało Daolotha, zostaje przeniesione do innego wymiaru. Niektóre zaklęcia mogą go fizycznie zranić lub odegnać, w zależności od decyzji Strażnika.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP w pierwszej rundzie, gdy bóg jest widzialny; w następnych rundach Badacz automatycznie traci 1K10 PP, gdy znajduje się w pobliżu Daolotha.

Aby wezwać Rozdzierającego Zasłony, najpierw należy znaleźć przedstawiający go święty obraz oraz przygotować przestrzeń do rytuału, upewniając się, że Pentagram Wymiarów jest odpowiednio umieszczony i przygotowany. Trzymając w dłoni wcześniej przygotowany rytualny nóż, służący do upuszczenia krwi, można rozpocząć przyzwanie.

Nie dajcie się porwać chciwości, Rozdzierający spełnia bowiem tylko jedno życzenie.

EIHORT

Wtem coś poruszyło się w studni. Powoli zaczęło się wynurzać z ciemności. To coś wyglądało jak opasły, wyblakły owal, wspierający się na mnóstwie bezcielesnych nóg. Z galaretowatego cielska wyłoniła się para oczu, bacznie obserwująca przybysza.

– Ramsey Campbell, *Before the Storm* (*Przed burzą*), tłum. Maria Piątkowska

Eihort to potworna istota zamieszkująca labirynt podziemnych korytarzy pod doliną Severn w Anglii.

Kult

Jedyne znane kulty Eihorta mieszczą się w dolinie Severn, a konkretnie w miastach Brichester i Camside. Zazwyczaj jest to grupa obłąkanych ludzi prowadzona przez pomioty Eihorta, ukształtowane na podobieństwo człowieka.

Inne cechy

Pomioty Eihorta: Małe stworzenia o okrągłym kształcie, podobne do pająka lub larwy, które można łatwo zabić. Wytępienie tych stworzeń niesie ze sobą ryzyko ściągnięcia na siebie gniewu Eihorta. Po swoich makabrycznych narodzinach pomioty ukrywają się w oczekiwaniu dnia, w którym Wielcy Przedwieczni znowu będą stąpać po ziemi. Przemienią się wtedy w mniejsze kopie Eihorta, aby mu usługiwać. Pomioty nie są inteligentne ani agresywne, ale mogą obgryźć ciało nieruchomej ofiary do kości. W 1K10 minut grupa pomiotów może zadać 1 punkt obrażeń bezbronnej ofierze.

Oferta Eihorta: Dopadając ludzką ofiarę, Eihort zadaje jej pytanie, a jeśli odpowie ona przecząco, zabija ją, miażdżąc jednym uderzeniem.

Przyjęcie Oferty Eihorta wiąże się ze zgodą na umieszczenie zarodka Pomiotu Eihorta w swoim ciele. Od tej pory ofiarę nękają przerażające i wyniszczające psychikę koszmary senne, co powoduje utratę 1K4 PP oraz dodanie 1K3 punktów do umiejętności Mity Cthulhu w kolejnych miesiącach. Dojrzewający zarodek walczy z nosicielem, próbując przejąć kontrolę nad jego ciałem. Po upływie 1K100 miesięcy następuje punkt kulminacyjny w walce – przerażające sny niszczą całkowicie mózg ofiary, dorosły pomiot rozrywa jej ciało, wyłania się z niego i ucieka. Nosiciel zawsze umiera.

Eihort



EIHORT, Bóg Labiryntu

S 220 KON 400 BC 250 ZR 60
INT 125 MOC 150 PW 65
Modyfikator Obrażeń: +5K6
Krzepa: 6
Punkty Magii: 30
Ruch: 8/1 (ryjąc)

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Bóg Labiryntu może kopać i miażdżyć każdego, kto znajdzie się w jego pobliżu.
Ugryzienie: Eihort wprowadza paraliżującą truciznę w ciało ofiary, która musi wykonać ekstremalny test KON, inaczej będzie sparaliżowana przez 1K6 godzin.
Zmiażdżenie: Eihort może zmiażdżyć wszystkie ofiary znajdujące się w promieniu 3 metrów.
Walka 70% (35/14), obrażenia równe połowie MO
Ugryzienie 70% (35/14), obrażenia równe połowie MO + paraliżująca trucizna (patrz wyżej)
Zmiażdżenie 85% (42/17), obrażenia równe MO zadawane każdej osobie w promieniu 3 metrów
Pancerz: Brak. Wszystkie ataki fizyczne zadają minimalne obrażenia. Dodatkowo Eihort regeneruje 3 PW na każdą rundę walki. Jeśli PW bóstwa spadną do zera, jego szczątki wsiąkają w ziemię, w której się zregeneruje.
Zaklęcia: Zmącenie Pamięci, wszystkie czary Nawiązania Kontaktu z Bóstwem, Stworzenie Bramy, Przywołanie/Spętanie Chtonian, Przywołanie/Spętanie Ghula.
Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie Eihorta.

GHATANOTHOA

Lecz mogę powiedzieć, że nigdy dotąd nie widziałem tak obrzydliwego, piekielnego, nieludzkiego, pozagalaktycznego horroru i tak nienawistnego i niewypowiedzianego zła tego zakazanego nasienia czarnego chaosu i nieskończonej nocy.

– H.P. Lovecraft i Hazel Heald, *Z otchłani czasu*, tłum. Andrzej Ledwożyw

Ghatanothoa to skrajnie obrzydliwy, budzący grozę potwór, posiadający tysiące macek, paszcz i organów czuciowych. W dawnych czasach zamieszkiwał jamę wydrążoną pod starożytnym miastem Mu, zbudowanym przez grzyby z Yuggoth i zamieszkanym przez pradawnych ludzi. Jama znajdowała się we wnętrzu ściętego stożka wulkanicznego. Kiedy Mu zatonęło, leże bóstwa zostało zalane przez fale, a on sam uwięziony. Czasami wstrząsy tektoniczne wynoszą wulkan Ghatanothoi na powierzchnię wody, jakby zapowiadając dzień, w którym uniesie się i powstanie na nowo razem z R'lyeh, aby już nigdy nie zatonąć ponownie. Badacze powinni się wystrzegać wysp pomiędzy Nową Zelandią i Chile, które pasują do opisu siedziby Ghatanothoi.

Kult

Ghatanothoa jest czasami kojarzony z lloigorami. Nie wiadomo, czy współcześnie istnieją jakiekolwiek ludzkie kulty oddające cześć temu Wielkiemu Przedwiecznemu. W starożytnych czasach kapłani z Mu składali mu, wbrew swej woli, ofiary

z ludzi, by nie wyszedł ze swojej kryjówki w wygasłym wulkanie i nie dokonał większej rzezi. Niektóre grupy grzybów z Yuggoth także służyły mu w tamtych czasach.

GHATANOTHOA, Władca Wulkanu

S 450	KON 400	BC 700	ZR 40
INT 100	MOC 175	PW 110	

Modyfikator Obrażeń: +13K6
Krzepa: 14
Punkty Magii: 35
Ruch: 9

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Klątwa Ghatanothoi: Ofiarą tej klątwy pada każda osoba, w której zasięgu wzroku znajduje się wierna podobizna Ghatanothoi. W każdej rundzie, w której podobizna jest obecna, świadkowie muszą wykonać test KON. Jeśli test się nie powiedzie, Badacz traci 3K10 punktów Zręczności, gdy jego mięśnie sztywnieją w wyniku postępującego paraliżu. Jeśli wartość ZR Badacza spadnie do zera, zostaje on całkowicie unieruchomiony i nieodwracalnie przemieniony w kamień. W ciągu kilku minut ciało i ścięgna ofiary twardnieją, przybierając konsystencję wygarbowanej skóry i kości. Mózg i organy wewnętrzne pozostają świadome i żywe, choć okrutnie uwięzione w twardym, kamiennym pomniku. Jedynie zniszczenie mózgu może zakończyć męki ofiary. Ślepa i pozbawiona czucia ofiara traci 1K6 PP dziennie, aż popadnie w trwałe szaleństwo lub zostanie wybawiona przez śmierć.

Uwaga: Gdy punkty Wytrzymałości Ghatanothoi spadną do zera, przekleństwo Wielkiego Przedwiecznego przestaje działać. Po odzyskaniu przez niego przynajmniej 1 PW skamienienie ofiary powraca.

Walka: Władca Wulkanu atakuje przeważnie mackami. Walka 80% (40/16), obrażenia 7K6

Pancerz: 10 punktów skóry. Istota regeneruje dodatkowo 10 PW na rundę.

Zaklęcia: Ghatanothoa zna wszystkie zaklęcia Przywołania/Spętania, jak również czary Nawiązania Kontaktu z każdym z Wielkich Przedwiecznych, a także zaklęcia Nawiązania Kontaktu z: Chtonianinem, Istotą z Głębin, Latającym Polipem, Ghulem, Gwiezdnym Pomiotem Cthulhu i Mieszkańcem Piasków.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Ghatanothoi, ale to najmniejszy z problemów Badaczy.

Ghatanothoa



GLA'AKI

Z owalnego ciała wystawały niezliczone cienkie, szpiczaste kolce z różnokolorowego metalu. W mocniej zaokrąglonej części owalu, pośrodku gąbczastej twarzy znajdowały się grube wargi i trzy żółte gałki oczne osadzone na cienkich czułkach. Dół ciała pokrywały białe piramidy, stanowiące jakiś sposób poruszania. Ciało było szerokie na trzy metry… Nad nim unosiły się kolce… Kształt uniósł się, pulsując i wibrując ogłuszająco… Kolec wysunął się w kierunku ofiary.

– Ramsey Campbell, *The Inhabitant of the Lake* (*Mieszkaniec jeziora*), tłum. Adam Wieczorek

Obecnie Gla'aki zamieszkuje dno jeziora w dolinie rzeki Severn w Anglii, skąd przywołuje do siebie nowych wyznawców za pomocą tak zwanego sennego wezwania – wysyłanych im hipnotycznych snów. Gla'aki jest obecnie słaby i pozbawiony mocy, którą czerpie z procesu inicjacji, nie może też przesyłać snów na dowolną odległość. Jeśli ktoś zamieszka w jego pobliżu, Gla'aki może wysłać swoje hipnotyczne sny lub wysłać swoje sługi, aby pochwyciły i przyprowadziły nowych kandydatów do inicjacji.

Kult

Gla'aki przewodzi wyjątkowo odrażającemu kultowi, którego większą część stanowią nieumarli. Zdarzało się, że żywi ludzie także oddawali cześć temu Wielkiemu Przedwiecznemu, ale obecnie teren wokół jego jeziora jest opuszczony.

Inne cechy

Senne Wezwanie: Gla'aki wysyła swoje sny, aby zwabić ofiary do jeziora w celu przeprowadzenia inicjacji. Prawdopodobieństwo, że ofiara zostanie opętana zesłanym snem, jest równe liczbie punktów Magii Gla'akiego pomniejszonej o liczbę PM ofiary. Za każdy kilometr odległości pomiędzy leżem Gla'akiego i ofiarą należy dodać ofierze jeden PM na potrzeby obliczania różnicy. Gla'aki może używać tej zdolności raz w ciągu nocy, przez tyle nocy, ile zechce.

W trakcie inicjacji ofiara staje na brzegu jeziora, a Gla'aki wynurza się z głębin. Następnie wbija jeden ze swoich kolców w pierś nieszczęśnika i w następnej rundzie wpuszcza przez niego płyn w ciało ofiary. Zazwyczaj ofiara ginie natychmiast po ukłuciu. Kolec jadowy odpada z ciała Gla'akiego i zaczyna wypuszczać korzenie w ciele ofiary. Po jednym lub dwóch dniach kolec odpada, pozostawiając otwartą ranę, która nie krwawi, ale z której promieniście rozchodzą się czerwone linie. Ofiara staje się ożywionym niewolnikiem Gla'akiego.

Warunki: Jeśli obrażenia zadane przez kolec jadowy nie wystarczą, aby zabić ofiarę przed wpuszczeniem w jej ciało trucizny, nieszczęśnik staje się ożywieńcem, ale nie podlega woli Gla'akiego. Z pomocą swych sług Gla'aki stara się pochwycić i unieruchomić taką osobę, aby wbić kolejny kolec i zmusić ją do należnego posłuszeństwa. Jeśli ofiara zdoła wyrwać kolec ze swego ciała w tej samej rundzie, w której została ukłuta, ale zanim jad zostanie wpuszczony, umiera, lecz nie staje się nieumarłym sługą. Tylko w rzadkich przypadkach, gdy kolec nie zada śmiertelnych obrażeń i zostanie wyrwany przed wpuszczeniem jadu, ofiara ma szansę pozostać normalnym

człowiekiem. Słudzy Gla'akiego mogą przytrzymywać ofiary w trakcie inicjacji, aby nie doszło do wyrwania kolca przedwcześnie.

GLA'AKI, Mieszkaniec Jeziora

S 200 KON 300 BC 450 ZR 50
INT 150 MOC 140 PW 75
Modyfikator Obrażeń: +7K6
Krzepa: 8
Punkty Magii: 28
Ruch: 6



Gla'aki

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Gla'aki atakuje za pomocą kolców, uderzając nimi lub wystrzeliwując je w ofiarę.
Walka 100% (50/20), obrażenia 3K10
Pancerz: 40 punktów twardej skorupy; każdy kolec ma 4 punkty Pancerza i 6 PW.
Zaklęcia: Gla'aki zna większość zaklęć i przekazuje wiele z nich swoim niewolniczym wyznawcom.
Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie Gla'akiego.

HASTUR NIEOPISYWALNY

Całkowicie obcy krajobraz. […] W tle głębokie jezioro. Hali? Po pięciu minutach woda burzy się i coś wyłania się z otchłani. Jest skierowane w przeciwną stronę. To jakaś wielka, wodna istota. Ma macki jak ośmiornica, ale jest 10–20 razy większa niż żyjący u zachodnich wybrzeży Octopus apollyon. Jej sama szyja musiała mieć dobre osiemdziesiąt metrów średnicy. Wolałem nie ryzykować ujrzenia jej oblicza […].

– H.P. Lovecraft i August Derleth, *Okno na poddaszu*, tłum. Robert P. Lipski

Hastur Nieopisywalny żyje w pobliżu gwiazdy Aldebaran w konstelacji Byka. Jest związany z mistycznym jeziorem Hali, Żółtym Znakiem, Carcosą oraz stworzeniami, które mają tam swój dom. Hastur może być również powiązany z mocą lotu w przestrzeni kosmicznej.

Jego wygląd jest dyskusyjny. W jednym z doniesień Hastur opętał zwłoki, które napuchły i pokryły się łuskami, a jego członki stały się galaretowate i pozbawione kości. Istoty z jeziora Hali są powiązane z Hasturem; mają niewymownie odpychające oblicza, od tyłu zaś przypominają ośmiornice. Wygląd Hastura zależy w dużej mierze od fantazji Strażnika.

Hasturowi służą byakhee, międzygwiezdna rasa latających stworzeń.

Kult

Kult Hastura jest dość powszechny na Ziemi, a do wyznawców należą potworne plemiona tcho-tcho oraz Bractwo Żółtego Znaku. Kult Hastura jest wyjątkowo odrażający i choć wie o nim wielu, tylko nieliczni do niego należą. Wyznawcy odnoszą się do Hastura, tytułując go Tym, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać. Może to wynikać ze złego zrozumienia jego tytułu Nieopisywalny.

Inne cechy

Hastura można przyzwać tylko nocą. W jego obecności co rundę trzy osoby w promieniu 20 metrów muszą skutecznie wykonać Unik albo zostaną pochwycone przez Hastura i zniszczone w następnej rundzie. Zazwyczaj nie atakuje on przyjaznych mu istot ani wyznawców. Nie może przebywać na Ziemi w miejscach, gdzie Aldebaran znajduje się poniżej horyzontu.

HASTUR, Ten, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać

S 600 KON 1000 BC 500 ZR 150
INT 75 MOC 175 PW 150
Modyfikator Obrażeń: +13K6
Krzepa: 14
Punkty Magii: 35
Ruch: 16/25 (w locie)



Hastur

Ataki

Ataki w rundzie: 3
Walka: Czymkolwiek jest, Hastur ma macki i szpony wśród swoich kończyn.
Walka 100% (50/20), obrażenia sprowadzają natychmiastową śmierć
Pancerz: 30 punktów pokrytej łuską, gumowatej skóry.
Zaklęcia: Warzenie Kosmicznego Miodu, wszystkie czary Wezwania i Nawiązania Kontaktu, Przywołanie/Spętanie Byakhee oraz pozostałe czary, które Strażnik uzna za stosowne.
Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Hastura.

ITHAQUA

Gwiazdy zostały zasłonięte… Zadziwiające – wielka chmura, która zasłoniła niebo, zdawała się kształtem przypominać ogromnego człowieka. W miejscu, gdzie znajdował się szczyt „chmury", tam gdzie powinna być głowa tego czegoś, jasno świeciły dwie gwiazdy, niczym para oczu. Pomimo otaczającego je cienia świeciły mocnym światłem.

– August Derleth, *The Thing that Walked on the Wind* (*Rzecz, która kroczyła z wiatrem*), tłum. Maria Piątkowska

Obecność Ithaqui została odnotowana w regionach arktycznym i subarktycznym, gdzie napotkali go rdzenni Amerykanie. Ithaqua ma w zwyczaju przemierzać pustkowia w poszukiwaniu nieszczęsnych podróżników, których porywa w przestworza. Czasami ci nieszczęśnicy są odnajdywani żywi, choć pozostają takimi zaledwie przez krótki czas, nie potrafiąc wytłumaczyć, co się im przydarzyło. Większość jednak znajdowana jest martwa w przeciągu dni bądź miesięcy, częściowo wkopana w ziemię, jak gdyby zrzucona z dużej wysokości, kompletnie zamarznięta w straszliwych pozach, nieraz z brakującymi częściami ciała.

Kult

Kult Ithaqui jest bardzo skromny, choć wielu lęka się tego Wielkiego Przedwiecznego na dalekiej północy. Mieszkańcy Syberii oraz Alaski często składają ofiary, aby powstrzymać Wendigo przed nawiedzaniem ich obozów. Zorganizowane grupy oddające mu cześć są raczej rzadko spotykane. Znacznie częściej jest czczony w odległym świecie Borei.

ITHAQUA, Kroczący po Wietrze, Wendigo

S 250 KON 750
BC 500 ZR 150
INT 50 MOC 175
PW 125
Modyfikator Obrażeń: +8K6
Krzepa: 9
Punkty Magii: 35
Ruch: 10/30 (w locie)



Ithaqua

Ataki

Liczba ataków na rundę: 1

Walka: Ten olbrzymi stwór może deptać, uderzać i zgniatać swoich przeciwników. Jeżeli używa szponów, ignoruje obecność Pancerza. Istoty przebywające w jego zasięgu mogą zostać przez niego pochwycone – co rundę może użyć do tego jednego ze swoich potężnych szponów. Pochwycona istota jest automatycznie unieruchomiona, jeżeli tylko Ithaqua sobie tego zażyczy.

Podmuch Wiatru: Jeśli Ithaqua znajduje się w odległości kilkudziesięciu metrów, może użyć potężnych wiatrów, aby poderwać swoje ofiary w powietrze. Gracze kontrolujący zaatakowane postacie muszą wykonać przeciwstawny test Siły. Jeżeli Ithaqua atakuje kilku Badaczy, należy podzielić między nich jego Siłę. Obrażenia wynikają z poderwania i upadku – 1K10 x 3 metry. Każde 3 metry to 1K6 obrażeń.

Walka 80% (40/16), obrażenia równe MO

Podmuch Wiatru 100% (50/20), obrażenia specjalne (patrz wyżej)

Pancerz: 10 punktów skóry i grubego szronu.

Zaklęcia: Wszystkie czary Wezwania i Nawiązania Kontaktu.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Ithaqui. 1/1K6 PP za usłyszenie skowytu Wendigo niesionego przez północny wiatr.

Mimo uwięzienia Ithaqui na Biegunie Północnym niektórzy wierzą, że moc trzymających go łańcuchów działa jedynie na Ziemi, a Ithaqua może się swobodnie przemieszczać po innych wymiarach i planetach. Tak samo jego sługi – wiatr palący lodem oraz inni jego pomagierzy – mogą wędrować wedle uznania, odciskając piętno gniewu bóstwa na tych, którzy czują się bezpieczni, znajdując się poza obszarem uwięzienia Ithaqui.

Mówi się, że skowyt Wendigo wyraża rozpacz uwięzionego boga, łączy jego nienawiść do trzymających go więzów z zazdrością wobec żywych istot, które mogą swobodnie wędrować po Ziemi.

KRÓL W ŻÓŁCI, AWATAR HASTURA

Stoi bez ruchu na balkonie. Nie ma twarzy i jest dwa razy wyższy od człowieka. Na nogach ma szpiczaste buty, które wystają spod podartych, pstrokatych łachmanów. Jedwabna wstążka zwisa z czubka kaptura. Czasami wydaje się, jakby miał skrzydła, innym razem mieni się dziwną poświatą.

– James Blish, *King in Yellow* (*Król w Żółci*), tłum. Maria Piątkowska

Król w Żółci wygląda jak człowiek odziany w żółte lub wielobarwne łachmany i noszący Bladą Maskę. Łachmany są przedłużeniem jego ciała, maska zaś skrywa straszliwe macki, które mogą przywrzeć do ofiary i wyssać z niej życie (MOC). Nade wszystko jednak istota dysponuje odrażającą plastycznością kształtu, pozwalającą jej rozciągać się i zmieniać do woli. Król w Żółci jest najczęściej spotykanym awatarem Hastura Nieopisywalnego.

Kult

Wyznawcami Króla są najczęściej samotni szaleńcy – artyści i poeci, doprowadzeni do obłędu lekturą upiornego dramatu *Król w Żółci* (patrz str. 250) i natchnieni jego okrutnym pięknem do tworzenia sztuki, która wyrazi marność ludzkich doświadczeń. Sprowadzający szaleństwo **Żółty Znak** (patrz obok) jest często wytłoczony lub odciśnięty na wydaniach tej złej księgi. Znak ogniskuje szaleństwo i pomaga wypaczać sny tych, którzy go ujrzeli.

KRÓL W ŻÓŁCI, Awatar Hastura, Pan Carcosy, Władca Żółtego Znaku

S 125 KON 530 BC 70 ZR 135
INT 250 MOC 175 PW 60

Modyfikator Obrażeń: +1K6
Krzepa: 2
Punkty Magii: 35
Ruch: 15 lub może się pojawić/zniknąć wedle uznania.

Ataki

Ataki w rundzie: 1 atak spojrzeniem, 6 ataków ostrymi jak brzytwa strzępami lub 1 atak macką z twarzy.

Walka: Niektórzy mówią, że Król skrywa pod Bladą Maską przedziwne macki, którymi całuje swoich wyznawców. Inni twierdzą, że gdy tańczy, jego postrzępione łachmany wysuwają się niczym odnóża, tnąc wszystkich wokół jak brzytwami.

Spojrzenie Króla w Żółci: Spojrzenie Króla wzbudza u ofiary napady lękowe, pozbawiające nieszczęśnika 1K6 PP w każdej rundzie, w której Król skupia na nim wzrok (kosztuje go to 3 PM na rundę). Aby przez rundę uniknąć spojrzenia, cel musi odnieść sukces w ekstremalnym teście Mocy.

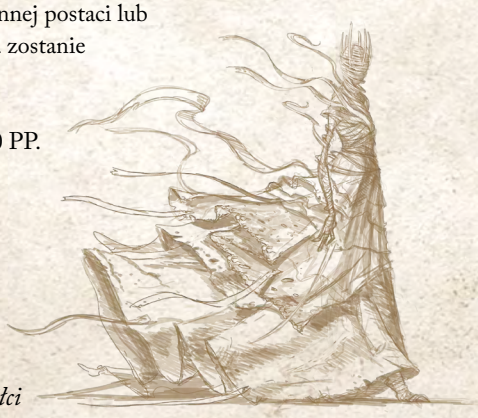
Walka 100% (50/20), obrażenia zadane ostrymi jak brzytwa strzępami 1K6 + MO oraz 1K6 punktów Mocy lub obrażenia zadane mackami z twarzy 1K10 + MO oraz 1K10 punktów Mocy na rundę przywarcia.

Cel Spojrzenia musi wykonać udany ekstremalny test Mocy, aby je odeprzeć, obrażenia specjalne (patrz wyżej).

Pancerz: Brak.

Zaklęcia: Wszystkie czary Wezwania i Nawiązania Kontaktu oraz inne wedle uznania Strażnika.

Utrata Poczytalności: Gdy Król ma Bladą Maskę na twarzy, jego widok nie powoduje utraty Poczytalności; ujrzenie Króla w Żółci w każdej innej postaci lub gdy maska zostanie zdjęta kosztuje 1K3/1K10 PP.



Król w Żółci

ŻÓŁTY ZNAK

Podobno jest to wielka pieczęć Tego, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać, gdy przybiera on formę Króla w Żółci. Dla znawców okultyzmu Żółty Znak stanowi fascynujące źródło olbrzymiej mocy. Nie udało się ustalić jego konkretnego kształtu, gdyż wielu twierdzi, że znak zmienia swoją formę, gdy Pan czy jego sługi są w pobliżu. Przez lata niewinne i niczego nieświadome osoby mogą codziennie mijać ten symbol, nie znając jego roli; być może pojawia się tylko w ich koszmarach. Gdy jednak stanie się „aktywny", ta sama osoba, która wcześniej go nie zauważała, będzie mogła go ujrzeć, a następnie widywać często w całkiem niespodziewanych miejscach. Osobę, która dostrzegła Żółty Znak, uznaje się za błogosławioną i wybraną.

Żółty Znak, którego działanie jest najprawdopodobniej podprogowe, jest katalizatorem zła i szaleństwa. Dla kultów Hastura jest symbolem wielkiej czci. Spoglądanie na Żółty Znak powoduje utratę 0/1K6 PP.

Znak zdaje się migotać, wić się i wirować, jak gdyby próbując dosięgnąć obserwującego. Efekt ten trwa tylko chwilę, aczkolwiek osoba pod jego wpływem ma wrażenie, że czas stanął w miejscu. Ci, którzy stracili punkty Poczytalności po ujrzeniu Żółtego Znaku, zostają przeklęci; gdy zasną, muszą wykonać kolejny test Poczytalności. Jeśli im się nie powiedzie, nawiedzają ich koszmary o Królu w Żółci, Carcosie i Hasturze, co powoduje utratę kolejnego punktu Poczytalności. Następnie za każdym razem, gdy takie osoby zasypiają, powinny wykonać test Poczytalności (0/1). Powtarza się to każdej nocy, aż zdadzą test Poczytalności albo całkiem postradają zmysły.

NODENS

Na grzbietach delfinów balansowała zaś olbrzymia, ząbkowana na obrzeżu muszla, w której siedziała szara, budząca bojaźń postać Nodensa, pierwotnego Pana Wielkiej Otchłani. Potem sędziwy Nodens wyciągnął pomarszczoną rękę i pomógł Olneyowi i jego gospodarzowi wdrapać się do wielkiej muszli.

– H.P. Lovecraft, *Dziwny dom wysoko wśród mgieł*, tłum. Maciej Płaza

Nodens z reguły przyjmuje postać zwykłego, sędziwego człowieka z siwą brodą. Często podróżuje na rydwanie, zbudowanym z wielkiej muszli morskiej, ciągniętej przez nieziemskie potwory lub bestie z legend.

Kult

Zdarza się, że Nodens jest niemal przyjazny w stosunku do ludzi. Nieraz odwiedził już Ziemię i zdarzyło mu się pomóc ściganym bądź nękanym przez Wielkich Przedwiecznych lub Nyarlathotepa. Nodens nie ma czcicieli na Ziemi. Służą mu nocne zmory.

NODENS, Pan Wielkiej Otchłani

S 210	KON 225	BC 75	ZR 105
INT 350	MOC 500	WYG 105	PW 30

Modyfikator Obrażeń: +3K6
Krzepa: 4
Punkty Magii: 100
Ruch: 12



Nodens

Ataki

Walka: Nodens nigdy sam nie zaatakuje przeciwnika. W obliczu słabego wroga przyzywa nocne zmory w liczbie wystarczającej, aby go porwały. Z kolei potężnego przeciwnika próbuje zmusić do odwrotu – należy wykonać przeciwstawny test Mocy. Po wygranym teście przeciwnik zostaje, a Nodens dobrowolnie odchodzi, aby uniknąć starcia. Nodens znany jest z tego, że zabiera swoich ludzkich ulubieńców w podróż, po czym zostawia ich gdzieś po drodze w losowym miejscu. Zdarzało mu się zabierać ludzi na wycieczki po obrzeżach galaktyki (i z powrotem).

Pancerz: Na początku brak, ale może go sobie wytworzyć, wydając 1 punkt Magii za 1 punkt Pancerza – zbroja ta istnieje do zachodu księżyca lub do wschodu słońca.

Zaklęcia: Może przyzwać na pomoc nocne zmory, wydając 1 punkt Magii za 1K10 nocnych zmor; Nodens może również przyzwać inne sługi, wydając 1 punkt Magii za przyzwanie jednego sługi; leczy się, wydając 1 punkt Magii za uleczenie 1 punktu obrażeń. Strażnicy powinni dodać inne zaklęcia, jeśli stwierdzą, że Nodens może się nimi posługiwać.

Utrata Poczytalności: Nie traci się Poczytalności za ujrzenie Nodensa.

NYARLATHOTEP

Postać wysoka i smukła, o młodej twarzy starożytnego faraona, przyodziana w barwnie roztęczone szaty i uwieńczona złotym pszentem, który jaśniał własnym blaskiem. […] dumna postawa i smagłe oblicze roztaczały czar mrocznego boga lub upadłego archanioła, wokół oczu zaś skrzyła się leniwie iskierka kapryśnego humoru.

– H.P. Lovecraft, *Ku nieznanemu Kadath śniąca się wędrówka*, tłum. Maciej Płaza

Nyarlathotep jest posłańcem, duszą i sercem Zewnętrznych Bogów. Jako jedyny posiada prawdziwą osobowość i twierdzi, że ma tysiąc różnych postaci. O wiele ważniejsze i przyjemniejsze jest dla niego wywoływanie obłędu i szaleństwa niż sianie zniszczenia i śmierci.

Tylko kilka z 999 form Nyarlathotepa zostało opisanych. Czarny Faraon przypomina z wyglądu Egipcjanina. Krwawy Język to olbrzymi potwór posiadający kończyny z pazurami i olbrzymią krwistą mackę zamiast twarzy. Macka ta wyciąga się, gdy stwór wyje do księżyca. Nawiedziciel Mroku jest czarny i uskrzydlony, z trójgraniastym okiem i nie może znieść światła. Obrzmiała Kobieta jest gargantuiczną kobietą, której ciało wije się tysiącem macek. Bestia przyjmuje formę egipskiego Sfinksa, którego oblicze wypełnione jest gwiazdami. Mówi się, że Czarny Mężczyzna z europejskich wiedźmich obrzędów również jest formą Nyarlathotepa.

Kult

Nyarlathotep zazwyczaj czczony jest pod postacią jednej z jego form, czy raczej „masek". Kulty te są liczne i rozrzucone po całym świecie.

Bractwo Czarnego Faraona mieści się w Kairze i posiada wpływową filię w Londynie. Kult Krawawego Języka znany jest w Kenii i w Nowym Jorku. Nawiedziciel Mroku czczony jest przez Kult Gwiezdnej Mądrości oraz Kult Piaskowego Nietoperza z Australii. Do pozostałych znanych kultów należą Zakon Obrzmiałej Kobiety z Szanghaju oraz globalne Bractwo Bestii.

Ci, którzy czczą Zewnętrznych Bogów, często liczą na pozyskanie życzliwości Nyarlathotepa. Nagrody dla wiernych niewolników zazwyczaj przynoszone są przez Pełzający Chaos, jako że pozostali bogowie często są zbyt bezmyślni, by przywiązywać do tego wagę. Nyarlathotep może obdarować wiernych znajomością zaklęć, przekazać im niszczycielską prawdę lub schizmatyczny dogmat wiary bądź podarować służebnego stwora jako asystenta. Dary Nyarlathotepa zdają się zawsze wywoływać zamęt wśród ludzi i najczęściej przynoszą obdarowanemu cierpienie i grozę.

Nyarlathotep ma szczególnych poddanych, np shantaki oraz straszliwych łowców. Może obdarować wyznawcę każdego rodzaju stworzeniem, jeżeli uzna, że wierny na to zasłużył. Taki podarunek wiąże się ze złożeniem ofiary z punktów Mocy albo innej cechy na rzecz Nyarlathotepa albo innych bogów.

Pozostałe cechy

Nyarlathotep wypełnia wolę Azathotha i innych bogów, dlatego trafnie nazywany jest ich duszą. Zawsze próbuje sprowadzić na ludzkość szaleństwo. Kilka przepowiedni, w tym opowiadania *Pełzający Chaos* i *Nyarlathotep* oraz wiersz *Grzyby z Yuggoth*, zdają się twierdzić, że pewnego dnia Nyarlathotep we własnej osobie zniszczy ludzkość i całą planetę. Nyarlathotep zawsze jest szyderczą postacią, jawnie pogardzającą swoimi władcami.

Wszystkie inwokacje do Azathotha i pozostałych bogów zawierają imię Nyarlathotepa, ponieważ jest on ich posłańcem. Jest dobrze znany i wzbudza strach wśród wszystkich istot z mitów i czasami czegoś od nich wymaga.

W ludzkiej postaci Nyarlathotep może próbować wykorzystać lub oszukiwać swoich wrogów, podając się za przyjaciela.

Na ogół niechętnie ujawnia swą nadprzyrodzoną moc, chyba że jest do tego zmuszony. W razie konieczności Nyarlathotep przywołuje istoty, które w jego imieniu poradzą sobie z problemem lub pozbędą się wrogów.

Nyarlathotep może przyzwać przedstawiciela każdej rasy opisanej w tym podręczniku (oraz tych, które się w nim nie znajdują), wydając 1 punkt Magii za każde 5 punktów Mocy stworzenia. W swej potwornej postaci Nyarlathotep często chwyta ofiary i porywa ze sobą.

NYARLATHOTEP, Pełzający Chaos

Postać Człowieka

S 60	KON 95	BC 55	ZR 95
INT 430	MOC 500	WYG 90	PW 15

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Punkty Magii: 100
Ruch: 12

Postać Potwora

S 400	KON 250	BC 450	ZR 95
INT 430	MOC 500	PW 70	

Modyfikator Obrażeń: +10K6
Krzepa: 11
Punkty Magii: 100
Ruch: 16



Nyarlathotep

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Nyarlathotepa w ludzkiej postaci można zabić w zwykły sposób. Jeżeli tak się stanie, jego ciało po opadnięciu na ziemię zacznie się trząść i puchnąć, uwalniając olbrzymie szponiaste monstrum (albo inną potworną postać spośród opisanych powyżej). Następnie ten kolos porzuci rozerwane zwłoki i zniknie w przestworzach, nie nękając już swego zabójcy.

W swej potwornej postaci Nyarlathotep jest trudny do pokonania, aczkolwiek jeśli zginie, jego forma zostaje rozproszona.

W formie szponiastego demona Nyarlathotep ciągle zmienia swój kształt; w każdej rundzie będzie miał co najmniej dwa szpony zdolne do ataku.

Walka: W ludzkiej postaci dysponuje standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni. Jako potwór może używać najróżniejszych kończyn, w zależności od przybranej formy.

Walka (jako człowiek) 100% (50/20), obrażenia 1K3 albo w zależności od broni

Walka (jako potwór) 85% (42/17), obrażenia 10K6 + MO

Pancerz: Brak, ale gdy jego PW spadną do zera, upada na ziemię, zmienia formę (zawsze na monstrualną, powodującą u obserwatorów utratę PP), a następnie odlatuje w przestrzeń kosmiczną.

Zaklęcia: Nyarlathotep zna wszystkie zaklęcia mitów; może przywoływać potwory, wydając 1 punkt Magii za każde 5 punktów Mocy stworzenia; może też przyzwać shantaka, straszliwego łowcę albo jednego ze sług Zewnętrznych Bogów, wydając 1 punkt Magii.

Utrata Poczytalności: Nie ma utraty poczytalności za ujrzenie go w ludzkiej postaci; 1K10/1K100 PP za ujrzenie Nyarlathotepa w jednej z jego pozostałych 999 form.

NYOGTHA

W pomieszczeniu zaczął się unosić dziwny, z pozoru nieszkodliwy odór. Było w nim coś gadziego, zapach piżma, wywołujący mdłości. Pokrywa nieubłaganie uniosła się, a mały czarny palec wypłynął spod jej krawędzi wielką falą lśniącej czerni, nie będącej ani cieczą, ani ciałem stałym. To była przerażająca galaretowata masa.

– Henry Kuttner, *The Salem Horror* (*Horror w Salem*), tłum. Maria Piątkowska

Nyogtha jest pomniejszym bóstwem, które zamieszkuje jaskinie na Ziemi. Może być powiązany z Cthulhu. Nyogtha przypomina masę żywej czerni, która może wypuszczać macki albo wypustki.

Kult

Nyogtha ma niewielu wyznawców – głównie wśród wiedźm i im podobnych. Uczy ich magii w zamian za ofiary i MOC. W Krainach Snów bóstwo to jest czczone przez stado ghuli.

Niektóre ghule w Świecie Jawy również mogą czcić Nyogthę.

NYOGTHA, Rzecz, Która Nie Powinna Istnieć

S 425	KON 200	BC 400	ZR 100
INT 100	MOC 140	PW 60	

Modyfikator Obrażeń: Składa się z takiej substancji, że nie posiada Modyfikatora Obrażeń
Krzepa: 10
Punkty Magii: 28
Ruch: 10



Nyogtha



Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Jeżeli Nyogtha uderza, aby zranić ofiary, każdy cel w promieniu 10 metrów otrzymuje 1K10 punktów obrażeń z licznych małych ran.

O ile nie zostanie powstrzymany odpowiednimi czarami, Nyogtha porywa i zaciąga swoje ofiary do podziemnych jam.

Walka 100% (50/20), obrażenia 1K10 zadawane wszystkim w promieniu 10 metrów

Pancerz: W każdej rundzie Nyogtha ignoruje pierwsze 10 punktów obrażeń otrzymanych ze wszystkich źródeł; gdy jego PW spadną do zera, zostaje odesłany i znika.

Zaklęcia: Wszystkie czary Wezwania i Nawiązania Kontaktu; Stworzenie Bramy.

Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie Nyogthy.

RHAN-TEGOTH

Tors posiadał owalny z sześcioma długimi, wężowatymi kończynami, zakończonymi szczypcami jak u kraba. Z górnego końca, wysunięta nieznacznie ku przodowi wyrastała mniejsza kulista formacja zaopatrzona w troje ułożonych na kształt trójkąta oczu, długą stopę, najwyraźniej giętką ssawkę oraz wąskie, pionowe otwory przywodzące na myśl skrzela. Najwyraźniej był to odpowiednik głowy.

– H.P. Lovecraft i Hazel Heald, *Horror w muzeum*, tłum. Robert P. Lipski

Ten pomniejszy bóg władał tym, czym dziś jest Alaska, żywiąc się żylastymi istotami człekokształtnymi, które z piskiem uciekały przed jego potęgą. Możliwe, że dopiero podczas ostatniego zlodowacenia Rhan-Tegoth zapadł w stan głębokiej hibernacji, z której nie chciał bądź nie mógł się wybudzić. Został ponownie odnaleziony przez współczesnych ludzi, z których większość omyłkowo uznaje nieruchomego boga za koszmarną rzeźbę.

Kult

W starożytnych czasach Rhan-Tegoth był czczony przez prymitywnych ludzi, prawdopodobnie Inuitów. Od czasu, gdy zapadł w hibernację, jego kult zanikł. Bestialscy gnophkehowie z północnych pustkowi mogą być w jakiś sposób powiązani z Rhan-Tegothem.

Inne cechy

Cuchnący, płazopodobny twór wymaga codziennie krwawych ofiar, których łączna wartość BC musi przekroczyć 75. Aby się pożywić, chwyta wrzeszczącą ofiarę i wciąga ją w wijące się macki. Macki wysysają z niej krew, płyny ustrojowe i 5 punktów Siły w każdej rundzie. Za każde pozyskane 10 punktów Rhan-Tegoth zwiększa KON o 5, aż do maksymalnej wartości 800 KON. Nadwyżka punktów przepada. Niekarmiony Rhan-Tegoth traci 1K100 KON dziennie, aż wartość tej cechy spadnie do 300. Wówczas ponownie wpada w stan hibernacji.

Ciało ofiary całkowicie wyssanej przez Rhan-Tegotha flaczeje i pokrywają je setki maleńkich nakłuć. Zwłoki zostają pozbawione krwi i innych płynów ustrojowych, pozostaje jedynie zmiażdżona, pusta powłoka. Ujrzenie takiego truchła powoduje utratę 1/1K6 PP.

RHAN-TEGOTH, Postrach Człekokształtnych

S 200	KON 300*	BC 150	ZR 75
INT 75	MOC 175	PW 45*	

** Wartość bazowa; wzrasta, gdy istota się żywi.*

Modyfikator Obrażeń: +3K6

Krzepa: 4

Punkty Magii: 35

Ruch: 10/14 (pływając)



Rhan-Tegoth

Ataki

Ataki w rundzie: 1K6+2

Walka: Rhan-Tegoth może atakować szczypcami, odnóżami i mackami.

Walka 80% (40/16), obrażenia 1K6 + MO

Pancerz: 10 punktów grubej, pokrytej śluzem skóry i macek. Bóstwo regeneruje 1 PW co rundę.

Zaklęcia: Jakiekolwiek.

Utrata Poczytalności: 1K8/1K20 PP za ujrzenie Rhan-Tegotha.

SHUB-NIGGURATH

Iä! Iä! Shub-Niggurath! Czarna Koza z Borów o Tysiącu Młodych!

– H.P. Lovecraft, *Szepczący w ciemności*, tłum. Maciej Płaza

Shub-Niggurath jest często wspominana w rytuałach i zaklęciach. Przypuszcza się, że jest boginią perwersyjnej płodności.

W jednym z nielicznych opisów Shub-Niggurath jest przedstawiana jako olbrzymia, przypominająca chmurę masa, która z pewnością nieustannie kotłuje się i jątrzy. Możliwe, że części mgły momentami twardnieją i tworzą potworne fragmenty ciała – śluzowate czarne macki, śliniące się paszcze albo króciutkie, wijące się odnóża zakończone czarnymi kopytami, od których zapewne wzięło się tytularne odniesienie do kozy. Gdy przybywa, może wypączkować z siebie mroczne młode. Niedawne doniesienia sugerują, że jej mleko może mieć niesamowite właściwości. Decyzja, czy rzeczywiście tak jest, należy do Strażników.

Kult

Shub-Niggurath ma szerokie grono wyznawców. Może mieć powiązania z druidami i innymi podobnymi grupami. Wyznawcy Shub-Niggurath zazwyczaj tworzą zgromadzenia lub kongregacje, tak jak czynią to kultyści Cthulhu. Może wspierać wyznawców, wysyłając swoich emisariuszy – mroczne młode.

Gdy zostanie wezwana, Shub-Niggurath atakuje wszystkich obecnych niewiernych.

Często jest przywoływana, aby przyjąć złożoną jej ofiarę. Shub-Niggurath może zostać odesłana przez tych, którzy znają przywołujący ją czar. Można ją również zranić na tyle, aby odeszła.

SHUB-NIGGURATH, Czarna Koza z Borów

S 360	KON 850	BC 600	ZR 140
INT 105	MOC 350	PW 145	

Modyfikator Obrażeń: +11K6
Krzepa: 12
Punkty Magii: 70
Ruch: 15

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, którymi wymachuje i może uderzać przeciwników.

Pochwycenie (manewr): Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, ale może pochwycić tylko jedną ofiarę w rundzie. Po złapaniu Badacz zostaje unieruchomiony i przyciągnięty do ciała bogini, aby zostać wyssanym z płynów przez jedną z jej wielu paszcz. Ugryzienie trwale pozbawia 3K10 punktów Siły w każdej rundzie. Gdy nieszczęśnik jest wysysany, nie może rzucać czarów, wydawać punktów Magii ani wykonywać żadnych czynności poza wiciem się z bólu i krzyczeniem.

Walcząc z potężniejszymi istotami, Shub-Niggurath nadal atakuje przeciwnika jedną macką, ale po uderzeniu przytrzymuje ofiarę i atakuje ją kolejną macką. Każdy udany atak pozwala kolejnemu otworowi gębowemu rozpocząć wysysanie olbrzymiej ofiary.

Tratowanie: Raz w rundzie Shub-Niggurath może stratować istoty rozmiaru BC 300 albo mniejsze. Atak ten jest skuteczny przeciwko wszystkim takim stworzeniom znajdującym się na jej drodze o szerokości około 10–20 metrów.



Shub-Niggurath

Walka 75% (37/15), obrażenia równe połowie MO

Pochwycenie (manewr) chwyta ofiarę i automatycznie gryzie ją w następnej rundzie

Ugryzienie, automatyczne przy pochwyceniu, obrażenia 3K10 punktów Siły w każdej rundzie

Tratowanie 75% (37/15) obrażenia równe MO

Pancerz: Brak, aczkolwiek jej oślizgłe, mgliste ciało jest niewrażliwe na fizyczne obrażenia. Magiczna broń, ogień, elektryczność albo inne źródła energii zadają normalne obrażenia. Jej lepkie macki i szlamowate opary mogą się ponownie scalać, co w rezultacie oznacza, że może regenerować PW. Odzyskuje 2 PW za każdy wydany PM.

Zaklęcia: Shub-Niggurath zna co najmniej wszystkie czary odnoszące się do Bogów; zdarzało jej się uczyć swoich ulubieńców zaklę

Stworzenia Bramy, Klątwy Azathotha oraz Znaku Vooryckiego.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Shub-Niggurath.

Korzenie pogańskich i bardziej współczesnych obrządków religijnych są przez niektórych uważane za blade odbicie starszych wierzeń dotyczących Czarnej Kozy o Tysiącu Młodych. Coroczny cykl śmierci i odrodzenia, ofiary w czasie zbiorów, oczyszczający ogień w Beltaine – wszystko to zawiera w sobie elementy jej kultu. Wątpliwe, czy większość z tych, którzy wciąż wierzą w stare obrządki Eostre, Lammas (Lughnasadh) czy Samhain, jest świadoma ich prawdziwego pochodzenia. Istnieją natomiast pewni mądrzy ludzie, którzy mieszkają na obrzeżach cywilizacji i rozumieją znaczenie tych rytuałów. Należy być bardzo ostrożnym, zbliżając się do takich podstępnych jednostek, gdyż nigdy nie wiadomo, komu naprawdę służą.

SHUDDE M'ELL

[…] wielkiej, szarej, długiej na milę istocie, która monotonnie zawodzi i wydziela dziwne kwasy... pędząc z fantastyczną szybkością poprzez głębiny ziemi, w straszliwym gniewie... a bazaltowe skały topią się jak masło w płomieniu lampy!

– Brian Lumley, *Kretochłony*, tłum. Stefan Baronowski

Shudde M'ell jest wyjątkowym okazem wśród całego gatunku chtonian, prawdopodobnie największym i najbardziej nikczemnym. Wedle legend był niegdyś więziony pod G'harne, choć obecnie może już swobodnie przemierzać Ziemię wraz z innymi chtonianami.

Kult

Chtonianie, a wśród nich Shudde M'ell, nie mają w naszych czasach licznych wyznawców wśród ludzi, chociaż mówi się, że czcili ich druidzi, a niektóre plemiona pamiętające epokę kamienia wciąż oddają im cześć. Być może rasy, które zbudowały G'harne, zrobiły to, aby oddać hołd Shudde M'ellowi.

Pozostałe cechy
Shudde M'ell może samodzielnie wywołać zaskakująco silne lokalne trzęsienie ziemi. W połączeniu z innymi chtonianami może powodować potężne wstrząsy na skalę regionalną, wystarczająco silne, by burzyć budynki i niszczyć mosty.

Gdy Shudde M'ell atakuje bezpośrednio, ziemia zapada się, tworząc olbrzymi lej, czemu towarzyszą straszliwy zaśpiew oraz odgłosy ślinienia się i zasysania. Wszystko to, co znajdowało się nad lejem o średnicy co najmniej 1K10+10 metrów, zostaje wciągnięte i zniszczone. Następnie z dziury wypełzają chtonianie i atakują niedobitków.

SHUDDE M'ELL, Drążący pod Ziemią

S 450 KON 400 BC 600 ZR 75
INT 100 MOC 175 PW 100
Modyfikator Obrażeń: +12K6
Krzepa: 13
Punkty Magii: 35
Ruch: 8/8 (ryjąc)

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Shudde M'ell może wykorzystać swoje cielsko i macki do miażdżenia i zgniatania.
Chwyt i Pożarcie (manewr): Może pochwycić przeciwnika macką i wyssać 3K10 KON w każdej rundzie.
Zmiażdżenie: Raz na rundę może wykorzystać swe cielsko, by zgnieść wszystkich przed sobą.
Walka 100% (50/20), obrażenia równe MO
Chwyt i Pożarcie (manewr) obrażenia 6K6 + wyssanie 3K10 KON w każdej rundzie
Zmiażdżenie 90% (45/18), obrażenia 12K6 zadawane wszystkim w promieniu 12 metrów
Pancerz: 8 punktów skóry; Shudde M'ell regeneruje 5 PW na rundę.
Zaklęcia: Zna wszystkie czary, które Strażnik uzna za odpowiednie; nauczył już niejednego o Wielkich Przedwiecznych i ich sługach.
Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie Shudde M'ella.



Shudde M'ell

TSATHOGGUA

W ciemnej wnęce dostrzegł napuchniętą, bezkształtną masę, przypominającą leżące cielsko. Gdy podszedł bliżej, cielsko poruszyło się leniwie i wysunęło naprzód ogromną ropuchowatą głowę. Głowa, jakby wyrwana z głębokiego snu, bardzo powoli zaczęła otwierać oczy. Przypominały one dwie świecące szczeliny w czarnej, pozbawionej brwi twarzy.
– Clark Ashton Smith, *The Seven Geases* (*Siedem obietnic*), tłum. Maria Piątkowska

Tsathoggua mieszka w czarnej zatoce N'Kai, gdzie osiadł po przybyciu na Ziemię z Saturna. Jest jednym z mniej wrogich stworzeń z mitologii Cthulhu, choć nadal potwornym. Tsathoggua zazwyczaj jest opisywany jako stwór z tłustym, futrzastym cielskiem i żabią owłosioną głową o nietoperzowych uszach. Jego gęba jest szeroka, a oczy zawsze przymknięte, jakby był senny. Mówi się również, że może dowolnie zmieniać swój kształt.

Kult
Tsathoggua był czczony w starożytnych czasach przez wężowych ludzi oraz włochatych podludzi voormi. W późniejszych epokach cześć oddawali mu czarnoksiężnicy i czarodzieje. Obdarowywał wiernych magicznymi bramami oraz zaklęciami. Usługuje mu rasa tworów znanych, z braku lepszej nazwy, jako bezkształtne pomioty. Mieszkają one w N'Kai i świątyniach swego pana.

Inne cechy
Po napotkaniu Tsathoggui Badacze muszą wykonać zbiorowy test Szczęścia, aby ustalić, czy Tsathoggua jest głodny. Jeżeli nie jest, ignoruje Badaczy i udaje, że śpi.

TSATHOGGUA, Śpiący z N'Kai

S 250 KON 600 BC 150 ZR 135
INT 150 MOC 175 PW 75
Modyfikator Obrażeń: +4K6
Krzepa: 5
Punkty Magii: 35
Ruch: 16



Tsathoggua

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Tsathoggua może kopać i uderzać przeciwników.

Chwyt i Pożarcie (manewr): Gdy jest głodny, Tsathoggua chwyta Badacza i przyciąga do siebie. Przez każdą kolejną rundę postać traci 5 punktów z każdej cechy, dopóki wartości cech nie spadną do zera albo Tsathoggua nie zostanie odegnany. Ofiara będzie się wić z potwornego bólu, poparzona kwasem, z jadem stwora w swych żyłach, pokłuta na całym ciele itd. Jeżeli Badacz jakimś cudem przeżyje i ucieknie, każdy tydzień szpitalnej opieki pozwoli mu odzyskać po jednym punkcie każdej cechy.

Walka 100% (50/20), obrażenia równe MO

Chwyt i Pożarcie (manewr) służy do pojmania ofiary i wyssania co rundę 5 punktów z każdej jej cechy.

Pancerz: Regeneruje 30 PW w każdej rundzie z ran i nakłuć; aczkolwiek ogień, elektryczność i inne tego typu źródła energii działają na to monstrualne bóstwo w zwykły sposób.

Zaklęcia: Rozległe moce magiczne, jak przystało na Wielkiego Przedwiecznego; niejednokrotnie odnotowano, jak uczył ludzi zaklęcia Stworzenia Bramy i wszelakich czarów Przywołania/Spętania.

Utrata Poczytalności: 0/1K10 PP za ujrzenie Tsathoggui.

TULZSCHA

Ujrzałem kolumnę schorzałego, zielonkawego ognia… kipiąc wulkanicznie z niepojętych głębin Ziemi, nie rzucał bowiem cienia, jak powinien czynić każdy złowrogi ogień, i oblewał saletrzaną skałę jedynie wstrętną, jadowitą śniedzią. Cała ta rozkipiała pożoga nie dawała bowiem krzty ciepła, bluzgała tylko maziście śmiercią i zepsuciem.

– H.P. Lovecraft, *Święto*, tłum. Maciej Płaza

Na dworze Azathotha jest żywą kulą zielonego ognia, tańczącą wraz ze swym boskim rodzeństwem przed obliczem Demonicznego Sułtana. Wezwany do naszego świata, Tulzscha przyjmuje gazową postać, wnika w głąb planety, docierając do samego jej jądra, po czym wybucha na powierzchnię jako słup ognia. Nie może opuścić miejsca, w którym się pojawił.



Tulzscha

Kult

Nieliczne grupki kultystów czczą ten nieznany byt zasadniczo w podziemnych świątyniach i szczególnie podczas równonocy, przesileń i ważnych koniunkcji. Tulzscha prosperuje dzięki śmierci, zepsuciu i rozkładowi.

TULZSCHA, Zielony Płomień

S 300	KON 180	BC 390	ZR 60
INT 75	MOC 75	PW 57	

Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.

Krzepa: 9

Punkty Magii: 15

Ruch: 0 (na powierzchni)

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Osobom znajdującym się wystarczająco blisko zadaje 3K6 obrażeń od ognia.

Ognista Skaza: Skuteczna na odległość do 15 metrów; 1 atak na rundę. Ognistych zielonych kul można uniknąć. Po udanym ataku ofiara starzeje się o 2K10 lat. Cel musi wykonać testy KON i Mocy. W zależności, czy odniesie sukces, czy poniesie porażkę, traci odpowiednio 1K6/3K10 KON oraz 1K6/3K10 MOC.

Konieczny jest również drugi test Mocy; w przypadku jego niepowodzenia należy rzucić 1K6: 1–2 oznacza utratę 5 punktów S; 3–4 oznacza utratę 5 punktów ZR; 5–6 oznacza utratę 5 punktów WYG.

Walka, automatyczne 3K6 obrażeń, gdy cel znajduje się w zasięgu.

Ognista Skaza 80% (40/16), obrażenia specjalne (patrz wyżej)

Pancerz: Brak, ale Tulzscha jest niewrażliwy na broń przebijającą, ogień, lód, kwas i elektryczność. Materiały wybuchowe i inne ataki fizyczne zadają minimalne obrażenia. Magia ma normalny wpływ na Tulzschę. Bóstwo może być odegnane tylko po sprowadzeniu jego PW do zera.

Zaklęcia: Wszystkie zawarte w **Rozdziale 12: Księga Zaklęć** i inne wedle uznania Strażnika.

Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 PP za ujrzenie Tulzschy.

UBBO-SATHLA

W szarych początkach Ziemi bezkształtna masa zwana Ubbo-Sathla spoczywała pośród śluzu i oparów. Ubbo-Sathla nie miał głowy, organów ani żadnych kończyn. Z jego ropiejących boków powoli wylewały się falą amebowe twory, zalążki wszelkiego życia na planecie. Dookoła leżały majestatyczne tablice wykonane z gwiezdnego kamienia, na których zapisana była niepojęta mądrość najstarszych bogów.

– Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*, tłum. Maria Piątkowska

Bóg ten żyje w zimnej, wilgotnej jaskini i opuszcza swe legowisko tylko wtedy, gdy jest wezwany albo gdy jego spokój zostanie zakłócony. Do jego groty można się dostać przez szczeliny w antarktycznej pokrywie lodowej albo przez tajemne wejścia z Zimnych Pustkowi z Krainy Snów. Mogą istnieć również inne wejścia.

Kult
Ubbo-Sathla nie jest czczony przez ludzi, aczkolwiek mogą go wyznawać mi-go i inne kosmiczne rasy. Wspominany jest w *Księdze Eibona* oraz w *Necronomiconie*.

Inne cechy
Niezrodzone Źródło mogło dać początek wszystkim pierwotnym formom życia na Ziemi. Uważa się, że to właśnie z jego tkanki starsze istoty stworzyły budzące grozę shoggothy. We wnętrzu groty Ubbo-Sathli spoczywa kilka tablic wykonanych z gwiezdnego kamienia, na których ponoć wyryta jest tajemna wiedza i sekrety bogów. Tablice te, nazywane Starszymi Kluczami, pozostają zagadką. Nawet najpotężniejsi magowie znikali, gdy wyruszali na poszukiwanie tych tablic.

Gdyby ktoś przyglądał się temu bogu, dostrzegłby setki formujących się odnóży, wijących się nieustannie, chwytających zdobycz i wciągających ją w bezkształtną masę. Badacz, który pozostanie w obecności bóstwa dłużej niż kilka minut, z całą pewnością zostanie zaatakowany.

Pomioty Ubbo-Sathli: Ubbo-Sathla stale wytwarza 1K10 potomstwa w każdej rundzie. Część od razu jest przez niego pożerana. Te, które uciekną, wypełniają każdą zachciankę swego pierwotnego, bezmyślnego pana. Zazwyczaj spotkać je można tylko w grocie Ubbo-Sathli; nie istnieją dwa identyczne pomioty boga. Atakują z zaskoczenia: niektóre lepkimi witkami, inne śluzowatymi wypustkami, jeszcze inne galaretowatymi mackami itd.

UBBO-SATHLA, Niezrodzone Źródło

S nie dotyczy KON 1000 BC 1000 ZR nie dotyczy
INT 0 MOC 375 PW 200
Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.
Krzepa: 12
Punkty Magii: 75
Ruch: 0

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Ubbo-Sathla atakuje licznymi kończynami, chcąc pojmać ofiarę i stopić ją ze swym ciałem. Każda kończyna ma zasięg 100 metrów.



Ubbo-Sathla

Walka 90% (45/18), obrażenia od pochwycenia i wchłonięcia
Uwaga: Każde miejsce dotknięte przez Ubbo-Sathlę zostaje pozbawione życia.
Pancerz: Ubbo-Sathla regeneruje 25 PW na rundę. Jest niewrażliwy na broń przebijającą, tnącą i miotaną; ogień, czary i magiczna broń zadają normalne obrażenia. Starszy Znak zada 3K6 obrażeń, po czym ulegnie zniszczeniu. Jeśli jego PW spadną do zera, bóg przesącza się z powrotem do swej pieczary albo szczeliny i odzyskuje wszystkie punkty Wytrzymałości.
Umiejętności: Tworzenie Pomiotów 100%.
Zaklęcia: Brak, ale Ubbo-Sathla kontroluje swoje pomioty w każdej rozsądnej odległości.
Utrata Poczytalności: 1K8/5K10 PP za ujrzenie Ubbo-Sathli.

POMIOT UBBO-SATHLI

Cecha	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	110	od 1K6 x5 do (6K10+6) x5
KON	80	(3K6+6) x5
BC	115	od 1K6 x5 do (6K10+10) x5
ZR	70	4K6 x5
INT	0	(0)
MOC	50	3K6 x5

PW: 19
Średni Modyfikator Obrażeń: +2K6
Średnia Krzepa: 3
Średnia wartość PM: 10
Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Lepkie witki i inne odnóża próbują przyciągnąć ofiarę, by mogła zostać strawiona.
Połknięcie (manewr): Pomiot atakuje lepkimi witkami, odnóżami albo galaretowatymi mackami. Udany atak, niezależnie od jego rodzaju, wciąga ofiarę w cielsko pomiotu, w którym jest ona trawiona w tempie 1K6 PW na rundę. Gdy ofiara zostanie połknięta, nie może już podjąć żadnego działania, choć przyjaciele mogą próbować uratować nieszczęśnika.
Walka 75% (37/15), 1K6 obrażeń na rundę, gdy ofiara jest połknięta.
Połknięcie (manewr) wciąga ofiarę do ciała i trawi w tempie 1K6 obrażeń na rundę.
Pancerz: Pomiot jest niewrażliwy na broń przebijającą, miotaną i tnącą; ogień, magia i magiczna broń zadaje normalne obrażenia.
Zaklęcia: Brak.
Umiejętności: Skradanie 90%.
Utrata Poczytalności: 1/1K8 PP za ujrzenie pomiotu Ubbo-Sathli.

Y'GOLONAC

Zobaczył, dlaczego kształt na oszronionej szybie wczoraj nie miał głowy, i krzyknął. Gdy stół przewróciła potężna naga postać, ubrana w strzępy tweedowej marynarki, ostatnią myślą Strutta było pełne niedowierzania przekonanie, że wszystko wydarzyło się dlatego, że czytał Objawienia *[…] Zanim zdążył wydać z siebie okrzyk protestu, odebrało mu dech, gdy ręce opadły na jego twarz i wilgotne czerwone usta otworzyły się we wnętrzach dłoni.*

– Ramsey Campbell, *Cold Print* (*Lodowaty druk*), tłum. Adam Wieczorek

Y'golonac jest opisany w tajemnej księdze *Objawienia Gla'akiego*. Ta nabrzmiała, świetlista istota mieszka pod ziemią w wielkich ruinach za ścianą z cegły. Prawdopodobnie więzienie to znajduje się w pobliżu miasta Brichester położonego w dolinie rzeki Severn, gdyż nieraz widywano tam tego boga. Y'golonac znany jest z tego, że potrafi pojawić się, jeśli jego imię zostanie przeczytane albo wypowiedziane w trakcie, gdy dzieje się coś złego. Jest pomniejszym bóstwem, ale wciąż złowrogim.

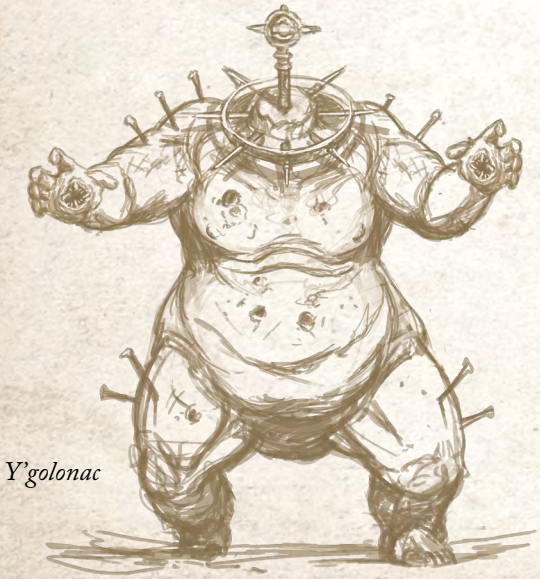
Kult

Y'golonac nie ma wielu wiernych wyznawców, ale pilnie pracuje nad powiększeniem swej trzody, przeciągając na swoją stronę jednostki wykazujące choć odrobinę zła. Chce z nich uczynić swoich podwładnych. Y'golonac postrzega zło w dość płytki i mało wyszukany sposób.

Inne cechy

Y'golonac wyglądem przypomina człowieka, choć nieco neurotycznego i pokracznego. Gdy uda mu się nawiązać kontakt z porządnym człowiekiem, opętuje go i wchłania. Od tej chwili może na życzenie zmieniać swoją formę między wyglądem opętanego osobnika a swą prawdziwą formą: świecącą, bezgłową, nagą i olbrzymią, ze śliniącymi się gębami wystającymi z wnętrz dłoni.

Aby zwalczyć opętanie, cel musi co rundę zdać test Mocy. Jeśli mu się nie uda, traci 10 punktów INT i 10 punktów Mocy co rundę, dopóki Y'golonac nie zostanie przepędzony albo dopóki dusza i umysł ofiary nie zostaną zniszczone i zastąpione przez Y'golonaca. Potwór odchodzi tylko, gdy straci wszystkie PW. Zazwyczaj atakuje ludzi, którzy stali się świadomi jego istnienia, zwykle przez przeczytanie co najmniej strony *Objawień Gla'akiego*. Y'golonac stosuje wiele przebiegłych sposobów, aby ludzie przeczytali fragmenty powyższej księgi, nie zdając sobie sprawy z tego, co czynią.



Y'golonac

Y'GOLONAC, Ręka, Która Karmi

S 125	KON 625	BC 125	ZR 70
INT 150	MOC 140	PW 75	

Modyfikator Obrażeń: +2K6
Krzepa: 3
Punkty Magii: 28
Ruch: 10

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Będąc istotą humanoidalną, Y'golonac może kopać i uderzać.

Ugryzienie: Walcząc z wieloma przeciwnikami, Y'golonac używa swych paszcz, aby ich pożreć i zniszczyć. Obrażenia zadane przez jego paszcze nie mogą zostać zaleczone w naturalny sposób i powodują stałą utratę punktów INT i Mocy, ponieważ jątrzące się rany nigdy się nie goją.

Walka 100% (50/20), obrażenia równe MO

Ugryzienie 100% (50/20) obrażenia 1K4 nieuleczalne, powodujące utratę 5 punktów INT i Mocy w każdej rundzie

Pancerz: Brak.

Zaklęcia: Przywołania/Spętania i Nawiązania Kontaktu oraz inne, które Strażnik uzna za odpowiednie.

Utrata Poczytalności: 1/1K20 PP za ujrzenie przemiany Y'golonaca z człowieka w monstrum; 1/1K10+1 PP za ujrzenie Y'golonaca.

YIBB-TSTLL

Tam, wokół pulsującego czarnego ciała Starożytnego Boga, kłębiły się ogromne, skrzydlate, gadopodobne stwory bez twarzy. Wszystkie były przyssane do jego powykręcanych, zwisających piersi. Ich oczy poruszały się szybko i niezależnie od siebie – prześlizgując się z obrzydliwą lepkością po całej powierzchni zgniłej, obleśnej i lśniącej głowy Yibb-Tstlla.

– Brian Lumley, *The Horror at Oakdeene* (*Koszmar w Oakdeene*), tłum. Maria Piątkowska

To koszmarne bóstwo spogląda na cały bezmiar czasu i przestrzeni, gdy unosi się i obraca na środku swej polany w dżungli Kled, znajdującej się w ziemskiej Krainie Snów. Pod jego łopoczącą peleryną roją się nocne zmory, ssące jego piersi.

Kult

W czasach starożytnych Yibb-Tstll był czczony jako bóg Yibb, jednak obecnie nie ma już żadnego znanego kultu.

Yibb-Tstll jest często odwiedzany przez pojedyncze osoby – najczęściej przez czarnoksiężników – które albo potrzebują pomocy jego sług, nocnych zmor, albo proszą o jego błogosławiony dotyk.

Inne cechy
Krew Yibb-Tstlla, nazywana przez czarnoksiężników Czernią, może zostać przyzwana i działać niezależnie.

Dotyk Yibb-Tstlla zazwyczaj powoduje straszliwe konsekwencje, dowolnie wybrane przez Strażnika – być może natychmiastową utratę wszystkich punktów Poczytalności, gwałtowną śmierć w przerażających konwulsjach albo niepowstrzymaną potrzebę wbiegnięcia w objęcia potwora, by ssać jego mleko, zanim rozerwie on ofiarę na strzępy. Zmiany mogą być fizyczne. Okazjonalnie bywają korzystne.

YIBB-TSTLL, Cierpliwy

S 200	KON 240	BC 260	ZR 80
INT 300	MOC 325	PW 50	

Modyfikator Obrażeń: +5K6
Krzepa: 6
Punkty Magii: 65
Ruch: 0



Yibb-Tstll

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Dotyk Yibb-Tstlla jest zabójczy.
Dotknięcie 100% (50/20), patrz wyżej
Pancerz: 12 punktów peleryny, regeneruje 5 PW co rundę. Utrata wszystkich PW odsyła Yibb-Tstlla, ale może się on niebawem przekształcić i pojawić gdzie indziej.
Zaklęcia: Wszystkie czary Nawiązania Kontaktu, Wezwanie Yibb-Tstlla, Nawiązanie Kontaktu Bóstwem Yibb-Tstllem, Przywołanie/Spętanie Nocnej Zmory oraz inne wedle uznania Strażnika.
Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie Yibb-Tstlla.

YIG

Yiga, półludzkiego ojca węży… Bóg-wąż szczepów z centralnych równin – prawdopodobnie pierwotne źródło bardziej południowego Quetzalcoatla lub Kukulkana – był dziwnym, na wpół antropomorficznym diabłem.
– H.P. Lovecraft i Zealia Bishop, *Klątwa Yiga*, tłum. Andrzej Ledwoży

Yig nigdy nie został dokładnie opisany, ale prawdopodobnie wygląda jak wysoki, silny mężczyzna, pokryty łuskami, z głową węża albo ludzką. Może mu towarzyszyć rój węży. Zdaje się być głównie bóstwem północnoamerykańskim. Niesławna „Klątwa Yiga" oznacza szaleństwo oraz deformacje dzieci.

Kult
Yig jest czczony przez plemiona Wielkich Równin oraz szamanów voodoo i może być w jakiś sposób powiązany z Quetzalcoatlem.

Ma również wyznawców wśród wężowych ludzi i im podobnych. Wierni zyskują pewną odporność na jad węży, umiejętność porozumiewania się z nimi oraz znajomość niektórych tajemnych rytuałów i zaklęć. Gdy ktoś wyjawia tajemnice kultu lub działa na jego szkodę, Yig zsyła świętego węża, by rozprawił się z winowajcą.

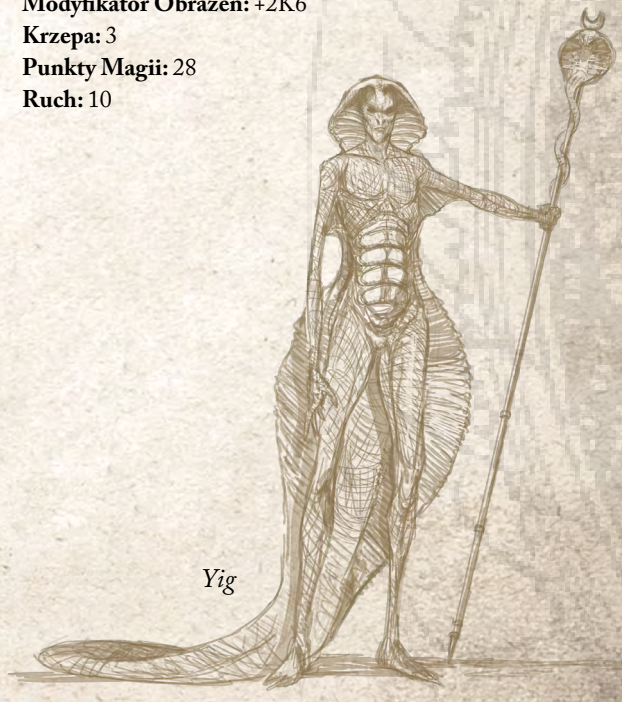
Inne cechy
Pojawienie się Yiga zwiastuje ułożone niczym dywan rojowisko węży – grzechotniki w Ameryce Północnej, węże sykliwe i kobry w pozostałych miejscach.

Święty wąż Yiga jest zawsze wyjątkowo okazałym przedstawicielem swojego gatunku, rdzennym dla miejsca, w którym się pojawia. Na głowie ma namalowany biały półksiężyc. W Ameryce Północnej będzie to dwu-, trzymetrowy grzechotnik. Wąż ten pojawia się tak gwałtownie, że ofiara jest zawsze zaskoczona i automatycznie trafiona pierwszym atakiem, o ile nie wykona skutecznego testu Uniku. W każdej kolejnej rundzie należy wykonać test Uniku, inaczej Badacz będzie atakowany i kąsany, dopóki wąż nie zostanie pokonany. Nie istnieje żadne antidotum na jad świętego węża – po ugryzieniu ofiara umiera po kilku minutach rozdzierającego bólu.

YIG, Ojciec Węży

S 150	KON 600	BC 100	ZR 90
INT 100	MOC 140	PW 70	

Modyfikator Obrażeń: +2K6
Krzepa: 3
Punkty Magii: 28
Ruch: 10



Yig

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Yig dysponuje typowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni.

Chwyt (manewr): W walce wręcz Yig, zamiast uderzać, chwyta dłonią ofiarę i miażdży jej ramię lub nogę.

Ugryzienie: W kolejnej rundzie Yig przyciąga ofiarę do siebie (wymagany przeciwstawny test Siły, aby się oprzeć) i kąsa.

Walka 90% (45/18), obrażenia równe MO

Chwyt (manewr) obrażenia miażdżące 2K6

Ugryzienie (po Chwycie) 95% (47/19), obrażenia 1K8 + natychmiastowa śmierć, jeżeli Pancerz zostanie przebity

Pancerz: 6 punktów łusek. Krytyczne trafienie ignoruje Pancerz. Ataki w walce wręcz zadają normalne obrażenia, zbroja Yiga chroni w zwykły sposób, aczkolwiek każdy przedmiot, który przebije jego łuskowatą zbroję, otrzymuje 3K6 obrażeń na skutek niszczących właściwości toksycznej krwi Yiga.

Zaklęcia: Wszystkie czary Przywołania/Spętania i Nawiązania Kontaktu, którymi dzieli się o wiele chętniej niż inne bóstwa; jest szczególnie obeznany z chtonianami; Strażnicy powinni dodać inne czary wedle uznania.

Utrata Poczytalności: 0/1K8 PP za ujrzenie Yiga.

YOG-SOTHOTH

[…] wielkie kule światła sunące w kierunku otworu. […] zaczęły się rozszczepiać, a znajdujące się wewnątrz protoplazmatyczne tkanki wypływać na zewnątrz czarnymi strugami, by połączyć się w jedną całość, tworząc kształt odrażającego, nieopisanie plugawego koszmaru z przestworzy, pomiotu pustki pradziejów […] ukrywającego swój prawdziwy wygląd pod postacią opalizujących, świetlistych kul […] który po wsze czasy nurza się w pianie niczym pierwotna, błotnista breja pośród bezmiaru chaosu, hen, daleko poza najodleglejszymi stanicami czasu i przestrzeni!

– H.P. Lovecraft i August Derleth, *Czyhający w progu*, tłum. Robert P. Lipski

Yog-Sothoth żyje w szczelinach pomiędzy płaszczyznami wszechświata. Objawia się jako zbitek jarzących się kul, które stale krążą, wpadają na siebie i pękają. Skupisko to jest ogromnych rozmiarów, ale nieustannie się zmienia, dlatego raz może mieć sto metrów średnicy, a innym razem kilometr lub nawet więcej. Nasuwa się oczywisty związek między wyglądem Yog-Sothotha i zaobserwowaniami tak zwanych latających spodków.

Kult

Yog-Sothoth jest głównie bóstwem magów i czarnoksiężników. Obdarza ich mocą podróżowania między planami bądź spoglądania w inne wymiary za pomocą magicznego szkła czy innego przedmiotu. Może również obdarzyć swoje sługi umiejętnością rozkazywania różnym potworom z odległych światów. W zamian za te dary wierni otwierają Yog-Sothothowi bramy do ziemskich krain, aby mógł pustoszyć i plądrować do woli.

Gdy przybywa pod postacią Tawil at'Umra, pragnący podróżować w odległe czasy i miejsca mogą się z nim bezpiecznie układać. Ta forma zdaje się być najmniej złowroga dla tych, którzy go napotkają. Aczkolwiek zawsze istnieje niebezpieczeństwo, że Tawil at'Umr okaże swe prawdziwe oblicze i doprowadzi do szaleństwa tych, którzy mają z nim do czynienia.

Inne cechy

Yog-Sothoth posiada moc podróżowania między płaszczyznami i może się znaleźć w dowolnym czasie czy miejscu. W istocie Yog-Sothoth graniczy z każdym czasem i miejscem. Z tego względu nosi również przydomek Klucz i Brama. Jako Ten, Który Otwiera Drogę Yog-Sothoth pojawia się w postaci Umr at'Tawila (poprawna arabska nazwa brzmi Tawil at'Umr, co oznacza Długotrwałe Życie). Pragnieniem Yog-Sothotha jest znalezienie się na naszej płaszczyźnie, aby móc się żywić ziemskim życiem. Może jednak to czynić tylko w szczególnych warunkach.

Yog-Sothoth może latać w naszej atmosferze, osiągając prędkość setek lub tysięcy kilometrów na godzinę.

YOG-SOTHOTH, Wszechrzecz w Jedności i Jedność we Wszechrzeczy

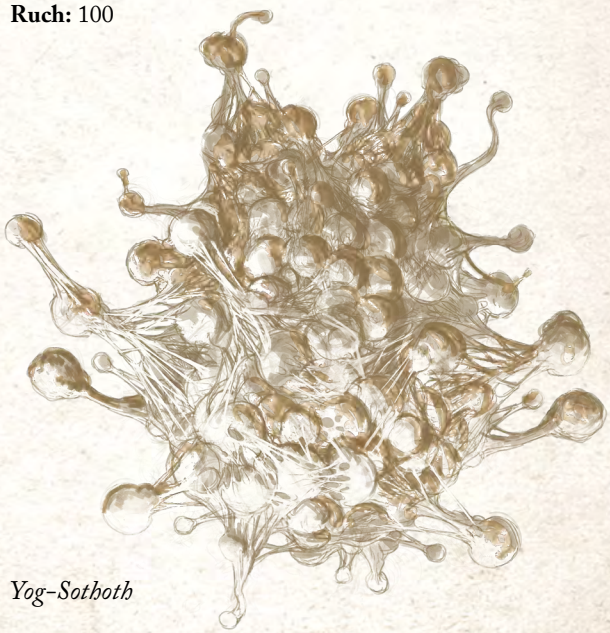
S nie dotyczy	KON 2000	BC zmienna	ZR 5
INT 200	MOC 500	PW 400	

Modyfikator Obrażeń: nie dotyczy.

Krzepa: zmienna.

Punkty Magii: 100

Ruch: 100



Yog-Sothoth

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Używa swoich specjalnych ataków.

Dotyk Sfery: W każdej rundzie walki Yog-Sothoth może dotknąć jedną postać swymi oślizłymi sferami. Ofiara natychmiast traci 3K10 punktów KON, a tym samym może stracić nawet 3 punkty Wytrzymałości. Utrata jest trwała i nie można wyleczyć się zwykłymi metodami. Rany mogą przybrać formę nekrozy, uwiądu czy degeneracji dotkniętej części ciała, mogą się również wiązać ze stratą punktów WYG.

Strumienie: Yog-Sothoth ma do dyspozycji także strumienie srebrzystej cieczy lub ognia (ich użycie kosztuje go 1K6 PM). Strugi te mogą dosięgnąć i zniszczyć cel w odległości 800 metrów – strącić samolot czy zabić bądź ogłuszyć każdego lub wszystkich ludzi, którym nie powiódł się test Uniku. Wybuch energii obejmuje obszar o średnicy 5 metrów od punktu uderzenia.

Dotyk Sfery 100% (50/20), trwała utrata 3K10 KON

Strumienie 80% (40/18), śmiertelne obrażenia w zasięgu 5 metrów

Pancerz: Brak, aczkolwiek Yog-Sothoth może być zraniony tylko magiczną bronią.

Zaklęcia: Ile zechce.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Yog-Sothotha w jego sferycznej formie. Nie ma utraty za ujrzenie go w postaci Tawil at'Umra.

ZOTH-OMMOG

Ciało miało kształt ściętego stożka o szerokiej podstawie. Na końcu stożkowego tułowia widniała płaska, tępa gadzia głowa w kształcie klina. Zasłonięta była niemal całkowicie przez wijące się warkocze. Te włosy, czy broda lub grzywa, były grube i przypominały raczej oślizgłe robaki i węże. Z tych odrażających, przywodzących na myśl Meduzę włosów wyglądała para gadzich, groźnych oczu, w których lśniła nieludzka kpina. Jedyne, co wyczytałem z tego spojrzenia, to krwiożercza groźba.

–Lin Carter, *Zoth-Ommog*, tłum. Maria Piątkowska

Zoth-Ommog ma stożkowate ciało z jaszczurzą głową, pokrytą gęstwiną wężowatych macek. Z podstawy szyi wyrastają cztery grube odnóża przypominające ramiona rozgwiazdy, po jednym na każdą stronę ciała. Zoth-Ommog leży pogrzebany na dnie Pacyfiku w umarłym mieście R'lyeh.

Kult

Zoth-Ommog nie posiada żadnego aktywnego kultu wśród ludzi. Niektóre istoty z głębin mogą czcić to złowieszcze bóstwo. Zoth-Ommog może się objawić za pośrednictwem jednego z wielu przedstawiających go posągów, rozsianych losowo po całym świecie.

ZOTH-OMMOG, Syn Cthulhu

S 200	KON 600	BC 300	ZR 60
INT 100	MOC 175	PW 90	

Modyfikator Obrażeń: +5K6

Krzepa: 6

Punkty Magii: 35

Ruch: 25

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Zoth-Ommog może atakować na różne sposoby, wykorzystując swoje macki i stopy, zadając miażdżące ciosy itd. Zazwyczaj atakuje każdego człowieka w zasięgu wzroku, uderzając go jedną ze swoich gigantycznych kończyn lub gryząc.

Walka 90% (45/18), obrażenia równe MO

Pancerz: 10 punktów grubej, mięsistej skóry; regeneruje 3 PW w każdej rundzie walki.

Zaklęcia: Wszystkie czary Wezwania i Nawiązania Kontaktu oraz te, które Strażnik uzna za stosowne.

Utrata Poczytalności: 1K6/1K20 PP za ujrzenie Zoth-Ommoga.



Zoth-Ommog

CZĘŚĆ 3: KLASYCZNE POTWORY

Łatwo można sobie wyobrazić obcą cząstkę materii lub energii, mającą kształt albo nie, utrzymującą się przy życiu dzięki temu, że w niepostrzegalny lub niematerialny sposób odbiera siłę życiową lub tkanki i płyny ustrojowe innym, bardziej namacalnie żywym istotom, w które wnika i z których strukturą niekiedy zupełnie się zlewa.

– H.P. Lovecraft, *Opuszczony dom*, tłum. Maciej Płaza

System *Zew Cthulhu* może zostać wykorzystany do przedstawienia każdego rodzaju opowieści grozy – nie musicie się ograniczać do używania przeciwników znanych ze świata Lovecrafta. Klasyczny horror często opierał się na dychotomicznej naturze dobra i zła, która traci swoje znaczenie w nihilistycznym wszechświecie Lovecrafta. Wiele z nadprzyrodzonych stworzeń istniejących w ludzkich podaniach można było pokonać świętymi przedmiotami: wampira raniła woda święcona i odpędzał krucyfiks; duchy i demony mogły zostać egzorcyzmowane przez chrześcijańskich księży. Czy takie sytuacje powinny mieć miejsce w świecie Lovecrafta? Nie wszystko musi mieć wytłumaczenie, ale warto naprostować rażące sprzeczności; jeżeli wampiry są wrażliwe na krucyfiks, to czemu ghule już nie?

Próba połączenia cech klasycznej historii grozy z wszechświatem Lovecrafta może być trudniejsza, niż nam się wydaje. Warto wprowadzać rozróżnienie między rozgrywkami osadzonymi w świecie Lovecrafta a zwykłymi horrorami.

Spójność jest ważna tylko, gdy dwie historie są ze sobą powiązane. Możecie zadecydować, że krucyfiksy palą ciała nieumarłych w scenariuszu o wampirach w latach 70., tylko po to, by stało się to bezużyteczne i wyśmiane we współczesnych starciach ze stworami z mitologii Cthulhu. Jeżeli przygody nie są powiązane (tzn. dotyczą różnych postaci Badaczy), nie trzeba się martwić o spójność.

Wykorzystanie klasycznych potworów podczas rozgrywki umożliwia Strażnikom wprowadzanie fałszywych tropów do historii, aby urozmaicić opowieść i nie wystawiać ciągle Badaczy na pastwę potworów z mitów. Łączenie istot z mitologii z klasycznymi potworami pozwala Strażnikom tworzyć unikatowe i ambitne zagadki, w których graczom może się zdawać, że wiedzą, z kim lub z czym mają do czynienia, by następnie odkryć, że na ich drodze stoi zupełnie nowy rodzaj potwora, znacznie bardziej wymagający i przerażający.

DUCH

Każdy duch powinien zostać przygotowany przez Strażnika, tak aby pasował do sytuacji w scenariuszu. Duchy zazwyczaj posiadają tylko INT i MOC i objawiają się jako niewyraźne, mgliste postacie. Nawiedzają konkretne miejsca bądź przedmioty (jak książki, statki czy samochody).

Duchy mogą być wrażliwe lub niewrażliwe na magię czy egzorcyzmy. Szczególnie często nawiedzają konkretne miejsca – głównie po to, aby wyjawić koszmarne okoliczności, które powołały je do istnienia. Czasami duch daje rady lub instrukcje, których wykonanie może zapewnić spokój jego umęczonej duszy. Choć wszystkie duchy są przerażające, niektóre z nich są wyjątkowo ohydne; utrata 1K8 PP powinna być najbardziej dotkliwą karą za ujrzenie ducha.

Zdolności specjalne

W przypadku ataku ducha należy wykonać przeciwstawne testy Mocy. Jeśli atak jest skuteczny, duch uderza rękami, drapiąc i oplatając przeciwnika.

Jeżeli test się nie powiedzie, ofiara traci 2K10 punktów Mocy. Jeśli postaci uda się oprzeć atakowi zjawy, to duch traci 2K10 punktów Mocy. Straconych punktów Mocy nie można odzyskać. Silniejsze duchy mogą pozbawić pojedynczą ofiarę 3K10 lub więcej punktów Mocy w każdej rundzie walki, jednak same nadal tracą tylko 2K10 Mocy, jeśli zostaną pokonane w danej rundzie.

Od Strażnika zależy, jakimi metodami można uspokoić zbłąkaną duszę. Niektóre z rozwiązań to:

- Odnalezienie przedmiotu łączącego ducha z rzeczywistością i zniszczenie go.
- Odnalezienie fizycznych szczątków ducha, posypanie ich solą i spalenie.
- Egzorcyzmowanie ducha (może wymagać przeciwstawnych testów Mocy).
- Umożliwienie duchowi wypełnienia jego misji (powstrzymanie śmierci ukochanej osoby, rozwiązanie pozostawionych spraw itp.).

Niektóre duchy – osławione poltergeisty – potrafią manipulować otoczeniem, sprawiając, że garnki spadają z półek, drzwi się otwierają, a telefony dzwonią. Potężniejsze poltergeisty mogą wyrządzić krzywdę nieuważnym Badaczom, rzucając w nich przedmiotami. W takich przypadkach Badacze powinni wykonywać testy Uników, aby nie zostać trafionymi, i szukać różnych sposobów na uspokojenie czy przepędzenie rozgniewanej duszy.

Duchy stworzone specjalnie pod konkretne scenariusze to dobre źródła strasznych historii. Całe kampanie mogą być poświęcone badaniu egzorcyzmów i duchów. Wśród książek, które mogą być inspiracją, należy wymienić: *Nawiedzony dom na wzgórzu* pióra Shirley Jackson (a także ekranizację powieści z 1963 roku pt. *Nawiedzony dom*), *Lśnienie* Stephena Kinga, którekolwiek z opowiadań o duchach Williama Hope Hodgsona (szczególnie opowiadania ze zbioru *Tropiciel duchów*) oraz opowiadania o duchach Montague Rhodesa Jamesa. Henry James poświęcił cały tom opowiadaniom o duchach w swoich *Dziełach zebranych*, a Rudyard Kipling osadził kilka doskonałych opowiadań grozy w Anglii i Indiach.



Duch



MUMIA

Te nieumarłe istoty przypominają inteligentne zombie. Niektóre kulty trzymają mumie w świątyniach, aby służyły jako strażnicy. Mumie, tak samo jak zombie, muszą zostać poćwiartowane, aby przestały się ruszać. Wbrew ogólnym poglądom wiele mumii nie ma żadnych bandaży i może się dość szybko poruszać. Niektóre mumie nie potrafią regenerować punktów Magii w naturalny sposób.

Mumia ma dwa razy więcej S niż człowiek, którym była za życia, 1,5 razy więcej KON oraz 2/3 pierwotnej ZR.

Z powodu tego, że do konserwacji egipskich mumii często wykorzystywano bitumin i bandaże, w walce z tymi nieumarłymi szczególnie skuteczny jest ogień: zadaje normalne obrażenia, ale jest go o wiele trudniej ugasić ze względu na zawartość łatwopalnej substancji w tkaninie.

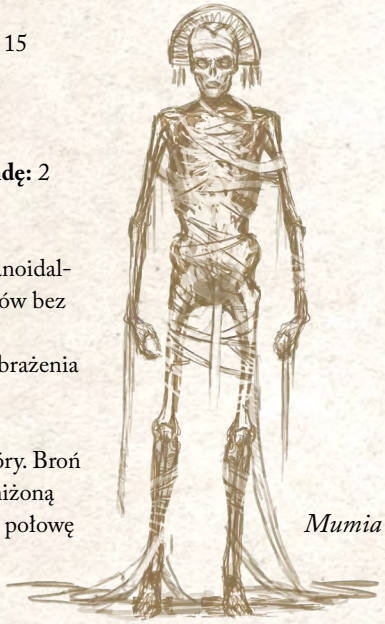
MUMIA, powłoka grozy

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	105	3K6 ×10
KON	80	(3K6+6) ×5
BC	65	(2K6+6) ×5
ZR	35	2K6 ×5
INT	50	3K6 ×5
MOC	75	(1K6+12) ×5

PW: 14
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Średnia wartość PM: 15
Ruch: 6

Ataki

Liczba ataków na rundę: 2
Walka: Mumie dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni.
Walka 70% (35/14), obrażenia 1K6 + MO
Unik 17% (8/3)
Pancerz: 2 punkty skóry. Broń przebijająca ma obniżoną skuteczność (zadaje połowę obrażeń).
Umiejętności: Ukrywanie 50%.
Utrata Poczytalności: 1/1K8 PP za ujrzenie mumii.



Mumia

SZKIELET, LUDZKI

Wzmianki o ożywionych szkieletach można napotkać w niektórych średniowiecznych podaniach oraz w wielu opowiadaniach i filmach.

Zdolności specjalne

Odporność na Szkody: Wysuszone kości są stosunkowo kruche i łatwo pękają od silnych uderzeń, jednak należy pamiętać, że szkielety nie mają wrażliwych miejsc. Każdy cios zadany szkieletowi ma szansę go zniszczyć, jeśli wynik rzutu 1K100 będzie równy lub niższy niż zadane obrażenia x5. *Na przykład gdyby topór trafił szkielet i zadał mu 8 punktów obrażeń, uderzenie to miałoby 40% szans na roztrzaskanie go i zniszczenie. Jeśli szkielet nie zostanie zniszczony, nie otrzymuje żadnych obrażeń.*

Należy dodać jedną kość karną do testów ataków bronią przebijającą (również pociskami), gdyż większość szkieletu to po prostu powietrze.

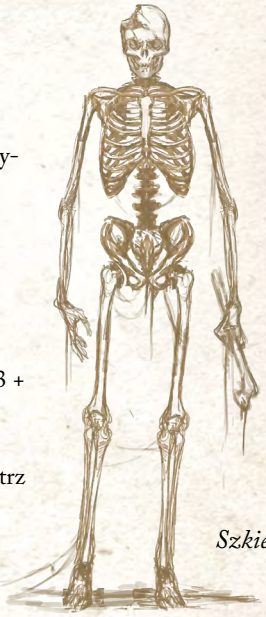
SZKIELET, ukochane kości

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	50	3K6 ×5
KON	nie dotyczy	
BC	65	(2K6+6) ×5
ZR	50	3K6 ×5
INT	50	3K6 ×5
MOC	05	(05)

PW: nie dotyczy (patrz zdolność specjalna).
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Punkty Magii: 1
Ruch: 7

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Ożywione szkielety zazwyczaj korzystają z broni zamiast zadawać ciosy bezpośrednio – może dlatego, że tak łatwo się rozpadają. Należy uzbroić je wedle uznania, najczęściej w miecz albo małą maczugę.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K3 + MO lub obrażenia broni
Unik 30% (15/6)
Pancerz: Odporny na szkody (patrz zdolność specjalna).
Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP za ujrzenie ożywionego szkieletu.



Szkielet

WAMPIR

Każdy gracz będzie się chciał zmierzyć z tymi krwiopijcam. Warto jednak podkreślić, że historie o wampirach i ich mocach są tak sprzeczne, że czasem wykluczają się nawzajem. O tym, które fakty o wampirach będą prawdziwe podczas gry, zadecyduje Strażnik. Poniżej podano kilka opcji do wyboru:

- Wampiry nie mają odbicia.
- Wampir musi powrócić do ziemi, w której został pierwotnie pochowany, aby przeczekać dzień.
- Trzecie ugryzienie wampira powoduje śmierć ofiary i jej przekształcenie w nieumarłego.
- Wampir zostaje pozbawiony specjalnych mocy za dnia, nie może wyjechać za granicę albo ruszyć się z trumny.
- W kulturach chrześcijańskich krzyż chroni przed wampi-

rami, przynajmniej przez jakiś czas, a dotknięcie święconej wody wywołuje u nich oparzenia.
- Na wampira wpływa tylko religia, którą praktykował bądź rozumiał za życia.
- Wampiry nie piją i nie jedzą.
- Wampiry nie mogą przekraczać bieżącej wody.
- Wampir wedle uznania może się zmienić w dym, mgłę, wilka lub nietoperza. W postaci mgły lub dymu dryfuje z prędkością jednego metra na rundę.

Zdolności specjalne

Gdy obrażenia fizyczne pozbawią go wszystkich PW, wampir zmienia się w dym albo mgłę (pod koniec rundy, po której jego PW spadły do zera), a następnie regeneruje 1 PW na rundę. Jeśli w momencie, gdy wampir ma 0 PW, w jego serce zostanie wbity kołek, istota ginie i obraca się w proch.

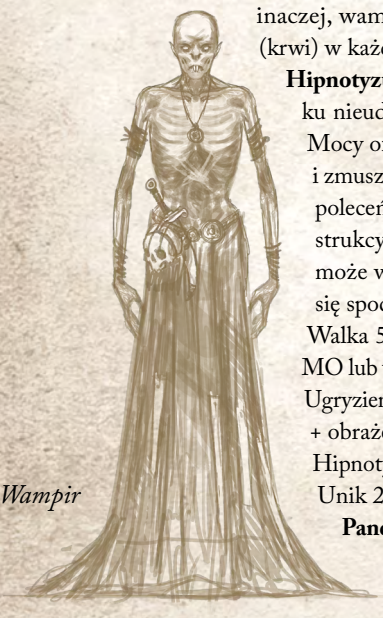
WAMPIR, krwiopijcze wynaturzenie

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	105	3K6 ×10
KON	65	(2K6+6) ×5
BC	50	3K6 ×5
ZR	50	3K6 ×5
INT	65	(2K6+6) ×5
MOC	65	(2K6+6) ×5

PW: 11
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4
Średnia Krzepa: 1
Średnia wartość PM: 13
Ruch: Wartość Ruchu przyjętej postaci +2, na przykład wampir w ludzkiej postaci ma średnią wartość Ruchu równą 10.

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Wampiry dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni.
Ugryzienie: W zależności od stylu wampira: może on trzymać ofiarę, aby wyssać z niej krew, albo samo Ugryzienie ją obezwładnia i poddaje jego woli. Tak czy inaczej, wampir pozbawia ofiarę 2K10 S (krwi) w każdej następnej rndzie.
Hipnotyzujące Spojrzenie: W przypadku nieudanego przeciwstawnego testu Mocy ofiara zostaje zahipnotyzowana i zmuszona do wykonywania prostych poleceń. Jeżeli te polecenia są autodestrukcyjne, na początku rundy gracz może wykonać test INT, aby wyrwać się spod wpływu wampira.


Wampir

Walka 50% (25/10), obrażenia 1K4 + MO lub w zależności od używanej broni
Ugryzienie 50% (25/10), obrażenia 1K4 + obrażenia specjalne (patrz wyżej)
Hipnotyzujące Spojrzenie, patrz wyżej
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 0, ale może się przekształcić po utracie wszystkich PW.
Umiejętności: Psychologia 60%, Tropienie (Wyczucie Krwi) 75%, Ukrywanie 70%, Urok Osobisty 60%.
Utrata Poczytalności: 0/1K4 PP za bycie zaatakowanym; 1/1K3 PP za ujrzenie transformacji. Ujrzenie wampira w ludzkiej postaci nie pozbawia punktów Poczytalności.

WILKOŁAK

Wedle tradycji zwykły człowiek zostaje przeklęty i zmienia się w potwora, pół-człowieka, pół-bestię – zazwyczaj podczas pełni. Nieszczęśnik ten może być nieświadomy klątwy lub przeklinać swój los. Osoby należące do drugiego rodzaju wilkołaków mogą się przekształcać w wilka, upajając się tym przeistoczeniem, i mają więcej kontroli nad swoją metamorfozą. Brutalne i krwiożercze ataki, jak u wściekłych psów czy ludzi ze wścieklizną, są typowe dla obu rodzajów wilkołaka.

Oba rodzaje wilkołactwa rozprzestrzeniają się przez ugryzienie i zarażenie ofiary zawartym w ślinie czynnikiem wywołującym przemiany. W niektórych kulturach osoba może się zamienić w wilkołaka za sprawą czarnej magii; w tym wypadku klątwę sprowadza zaklęcie. Inne podania sugerują, że osoba może wywołać u siebie transformację poprzez spożycie pewnych roślin i krwi niewinnych osób.

W ludzkiej postaci wilkołaki zachowują się normalnie i mają zwykłe ludzkie cechy. Opisane poniżej formy pół--człowieka, pół-bestii oraz olbrzymiego wilka mają podobne wartości ataku, Pancerza itp. Strażnik może dopuścić utratę Poczytalności po ujrzeniu wilczej formy; w takim przypadku powinien obdarzyć stwora jarzącymi się ślepiami albo innymi nadprzyrodzonymi cechami, które zmieniałyby sposób jego postrzegania przez obserwatora.

Zdolności specjalne

Regeneracja: Pod postacią bestii wilkołak jest niesamowicie odporny na obrażenia i regeneruje 1 PW na rundę. Blizny i szramy po odniesionych ranach mogą pozostać na ciele po tym, gdy bestia wróci do ludzkiej formy. Ten rodzaj leczenia jest bardzo wycieńczający i często zmusza zmiennokształtnego do spędzenia wielu dni w łóżku.

Niewrażliwość: Wilkołaki są niewrażliwe na większość broni, mogą jednak zostać zranione albo zabite przez ogień albo srebrną broń. Jeżeli sierść wilkołaka zostanie podpalona, będzie on tracił PW szybciej, niż potrafi się zregenerować. Srebro – metal księżycowy – działa na wilkołaka jak trucizna. Jeżeli istota otrzyma ciężką ranę (straci połowę albo więcej aktualnej liczby PW w wyniku pojedynczej rany) srebrną bronią, umrze. Jeżeli rana nie jest ciężka, wilkołak przeżyje, ale nie będzie mógł zregenerować utraconych w jej efekcie punktów Wytrzymałości.

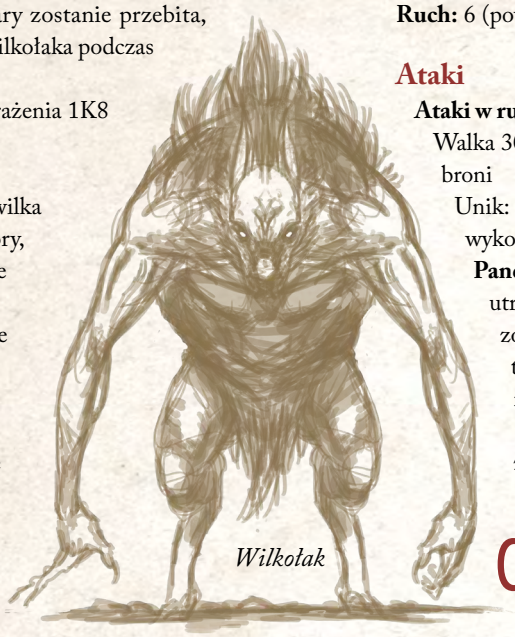
WILKOŁAK, postać bestii

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	105	6K6 ×5
KON	65	(2K6+6) ×5
BC*	50	3K6 ×5
ZR	65	(2K6+6) ×5
INT	20	(1K4+2) ×5
MOC	65	(2K6+6) ×5

PW: 11
* Należy zwiększyć BC do 65 (3K6+1K3) x5 dla postaci olbrzymiego wilka.
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4
Średnia Krzepa: 1
Średnia wartość PM: 13
Ruch: 12

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Ugryzienia, drapanie, bicie. Jeżeli podczas ugryzienia skóra ofiary zostanie przebita, ta przeistoczy się w wilkołaka podczas następnej pełni.
Walka 50% (25/10), obrażenia 1K8 + MO
Unik 32% (16/6)
Pancerz: Pod postacią wilka lub bestii 1 punkt skóry, dodatkowo regeneruje 1 PW na rundę.
Umiejętności: Tropienie (Węszenie) 90%, Ukrywanie 60%.
Utrata Poczytalności: 0/1K8 PP za ujrzenie wilkołaka. 0/1K3 PP za ujrzenie transformacji.



Wilkołak

ZOMBIE, żywy trup

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	80	(3K6+6) ×5
KON	80	(3K6+6) ×5
BC	65	(2K6+6) ×5
ZR	35	2K6 ×5
MOC	05	(05)

PW: 14
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K4
Średnia Krzepa: 1
Punkty Magii: 1
Ruch: 6 (powłóczące nogami) / 8 (idące normalnie)

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka 30% (15/6), obrażenia 1K3 + MO lub obrażenia broni
Unik: Pozbawione własnej woli zombie nie może wykonywać uników.
Pancerz: Poważne rany zadane ciału spowodują utratę kończyny. W pozostałych przypadkach zombie ignoruje obrażenia, chyba że zostało trafione w głowę (jedna kość karna przy testach na trafienie w głowę).
Utrata Poczytalności: 0/1K8 za ujrzenie zombie.



Zombie

ZOMBIE

Zaklęcie tworzące zombie obdarza je punktami Mocy, których ta istota potrzebuje do działania. Każdy czarownik kontroluje to, co stworzył: zombie przeważnie nie posiadają własnej woli.

Strażnik może wybrać kilka zaklęć czy substancji, które mogą je unieszkodliwić. Wedle tradycji voodoo zombie mogą zostać zniszczone, jeśli spożyją sól; ich twórcy najpierw zaszywali im usta, aby do tego nie dopuścić.

Oprócz tradycji voodoo Strażnicy powinni pamiętać o zaklęciu Wskrzeszenie w obrębie mitów Cthulhu – metodzie wskrzeszenia zmarłych (którzy przeważnie panują nad swoimi działaniami). Nowe, dziwaczne odkrycia naukowe lub wstrętne zanieczyszczenia mogą się także przyczynić do stworzenia podobnej do zombie istoty.

CZĘŚĆ 4: ZWIERZĘTA

Stworzenie obszernego przewodnika po świecie zwierząt leży poza obszarem zainteresowań tego podręcznika i nie jest potrzebne dla rozgrywki. Zwierzęta wymienione poniżej to te, które pojawiają się jako antagoniści w horrorach (patrz *Ptaki* Hitchcocka, czy *Szczęki* Spielberga), albo takie, które mogą zostać wykorzystane przez Badaczy (np. konie jako wierzchowce).

KAŁAMARNICA OLBRZYMIA

Ciało przeciętnego okazu tego gatunku ma około 3,5 metra długości, z mackami długimi na kolejne 20 metrów. Poniższe statystyki odnoszą się do kałamarnicy tych rozmiarów. Aby stworzyć potwora zdolnego walczyć z wielorybami, dodaj 3K10 do S i BC za każde dodatkowe pół metra rozpiętości macek.

KAŁAMARNICA OLBRZYMIA

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	105	6K6 ×5
KON	65	(2K6+6) ×5
BC	105	6K6 ×5
ZR	95	(2K6+12) ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 17
Średni Modyfikator Obrażeń: +2K6
Średnia Krzepa: 3
Ruch: 4/10 (pływając)

Ataki

Ataki w rundzie: 4

Walka: Miotające się macki uderzają we wszystko w zasięgu. Kałamarnica wykonuje manewry, aby pochwycić i ugryźć ofiarę.

Pochwycenie (manewr): Może chwycić ofiarę jedną z ośmiu macek. Pierwsza macka, która uderza przeciwnika, chwyta go; gdy uderzy go druga, obie zaczynają dusić cel i każda z nich co rundę zadaje mu obrażenia.

Ugryzienie: Gdy ofiara zostanie pochwycona przez mackę, może zostać ugryziona trującym dziobem stwora. Cel musi odnieść sukces w ekstremalnym teście KON, aby oprzeć się pełnemu działaniu jadu (patrz **Trucizny** str. 142). W razie niepowodzenia jad zadaje 1K6 punktów obrażeń oraz dodaje kość karną do wszystkich testów wykonywanych w ciągu następnych kilku godzin.

Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO

Pochwycenie (manewr) obrażenia 1K6 na rundę + unieruchomienie

Ugryzienie (ofiara musi zostać pochwycona) 45% (22/9), obrażenia 1K10 + jad

Unik 47% (23/9)

Pancerz: 2 punkty skóry.

Umiejętności: Ukrywanie 70%.

Środowisko: Głębokie oceany; kałamarnice preferują chłodne wody okołobiegunowe.

KOŃ

Konie mogą być bardzo przydatne dla tych, którzy się na nich znają. Na użytek rozgrywki do tej grupy zaliczamy: wierzchowce, konie pociągowe, osły i muły. Korzystanie z koni wierzchowych wymaga umiejętności Jeździectwo. Pojedynczy jeździec czy mała grupa może przebyć ponad 60 kilometrów dziennie, mając odpowiednio dużo wody i paszy, takiej jak owies czy inne zboża. Konie wierzchowe mogą się ścierać z innymi końmi, ale nie będą walczyć, o ile okoliczności ich do tego nie zmuszą. Nawet konie kawaleryjskie są szkolone głównie do tego, żeby nie uciekały i kontrolowały swoje nerwy. Prawie wszystkie konie wpadną w panikę w obecności bytów nadprzyrodzonych.

Konie pociągowe są największe, często poskromione, ale rzadko wykorzystywane do jazdy. Aby zaprząc je do wozu, może być potrzebny test Powożenia. Znalezienie siodła czy popręgu wystarczająco dużego może się okazać niemożliwe; jazda na oklep jest możliwa, ale obciążona kością karną do testów Jeździectwa.

Osły i muły to raczej zwierzęta juczne niż wierzchowe czy zaprzęgowe. Zgodnie ze stereotypem ignorują polecenia, nawet te poparte brutalną siłą, kiedy tylko mają na to ochotę.

Wśród wszystkich koni naturalną skłonnością w przypadku krwawych zdarzeń, użycia broni palnej, napotkania potworów, rozwścieczonych tłumów i tym podobnych będzie ucieczka.

KOŃ

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	140	(3K6+18) ×5
KON	65	(2K6+6) ×5
BC	165	(6K6+12) ×5
ZR	50	3K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 23

Średni Modyfikator Obrażeń: +3K6

Średnia Krzepa: 4

Ruch: 12



Koń

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Te duże zwierzęta mogą gryźć i kopać; są też w stanie powalić mniejszego przeciwnika na ziemię. Konie mogą się również unieść na tylnych nogach i uderzać przednimi kopytami. Koń musi być przeszkolony, żeby był zdolny to tratowania ludzi.

Walka 25% (12/5), obrażenia 1K8 + MO

Unik 25% (12/5)

Pancerz: Brak.

Środowisko: Stepy, pustynie; wszędzie, gdzie żyją ludzie.

KROKODYL NILOWY

Krokodyl nilowy, obecnie rzadko spotykany w dolinie dolnego Nilu, aczkolwiek wciąż obecny w Afryce Środkowej, na Madagaskarze, w tropikalnych częściach Azji oraz w północnych i zachodnich częściach Australii. Wszędzie tam, gdzie jest woda, tam mogą żyć krokodyle. Atakują stadnie i zjedzą wszystko, co złapią. Raczej nie zaatakują łódki. Statystyki krokodyla nilowego są podobne do statystyk innych krokodylowatych, włącznie z aligatorami, kajmanami, gawialami – wszystkimi jaszczurowatymi mięsożercami o długich pyskach.



Krokodyl Nilowy

KROKODYL NILOWY

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	130	(4K6+12) ×5
KON	90	(3K6+8) ×5
BC	130	(4K6+12) ×5
ZR	35	2K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 22
Średni Modyfikator Obrażeń: +2K6
Średnia Krzepa: 3
Ruch: 6/8 (pływając)

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Główne zagrożenie stanowi ich ugryzienie, ale duże osobniki mogą się miotać i zadawać obrażenia uderzeniami.
Wgryzienie (manewr): Brutalne szczęki; gdy raz się zacisną, jest mało prawdopodobne, że puszczą, dzięki czemu krokodyl może zaciągnąć ofiarę pod wodę i utopić.
Walka 50% (25/10), obrażenia równe MO
Wgryzienie (manewr) obrażenia 1K10 + MO, następnie równe MO co rundę, gdy ofiara jest unieruchomiona (albo tonie).
Unik 17% (8/3)
Pancerz: 5 punktów skóry.
Umiejętności: Skradanie 60% (w wodzie 80%).
Środowisko: Tropiki, szczególnie bagniska w dżunglach na całym świecie.

LEW

Lwy (*Panthera leo*), łącznie z tygrysami, lwami górskimi, pumami, jaguarami itp. Wartości dla lwa są podane poniżej i mogą być wykorzystane dla wszystkich dużych kotów (z małymi modyfikacjami). Tygrys jest trochę silniejszy, a z kolei gepard lżejszy i szybszy.

LEW

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	95	(2K6+12) ×5
KON	50	3K6 ×5
BC	80	(3K6+6) ×5
ZR	95	(2K6+12) ×5
MOC	65	(2K6+6) ×5

PW: 13
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Ruch: 10

Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Te niebezpieczne drapieżniki mają ostre pazury i zęby. Mogą korzystać z manewrów, aby powalić i przyszpilić przeciwnika.
Walka 60% (30/12), obrażenia 2K6 + MO
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 2 punkty sierści i skóry.
Umiejętności: Tropienie 25%,Ukrywanie 30%.
Środowisko: Afryka i Bliski Wschód.

NIEDŹWIEDŹ

Niedźwiedź czarny to najpopularniejszy gatunek niedźwiedzia w Ameryce Północnej. Jest to też jedyny niedźwiedź, którego można napotkać we wschodniej części Stanów Zjednoczonych.

NIEDŹWIEDŹ, czarny

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	100	(3K6+10) ×5
KON	65	(2K6+6) ×5
BC	100	(3K6+10) ×5
ZR	50	3K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 16
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Ruch: 12

Niedźwiedź



Ataki

Ataki w rundzie: 2
Walka: Duże i silne stworzenia z masywnymi łapami, pazurami i zębami.
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K6 + MO
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 3 punkty sierści i tkanki chrząstnej.
Umiejętności: Nasłuchiwanie 75%, Tropienie (Węszenie) 70%, Wspinaczka 30%.
Środowisko: Od południowej części Kanady po Meksyk.

NIETOPERZ, DUŻY

Nietoperze rudawkowate z Ameryki Środkowej gromadzą się dziesiątkami, a nawet setkami. Mniejsze nietoperze, występujące w Stanach Zjednoczonych, gromadzą się w olbrzymich jaskiniach w stadach do 50 000 sztuk. Na całym świecie nietoperze są zagrożonym gatunkiem z powodu działalności człowieka.

NIETOPERZ, duży

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	25	2K4 ×5
KON	35	2K6 ×5
BC	15	1K6 ×5
ZR	105	(1K6+18) ×5
MOC	35	2K6 ×5

Gdy atakują stadnie, należy korzystać z podanych powyżej wartości dla jednego osobnika, zwiększając BC o 10 i rozmiar kości obrażeń o 1 za każdego dodatkowego pojedynczego nietoperza. Na przykład: stado sześciu nietoperzy miałoby BC 65 (15 + 5 x 10) i zadawałaby 1K6 obrażeń (ponieważ kość K7 nie istnieje).
PW: 5
Średni Modyfikator Obrażeń: -2
Średnia Krzepa: -2
Ruch: 1/12 (w locie)

Ataki


Nietoperz

Ataki w rundzie: 1
Walka: Atakuje pazurami i zębami.
Walka (stado): Za każdym razem, gdy cel pokona nietoperze w teście Walki, liczba nietoperzy spada o 1, a wraz z nią BC stada i rozmiar kości obrażeń.
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K2 (+1 do rozmiaru kości za każdego dodatkowego nietoperza w grupie)
Unik 52% (26/10)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Spostrzegawczość (Echolokacja) 75%.
Środowisko: Spotykane w ciepłych i umiarkowanych klimatach na całym świecie.

PIES

Nasi udomowieni przyjaciele są znani z oddania i miłości do człowieka. Jako łowcy, wolą polować w stadach liczących co najmniej 1K8+3 sztuk. Psy mają różne rozmiary; poniższe wartości, podane dla przeciętnego przedstawiciela gatunku, należy modyfikować odpowiednio do rozmiaru zwierzęcia.

PIES

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	35	2K6 ×5
KON	50	3K6 ×5
BC	35	2K6 ×5
ZR	70	4K6 ×5
MOC	35	2K6 ×5

PW: 8
Średni Modyfikator Obrażeń: -1
Średnia Krzepa: -1
Ruch: 12

Ataki


Pies

Ataki w rundzie: 1
Walka 50% (25/10), obrażenia 1K6
Unik 42% (21/8)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Nasłuchiwanie 75%, Zwęszenie Czegoś Ciekawego 90%.
Środowisko: Wszędzie, gdzie żyją ludzie.

PTAK

Pospolite ptaki, takie jak sroki, wrony czy kawki, zazwyczaj nie stanowią zagrożenia dla ludzi, aczkolwiek w horrorach potrafią się stać przeciwnikiem bohaterów. W odniesieniu do pojedynczych mniejszych ptaków użyj wartości charakterystyk podanych dla nietoperzy.

Większe ptaki mogą stanowić zagrożenie, jeżeli zajdzie taka potrzeba. Poniżej podane zostały wartości dla kondora, orła czy innego dużego ptaka. Tylko największe ptaki mogą zaatakować człowieka, choć sępy zaatakują każdą bezbronną ofiarę. Wszystkie ptaki w locie mają zdolność specjalną zredukowania do połowy szans przeciwnika na trafienie (jedna kość karna przy rzucie na trafienie).

Większe ptaki żyją na wzniesieniach i w górach, gdzie można znaleźć miejsca do założenia gniazd oraz gdzie prądy wstępujące umożliwiają szybowanie. Gnieżdżą się na szczytach, kamienistych graniach, a nawet na drzewach, które są wystarczająco solidne, by utrzymać znaczący ciężar kilku dużych ptaków oraz gniazdo. Liczne gatunki większych ptaków żyją głównie na zachodniej półkuli, choć nie ma powodu, żeby Strażnik nie mógł powiedzieć „Pikuje na was olbrzymi ptak", gdziekolwiek na północ od Antarktydy, na której można się spodziewać raczej olbrzymich pingwinów.

KONDOR WIELKI, Vultur gryphus

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	110	(3K6+12) ×5
KON	50	3K6 ×5
BC	80	(3K6+6) ×5
ZR	95	(2K6+12) ×5
MOC	65	(2K6+6) ×5

PW: 13
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Ruch: 5/12 (w locie)


Kondor Wielki

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Ostry dziób i potężne szpony.
Walka 45% (22/9), obrażenia 1K6 + MO
Unik 47% (23/9)
Pancerz: 1 punkt upierzenia.
Umiejętności: Spostrzegawczość 90%.
Środowisko: Ameryka Północna i Południowa.

REKIN

Czasami ten rekin patrzy wprost na ciebie. Prosto w twoje oczy. Wiesz, co to za bestia, ma... martwe oczy, czarne oczy, jak oko lalki. Kiedy płynie na ciebie, nie wygląda jak żywe stworzenie. Dopóki cię nie ugryzie, a te czarne oczy staną się nagle białe. A potem… Potem słyszysz ten straszny, wysoki skrzek, a cały ocean zmienia kolor na czerwony. I pomimo twojego wierzgania i krzyków podpływa ich więcej i rozrywają cię na strzępy.
– Peter Benchley, *The Jaws* (*Szczęki*), tłum. Maria Piątkowska

Te niebezpieczne drapieżniki są postrachem zarówno ludzi, jak i zwierząt morskich. Mówi się, że są doskonałymi maszynami

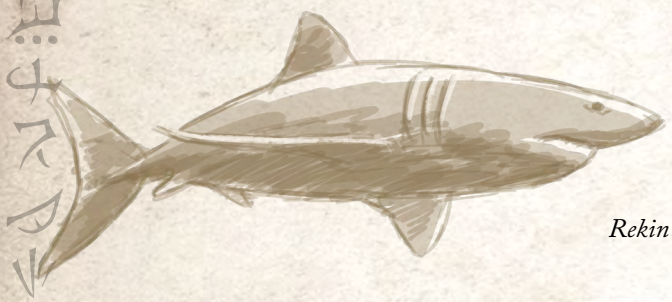
do zabijania. Poniższe wartości można wykorzystać do stworzenia zwykłego rekina; w przypadku większego okazu należy zwiększyć BC, S i KON.

Pospolitymi rekinami są żarłacze tępogłowe, białe oraz rekiny młoty. Poszczególne gatunki różnią się znacząco rozmiarami, zachowaniem i wyglądem. Ludzie często polują na rekiny ze względu na ich skórę, która jest bardzo gruba i pokryta drobnymi „zębami" twardego szkliwa.

REKIN

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	90	5K6 ×5
KON	90	5K6 ×5
BC	90	5K6 ×5
ZR	50	3K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 18
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Ruch: 12 (płynąc)



Rekin

Ataki

Ataki w rundzie: 2 (może się wgryźć tylko w jedną ofiarę naraz).
Walka: Ugryzienie, miotanie się, uderzenie płetwami.
Wgryzienie (manewr): Rekin może się wgryźć w swoją ofiarę, zadając automatyczne obrażenia w kolejnych rundach, dopóki ofiara nie zostanie wyswobodzona dzięki wygranemu przeciwstawnemu testowi S.
Walka 75% (37/15), obrażenia 2K3 + ½ MO
Wgryzienie (manewr) obrażenia 2K6 + MO za każdą rundę unieruchomienia ofiary
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 5 punktów mocnej skóry.
Umiejętności: Wyczucie Życia 95%.
Środowisko: Oceany, do 2 000–3 000 metrów głębokości.

RÓJ OS LUB PSZCZÓŁ

Żądląca chmura latających owadów atakuje przez 2K6 rund walki, zanim zaniecha pościgu. O ile ofiary nie są całkiem osłonięte (np. moskitierą, zamknięte w samochodzie lub zanurzone pod wodą), nie ma żadnej ochrony przed atakami. Badacz, który został wielokrotnie użądlony i któremu nie powiedzie się test KON, może odczuć skutki wstrząsu anafilaktycznego, poważnie zachorować, a nawet (choć rzadko) umrzeć.

Pszczoły afrykańskie, które obecnie kolonizują obie Ameryki, są o wiele bardziej zawzięte w swym pościgu niż pszczoły miodne czy osy – atakują do 3K6 minut. Poważne pożądlenia takich pszczół zabójców mogą się zakończyć śmiercią, jako że ataki są nieustępliwe i znacznie liczniejsze. Każda minuta takich ataków może zadać do 1K6 punktów obrażeń.

SZCZUR

Pojedyncze szczury nie są godnymi przeciwnikami, ale stado szczurów może stanowić problem. Należy założyć, że w stadzie jest dziesięć szczurów. Udany atak wykonany przez Badacza zabija jednego albo dwa szczury i najczęściej odstrasza pozostałe.

STADO SZCZURÓW

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	35	(1K6+4) ×5
KON	55	(2K6+4) ×5
BC	35	(1K6+4) ×5
ZR	70	4K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 9
Średni Modyfikator Obrażeń: -1
Średnia Krzepa: -1
Ruch: 9

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Szczury atakują zębami i pazurami.
Przytłoczenie (manewr): Jako stado mogą zaatakować i przytłoczyć jedną osobę, korzystając z zasad manewrów. Ze względu na liczebność otrzymują dodatkową kość do rzutu na atak. Taki atak oznacza, że całe stado opada ofiarę, gryzie ją i drapie.
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K3 + MO
Przytłoczenie (manewr) obrażenia 2K6
Unik 42% (21/8)
Pancerz: Brak.
Środowisko: Nieopodal miejsca, gdzie właśnie siedzisz.

WĄŻ

Zasadniczo węże można podzielić na dwie kategorie: dusiciele i jadowite. Te pierwsze chwytają ofiarę i ją duszą (zgodnie z zasadą wykonywania manewru duszenia), a te drugie atakują, kąsając.

WĄŻ DUSICIEL, pytony i inne olbrzymie węże

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	110	(3K6+12) ×5
KON	65	(2K6+6) ×5
BC	70	4K6 ×5
ZR	50	3K6 ×5
MOC	65	(2K6+6) ×5

PW: 13
Średni Modyfikator Obrażeń: +1K6
Średnia Krzepa: 2
Ruch: 6

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Mogą gryźć, ale głównie zabijają ofiarę przez miażdżenie.
Duszenie (manewr): Dusiciel owija się wokół szyi ofiary, następnie miażdży ją i połyka w całości. Po skutecznym ataku ofiara jest na straconej pozycji (kość karna) i otrzymuje automatyczne obrażenia co rundę, dopóki wąż nie zostanie zabity albo ofiara nie zostanie wyciągnięta z uścisku, co wymaga przeciwstawnego testu S.
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K3 + MO
Duszenie (manewr) obrażenia 1K6 + MO
Unik 25% (12/5)
Pancerz: 2 punkty lśniącej skóry.
Umiejętności: Skradanie 90%.
Środowisko: Lasy tropikalne.

WĄŻ JADOWITY, kobry, żmije itp.

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	35	2K6 ×5
KON	35	2K6 ×5
BC	15	1K6 ×5
ZR	90	5K6 ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 5
Średni Modyfikator Obrażeń: -2
Średnia Krzepa: -2
Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (może użyć ukąszenia, wykonując kontratak kilka razy w rundzie).
Walka: Ukąszenie. Jad węża może mieć różną toksyczność. Ofiary muszą odnieść sukces w ekstremalnym teście KON, aby oprzeć się pełnemu działaniu trucizny. Udany test oznacza osłabione działanie jadu. O ile nie zostanie podana surowica albo odpowiednie leki, ofiara ukąszenia może umrzeć w przeciągu kilku godzin (patrz **Trucizny**, str. 142).
Walka 40% (20/8), obrażenia 1K4 + MO + jad
Unik 42% (21/8)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Ukrywanie 90%.
Środowisko: Lasy tropikalne.

WILK

Kiedy ścigają grupy jeleni lub łosi, wilki mogą polować watahami. Równie często polują w rodzinnych parach oraz samotnie.

Wilki są zazwyczaj płochliwe i rzadko się słyszy o atakach na zdrowych ludzi.

WILK

Cechy	*Średnia wartość*	*Rzuty*
S	65	(2K6+6) ×5
KON	50	3K6 ×5
BC	40	(2K6+1) ×5
ZR	65	(2K6+6) ×5
MOC	50	3K6 ×5

PW: 9
Średni Modyfikator Obrażeń: 0
Średnia Krzepa: 0
Ruch: 12


Wilk

Ataki

Ataki w rundzie: 1
Walka: Wilk może pokiereszować ofiarę zębami i pazurami.
Walka 50% (25/10), obrażenia 1K8 + MO
Unik 32% (16/6)
Pancerz: 1 punkt sierści.
Umiejętności: Spostrzegawczość 60%, Tropienie (Węszenie) 90%.
Środowisko: Mniej więcej te same obszary, które w zimnych i umiarkowanych klimatach zamieszkują większe gatunki przeżuwaczy i roślinożerców.

ZASADY OPCJONALNE

Opcjonalna struktura mitów Cthulhu

Lovecraft stworzył wiele wspaniałych opowiadań, ale stanowiły one raczej odrębne utwory niż części spójnej całości. Oczywiście były tam pewne elementy o wspólnym nazewnictwie – niektóre miejsca, postacie, księgi, bogowie i tak dalej – ale przy bliższym przyjrzeniu okazuje się, że rzadko się powtarzają czy są rozwijane. Obraz całości jest raczej nieuchwytny; to bardziej wrażenie i nastrój, który Lovecraft próbował uchwycić w swoich „opowieściach niesamowitych". Powtarzające się elementy stanowiły wygodny punkt zaczepienia i stały się korpusem tego, co stało się znane jako mity Cthulhu.

Prawdziwe mitologie zawierają nieścisłości i sprzeczności – tak samo mają się sprawy z mitologią Cthulhu. Właśnie te nieścisłości i sprzeczności czynią mity tak żyznym gruntem dla hodowania własnych nasion opowieści. Jako Strażnik powinieneś samodzielnie podejmować decyzje, wykorzystując rozmaite byty, bóstwa i księgi jak klocki do budowy własnych, jedynych w swoim rodzaju historii. Mity Cthulhu w założeniu mają przekraczać ludzkie pojmowanie, więc gdyby ten podręcznik próbował je zdefiniować zbyt precyzyjnie, przyniosłoby to skutki odwrotne do zamierzonych.

Niektórzy próbowali zdefiniować panteon mitycznych bóstw, klasyfikować je w hierarchię Starszych Bogów, Innych Bogów, Zewnętrznych Bogów, Wielkich Przedwiecznych i tak dalej. Te klasyfikacje nie są ustalone na stałe i służą jedynie jako wskazówki dla tych, którzy wolą bardziej zorganizowane struktury.

Zewnętrzni Bogowie, Starsi Bogowie, Inni Bogowie

W zależności od tego, którego autora czytamy, wszechświat jest rządzony przez istoty znane jako Starsi Bogowie, Zewnętrzni Bogowie lub Inni Bogowie. Zaledwie kilka z tych bóstw jest znanych z imienia. Większość jest ślepa i zidiociała. Wszystkie są niewyobrażalnie potężnymi, obcymi istotami, a część z nich może pochodzić nawet spoza granic kosmosu.

Zewnętrzni Bogowie rządzą wszechświatem i z wyjątkiem Nyarlathotepa mają niewiele do czynienia z ludzkością. Ludzie wtrącający się w sprawy tych bytów zazwyczaj kończą martwi lub obłąkani. Znamy kilka imion Zewnętrznych Bogów. Wydają się być niemal prawdziwymi bogami, w odróżnieniu od obcej grozy Wielkich Przedwiecznych, a niektórzy z nich uosabiają kosmiczne reguły. Zaledwie parę z tych bóstw interesuje się ludzkimi sprawami czy w ogóle przyjmuje do wiadomości istnienie rasy ludzkiej. A kiedy to robią, przeważnie są ukazywani, gdy próbują przebić się przez kosmiczne ściany lub wymiary, aby siać zniszczenie. Wszystkie rasy i pomniejsze bóstwa mitów znają Zewnętrznych Bogów, a wiele z nich oddaje im cześć.

Zewnętrzni Bogowie są kontrolowani – a przynajmniej w jakimś zakresie reprezentowani – przez swego posłańca i duszę, Nyarlathotepa. Gdy Zewnętrzni Bogowie są niezadowoleni, Nyarlathotep bada sytuację. Azathoth, demoniczny sułtan i władca kosmosu, wije się bezmyślnie przy akompaniamencie popiskiwań demonicznych fletów w centrum wszechświata. Yog-Sothoth, jego zastępca, a może współwładca, styka się z każdym punktem w czasie i przestrzeni, lecz jest w jakiś sposób uwięziony poza znanym wszechświatem. Może być sprowadzony na tę stronę tylko przy użyciu potężnych zaklęć, podczas gdy Azathotha teoretycznie można spotkać, podróżując dostatecznie daleko przez kosmos. Wokół Azathotha tańczy niemrawo grupa nieznanych z imion Zewnętrznych Bogów i ich sług.

Do Zewnętrznych Bogów zaliczają się: Abhoth, Azathoth, Daoloth, Pomniejsi Inni Bogowie, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Tulzscha, Ubbo Sathla, Yibb-Tstll i Yog-Sothoth.

Starsi Bogowie nie mieszczą się w Lovecraftowskiej konwencji. Nazwę tę stworzyli późniejsi twórcy z Augustem Derlethem na czele. Wielu uważa, że to nieudane uzupełnienie mitów Cthulhu, które wprowadza do nich koncepcje dobra i zła – pojęcia, które miały znikome lub żadne znaczenie w kontekście działań, celów i ideologii kosmicznych obcych bogów. Derleth przyjął założenie, że Starsi Bogowie stoją w opozycji do Zewnętrznych Bogów oraz Wielkich Przedwiecznych i że są sprawcami katastrofy, która doprowadziła do uwięzienia Wielkich Przedwiecznych.

Do Starszych Bogów zaliczają się: Bast, Hypnos i Nodens.

Zewnętrzni i Starsi Bogowie bywali niekiedy wrzucani do jednego worka i opatrywani wprowadzającą zamieszanie nazwą Innych Bogów, chociaż głównie dotyczyło to bogów z innych planet, nie z Ziemi. Tutaj bywają przyzywani rzadko, ponieważ gdy się pojawiają, sprowadzają nieporównywalną z niczym grozę. A żeby już zupełnie wprawić cię w zakłopotanie, grupka Zewnętrznych Bogów jest znana pod nazwą Pomniejszych Innych Bogów! Istoty związane z tymi bóstwami – shantaki, straszliwi łowcy, słudzy Zewnętrznych Bogów, mroczne młode Shub-Niggurath – spotyka się na Ziemi stosunkowo rzadko.

Wielcy Przedwieczni

Chociaż nie są tak nadnaturalni jak Zewnętrzni Bogowie, w ludzkich oczach są porównywalnie boscy i przerażający. Ludzie dużo częściej są skłonni oddawać cześć Wielkim Przedwiecznym, którzy przebywają relatywnie bliżej i okazjonalnie angażują się w sprawy ludzi lub kontaktują się z konkretnymi osobami, niż wyznawać Zewnętrznych Bogów. Danego Wielkiego Przedwiecznego mogą czcić całe klany lub kulty. Z kolei samotni szaleńcy preferują Zewnętrznych Bogów. Istoty służące Wielkim Przedwiecznym często zamieszkują odległe kryjówki na Ziemi. Badacze najczęściej będą spotykać właśnie wyznawców i obce sługi Wielkich Przedwiecznych.

Sami Wielcy Przedwieczni wydają się być niezwykle potężnymi obcymi istotami o zdolnościach sprawiających wrażenie nadnaturalnych, jednak nie są prawdziwymi bogami w takim sensie, w jakim postrzega się Zewnętrznych Bogów. Każdy Wielki Przedwieczny jest niezależny od pozostałych, a wielu z nich zdaje się być uwięzionymi na różne sposoby.

Mówi się, że gdy „gwiazdy są w porządku", Wielcy Przedwieczni mogą skakać między światami. Gdy gwiazdy nie znajdują się we właściwym położeniu, nie mogą żyć. Nie oznacza to jednak śmierci, o czym mówi słynny dwuwiersz z *Necronomiconu*:

> *Nie umarło, co wiecznie może trwać uśpione,*
> *Z biegiem dziwnych eonów i śmierć może skona.*
> – tłum. Maciej Płaza

Cthulhu jest Wielkim Przedwiecznym. Wraz z resztą swojej rasy śpi w olbrzymim grobowcu na dnie Oceanu Spokojnego. Cthulhu wydaje się najważniejszym spośród Wielkich Przedwiecznych na Ziemi. Istnieją też inni, o różnych postaciach, jednak według zapisków są zarazem mniej potężni i bardziej wolni. Ithaqua, Kroczący po Wietrze, swobodnie wędruje

po terenach Arktyki. Hastur Nieopisywalny przebywa w okolicach gwiazdy Aldebaran, a Cthugha nieopodal Formalhaut. Niewątpliwie także inni Wielcy Przedwieczni zamieszkują inne światy i może się okazać, że jakiś świat jest rządzony przez dominujących Wielkich Przedwiecznych. Wszyscy ci, którzy są znani na Ziemi, są wzywani i otaczani czcią przez ludzi, jednak zgodnie z opowiadaniami Cthulhu jest czczony częściej niż wszyscy pozostali razem wzięci. Pomniejsi Wielcy Przedwieczni, jak Quachil Uttaus, zazwyczaj nie mają wyznawców, ale bywają wzywani przez czarodziejów.

Wielcy Przedwieczni sporadycznie wtrącają się w ludzkie sprawy. Niektórzy komentatorzy podejrzewają, że te potężne byty rzadko myślą o ludziach i biorą ich pod uwagę. Ludzkość jest pomijalna i nieważna.

Do Wielkich Przedwiecznych zaliczają się: Atlach-Nacha, Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Cyaegha, Eihort, Ghatanothoa, Gla'aki, Hastur, Ithaqua, Nyogtha, Quachil Uttaus, Rhan-Tegoth, Shudde M'ell, Tsathoggua, Y'golonac, Yig, Zhar i Zoth-Ommog.

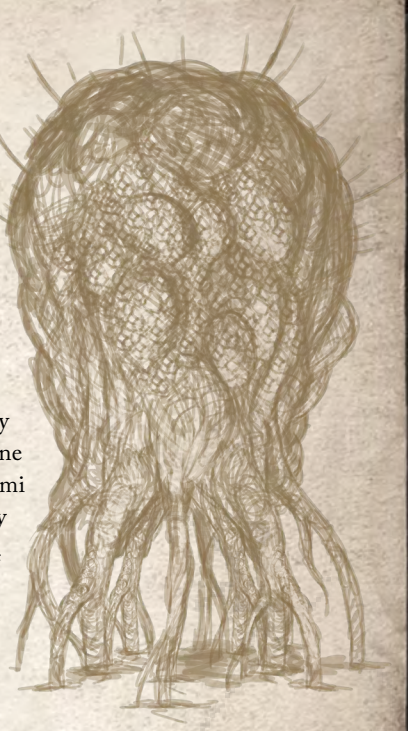
Rasy służebne

Niektóre rasy często są powiązane z konkretnymi Wielkimi Przedwiecznymi bądź Zewnętrznymi Bogami – na przykład byakhee z Hasturem albo nocne zmory z Nodensem. Są to rasy służebne i często Zewnętrzny Bóg lub Wielki Przedwieczny objawia się w towarzystwie kilku takich istot. Wysłannicy mogą działać jako zabójcy, posłańcy, szpiedzy czy stwory na posyłki, strasząc Badaczy i urozmaicając konfrontacje. Dla kontrastu Zewnętrzni Bogowie i Wielcy Przedwieczni powinni być spotykani skrajnie rzadko.

Do ras służebnych zaliczają się: byakhee, mroczne młode Shub-Niggurath, istoty z głębin, ogniste wampiry, słudzy Gla'akiego, gwiezdne pomioty Cthulhu, bezkształtne pomioty, straszliwi łowcy, nocne zmory, szczurowce, mieszkańcy piasków, słudzy Zewnętrznych Bogów, shantaki, pomioty Ubbo-Sathli oraz tcho-tcho.



Rasy niezależne



Również inne obce rasy mają znaczenie i niekiedy potrafią przeciwstawić się Wielkim Przedwiecznym. Te rasy niezależne różnią się mocą, a niektóre z nich wymarły. Są ściśle powiązane z naszą planetą, jak to zostało opisane w opowiadaniach *W górach szaleństwa* i *Cień spoza czasu*. Niektóre gatunki, jak dhole czy latające polipy, nie są związane z konkretnymi bogami czy innymi istotami. Z kolei starsze istoty i Wielka Rasa nie przywiązują szczególnej wagi do magii. To, czy któraś jest potężniejsza, czy słabsza, wydaje się zależeć od względnego zagrożenia, jakie stwarza przeciętny przedstawiciel.

U zarania ery kambryjskiej na Ziemię przybyły stworzenia znane tylko jako starsze istoty. Zaludniały sporą część planety, toczyły wojny z innymi gatunkami i ostatecznie zostały zepchnięte na Antarktydę. Starsze istoty, być może przez pomyłkę, wyhodowały organizmy, które później wyewoluowały w dinozaury, ssaki i ludzkość. Stworzyły też przerażające shoggothy, których ostatni bunt niemal doprowadził do wyginięcia starszych istot.

Eony temu umysły ziemskich stożkogłowych istot zostały opanowane przez Wielką Rasę z Yith, mentalne byty z gwiazd. Wielka Rasa przetrwała w przybranych ciałach do około 50 milionów lat temu, kiedy została pokonana przez straszliwe latające polipy, niepochodzące z Ziemi, które Yithianie uprzednio uwięzili w olbrzymich jaskiniach pod powierzchnią ziemi. Wielka Rasa zdążyła jednak wcześniej wysłać swoje umysły w przyszłość, aby uniknąć zagłady.

Gwiezdne pomioty Cthulhu przybyły na Ziemię i podbiły ogromną połać lądu na przedwiecznym Pacyfiku, jednak zostały uwięzione, gdy kraina pogrążyła się w oceanie. Istoty znane jako grzyby z Yuggoth (albo mi-go) ustanowiły swoje pierwsze przyczółki na Ziemi w okresie jury, około stu milionów lat temu. Stopniowo zmniejszały zasięg do szczytów niektórych gór, gdzie po dziś dzień utrzymują kolonie górnicze i podobne placówki.

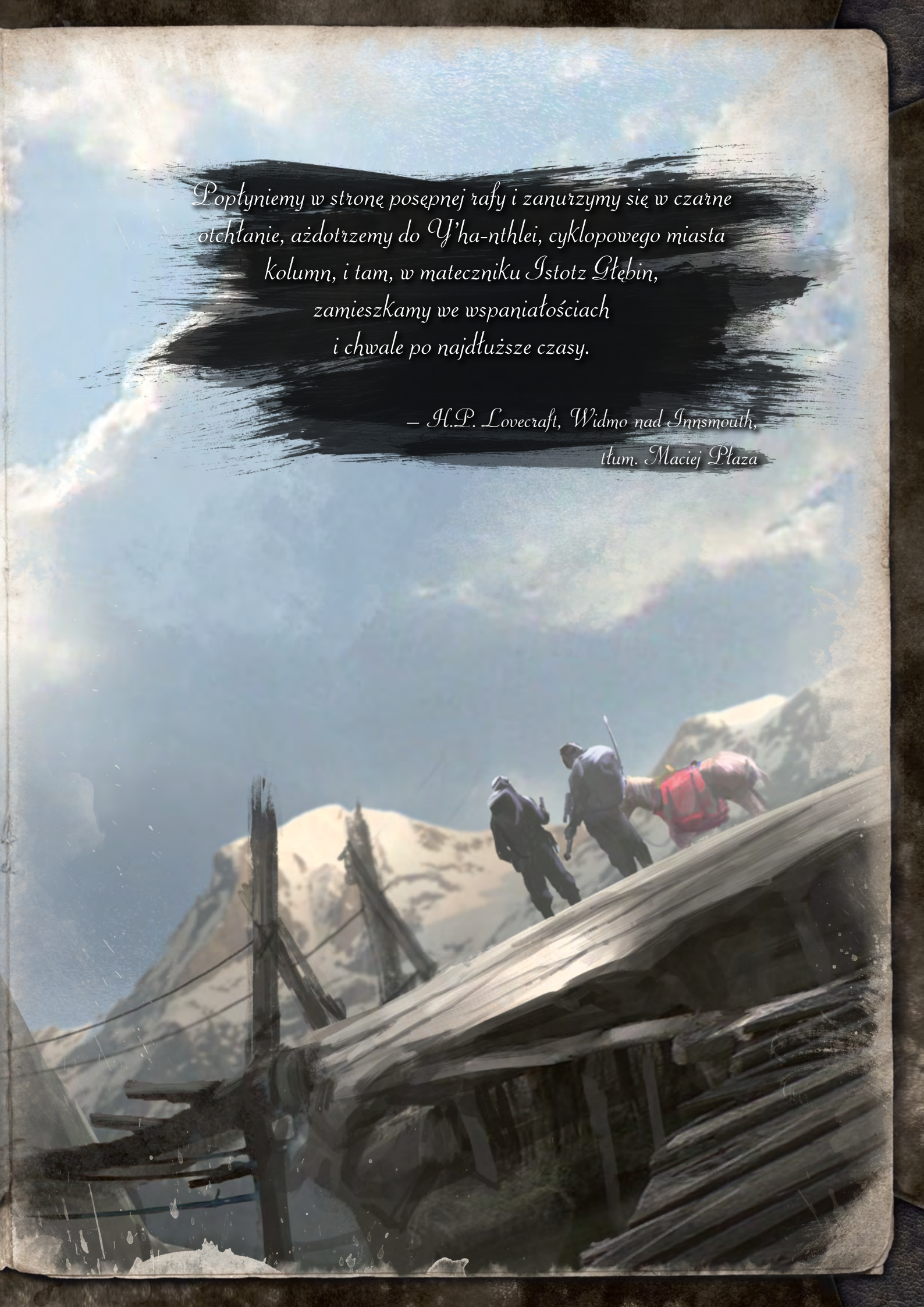
Współcześnie ludzie dzielą planetę z istotami z głębin i ghulami (które wydają się w jakiś sposób spokrewnione z ludźmi) oraz z garstką mi-go. Inne rasy sporadycznie odwiedzają Ziemię, śpią albo drzemią.

Do ras niezależnych zaliczają się: chtonianie, kolory z innego wszechświata, dhole, kroczący między światami, starsze istoty, latające polipy, ghasty, ghule, gnophkehowie, Wielka Rasa z Yith, Nowa Wielka Rasa, gugi, ogary z Tindalos, lloigory, mi-go, księżycowe bestie, wężowi ludzie, insekty z Shaggai, shoggothy, gwiezdne wampiry oraz istoty z Xiclotl.



Popłyniemy w stronę posępnej rafy i zanurzymy się w czarne otchłanie, aż dotrzemy do Y'ha-nthlei, cyklopowego miasta kolumn, i tam, w mateczniku Istotz Głębin, zamieszkamy we wspaniałościach i chwale po najdłuższe czasy.

– H.P. Lovecraft, Widmo nad Innsmouth, tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 15.1

SCENARIUSZE

POŚRÓD PRADAWNYCH DRZEW

Porwano córkę miejscowego przemysłowca. Przekazanie okupu kompletnie nie wyszło i zakończyło się strzelaniną na obrzeżach Lasu Narodowego Green Mountain. Porywacze uciekli z powrotem w gęstwinę, zabierając ze sobą dziewczynę i okup.

Badacze muszą uratować dziewczynę, dopaść przestępców i doprowadzić ich przed oblicze sprawiedliwości. Problem w tym, że w lesie czeka na nich więcej, niż można by się było spodziewać…

WSTĘP

Akcja scenariusza *Pośród pradawnych drzew* rozgrywa się latem 1925 roku w południowo-wschodnim krańcu stanu Vermont, ale Strażnicy Tajemnic, jeśli tylko chcą, mogą ją przenieść w inne miejsce i wybrać inny okres historyczny. Badacze przebywają w Bennington w Vermoncie i dołączają do grupy poszukiwawczej, która ma za zadanie odnaleźć złoczyńców i porwaną dziewczynę. Scenariusz zakłada, że gracze stworzą bohaterów specjalnie na potrzeby tej przygody, a także zawiera sugestie dotyczące powodów, dla których Badacze zdecydowali się włączyć w akcję. Jeśli przygoda ma stanowić część większej kampanii, gracze mogą zaproponować inne powody przyłączenia się ich Badaczy do poszukiwań.

Scenariusz kładzie nacisk na akcję, a nie śledztwo. Mimo to na początku przygody pojawią się okazje do przeprowadzenia dochodzenia. Strażnik może to zasugerować graczom, zanim stworzą swoich bohaterów do tego scenariusza. Ułatwi to wybór umiejętności, które mogą się okazać potrzebne. Najbardziej przydatne umiejętności to: Tropienie, Spostrzegawczość, Nasłuchiwanie, Ukrywanie, Walka Wręcz i Broń Palna.

Chociaż epoka, w której rozgrywa się akcja, mogłaby wskazywać, że do poszukiwań przyłączyliby się sami mężczyźni, to nie ma przeciwwskazań, by zrobiły to też kobiece postacie.

Strażnik powinien przeczytać opisy zarówno Gla'akiego, jak i sług Gla'akiego zamieszczone w **Rozdziale 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie.**

KONTEKST

Tysiące lat temu na Ziemię przybył w kryształowym więzieniu na meteorycie Wielki Przedwieczny znany jako Gla'aki. Meteoryt ściągnięty przez pole grawitacyjne Ziemi zszedł z kursu i rozpadł się, pędząc w stronę planety. Fragmenty skały i kryształowego więzienia rozsypały się po całej kuli ziemskiej. Jeden z mniejszych odłamków trafił w Amerykę Północną. Kryształowe więzienie, mimo że się rozpadło, wciąż ma władzę nad Przedwiecznym. Gla'aki musi pozostać na tej planecie tak długo, jak działa moc więzienia.

Przez kolejne milenia Gla'aki poszukiwał odłamków więzienia i wykorzystując zbiorniki wodne, przenosił swą jaźń w pobliże miejsc, gdzie upadły odłamki. Z tych opustoszałych miejsc Przedwieczny wysyła swoje Senne Wezwanie, by zwabić do siebie mieszkańców okolicznych ziem. Z trudem ukazuje się wtedy na chwilę, by przemienić ich w swoje nieumarłe sługi. Istoty te są wykorzystywane do wzmocnienia władzy Gla'akiego nad danym terytorium i odnajdywania w okolicy fragmentów kryształowego więzienia. Kiedy fragmenty zostają odnalezione i przyniesione do jeziora, Gla'aki może zniszczyć kryjącą się w nich moc. Z każdym kolejnym zniszczonym kryształem moc więzienia staje się słabsza. Pewnego dnia Gla'aki będzie w końcu w stanie uciec z niewoli i znów podróżować bez ograniczeń.

W 1865 roku Joseph Turner i jego towarzysze zostali powołani do Armii Unii. Przerażeni wizją śmierci na polu bitwy, postanowili zdezerterować i uciec na północ, na granicę z Kanadą, i tam przeczekać wojnę.

Turner i jego towarzysze uciekli w miejsce, które później stało się Lasem Narodowym Green Mountain, gdzie mogli się ukrywać przed władzami podczas wędrówki na północ. Tutaj, na północ od niewielkiej wioski Somerset w Vermoncie, natrafili na coś zdecydowanie straszniejszego niż wojna, przed którą uciekali. Turner i jego towarzysze rozbili obóz nad brzegiem jeziora w środku dziewiczej puszczy, niecałą milę od miejsca, gdzie spadł jeden z fragmentów

kryształowego więzienia. Tej nocy usłyszeli Senne Wezwanie Gla'akiego. W nadziei na wieczne życie chętnie weszli w czarne wody jeziora. Tam Gla'aki przyjął Turnera oraz jego ludzi i uczynił ich swymi nieumarłymi sługami.

Przez ostatnie sześćdziesiąt lat Turner i inni słudzy powoli przeczesywali lasy w poszukiwaniu zakopanego kryształu. Teraz odnaleźli go, głęboko w ziemi. Niedługo dopną swego i Gla'aki będzie o krok bliżej do upragnionej wolności.

NAJNOWSZE WYDARZENIA

Lato 1925 roku: kopacze i geodeci pracujący nad fundamentami nowego zbiornika Somerset (nazwanego tak na cześć starej wioski, która jest teraz niewielką społecznością drwali) trafili na ślady dziwnych złóż mineralnych – pozostałości meteorytu, który uderzył w Ziemię tysiące lat temu i składał się z nieznanego minerału.

Dokładna analiza próbek nie była możliwa, co przyprawiało o ciężki ból głowy Lucasa Stronga, nowego dyrektora Zarządu Wód w Vermont i byłego właściciela przynoszącej zyski miejscowej firmy zajmującej się wyrębem. Chociaż wstępne badania wskazują na to, że minerały nie są toksyczne, to Strong nie chce ryzykować – nie przetrwałby skandalu, gdyby wyszło na jaw, że na terenie budowy znajdują się potencjalnie szkodliwe substancje, które mogą skazić zbiornik z wodą pitną. A że większość budżetu Zarządu Wód jest przypisana do konkretnych gruntów, zatem nie ma mowy o przeniesieniu zbiornika w inne miejsce.

W obliczu potencjalnego bankructwa Strong postanowił powziąć kroki mające na celu zagwarantowanie, że zrobił wszystko, co w jego mocy, by usunąć niebezpieczeństwo potencjalnej toksyczności. Wysłał grupę geodetów i geologów do lasu, by odnalazła pozostałe na terenie zlewni zbiornika złoża i je usunęli. Po zrobieniu wszystkiego, co w ludzkiej mocy, Strong wierzy, że może się teraz zmierzyć z każdym potencjalnym skandalem. Jest jednak pewien szkopuł…

Rozeszła się plotka o tym, że Strong wysłał do lasu zespół badawczy w poszukiwaniu cennych metali. I chociaż teoretycznie jest to prawda, to kiedy słowa te dotarły do uszu drobnego oszusta Sidneya Harrisa, ten przetłumaczył sobie „cenne metale" na „złoto" i postanowił zaszantażować Stronga.

Harris i jego ludzie porwali szesnastoletnią córkę Stronga, Jane. Zabrali ją głęboko w las i trzymają w starej chatce myśliwskiej. Wszystko szło zgodnie z planem, dopóki Harrisa i jego ludzi nie zaczęły nawiedzać sny od Gla'akiego, nawołującego ich, by przyłączyli się do niego w jeziorze. Sny te wyprowadziły porywaczy z równowagi; sprawiły, że byli zdenerwowani i paranoiczni. Kiedy nadszedł moment przekazania okupu, gang spanikował i wdał się w strzelaninę z przedstawicielami władzy. Po zabiciu kilku policjantów Harris (który zdołał złapać torbę z okupem) i jego jeden ranny towarzysz (Eugene Clayton) uciekli z powrotem do lasu. Harris zamierza wrócić do chatki, w której przetrzymywana jest Jane. Stamtąd może zdoła uciec za kanadyjską granicę z Dobbsem i Claytonem.

W tym samym czasie zespół badawczy Stronga prowadził badania. Na swoje nieszczęście członkowie ekspedycji byli zbyt blisko jeziora Gla'akiego i ulegli jego mocy, przyłączając się do gangu Turnera jako nieumarli słudzy. Z większą grupą nieumarłej siły roboczej i nowoczesnym sprzętem zespołu badawczego odkopanie kryształu i dostarczenie go do Gla'akiego staje się całkiem prawdopodobne.



DRAMATIS PERSONAE

Lucas Strong: Miejscowa szycha i ojciec porwanej dziewczyny.

Jane Strong: Porwana dziewczyna, 16 lat.

Porywacze: Trzyosobowa szajka – Eugene Clayton, Sidney Harris i Christopher Dobbs.

Zespół badawczy Stronga: James Stanton, Dean Walters, Carl White i Richard Gibson. Wysłani na poszukiwania miejscowych złóż mineralnych. Stali się sługami Gla'akiego.

Myśliwi: Brian i Arthur Hallowie, Alistair i George Lawsonowie (dwa zespoły – ojciec i syn). Niewinni myśliwi, którzy zgubili się w lesie. Zostali wciągnięci w wydarzenia, których nie rozumieją.

Artyści: Grupa artystów na wycieczce, obozująca w lesie. Zostają napadnięci przez sługi Gla'akiego i zapewne wkrótce zasilą ich szeregi.

Słudzy Gla'akiego: Joseph Turner i jego banda dezerterów z wojny secesyjnej (August, Jacob, Vincent i Louis). W głębi lasu chcą złożyć w ofierze Gla'akiemu niewinnych ludzi i odkopać kryształ.

Coś w jeziorze: manifestacja Wielkiego Przedwiecznego Gla'akiego. Chce przemienić ludzi w swoje sługi, które odnajdą i zniszczą fragment jego kryształowego więzienia.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

Oto chronologia najważniejszych wydarzeń, która daje Strażnikowi punkt odniesienia, jeśli gracze wybiorą własną ścieżkę przez scenariusz.

Dzień 0: Piątek, 19 czerwca 1925 r.

Porywacze: Po wymianie ognia na brzegu lasu Sidney Harris z Eugene'em Claytonem biegną z powrotem do lasu. Tego wieczoru nie docierają daleko i postanawiają spędzić noc w jednym z opuszczonych domków w lesie.

Słudzy Gla'akiego: Pod koniec nocy w lesie, nieopodal jeziora, słudzy Gla'akiego napadają na obóz artystów, gdyż ich bóstwo powiedziało im, że w okolicy znajdują się intruzi.

Artyści i myśliwi: Artyści, a także dwaj myśliwi (Brian i Arthur Hallowie), zostają złapani przez sługi Gla'akiego i zabrani na teren wykopu, a tam zamknięci w chatce nr 4 w oczekiwaniu na przemianę. Jeden z artystów ucieka i mimo że jest ciężko ranny, kieruje się z powrotem do Bannington, by szukać pomocy.

Dzień 1: sobota, 20 czerwca 1925 r.

Badacze: Gra rozpoczyna się w chwili, gdy Badacze przybywają na spotkanie w mieście.

Porywacze: Sidney Harris dociera do połowy drogi do kryjówki, w której Dobbs przetrzymuje dziewczynę. Eugene Clayton jest ranny, więc pokonuje tylko połowę dystansu, jaki zdołał przejść Harris, i tej nocy strzela do jednego ze sług Gla'akiego, który kręci się po okolicy.

Słudzy Gla'akiego: W nocy słudzy Gla'akiego napadają na kryjówkę, w której przetrzymywana jest Jane Strong, a Christopher Dobbs, który jej pilnuje, zostaje zabity. Zabierają dziewczynę do swojego obozu i zamykają z innymi więźniami.

Artyści: Większość jest teraz uwięziona lub martwa. Jeden zdołał uciec, ale ostatecznie pada z upływu krwi i umiera niedaleko miejsca, w którym Badacze zatrzymali się na noc.

Dzień 2: Niedziela, 21 czerwca 1925 r.

Porywacze: Sidney Harris dociera do kryjówki późnym popołudniem i odkrywa, że dziewczyna zniknęła. Zostaje tam na noc, planując nazajutrz z samego rana wyruszyć w stronę granicy z Kanadą. Tej nocy słudzy Gla'akiego napadają na kryjówkę, ale Harris odpiera atak, strzelając do nich.

Słudzy Gla'akiego: Powodują największy wybuch (widoczny z daleka dla Badaczy), który w końcu uwalnia odłamek kryształu. Planują rozpocząć jego wydobycie następnego dnia. Słudzy wracają do kryjówki, by dopaść Harrisa.

Artyści: Słudzy Gla'akiego zabierają pięciu artystów na brzeg jeziora, by zostali przemienieni (Jane Strong i dwóch innych więźniów pozostają na terenie wykopu).

Dzień 3: poniedziałek, 22 czerwca 1925 r.

Artyści: Powoli są przemieniani nad jeziorem w sługi Gla'akiego.

Porywacze: Oszalały Harris zabarykadował się w domku. Pozostanie tam, aż odnajdą go Badacze.

Słudzy Gla'akiego: Nowi słudzy pracują na terenie wykopu.

Badacze: Właśnie w tym miejscu Badacze najprawdopodobniej postanowią zmienić bieg wydarzeń. Jeśli nieumarli robotnicy nie zostaną powstrzymani, kryształ zostanie wyciągnięty z ziemi tuż po zachodzie słońca i zabrany nad jezioro. Nowo przemienieni więźniowie zostają rozwiązani i wracają na miejsce wykopu, by zaprowadzić pozostałych więźniów na miejsce przemiany.

Coś w jeziorze: Jeśli kryształ zostanie dostarczony nad jezioro, Wielki Przedwieczny osiągnie swój cel w lesie.

MOTYWACJA BADACZY

Jeśli *Pośród pradawnych drzew* jest oddzielną przygodą, zaleca się, by każdy z Badaczy miał motywację, aby przyłączyć się do oddziału pościgowego, który ma odnaleźć Harrisa. Motywacje są najbardziej wiarygodne, jeśli są związane z kontekstem scenariusza, ale mogą być też inne.

Poniżej przedstawiamy kilka możliwych motywacji. Można je rozdysponować losowo podczas tworzenia Badaczy albo przedyskutować z graczami, by ich motywacje były lepiej dopasowane do koncepcji tworzonych postaci. Gracze mogą być zachęcani do trzymania się swoich motywacji nagrodą w postaci punktów Poczytalności, która zostanie przyznana, jeśli wszystko w scenariuszu pójdzie po ich myśli.

Przedstawione motywacje są czysto opcjonalne. Gracze nie powinni z nich korzystać, jeśli uznają, że nie pasują one do charakteru ich postaci.

PROPONOWANE MOTYWACJE BADACZY

Pierwsza motywacja

Wpakowałeś się w fatalną sytuację finansową. Długi w banku, hipoteka i tak dalej. W rozpaczy zwróciłeś się do lichwiarza. Masz czas do końca tygodnia, by zdobyć pieniądze, albo lichwiarz zacznie ci łamać kości. Potrzebujesz tylko 1000 dolarów i wyjdziesz na prostą…

Informacja dla Strażnika: Pan Strong, który sam opłaca poszukiwania, proponuje 25 dolarów dziennie dla każdego uczestnika poszukiwań. Odnalezienie Harrisa nie zajmie wiele czasu, więc gracz może próbować się targować ze Strongiem o wyższą dniówkę albo zdobyć pieniądze innego Badacza. Jest też okup, z którym uciekł Harris. Strong chce odzyskać pieniądze, ale zdesperowany Badacz może zawsze spróbować je ukraść.

Druga motywacja

John, twój brat, pracował kiedyś dla Lucasa Stronga i jego firmy. Zwykł ci opowiadać, jakim sknerą był Strong. Ten facet nie dałby ci złamanego centa, nawet gdyby od tego zależało twoje życie. Twój brat został zwolniony, ponieważ Strong chciał zaoszczędzić kilka dolców. A przecież brat nie zrobił nic złego, to była cholerna niesprawiedliwość. A teraz, gdy coś się stało z córką Stronga, ten szasta na prawo i lewo pieniędzmi, które mogły zapewnić pracę twojemu bratu. Pora zrobić to, co należy…

Informacja dla Strażnika: To potencjalnie jedna z mroczniejszych motywacji i gracz może ją dowolnie interpretować. Oto kilka opcji: próba wyciągnięcia od Stronga większej sumy pieniędzy, próba odzyskania pracy dla brata, gracz może nawet porwać Jane i wykorzystać ją jako kartę przetargową itp. To może doprowadzić do ciekawych konfliktów w drużynie, jeśli gracz będzie naciskał w niewłaściwym kierunku i w niewłaściwym czasie.

Trzecia motywacja

Pracowałeś dla Lucasa Stronga, ale coś poszło nie tak. No owszem, to był twój błąd, ale ludzie popełniają błędy. Jedno nieporozumienie z klientem i cię zwolnili. Od tej pory żyjesz dzięki dorywczym pracom, ale z pieniędzmi jest marnie. A teraz Strong naprawdę potrzebuje kogoś, by odzyskać córkę. Jesteś odpowiednią osobą do tej roboty. Musisz mu tylko pokazać, do czego jesteś zdolny, a przyjmie cię z powrotem i twoje problemy się skończą.

Informacja dla Strażnika: W tym przypadku Badacz może spróbować przejąć dowództwo w grupie poszukiwawczej i stanąć na jej czele. Zamiast nagrody pieniężnej może próbować odzyskać starą pracę. Może nawet próbować wpływać na zeznania Jane, jeśli ta zostanie uwolniona.

Czwarta motywacja

Zetknąłeś się już wcześniej z Sidneyem Harrisem i jego paczką. Dorastaliście razem, ale nie byliście przyjaciółmi. Harris zamieniał twoje życie w piekło. I na pewno nie zmienił się z wiekiem… Ty wyszedłeś na ludzi, a Harris wylądował w rynsztoku. Tym razem ty jesteś górą. To twoja szansa, żeby się odegrać, i to w imieniu prawa!

Informacja dla Strażnika: Można to interpretować jako chęć złapania Harrisa i doprowadzenia go do miasta, by stanął przed obliczem sprawiedliwości, albo jako motywację do prywatnej zemsty.

Motywacje Badaczy mogą być przydzielone graczom losowo. Można też stworzyć więcej motywacji, jeśli graczy jest więcej niż czterech. Takie losowe rozdzielanie motywacji to technika, którą możesz też wykorzystać w przyszłych rozgrywkach. Warto również zaoferować nagrodę 1K6 punktów Poczytalności jako zachętę dla graczy. Taki drobny dodatek może bardzo zmotywować graczy i wywołać różne nieprzewidywalne rozwiązania.

WYDARZENIA

DZIEŃ 1: ODPRAWA

Przeczytaj graczom na głos tekst z ramki:

Ulice Bennington aż huczą od informacji i plotek na temat strzelaniny, która miała miejsce poprzedniego wieczora na skraju lasu. Mówi się o samochodach policyjnych, syrenach, wystrzałach i zbiegłych porywaczach. Miejscowi twierdzą, że zabito trzech gangsterów i postrzelono dwóch policjantów – jedni mówią, że zginęli, inni, że są tylko ranni. Na mieście rozwieszane są plakaty z informacją, że szeryf organizuje obławę, aby odnaleźć zaginioną córkę Lucasa Stronga i złapać zbiegłych gangsterów. Wszyscy w mieście są zaproszeni na spotkanie na posterunku policji. Plotka głosi, że pan Strong wyznaczył 5000 dolarów nagrody za bezpieczny powrót córki i chętnie zapłaci każdemu, kto pomoże w jej uwolnieniu.

Scenariusz zaczyna się o 10 rano, gdy Badacze uczestniczą w odprawie na posterunku policji. Szeryf Jenkins objaśnia kulisy sprawy:

- Sidney Harris i jego gang porwali Jane Strong, córkę Lucasa Stronga.
- Harris zażądał za Jane okupu w wysokości 10 tysięcy dolarów; przekazanie pieniędzy zostało zaplanowane na skraju miasta wieczorem poprzedniego dnia.
- Wszystko zdawało się iść gładko, dopóki Harris i jego ludzie nie zaczęli się denerwować, a kule świstać w powietrzu. Gdy obie strony otworzyły ogień, rozpętał się chaos.
- Po postrzeleniu dwóch policjantów Harris wraz z jednym z towarzyszy uciekł z okupem.
- Uciekinierzy zbiegli do lasu, gdzie najprawdopodobniej przetrzymują Jane.
- Lucas Strong jest obecny na odprawie i mówi, że zapłaci 25 dolarów dziennie każdemu, kto przyłączy się do poszukiwań. Dodaje, że byłby bardzo wdzięczny, gdyby ciało Harrisa również sprowadzono do miasta. Ciągle powtarza to, co jest napisane na plakatach rozwieszonych w całym mieście, że chętnie zapłaci każdemu, kto zaproponuje pomoc: „mężczyźnie czy kobiecie, czarnemu czy białemu, nieważne. Po prostu sprowadźcie moją kochaną dziewczynkę do domu, a wam zapłacę!”.

Jeśli Badacze chcą zadać jeszcze jakieś pytania szeryfowi albo Strongowi, mogą to zrobić, aczkolwiek mężczyźni nie wiedzą wiele więcej ponad to, co dotąd powiedzieli. Jeśli Badacze będą naciskać na Stronga, by zapłacił więcej, albo zaczną się kłócić, szeryf zaprotestuje i nakaże im zachowywać się odpowiednio.

Ochotnicy są następnie dzieleni na grupy, a wszyscy Badacze trafiają razem do jednej z nich. Mają czas do południa (dwie godziny), by zorganizować sobie zapasy i sprzęt.

Badacze, którzy chcą dokupić broń lub sprzęt, mogą to zrobić w Sklepie z narzędziami i bronią u Arthura J. Spence'a na Main Street (skorzystaj z list sprzętu i broni na str. 447–457).

Jeśli Badacze będą szukać nietypowego sprzętu, należy wykonać test **Szczęścia**. Pamiętaj, że to miasteczko na rubieżach i niektórych przedmiotów nie da się kupić w tak krótkim czasie, jaki mają Badacze.

Każdy, kto chce rozpracować trasę Harrisa, może się udać do miejscowej biblioteki albo biura gazety. W obu miejscach przechowywane są archiwa gazety „Bennington Banner”. Można w nich znaleźć wiele artykułów sięgających jeszcze czasów wojny secesyjnej (nie trzeba wykonywać testu Korzystania z Bibliotek) na temat tego, że las był kryjówką dla zbiegów, którzy próbowali uniknąć wcielenia do Armii Unii. Podobno wielu uciekło za kanadyjską granicę. Bardziej współczesne artykuły opisują plan Stronga dotyczący stworzenia zbiornika i fakt, że w ostatnim czasie wysłał grupę geologów, by ustaliła, czy w miejscu, gdzie powstanie zbiornik, nie znajdują się cenne minerały.

Badacze mogą też próbować zdobywać informacje przez rozmowy (na przykład w sklepie z narzędziami i bronią). Wszyscy wiedzą, że myśliwi często zapuszczają się do lasu i wracają z mnóstwem ciekawych opowieści. Jedna rzecz zwraca uwagę: żaden z myśliwych nie lubi przebywać dłużej w lesie i nie zapuszcza się głębiej, ponieważ „jest tam mniej zwierzyny”. Ponadto Badacze mogą usłyszeć o grupie artystów z miasta, którzy wybrali się ostatnio do lasu. Wygląda na to, że nikt nie wie, kim są ci artyści ani co robią.

Badacze chcący zebrać jeszcze więcej informacji mogą wysłuchać opowieści od bardziej przesądnych mieszkańców na temat dziwnych wydarzeń, które miały miejsce w miejscowych lasach na przestrzeni lat. W opowieściach tych mogą się pojawić fantazje o indiańskich miejscach pochówku (fałszywy trop), o tajemniczym zakopanym zło (możliwe nawiązanie do obecności Gla'akiego, ale też zapowiedź zakopanego kryształu) oraz o duchach dezerterów z wojny secesyjnej, które można napotkać w nocy (tu pada nazwisko Josepha Turnera).

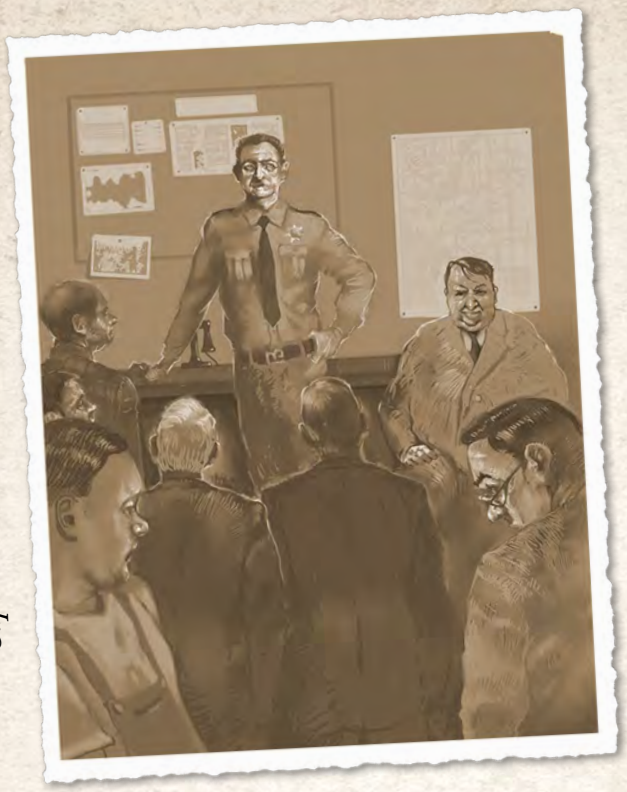
Zachęcamy, by Strażnik wykorzystał plotki do wplecenia subtelnych uwag o niebezpieczeństwach, jakie mogą czyhać na Badaczy. Gracze będą się zastanawiać, co ich czeka, a te aluzje pobudzą ich wyobraźnię. Zwracaj uwagę na wszelkie dyskusje między graczami. Czasami mogą wymyślić rzeczy znacznie bardziej przerażające od tych, które masz w scenariuszu! Zawsze bądź gotów włączyć ich pomysły do gry. Możesz też odpowiedzieć na słowa gracza głosem jakiegoś BN-a: „Co tam, synku? O duchach gadasz? A jam raz takiego widział, jak żem łowił ryby nad jeziorem…”.

Strażników zachęca się, by pozwolili Badaczom wysłuchać różnych plotek związanych z krnąbrną córką Stronga, jego sytuacją finansową i biznesową oraz tajemniczymi wydarzeniami dziejącymi się w lesie.

Do południa różne grupy poszukiwaczy zebrały się na głównym placu miasta. Szeryf kieruje poszczególne zespoły w stronę tych części lasu, w których mają podjąć poszukiwania. Założenie jest takie, by grupy stworzyły pętlę, która będzie się stopniowo zaciskała w miarę przemieszczania się w głąb lasu. Grupa Badaczy ma ruszyć północno-wschodnią drogą i iść nią aż za granicę miejsca, w którym ma powstać zbiornik.

Badacze jako jedni z pierwszych dostają informację, gdzie mają zacząć poszukiwania – w miejscu, w którym poprzedniej nocy miała miejsce strzelanina. Jest to świeżo oczyszczona polana o średnicy około stu metrów, położona na skraju lasu i stanowiąca część większego terenu przeznaczonego do wyrębu. Wydeptana ścieżka prowadzi od głównej drogi przez niewielkie pole na brzeg polany. Jest tu sporo niewysokich pieńków i kilka stert powalonych pni, otoczonych przez wysokie, gęsto rosnące drzewa. Na polanie widać ślady wydarzeń z poprzedniej nocy. Na ziemi poniewierają się gilzy ze strzelb i łuski po nabojach, na pniach drzew widać ślady po kulach, są też dwie plamy krwi w miejscach, gdzie padli trafieni policjanci. Poza tym panuje tu spokój i złowieszcza cisza. Stąd Badacze mają się udać na północny wschód.

Każdy, kto przeszuka okolicę, szybko odkryje ślady dwóch ludzi, którzy zbiegli do lasu. Są to tropy pozostawione przez Sidneya Harrisa i Eugene'a Claytona.



Gdy bohaterowie wyruszają ze skraju lasu, możesz zarządzić test Tropienia, by ustalić, w którą stronę ruszyli porywacze. Jeśli graczom nie udadzą się testy, postępy będą powolne i pełne niebezpieczeństw. Możesz zastosować niektóre z negatywnych konsekwencji wymienionych w sekcji Forsowanie testów umiejętności w lesie (patrz str. 401). Ostatecznie Badacze muszą odnaleźć ślady, bo inaczej przygoda się nie rozegra. Udane testy Tropienia powinny zapewniać graczom drobne korzyści, pozwalając im na przewidywanie ewentualnych utrudnień czy spotkań, a nie bycie nimi zaskakiwanymi.

DZIEŃ 1: SPOTKANIE Z MYŚLIWYMI

W ciągu pierwszych kilku godzin wędrówki przez las Badacze dostrzegają od czasu do czasu jedynie zwierzynę łowną biegnącą wśród drzew.

Jeśli nie zrobili tego wcześniej, poproś graczy, by opisali teraz, jak są ubrani ich Badacze. Jeśli żaden z nich nie podkreślił, że jego postać jest w kolorowym ubraniu, które sprawia, że wyraźnie się odcina od otoczenia, zarządź test **Nasłuchiwania**. Ci, którym się powiedzie, słyszą dobiegający od przodu trzask pękającej gałązki.

Każdy, kto zda test Nasłuchiwania, może też spróbować wykonać test **Spostrzegawczości**, by dostrzec dwie osoby ze strzelbami na ścieżce przed Badaczami. Ci, którym nie powiódł się test Nasłuchiwania, mogą spróbować trudnego testu Spostrzegawczości (potrzebują wyniku równego lub mniejszego niż połowa wartości umiejętności, by odnieść sukces). Ta para to mężczyzna i chłopiec, którzy niosą strzelby i mają plecaki.

Jeśli myśliwi nie zostaną zauważeni ani usłyszani, Badacze dopiero na odgłos wystrzałów zorientują się, że ktoś jest przed nimi. Jeśli któryś z Badaczy ma jaskrawe ubranie, nie będzie strzałów, ponieważ nie zostaną wzięci za potencjalną zwierzynę, a mężczyzna i chłopiec oznajmią swoją obecność w znacznie bardziej przyjazny sposób.

Jeśli Badacze dostrzegą myśliwych, zanim ci oddadzą strzały, będzie można nawiązać kontakt, machając lub krzycząc „hej!". W innym przypadku poproś Badaczy, by wykonali grupowy test **Szczęścia** (patrz **Szczęście**, str. 100). Jeśli test Szczęścia się nie powiedzie, będzie to oznaczało, że jeden z Badaczy zostanie omyłkowo wzięty za dzikie zwierzę i postrzelony przez myśliwych – otrzyma 1K3 obrażeń od rykoszetu. Takie obrażenia zazwyczaj oznaczają powierzchowną ranę, nic poważnego. Zauważ, że nie ma potrzeby testować trafienia –to był wypadek, a obrażenia są wynikiem nieudanego testu Szczęścia.

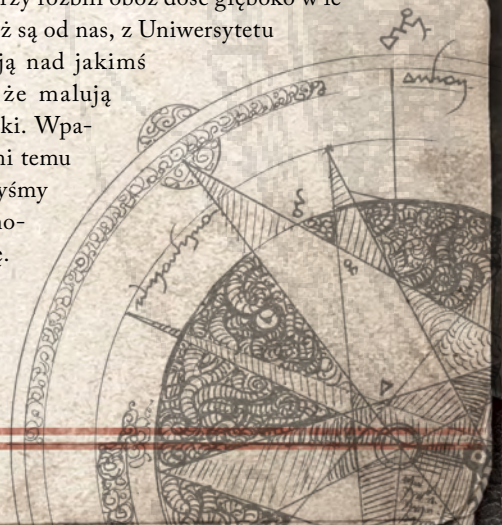
Krzyki Badaczy i ewentualna odpowiedź ogniem poskutkują krzykami „nie strzelać!" ze strony myśliwych, którzy będą cholernie przerażeni i pełni skruchy.

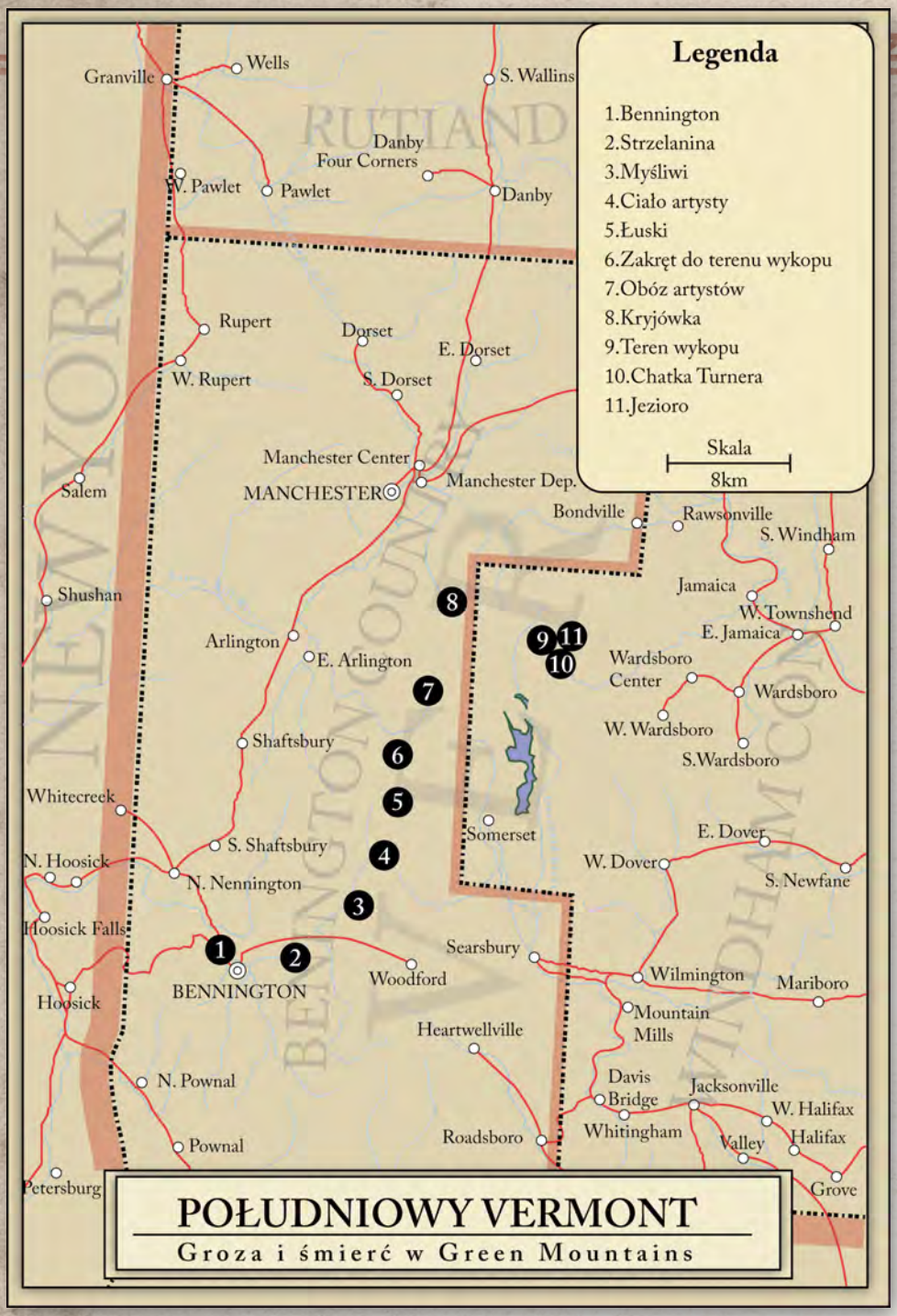
Myśliwi to Alistair Lawson i jego czternastoletni syn George. Wybrali się z Bostonu na wycieczkę ze swoimi sąsiadami, Brianem Hallem i jego dwunastoletnim synem Arthurem. Ojcowie chcieli nauczyć chłopców, jak się poluje. Napotkani myśliwi nie mają pojęcia o obławie i nie słyszeli nic dziwnego w okolicy, jeśli nie liczyć warkotu przejeżdżających czasem ciężarówek, zmierzających na północ, na teren wykopu zbiornika. Są tu dopiero trzy dni i nie zapuszczali się głęboko w las.

Brian i Arthur Hallowie weszli głębiej w las dwa dni temu i od tej pory słuch po nich zaginął. Lawsonowie trzymali się skraju lasu, wypatrując jeleni, a poza tym (jak dodaje cicho Alistair) George bał się w nocy, więc wrócili na skraj lasu.

Jeśli Badacze porozmawiają z George'em na temat jego lęków, odpowie, że zarówno on, jak i jego ojciec mieli koszmary. Nie pamięta o czym. Ani syn, ani ojciec nie chcą powiedzieć więcej, ale po naciskach Alistair zdradza, iż cały czas mu się śniło, że tonie.

Myśliwi mówią, że nie będą wchodzić w drogę poszukiwaczom, i proszą, by ci rozglądali się za Brianem i Arthurem. „Na pewno zauważycie Briana. Ma ten wielki stary kapelusz z Teksasu, który wziął ze sobą, żeby chronił go przed słońcem". Alistair wspomina również, że trafili na grupę artystów, którzy rozbili obóz dość głęboko w lesie. „Powiedzieli, że też są od nas, z Uniwersytetu Bostońskiego. Pracują nad jakimś zleceniem. Mówili, że malują dziką przyrodę i widoki. Wpadliśmy na nich dwa dni temu i powiedzieli, że gdybyśmy tamtędy wracali, to możemy zajrzeć na kawę. Wypatrujcie ich. Mam nadzieję, że nie wpakują się w jakieś kłopoty".





dla graczy: Senne Wezwania, str. 411). Jeśli zaznaczono tak w opisie pomocy dla graczy, należy wykonać test **Poczytalności** dla każdego Badacza dotkniętego tym Sennym Wezwaniem (i odjąć punkty Poczytalności zgodnie z instrukcją). Zapisz, którą pomoc dostał dany gracz. Zastanów się nad historią każdego z Badaczy i pomyśl, czy nie dałoby się jakoś wykorzystać tych informacji w ich snach.

Ten, kto nie będzie spał o północy, może wykonać test **Nasłuchiwania**. Jeśli mu się powiedzie, usłyszy w oddali cichy odgłos silnika ciężarówki, ale nie dostrzeże świateł. Innym razem może usłyszeć odgłosy wystrzałów, ale zbyt daleko, bo określić, z której strony dochodzą. Strzały oddał Eugene Clayton do jednego z nieumarłych sług (patrz **Dzień 2: Pierwszy porywacz**, na następnej stronie).

Jeśli Badacze postanowią ruszyć dalej po usłyszeniu strzałów w środku nocy, nakaż trudny test Kondycji. Ci, którym się on nie powiedzie, po prostu nie mogą iść dalej, ponieważ są zbyt wyczerpani. Badacze nie mają tej nocy wielkich szans na odnalezienie Eugene'a. Jeśli odejdą daleko, Strażnik może wybrać dla nich inne spotkanie: albo **Dzień 2: Ciało artysty** (patrz dalej), albo **Dzień 2: Ciężarówka** (patrz następna strona).

DZIEŃ 1: PIERWSZA NOC

Odnalezienie polany nadającej się na obóz jest stosunkowo łatwe tak blisko skraju lasu. Badacze mogą się bez przeszkód udać na spoczynek, ale Strażnik powinien zaznaczyć, że niebezpieczeństwo czai się wszędzie.

W związku ze zbliżającym się odkopaniem kryształu Gla'aki skupia uwagę na swoich obecnych sługach i nie stara się przekonać Badaczy, by zostali jego nowymi sługami. Jednak wszyscy w lesie czują zaburzenia psychiczne wywołane obecnością Gla'akiego, które objawiają się koszmarami sennymi.

Gdy nadejdzie noc, poproś o wykonanie testów **Mocy**. Ci, którzy przejdą test pomyślnie, będą mieli niezakłócony sen i nie odczują żadnych niedogodności. Ci, którym się on nie powiedzie, są podatni na Senne Wezwanie Gla'akiego i powinni dostać losowo wybrane Senne Wezwanie (patrz: **Pomoce**

DZIEŃ 2: WĘDRÓWKA PRZEZ LAS

Następnego dnia poszu kiwacze wchodzą w głąb lasu. Co dziwne, jest tu mniej śladów i odgłosów zwierząt.

DZIEŃ 2: CIAŁO ARTYSTY

Grupa wędruje przez las. Poproś o wykonanie testów **Tropienia** i **Spostrzegawczości**. Ci, którym powiedzie się test Spostrzegawczości, odkryją krwawe plamy na ścieżce. Ci, którym powiedzie się test Tropienia, zauważą ponadto, że liście są pogniecione, a gałązki połamane, co wskazuje na to, że niedawno przebiegł tędy ktoś ranny.

Jeśli Badacze postanowią iść tym śladem, odsuwają się od wybranej ścieżki, ale nie na tyle, by nie dało jej się później odnaleźć.

FORSOWANIE TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI W LESIE

Jeśli Badacze nie chcą się poddać po nieudanym teście, mogą próbować dalej. Pamiętaj, że to gracz musi wyjaśnić, co robi jego Badacz, a od ciebie jako Strażnika zależy decyzja, czy zgodzisz się na forsowany test.

Konsekwencje niepowodzenia w forsowanym teście powinny zależeć od sytuacji. Poniżej podano kilka propozycji konsekwencji, jakie czekają graczy, jeśli nie powiódł im się forsowany test w lesie.

- Badacze przez pomyłkę wpadają na samotnego niedźwiedzia czarnego (patrz **Niedźwiedź**, **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**, str. 386), który na ich widok wpada w szał. Po zadaniu Badaczom niewielkich obrażeń niedźwiedź ucieka.
- Inna grupa słyszy, jak Badacze mijają jej obóz, i zaczyna do nich strzelać, sądząc, że to porywacze. Ta sytuacja może wyglądać bardzo podobnie do **Spotkania z myśliwymi** (patrz str. 399).
- Badacze rozbijają obóz albo zatrzymują się na popas na polanie. W rzeczywistości jest to droga, którą jeździ ciężarówka (patrz **Dzień 2: Ciężarówka,** poniżej). Badacze mogą zasnąć i zostać zbudzeni na moment przed tym, gdy ciężarówka na nich najedzie. Nakaż test **Zręczności**, by oczyścić drogę ze sprzętu należącego do Badaczy.
- Zabłąkany sługa Gla'akiego szpieguje Badaczy i planuje napaść.
- Coś ważnego zostaje zgubione przez Badacza. Może oparta o drzewo i zapomniana strzelba.

Las jest pełen niebezpieczeństw. Badacz może się przewrócić, zostać ukąszony przez węża lub owada, nabawić się pęcherzy na stopach itp.

Niecały kilometr dalej na szlaku leży porzucony nóż myśliwski. Jest stary, zardzewiały i pokryty lepką, na wpół zaschniętą krwią. Kawałek dalej leży ciało jednego z artystów, który uciekł podczas napaści na ich obóz (patrz **Dzień 3: Obóz artystów**, str. 403). Widok zmaltretowanego ciała kosztuje utratę 0/1K3 punktów Poczytalności tych, którzy nie są przyzwyczajeni do widoku śmierci.

Przy ciele mężczyzny nie ma żadnych dokumentów, ale ogrodniczki, które ma na sobie, są poplamione farbą. W boku ma ranę (od noża), którą nieudolnie próbował obandażować. Zdane testy **Medycyny** albo **Pierwszej Pomocy** pozwolą ustalić, że wykrwawiał się powoli, zanim w końcu upadł.

Badacze powinni zadecydować, czy zamierzają iść po śladach zmarłego do miejsca, z którego wyruszył, czy wolą to zostawić na później, a teraz skupić się na pościgu za Harrisem.

Ci, którzy postanowią iść śladami zmarłego, muszą wykonać test Tropienia i spędzić resztę dnia na poszukiwaniu obozu artystów (patrz **Dzień 3: Obóz artystów**, str. 403). Od decyzji Strażnika zależy, czy Badaczy czekają pozostałe wydarzenia Dnia 2 (patrz **Dzień 2: Ciężarówka** i **Dzień 2: Pierwszy porywacz**), zanim dotrą do obozu.



Ciało artysty

DZIEŃ 2: CIĘŻARÓWKA

Grupa pościgowa trafia na ślady opon na ściółce leśnej. Jako że biegną one mniej więcej na północny wschód, udany test **Nawigacji** pozwoli ustalić, że ciężarówka kierowała się na północ od Somerset. Wszyscy, którzy wiedzą cokolwiek o tej okolicy, zdają sobie sprawę z tego, że nie ma tam nic poza drzewami i niedużym jeziorem.

Niewiele później grupa słyszy w oddali odgłos silnika (możliwe, że tego samego pojazdu, który poprzedniej nocy słyszał Badacz na czatach). Kierowcą ciężarówki jest James Stanton. To jeden z inżynierów z grupy badawczej Stronga, który niedawno stał się sługą Gla'akiego. Wciąż wygląda jak człowiek, ale ma w piersi potworną ranę (po jednym z kolców Gla'akiego), którą ukrył pod płaszczem. Jest trochę otumaniony i niemiły dla każdego, kto blokuje mu drogę. Patrzy ponuro i żąda zejścia z jego trasy. Nie ukazuj go jako bezmózgiego zombie, ale pamiętaj, że powinien być oziębły i pozbawiony emocji.

Stanton zaprotestuje przeciwko przeszukaniu ciężarówki przez Badaczy, ale nie będzie próbował ich zatrzymywać. W środku nie ma zbiegów, tylko kilka skrzynek dynamitu. Kierowca wyjaśnia, że jest członkiem geologicznej grupy badawczej, kierowanej przez Carla White'a, a zorganizowanej przez pana Stronga.

Stanton twierdzi, że nie wie nic o porwaniu, ale zaciekawia go informacja, że w okolicach ich obozu mogą być ludzie, więc zamierza ich wypatrywać. Nie zabierze Badaczy do wykopu/obozu, ale powie, że można ich odwiedzić. „Po prostu idźcie tą drogą i w końcu tam dotrzecie". Jeśli się go nie zatrzyma, odjedzie.

DZIEŃ 2: PIERWSZY PORYWACZ

Niedługo przed zachodem słońca zarządź wykonanie trudnego testu **Spostrzegawczości**. Ci, którym się powiedzie, zauważą błysk światła odbijającego się od lunety na karabinie Eugene'a Claytona, ukrytego na szczycie wzgórza. Grupowy test **Szczęścia** określi, czy Eugene spostrzegł zbliżających się Badaczy.

Jeśli tak, strzeli im nad głowami, by ich wystraszyć. Zostaną mu tylko trzy strzały, ponieważ resztę amunicji zużył poprzedniej nocy, gdy starał się odstraszyć nieumarłego sługę. Sprawdź profil Eugene'a w części **Bohaterowie niezależni** (str. 409). Jeśli ich nie zauważył, Badacze mogą wykonać test **Ukrywania**, by spróbować go dopaść.

Badacze mogą się bez trudu skryć, gdy usłyszą strzał ostrzegawczy, ale żeby dostać się do porywacza i nie zostać postrzelonym, trzeba zdać test **Ukrywania**. Porażka oznacza, że Badacz jest na widoku i może się stać celem. Każdy Badacz, który zdecyduje się uciec z tej okolicy, nie będzie celem dla Eugene'a.

Badacze, którzy zostaną przyłapani na otwartej przestrzeni podczas próby zaatakowania Eugene'a, nie pozostawią mu wyboru – będzie próbował ich zastrzelić. Biorąc jednak pod uwagę, że jest poważnie ranny, ponieważ został postrzelony dwa dni temu przez policję, wszystkie jego testy w walce są wykonywane z dodatkową kością karną (patrz str. 102).

Jeśli Badacze zdołają podejść dość blisko albo Eugene'owi wyczerpie się amunicja, spróbuje uciec, zamiast stawić im czoło. Może dojść do pościgu, ale z powodu obrażeń rzuty Eugene'a muszą być wykonywane z kością karną (patrz **Rozdział 7: Pościgi**). Jeśli ucieknie, Strażnik musi zadecydować, kiedy się znowu pojawi. Badacze mogą się znów na niego natknąć w dowolnym momencie: albo podążając jego śladem i dopadając go (po udanym teście **Tropienia**), gdy będzie wyczerpany po ucieczce, albo podczas późniejszych wydarzeń, gdy będzie się kierował do kryjówki.

Jeśli zostanie złapany albo zapędzony w kozi róg, Eugene się podda, żądając, by grupa poszukiwawcza zabrała go z powrotem do miasta, aby udzielono mu pomocy medycznej. Eugene ma gorączkę, jest ranny (oberwał z policyjnej strzelby) i twierdzi, że ma majaki – upiera się, że strzelił do kogoś, kogo widział poprzedniej nocy, i zapewnia, że trafił, ale ten ktoś po prostu sobie poszedł!

Eugene powie wszystko, byle porwanie (i wszystkie inne przestępstwa, o które jest oskarżany) przypisano Harrisowi, twierdząc, że został do tego zmuszony. Zapytany o Jane Strong, odpowie, że kiedy ostatnim razem ją widział, przed strzelaniną, była zadbana i zdrowa. Udzieli wskazówek, jak dojść do kryjówki, w której jest przetrzymywana.

Badacze mogą skorzystać ze wskazówek Eugene'a albo wrócić na ślad Harrisa.

DZIEŃ 2: DRUGA NOC

Badacze dotarli w głąb lasu i są teraz zdecydowanie bliżej miejsca, gdzie panuje Gla'aki, a jego nieludzkie myśli snują się po wiatrach snów.

POŚCIG ZA PORYWACZEM W LESIE

Wszystkie lokacje składające się na ten pościg są związane z lasem, na przykład:

- Stromy, błotnisty stok, wymagający testu **Wspinaczki**.
- Strumień, wymagający testu **Skakania**.
- Teren gęsto zarośnięty młodymi drzewami, wymagający testu **ZR**, by szybko między nimi biec.

Jeśli Eugene zdoła się wysforować o trzy lokacje, możesz nakazać test **Spostrzegawczości**, by utrzymać go w zasięgu wzroku, lub test **Tropienia**, by znaleźć jego trop.

Wszyscy Badacze odczują tym razem Senne Wezwanie (bez względu na to, czy poprzedniej nocy mieli z nim do czynienia). Każdy Badacz wybiera losowe Senne Wezwanie (patrz **Pomoce dla graczy: Senne Wezwania,** str. 411), z wyjątkiem „Niespokojnej nocy". Strażnik powinien poprosić o wykonanie testów **Poczytalności** do odpowiednich snów (i odjęcie PP zgodnie z instrukcjami zawartymi w pomocach).

Poproś tych, którzy stoją na straży, by wykonali ekstremalny test **Spostrzegawczości** (co wymaga od gracza, by wyrzucił na kościach wynik równy lub mniejszy niż ⅕ wartości umiejętności). Jeśli test się nie powiedzie, dany Badacz odczuje tylko, że jest obserwowany. Ci, którzy pomyślnie przejdą test, zauważają coś poruszającego się w ciemnościach.

Obserwator w ciemnościach to jeden z nieumarłych sług Gla'akiego (Louis – jeden z gangu Turnera, patrz **Bohaterowie niezależni**, str. 409), który patroluje lasy po tym, jak inni słudzy zostali ostrzeżeni, że po puszczy kręci się wielu ludzi, mogących zagrozić ich misji. Jeśli zostawi się go samemu sobie, Louis chyłkiem zawróci w stronę wykopu, by zdać raport Turnerowi. Jeżeli będzie śledzony, nieumarły potwór wykona szybki atak, mający na celu wywołanie jak największego zamieszania, i spróbuje zniknąć w lesie.

Jeśli zostanie otoczony, nie będzie ryzykował walki na śmierć i życie, ale zaczeka na cios, który będzie na tyle potężny, by wydawało się, że został zabity. Jako że jest chodzącym trupem, na pewno mu się to uda. Jeśli zostawi się go samego albo nie będzie się zwracało na niego uwagi, Louis ucieknie w ciemność.

O północy wszystkich obudzi odgłos wybuchu docierający gdzieś z północnego kierunku. To grupa badawcza wysadza skały wokół kryształowego monolitu. Chociaż huk szybko ucichnie, jeszcze przez kilka chwil będzie widać bladoniebieską poświatę, odbijającą się od podstawy chmur.

Niedługo później rozlega się jakiś szelest (test **Nasłuchiwania**, by wcześniej dosłyszeć hałas) i druga grupa poszukiwawcza wyłania się z ciemności. Mają już dość tego lasu i koszmarów – aczkolwiek jeśli się ich nie przyciśnie, będą twierdzić, że są po prostu zmęczeni i chorzy po tym, jak zjedli popsute mięso (test **Psychologii** wskaże, że kłamią). Wracają do miasta.



Obrazy znalezione w obozie artystów

DZIEŃ 3: WĘDRÓWKA PRZEZ LAS

Badacze są w pobliżu jeziora, w związku z czym zaczynają odczuwać i dostrzegać efekty Sennego Wezwania Gla'akiego. Korony drzew splatają się coraz gęściej, więc Badacze wędrują w półmroku, wśród drzew, które wydają się powykręcane z bólu, a kolor poszycia jest nienaturalnie blady i niezdrowo żółty. Zarządź test **Nasłuchiwania**, a bohaterowie, którym się powiedzie, uświadomią sobie, że nie słyszą w ogóle żadnych zwierząt (test **Poczytalności**, utrata 0/1 PP).

DZIEŃ 3: OBÓZ ARTYSTÓW

Obóz artystów znajduje się niedaleko trasy, którą na miejsce wykopu jeżdżą ciężarówki. Ogień dawno wygasł, a namioty są połamane. Widać też ślady walki. Turner i jego gang przyszli w środku nocy i zabrali artystów nad jezioro, by złożyć ich w ofierze swojemu bogu (zamienili ich w nowych sługów, patrz **Dzień 3: Jezioro**, str. 406).

Jeden z sześciu artystów, którzy byli w obozie, zdołał uciec, ale został ciężko ranny. To właśnie jego zwłoki znaleźli wcześniej Badacze (patrz **Dzień 2: Ciało artysty**, str. 400).

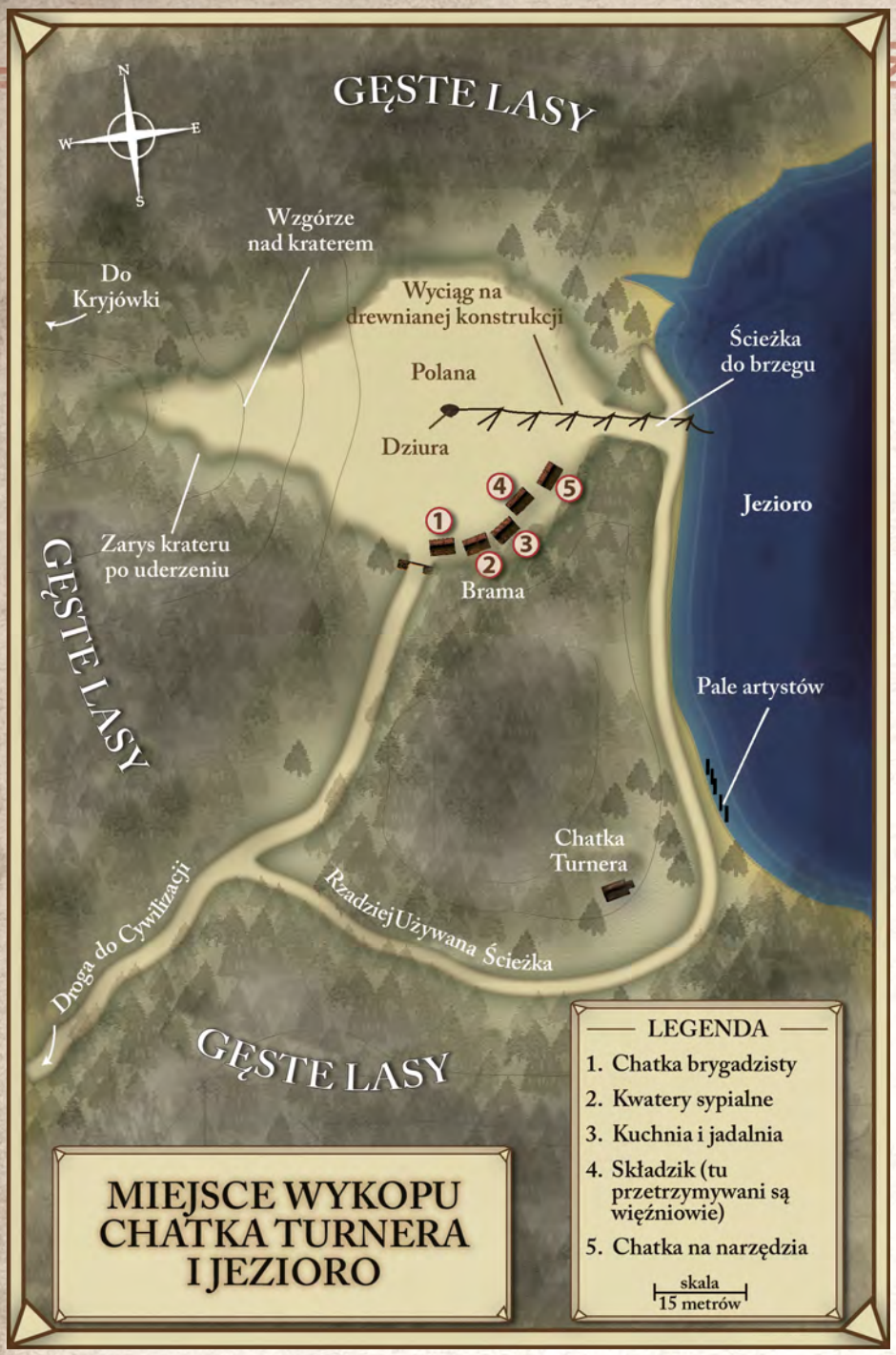
Są tu cztery namioty sypialne. Wygląda na to, że w dwóch z nich mieszkali razem kobieta i mężczyzna, a w pozostałych dwóch pojedyncze osoby. Są też dwa inne, większe namioty. W jednym z nich najwyraźniej gotowano, chociaż palenisko już dawno wygasło. Ostatni namiot, też sporych rozmiarów, stanowił zapewne pracownię malarską. Sztalugi leżą połamane, farba i pędzle są zniszczone, a na ziemi walają się płótna.

W czasie przeszukiwania namiotów sypialnych można znaleźć notes, różne bloki rysunkowe i niedokończone obrazy olejne. Ponadto test **Spostrzegawczości** pozwala znaleźć w krzakach nieopodal porzuconą strzelbę i teksański kapelusz, a obok nich ślady ciągnięcia, kierujące się na północ (w stronę wykopu). To powinno przypomnieć Badaczom o tym, co powiedział im na odchodnym Alistair Lawson o Brianie Hallu (patrz **Dzień 1: Spotkanie z myśliwymi**, str. 399).

Z zawartości notesu wynika, że artyści są z Bostonu i przyjechali tu w ramach pleneru podczas kursu malarstwa. Ostatnie wpisy dotyczą przerażających koszmarów (niepokojąco podobnych do tych, które nawiedzają Badaczy), a także spotkania z Brianem i Arthurem Hallami, którzy twierdzili, że także nawiedzały ich te sny.

Bloki rysunkowe i płótna ukazują najczęściej widoki i sceny z lasu:

- Sowa na gałęzi, wpatrująca się w ciemność.
- Jeleń spoglądający zza drzew w pustym lesie.
- Księżyc oświetlający drzewa.
- Ścieżka biegnąca wśród drzew. Ziemia jest pokryta zeschłymi, żółtymi liśćmi [SEN].
- Zrujnowana stara chata, z otwartymi drzwiami i ciemną postacią w środku [SEN].
- Postać widziana z tyłu, spoglądająca na ciemne wody, podczas gdy z jeziora unosi się coś potwornego [SEN].



Jeśli któryś Badacz doświadczył już czegoś podobnego do tego, co jest na obrazach ukazujących sny, jego gracz musi wykonać test **Poczytalności**, tracąc tyle samo punktów, ile podane jest przy śnie. Zastosuj tu zasadę ograniczania kumulacji strat pochodzących z jednego źródła. Oznacza to, że jeśli strata Poczytalności za dany sen wynosi 1K6, to maksimum punktów, jakie można stracić z powodu tego snu i późniejszego ujrzenia obrazu, wynosi 6 punktów Poczytalności.

Badacze mogą podążyć za Eugene'em albo śladami Harrisa. Mogą się też zdecydować podążyć w stronę jeziora, śladem tych, którzy zaatakowali artystów.

DZIEŃ 3: KRYJÓWKA

Na polanie stoi stara chata. Drzwi są zamknięte i nie widać żadnego ruchu.

Kiedy Badacze wchodzą na polanę, wyczuwają zapach śmierci. Smród bije od ociekającego krwią drzewa. W połowie wysokości pnia wisi przebity gałęzią Christopher Dobbs – członek gangu, który został, aby pilnować dziewczyny. Poproś o wykonanie testu **Poczytalności**, z 0/1K4 PP straty z powodu okropnego sposobu zadania śmierci.

W ścianach chatki widać liczne dziury po kulach. Jeśli dobrze się przyjrzeć, okazuje się, że strzelano ze środka.

Badacze, zaskoczeni widokiem ciała, najprawdopodobniej nie zauważą, że w domku znajduje się wciąż żywy Harris. Kiedy usłyszy Badaczy, zacznie strzelać ze strzelby (weź pod uwagę, że obrażenia ze strzelby zmniejszają się wraz z odległością, a ataki nie powodują przebicia). Krzyczy: „Oddajcie ją albo wynoście się do diabła!". Szaleje z powodu Sennego Wezwania Gla'akiego i całonocnej walki z nieumarłymi sługami. Jeśli Badacze go nie obezwładnią albo nie uspokoją (ekstremalny test **Perswazji**, **Uroku Osobistego** albo **Zastraszania**), będzie strzelał dalej, sądząc, że Badacze to kolejne potwory, które chcą go dopaść.

Jeżeli Badaczom uda się nad nim zapanować, wyjaśni, że dziewczyny tu nie ma. Poprzedniego wieczoru znalazł Dobbsa martwego, a nocą został zaatakowany (przez sługi). Kiedy to wyzna, dostanie ataku histerii.

DZIEŃ 3: CHATKA TURNERA

Wracając na drogę w lesie, grupa poszukiwawcza odkrywa, że droga się rozwidla. Jedna odnoga wygląda na niedawno używaną, natomiast druga już nie. Na ziemi leżą świeżo opadłe liście, co nie powinno mieć miejsca aż do jesieni. Badacze, którzy otrzymali Senne Wezwanie „Ścieżka przez las", rozpoznają tę mniej używaną drogę jako część ścieżki z ich snu (test **Poczytalności**, strata 0/1 PP). Jeśli zdecydują się iść niedawno używaną drogą, przejdź do **Dzień 3: Teren wykopu** (patrz str. 406).

Jeżeli pójdą drugą, mniej używaną drogą, dotrą na polanę po lewej stronie, gdzie stoi druga, starsza chata – dom Turnera. Tę rozpozna każdy, kto dostał Senne Wezwanie „Chata w ciemnościach", ponieważ jest to chata z tego snu (test **Poczytalności**, strata 1/1K6 PP, gdy do Badacza powraca strach wywołany przez koszmar). Droga prowadzi dalej wzdłuż jeziora (patrz **Dzień 3: Jezioro**, str. 406).



Oto co Badacze znaleźli w chatce Turnera

W środku chaty na kołkach wiszą mundury i czapki Armii Unii z wojny secesyjnej, na stole leżą poplamione krwią noże, a z haków pod sufitem zwisają dawno zabite zwierzęta. Nie widać śladów gotowania. W kącie stoi stary karabin z czasów wojny secesyjnej. Nikt o niego nie dbał. Jest zardzewiały i ma zacięty zamek.

Test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć bladoniebieskie światło przesączające się między szparami w podłodze. Jest tam klapa, a pod nią wykopana w ziemi piwniczka. Bladoniebieskie światło emanuje z pięciu niebieskich sarkofagów, których nieumarli słudzy używają do snu w ciągu dnia, kryjąc się przed groźnym dla nich światłem słonecznym (mogą się też schować gdzie indziej, ale wolą sarkofagi). Te sarkofagi to dar od ich boga. W ciągu dnia dwaj członkowie gangu Turnera (August i Jacob) leżą w swoich sarkofagach. W pozostałych znajduje się tylko kilka przedmiotów:

- Drobiazgi należące do członków gangu Turnera, jeszcze z czasów wojny secesyjnej: medaliony z obrazkami ukochanych, teraz już dawno zmarłych; pierścienie i inna biżuteria z tego samego okresu.
- Jeden z kolców Gla'akiego. To lśniący, metalowy i ostry szpikulec, który zdaje się ułamany na końcu i jest wydrążony w środku. Żadne testy Nauki nie pomogą w ustaleniu, co to za metal. Metal ten nie pochodzi z Ziemi (test **Poczytalności**, strata 0/1 PP dla tych, którzy wykonali test **Nauki** (**Chemia** albo **Biologia**).
- Pamiętnik z nazwiskiem Josepha Turnera na stronie tytułowej, zawierający szczegóły z jego życia. Większość to niestaranne pismo odręczne i zajmie trochę czasu, nim uda się je odszyfrować. Jednak przeglądając zeszyt, Badacze są się w stanie zorientować w wydarzeniach dzięki temu, że niektóre linijki są czytelniejsze.
- Widoczne są niewielkie ślady zielonego, przypominającego proszek pyłu, który opadł z leżących w sarkofagu sług. Test **Nauki** (**Biologia** albo **Botanika**) nie pozwoli ustalić, czym dokładnie jest ta substancja, poza tym, że to jakiś rodzaj grzyba lub pleśni.

SZE

Zachęca się Strażnika, by dla stworzenia odpowiedniej atmosfery opowiedział, co zawiera pamiętnik. Nie zamieszczamy tu pomocy dla graczy, pozwalając Strażnikowi zadecydować, ile informacji otrzymają Badacze na temat wydarzeń, które doprowadziły gang Turnera do przemiany w nieumarłe sługi – ujawnij tyle, ile uważasz za stosowne. Tylko ostatni, najważniejszy wpis z pamiętnika, przedstawiony poniżej, należy przeczytać Badaczom na głos.

Nasza wędrówka wreszcie dobiegła końca. Uciekliśmy z wojska, by zachować życie i zacząć na nowo w Kanadzie, ale zamiast tego znaleźliśmy to, czego pragniemy, na brzegu czarnego jeziora na północ od Somerset. To przywołało nas, obiecując wieczne życie. Przywołało nas przez nasze sny. To jest tutaj, a zarazem nie tutaj. Jest uwięzione w kryształowym więzieniu, z którego pragnie się uwolnić. Przybyło tu wiele wieków temu na komecie, która się rozpadła i rozsypała po świecie. Jeden z jej kawałków upadł tutaj, z częścią kryształu, która to więzi. Jeśli pomożemy mu odnaleźć kryształ i dostarczymy go do jeziora, nasz dobroczyńca zniszczy go, osłabiając moc więzienia, które go krępuje. Pewnego dnia powróci między gwiazdy, a my będziemy się pławić w wiecznej wdzięczności i mocy. To jedyny prawdziwy Bóg, prawdziwy pan życia i śmierci. Idziemy przyłączyć się do niego w czarnych wodach jeziora. Idziemy teraz, by stać się nieśmiertelnymi dzięki naszemu nowemu Bogu. Gla'aki, niech stanie się twoja wola.

W nocy sarkofagi są uchylone i puste, ponieważ wszyscy słudzy są na terenie wykopu.

Jeśli August i Jacob są w sarkofagach, gdy te zostaną odnalezione, wychodzą i starają się przekonać Badaczy do swojej sprawy. Unikają walki, ponieważ w ciągu dnia są osłabieni, za to podkreślają zalety wiecznego życia, które ich czeka. Nieumarli słudzy Glaakiego nie są bezmyślni. Są przebiegli i starają się skusić Badaczy, by poszli nad jezioro, gdy się ściemni.

Jeżeli Badacze zaczną walczyć albo spróbują odejść, August i Jacob będą atakować, starając się obezwładnić Badaczy, po czym spróbują umieścić ich w pustych sarkofagach. Uwięzieni w nich Badacze będą czekać do nastania nocy, kiedy to zostaną zabrani nad jezioro w celu nawrócenia. Kiedy słudzy umieszczą więźniów w sarkofagach, wracają do swoich miejsc spoczynku, by zaczekać do nocy.

Chociaż tylko trzy sarkofagi są puste, to jest w nich mnóstwo miejsca dla Badaczy, ponieważ w każdym zmieszczą się dwie osoby. Podczas uwięzienia wnętrze sarkofagów rozświetla słabe niebieskie światło. Wieko przylega ściśle, nie tylko za sprawą swojego ciężaru, ale też magicznych właściwości, które nadał mu Glaaki. Aby otworzyć sarkofag, trzeba wykonać trudny test **S** albo **Mocy**, w zależności od tego, która cecha ma niższą wartość. Jeśli się powiedzie, wieko można otworzyć od wewnątrz lub od zewnątrz. Jeśli rzut jest forsowany, proponujemy, by konsekwencją porażki było omdlenie bohatera lub senna wizja zesłana przez Gla'akiego.

Jako że w ciągu dnia August i Jacob nie opuszczą chaty, nie będą też ścigali Badaczy, jeśli ci przekroczą próg domostwa, by uciec. Zaczekają na zapadnięcie ciemności i dopiero wtedy rozpoczną pościg.

DZIEŃ 3: JEZIORO

Wędrując dalej starszą ścieżką, dochodzi się do brzegu czarnego, nieruchomego jeziora, które Badacze widzieli w snach. To tutaj pozostała piątka ocalałych artystów została przywiązana do pali wbitych jakieś pięć metrów od brzegu jeziora. Wieczorem drugiego dnia zostali tu przyprowadzeni i złożeni w ofierze Gla'akiemu, który wynurzył się z jeziora i przebił pierś każdego z artystów 60-centymetrowym metalicznym kolcem. Nieszczęśni malarze są pokryci krwią i wnętrznościami. Poproś o wykonanie testu **Poczytalności**, ze stratą 1/1K6 PP. Wszyscy artyści powinni być już martwi, ale jeśli któryś z Badaczy podejdzie bliżej, zauważy, że wciąż się ruszają – co wymaga wykonania kolejnego testu **Poczytalności**, ze stratą 1/1K4 PP. Mimo że ich umysły są złamane ostatnimi doświadczeniami, artyści opowiedzą swoją historię, jeśli Badacze ich odwiążą. Przeczytaj na głos albo opowiedz własnymi słowami:

– Zabrali nas nocą z naszego obozu… Chodzące trupy… Zabrali nas na teren wykopu, gdzie przetrzymują innych. Tam jest chłopiec, mężczyzna i dziewczyna. Jeden z nas uciekł… Umarli próbują coś wyciągnąć z dziury. Używają narzędzi i dynamitu. W wodzie jest coś potwornego. Jest w nas, rozprzestrzenia się jak choroba. Czuję, jak wypala mi duszę. ZABIJCIE NAS! WYCIĄGNIJCIE KOLCE! BŁAGAM!

Wyciągnięcie kolców z piersi artystów uwalnia ich od bólu i umierają z krzykiem, który może zwrócić czyjąś uwagę. Zarządź grupowy test **Szczęścia**. Porażka oznacza, że z pobliskiego terenu wykopu przyjdą na zwiady James Stanton i Dean Walters.

Jeśli Badacze zostaną, by zobaczyć, co się wydarzy, muszą wykonać testy **Ukrywania**, by uniknąć odkrycia. Jeżeli nieumarli słudzy zobaczą Badaczy, będą próbować ich obezwładnić i zaciągnąć do chatki (patrz **Pojmanie Badaczy**, str. 407). Jeśli Badacze wyciągnęli kolce z któregokolwiek z pojmanych, słudzy niedbale wyrzucą trupy i przywiążą schwytanych Badaczy do wolnych słupów. Aby się wydostać z tych pęt, trzeba wykonać trudny test **S** lub **ZR**. Jeżeli test się nie powiedzie, gracz może forsować rzut. Pamiętaj, że gracz musi uzasadnić forsowanie rzutu. Jedną z konsekwencji porażki może być to, że Badacz rozhuśta słup tak bardzo, że ten się przewróci, a Badacz wyląduje twarzą w wodzie. Albo też straci przytomność i ocknie się w nocy, gdy pojawi się Gla'aki.

Jeśli po zapadnięciu zmroku Badacze wciąż będą przywiązani, Turner i jego gang przyjdą nad jezioro, by wezwać Gla'akiego i zaproponują mu przemianę Badaczy w nieumarłych służących. Jeśli któryś z artystów nie został uwolniony przez Badaczy, to o północy zostanie wskrzeszony jako nieumarły sługa.

DZIEŃ 3: TEREN WYKOPU

To, jak rozwinie się ta scena, zależy od działań Badaczy. Czy wejdą na oślep na teren wykopu, czy też wybiorą ostrożniejsze podejście (patrz **Ostrożniejsze podejście**, str. 408)?

Próba wejścia na oślep

Idąc drogą, Badacze usłyszą przed sobą odgłosy pracy. Mijając zakręt, napotkają jednego z nieumarłych sług z grupy badawczej, Richarda Gibsona, stojącego przy drewnianej bramie zagradzającej drogę. Droga skręca dalej, aż znika z oczu, ale Badacze są w stanie dostrzec kilka chatek i wycinkę, z której dobiegają odgłosy pracujących maszyn.

Jeśli Badacze nie będą wrogo nastawieni, to Richard okaże się zaskakująco kulturalny i otwarty, aczkolwiek nie pozwoli im wejść na teren budowy. Pamiętaj, że chociaż Richard jest nieumarłym, wciąż wygląda jak człowiek – jest stosunkowo świeżym sługą. Wyjaśni, że to teren prac, gdzie przeprowadza się roboty strzelnicze, a co za tym idzie jest to miejsce niebezpieczne dla osób postronnych. Badacze mogą spróbować testu **Gadaniny**, **Perswazji**, **Uroku Osobistego** albo **Zastraszania**. Porażka oznacza, że zostają odesłani. Jeśli będą forsować rzut i im się nie powiedzie, tracą czas, a do tego pojawia się drugi nieumarły sługa, co może prowadzić do konfrontacji. Sukces oznacza, że Richard zabierze ich do Carla White'a, brygadzisty na budowie.



– ZABIJCIE NAS! WYCIĄGNIJCIE KOLCE! BŁAGAM!

Na terenie wykopu

Teren wykopu obejmuje pięć tymczasowych chatek na skraju polany. Na środku polany znajduje się krater po wybuchu, prowadzący do dziury, w której jest kryształ.

James Staton, Dean Walters i Carl White chodzą między dziurą a najdalszą chatką, skąd biorą liny i narzędzia, niezbędne, by wyciągnąć kryształ na powierzchnię. W nocy towarzyszą im Turner i jego gang.

Pierwsza chatka to biuro brygadzisty. Są tu rozłożone geologiczne mapy lasów, na których pozaznaczano wiele miejsc (potencjalne miejsca występowania złóż minerałów), a także podstawowy sprzęt laboratoryjny. Jeśli Badacze zdołają przejrzeć papiery, odkryją, że znaleziono pewne złoża mineralne, które nie poddają się analizie, a zespół miał za zadanie wykopać je z terenu zlewni, by nie dopuścić do potencjalnego skażenia wody w zbiorniku.

Druga z pięciu chatek to kwatery sypialne i są tam tylko podstawowe przedmioty, które członkowie zespołu zabrali ze sobą na wyprawę.

W trzeciej znajdują się kuchnia i jadalnia (ostatnio nieużywane).

W czwartej okna są zabite deskami i jest po prostu oznaczona jako „składzik". W tej chatce przetrzymuje się więźniów.

W piątej, na samym końcu, oznaczonej jako „szopa na narzędzia", znajduje się sprzęt do wiercenia i inne narzędzia, jak na przykład dynamit.

Wyjaśnienia Carla i uwięzienie

Jeśli Badaczom uda się wejść na teren, mogą zostać przedstawieni Carlowi White'owi, który na początku jest całkiem miły i proponuje, by Badacze weszli do jego biura. Jako że zarówno on, jak i jego towarzysze dopiero niedawno zostali zamienieni w sługi Gla'akiego, nie grozi im niebezpieczeństwo ze strony słońca, ale w gorący letni dzień przyjemniej jest rozmawiać w cieniu.

Carl zamierza przedstawić Badaczom okrojoną wersję tego, czym zajmuje się jego zespół. Wyjaśnia (szczerze), że zostali wysłani do lasu w celu przeprowadzenia badań geologicznych. Nie mówi, że szukają złóż mineralnych, które mogłyby skazić wodę. Stwierdza, że znaleźli dowód na to, że może się tu znajdować złoże platyny i stąd te wybuchy. Jeszcze nic nie znaleźli, ale mają nadzieję, że niedługo się to zmieni.

Jeśli Badacze nie będą zadowoleni z jego odpowiedzi, Carl zaproponuje, że oprowadzi ich po terenie budowy, ale nie pokaże im wnętrza wykopu i kryształowego monolitu, który próbują uwolnić. To wszystko podstęp, który ma zwabić Badaczy w pułapkę.

Pojmanie Badaczy

Carl zaprowadzi w końcu Badaczy do czwartej chatki, a pozostali słudzy mimochodem zbliżają się do grupy, by pomóc mu w ich pojmaniu. Carl zaprosi poszukiwaczy do środka, aby pokazać im próbki odkrytych minerałów.

We wnętrzu jest ciemno, ale gdy otworzy się drzwi, światła jest dosyć, aby dostrzec, co jest w środku. Carl zaprasza Badaczy do drugiego pokoju, gdzie znajdują się związani więźniowie



Teren wykopu

(Jane Strong, Brian i Arthur Hallowie). W tym momencie słudzy zatrzaskują drzwi, by odciąć dopływ światła (oni doskonale widzą po ciemku), i napadają na Badaczy, próbując ich obezwładnić i schwytać.

Turner, Vincent i Louis (jeśli wcześniej nie został odesłany) znajdują się w pokoju obok, ukryci przed słońcem, i przyjdą z pomocą na odgłosy walki. Turner może użyć **zaklęcia Dominacji** (patrz str. 271), aby się upewnić, że Badacze zostaną związani bez problemu.

Tak czy inaczej, sprawa wyszła na jaw i słudzy nie mogą już ich wypuścić. Badacze, jeśli zostaną pokonani, będą zamknięci w ciemnej chacie aż do zachodu słońca, kiedy zostaną zabrani nad jezioro, by zostać niewolnikami boga Turnera.

Inni więźniowie i ich strażnicy

Jeśli Badacze zostaną złapani, mogą rozmawiać z innymi więźniami:

Jane: W środku nocy została zabrana z kryjówki, w której przetrzymywali ją ludzie Harrisa. „Martwi ludzie" weszli i zabili jej porywacza, nabijając go na drzewo.

Brian i Arthur: Kierowali się do wyjścia z lasu, gdy natknęli się na artystów i postanowili zostać u nich na noc. Zobaczyli obrazy i uświadomili sobie, że wszyscy mają takie same sny. Brian jest wstrząśnięty i zdezorientowany. Słyszał rozmowę ich porywaczy. Jeden zapowiedział mu, że „stanie się jednością z ich nowym bogiem". Zabrali artystów i ci już nie wrócili. Arthur, chłopiec, tylko płacze i kołysze się w przód i w tył.

Słudzy stoją na czatach i mogą się pojawić, kiedy tylko Strażnik uzna to za stosowne. Jeśli to tylko możliwe, nie chcą skrzywdzić swoich więźniów przed zapadnięciem nocy.



Kryształ

Ucieczka

Jeśli Badacze zostaną uwięzieni, ich więzy będą mocne. Trochę potrwa, zanim zdołają się uwolnić. Mogą wykonać trudny test **ZR** – zarówno, gdy próbują się sami wyzwolić, jak i wtedy, gdy pomagają innym. Ten test można forsować, a porażka będzie oznaczała zwrócenie uwagi sług.

Wszystko, co zostanie powiedziane głośniej niż szeptem, usłyszą słudzy z pokoju obok. Jeśli usłyszą coś podejrzanego, będą interweniować. Udany test **Ukrywania** pozwoli Badaczom (kiedy już się uwolnią z więzów) podejść po cichu do drzwi. Te prowadzą do głównego pokoju, gdzie znajdują się słudzy.

Ostatecznie, to jak sytuacja się rozwinie dalej, zależy od Strażnika. Należy pamiętać, która była godzina, gdy Badacze weszli do chaty, i jak dużo czasu zostało do zachodu słońca – uwzględniając czas niezbędny na uwolnienie się z więzów. Następnie pozostaje kwestia Turnera i jego gangu w pokoju obok. Jeśli odkryją, że więźniowie się uwolnili, nie będą się wahali użyć wobec nich siły. Jeżeli Badacze uwolnią się w ciągu dnia, tylko Carl i jego grupa badawcza będą próbowali ich powstrzymać, ponieważ Turner i jego ludzie nie mogą wychodzić na światło dzienne. Ucieczka z terenu wykopu oznacza pościg i walkę na śmierć i życie, ponieważ nieumarli słudzy nie mogą teraz, gdy są tak blisko realizacji swojego celu, ryzykować, że świadkowie uciekną.

Jeśli Badaczom nie uda się uciec, zostają zabrani nad jezioro, by po zapadnięciu nocy stać się nieumarłymi sługami (patrz **Dzień 3: Jezioro**, str. 406).

Ostrożniejsze podejście

Rozsądni Badacze mogą najpierw obserwować przez jakiś czas teren wykopu, by zorientować się, co tam się dzieje. Przez resztę dnia zobaczą, jak nieumarli słudzy (poza Turnerem i jego ludźmi – ci zaczekają do zmroku w chacie) kręcą się pracowicie po terenie, nosząc narzędzia i liny do wykopu. Z głębi wykopu słychać odgłosy pracy, a do zachodu słońca słudzy wybudują skomplikowany wyciąg na drewnianej konstrukcji, ciągnący się od wykopu aż do brzegu pobliskiego jeziora. Niedługo później, po zachodzie słońca, pracownicy z pomocą Turnera i jego ludzi zaczną używać wyciągu, by z pomocą ciężarówki wyciągnąć bladoniebieski kryształ. Wygląda to tak, jakby z jego wnętrza sączyło się światło.

Jeśli Badacze nie zainterweniują, pracownicy zaciągną kryształ do jeziora i wezwą Gla'akiego, który powstanie z wody, złapie kryształ i zacznie wysysać z niego moc. Kryształ będzie lśnił mocnym niebieskim światłem (takim, jakie było widać po eksplozji poprzedniej nocy), aż zaczyną od tego boleć oczy. Nastąpi rozbłysk i światło w końcu zniknie, a Gla'aki będzie miotał się w wodzie. Z potężnym rykiem skryje się powoli pod powierzchnią, a nieumarli słudzy wrócą na teren wykopu, szczęśliwi, że spełnili marzenie swojego boga. Badacze, którzy będą tego świadkami, powinni wykonać odpowiednie testy **Poczytalności** w związku z ujrzeniem Gla'akiego.

Słudzy zabierają swoich więźniów i idą nad jezioro, by dokonać ich przemiany, zanim przyłączą się do swojego boga w głębi czarnych wód.

Badacze mogą zaczekać do nocy (aczkolwiek najprawdopodobniej nie zdają sobie sprawy z faktu, że ciemności nie przeszkadzają nieumarłym sługom) i chwili, gdy słudzy będą skupieni na pracy przy krysztale, by uwolnić więźniów.

Ponadto na terenie budowy jest mnóstwo narzędzi, w tym dynamit. Jeśli Badacze zdołają zniszczyć wyciąg lub rozbić kryształ (można go rozbić na mniejsze części, ale nie zniszczyć), zdołają też zapobiec lub opóźnić próby odzyskania go przez Gla'akiego. Zabicie nieumarłych sług także utrudni Gla'akiemu działania.

Jeśli Badacze odejdą w poszukiwaniu pomocy, gdy wrócą, zastaną cały teren wykopu wysadzony w powietrze za pomocą resztek dynamitu. Chatki spłonęły, jezioro jest nieruchome i widać tylko ślady stóp w błocie (prowadzące do jeziora).

ZAKOŃCZENIE

Jeśli nieumarli słudzy Gla'akiego odnieśli sukces, to zrobił on jeden mały kroczek ku wolności. Jest jeszcze wiele odłamków kryształu, które trzeba pozbawić mocy, by bóg mógł się w końcu uwolnić. To długa droga, ale teraz stała się odrobinę krótsza.

Jeżeli Badacze wiedzieli, że na terenie budowy przetrzymywano więźniów, ale ich nie uwolnili, każdy traci 1/1K6 PP.

Jeśli Jane Strong zostanie uwolniona, a Gla'aki powstrzymany, to każdy Badacz, który zrealizował swoją motywację (jeśli na początku gry rozdzielono pomoce: opisy motywacji), otrzymuje nagrodę 1K6 PP.

Jeżeli więźniowie zostali uratowani, to Badacze dostają 1K6 PP, a do tego nagrodę pieniężną. Są teraz miejscowymi sławami, a w gazecie „Bennington Banner" ukazuje się sprawozdanie sławiące ich dokonania.

KILKA SŁÓW O ZABÓJCZOŚCI

Ten scenariusz, a szczególnie końcowe starcie, jest przeznaczony dla grupy Badaczy, którzy dopiero rozpoczynają swoją przygodę ze światem *Zewu Cthulhu*. W związku z tym śmiertelność jest raczej niewielka.

Jeśli jednak Strażnicy postanowią trochę podnieść poprzeczkę, mogą wyposażyć sługi Gla'akiego w broń z okresu wojny secesyjnej. W końcu nie musieli uciekać z wojska bez broni. Jak to sugeruje obecność karabinu w chatce Turnera, mogli mieć też inne, działające uzbrojenie. W związku z tym może nastąpić wymiana ognia pomiędzy sługami a Badaczami.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

W przypadku grup bohaterów niezależnych dla każdego z nich można przyjmować te same wartości. Strażnik może zmieniać statystyki wedle uznania.

JOSEPH TURNER I JEGO GANG, nieumarli słudzy

Turner i jego gang dotarli tu w 1865 roku, by uniknąć wcielenia do Armii Unii. Zostali zamienieni w sługi Gla'akiego i tak jest do tej pory. Są teraz raczej potworami niż ludźmi.

Gang Turnera składa się z Turnera i jego czterech towarzyszy: Augusta, Jacoba, Vincenta i Louisa. Użyj opisów podanych dla sług Gla'akiego w rozdziale **14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie.**

Słudzy mają swoje słabości i można ich zniszczyć. Jeśli zostaną wystawieni na działanie słońca, Turner i członkowie jego gangu powinni otrzymać jedną kość karną do wszystkich działań za każdą godzinę wystawienia na słońce. Tylko przebywanie w sarkofagach z niebieskiego kamienia może zatrzymać rozwój Zielonego Rozkładu. Po trzech godzinach nieustannego wystawienia na słońce ich ciało rozpada się na zawsze.

Turner został wyjątkowo pobłogosławiony przez Gla'akiego i jest trochę potężniejszy niż przeciętny sługa.

JOSEPH TURNER, ulubiony nieumarły sługa Gla'akiego

S 70	KON 120	BC 80	ZR 55	INT 65
WYG 0	MOC 75	WYK 0	P 0	PW 20

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Punkty Magii: 15
Ruch: 7
Ataki w rundzie: 1
Walka: Turner dysponuje standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni i jest uzbrojony w nóż.
Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 + MO albo nóż (obrażenia 1K6+1 + MO)
Unik 15% (7/3)
Zaklęcia: Dominacja; Stworzenie Bariery Naach-Titha (jeśli Turner jest zdesperowany, może spróbować się gdzieś ukryć, na przykład przy krysztale, i wykorzystać ten czar, by utrzymać Badaczy na dystans); Uschnięcie Kończyny.
Umiejętności: Ukrywanie 55%.
Utrata Poczytalności: 1/1K8 punktów Poczytalności za ujrzenie Turnera.

AUGUST, JACOB, VINCENT i LOUIS, gang Turnera, słudzy Gla'akiego

Wyglądają jak ludzie w daleko posuniętym stanie rozkładu. Dla ułatwienia wykorzystaj standardowe wartości dla sług Gla'akiego (patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**), ale możesz też dla każdego z nich stworzyć oddzielne wartości. Strażnicy, którzy chcą zwiększyć zabójczość tych

sług, mogą zwiększyć wartości KON i ZR członków gangu. Każdy jest uzbrojony w nóż lub podobny przedmiot.

Utrata Poczytalności: 1/1K8 punków Poczytalności za zobaczenie Augusta, Jacoba, Louisa lub Vincenta.

GRUPA BADAWCZA STRONGA, słudzy Gla'akiego

Carl, James, Dean i Richard zostali niedawno przemienieni w nieumarłe sługi Gla'akiego. Wciąż wyglądają jak ludzie. Użyj standardowych wartości dla sług Gla'akiego (patrz **Rozdział 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie**). Możesz też dla każdego z nich stworzyć oddzielne wartości.

Każdy jest uzbrojony w nóż lub podobny przedmiot.

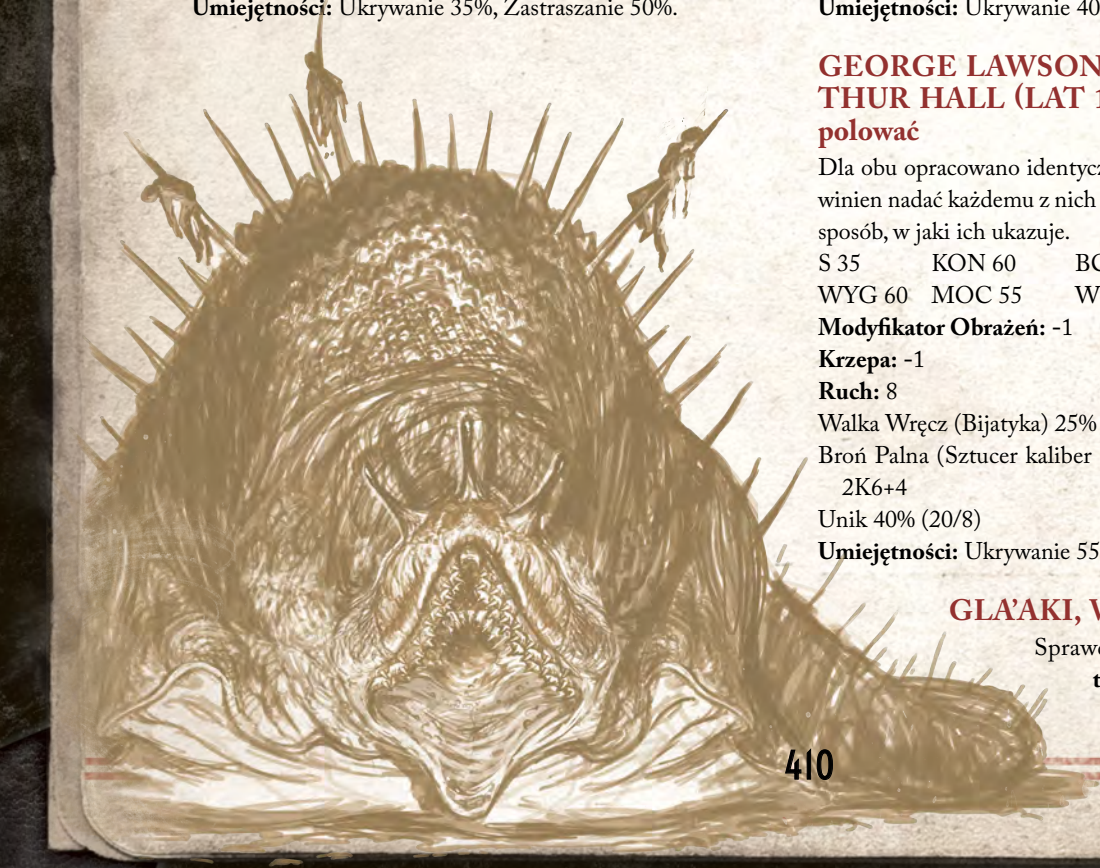
Utrata Poczytalności: Sam widok tych wyglądających na ludzi sług nie powoduje utraty punktów Poczytalności, ale jeśli ktoś przyjrzy im się uważnie, straci 1/1K8 PP.

SIDNEY HARRIS I EUGENE CLAYTON, uciekający porywacze

Dla obu opracowano identyczne statystyki, ale Strażnik powinien nadać każdemu z nich indywidualną osobowość przez sposób, w jaki ich ukazuje.

S 70	KON 65	BC 65	ZR 62	INT 50
WYG 50	MOC 50	WYK 55	P 48	PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + MO
Unik 31% (15/6)
Harris jest uzbrojony w strzelbę:
Broń Palna (Strzelba kal. 12) 50% (25/10) obrażenia 4K6/2K6/1K6
Clayton jest uzbrojony w karabin:
Broń Palna (Sztucer kaliber .30-06) 40% (20/8) obrażenia 2K6+4
Umiejętności: Ukrywanie 35%, Zastraszanie 50%.



LUCAS STRONG, dyrektor Zarządu Wód

S 65	KON 75	BC 75	ZR 65	INT 90
WYG 70	MOC 80	WYK 75	P 80	PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 7
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Unik 32% (16/6)
Umiejętności: Majętność 80%, Perswazja 60%, Psychologia 40%, Urok Osobisty 70%.

JANE STRONG, ofiara porwania, lat 16

S 50	KON 75	BC 45	ZR 70	INT 80
WYG 70	MOC 65	WYK 65	P 64	PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 9
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Unik 35% (17/7)
Umiejętności: Ukrywanie 50%, Urok Osobisty 60%.

ALISTAIR LAWSON I BRIAN HALL, ojcowie uczący swoich synów myślistwa

Dla obu myśliwych opracowano identyczne statystyki, ale Strażnik powinien nadać każdemu z nich indywidualną osobowość przez sposób, w jaki ich ukazuje.

S 60 KON 60 BC 65 ZR 65 INT 65
WYG 60 MOC 70 WYK 70 P 70 PW 12
Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Broń Palna (Sztucer kaliber .30-06) 35% (17/7) obrażenia 2K6+4
Unik 40% (20/8)
Umiejętności: Ukrywanie 40%.

GEORGE LAWSON (LAT 14) I ARTHUR HALL (LAT 12), synowie uczący się polować

Dla obu opracowano identyczne statystyki, ale Strażnik powinien nadać każdemu z nich indywidualną osobowość przez sposób, w jaki ich ukazuje.

S 35	KON 60	BC 40	ZR 75	INT 70
WYG 60	MOC 55	WYK 50	P 55	PW 10

Modyfikator Obrażeń: -1
Krzepa: -1
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Broń Palna (Sztucer kaliber .30-06) 25% (12/5) obrażenia 2K6+4
Unik 40% (20/8)
Umiejętności: Ukrywanie 55%.

GLA'AKI, Wielki Przedwieczny

Sprawdź wpis w **Rozdziale 14: Potwory, bestie i Obcy Bogowie** na stronie 364.

POMOCE DLA GRACZY: SENNE WEZWANIA

NIESPOKOJNA NOC

Sen nie daje ci odpoczynku. Przewracasz się z boku na bok, bombardowany przez całą noc obrazami, których prawie nie pamiętasz po przebudzeniu. Może wpłynęła na to wędrówka przez las poprzedniego dnia. Pamiętasz tylko otaczające cię ciemne drzewa, chorobliwie pożółkłe liście opadające na ziemię. Masz bardzo złe przeczucia. Coś tam jest. Patrzy… Czeka…

Budzisz się wyczerpany. Jakbyś wcale nie spał. Otrzymujesz jedną kość karną do każdego testu KON w ciągu następnego dnia, aż znów pójdziesz spać.

ŚCIEŻKA PRZEZ LAS

Wokół ciebie rozciąga się las. Ścieżka wije się między drzewami, pokryta świeżo opadłymi, pożółkłymi liśćmi, które zaczęły schnąć, jakby toczyła je jakaś choroba. Powoli i w milczeniu idziesz dróżką. Nie porusza się nic oprócz ciebie. Nie ma wiatru. Panuje cisza. Wszystko jest martwe. Czujesz, jak coś wzywa cię z dalszej części drogi, gdzieś spoza zasięgu wzroku. Przed tobą jest polana: żółte światło odbija się od czegoś… Czyżby od wody? Słyszysz za sobą trzask gałązki, a gdy się odwracasz, czujesz w piersi ostry ból, gdy coś się w ciebie wbija.

Budzisz się, jęcząc i bełkocząc.

CHATA W CIEMNOŚCIACH

Żółte liście opadają powoli z gęsto zbitych koron drzew. Przez ciemność przebijają się pojedyncze promienie słońca. Przed tobą stoi rozpadająca się chata z bali. Powoli otwierają się drzwi i ze środka wychodzą jakieś postacie. Idą powoli, ale zdecydowanie. Chcesz się odwrócić i uciekać, ale nie możesz oderwać od nich oczu. Twoje mięśnie się napinają, a mózg krzyczy do kończyn, by zaczęły się ruszać – jesteś bezradny!

Postacie mają dziwne ubrania… Słyszysz głos mężczyzny, gdy pierwsza z nich zbliża się do ciebie:

– Chodź z nami. Przyłącz się do jego służby. Przyjmij swój nowy los i pław się w jego wieczystej chwale.

Twarz mężczyzny jest pozbawiona życia i blada; nie mruga oczami. Ciemnozielony ślad rozkładu ciągnie się w dół od pustego oczodołu. Mężczyzna uśmiecha się, a jego skóra pęka.

Budzisz się przerażony.

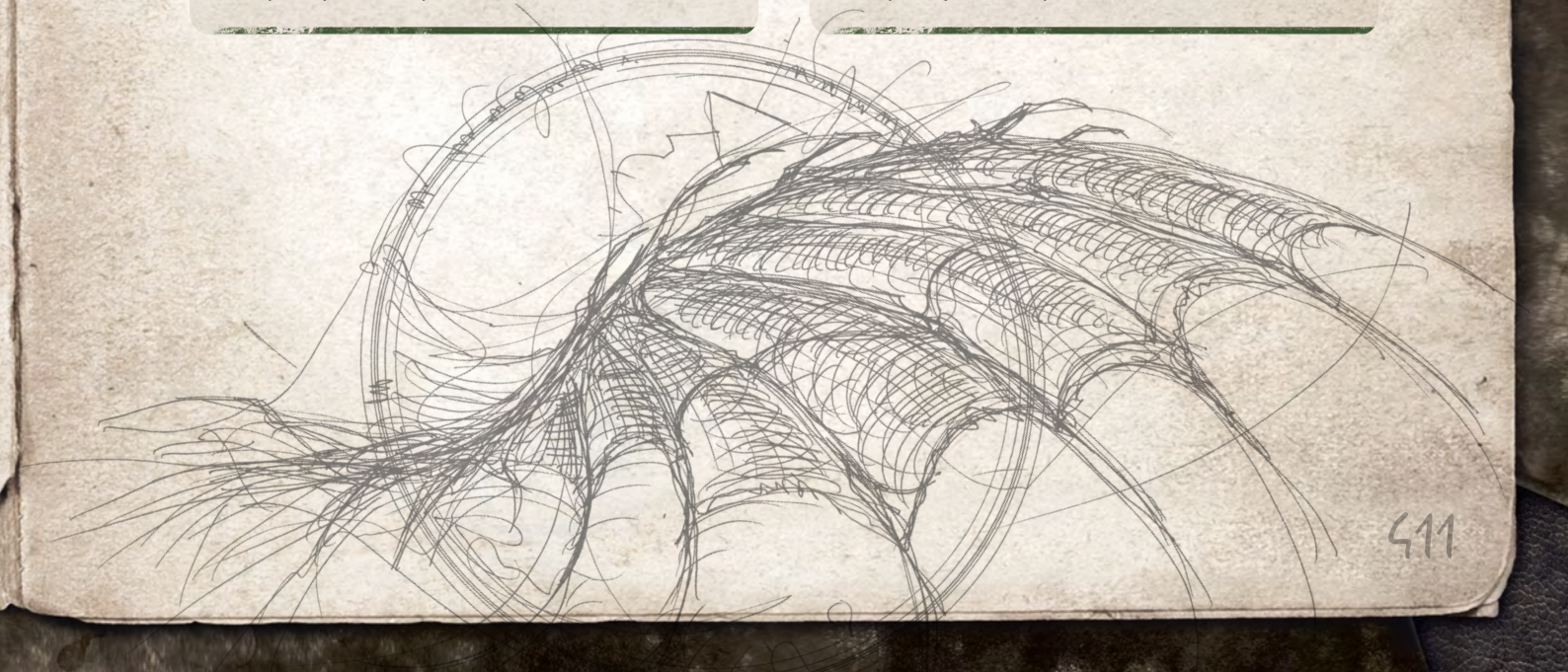
(Wykonaj test Poczytalności, utrata 1/1K6 PP).

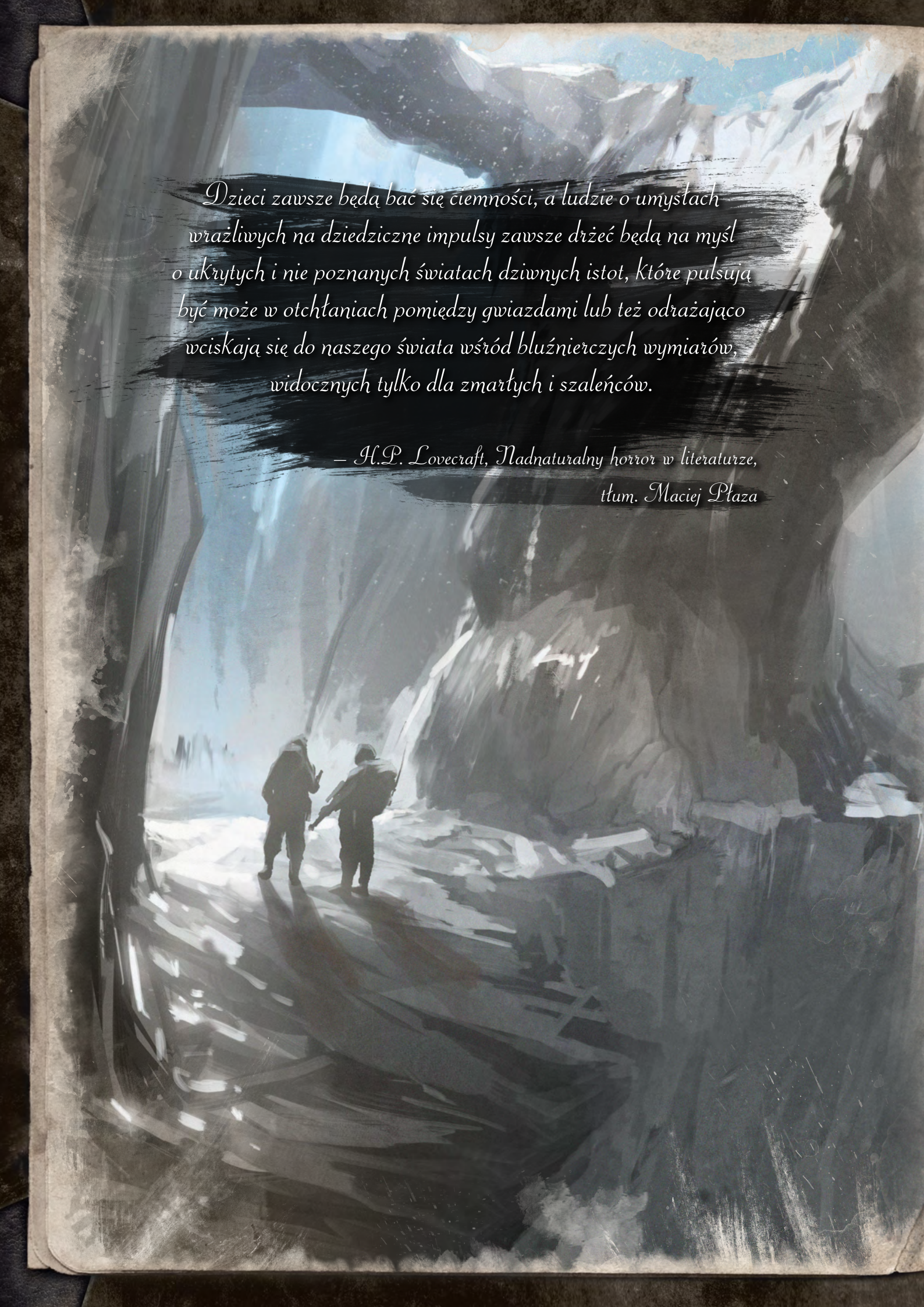
COŚ W JEZIORZE

Stoisz na brzegu nieruchomego jeziora. Przed tobą rozciąga się czarna, śmierdząca woda, a blady księżyc odbija się od jej oleistej powierzchni. Niezdrowa żółta poświata prześwieca przez linię drzew okalających jezioro. Czujesz za sobą ich obecność, odcinają ci drogę powrotu. Stoisz tak od wielu godzin i wiesz, że nadszedł już czas. Pod wodą pulsuje dziwne światło. Nad powierzchnię powoli unoszą się wici, skręcające i wijące się w zimnym nocnym powietrzu. Na ich końcach otwierają się powieki i mrugają, ukazując nieludzkie oczy, które wpatrują się wprost w twoją duszę. Szereg metalicznych kolców unosi się, gdy coś potężnego wynurza się w noc. Lśni w świetle księżyca niczym wypolerowany metal. Kolce prężą się i skręcają. Czujesz rozdzierające ukłucie, gdy coś wbija się w twoją pierś…

Budzisz się z krzykiem.

(Wykonaj test Poczytalności, utrata 1K3/1K10 PP).





Dzieci zawsze będą bać się ciemności, a ludzie o umysłach wrażliwych na dziedziczne impulsy zawsze drżeć będą na myśl o ukrytych i nie poznanych światach dziwnych istot, które pulsują być może w otchłaniach pomiędzy gwiazdami lub też odrażająco wciskają się do naszego świata wśród bluźnierczych wymiarów, widocznych tylko dla zmarłych i szaleńców.

— H.P. Lovecraft, Nadnaturalny horror w literaturze,
tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 15.2

SCENARIUSZE

SZKARŁATNE LITERY

WSTĘP

Jest to scenariusz z otwartym zakończeniem, którego akcja ma miejsce w okolicach Arkham. Przygoda rozpoczyna się od wydarzeń na pechowym Uniwersytecie Miskatonic i dotyczy poszukiwań cennych i niebezpiecznych zaginionych dokumentów po niewyjaśnionej śmierci. Scenariusz to w zasadzie zagadka kryminalna, tyle że zbrodniarz jest nie z tej ziemi, a okoliczności sprawy są zagmatwane przez dziwne wydarzenia, chciwość i obsesję. Scenariusz rozgrywa się w październiku dowolnego roku w latach 20. XX wieku, w okresie prohibicji.

Co prawda można go wykorzystać do zapoznania Badaczy z mitologią Cthulhu, ale lepiej nadaje się jako część początkowa większej kampanii, po tym, jak Badacze zebrali się w grupę i zaczęli zdobywać reputację w pewnych kręgach. Stwarza też dużo możliwości i okazji, by Strażnicy mogli dołączać kolejne wątki, spotkania i frakcje, które będzie można wykorzystać później. Umożliwia również Badaczom zdobycie potencjalnych przyjaciół i kontaktów (o ile odniosą sukces), które pomogą im w przyszłości.

Tok wydarzeń w tym scenariuszu uruchamia nieoczekiwana śmierć profesora Charlesa Leitera, wykładowcy Uniwersytetu Miskatonic. Naukowiec zginął w dziwnych okolicznościach, w związku z którymi uczelni grozi oskarżenie o sprzeniewierzenie i kradzież. Krótko mówiąc: skandal, na który instytucja nie może sobie pozwolić. Prorektor Bryce Fallon, jako przedstawiciel władz uniwersyteckich, zatrudni Badaczy, by zajęli się sprawą przedwczesnej śmierci Charlesa Leitera, a szczególnie odzyskaniem pewnych cennych dokumentów, które były pod jego opieką, a teraz zaginęły, najlepiej zanim prawni właściciele zorientują się, co się stało.

Scenariusz jest przeznaczony dla od dwóch do pięciu graczy. Dobrze by było, gdyby jeden z Badaczy miał antykwaryczne lub akademickie wykształcenie, aczkolwiek nie jest to konieczne. Przydadzą się też dobre umiejętności społeczne, a także chęć do interakcji z bohaterami niezależnymi.

Scenariusz jest nieliniowy i wymaga od Strażnika pewnych przygotowań i decyzji przed rozpoczęciem gry. Można go rozegrać w wersji skondensowanej podczas jednej sesji, ale dużo bardziej emocjonujące mogłoby być rozegranie go jako kampanii.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA

Charles Leiter, młody i dobrze zapowiadający się profesor z Uniwersytetu Miskatonic, nie był tym, na kogo wyglądał. Specjalista z zakresu historii kolonializmu i czarujący bywalec salonów za murami statecznej uczelni prowadził podwójne życie, o czym nie wiedzieli jego koledzy. Był utracjuszem i szulerem, a pieniądze na swe rozrywki czerpał z kradzieży i fałszerstw. Przedmioty z kolonialnej przeszłości Ameryki i okresu rewolucji stanowią dla prywatnych kolekcjonerów cenne łupy, a Leiter w ciągu ostatnich kilku lat wykorzystywał swój dostęp do kolekcji uniwersyteckich, a także prywatnych zbiorów, z których mógł wypożyczać eksponaty dzięki swoim kontaktom na uniwersytecie, jako źródło finansowania swoich wybryków. Robił to bardzo sprytnie – podrabiał listy i dokumenty i, jeśli tylko mógł, sprzedawał jako oryginały (wmawiając swojej pokątnej klienteli, że podmienił oryginał na kopię). Jednak mimo swoich umiejętności i przebiegłości nie przewidział, że w starych, zapomnianych księgach i dokumentach kryją się pewne niebezpieczeństwa. Takie, które wykraczają poza czas i skazują na zagładę osoby poszukujące tej wiedzy.

Jakieś cztery miesiące temu Leiter został poproszony o pomoc Uniwersytetowi Miskatonic przy wycenie dokumentów wchodzących w skład masy spadkowej po zmarłym Joshui Hobbhousie. Hobbhouse był samotnikiem, starym kawalerem po osiemdziesiątce. Mieszkał w pełnym zakamarków kolonialnym domu na przedmieściach i był ostatnim potomkiem w linii prostej założycieli miasta sprzed wieków. Jego dom okazał się skarbnicą pamiętników, dokumentów historycznych, obrazów i pamiątek dotyczących całej historii Nowej Anglii.

Zostały one najpierw zinwentaryzowane przez firmę prawniczą zatrudnioną przez rodzinę Cobbów (dobrze sytuowany klan z Providence, odlegle spowinowacony przez małżeństwo, który stał się szczęśliwym spadkobiercą majątku Hobbhouse'a). Papiery przekazano do Miskatonic w celu dokładniejszej oceny ich wartości i znaczenia, z założeniem, że to zaufanie być może zostanie później odpłacone udostępnieniem kolekcji bądź darowizną części papierów. Byłby to nie lada wyczyn, ponieważ prestiż, jaki by się z tym wiązał, zwiększyłby znaczenie uczelni.

Leiter nalegał, by to jemu powierzono zadanie oceny dokumentów. Nie jest zaskoczeniem, że miał ukryte powody, by zapewnić sobie tę pracę. Kończyły mu się pieniądze, a pewni niezbyt mili wierzyciele grozili, że przejmą kwestię spłaty we własne ręce. Dokumenty szybko okazały się wybawieniem – a przynajmniej tak sądził – ponieważ pośród nich znalazł plik nieznanej wcześniej korespondencji i materiałów dowodowych z procesów czarownic w Arkham z lat 90. XVII wieku – dla odpowiedniego kupca wart małą fortunę. Leiter uważał, że stare, zakurzone papiery dotyczą tylko dziwacznego okresu histerii i zabobonów z dziejów Nowej Anglii. Bardzo się jednak mylił i przypłacił ten błąd życiem.

Gdy tylko *Procesy czarownic w Arkham* wpadły mu w ręce, Leiter dał znać potencjalnym sekretnym kupcom i z pomocą stałego wspólnika – byłego studenta i artysty plastyka Cecila Huntera – zabrał się za podrabianie części bardziej skomplikowanych dokumentów. To był początek jego problemów, ponieważ zainteresowanie wśród jego stałych kontaktów okazało się bardzo słabe. Za to pojawiły się oferty ze strony potencjalnych klientów, o których wcale się nie prosił i których reputacja go przerażała. Nagle Leiter znalazł się w środku zaciętej licytacji między nimi. Ktoś włamał się do jego domu i go splądrował, a do tego profesor był przekonany, że jest śledzony. Nie zdawał sobie sprawy z tego, że rozdzielenie dokumentów i próba ich skopiowania wyzwoli siły drzemiące w atramencie.

Jako że zaczęły go nawiedzać przerażające koszmary i był przekonany, że jego życiu zagraża niebezpieczeństwo, zdecydował pozbyć się problemu jak najszybciej. Leiter postanowił sprzedać równocześnie podróbki dokumentów kilku zainteresowanym i nakazał Hunterowi szybko skopiować kilka zestawów skomplikowanych diagramów, które stanowiły część dokumentów – mimo że Hunter miał coraz większe obawy co do tego zadania. Niewiele później Cecil Hunter oszalał, a reszta dokumentów zniknęła.

Życie wymykało się Leiterowi spod kontroli. Zaszczuty i ścigany przez ludzi, których nie miał już szans zadowolić, zaczął w pośpiechu szykować się do ucieczki z miasta z cennymi rzeczami, jakie udało mu się zebrać, i pozostawienia za sobą nazwiska oraz rozbudowanej kariery. Wieczorem 23 września Leiter wrócił do swojego gabinetu na Uniwersytecie Miskatonic, by zabrać wszelkie wartościowe przedmioty. Ostatni czyn Leitera był na swój sposób szlachetny. Kiedy został opętany przez Koszmar, zamiast spełnić żądanie istoty (choć wiedział, że jego koniec jest bliski), zmusił się do spojrzenia w lustro. Jego dusza się wypaliła, a on zmarł za zamkniętymi drzwiami tuż po północy. Jego ciało, wykręcone w paroksyzmie przerażenia, znaleziono następnego dnia. Jako przyczynę śmierci podano atak serca, ale na uniwersytecie pojawiły się ponure plotki, że nie jest to cała prawda.

ZAGROŻENIA, UKRYTE I NIE TYLKO

Scenariusz kryje kilka niebezpieczeństw grożących Badaczom – zarówno ze świata materialnego, jak i z zaświatów. Od Strażnika, a także w sporym stopniu od działań Badaczy, zależy, jakim niebezpieczeństwom będą musieli się przeciwstawić i kiedy. Strażnicy nie powinni ułatwiać rozgrywki graczom, którzy zachowują się jak słoń w składzie porcelany – im mniej subtelny i bardziej nieostrożny Badacz, tym więcej niebezpieczeństw mu grozi.

Mafia: Najbardziej przyziemni są tu wierzyciele Leitera, szczególnie para osiłków wysłanych do odzyskania długu profesora w dowolny sposób. Nie ustąpią, dopóki nie zobaczą ciała. W końcu to nie pierwsza osoba, która upozorowała swoją śmierć, by uniknąć długów.

Podejrzani: Chociaż Charles Leiter nie wiedział i nie uwierzyłby, co ma w rękach, są tacy, którzy dysponują tą wiedzą i mają własne sekrety. Może jest to student, który chce coś ugrać, albo przejawiający mroczne ciągoty handlarz kradzionych dzieł sztuki i antyków – dział **Dramatis Personae** prezentuje liczne osoby, które mogą nie być zachwycone tym, że Badacze zadają pytania i wtykają nos w nie swoje sprawy – bez względu na to, czy faktycznie sami mają *Procesy czarownic w Arkham*. Tacy osobnicy mogą być łatwo sprowokowani do poniżania, szantażowania i atakowania Badaczy, jeśli poczują, że grozi im ujawnienie.

Związane w krwi i atramencie: W samym papierze *Procesów czarownic w Arkham* przez wieki spało schwytane nieprzyjazne życiu coś nie z tego świata – w obcej percepcji były to zaledwie chwile. Po podzieleniu dokumentów i nieudolnych próbach fałszerza odtworzenia przedziwnej geometrii obrazu, który więził istotę, spętanie powoli puszcza i stwór stopniowo wślizguje się do świata, coraz pewniejszy i potężniejszy. Ci, którzy weszli w bezpośredni kontakt z dokumentami, są zagrożeni tym, że Koszmar dopadnie ich i opęta. Staną się naczyniami, za których pośrednictwem będzie szerzył zamęt i śmierć.

Tykająca bomba: Chociaż na początku Badacze nie będą sobie zdawali z tego sprawy, rozpoczęło się odliczanie i jeśli dojdzie do zera, to poleje się krew. Sam zwrot papierów nie wystarczy, a tych, którzy nie układali się z uwięzionym w nich Koszmarem, czeka przykra niespodzianka, gdy potwór zabije prorektora i każdego, kto jeszcze dotykał papierów – w tym Badaczy!

CHRONOLOGIA MINIONYCH WYDARZEŃ PROWADZĄCYCH DO PRZYGODY

Obecny rok: 192–

Luty: Joshua Hobbhouse, ostatni z rodu, umiera samotnie w swojej posiadłości pod Arkham.

Kwiecień: Posiadłość Hobbhouse'a przechodzi w ręce rodziny Cobbów z Providence.

Czerwiec: Rodzina Cobbów zawiera umowę z Uniwersytetem Miskatonic na ocenę i posegregowanie dokumentów i biblioteki Hobbhouse'a. Profesor Charles Leiter skutecznie lobbuje, że to on powinien prowadzić projekt na wydziale historycznym.

Późny sierpień: Leiter, który potrzebuje pieniędzy po katastrofalnej wycieczce w celach hazardowych do Atlantic City, wykorzystując swoje powiązania w półświatku, rozpuszcza wici o sprzedaży *Procesów czarownic w Arkham*.

Wczesny wrzesień: Leiter zaczyna otrzymywać propozycje zakupu, ale nie od swoich stałych kontaktów. Niektórzy proponują mu wysokie sumy, inni grożą.

5 września: Leiter przekazuje *Procesy czarownic w Arkham* Cecilowi Hunterowi, aby ten mógł zacząć robić kopie.

9 września: Leiter po raz pierwszy ma wrażenie, że ktoś go śledzi.

11 września: Następuje włamanie i przeszukanie domu Leitera (przez Flindersa), kiedy ten jest w pracy.

12 września: Leiter zmienia zamki w domu i wzmacnia ochronę (zakłada dodatkowe zasuwy na drzwiach i oknach).

16 września: Cecil Hunter, artysta i fałszerz Leitera, traci rozum podczas próby skopiowania dokumentów.

17 września: Leiter zamyka Huntera w szpitalu psychiatrycznym w Arkham. Po powrocie do mieszkania Huntera, gdzie udaje się, by zabrać oryginały *Procesów czarownic w Arkham*, odkrywa, że ich nie ma – zostały skradzione w tajemniczych okolicznościach (Strażnik decyduje, kto ukradł dokumenty).

18 września: Leiter ledwie uchodzi z życiem, gdy dachówki z dachu budynku wydziału spadają centymetry od niego (patrz **Znaki przejścia**, str. 428).

23 września: Leiter postanawia uciekać i późnym wieczorem udaje się do swojego gabinetu, by zniszczyć obciążające go dokumenty i zabrać wszystkie cenne przedmioty, jakie zdoła unieść. Pojawia się Koszmar i atakuje go za zamkniętymi drzwiami, zabijając profesora w okrutny sposób.

24 września: Doktorantka Emilia Court odnajduje ciało Leitera. Szybko wychodzą na jaw podejrzane okoliczności, ale policja zostaje spławiona przez prorektora Fallona. Okazuje się, że *Procesy czarownic w Arkham* zaginęły. Doktor John Wheatcroft, lekarz ze szkoły medycznej w Miskatonic, wypisuje akt zgonu wywołanego „rozległym i nagłym atakiem serca". To on przejmuje ciało Leitera.

1 października: Coraz ostrzejsze pytania ze strony rodziny Cobbów, dziwne typy dopytujące się o zmarłego i plotki o przestępstwie krążące po kampusie sprawiają, że prorektor Fallon postanawia poszukać pomocy. Wezwani zostają Badacze – rozpoczyna się scenariusz.

Przyszłe wydarzenia: Październik (różne daty zależne od Strażnika). Podczas coraz brutalniejszych objawień Koszmar zaczyna polować na wszystkich, którzy mieli styczność z dokumentami, a częstotliwość jego pojawiania się gwałtownie rośnie.

Pobieżne śledztwo przeprowadzone przez prorektora Fallona doprowadziło do odkrycia zaginięcia *Procesów czarownic w Arkham* i niepokojących dowodów na podwójne życie Leitera (aczkolwiek Fallon odkrył zaledwie czubek góry lodowej). Skandal, a może nawet sprawa karna (a przynajmniej z powództwa cywilnego) przeciw uniwersytetowi są nieuniknione, jeśli szybko nie znajdą się odpowiedzi, ale sam Fallon nie może się w to mieszać. Dlatego właśnie wezwani zostali Badacze, ale nie tylko oni są zainteresowani tymi listami, a moce w samych dokumentach też stają się niespokojne.

Gdzie zatem są dokumenty i w czyim są posiadaniu? O tym musi zadecydować Strażnik.

FORMAT SCENARIUSZA

Przebieg scenariusza zależy od działań Badaczy (a co za tym idzie – decyzji graczy). Fakty i wskazówki związane są ze sprawami zmarłego mężczyzny i tych, którzy go znali, a od Badaczy zależy, w którą stronę postanowią ruszyć. Co ważne, wynik scenariusza nie zależy od konkretnej wskazówki czy jej odkrycia. To raczej wypadkowa tego, co zrobią Badacze. To, co odkryją, doprowadzi do konkluzji scenariusza i zadecyduje o sukcesie lub porażce. Poza tymi szerokimi ramami jest też – o ile tak postanowi Strażnik – możliwość wprowadzenia ograniczenia czasowego, jako że coś zostało uwolnione z *Procesów czarownic w Arkham*. To, co zabiło Leitera w jego zamkniętym biurze na Uniwersytecie Miskatonic i co próbuje się wyzwolić, o ile nie zostanie powstrzymane, może spowodować poważne spustoszenia i dokonać mordów. Więcej szczegółów znajdziesz w części **Manifestacje Koszmaru** (patrz str. 428).

Większość podstawowych faktów i sekretów związanych z tą tajemnicą kryje się nie w zamkniętych szufladach czy ukrytych pokojach, ale w umysłach i pragnieniach ludzi związanych ze śmiercią Charlesa Leitera. To nie lista miejsc i spotkań jest sednem tej przygody, ale szczegółowe dramatis personae – obsada postaci, z których tajemnicami i motywacjami musi zapoznać się Strażnik i co najważniejsze, zadecydować, kto jest sprawcą.

Badacze będą musieli wyciągać informacje od różnych bohaterów niezależnych (BN-ów), do czego będą potrzebowali umiejętności komunikacyjnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie, a także Psychologia). Zaleca się, by Strażnicy przypomnieli sobie opisy poszczególnych umiejętności, a także dział **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności** (patrz str. 105).

Jeśli to możliwe, zachęcaj graczy, by odgrywali role podczas rozmów z innymi bohaterami, bo będzie to dużo ciekawsze niż samo rzucanie kostkami.

Każdy z głównych bohaterów niezależnych ma fabularne punkty zaczepienia. Przedstawiają one różne sposoby na powiązanie BN-ów z Badaczami i skomplikowanie tym drugim życia.

Należy pamiętać, że przedstawione informacje to głównie szkielet, na którym Strażnik może budować opowieść tak, jak zapragnie, dodając więcej szczegółów, aby możliwie najlepiej wykorzystać scenariusz do swojej gry i spełnić oczekiwania swoje i graczy.

Strażnicy mogą wykorzystać **Mapę Arkham** (patrz str. 478), by ustalać położenie różnych bohaterów niezależnych, którzy mieszkają poza terenem uniwersytetu.

DRAMATIS PERSONAE

Poniżej znajduje się lista głównych postaci, które mogą napotkać Badacze, a także ich opisy, powiązania z Leiterem i rola w scenariuszu. Statystyki każdej z nich znajdują się w dodatku **Bohaterowie niezależni** na końcu scenariusza.

Każdy z potencjalnych sprawców jest na początku opisany jako osoba niewinna (jeśli chodzi o kwestię *Procesów czarownic w Arkham*), a dalej wyjaśniona jest jego rola, jeśli zostanie wybrany na sprawcę. Kiedy Strażnik wybierze sprawcę, możliwe, że będzie konieczne przerobienie pozostałej części opisu tej osoby, by wprowadzić niezbędne zmiany.

Bryce Fallon, prorektor ds. administracji na Uniwersytecie Miskatonic

Jeden z wyższych rangą pracowników administracji uniwersytetu. Fallon to uroczy, nienagannie ubrany mężczyzna po pięćdziesiątce, dla którego czas był łaskawy. Jest zrównoważony i posiada ten rodzaj spokojnego autorytetu, którego oczekuje się od duchownych i wiejskich lekarzy. Jest przyjemny w obyciu, a pewien namysł w wypowiedziach sprawia, że skutecznie skrywa pełen zakres swojej inteligencji i ambicji. Jest zdolnym administratorem, ma talent do zapamiętywania twarzy i nazwisk, jego powołaniem zawsze było zarządzenie uniwersytetem, a nie rola wykładowcy (swego czasu specjalizował się w matematyce). Jego zainteresowanie zaginionymi dokumentami wynika wyłącznie z kwestii wizerunkowych – priorytetem jest dbałość o reputację uniwersytetu. Zgodzi się (albo przynajmniej przymknie oko) na wszystko, poza morderstwem i rozlewem krwi, byle tylko „satysfakcjonująco się uporać" ze sprawą *Procesów czarownic w Arkham*.



Bryce Fallon

Związek z Leiterem: Fallon znał Leitera z pracy, ale nie w życiu prywatnym. Uważał, że profesor był kompetentny i ambitny, aczkolwiek odrobinę lizusowaty. Odkryte informacje o życiu prywatnym Leitera przyjmie z pogardą, ale nie zaskoczeniem, chętnie też doprowadzi do tego, by zapomniano o Leiterze na uniwersytecie.

Fakty i wskazówki

- Fallon poinformuje Badaczy o tajemniczej śmierci (nie ma pojęcia, jaka była jej przyczyna, wie tylko, że był to „silny atak").
- Fallon nie wie, jaka jest wartość dokumentów ani jakie zagrożenie się z nimi wiąże. Nie ma też pojęcia o związku Leitera z Cecilem Hunterem. Zapytany o tego ostatniego potwierdzi, że Hunter był studentem sztuki na UM i został skreślony z listy studentów z powodu zdemoralizowania.
- Fallon może dostarczyć Badaczom klucze do gabinetu i domu Leitera, a także umożliwić im kontakt ze wszystkimi stosownymi pracownikami wydziału.
- Omówi związek ze sprawą zarówno Harlanda Roacha, jak i Emilii Court.
- Niewiele wie o tym, że Leiter był hazardzistą, a nic na temat jego fałszerskiego biznesu.

Punkty zaczepienia

- Fallon coraz bardziej niepokoi się kwestią zabezpieczenia dokumentów, nim jeszcze bardziej skomplikuje się sytuacja pomiędzy rodziną Cobbów a uniwersytetem (a to może nastąpić, jeśli ktoś z rodziny Cobbów umrze).
- Nalega, by dbać o systematyczność. Dowody muszą być skatalogowane, ocenione i zachowane (włącznie z ciałem Leitera) aż do zamknięcia sprawy.
- Później, jeśli nie uda mu się zwrócić dokumentów, Fallon spróbuje zrzucić winę na innego bohatera niezależnego (a może nawet na któregoś z Badaczy), za wszelką cenę starając się ochronić własną reputację.

Informacje dla Strażnika: Fallon w niczym nie przypomina stereotypowego niewydarzonego wykładowcy i wbrew temu, co mogą sądzić inni, nie jest też naiwny. W młodości spędził trochę czasu w wojsku i przez wiele lat rozwiązywał „niefortunne" sprawy Uniwersytetu Miskatonic taktownie i po cichu – od samobójstw studentów po zwyczajne, a czasem mniej zwyczajne niedociągnięcia wykładowców. Chociaż nie posiada szczególnej wiedzy o mitologii Cthulhu ani o tych, którzy mają z nią coś wspólnego, z własnego doświadczenia wie, że czasami wokół Arkham i uniwersytetu dzieją się sprawy zdecydowanie odbiegające od normy.

Fallon będzie oczekiwał regularnych raportów na temat postępów Badaczy. Prorektor może też służyć jako przekaźnik informacji od Strażnika, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Jeżeli *Procesy czarownic w Arkham* zostaną mu przekazane w początkowej fazie gry przez wyjątkowo pomysłowych Ba-

daczy, przyciągnie to do niego Koszmar, aczkolwiek pierwsze pojawienie się istoty będzie tylko przerażające, a nie zabójcze. Fallon natychmiast poprosi Badaczy o pomoc, ale to, czy są w stanie go uratować, to zupełnie inna sprawa!

Poza scenariuszem: W zależności od osobistych kontaktów z Fallonem, jeśli ów przeżyje, może się w przyszłości stać przydatnym kontaktem i potencjalnym źródłem zarówno informacji, jak i zatrudnienia.



Emilia Court

Doktor John Wheatcroft, lekarz, wykładowca, a czasem koroner

Wheatcroft to starszy pan o wodnistych oczach i sumiastych wąsach. Jest po sześćdziesiątce. Ma za dużo skóry, a nie dość ciała, ponieważ stracił sporo kilogramów po lekkim ataku serca około dziesięciu lat temu. Wcześniej był koronerem pomocniczym w Bostonie, ale odszedł na emeryturę i obecnie uczy na pół etatu na Uniwersytecie Miskatonic, gdzie w młodości uzyskał tytuł. Jest nudnym, prozaicznym człowiekiem bez wyobraźni, ale zarazem skrupulatnym i kompetentnym lekarzem sądowym.

Doktor jest lojalny wobec Fallona i wydziału, a biorąc pod uwagę stan zwłok Leitera, bez słowa wpisał jako przyczynę zgonu „rozległy i nagły atak serca", zamiast zwrócić uwagę na to, jak dziwna jest to śmierć, a co za tym idzie ryzykować skandal. Chociaż jest do bólu zwyczajny, to drobne przemilczenie ciąży mu na sumieniu.

Fakty i wskazówki

- Wheatcroft stwierdził zgon Leitera i przejął jego ciało (które wciąż znajduje się pod jego opieką w szkole medycznej) i osobiście przeprowadził sekcję na życzenie prorektora Fallona. Jeśli któryś z Badaczy jest wyszkolony medycznie, wydarzenia mogą zostać inaczej przedstawione: zamiast uznać, że sekcja została już przeprowadzona, można pozwolić bohaterowi przekonać doktora, że powinien zaprosić go do udziału w niej.
- Wheatcroft znał Leitera za życia tylko przelotnie, spotykali się czasem na korytarzach i uroczystościach – i jest teraz bardzo z tego zadowolony.

Punkty zaczepienia

- Doktorowi bardzo zależy, by Badacze obiecali mu, że nie powiedzą nikomu o prawdziwym stanie ciała Leitera, a już na pewno nikomu go nie pokazywali!
- Chce się pozbyć ciała jak najszybciej (a jego obecność go niepokoi). Na pewno Badacze mogą mu pomóc.
- Twierdzi, że nie wierzy w nadnaturalne siły (ale cały czas spogląda przez ramię). Szuka wsparcia i towarzystwa.

Informacje dla Strażnika: Wheatcroft na początku będzie niechętny rozmowie, głównie z poczucia winy, że coś zataił. Natomiast jeśli Badacze zdobędą jego zaufanie, okazując takt i kompetencje (na przykład dowodząc, że mają wiedzę medyczną lub znają procedury policyjne), stanie się bardziej pomocny i chętnie przekaże im odpowiedzialność za tę sprawę.



Dr John Wheatcroft

Emilia Court, doktorantka

Zasadnicza i pilna młoda kobieta, której strój i powściągliwe zachowanie odwracają uwagę od urody. Emilia Court jest doktorantką, która miała pomagać Leiterowi w katalogowaniu i badaniu dokumentów Hobbhouse'a. Nie przepadała za profesorem, ale uwielbiała swoją pracę i mocno się w nią angażowała. Jeśli chodzi o Leitera, to gdy uświadomił sobie, że dziewczyna jest odporna na jego urok, dostrzegł jej wartość jako specjalistki i traktował ją z takim zainteresowaniem i dbałością, jakie okazywałby przydatnej maszynie do liczenia. Starał się ukrywać przed nią wszelkie niestosowności, choć nie w pełni mu się to udało.

Fakty i wskazówki

- Court znalazła ciało Leitera po tym, jak wezwała stróża z kluczem uniwersalnym, gdy nie była się w stanie dostać do gabinetu, aby pracować. To wspomnienie bardzo ją przygnębia. Leiter był w zamkniętym gabinecie. Leżał martwy obok swojego biurka, a wokół niego były rozrzucone dokumenty i pieniądze.
- Court znała legalną część życia Leitera i jego związek z wydziałem, jest też świadoma, jak ważne są dokumenty Hobbhouse'a.
- Wie o rywalizacji i niechęci pomiędzy Leiterem i Roachem.
- Wie, że Anthony Flinders był niemile widzianym gościem, który zazdrościł jej stanowiska asystentki Leitera.
- Może też zeznawać w kwestii coraz dziwniejszego zachowania Leitera, które na początku września zaczęło graniczyć z paranoją.
- Próba przekonania Court do współpracy z Badaczami wymaga inteligencji i sprytu. Nie lubi tanich pochlebstw i jest na nie odporna, co widać po jej umiejętnościach – wysoka Psychologia (55%) – więc próba oczarowania jej Urokiem Osobistym będzie wymagała trudnego testu. Może ujawnić, że widziała rachunek za wymianę zamków w mieszkaniu Leitera (patrz **Chronologia minionych wydarzeń…**, str. 416) na jego biurku. Od jakiegoś czasu wiedziała, ponieważ słyszała rozmowy telefoniczne, że Leiter ma bliską przyjaciółkę, która mieszka w domu nieopodal Zajazdu Hibba w Arkham, gdzie – jak sądzi Court – jest kelnerką, a na imię ma Lucy. Doktorantka nie wie nic więcej na ten temat.

CIAŁO, O KTÓRYM MOWA

Ciało profesora Charlesa Leitera leży schowane głęboko w zakamarkach szkoły medycznej Uniwersytetu Miskatonic, zamknięte w chłodni. Będzie tam do czasu, aż prorektor Fallon zleci jego cichą i skromną kremację. Wydany już akt zgonu informuje, że nastąpił „rozległy i nagły atak serca". Nie jest to kłamstwo, ale też nie cała prawda.

Twarz Leitera to wstrząsające oblicze grozy – w chwili agonii rysy zastygły w upiornym grymasie. Oczy są spuchniętą, szarawą masą bezbarwnej, zakrzepłej tkanki. Ujrzenie ciała wymaga testu **Poczytalności** (0/1K4 PP). Samo przebywanie w jego pobliżu (nawet gdy jest zakryte) wywołuje nerwowość, sprawiając, że wszyscy są spięci i mają wrażenie, że ktoś ich obserwuje. Poproś o wykonanie testu **Nasłuchiwania**, by usłyszeć pozorną obecność w sąsiednim (pustym) pokoju (znak przejścia). Takie wydarzenia wpływają na zdrowie psychiczne doktora.

Koszmar może się zamanifestować poprzez ciało Leitera (**Znaki przejścia**, str. 428), który wstanie z martwych jako zombie, wywołując chaos. To nie powinno mieć miejsca podczas pierwszej wizyty Badaczy, ale może nastąpić później, jeśli wrócą z gangsterami albo Lucy Stone. Badacze mogą też zostać wezwani, kiedy w środku nocy potwór uwolni się i ucieknie ze szkoły medycznej.

Wyniki sekcji: Pierwsze wyniki badania przeprowadzonego przez doktora Wheatcrofta mówią, że Leiter przeszedł rozległy atak serca, który doprowadził do prawie natychmiastowej śmierci. Ponadto ciało doznało gwałtownych skurczy mięśni oraz ciężkich obrażeń cieplnych tkanki wzrokowej, przypominających ugotowanie się tkanki szklistej – przyczyna nieznana. Nastąpiła równoczesna niewydolność wszystkich organów i nawet flora bakteryjna jelit jest martwa, co spowalnia tempo rozkładu. Nic z tego nie jest typowe ani nie da się tego wyjaśnić jakąkolwiek przyczyną zewnętrzną.



Ciało profesora Leitera

Punkty zaczepienia

- Court chętnie dowiedzie swojej wartości w oczach Badaczy. Jak może pomóc?
- Chce skompromitować Flindersa i Roacha i chętnie obciąży ich odpowiedzialnością.

Informacje dla Strażnika: Emilia Court kryje w sobie więcej, niż można by sądzić na pierwszy rzut oka. Jest niezależna finansowo, pochodzi bowiem ze starej rodziny z Providence. To fakt, który ukrywała przed wszystkimi w swoim otoczeniu, ponieważ siłą woli i pracowitością chce sama osiągnąć sukces w środowisku, które ze względu na jej młody wiek i płeć jest jej niechętne. Za swój życiowy cel uważa osiągnięcie profesury. Te fakty można odkryć podczas uważnego śledztwa, jeśli Badacze zaczną być wobec Court podejrzliwi. Postrzegana przez swoich współpracowników jako oziębła, jest niezmiernie inteligentna, a kradzież *Procesów czarownic w Arkham* uważa za farsę, którą trzeba wyjaśnić. Jeśli któryś z Badaczy zginie w trakcie scenariusza, gracz może kontynuować rozgrywkę postacią Court (oczywiście jeśli to nie ona jest sprawcą).

Jeśli jest sprawcą: Court jest interesującą, ale też bardzo mało prawdopodobną podejrzaną. Jeśli Strażnik uzna, że to ona jest sprawcą, to dziewczyna musi skrywać znacznie mroczniejsze serce, niż ktokolwiek sądził. Może planowała kradzież *Procesów czarownic w Arkham*, by chronić je po tym, jak sama odkryła, że Leiter próbuje je sfałszować, albo wiedziała o wyjątkowym znaczeniu tych dokumentów i ich nadnaturalnych właściwościach, więc postanowiła zabić Leitera, by je zdobyć. W tym ostatnim przypadku musiała śledzić Cecila Huntera w jego mieszkaniu, umyślnie skazując go na upiorności, które się kryły w dokumentach, pozwalając mu je wyzwolić. Jak już wspomniano, pochodzi ze starej i bogatej rodziny z Providence, a skąd można wiedzieć, czy Courtowie nie są blisko spokrewnieni z Curwenami, Marshami, a może nawet ich nazwisko brzmiało kiedyś Mason. Jeśli uznasz, że tak właśnie jest, powinieneś przerobić jej postać na czarownicę, dodając jej umiejętność Mity Cthulhu i wyposażając w zaklęcia. Jest też inna opcja – może czarownik (jeden z jej przodków) wykorzystał czar Pożarcie Podobieństwa albo Zamiana Umysłów i skradł jej tożsamość, by zdobyć te dokumenty.

Harland Roach, rywal zmarłego z uniwersytetu

Roach to brzuchaty, spocony mężczyzna w okularach o grubych jak denka od butelek szkłach i z rzadkimi, przetłuszczonymi włosami, które przeczesuje palcami zawsze, kiedy się denerwuje lub jest podniecony, czyli bardzo często. Jest wiecznie rozczochrany i niechlujny, chodzi w pogniecionych tweedach i koszulach, których kołnierzyki prawie zawsze wydają się mokre. To zaś w połączeniu ze zgrzytliwym, nosowym głosem oraz faktem, że na kobiety i dzieci patrzy jak na jakieś dziwne formy życia w sadzawce, sprawia, że mimo olbrzymiej erudycji i godnej zazdrości listy opublikowanych prac zawsze przegrywał z Leiterem.

Fallon z pewną niechęcią zwrócił się do Roacha, by ten przejrzał papiery Leitera po jego śmierci. Roach zamierzał wykorzystać tę okazję, by samemu ukraść dokumenty, ale zamiast tego odkrył, że *Procesy czarownic w Arkham* zniknęły.

Fakty i wskazówki

- Roach przejrzał papiery Leitera i poszedł z prorektorem i jednym z pracowników uniwersytetu do domku Leitera, by zabrać pozostałe dokumenty. Tam odkrył niezbite dowody na wcześniejsze fałszerstwa, a także książki i materiały bezprawnie zabrane z uniwersytetu. Rozdarty między chęcią utrudnienia życia Fallonowi a obsmarowywaniem Leitera, Roach nie wiedział, co robić. Poinformował Fallona o tym, że Leiter był hazardzistą, ale dowody na fałszerstwa zachował dla siebie (z nadzieją, że wykorzysta je później).
- Roach zdaje sobie sprawę z historycznej (i finansowej) wartości zaginionych dokumentów, ale nie wie, jakie kryją się w nich niebezpieczeństwa.
- Roach nie widział ciała i wydaje się wierzyć w historię o ataku serca.
- Jest zdecydowanym sceptykiem, jeśli chodzi o kwestie nadnaturalne.
- Roach przejrzał już papiery w domku Leitera nieopodal uniwersytetu i widział tam kilka rzeczy godnych odnotowania, które jednak uznał za nieistotne (patrz **Domek Leitera**, str. 426).



Harland Roach

Informacje dla Strażnika: Roach nadgorliwie stara się przysłużyć uniwersytetowi, chociaż obecnie zalicza się do najmniej cenionych członków wydziału. Liczy na to, że za swój udział w tej sprawie dostanie prawo wykładania aż do emerytury. W duchu panicznie się boi prorektora Fallona, który trzyma go krótko. Jest jednak złośliwy i małostkowy, stąd nie może pohamować satysfakcji ze śmierci Leitera.

Od kiedy Roach poznał skandaliczną stronę całej sprawy, jest jej niezwykle ciekawy i uważa, że może na tym jakoś skorzystać. Może próbować się przyłączyć do Badaczy albo będzie ich śledził – i może spróbuje ukraść dokumenty (jeśli sam ich nie posiada) albo będzie szantażował Badaczy (jeśli jest w stanie), by je zdobyć, żeby na koniec okazało się, że to on uratował uniwersytet.

Jeśli jest sprawcą: Harland Roach wydaje się logicznym podejrzanym w kwestii kradzieży dokumentów. Leiter wielokrotnie przywłaszczał sobie jego osiągnięcia, a ich rywalizacja była dobrze znana na uniwersytecie, tak samo jak otwarta pogarda, jaką okazywał mu zmarły. Co gorsza, Leiter był wszystkim tym, czym Roach nie jest – czarującym, dobrze wychowanym, mającym powodzenie u kobiet mężczyzną. Skompromitowanie Leitera przed lub po śmierci, czy to przez kradzież papierów z premedytacją, czy też dzięki sprzyjającej okazji już po jego śmierci, nie koliduje z charakterem Harlanda. Roach naraził się (nieświadomie) na wielkie niebezpieczeństwo. Świadom, że jeśli jego czyn wyjdzie na jaw, jego życie i kariera będą skończone, nigdy nie przyzna się do kradzieży ani nie odda dokumentów bez skrajnego przymusu.

STARA KREW PROVIDENCE

Strażnicy, którzy chcą zbadać i wykorzystać potencjalnych przodków Emilii Court, powinni przeczytać następujące opowiadania H.P. Lovecrafta:

Coś na progu – dla Asenathy Waite.

Sny w Domu Wiedźmy – dla Keziah Mason.

Przypadek Charlesa Dextera Warda – dla Josepha Curwena.

Widmo nad Innsmouth – dla rodziny Marshów.

Punkty zaczepienia

- Roach szuka sposobu na poprawienie swojej pozycji na uniwersytecie i może uważać Fallona za potencjalną przeszkodę (w końcu to Fallon uznał, że Leiter lepiej się zajmie dokumentami Hobbhouse'a niż on). Roach zrobi wszystko, co w jego mocy, by zdyskredytować Fallona, może nawet szukając pomocy u Badaczy.
- Chwytając się wszelkich sposobów, będzie się starał oczernić imię i reputację Leitera.

Anthony Flinders, student o niezdrowej obsesji

Przystojny, chociaż ubierający się w posępne stroje mężczyzna, nosi się i zachowuje tak, jakby był jednym z lepiej sytuowanych studentów. Za nienaganną dykcją przedstawiciela nowojorskiej elity skrywa się umysł niezdrowego fanatyka. Anthony Flinders jest studentem historii, który wielokrotnie i bezskutecznie próbował się dostać do zespołu profesora Leitera i pomóc w katalogowaniu zbiorów Hobbhouse'a. Jak twierdził, jego zainteresowanie wynikało wyłącznie z potrzeby uzyskania materiałów do pracy magisterskiej, która skupia się na procesach czarownic w Arkham. Odmowa ze strony Leitera wynikała z tego, że chociaż był przestępcą i fałszerzem, znał się na ludziach. Pytania o Flindersa na uniwersytecie pozwolą ustalić, że jest to student, który sztucznie próbuje się

Anthony Flinders



wpasować w otoczenie, o wątpliwych osiągnięciach naukowych i tylko powierzchownie zaangażowany w życie uniwersyteckie. Głębsze badania wykażą, że chłopak nie ma przyjaciół, a ludzie, którzy spędzili z nim więcej czasu, uważają, że jest w nim coś niepokojącego.

Anthony Flinders nie tylko interesuje się historycznymi badaniami nad procesami czarownic, ale ma na tym punkcie obsesję i – co gorsza – w tajemnicy jest prawdziwym wyznawcą. Jest samozwańczym satanistą, a jego wiara opiera się na zlepku rozlicznych biblijnych i historycznych źródeł, choć przy tym jest żałośnie, samobójczo nieświadomy prawdy.

Fakty i wskazówki

- Flinders wie stosunkowo mało o prawdziwych wydarzeniach, ale ma doskonałą wiedzę na temat procesów czarownic w Arkham, legendy Keziah Mason i folkloru Arkham. Wierzy, że *Procesy czarownic w Arkham* zawierają prawdziwe magiczne zaklęcia, które pomogą mu zawrzeć faustowski pakt, ale nie zdradzi tego, chyba że pod wyjątkowym przymusem.
- W okresie tuż przed śmiercią Leitera od czasu do czasu śledził profesora i może być świadom jego rosnącej paranoi, a także znać jeden lub więcej jego kontaktów, takich jak Lucy Stone, Cecil Hunter czy Abner Wick, ale nie podzieli się tymi informacjami z własnej woli.
- 11 września włamał się do mieszkania Leitera w poszukiwaniu dokumentów. Jako że ich nie znalazł, zadowolił się kradzieżą kilku osobistych drobiazgów.



Lucy Stone

Punkty zaczepienia

- Pragnie zdobyć dokumenty dla własnych celów.
- „Pomoże" Badaczom – czy tego chcą, czy nie.
- Ma mnóstwo szalonych pomysłów, które będzie chciał przedstawić Badaczom jako prawdopodobne teorie, na przykład: „Fallon skradł *Procesy czarownic w Arkham* dla zysku", „Fallon i Roach są kochankami i odprawiają rytuały czarnej magii", „Court to czarownica, która zabiła Leitera i teraz ma jego papiery".

Informacje dla Strażnika: Postać Flindersa można wykorzystać na różne sposoby – może być antagonistą i czynnikiem niszczącym. Na krawędzi psychozy i bez wątpienia pełen urojeń, z chęcią użyje przemocy, by osiągnąć swoje cele, dopóki sądzi, że uda mu się wyjść z tego cało, a zyski przeważają nad ryzykiem. Jeśli zostanie zlekceważony, powstrzyma się przed otwartym atakiem z obawy przed obezwładnieniem i aresztowaniem. Jest zdolny do śledzenia i zaatakowania samotnego Badacza, podpalenia czy sfingowania wypadku samochodowego. Poszukuje *Procesów czarownic w Arkham* i jeśli uzna, że to korzystne, będzie działał przeciwko Badaczom. Może pozorować włamania, śledzić Badaczy, atakować świadków i ogólnie szkodzić na wszelkie sposoby. Będzie się starał zdobyć kosmyki włosów lub obcięte paznokcie, by wykorzystać je do rzucania klątw. Jest złowrogą, małostkową postacią, która pragnie siły i dominacji nad innymi.

Jeśli jest sprawcą: Jeśli Strażnik uzna, że to Flinders ma być winny kradzieży, to oznacza, że śledził Leitera do mieszkania Huntera, zaczekał do zapadnięcia zmroku, a następnie włamał się, natknął na oszalałego artystę i przywłaszczył sobie *Procesy czarownic w Arkham*. Wetknął kij w mrowisko – wokół niego zaczynają się dziać dziwne rzeczy, a jego zguba jest blisko (patrz **Manifestacje Koszmaru**, str. 428). Nocami próbuje odkryć ukryte w dokumentach prawdy, ale jest prawie sparaliżowany ze strachu wywołanego tym, co jest zapisane w tych papierach, i boi się, że czeka go taki sam los co Leitera. Szatan mu nie odpowiada, ale prędzej czy później odpowie ktoś inny.

Lucy Stone, zasmucona ukochana

Stone to atrakcyjna, dobrze zbudowana młoda kobieta po dwudziestce, utleniona na blond. Idąc, porusza biodrami tak, że wszyscy się oglądają. Chociaż jest jeszcze młoda, ma już za sobą ciężką szkołę życia i pozostało jej niewiele złudzeń na temat świata. Jako dziecko wychowywała się na ulicy w Nowym Jorku, później była kelnerką, sprzedawczynią papierosów, służącą i modelką artystów w ładnych kilku miastach i miasteczkach na północ od miejsca urodzenia. Jeśli zapytać ją, czemu opuściła wielkie miasto, uśmiechnie się i powie z przekonaniem: „W wielkim mieście na każdym rogu spotkasz zabójczo piękną dziewczynę, a w małym odrobina uroku pozwala daleko zajść".

Zaczęła się spotykać z Leiterem na wiosnę, kiedy była kelnerką w nielegalnym barze zwanym Zajazdem Hibba na obrzeżach Arkham. On był przystojny, inteligentny i nie szczędził grosza, a jej to pasowało. I chociaż rozsądek podpowiadał jej, że jest dla niego tylko przelotnym romansem, serce nie słuchało i zakochała się. Nigdy tego nie okazywała, słusznie uważając, że gdyby Charles się dowiedział, natychmiast by ją rzucił. To właśnie dlatego, gdy – jak to określiła – „sprawy się skomplikowały", kręciła się w pobliżu, nie wyjechała z miasta i nadal tego nie robi. Chce oddać mu hołd i nie rozumie, czemu nie wolno jej zobaczyć ciała. W końcu zmarł na atak serca, prawda?

Fakty i wskazówki

- Stone zna drugą stronę życia Charlesa Leitera. Jako że lubił się przy niej popisywać, wie co nieco o jego przekrętach, aczkolwiek nigdy nie skupiała się na szczegółach.
- Wie, że Leiter był nie tylko fałszerzem i handlarzem rzadkimi książkami (takim, który nie zadaje pytań), ale też lubił hazard i był rozrzutny – zabrał ją dwa razy do Atlantic City, w czerwcu i sierpniu tego roku. Wiedziała, że podczas sierpniowego wyjazdu przegrał duże pieniądze i wyjechał

jako dłużnik ludzi, z którymi lepiej się nie zadawać. Jeśli nadarzy się okazja, włamie się do domu Leitera w poszukiwaniu ukrytego skarbu (zna jego kryjówkę).

- Zapytana o jakiekolwiek kontakty Leitera wykorzystywane przy oszustwach, wspomni, że jakiś artysta pomagał mu w kopiowaniu dokumentów – student, którego wyrzucono kilka lat wcześniej z UM – ale nie zna jego nazwiska. Za to ma wciąż wizytówkę (w tym adres sklepu) miejscowego antykwariusza, który był stałym klientem Leitera – nazywał się Abner Wick. Zapytana o niego powie, że spotkała się z nim „towarzysko raz czy dwa" i że wyglądał na „prawdziwego dżentelmena w starym stylu". I doda: „Ale wiesz, wątpię, bym była w jego typie".
- Potwierdza, że Leiter popadał w coraz większą paranoję, był niespokojny i chciał w ostatnich tygodniach życia uciec z miasta.
- Zapytana, czy sama czuła się zagrożona, wspomni „dziwnego studencika", którego widziała w okolicy zarówno przed śmiercią Leitera, jak i ze dwa razy po niej (to Anthony Flinders). Spostrzegawczy Badacze (test **Psychologii**) mogą zauważyć, że kobieta ukrywa coś więcej, nawet jeśli zdołali już ją do siebie przekonać. Aby wyciągnąć z niej więcej informacji, potrzeba testu **Uroku Osobistego**, **Zastraszania** albo **Perswazji** (zwróć uwagę na to, że Urok Osobisty i Zastraszanie będą trudniejsze, ponieważ Stone ma 50%+ w obu umiejętnościach). Okaże się, że została już przepytana w sprawie śmierci Leitera przez dwóch gangsterów z mafii z Atlantic City. Chcieli ustalić, czy Leiter rzeczywiście nie żyje, czy też sfingował swoją śmierć, by uniknąć długów – nagła i tajemnicza śmierć oraz fakt, że do tej pory nie odbył się pogrzeb, sprawiły, że ich szef nabrał podejrzeń. Chociaż gangsterzy nie użyli siły, nie miała wątpliwości, co ją czeka, jeśli skłamie. Otrzymała także nakaz informowania ich o wszelkich podejrzanych kwestiach związanych z Leiterem, jeśli „chce pozostać zdrowa". O ile Badacze nie przekonają jej do wyjawienia im tej informacji, to gdy tylko wyjdą, Lucy zadzwoni do gangsterów z Atlantic City.

Punkty zaczepienia

- Stone przyjmie wszystko, co się da – jak twierdzi: „Dziewczyna musi za coś żyć!".
- Uważa, że może owinąć sobie każdego mężczyznę (w tym Badaczy płci męskiej) wokół małego palca.
- Kochała Leitera i pragnie po raz ostatni zobaczyć jego ciało.
- Wizyta gangsterów przeraziła ją i chce zdobyć pieniądze ukryte w domku Leitera. Jeśli jednak trafi jej się jakaś inna okazja zdobycia pieniędzy, żeby uciec i zacząć nowe życie w innym mieście, skorzysta z niej.

Informacje dla Strażnika: Stone kieruje się zarówno emocjami, jak i intelektem, w związku z czym chętniej pomoże Badaczom, jeśli uzna, że chcą rozwiązać zagadkę śmierci Leitera, bo sama jest głodna wyjaśnień. Jest też podatna na stare dobre przekupstwo za pomoc, szczególnie jeśli Badacze dadzą jej dość pieniędzy, by mogła uciec z miasta.

Zmarła Lucy Stone? Stone jest w niebezpiecznej sytuacji. Chociaż nie zdaje sobie z tego sprawy, jest ostatnią żywą i zdrową psychicznie osobą, która była świadkiem działań Charlesa Leitera. A co za tym idzie jest prawdopodobne, że w dalszej części scenariusza zginie, czy to na skutek działań Badaczy, czy z powodu ich braku. Jest kilka osób (w tym Anthony Flinders i Abner Wick), które chcą wiedzieć, co ona wie. Ponadto chętnie się jej pozbędą, by nie mogła nikomu innemu zdradzić swoich tajemnic – prawdziwych czy wyimaginowanych. Może też paść ofiarą mafii z Atlantic City, jeśli gangsterzy uznają, że ukrywa coś przed nimi, a co więcej – Koszmar także mógł postawić na niej krzyżyk. W tym ostatnim przypadku dopilnuj, by odpowiednio to zapowiedzieć (patrz **Manifestacje Koszmaru**, str. 428).



Abner Wick

Abner Wick, sprzedawca antyków i degenerat

Wick jest wysokim, pulchnym i nieco zniewieściałym mężczyzną około pięćdziesiątki. Sprawia wrażenie, jakby kiedyś był potężnie zbudowany, ale zatarły to lata nadmiernego folgowania swoim zachciankom. Wokół niego roznosi się kwaskowaty zapach, skrywany dużą ilością wody kolońskiej. Ma niezdrową cerę, która wskazuje na jakąś chorobę lub uzależnienie. Mimo tych nieprzyjemnych cech Wick jest niezmiernie spokojnym, pewnym siebie i kulturalnym człowiekiem, który prezentuje nienaganne maniery i elegancję rzadko spotykane we współczesnych mu czasach. Określi się skromnie jako „dość dobrze sytuowany dżentelmen, który bawi się antykami i pięknymi starymi książkami". Ma niewielki sklep z antykami o nazwie Niedostrzeżone Drobiazgi, w bocznej uliczce lepszej części dzielnicy handlowej Arkham. Sklep, podobnie jak sam właściciel, ma odpowiednią reputację i wszyscy Badacze o zainteresowaniach antykwarycznych, którzy pochodzą z Arkham, najprawdopodobniej już w nim byli, chociaż mało prawdopodobne, by spotkali samego Wicka, gdyż na co dzień sklep prowadzi zatrudniony sprzedawca. Tak przynajmniej wygląda wizerunek publiczny Abnera Wicka.

Fakty i wskazówki

- Abner Wick kilkakrotnie robił interesy z Charlesem Leiterem, zarówno jako handlarz, jak i prywatny kolekcjoner rzadkich książek i manuskryptów.
- Brał udział w zażartej licytacji *Procesów czarownic w Arkham*, w której cena doszła już do kilku tysięcy dolarów i zapowiadało się, że będzie rosnąć dalej.
- Wick chciał zachować te dokumenty dla siebie, ale szybko osiągnęły cenę przewyższającą jego możliwości, więc pozostał jako przedstawiciel „kilku innych zainteresowanych

o głębszych kieszeniach", których tożsamości nie zdradzi, a naciskany określi ich tylko jako „obcokrajowców".
- Antykwariusz poczuł się zdradzony przez Leitera, bo uznał, że ten dogadał się z innym kupcem.
- – Wick przyzna, że są „niebezpieczne moce na tym świecie i poza nim, których człowiek nie jest w stanie ogarnąć". Po tym, co usłyszał od czasu śmierci Charlesa Leitera, obawia się, że takie moce zbierają się wokół dokumentów. Jeśli poprosi się go o szersze wyjaśnienia, wspomni tylko o tragedii związanej z rodziną Hobbhouse'ów i ostatnimi wydarzeniami, a także doda, że niebezpieczeństwo najprawdopodobniej emanuje „z rzeczy, które stary Hobbhouse zdobył dzięki procesowi".
- Wciąż chciałby, jak to określił, „nabyć" dokumenty i zaoferuje kilka tysięcy dolarów za oryginały, „bez żadnych pytań".

Punkty zaczepienia
- Wick lubi przewodzić. Będzie próbował wykorzystać Badaczy jako pionki w swojej grze.
- Chce zdobyć dokumenty. Czy Badacze mogą mu pomóc?
- Chce się dowiedzieć wszystkiego o śmierci Leitera i miejscu przechowywania ciała (może na smakowitą przekąskę?).

Informacje dla Strażnika: Abner Wick to człowiek wielu tajemnic, masek i kłamstw, a w zależności od tego, jaką rolę przypisze mu Strażnik, część albo one wszystkie zostaną przedstawione Badaczom w czasie gry. Wick posiada wiedzę na temat mitologii Cthulhu i w związku z tym może zapewnić jedyny w swoim rodzaju wgląd w temat śmierci Charlesa Leitera i jej prawdziwych przyczyn – aczkolwiek woli opowiadać o takich sprawach raczej jako o „mrocznych możliwościach" niż o faktach.

Kłamstwa Abnera Wicka: Pierwsza maska Abnera Wicka to pozory bycia antykwariuszem dżentelmenem. Łatwo ją zdjąć, biorąc pod uwagę jego związki z Charlesem Leiterem, które można odkryć dzięki lekturze notatek Leitera albo przez rozmowy z Lucy Stone. Wyjdzie wtedy na jaw, że Wick to stały klient i pośrednik w fałszerstwach i kradzieżach Leitera, chociaż częściej jest klientem niż współsprawcą – i to takim, którego Leiter wolał mieć po swojej stronie.

Druga maska, którą można odkryć, dotyczy zdegenerowania Wicka i tego, jak głęboko sięga jego zepsucie. Dokładniejsze zbadanie powiązań kryminalnych Wicka, rozciągających się od Arkham do Maine, Bostonu i Providence, odsłoni narkomana (a może i gorzej), dilera kradzionych przedmiotów (szczególnie antyków) i znanego pasera, o którym wiadomo, że potrafi zarobić niezłe pieniądze za odpowiednie przedmioty. Mówi się też, że wchodzenie mu w drogę może się okazać śmiertelnie niebezpieczne.

Trzecia maska, za którą Badacze raczej nie zajrzą, to pozór człowieczeństwa. Abner Wick jest ludożercą i mordercą, którego zanieczyszczona krew niesie skazę podziemnych padlinożerców. Jako dziecko-odmieniec, które matka urodziła w ciemnych głębinach ghulowych korytarzy pod Bostonem prawie sto lat temu, był bękartem-hybrydą, wychowanym przez bogatą rodzinę, której własne dziecko zostało pożarte w ciemnościach. Jego przemiana z człowieka w pełni rozwiniętego ghula była długa i powolna. Od dawna ma apetyt na ludzkie mięso, szczególnie młode, ale ostatnio zmienia mu się smak i zaczyna gustować w padlinie – jest to znak, że niedługo (w ciągu dekady) przeniesie się na dół, w ciemności. Do tego czasu będzie jednak służył tak, jak do tej pory – jako łącznik między światem na górze i mrokiem poniżej: dostawca mięsa i skarbów, a także handlarz łupów po umarłych dla ludzkości, którą tak łatwo kupić świecidełkami i chłamem.

Hector i Carla: Mimo posiadanej mocy Wick woli, by cała brudna robota była wykonywana przez podwładnych, związanych z nim skażoną krwią. Sam zabija tylko wtedy, gdy jest z dala od skupisk ludzkich i nie grozi mu wykrycie. Sylwetki jego podwładnych, Hectora i Carli Fademanów – miejscowego rodzeństwa, którego skaza ghuli jest bardziej zaawansowana niż ta Wicka (i którym brak jego nieprzeciętnej inteligencji i uroku) – znajdują się w dodatku **Bohaterowie niezależni** na końcu scenariusza. Służą Wickowi jako pracownicy, porywacze, złodzieje i mordercy, w zależności od potrzeb.

Jeśli Wick uzna, że Badacze są warci jego uwagi, nakaże Hectorowi i Carli śledzić ich, by ustalić, w którym kierunku rozwija się śledztwo. Jeżeli będzie podejrzewał, że Badacze są w posiadaniu dokumentów, może wysłać rodzeństwo, by je zdobyło.

Poza scenariuszem: W zależności od tego, jak wyglądały osobiste kontakty Badaczy z Wickiem, może się on stać w przyszłości przydatnym kontaktem i potencjalnym źródłem zarówno informacji, jak i zatrudnienia, aczkolwiek bardzo niebezpiecznym i demoralizującym.

Jeśli jest sprawcą: Jeśli Wick zostanie wybrany przez Strażnika na sprawcę, to oznacza, że tak bardzo pragnął *Procesów czarownic w Arkham*, iż zrezygnował z pozorów licytacji i nakazał swoim nie całkiem ludzkim sługom zabrać je wprost od fałszerza Cecila Huntera (co mogło mieć niemały wpływ na ostateczne załamanie nerwowe artysty). Jeśli uzna, że Badacze go podejrzewają, wykorzysta Hectora i Carlę, by zmylić tropy, ściągając uwagę na innego podejrzanego, albo żeby zabić wścibskich Badaczy. Doskonale zdaje sobie sprawę z tego, jakie potworności Leiter i Hunter nieumyślnie prawie wyzwolili, i będzie się szykował do rytuału, by ułagodzić potwora i zmusić do uległości. Rytuał zostanie przeprowadzony albo w głębinach jego sklepu, albo w ruinach domu rodu Hobbhouse'ów, jeśli tak woli Strażnik. Rytuał będzie wymagał pewnych ofiar, którymi należy nakarmić pragnącego niszczyć stwora, a wśród odpowiednich kandydatów mogą się znaleźć wszyscy związani z tą sprawą, czy to Lucy Stone, czy pechowy intruz, jak Anthony Flinders, a nawet sami Badacze.

Oaks i Shaunassy, bandziory z Atlantic City

Tych dwóch wyszło spod jednej sztancy – szerocy w barach, silni i ponurzy, w niedopasowanych szarych garniturach i fedorach z szerokim rondem, naciągniętych głęboko na czoło, by zasłonić rysy twarzy. Jeden jest starszy i mówi, drugi jest młodszy i milczy. Poza tym niewiele ich różni. Jak to się mówi: są od brudnej, ale nie mokrej roboty, co znaczy, że łamią nogi i odbierają długi, ale nie są zabójcami. Aczkolwiek zabiją, jeśli coś im zagrozi lub

dostaną taki rozkaz. Są w Arkham, ponieważ Charles Leiter był winny ich szefom z Atlantic City duże pieniądze, a jego śmierć była tak podejrzana, że uznano, iż coś tu nie gra. To prawda, że coś tu nie gra, ale nie mają pojęcia co. Zaczynają polowanie kilka dni przed Badaczami, ale na razie rozglądali się tylko po bardziej obskurnej części Arkham, co zaowocowało jednym dobrym tropem – Lucy Stone. Obserwują ją, osobiście (od czasu do czasu) i przez informatorów z nielegalnego baru, w którym pracuje. Zainteresują się każdym, kto zainteresuje się nią – jak na przykład Badaczami.



Cecil Hunter

Fakty i wskazówki

- Gangsterzy z Atlantic City nie są świadomi prawdy. Sądzą, że Leiter żyje, i szukają go. I prawie nic, poza pokazaniem im jego ciała, nie przekona ich, że naprawdę jest martwy, a nawet wtedy mogą mieć wątpliwości, biorąc pod uwagę marny stan ciała. Są zdecydowani nie wierzyć w jego śmierć, więc wszelkie testy, mające na celu ich udobruchanie, są ekstremalne.
- Mają za zadanie odebrać dług hazardowy – a dokładnie 11 tysięcy dolarów – i jeśli odkryją istnienie i wartość *Procesów czarownic w Arkham*, Strażnik może zdecydować, że postanowią je zdobyć (wystarczy wiedza, że są cenne – resztę zostawią swoim szefom).
- Bez problemu posuną się do gróźb i przemocy, ale będą unikali publicznych działań, które mogłyby zwrócić na nich uwagę policji. Nie podejmą się zabójstwa, chyba że zostaną zaatakowani. Są uzbrojeni w kastety, brzytwy i pistolety dużego kalibru. Wolą odizolować cel, niż ryzykować, że zostaną przytłoczeni przewagą liczebną.

Punkty zaczepienia

- Pragną odzyskać dług Leitera.
- Są wręcz agresywnie ciekawi wszystkich i wszystkiego.
- Domagają się niezbitych dowodów na śmierć Leitera.

Informacje dla Strażnika: Ta dwójka to rozmyślny czynnik utrudniający w scenariuszu. To rywale Badaczy, którzy w zależności od planów Strażnika mogą zostać potraktowani jako poważne zagrożenie albo zwykłe poboczne spotkanie. Można też wykorzystać ich do wprowadzenia fizycznej akcji (na przykład bójki) do rozgrywki. Mogą być zaskakującymi sojusznikami Badaczy albo mięsem armatnim dla prawdziwego złoczyńcy (albo Koszmaru), jeśli zbliżą się za bardzo do prawdy.

Aby wprowadzić bandziorów do akcji, możesz nakazać im odwiedzić domek Leitera w chwili, gdy Badacze będą tam poszukiwali wskazówek. W zależności od reakcji Badaczy gangsterzy mogą powiedzieć, że przyszli tu po Leitera i pieniądze, które jest im winny, ale mogą też stwierdzić, że chcą pieniędzy i nie obchodzi ich, skąd je wezmą. Jeśli nie znajdą Leitera, to Badacze są równie dobrym źródłem kasy (skoro są w jego domu, dziedziczą jego dług). Jeżeli Badacze zareagują brutalnie, bandziory nie będą próbowały uniknąć walki, ale jest bardziej prawdopodobne, że uciekną i później zastawią pułapkę na Badaczy.



Oaks i Shaunassy

Cecil Hunter, szalony fałszerz

Hunter to wątły mężczyzna około trzydziestki, z zapadłą, piegowatą twarzą i nastroszonymi rudoblond włosami. Podczas spotkania najprawdopodobniej będzie w kaftanie bezpieczeństwa i pod obserwacją. Co chwila traci wątek, opowiadając o „robalach kłębiących się w ścianach!" i cytując urywane linijki z Edgara Allana Poego. Obecnie znajduje się na oddziale obserwacyjnym szpitala psychiatrycznego w Arkham. Jego związek ze sprawą *Procesów czarownic z Arkham* jest kompletnie nieznany nikomu z Uniwersytetu Miskatonic, jako że został umieszczony w szpitalu na krótko przed śmiercią Leitera. Leiter podał się za zaniepokojonego byłego wykładowcę, który odwiedził biednego studenta i zastał go w takim stanie, więc pozostawia go pod opieką lekarzy i obiecuje, że przekaże informacje rodzinie Huntera – w rzeczywistości grał po prostu na zwłokę.

Należący do cyganerii Hunter jakieś cztery lata temu został wyrzucony z uniwersytetu za nieodpowiednie prowadzenie się i od jakiegoś czasu prowadził zyskowną współpracę z Leiterem, pomagając mu w co bardziej artystycznych kwestiach historycznych fałszerstw. Mieszkał w kawalerce nad zaniedbaną pralnią w jednej z biedniejszych części Arkham i gdy był przy forsie, brylował z różnymi typami wątpliwej proweniencji. Dochody z fałszerstw były jego jedynym źródłem zarobku. Próbując rozwikłać i skopiować okultystyczny tekst z *Procesów czarownic w Arkham,* przypadkiem uwolnił istotę, która była w nich uwięziona. Był ofiarą pierwszej istotnej manifestacji Koszmaru i to doświadczenie sprawiło, że postradał zmysły. Potwór prędzej czy później powróci.

Fakty i wskazówki

- Hunter został przyjęty do szpitala psychiatrycznego w Arkham 17 września. Cierpiał na poważne załamanie nerwowe i lekarze uważają, że stanowi zagrożenie dla samego siebie, ponieważ częściowo przegryzł ścięgna własnych dłoni.

Od tamtej pory dobrze reaguje na leki, ale jest zamknięty w sobie, mówi bez związku i łatwo go wzburzyć.
- Został przyprowadzony do szpitala przez (jak twierdził sam Leiter) swojego byłego wykładowcę, profesora Charlesa Leitera, który udokumentował swoją tożsamość i twierdził, że zastał młodego człowieka w takim stanie, gdy poszedł go odwiedzić. Profesor obiecał, że poinformuje rodzinę chorego i wróci, ale żadna rodzina się nie pojawiła.
- Koszmar może opętać Huntera i sprawić, że ten ucieknie.

Punkty zaczepienia
- Hunter pragnie odzyskać dokumenty, by dokończyć pracę.
- Chce się za wszelką cenę wydostać ze szpitala.
- Błaga, by ktoś przy nim był, ponieważ boi się zostawać sam. Jeśli ucieknie, może szukać towarzystwa Badaczy, o ile okazali mu współczucie.

Manifestacje: Badacze mogą usłyszeć głos pacjenta z miękko wyścielanej sali obok… Tyle że ten zabił się poprzedniej nocy, a rano opróżniono salę.

Przebłyski świadomości wywołane pewnymi słowami: Hunter jest rozkojarzony, mówi bez ładu i składu, nie potrafi prowadzić sensownej rozmowy – i to gdy znajduje się pod wpływem środków uspokajających. Jednak jeśli Badacze zaczną z nim rozmawiać, pewne słowa i zdania mogą wywołać celne wypowiedzi na temat niedawnej przeszłości, do której umysł Huntera może teraz dochodzić krętymi ścieżkami. Strażnik może sparafrazować lub dodać coś do poniższych przykładów.

Fałszerstwo: „Pieniądze, tylko pieniądze, fałszywa sztuka, ale wszyscy i tak sprzedajemy nasze dusze".

Czarownica: „Ona, to był jej proces, jej dokumenty, jej nazwisko, jej symbole, jej więzień, głupi, głupi, głupi. Słyszę jej śmiech. Krzyki, o Boże, krzyki nowo narodzonych na jej stole".

Leiter: „Martwy, martwy człowiek, widział je, a one jego, i ruszamy. *Zagasły światła – wkoło mrok / Śmiertelnym – patrz! – piorunem / Na każdy ludzki spada wzrok / Kurtyna swym całunem / Anioły, ze łzą u swych powiek / Żałują nieszczęśliwca / Bo słuchaj: Dramat ten – to Człowiek / Bohater? Czerw Zdobywca!*

Badacze, którym powiedzie się trudny test **Języka Ojczystego**, zidentyfikują ostatnie słowa jako cytat z Edgara Allana Poego.

Sprzedaż/kupiec: „Ach, pieniądze, u niego zawsze chodziło o pieniądze, nie było miłości do sztuki, prawdziwego zrozumienia, tylko dolary i centy. Och, dostawał oferty, czyż nie? Pieniądze, pieniądze, pieniądze"– śmieje się. „Na początku był szczęśliwy, taki szczęśliwy, myślał, że znalazł złote jajo, obaj tak myśleliśmy, o ja nieszczęsny, powinienem siedzieć wśród farb, dobrej whiskey i ładnych dziewczyn. Ale cena szła w górę i w górę, i w górę, aż byliśmy tacy przerażeni… mamy prawo się bać… prawda…" – krzyczy.

Wick: „Nie, nie, nie on, zły człowiek, zły, je i je, i je. I słyszysz je w jego sklepie! Szepcą, spiskują, liżą, liżą szczury, szczury w ścianach, stara brudna ziemia".

Lucy: „Widzi ją, znów widzi, piękna, piękna, robaki, wszędzie robaki, biedna Lucy, Lucy nalewa, podaje do stołu, czeka… czeka…".

Co widziałeś? Co się wydarzyło w pracowni?: „Widzisz, o dobry Boże, co myśmy zrobili, nie wyszło, nie całkiem, ale niedługo. Nie słyszysz, jak wali w ściany, krzyczy w wietrze? Wyzwoli się i potem… o Boże… to nie moja wina, dziwna geometria, skaza, zła kopia, w liniach i kątach, ty idioto, nie widzisz?".

DALSZE RADY DLA STRAŻNIKA

W *Szkarłatnych literach* nie ma dobrej i złej drogi, bez względu na to, który bohater niezależny został wybrany na złodzieja dokumentów *Procesy czarownic w Arkham*. Natomiast pewne podejścia i wątki będą bardziej efektywne niż inne, a sprytni gracze mogą znaleźć krótszą drogę do prawdy znacznie szybciej, niż planuje to Strażnik. Nie da się tego uniknąć i Strażnik nie powinien się bać rozwijać narracji w kierunku, w jakim gracze postanowią ją zgłębiać, uzupełniając fikcyjny świat gry tak, by dostosować się do nich w miarę potrzeb. Należy jednak subtelnie sprowadzać ich z powrotem, jeśli bez potrzeby odbiegną zbyt daleko od fabuły. To ostatnie najlepiej robić w grze, a nie poza nią. Najlepiej by było, gdyby gracze nie zorientowali się, kiedy to następuje. Jak w każdej grze, Strażnik powinien pamiętać, że wskazówki, spotkania i najważniejsze wydarzenia scenariusza nie są na stałe przymocowane do konkretnych miejsc, lecz powinny się pojawiać w czasie i miejscu wybranym przez Strażnika.

Strażnik nie powinien się bać niekorzystnych konsekwencji działań Badaczy (oczywiście nie mówimy o niszczeniu ich ot tak, ponieważ to nie sprawi przyjemności nikomu w grze!), jeśli są logiczne i wynikają z wątków scenariusza. Nieodpowiednie pytanie zadane nieodpowiedniej osobie, publiczne okazywanie siły albo ogólne niezręczne prowadzenie działań może ostrzec złodzieja przed działaniami Badaczy i sprawić, że staną się oni zagrożeniem, które trzeba wyeliminować dowolnymi metodami. To może zmienić sytuację postaci graczy, które mogą się stać obiektem śledztwa, nacisku, pościgu, a nawet ataku, co może zapewnić ciekawszą i bardziej porywającą rozgrywkę.

Tempo i zagrożenie to coś, na czym musi się skupić Strażnik. Jeśli Badacze zbyt szybko sobie ze wszystkim radzą, powinien dodać kilka komplikacji i niebezpieczeństw, by ich trochę spowolnić: dorzucić kilka fałszywych tropów, powiedzieć, że jeden z bohaterów niezależnych wyjechał na kilka dni z miasta, zabić z zaskoczenia jakiegoś BN-a albo postawić Badaczy w obliczu nieoczekiwanego zagrożenia! Początkowe części scenariusza są z natury śledcze, a Strażnicy pragnący urozmaicić rozgrywkę mogą dodać trochę dramaturgii i akcji przez manifestację Koszmaru (pamiętaj, że może to nastąpić w miejscach, gdzie znajdowały się przedtem *Procesy czarownic w Arkham*, a Koszmar będzie poszukiwał i może nawet opętać każdego, kto dotykał dokumentów). Jeśli wydarzenia będą eskalować, to najprawdopodobniej do akcji włączy się policja, dodatkowo komplikując grę. Gdyby gracze utknęli, Strażnicy powinni pamiętać o teście **Pomysłowości**.

W akcie rozpaczy złodziej może wymyślić sposób, żeby to Badacze musieli się uporać z dokumentami, próbując zmusić innych do walki przeciw Koszmarowi.

Udane zakończenie scenariusza będzie lepsze, jeśli gracze będą się musieli wykazać kreatywnością, starając się go rozwiązać – w końcu gry fabularne polegają na doświadczeniu grania, a nie na tym, kto pierwszy skończy!

CZARNA ROBOTA

Poniżej znajduje się lista innych wskazówek, miejsc i dowodów, które można zebrać na podstawie wcześniejszych kontaktów Leitera, z jego miejsca zamieszkania, idąc po jego śladach, a także podczas spotkań po drodze. Strażnik może coś do nich dodać albo umieścić je gdzie indziej na drodze Badaczy.

LOKACJE

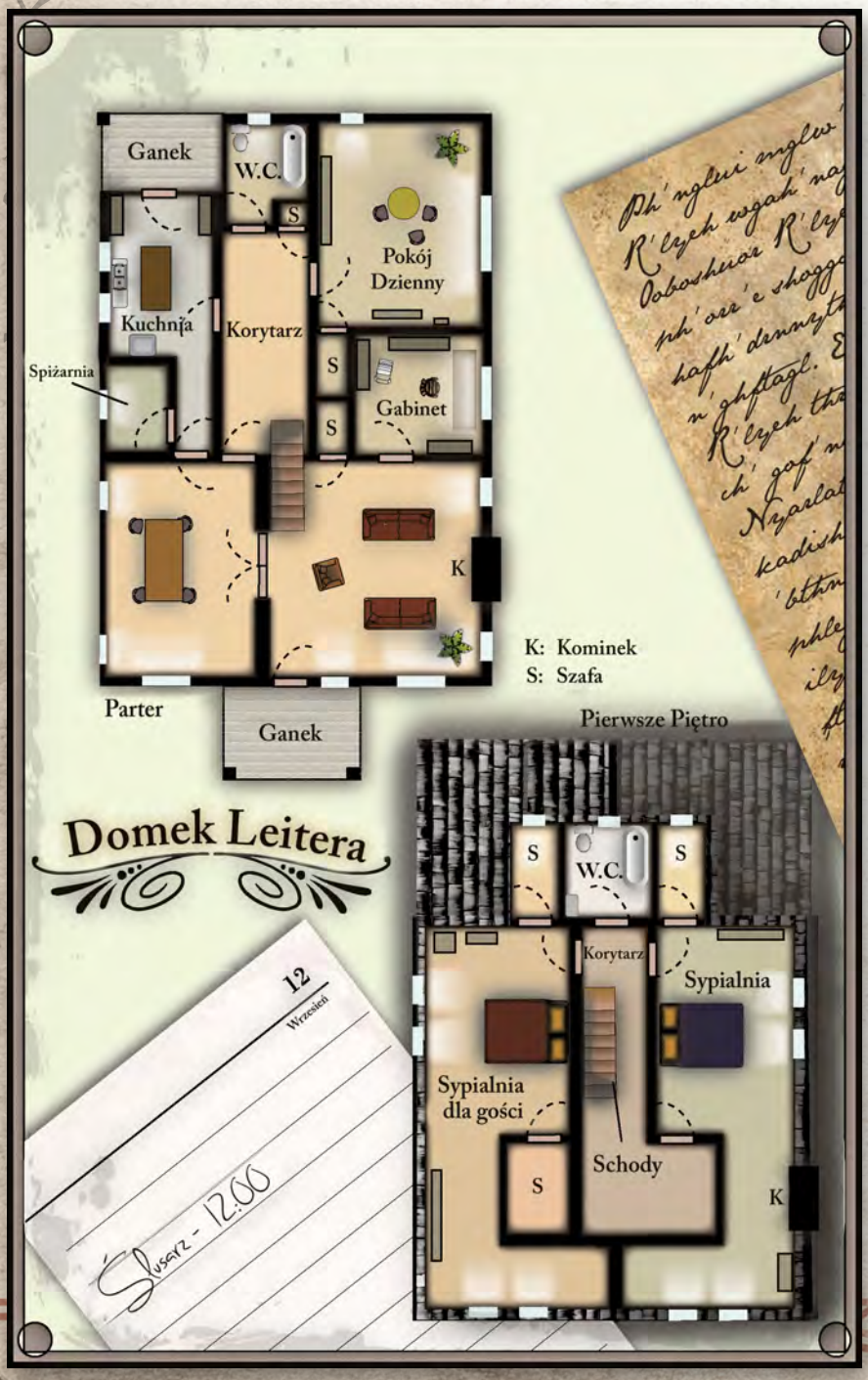
Domek Leitera

Nieduży, ładnie urządzony domek nieopodal miasteczka uniwersyteckiego, jeden z wielu podobnych, należących do uczelni i wynajmowanych wykładowcom. Zamek w tylnych drzwiach został niedawno wymieniony, a na oknach i drzwiach dodano zasuwy. Całość jest w stanie na wpół zorganizowanego chaosu. Leiter wyraźnie szykował się do wyjazdu. Różne (obciążające) dokumenty zostały pośpiesznie spalone w kominku w salonie – to możliwe źródło wskazówek, takich jak spalone resztki listu ze szpitala psychiatrycznego, wpis o spotkaniu z Lucy Stone, albo propozycja biznesowa od Abnera Wicka.

Biurko Leitera jest zasypane wszelakiego rodzaju papierami (w większości nieistotnymi), ale można tu znaleźć szczegóły jego poczynań finansowych (co już wcześniej zrobił Roach). W kieszonkowym notesie widać rachunki Leitera – przypływy gotówki wynoszące tysiące dolarów i szybkie znikanie sum znacznie przekraczających możliwości profesora uczelni. Bilety i rachunki z licznych wyjazdów do Atlantic City też mogą stanowić dowód, zresztą podobnie jak rachunek za wymianę zamka i zasuw (datowany na 12 września).

Na wycieraczce leży zaklejony list z miejscowego szpitala psychiatrycznego (który Roach wziął za jakiś rachunek). To informacja o przyjęciu i prośba o wizytę w związku z niejakim C. Hunterem, nad którym profesor Leiter roztoczył czasową opiekę.

Niedokończone fałszywki, a także tysiąc dolarów w gotówce, są dobrze schowane w skrytce, o której istnieniu wiedzą tylko Leiter i Lucy Stone. Odnalezienie schowka wymaga pomocy Lucy albo udanego testu **Spostrzegawczości**.



Gabinet Leitera na uniwersytecie

Gabinet Leitera jest nieduży, znajduje się w nim pojedyncze biurko, kilka szaf na dokumenty i kominek. Na ścianie wisi stłuczone lustro. Jeśli dobrze mu się przyjrzeć, okaże się, że częściowo się stopiło. To właśnie w to lustro Leiter spojrzał w noc swojej śmierci, wpatrując się w niesamowitą potworność, która wypalała jego duszę. Zbadanie lustra może doprowadzić do pewnych niefortunnych wydarzeń; możliwe, że jakaś część potwora nadal przebywa w szkle (patrz **Znaki przejścia**, str. 428).

Gabinet znajduje się obok mniejszego pokoju, w którym Emilia Court pracuje jako asystentka i sekretarka Leitera.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA

Strażnicy zawsze powinni reagować na posunięcia graczy i być elastyczni w przedstawianiu scenariusza. To może wymagać od Strażnika stworzenia naprędce jakiegoś nowego elementu scenariusza lub przedstawienia dodatkowej sytuacji. Oto krótki przykład ilustrujący taki przypadek. Takie nieprzewidziane wydarzenia mogą stanowić szczególną atrakcję, omawianą przez graczy jeszcze długo po sesji.

Podczas testowej rozgrywki Badacze postanowili odwiedzić posiadłość Hobbhouse'a. Przebieg scenariusza był już zaawansowany, a i pora późna. Strażnik nie chciał osłabiać napięcia, które zostało już zbudowane, gdy gracze zorientowali się, że lokacja jest tylko zmyłką, więc uznał, że to doskonały moment na wprowadzenie Oaksa i Shaunassy'ego. Po pozbawionym przygód przeszukaniu domu Badacze wyszli na zewnątrz i zobaczyli, że podjazd jest zablokowany przez samochód gangsterów. Badacze poinformowali gangsterów, że Leiter leży w kostnicy, a także zgodzili się wrócić z nimi do miasta, aby im go pokazać. Pozwolili też Flindersowi, który na tym etapie już się do nich przyłączył, jechać za nimi ich samochodem. Jako że już po raz trzeci szli obejrzeć ciało (za pierwszym razem byli sami, za drugim z Lucy), doktor Wheatcroft szykował się do nieplanowanego wyjazdu, ale zgodził się na ostatnią wizytę, podbudowany liczbą ludzi, która będzie mu towarzyszyła. Shaunassy wyciągnął wycinek z gazety z fotografią ukazującą Leitera otrzymującego nagrodę na uniwersytecie i przysunął do twarzy nieboszczyka, by się upewnić, że to ten sam człowiek. Trup wykorzystał ten moment, by złapać (i złamać) nadgarstek gangstera, doktor Wheatcroft poniósł porażkę w teście Poczytalności i zemdlał, a wtedy rozpoczęła się walka!

Zajazd Hibba

Hałaśliwy, ale dość ekskluzywny przybytek na obrzeżach Arkham, zapewniający niedozwolone napoje uniwersyteckiemu miastu. Przybytek ten podzielony jest na dwie części – bar z sokami i kawą (stanowiący przykrywkę dla nielegalnego baru) i tylną salę, gdzie serwuje się nielegalny alkohol. Tu można znaleźć Lucy Stone, a może także gangsterów z Atlantic City albo tych, którzy chętnie przyjmą od nich pieniądze, by donieść na Badaczy.

Posiadłość Hobbhouse'a

Jest to rozpadający się, późnokolonialny dwupiętrowy dom, stojący w zarośniętym ogrodzie, samotny i opuszczony, jakieś pół godziny drogi od Arkham.

Dom reprezentuje w tym scenariuszu ciągłość z mroczną przeszłością Arkham. Wyprawa do niego może stanowić nastrojowy wątek poboczny dla Badaczy, a dla Strażnika okazję do wprowadzenia jeszcze większego napięcia i poczucia wiszącego w powietrzu zła, kryjącego się za rozwojem wydarzeń.

Jest to posępny i obecnie pusty dom, zakurzony i opuszczony; dojazd do niego ciągnie się przez ponury i wymarły kawałek lasu, który odgradza go od miasta Arkham. Badacze, którzy postanowią rozejrzeć się po domu, mają szansę natknąć się na jedną lub więcej manifestacji Koszmaru (patrz **Znaki przejścia**, str. 428.

Nie podano zbyt wielu szczegółów dotyczących posiadłości, by Strażnicy mogli sami wedle uznania wymyślić jego tajemnice i zawartość, być może tworząc punkty zaczepienia dla przyszłych scenariuszy.

Niedostrzeżone Drobiazgi

Sklep Abnera Wicka to szanowany antykwariat o ustalonej pozycji; nie jest duży, ale za to cieszy się uznaniem w okolicy. Wick pilnuje, by na wystawę sklepu nie trafiały żadne towary o wątpliwym pochodzeniu.

Na piętrze znajduje się biuro, a na tyłach sklepu magazyn i podjazd. W magazynie znajdują się drzwi prowadzące do sporej piwnicy wypełnionej skrzyniami; stoi tam również hałaśliwy, stary bojler.

Zakończony sukcesem test **Spostrzegawczości** pozwoli ujrzeć częściowo zamaskowaną klapę prowadzącą w dół. To wejście do przypominającej labirynt plątaniny korytarzy wypchanych starymi skrzyniami, kuframi, rozbitymi trumnami i kośćmi – mnóstwem kości, głównie ludzkich. Część tych kości przerobiono na pochodnie, krzesła, biurka i inne upiorne akcesoria. Na środku, głęboko pod poziomem ulicy, znajduje się pokój, w którego centrum mieści się obramowana cegłami studnia prowadząca w ciemności, gdzie mieszkają ghule. To tu znajduje się kościane sanktuarium i efekty kultu i czarnej magii (jeśli Wick posiada *Procesy czarownic w Arkham*, właśnie tutaj będą przechowywane).

Pomieszczenia poniżej piwnicy to śmiertelna pułapka – w domu zawsze znajduje się przynajmniej jeden służący Wicka, a jakikolwiek alarm albo huk wystrzału sprowadzi z głębin ghule.

Jeśli tajemnica Wicka zostanie odkryta i będzie mu groziło zdemaskowanie, sklep zostanie pochłonięty przez ogień, a piwnice zapadną się (zanim zdążą do nich dotrzeć władze), nie pozostawiając żadnego śladu po tunelach.

INNE WSKAZÓWKI

Wizyta na policji

Sprawę Leitera prowadził porucznik Bill Somerset. Może potwierdzić, że Leiter zmarł na atak serca i jeśli o niego chodzi, to zamyka sprawę. Zapytany o nietypowe okoliczności (ciało znalezione w zamkniętym gabinecie, przerażenie na twarzy ofiary itp.), przy założeniu, że Badacze wywarli na nim dobre wrażenie, Somerset nachyli się do nich i powie im, że ma prostsze sprawy do rozwiązania i nie zamierza tracić czasu na uganianie się za dziwacznymi.

Oczywiście jeśli Badacze zajdą Somersetowi za skórę albo będą na niego za bardzo naciskać, ten może zacząć interesować się nimi, na przykład zlecając śledzenie ich albo sprawdzając ich poczynania biznesowe, by ustalić, czy może im sprawić jakieś problemy. Somerset jest zazwyczaj wyluzowany, jeśli jednak uzna, że kogoś należy nauczyć poszanowania dla władzy, jest skłonny wykorzystać wszystkie metody, by uprzykrzyć takiej osobie życie.



Telegram ze szpitala

Stosowną dodatkową wskazówką, jeśli Badacze utkną (albo po prostu dla zwiększenia napięcia), jest telegram ze szpitala, który dociera na uniwersytet, zaadresowany do profesora Charlesa Leitera. Telegram z pytaniami o kwestie związane z opieką nad niejakim Cecilem Hunterem oczywiście zostanie od razu przejęty przez prorektora Fallona i przekazany Badaczom.

Zaproszenie na obiad od pana Abnera Wicka

Kiedy Badacze wgryzą się już w sprawę i zaczną śledzić kilka wątków, będzie to właściwy moment, aby przekazać im oficjalne zaproszenie na obiad w restauracji Crawforda, najlepszej i najdroższej w Arkham, wystosowane przez pana Abnera Wicka, antykwariusza, jak wynika z wizytówki. Wick zamierza poinformować, że jest zainteresowany *Procesami czarownic w Arkham*, dopytać o śmierć swojego współpracownika i zrobić użytek z mózgów Badaczy (nie dosłownie, przynajmniej na razie), aby się dowiedzieć, co się dzieje.

Manifestacje Koszmaru

Podczas próby skopiowania ilustrowanej formuły z *Procesów czarownic w Arkham* fałszerz Cecil Hunter częściowo rozluźnił więzy, które czarownica Keziah Mason nałożyła na zniewoloną przez siebie istotę – Koszmar spętany krwią i atramentem wśród kątów i linii na kartce.

Teraz częściowo wolny Koszmar dobija się do ścian rzeczywistości i niedługo się przebije, najpierw do naszego świata, a potem do nieznanych otchłani, z których kiedyś go wyciągnięto. Jego ataki na bariery rzeczywistości przyjmują formę manifestacji o coraz większej sile. Podczas manifestacji Koszmar pojawia się we własnej osobie jako widmowa postać, która za każdym kolejnym razem staje się potężniejsza i wyraźniejsza. Konsekwencje tych wyłomów będą siały spustoszenie w otoczeniu.

Natura i częstotliwość manifestacji zależy od Strażnika, ale powinny się one szybko stawać coraz poważniejsze. Powinny następować w pobliżu *Procesów czarownic w Arkham* albo blisko ludzi, którzy dotykali tych papierów. Oto lista tych osób: rodzina Cobbów, zwłoki Leitera, Emilia Court, Cecil Hunter, Lucy Stone i oczywiście osoba, którą Strażnik wybrał na sprawcę (patrz dalej **Znaki przejścia**).

W niedługim czasie Koszmar wyzwoli się z atramentu i ci, którzy znajdą się w jego pobliżu, zginą wyjątkowo upiorną śmiercią, a potwór, zanim odejdzie, spowoduje zniszczenia przypominające gwałtowne tornado. Jeśli nastąpi to na terenie Arkham albo uniwersytetu, liczba ofiar będzie znaczna.

PROCESY CZAROWNIC W ARKHAM– DOKUMENTY HOBBHOUSE'A

Procesy czarownic w Arkham Hobbhouse'a to skórzana teczka, zamykana na paski, zawierająca plik około sześćdziesięciu luźnych kart. Te posegregowane kartki to ręcznie zapisane dokumenty pochodzące z przełomu XVII i XVIII wieku. Zawierają osobistą korespondencję między prawnikiem Calebem Hobbhouse'em a wieloma wybitnymi specjalistami prawa i duchowości z kolonialnej Nowej Anglii.

Listy skupiają się na procesach czarownic w Arkham z lat 90. XVII wieku (w których Hobbhouse brał udział) oraz przyczynach i naturze panicznego strachu przed czarownicami, a także zawierają wyrazy obaw Hobbhouse'a dotyczących tego, że prawdziwi inicjatorzy zła wymkną się sądowi z rąk. Wśród listów jest wiele raportów z procesów, zeznań pod przysięgą i około tuzina diagramów rzekomo należących do skazanej czarownicy i zabójczyni dzieci, Keziah Mason, których pod żadnym pozorem nie wolno było kopiować.

Procesy czarownic w Arkham
Język angielski, autor: Caleb Hobbhouse, około 1707 roku
Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +1/+2 punkty
Wskaźnik Mitów: 9
Przestudiowanie: 6 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Krąg Opieki (Ochronny Krąg), Przywołanie Powłóczącego Nogami (zaklęcie Przywołania – do wyboru Strażnika).ie Poczytalności i zemdlał, a wtedy rozpoczęła się walka!

Znaki przejścia

Oto lista potencjalnych manifestacji Koszmaru i ich narastające efekty. W promieniu kilkuset metrów od jego położenia efekt będzie wyraźnie widoczny, a sprytni Badacze mogą to wykorzystać, by ograniczyć liczbę podejrzanych i miejsca do przeszukania. Zachęcamy Strażników, by stworzyli własne manifestacje, korzystając z podanych tutaj jako wskazówek.

Każdy, kto dotykał *Procesów czarownic w Arkham* może się natknąć na jedną, a nawet wszystkie manifestacje. Oto sugerowana kolejność pojawiania się znaków przejścia:

- **Nadciagająca burza**: Radia, baterie i systemy elektryczne będą padały ofiarą coraz silniejszych zakłóceń – nie-

oczekiwane przepalenia bezpieczników, nagle gasnące samochody. Towarzyszyć temu będzie dziwna pogoda – raptowne porywy wiatru, słabnące chwilę później; lokalne gwałtowne spadki temperatury, od których niczym zimą będzie się skraplał oddech.

- **Wiedźmie ognie**: W oddali pojawiają się upiorne, czerwonawe światła, widoczne w znaczących miejscach, takich jak: legendarny Dom Czarownicy Keziah Mason, posiadłość Hobbhouse'a, pracownia Huntera, domek Leitera, a także wszędzie tam, gdzie Strażnik uzna za stosowne. Świadkowie mogą potem narzekać na mdłości, zmęczenie, bóle głowy, a światła mogą wywołać serię fałszywych alarmów pożarowych.

- **Hałasy w nocy**: Koszmar może wywołać zakłócenia nieopodal tych, którzy dotykali dokumentów. W pobliżu wyczuwalna będzie czyjaś obecność; ktoś wejdzie do pokoju, ale gdy przebywająca w nim osoba się odwróci, nikogo nie dostrzeże. W pustym pokoju obok słychać kroki. Dzwonią telefony, ale gdy się podniesie słuchawkę, słychać tylko szepty.

- **Opętanie**: Ci, którzy dotykali *Procesów czarownic w Arkham*, żywi czy martwi, mogą zostać opętani przez Koszmar. Za pośrednictwem opętanej osoby Koszmar użyje Wypalenia Duszy (jako dodatku do normalnych ataków ofiary), aby zaatakować osoby znajdujące się w pobliżu. Jeśli opętane zostaną zwłoki, zachowują się jak **zombie** (patrz str. 384).

- **Zjawa**: Koszmar częściowo się ukazuje, siejąc szaleństwo i śmierć, zanim nastąpi ostateczna, pełna manifestacja w rzeczywistości. Ujrzenie częściowej manifestacji wymaga wykonania testu **Poczytalności** (strata 1/1K4 PP).

Walka z Koszmarem

Istnieją trzy podstawowe sposoby, którymi można spróbować pokonać Koszmar, zanim nastąpi jego pełna manifestacja. Pierwsze rozwiązanie jest proste: wystarczy wziąć z *Procesów czarownic w Arkham* oryginalne ilustracje oraz ich niedokończone kopie i umieścić je w miejscu, gdzie nie będą mogły wyrządzić bezpośredniej szkody. Od Strażnika zależy, jak skuteczny jest ten sposób, gdyż przypomina on wysłanie bomby gdzieś dalej, by wybuchła w cudzym ogródku, a ponadto odwiedziny Koszmaru nie ograniczają się tylko do miejsc, ale dotyczą również tych, którzy mieli dłuższy kontakt z *Procesami czarownic w Arkham*.

Drugie i chyba najbardziej oczywiste rozwiązanie to zniszczenie ilustracji z dokumentów (jako że tylko w nich kryje się niebezpieczeństwo). Dokonanie tego też jest ryzykowne, ponieważ rozszalały Koszmar natychmiast się pojawi, atakując wszystko wokół, podczas gdy będzie się rozpuszczał w eterze, aż całkiem zniknie, pozostawiając po sobie krwawy, przypominający smołę osad (proces ten zajmie 1K6 rund). Należy dodać, że Abner Wick to jedyny BN, który jest zdolny skutecznie powstrzymać Koszmar i zmierzyć się z nim, aczkolwiek w zamian zażąda na własność dokumentów, a metody, jakie zastosuje, są takie, że Badacze woleliby ich nie poznać.

Trzecim rozwiązaniem jest możliwe **spontaniczne wykorzystanie umiejętności Mity Cthulhu** (patrz str. 200). Jeśli Badacze nie mają tej umiejętności, mogą uzyskać kilka punktów po wstępnej lekturze dokumentów (otrzymanych po wieczorze studiowania). Cel wykorzystania tej



umiejętności zależy od gracza, na przykład rozproszenie potwora uwięzionego w dokumentach. Jeśli w rozpaczy gracz postanowi forsować rzut i mu się to nie powiedzie, doprowadzi to do tragicznych konsekwencji i upiornego końca scenariusza.

ROZWIĄZANIE PROBLEMU

Jeśli Badacze odnajdą *Procesy czarownic w Arkham*, zanim nastąpi ostateczna manifestacja Koszmaru, mogą zdecydować, że sami się rozprawią z niebezpieczeństwem i/albo oddadzą dokumenty prorektorowi Fallonowi lub innej zainteresowanej stronie. Może im się też nie powieść w jednym lub obu tych zadaniach.

Jeżeli zdołają oddać *Procesy czarownic w Arkham* prorektorowi Fallonowi w całości lub tylko ich część, albo choćby podróbki, stanie się on dla Badaczy profesjonalnym kontaktem o dobrej reputacji, a także otrzymają uzgodnioną wcześniej sumę lub 250 dolarów na głowę. Nie powstrzyma to jednak Koszmaru przed zamanifestowaniem się (chyba że zdołali go jakoś zneutralizować). Jeśli Strażnik tak postanowi, istota będzie polowała na Badaczy. Możliwe, że Badacze uświadomią sobie, że to jeszcze nie koniec, gdy następnego dnia przeczytają na pierwszej stronie gazety, że prorektor Fallon (który im jeszcze nie zapłacił) został zamordowany w brutalny i przedziwny sposób (przez Koszmar).

Badacze, którzy zdołali pokonać Koszmar i powstrzymali jego pełną manifestację, powinni dostać w nagrodę +1K6 punktów Poczytalności.

Jeśli jednak im się nie powiedzie i Koszmar pojawi się gdzieś w Arkham, a ofiar śmiertelnych będzie wiele, każdy będzie musiał wykonać test Poczytalności, gdy uświadomią sobie, że nie zdołali uchronić tych ludzi przed śmiercią (strata 1K3/1K10 PP). Jeżeli Koszmar pojawi się gdzieś poza Arkham, gdzie nie pociągnie to za sobą strat w ludziach, zastosuj stratę 0/1K4 PP.

GDY OPADNIE KURZ

Strażnicy, który pragną kontynuować opowieść z tego scenariusza, mogą rozważyć następujące opcje, wymyślając dalsze przygody dla Badaczy.

Inni kupcy: Nie licząc Abnera Wicka, Leitera nękali innymi propozycjami kupna dokumentów różni nieprzyjemni ludzie. I chociaż w scenariuszu postacie te pozostawały w cieniu, mogą postanowić, że wezmą czynny udział w rozstrzygnięciu o losie dokumentów i Leitera. Może skontaktują się z Badaczami i w ten sposób wciągną ich w serię kolejnych tajemniczych zdarzeń.

Abner Wick: W zależności od przebiegu wydarzeń w scenariuszu interesy i osobiste sprawy Abnera Wicka mogą stanowić bogate źródło inspiracji dla Strażników. Może Badacze natrafią na jego nazwisko podczas innej przygody, co doprowadzi ich z powrotem do Niedostrzeżonych Drobiazgów i odrażających jaskiń pod nimi.



Manifestacja Koszmaru z Atramentu

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Zamiast przedstawiać szczegółową listę umiejętności, uwzględniono tylko te kluczowe, które pojawiają się w trakcie rozgrywki. Strażnik może swobodnie uzupełnić tę listę.

EMILIA COURT, doktorantka

S 45	KON 75	BC 45	ZR 45	INT 75
WYG 65	MOC 35	WYK 85	P 35	PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Unik 20% (10/4)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Historia 80%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Nasłuchiwanie 40%, Perswazja 50%, Prowadzenie Samochodu 40%, Psychologia 55%, Zastraszanie 60%.

BRYCE FALLON, prorektor

S 50	KON 55	BC 50	ZR 70	INT 75
WYG 60	MOC 65	WYK 93	P 65	PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 7
Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 + MO
Walka Wręcz (Floret) 40% (20/8) obrażenia 1K6 + MO
Unik 40% (20/8)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Księgowość 55%, Majętność 70%, Nauka (Matematyka) 70%, Prawo 30%, Psychologia 40%, Zastraszanie 70%.

ANTHONY FLINDERS, student

S 75	KON 50	BC 70	ZR 60	INT 90
WYG 80	MOC 45	WYK 80	P 75	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (22/9) obrażenia 1K3 + MO
Unik 35% (17/7)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Archeologia (20%), Charakteryzacja 40%, Historia 50%, Korzystanie z Bibliotek 30%, Okultyzm 40%, Perswazja 20%, Psychologia 20%, Spostrzegawczość 35%, Ukrywanie 40%, Zastraszanie 75%.

CECIL HUNTER, fałszerz

S 45	KON 50	BC 65	ZR 80	INT 90
WYG 40	MOC 45	WYK 80	P 0	PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Unik 40% (20/8)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Okultyzm 30%, Sztuka/Rzemiosło (Sztuki Piękne) 50%, Sztuka/Rzemiosło (Fałszerstwo) 75%.

OAKS I SHAUNASSY, bandziory z Atlantic City

Opisz i przedstaw te postacie jako oddzielnych bohaterów, ale wykorzystaj dla każdego te same cechy i umiejętności.

S 75	KON 60	BC 80	ZR 70	INT 60
WYG 55	MOC 60	WYK 50	P 60	PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + MO lub mosiężny kastet (obrażenia 1K3+1 + MO) lub sztylet (obrażenia 1K4+2 + MO)
Broń Palna (Pistolet kaliber .32) 50% (25/10) obrażenia 1K8
Unik 40% (20/8)
Pancerz: Brak.
Umiejętności (podzielone między obu): Mechanika 45%, Nasłuchiwanie 30%, Obsługa Ciężkiego Sprzętu 40%, Prowadzenie Samochodu 30%, Psychologia 30%, Rzucanie 30%, Spostrzegawczość 40%, Ślusarstwo 40%, Wspinaczka 30%, Ukrywanie 40%, Zastraszanie 70%.

HARLAND ROACH, wykładowca

S 45	KON 45	BC 80	ZR 85	INT 75
WYG 35	MOC 30	WYK 96	P 85	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7) obrażenia 1K3 + MO
Unik 45% (22/9)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Historia 85%, Korzystanie z Bibliotek 40%, Nasłuchiwanie 60%, Perswazja 25%, Psychologia 20%, Spostrzegawczość 50%, Ukrywanie 50%, Urok Osobisty 35%.



LUCY STONE, kelnerka

S 40	KON 35	BC 60	ZR 70	INT 85
WYG 90	MOC 65	WYK 65	P 65	PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 8
Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + MO
Broń Palna (Pistolet kaliber .22) 35% (17/7) obrażenia 1K6
Unik 35% (17/7)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Charakteryzacja 40%, Mechanika 20%, Nasłuchiwanie 45%, Perswazja 40%, Pierwsza Pomoc 35%, Sztuka/Rzemiosło (Taniec) 60%, Sztuka/Rzemiosło (Śpiew) 30%, Ślusarstwo 30%, Ukrywanie 30%, Urok Osobisty 70%, Wspinaczka 35%, Zastraszanie 65%, Zręczne Palce 65%.

ABNER WICK, półghul i kolekcjoner antyków

S 80	KON 85	BC 65	ZR 70	INT 85
WYG 25	MOC 90	WYK 90	P 0	PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 9
Punkty Magii: 24
Walka Wręcz (Bijatyka) 80% (40/16) obrażenia 1K3 + MO lub nóż rzeźnicki (obrażenia 1K6 + MO)
Unik 35% (17/7)
Pancerz: 1 punkt na wpół gumowatej skóry.
Umiejętności: Archeologia 40%, Charakteryzacja 55%, Historia 65%, Język Obcy (Arabski) 30%, Język Obcy (Francuski) 40%, Język Obcy (Ghuli) 80%, Język Obcy (Grecki) 40%, Język Obcy (Łacina) 60%, Korzystanie z Bibliotek 60%, Mity Cthulhu 40%, Nawigacja (Podziemna) 50%, Nasłuchiwanie 45%, Okultyzm 70%, Perswazja 70%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 45%, Tropienie 45%, Urok Osobisty 60%, Wspinaczka 35%, Wycena 60%, Zastraszanie 90%, Zręczne Palce 30%.
Zaklęcia: Dominacja, Nawiązanie Kontaktu z Ghulem, Ochrona Ciała, Sugestia Mentalna, Udręka, Uschnięcie, Złe Oko, Zmącenie Pamięci.

HECTOR I CARLA FADEMANOWIE, asystenci Wicka

Opisz i przedstaw te postacie jako oddzielnych bohaterów, ale wykorzystaj dla każdej z nich te same cechy i umiejętności.

S 75	KON 80	BC 65	ZR 55	INT 45
WYG 30	MOC 40	WYK 40	P 0	PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4
Krzepa: 1
Ruch: 8
Ataki w rundzie: 2
Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 + MO lub nóż myśliwski (obrażenia 1K6 + MO)
Unik 35% (17/7)
Pancerz: 1 punkt na wpół gumowatej skóry.
Umiejętności: Język Obcy (Ghuli) 40%, Mity Cthulhu 30%, Nasłuchiwanie 30%, Nawigacja (Podziemna) 30%, Skakanie 45%, Tropienie 55%, Ukrywanie 60%, Wspinaczka 50%.
Utrata Poczytalności: 0/1K4 za ujrzenie Hectora i Carli z bliska.

DOKTOR JOHN WHEATCROFT, lekarz

S 40	KON 60	BC 75	ZR 55	INT 80
WYG 50	MOC 70	WYK 100	P 70	PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 4
Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 + MO
Unik 30% (15/6)
Pancerz: Brak.
Umiejętności: Język Obcy (Łacina) 60%, Korzystanie z Bibliotek 30%, Nasłuchiwanie 35%, Nauka (Biologia) 40%, Nauka (Chemia) 35%, Medycyna 65%, Prawo 25%, Psychologia 55%, Spostrzegawczość 35%.

KOSZMAR Z ATRAMENTU, nikczemny potwór

Koszmar sam w sobie jest całkowicie niegodziwy i obcy, jego świadomość jest niezrozumiała w ludzkich kategoriach. W ludzkim postrzeganiu kształt Koszmaru podczas jego manifestacji można opisać jako ogromną, zmieniającą się masę, przypominającą niedźwiedzia, zbudowaną z kłębowiska lśniącego, migoczącego robactwa, którego czerwono-czarny kolor przypomina wrzącą krew i gasnące zgliszcza.

S 110	KON 300	BC 130	ZR 80	INT 20
MOC 150	PW 43*			

Modyfikator Obrażeń: +2K6
Krzepa: 3
Ruch: 7
Punkty Magii: 30
* Jeśli PW Koszmaru spadną do zera, rozpływa się w powietrzu, dopóki ktoś znów nie dotknie dokumentów.
Ataki w rundzie: 2
Kiedy się w pełni objawi, spróbuje pochwycić i objąć swoją



Koszmar z atramentu

ofiarę, wykonując manewr bojowy (Walka Wręcz). Następnie spogląda w oczy ofiary, wykorzystując zdolność Wypalenia Duszy.

Walka (podczas manifestacji): Jego dotyk zadaje 1K4 obrażeń i wysysa energię życiową z ofiary w liczbie 1K10 punktów KON i S w każdym ataku (ci, którzy przetrwają ten atak, mogą zregenerować utracone punkty w tempie 1K10 na dzień).

Wypalenie Duszy: Niezależnie, czy jest w postaci niematerialnej, czy po pełnej manifestacji, Koszmar może spojrzeć w duszę pojedynczej ofiary. Wpatrując się bezpośrednio w czarne, przypominające otchłań oczy, ofiara musi zdać ekstremalny test Mocy. Jeśli jej się nie powiedzie, nie może odwrócić wzroku i cierpi niewyobrażalne katusze, podczas gdy Koszmar wypala jej duszę – test Poczytalności (utrata 1K6/1K10 PP). Nie ma ograniczeń w liczbie utraconych punktów Poczytalności w kolejnych atakach. Nieprzerwane wykonywanie tego ataku przez Koszmar zabiło Leitera.

Niematerialność: Kiedy nie zmaterializuje się w pełni, Koszmar może swobodnie przenikać przez obiekty stałe; drzwi, miecze i pociski nie stanowią dla niego wyzwania. Koszmar może być wrażliwy i otrzymywać obrażenia od magicznej broni – decyzja należy do Strażnika.

Opętanie: Może opętać każdego, kto dotknął *Procesów czarownic w Arkham*. Ofiary muszą wygrać w przeciwstawnym teście Mocy przeciwko Mocy Koszmaru, aby się oprzeć. Test nie jest wymagany, jeśli ofiara jest już martwa. Koszmar może posłużyć się oczami opętanych osób, aby zaatakować innych Wypaleniem Duszy.

Walka 60% (30/12) obrażenia 1K4 + wysysa 1K10 S i KON

Wypalenie Duszy ekstremalny test Mocy lub utrata 1K6/1K10 PP

Unik 40% (20/8)

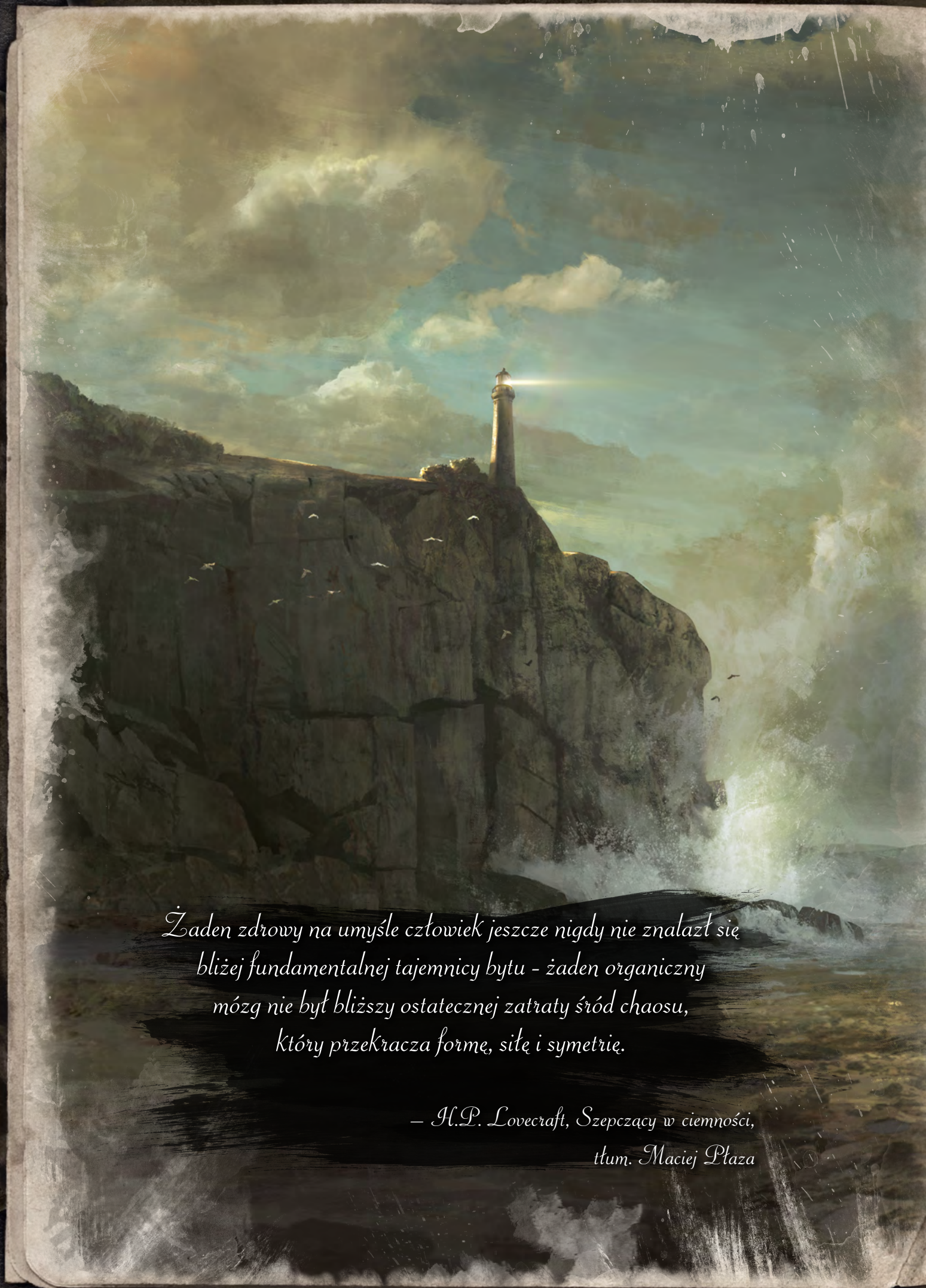
Pancerz: 5 punktów wijącej się, przypominającej robactwo skóry.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40%, Spostrzegawczość 40%.

Utrata Poczytalności: 1K4/1K8 PP za ujrzenie Koszmaru.

Zaklęcia: Uschnięcie, Wyczucie Życia + dwa wedle decyzji Strażnika.





Żaden zdrowy na umyśle człowiek jeszcze nigdy nie znalazł się bliżej fundamentalnej tajemnicy bytu – żaden organiczny mózg nie był bliższy ostatecznej zatraty śród chaosu, który przekracza formę, siłę i symetrię.

– H.P. Lovecraft, Szepczący w ciemności, tłum. Maciej Płaza



ROZDZIAŁ 16

DODATKI

DODATEK I: SŁOWNICZEK POJĘĆ

Alfabetyczny spis najważniejszych terminów wykorzystywanych w grze *Zew Cthulhu*.

½: ½ wartości umiejętności lub cechy na 1K100. Używana przy trudnym poziomie trudności.

⅕: ⅕ wartości umiejętności lub cechy na 1K100. Używana przy ekstremalnym poziomie trudności.

1K100: Patrz **Test procentowy, kostki procentowe**.

1K4, 1K6, 1K8, 1K10 itp.: Zapis używany do określenia liczby i rodzaju kostek.

Agonia, stan agonalny: Postać znajduje się w stanie agonalnym, gdy jej punkty Wytrzymałości zostaną zredukowane do zera, a wśród zadanych jej obrażeń jest ciężka rana (patrz str. 133).

Atak szaleństwa: Kiedy Badacz wpada w obłęd, początkowo doświadcza ataku szaleństwa, który – w zależności od sytuacji – może być rozegrany w czasie rzeczywistym lub przedstawiony w formie podsumowania.

Badacz: Postać gracza.

Bazowa wartość: Szansa na udane wykorzystanie umiejętności przez niewyszkolonego Badacza. Niektórych umiejętności niewprawne postacie nie są się w stanie szybko nauczyć i ich bazowa wartość wynosi 1%. Bazowe wartości zostały podane w nawiasach na karcie Badacza (patrz str. 480).

BC: Budowa Ciała, cecha. Patrz **Cecha**.

Bezpośredni zasięg: Ataki z broni palnej wykonywane z odległości odpowiadającej ⅕ ZR strzelającego wyrażonej w stopach (30 cm) otrzymują kość premiową (patrz str. 124).

BN: Bohater niezależny odgrywany przez Strażnika Tajemnic.

Cecha: W grze istnieje osiem cech, których wartości są losowane dla każdego z Badaczy – Siła (S), Kondycja (KON), Budowa Ciała (BC), Inteligencja (INT), Moc (MOC), Zręczność (ZR), Wygląd (WYG), Wykształcenie (WYK). Inne atrybuty, takie jak Poczytalność, punkty Magii i punkty Wytrzymałości, są obliczane na podstawie tych ośmiu głównych cech. Cechy określają podstawowe zdolności postaci (patrz str. 35).

Cel: To, co gracz chce osiągnąć w przypadku udanego testu umiejętności (patrz str. 92 i 215).

Ciężka rana: Jeśli liczba obrażeń zadanych podczas jednego ataku będzie równa lub większa niż połowa maksymalnej wartości punktów Wytrzymałości postaci, otrzymuje ona ciężką ranę. Postać, która otrzymała ciężką ranę, może umrzeć, jeśli jej obecna wartość punktów Wytrzymałości została zredukowana do zera (patrz str. 132). Na koniec każdego tygodnia rekonwalescencji należy wykonać test leczenia.

Cthulhu: (wymowa: „k(u)-TU-lu"). Został stworzony przez H.P. Lovecrafta w jego opowiadaniach i od tego czasu jest obecny lub wspomina się o nim w historiach stworzonych przez innych autorów.

Dobytek: Wyliczany na podstawie Majętności. Środki finansowe, które są powiązane z dobytkiem, mogą zostać wydane tylko wtedy, gdy przeznaczy się odpowiednią ilość czasu na spieniężenie kapitału (patrz str. 49).

Ekstremalny sukces: Ekstremalny sukces jest wynikiem równym lub niższym niż ⅕ wartości umiejętności lub cechy (patrz str. 93). Patrz Poziom trudności.

Fabuła: Patrz **Scenariusz**.

Faza rozwoju Badacza: Czas w grze, podczas którego gracze mogą uaktualnić statystyki swoich Badaczy (wykonać testy rozwoju itp.). Zazwyczaj następuje pod koniec sesji gry lub przy zakończeniu scenariusza (patrz str. 105–111 i 459).

Forsowanie: Pozwala graczowi na podjęcie drugiej próby wykonania testu umiejętności, o ile będzie on w stanie uzasadnić to drugie podejście. Jeśli forsowany rzut się nie powiedzie, zawsze niesie ze sobą bardziej tragiczne konsekwencje. Testy walki, pościgu, Poczytalności i Szczęścia nie mogą być forsowane (patrz str. 95). Patrz Przewidywanie porażki.

Głębsza magia, głębsza wersja: Efektywniejszy wariant danego zaklęcia (patrz str. 266).

Gotówka: Obliczana na podstawie Majętności. Badacz może wydawać gotówkę, kiedy sobie tego życzy (patrz str. 49).

Granice ludzkich możliwości: Gracz nie może wykonywać testu, aby w jakiś sposób oddziaływać na przeciwnika, jeśli przeciwstawna cecha przeciwnika przewyższa cechę Badacza o 100 lub więcej (patrz str. 98).

Historia Badacza: Aspekty Badacza, które pomagają go określić.

INT: Inteligencja, cecha. Patrz Cecha, także Inteligencja, test (patrz str. 35).

Kampania: Seria połączonych scenariuszy przygód, w których bierze udział ta sama grupa Badaczy.

Kolejność ZR: Wykorzystywana w walce i przy pościgach. Postacie działają w swojej turze w kolejności ZR – od najwyższej do najniższej wartości (patrz str. 115).

KON: Kondycja, cecha. Patrz Cecha.

Konsekwencja: Negatywny wynik porażki przy forsowanym rzucie (patrz str. 96).

Kostka, kość, K: Wskazuje, że wynik rzutu kostką jest wymagany, aby określić rezultat w grze.

Kość karna: Może zostać dodana do rzutu przez Strażnika Tajemnic. Rzuć dodatkową kostką dziesiątek razem z dwiema kostkami procentowymi używanymi zwykle podczas testów umiejętności lub cech. Będziesz teraz rzucać trzema kostkami: jedną wskazującą jedności i dwoma wskazującymi dziesiątki. Przyjmij gorszy (wyższy) z wyników uzyskanych na kostkach dziesiątek (patrz str. 102).

Kość premiowa: Może zostać dodana do rzutu przez Strażnika Tajemnic. Rzuć dodatkową kostką dziesiątek razem z dwiema kostkami procentowymi używanymi zwykle podczas testów umiejętności lub cech. Będziesz teraz rzucać trzema kostkami: jedną wskazującą jedności i dwoma wskazującymi dziesiątki. Przyjmij lepszy (niższy) z wyników uzyskanych na kostkach dziesiątek (patrz str. 102).

Krytyczna porażka: Wynik rzutu 1K100 o wartości 96–100 (jeśli liczba wymagana do zdania testu jest niższa niż 50) lub 100 (jeśli liczba wymagana do zdania testu jest równa 50 lub wyższa) jest automatyczną porażką, zazwyczaj z najbardziej katastrofalnym możliwym skutkiem (patrz str. 99).

Krytyczny sukces: Wynik rzutu 1K100 o wartości 01 jest zawsze sukcesem i to z najlepszym możliwym rezultatem (patrz str. 99).

Krzepa: Miara fizycznego rozmiaru, siły i wytrzymałości. Używana w przypadku żywych istot i nieożywionych przedmiotów, co pozwala stworzyć łatwą skalę porównawczą.

Księga, księga mitów: Księga zawierająca wiedzę dotyczącą mitów Cthulhu. Zazwyczaj to dzięki niej zyskuje się punkty w umiejętności Mity Cthulhu i poznaje zaklęcia.

Leczenie: Jeśli ranna postać nie otrzymała ciężkiej rany, odzyskuje 1 punkt Wytrzymałości na dzień. W przeciwnym wypadku należy wykonać test – patrz Ciężka rana. Pierwsza Pomoc i Medycyna mogą być pomocne w leczeniu.

Łączony test umiejętności: Zostaje wykonany jeden test, a jego wynik porównuje się z więcej niż jedną umiejętnością. W zależności od sytuacji Strażnik Tajemnic może wymagać sukcesu w przypadku jednej umiejętności lub wszystkich (patrz str. 103).

Majętność: Określa ilość pieniędzy, które dana postać ma do dyspozycji w postaci gotówki i dobytku. Wskazuje także ogólny standard życia, na jaki może sobie ona pozwolić.

Maksymalna liczba punktów Poczytalności: Ta wartość jest równa 99 minus wartość umiejętności Mity Cthulhu (patrz str. 171).

Maksymalna liczba punktów Wytrzymałości: Maksymalna liczba PW postaci, kiedy jest ona w pełni sił.

Manewr: Użycie umiejętności dotyczącej walki w celu innym, niż po prostu zadanie obrażeń, na przykład pochwycenie przeciwnika, rozbrojenie, spowodowanie utraty równowagi (patrz str. 117).

Medycyna: Przywraca 1K3 punktów Wytrzymałości rannej lub chorej postaci lub stabilizuje postać będącą w stanie agonalnym (patrz str. 133). Patrz Leczenie.

Mity Cthulhu, umiejętność: Umiejętność wykorzystywana do określenia wiedzy danej postaci na temat prawdziwych bogów, istot, potworów i nieludzkiej wiedzy o kosmosie (patrz str. 70).

MOC: Moc, cecha. Patrz **Cecha**.

Modyfikator Obrażeń (MO): Obliczany przez dodanie S i BC, a następnie odwołanie się z wynikiem do **Tabeli I: Modyfikator Obrażeń i Krzepa** (patrz str. 37).

Niepoczytalność, chwilowa: Kiedy Badacz traci 5 lub więcej punktów Poczytalności wskutek pojedynczego testu, doznaje emocjonalnej traumy. Przy udanym teście Pomysłowości Badacz w pełni pojmuje, co zobaczył, i popada w obłęd na 1K10 godzin (patrz str. 172).

Niepoczytalność, czasowa: Następuje wtedy, kiedy Badacz traci ⅕ lub więcej ze swojej obecnej wartości Poczytalności w ciągu jednego dnia gry. Czasowa niepoczytalność trwa, dopóki postać nie zostanie wyleczona lub dopóki samoczynnie nie powróci do zdrowia (patrz str. 172).

Niepoczytalność, trwała: Kiedy obecna liczba punktów Poczytalności zostanie zredukowana do zera, Badacz popada w trwały obłęd (prawdopodobnie zostaje na stałe umieszczony w odpowiedniej placówce) i zostaje usunięty z gry (patrz str. 172).

Nieprzytomny: Postać, która otrzymała ciężką ranę, może paść nieprzytomna, jeśli nie powiedzie się jej test KON. Czas trwania nieprzytomności powinien zostać określony przez Strażnika Tajemnic. Udany test Pierwszej Pomocy lub Medycy może sprawić, że dana postać odzyska przytomność (patrz str. 136).

Normalne obrażenia: Wynik każdego pojedynczego ataku, który w jednym ciosie zadaje obrażenia mniejsze niż połowa maksymalnej wartości punktów Wytrzymałości danej postaci. Postać nie może umrzeć w wyniku zadania jej normalnych obrażeń (patrz str. 132).

Normalny sukces: Normalny sukces to wynik równy lub niższy niż pełna wartość umiejętności lub cechy. Patrz Poziom trudności.

Obrażenia: Ataki i wypadki „zadają obrażenia", co oznacza, że powodują rany i urazy. Wartość obrażeń jest odejmowana od punktów Wytrzymałości (patrz str. 131).

Oczywista wskazówka: Strażnik Tajemnic może zdecydować, że wskazówka jest na tyle istotna, iż po prostu przekaże ją graczom (patrz str. 225).

Pancerz: Zmniejsza liczbę otrzymanych obrażeń. Może być zakładany (np. kamizelka kuloodporna) lub naturalny (np. łuskowata skóra potwora). Odejmij liczbę punktów Pancerza od liczby obrażeń. Otrzymany wynik to liczba, którą należy odjąć od punktów Wytrzymałości (patrz str. 123) postaci.

Pełna lektura (PMC): Długotrwałe studiowanie księgi dotyczącej mitów. Ten sam tom może być wielokrotnie poddawany pełnej lekturze, a każde kolejne tego typu studiowanie zajmuje dwa razy dłużej niż poprzednie (patrz str. 193).

Percepcja, test Percepcji: Obejmuje następujące umiejętności: Nasłuchiwanie, Psychologia i Spostrzegawczość. Może także dotyczyć Tropienia.

Pierwsza Pomoc: Umiejętność, która pozwala na uleczenie 1 punktu Wytrzymałości rannej postaci lub ustabilizowanie postaci w stanie agonalnym (patrz str. 75). Patrz Leczenie.

Poczytalność: Każdy Badacz zaczyna grę jako poczytalny, ale przez utratę punktów Poczytalności może się stać chwilowo, czasowo lub trwale niepoczytalny. Patrz Niepoczytalność.

Poczytalność, test: Rzut 1K100. Wynik równy lub niższy niż obecnie posiadana liczba punktów Poczytalności oznacza sukces. Osiągnięcie sukcesu może oznaczać utratę minimalnej liczby punktów lub zachowanie ich liczby bez zmian. Porażka zawsze będzie kosztować więcej i prowadzić do niepoczytalności (patrz str. 170).

Pomoce: Dokumenty lub inne materiały, które Strażnik Tajemnic fizycznie wręcza graczom. Zazwyczaj jest to jakaś forma wskazówki.

Pomysłowość: Jeśli gracze znajdą się w sytuacji, w której nie wiedzą, co robić dalej, mogą wykonać test Pomysłowości, a Strażnik Tajemnic nakieruje ich na właściwą drogę.

Pościg: Seria akcji w obrębie określonych lokacji, podczas których następuje pogoń. Pościgi mogą odbywać się pieszo lub z użyciem pojazdów (patrz str. 146).

Poziom trudności: Istnieją trzy poziomy trudności testów: normalny, trudny i ekstremalny (patrz str. 93).

Poziomy sukcesu: Istnieją cztery poziomy sukcesu: porażka, normalny sukces, trudny sukces i ekstremalny sukces. Ekstremalny sukces jest lepszy od trudnego, trudny sukces jest lepszy od normalnego, normalny sukces jest lepszy od porażki (patrz str. 93).

Profesja: Patrz **Zawód**.

Przebicie: Jeśli atakujący osiągnie ekstremalny sukces, udaje mu się zadać większe obrażenia – przebijająca broń lub pocisk może ugodzić witalne organy.

Przeciwstawny test: Obie rywalizujące strony wykonują testy i porównują osiągnięte poziomy sukcesu. Wyższy poziom sukcesu wygrywa rywalizację (patrz str. 101).

Przewaga liczebna: Kiedy postać odparła atak lub wykonała unik w obecnej rundzie walki, każdy kolejny wycelowany w nią atak otrzymuje kość premiową. Postacie i potwory,

które mają więcej niż jeden atak na rundę, mogą także unikać ataków lub odpierać je tyle razy, ile mają ataków, zanim zostanie przyznana kość premiowa (patrz str. 119).

Przygoda: Patrz **Scenariusz**.

Punkty Magii (PM): Punkty Magii reprezentują zmienność przejawów Mocy. Używa się ich przy rzucaniu zaklęć; w wypadku ludzi i innych inteligentnych stworzeń są one wrodzone. Po zredukowaniu punktów Magii do zera każdy kolejny wydatek PM pomniejsza punkty Wytrzymałości w stosunku 1 do 1. Punkty Magii regenerują się w tempie 1 na godzinę (patrz str. 194).

Punkty Poczytalności (PP): Wskaźnik Poczytalności, który na początku jest równy Mocy danej postaci. Ta liczba może się zmieniać. Maksymalna liczba punktów Poczytalności to 99 minus wartość umiejętności Mity Cthulhu posiadanej przez Badacza. Liczba punktów Poczytalności może się zmniejszać lub zwiększać, jednak na ogół się one nie regenerują.

Punkty Wytrzymałości (PW): Suma wartości cech KON i BC danej postaci podzielona przez 10 (zaokrąglona w dół). Punkty Wytrzymałości są skreślane, aby wskazać zadane obrażenia (patrz str. 37 i 131).

Runda walki/pościgu: Elastyczna jednostka czasu gry, względem której rozpatrywane są ruchy postaci oraz użycie broni i umiejętności. Akcje postaci w rundzie są rozpatrywane w kolejności wyznaczonej przez ZR – od najwyższej do najniższej wartości (patrz str. 115).

S: Siła, cecha. Patrz **Cecha**.

Scenariusz: Zaplanowana narracja o zorganizowanej strukturze, obmyślona w taki sposób, aby można było rozegrać ją w formie gry fabularnej. Zawiera w sobie pewną kolejność wydarzeń, statystyki postaci, specjalne zasady i zaklęcia, a także inne opisy, które mogą się Badaczom wydać użyteczne, ciekawe lub sugestywne. Może zostać w pełni wymyślona i zaplanowana przez Strażnika Tajemnic lub być częścią opublikowanego scenariusza czy też księgi źródłowej.

Strażnik Tajemnic: Osoba, która prowadzi grę. Strażnik zna sekrety fabuły, opisuje sytuacje w grze oraz kontroluje bohaterów niezależnych i potwory. Strażnik jest ostatecznym sędzią rozpatrującym zasady gry i powinien dążyć do utrzymania balansu oraz poczucia sprawiedliwości w grze.

Szaleństwo: Patrz Atak szaleństwa.

Szczęście: Miara szczęścia postaci w przypadku wydarzeń, które są poza jej kontrolą.

Szczęście, test: Wykorzystuje się go, aby określić to, jak zewnętrzne okoliczności wpływają na Badaczy (patrz str. 100).

Szukanie osłony: Cel, który jest świadomy, że ktoś do niego strzela, może zareagować szukaniem osłony. Cel wykonuje test umiejętności Unik (patrz str. 123).

Śmierć: Śmierć następuje wtedy, gdy przez udzielenie Pierwszej Pomocy (lub wykorzystanie umiejętności Medycyna) nie udało się utrzymać przy życiu postaci, która otrzymała ciężką ranę, a jej punkty Wytrzymałości zostały zredukowane do zera. W przypadku gdy podczas jednego ataku liczba zadanych obrażeń jest większa niż maksymalna wartość punktów Wytrzymałości danej postaci, śmierć jest nieunikniona (patrz str. 132).

Test procentowy, kostki procentowe: Większość testów w grze wykonuje się kostkami procentowymi 1K100. Umiejętności i cechy są wyrażone w procentach.

Test realności: Gracz wykonuje test Poczytalności, aby sprawdzić, czy ma do czynienia z urojeniami (patrz str. 180).

Test umiejętności: Test 1K100. Patrz **Sukces**.

Trudny sukces: Trudny sukces jest wynikiem równym lub niższym niż ½ wartości umiejętności lub cechy (patrz str. 93). Patrz Poziom trudności.

Ukryta wskazówka: Strażnik Tajemnic może zdecydować o zatrzymaniu wskazówki dla siebie, jeśli graczom nie powiedzie się test **Percepcji** (patrz str. 224).

Umiejętność: Zdefiniowany ogół wiedzy, zdolności lub fizycznych możliwości, szczególnie odnoszący się do Badaczy i umiejętności, które są dla nich dostępne.

Unik: Umiejętność wykorzystywana do unikania ataków w walce wręcz i ataków z broni palnej (patrz str. 83).

Urojenia: Kiedy Badacz jest niepoczytalny, może błędnie postrzegać rzeczywistość lub doświadczać halucynacji, a zatem gracz może otrzymać od Strażnika Tajemnic nieprawdziwe informacje. Gracz może sprawdzić daną sytuację, wykonując test realności (patrz str. 180).

Utrata Poczytalności (P): Liczba utraconych (zazwyczaj w wyniku rzutu kostkami) punktów Poczytalności. Postać traci punkty Poczytalności z powodu doświadczeń, które wytrąciły ją z równowagi lub przeraziły, jak na przykład zobaczenie potwora (patrz str. 171).

Walka wręcz: Tryb walki lub atak z wykorzystaniem broni zasilanej siłą mięśni, na przykład uderzenie pięścią lub cios mieczem (patrz str. 85).

Wiedza, test: Wykonywany w sytuacji, w której wykształcenie i trening Badacza mogą zapewnić mu dodatkowe rozeznanie w odpowiednich okolicznościach. Test Wiedzy wykonywany jest w oparciu o wartość Wykształcenia (WYK) Badacza.

Wierzący: Jest możliwe, że postać posiądzie wiedzę na temat mitów Cthulhu pośrednio – na przykład z ksiąg – ale jednocześnie nie będzie w nie wierzyć]. Jednak kiedy postać osobiście zetknie się z mitami, wszystkie zgromadzone przez nią do tej pory punkty umiejętności Mity Cthulhu zostają automatycznie odjęte od Poczytalności jako jej utrata (patrz str. 198).

Wskaźnik Mitów: Miara tego, jak bardzo zaawansowana wiedza z zakresu mitów Cthulhu znajduje się wewnątrz danej księgi (patrz str. 194).

Wstępna lektura (WMC): Pierwsze czytanie księgi dotyczącej mitów. Pozwala na przejrzenie zawartości danego tomu oraz otrzymanie połowy (zaokrąglonej w dół) należnych punktów do umiejętności Mity Cthulhu. Jeśli osoba czytająca jest wierzącym, musi stracić punkty Poczytalności (patrz str. 192).

WYG: Wygląd, cecha. Patrz **Cecha**.

WYK: Wykształcenie, cecha. Patrz Cecha.

Zagrożenie: Lokacja podczas pościgu, która prawdopodobnie spowoduje obrażenia lub opóźnienie; wymaga testu umiejętności (patrz str. 148).

Zainteresowania: Podczas tworzenia Badacza gracz może rozdysponować INT ×2 punktów umiejętności między wybrane umiejętności (patrz str. 40).

Zakres Ruchu (Ruch): Liczba metrów określająca odległość, jaką może przebyć dana postać podczas jednej rundy. Jeśli postać się śpieszy, może pokonać dystans równy pięciokrotnej wartości tej liczby (patrz str. 160).

Zapowiadanie porażki: Kiedy rzut jest forsowany, Strażnik Tajemnic może przewidzieć konsekwencje porażki przed wykonaniem testu i zasugerować, jakie straszliwe następstwa czekają Badacza, jeśli forsowany rzut się nie powiedzie (patrz str. 96).

Zasada opcjonalna: Tego typu zasady funkcjonują jako usprawnienia lub alternatywy dla standardowych zasad i mogą być wykorzystywane wedle uznania Strażnika Tajemnic.

Zaskoczenie: Nagły, niespodziewany atak, który może zaskoczyć przeciwnika (patrz str. 118).

Zawód: Praca, którą Badacz wykonuje, aby zarabiać na życie.

Zaznaczenie: Badacze, którzy wykorzystają daną umiejętność z powodzeniem, zaznaczają ją w odpowiednim miejscu na karcie Badacza, a następnie w fazie rozwoju Badacza wykonują test rozwoju. Umiejętności zwiększają się o 1K10 punktów. Mity Cthulhu i Majętność nie mogą zostać zaznaczone (patrz str. 105).

ZR: Zręczność, cecha. Patrz Cecha.



DODATEK II: KONWERSJA NA ZASADY 7. EDYCJI

DOSTOSOWANIE REGUŁ GRY OPISANYCH W POPRZEDNICH EDYCJACH ZEWU CTHULHU

Jeśli znane ci są poprzednie wersje tego systemu, dostrzeżesz zmiany wprowadzone w 7. Edycji. Poniższe reguły umożliwiają dostosowanie materiału z poprzednich edycji *Zewu Cthulhu* do potrzeb najnowszej, siódmej edycji bez zbędnego wysiłku. Niektóre zmiany zostały tutaj omówione szerzej, aby czytelnik zrozumiał, jaki tok myślenia krył się za ich wprowadzeniem.

KONWERSJA BADACZY

Jeśli gracze mają istniejących Badaczy, których chcą wykorzystać podczas rozgrywki w 7. Edycji, zastosuj poniższe wskazówki. Biorąc pod uwagę ograniczoną długość życia przeciętnego Badacza, szansa, że więcej graczy wpadnie na taki pomysł, jest mała!

Cechy

Na potrzeby 7. Edycji ujednolicono wartości cech i umiejętności – obie statystyki są teraz przedstawione w skali procentowej. Dzięki temu porównywanie i wykonywanie przeciwstawnych testów umiejętności i cech stanie się łatwiejsze.

Taki zabieg umożliwia wykonanie całych obliczeń podczas tworzenia Badacza, a nie w trakcie gry. Nie musisz zapisywać ½ i ⅕ wszystkich wartości na Karcie Badacza, aczkolwiek znacznie przyspiesza to rozgrywkę, zwłaszcza przy wykonywaniu testów i określaniu poziomu sukcesu przez graczy.

W 7. Edycji wartość Szczęścia nie zależy już od wartości Poczytalności. Ta druga cecha odgrywa bowiem bardzo istotną rolę w innych aspektach gry. Z tego powodu wartość cechy Szczęście określa się losowo, wykonując rzut kośćmi (3K6 x5).

Wykształcenie nie jest już jedyną cechą używaną do ustalenia punktów umiejętności zawodowych. Niektóre postacie mogą mieć niski poziom wykształcenia, za to są niezwykle kompetentne w mniej naukowych dziedzinach. Ten zabieg nadaje również większe znaczenie w grze Wyglądowi.

Rozważaliśmy możliwość powiązania cech z konkretnymi umiejętnościami (tak jak w przypadku Uniku i ZR), ale nie zdecydowaliśmy się ostatecznie na ten krok. Pomysł wydaje się rozsądny: to całkiem sensowne, żeby na przykład bazową wartością Uroku Osobistego była ⅕ WYG. Nie zdecydowaliśmy się na to podejście z trzech powodów:

- Wykorzystanie wartości cech wymaga dodatkowej pracy podczas tworzenia Badacza.
- ⅕ wartości cechy mieści się w przedziale między 3 a 18. Jeśli jest to umiejętność, na którą gracz chce przeznaczyć dodatkowe punkty, korzyść z zastosowania ⅕ wartości nie wydaje się wystarczająca, aby uzasadnić dodatkową komplikację.
- Cechy w ograniczonym stopniu decydują o wartości punktów umiejętności. Do wyliczania punktów umiejętności są używane różne cechy, w zależności od wybranego zawodu Badacza.

Zdecydowaliśmy się zachować istniejącą zależność pomiędzy umiejętnością Unik a cechą Zręczność, bo tak było od zawsze.

KONWERSJA CECH

Wartość cechy w 7. Edycji	Wartość podzielona przez 5
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14
75	15
80	16
85	17
90	18
95	19
100	20

Wartości cech S, ZR, KON, BC, WYG, INT, MOC, WYK (patrz ramka) z poprzednich edycji stanowią ⅕ wartości cech w 7. Edycji. Wystarczy pomnożyć je przez pięć, aby uzyskać pełne liczby, następnie podzielić te wyniki przez dwa, zaokrąglając w dół, i otrzymamy ½ wartości cech.

Punkty Szczęścia oraz punkty Wytrzymałości pozostają bez zmian. Wartość Poczytalności służy jedynie do określenia liczby początkowych punktów Poczytalności i nie jest już traktowana jako osobna cecha.

Gdy wartość cechy Wykształcenie (WYK) przekracza 18, wymaga to dodatkowej zmiany, zgodnie z **Tabelą XVI: Konwersja WYK**.

Wiek

Poprzednie edycje zawierały zasady starzenia się Badaczy, a ponieważ nie różnią się one zbytnio od zasad w 7. Edycji, nie ma potrzeby przerabiania wpływu wieku. Modyfikator Obrażeń nie ulega zmianie, za to należy sprawdzić Zakres Ruchu (patrz **Zakres Ruchu**, str. 442) i dodać Krzepę (patrz **Modyfikator Obrażeń i Krzepa**, str. 37).

KONWERSJA WYK

WYK (6. Edycja)	WYK (7. Edycja)
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

Modyfikator Obrażeń

Mniejsze Modyfikatory Obrażeń zostały zmienione w 7. Edycji.

Modyfikator Obrażeń w 7. Edycji	Modyfikator Obrażeń w 6. i 5. Edycji
-1	-1K4
-2	-1K6

Punkty Wytrzymałości

W 7. Edycji punkty Wytrzymałości otrzymuje się w wyniku dodania do siebie punktów KON i BC, a następnie podzielenia otrzymanej liczby przez dziesięć, zaokrąglając w dół. Na przykład: suma wartości KON i BC kultysty wynosi 125 (60 + 65), dzielimy ten wynik przez 10 i otrzymujemy 12,5 – kultysta posiada 12 punktów Wytrzymałości.

W poprzednich edycjach punkty Wytrzymałości stanowiły średnią wartości KON + BC zaokrągloną w górę. Ten sam kultysta miałby wówczas tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi KON 12 + BC 13, uśrednione do 12,5 i zaokrąglone w górę do 13.

Z tej racji niektórzy przeciwnicy i bohaterowie niezależni będą mieli w 7. Edycji o jeden punkt Wytrzymałości mniej. Zaleca się, aby Strażnik zignorował tę różnicę w przypadku potworów i przeciwników.

Krzepa

W 7. Edycji została wprowadzona Krzepa, którą wykorzystuje się do rozstrzygania manewrów bojowych i w przypadku rozgrywania pościgów. Wartość Krzepy określa się na podstawie S i BC (patrz **Modyfikator Obrażeń i Krzepa**, str. 37).

Zakres Ruchu

W 6. Edycji Zakres Ruchu dla wszystkich ludzi wynosił tyle samo (8). W 7. Edycji wprowadzono skalę wartości ruchu (patrz **Zakres Ruchu**, str. 160). Zaleca się (w celu uproszczenia), aby Strażnik skorzystał z przedstawionej skali zakresu ruchu, kiedy używa materiałów opracowanych na potrzeby poprzednich edycji.

Pula punktów umiejętności

Większość umiejętności pozostała niezmieniona, a ich wartości można swobodnie przenieść na kartę Badacza 7. Edycji. Jeśli jakieś punkty zostały wydane na umiejętności, których zabrakło w 7. Edycji, powinny one trafić do puli punktów umiejętności i zostać rozdzielone w późniejszym czasie. Dodając niewykorzystane punkty do puli punktów umiejętności, pamiętaj, aby nie uwzględniać w niej bazowych wartości (zauważ, że niektóre bazowe wartości w 7. Edycji uległy zmianie).

Punkty z puli należy tak rozdysponować pomiędzy umiejętności z 7. Edycji, aby odtworzyć podobną postać. Wykorzystując punkty z puli, rozważ dodanie ich do nowych umiejętności w 7. Edycji, zwłaszcza do Uroku Osobistego i Zastraszania.

Niektóre umiejętności z poprzednich edycji zostały połączone. Tę zasadę zastosowano, gdy jedna umiejętność z danego zakresu w oczywisty sposób przekładała się na większą biegłość w podobnej umiejętności z tego samego zakresu – tak jak w przypadku umiejętności Karabin i Strzelba z wcześniejszych edycji. Te dwa rodzaje broni różnią się od siebie pod wieloma względami, ale ktoś, kto świetnie posługuje się strzelbą, dużo lepiej poradzi sobie z obsługą karabinu, niż osoba, która nigdy nie strzelała z żadnej broni.

Każdy punkt, który trafił do puli w wyniku złączenia lub usunięcia umiejętności w 7. Edycji, należy rozdysponować wedle uznania gracza. Strażnik może narzucić górną granicę 75% dla początkowej wartości umiejętności.

Jeśli zajdzie potrzeba zmodyfikowania albo zrównoważenia Badacza, niektóre punkty mogą być wymienione pomiędzy umiejętnościami, oczywiście za zgodą Strażnika.

Pełną listę umiejętności i ich nowe nazwy znajdziesz poniżej.

Karabin i Strzelba stanowiły wcześniej oddzielne umiejętności. Teraz zostały one złączone w jedną. W 6. Edycji Archie posiadał umiejętności Broń Palna: Karabin 40% i Broń Palna: Strzelba 70%. W tamtej edycji bazowa wartość obu umiejętności wynosiła odpowiednio 25% i 30%. Umiejętności Archiego wzrosły więc o 15% w przypadku karabinu i 40% w przypadku strzelby.

W 7. Edycji bazowa wartość umiejętności Archiego Broń Palna (Karabin/Strzelba) to 25%. Do tego dodano większą z dwóch wymienionych wyżej wartości (40%). Teraz wartość tej umiejętności wynosi 65%. Pozostałe niewykorzystane 15% trafia do puli punktów umiejętności Archiego.

UMIEJĘTNOŚCI

7. Edycja	6. i 5. Edycja
Broń Palna (Karabin/ Strzelba)	Karabin
Broń Palna (Karabin/ Strzelba)	Strzelba
Nauka (Astronomia)	Astronomia
Nauka (Chemia)	Chemia
Nauka (Farmacja)	Farmacja
Nauka (Fizyka)	Fizyka
Nauka (Geologia)	Geologia
Perswazja	Targowanie się
Sztuka Przetrwania	–
Sztuka/Rzemiosło (Fotografia)	Fotografowanie
Test Inteligencji	Test Pomysłowości
Test Pomysłowości (rzadki)	Test Pomysłowości
Ukrywanie	Ukrywanie się
Ukrywanie	Skradanie się
Urok Osobisty	–
Walka Wręcz (Bijatyka)	Uderzenie pięścią
Walka Wręcz (Bijatyka)	Chwyt
Walka Wręcz (Bijatyka)	Cios głową
Walka Wręcz (Bijatyka)	Kopnięcie
Walka Wręcz (Bijatyka)	Nóż
Walka Wręcz (Bijatyka)	Sztuki walki
Wiedza o Naturze	Historia Naturalna
Wycena	–
Zastraszanie	–
Zręczne Palce	Ukrywanie (czegoś)
Zręczne Palce	Złodziejstwo

Majętność

Jeśli bohater ma już zapisaną wartość swojego majątku, może ona pozostać bez zmian. W przeciwnym razie ustal poziom zamożności Badacza zgodnie z wartością jego Majętności – patrz **Gotówka i dobytek**, str. 50.

Umiejętności w walce (Kopnięcie, Uderzenie Pięścią, Cios Głową, Chwyt, Nóż lub Pałka)

W poprzednich edycjach każdy atak bez broni posiadał oddzielną umiejętność. W 7. Edycji te umiejętności zostały złączone w jedną: Walka Wręcz (Bijatyka). Jeśli w trakcie starcia Badacz stoi blisko przeciwnika, najrozsądniejszym wydaje się zadanie ciosu głową. Jeśli cel leży na ziemi, kopnięcie go będzie najlepszym rozwiązaniem. Zachęca się gracza, aby wybrał formę ataku, która pasuje do sytuacji, zamiast używać umiejętności z najwyższą wartością.

Podstawowe uzbrojenie, jak pałki czy noże, jest teraz włączone w umiejętność Walka Wręcz (Bijatyka). Jeśli Badacz zostanie zaatakowany, może złapać za nóż kuchenny, zamiast walczyć bez broni, ale czy postąpiłby w ten sposób, gdyby oznaczało to, że musi skorzystać z umiejętności o niższej wartości? Zaprawiony w boju wojownik z pewnością zrobi dobry użytek z noża lub pałki.

KONWERSJA BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH, BÓSTW, BESTII I POTWORÓW

Bohaterów niezależnych będących ludźmi, których charakterystyki są szczegółowo rozpisane, dotyczy taka sama zasada konwersji, jak w przypadku Badaczy (patrz wyżej). Zazwyczaj BN-i są opisani mniej szczegółowo niż Badacze. Można więc dostosować ich postacie, kierując się wytycznymi dla potworów.

Cechy: Na potrzeby 7. Edycji wartości cech z poprzednich wersji zostały pomnożone przez pięć. Jako że statystyki bohaterów niezależnych i potworów służą najczęściej ustaleniu poziomu trudności testu dla graczy, nie ma potrzeby zapisywania ich ½ i ⅕ wartości.

Umiejętności: Większość BN-ów i potworów ma wyszczególnioną tylko część umiejętności, z których prawie wszystkie nadal funkcjonują w 7. Edycji. Jeśli postać posiada umiejętność nieużywaną w 7. Edycji, przypisz jej wartość do innej, zbliżonej umiejętności.

Walka: Wiele istot posiada różne wartości w wielu rodzajach ataków. W większości przypadków powinny one zostać połączone w jedną umiejętność walki. Przejrzyj wymienione wartości ataków i wybierz najwyższą z nich do określenia umiejętności walki istoty. Cios Pięścią stanowi tutaj jedyny wyjątek, jako że w poprzednich wersjach jego wartość wynosiła 50% dla ludzkich BN-ów. Zmniejsz zatem wartość Ciosu Pięścią o 25%, aby zachować równowagę.

Liczba ataków w rundzie: Przejrzyj opis potwora i ustal, ile ataków jest on w stanie wykonać w ciągu jednej rundy, a także czy któryś z jego ataków ma ograniczoną liczbę użyć w jednej rundzie.

Inne rodzaje ataków: Wiele potworów dysponuje szczególnymi rodzajami ataków. Tam, gdzie to możliwe, postaraj się zawrzeć takie ataki (jak na przykład uderzenie pazurami czy mackami) w ogólnej umiejętności walki, pamiętając o różnych sposobach ich opisywania. Jeśli dany atak powoduje dodatkowe konsekwencje (inne niż zwyczajne zadanie obrażeń fizycznych), stwórz manewr, który będzie odpowiadał skutkom tego ataku. Jeśli jest to prostu pochwycenie lub powalenie przeciwnika na ziemię, taki efekt można osiągnąć, wykonując manewr (patrz **Manewry**, str. 117) z użyciem bazowej wartości umiejętności walki potwora. Pamiętaj, aby pomnożyć każdą wartość dodawaną do cechy przez pięć, a jeśli zajdzie taka potrzeba, zmienić dobór kości, aby był zbliżony do nowego zakresu działania ataku.

Inne statystyki: Modyfikator Obrażeń potwora, jego punkty Wytrzymałości, Pancerz i Ruch pozostają bez zmian.

KONWERSJA SCENARIUSZY

Dla wielu graczy jedną z najważniejszych zalet *Zewu Cthulhu* stanowi duża liczba opublikowanych scenariuszy i kampanii, które zostały wydane na przestrzeni lat. Wszystkie można wykorzystać w 7. Edycji, a dostosowanie ich do nowych zasad wymaga jedynie kilku małych modyfikacji.

Test Pomysłowości

Istotne jest zrozumienie różnicy pomiędzy testem Inteligencji a testem Pomysłowości w 7. Edycji.

Test Pomysłowości był wykorzystywany w starszych scenariuszach do naprowadzania Badaczy z powrotem na trop. W 7. Edycji wchodzą w grę dwa aspekty zasad. Po pierwsze, pamiętaj, aby nie prosić o test Pomysłowości przy odkrywaniu przez graczy wskazówek, które chcesz, żeby odkryli (patrz **Oczywiste wskazówki**, str. 225). Po drugie, nowy **test Pomysłowości** (patrz str. 101) ma teraz dużo większe znaczenie w rozgrywce, niż miało to miejsce w poprzednich edycjach, i powinien być wykonywany w szczególnych przypadkach.

- Strażnik może poprosić o wykonanie testu Inteligencji (INT), gdy gracz rozwiązuje trudną zagadkę logiczną.
- Test Pomysłowości powinien być wykonany, gdy gracze utkną na pewnym etapie śledztwa; być może przeoczyli istotne wskazówki lub zwyczajnie nie wiedzą, co mają zrobić, przez co gra stoi w miejscu. Wykonanie przez graczy testu Pomysłowości pozwala Strażnikowi przywrócić ich na odpowiedni tor śledztwa.

Mroczne młode Shub-Niggurath. Najpierw średnie wartości jego cech z 6. Edycji zostają pomnożone przez 5. Strażnik, wedle własnego uznania, może wybrać średnią lub wyższą wartość z podanych poniżej dwóch (oznaczonych w nawiasach).

6. edycja			*7. edycja*
S	*44 x 5*	=	*S 220*
KON	*(16–17) 16,5 x 5*	=	*KON 82*
BC	*44 x 5*	=	*BC 220*
ZR	*(16–17) 16,5 x 5*	=	*ZR 82*
INT	*14 x 5*	=	*INT 70*
MOC	*(17–18) 18 x 5*	=	*MOC 90*

Mroczne młode posiada następujące rodzaje ataków, wymienione w 6. Edycji.

ATAKI i SPECJALNE EFEKTY: Wśród masy splątanych macek mroczne młode ma cztery grubsze, poskręcane ramiona, których używa do walki. Każda z tych grubszych macek może uderzyć przeciwnika i zadać mu obrażenia lub złapać i schwytać go raz na rundę; może w ten sposób zaatakować cztery ofiary jednocześnie. Jeśli ofiara została pochwycona, zostaje przyciśnięta do obrzydliwych ust i wyssana z 1K3 punktów S na rundę. Tak utracona Siła nie może zostać zregenerowana. Podczas wysysania sił życiowych ofiara może jedynie bezsilnie wić się i wrzeszczeć. Mroczne młode może również tratować swoimi ciężkimi kopytami, zazwyczaj rycząc i pohukując.

Broń: Macki 80%, obrażenia MO + wysysanie punktów Siły

Tratowanie 40%, obrażenia 2K6 + MO

Na potrzeby 7. Edycji powyższe statystyki zostały zmienione w następujący sposób. Najpierw określona zostaje liczba ataków w rundzie. Tekst informuje nas, że mroczne młode może wykonać cztery razy atak mackami i raz kopytami, co oznacza, że w sumie posiada pięć ataków.

Ataki w rundzie: 5 (mroczne młode może wykonywać atak tratowaniem tylko raz w rundzie).

Następnie określona zostaje bazowa wartość umiejętności walki. Jako że mroczne młode najczęściej wykonuje atak macką, ta wartość zostaje użyta, aby określić wartość umiejętności walki na 80%. Dodatkowo dołączono wskazówkę na temat opisywania poszczególnych ataków, uwzględniając przede wszystkim (choć nie tylko) uderzenia mackami. Strażnik może za każdym razem wykorzystywać w opisie uderzenie macką, jednak aby uniknąć powtórzeń, ma do dyspozycji również atak kopytami. Może też opisać, jak wielkie cielsko miażdży Badaczy.

Istotną cechą ataków mrocznego młodego jest możliwość pochwycenia Badaczy mackami. Może to zrobić, wykonując manewr i używając wartości umiejętności walki, nie ma więc potrzeby tworzenia dodatkowej umiejętności. Wysysane punkty Siły są pomnożone przez pięć; 1K3 określa zakres 1–3, pomnożony przez pięć zwiększa zakres do 5–15. W ten sposób określona zostaje kombinacja kości: 1K10+5.

Walka: Wśród masy splątanych macek mroczne młode ma cztery grubsze, poskręcane ramiona, których używa do walki. Każda z tych grubszych macek może uderzyć przeciwnika i zadać mu obrażenia. Mroczne młode może także kopać swoimi ciężkimi kopytami, zmiażdżyć lub staranować swoim wielkim cielskiem.

Pochwycenie (manewr): Mroczne młode może użyć swoich czterech macek, aby pochwycić i uwięzić maksymalnie cztery ofiary jednocześnie. Jeśli ofiara została pochwycona, stwór przyciska ją do swoich odrażających ust i wysysa 1K10+5 punktów Siły na rundę. Utracone w ten sposób punkty S nie mogą być zregenerowane. W trakcie wysysania sił witalnych ofiara może jedynie wić się z bólu i krzyczeć.

Tratowanie: Mroczne młode może także tratować swoimi olbrzymimi kopytami, zazwyczaj rycząc i pohukując, gdy staje dęba i próbuje stratować tak wielu przeciwników, ilu zdoła (do 1K4 ofiar, jeśli znajdują się one blisko siebie).

Walka 80% (40/16), obrażenia równe MO

Pochwycenie (manewr) pochwycona i unieruchomiona ofiara jest wysysana i traci 1K10+5 punktów Siły na rundę.

Tratowanie 40% (20/8), obrażenia 2K6 + MO

Modyfikatory umiejętności

Niskie modyfikatory umiejętności (np. +5) mogą zostać pominięte.

Możesz założyć, że kość premiowa jest odpowiednikiem modyfikatora +20% do testu, a kość karna oznacza -20%.

Jeśli Strażnik uzna podany modyfikator za istotny, w zależności od sytuacji powinien rozważyć zmianę poziomu trudności testu lub wprowadzenie kości karnej albo premiowej do rzutu. Ten zabieg może powodować, że niektóre testy umiejętności okażą się trudniejsze do zdania, ale w 7. Edycji gracze mają możliwość forsowania testów.

Fragment scenariusza Łachmany Króla brzmi: „Jeżeli rozmowa kwalifikacyjna jest dobrze przeprowadzona, a osoba przeprowadzająca wywiad jest w stanie udowodnić swoje zawodowe zainteresowanie uniwersytetem i ekspedycją, albo wykona pomyślny test Gadaniny (jeśli Badacze korzystają z pomocy tłumacza:-10%), Bacci okazuje się bardzo pomocny".

Zamiast zmniejszyć szansę powodzenia testu umiejętności o 10%, Strażnik powinien zwiększyć poziom trudności testu z normalnego na trudny, jeśli Badacze korzystają z pomocy tłumacza.

Interakcje społeczne

Gdy wymagane są testy Gadaniny, Targowania się lub Perswazji, należy zastanowić się, czy od powyższych umiejętności nie będzie lepiej pasować do sytuacji któraś z nowych: Urok Osobisty lub Zastraszanie. Rozwiązanie najczęściej wynika z kontekstu, ale Strażnik powinien być gotowy na ustępstwa, jeśli gracze wykorzystają konkretną umiejętność w sposób, jakiego się nie spodziewał.

Forsowanie testów

Ten termin nie pojawił się nigdy w poprzednich edycjach. Czasami scenariusz określa konsekwencje nieudanego testu. Strażnik powinien zdecydować, czy dana konsekwencja ma nastąpić natychmiast, czy może ma się wydarzyć dopiero w efekcie nieudanego forsowania testu.

Testy cech

W momencie testowania cech skorzystaj z poniższych zasad.

- Cecha x1 (np. MOC x1, S x1): wykonaj ekstremalny test (⅕ wartości cechy).
- Cecha x2 lub x3 (np. MOC x2, S x3): wykonaj trudny test (½ wartości cechy).
- Cecha x4 lub x5 lub x6 (np. MOC x4, S x5): wykonaj normalny test (pełna wartość cechy).
- Cecha x7 lub x8 (np. MOC x7, S x8): wykonaj normalny test (pełna wartość cechy) z kością premiową.

Testy przeciwstawne i Tabela Porównawcza

7. Edycja nie wykorzystuje Tabeli Porównawczej z poprzednich edycji. Zamiast tego wykonuje się w niej testy przeciwstawne. Obie strony konfliktu wykonują test odpowiedniej umiejętności lub cechy, starając się osiągnąć rezultat poniżej jej bazowej wartości, a także wyższy poziom sukcesu niż przeciwnik.

Wróćmy do przykładu z poprzedniej ramki. Jeden z graczy chce Zastraszyć Bacciego w jego biurze, przystawiając mu broń do skroni i krzycząc do niego po włosku. Strażnik odnosi się do fragmentu **Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty i Zastraszanie: ustalanie poziomu trudności** *(patrz str. 105). Bacci nie posiada wyszczególnionej wartości żadnej z tych umiejętności. Jest wykładowcą akademickim, więc Strażnik uznaje, że nie posiada on Zastraszania ani Psychologii na poziomie wyższym niż 50%, i określa poziom testu jako normalny. Bacci nie jest skłonny do wyjawiania szczegółów wyprawy każdemu, ale nie robi z nich także wielkiej tajemnicy. Badacz wymachuje bronią przed twarzą Bacciego, więc poziom trudności powinien być niższy. Strażnik zarządza, że gracz odniesie sukces, o ile test Zastraszania nie okaże się krytyczną porażką. Gracz wykonuje test i wyrzuca krytyczną porażkę. Bacci krzyczy, wołając o pomoc i próbuje odebrać broń Badaczowi. Wywiązuje się walka, a Strażnik przechodzi do określenia działań w poszczególnych rundach walki.*

Za każdym razem, gdy w przypadku szóstej lub wcześniejszej edycji pojawi się odniesienie do Tabeli Porównawczej, skorzystaj z testu przeciwstawnego. Zatem wykonanie testu Siły przeciw S 16 według Tabeli Porównawczej zmieni się w 7. Edycji w wykonanie przeciwstawnego testu Siły przeciw wartości 80. MOC czarodzieja, będąca cechą pasywną o wartości 18 według Tabeli Porównawczej, zmieni się w przeciwstawny test Mocy przeciw wartości 90.

Moc trucizn

W poprzednich edycjach *Zewu Cthulhu* każdy rodzaj trucizny miał określoną wartość Mocy (MOC)*. Im była ona wyższa, tym bardziej śmiertelna była trucizna. Użyj poniższego przelicznika, aby przekształcić dawną MOC trucizny w poziom trucizny obowiązujący w 7. Edycji.

MOC	Poziom trucizny
1–9	Łagodna
10–19	Silna
20+	Zabójcza

* **Uwaga do polskiego wydania:** Moc trucizny (oryg. *Potence*, skrót POT) z poprzednich edycji nie jest związana z cechą Moc (oryg. *Power*, skrót POW). Zbieżność nazw i skrótu wynika z nieprecyzyjnego tłumaczenia.

Księgi

Każda księga posiada wartość określającą liczbę punktów dodawanych do umiejętności Mity Cthulhu Badacza, który ją przeczytał. W 7. Edycji całkowita liczba punktów Mitów Cthulhu pozostaje bez zmian, lecz dzieli się ją na dwie wartości: Mity Cthulhu – wstępna lektura (WMC), czyli wartość odpowiadającą pobieżnemu zapoznaniu się z tekstem, oraz Mity Cthulhu – pełna lektura (PMC), czyli wartość odzwierciedlającą staranne przeczytanie i przestudiowanie całej księgi.

Aby ustalić te dwie wartości, należy liczbę punktów Mitów Cthulhu podaną przy księdze w 6. Edycji podzielić przez trzy i wynik zaokrąglić w dół – uzyskana wartość oznacza liczbę punktów otrzymanych po wstępnym zapoznaniu się z tekstem (WMC). Pozostałe punkty określają liczbę punktów uzyskanych za pełną lekturę księgi (PMC).

W 6. Edycji Skorupy z Eltdown zapewniają +11% Mitów Cthulhu. Dzieląc tę liczbę przez trzy, otrzymamy +3% za wstępne zapoznanie się z księgą (WMC) i +8% za pełne zapoznanie się z księgą (Mity Cthulhu: +3/+8).

PODSUMOWANIE

System *Zew Cthulhu* został stworzony ponad trzydzieści lat temu przez Sandy'ego Petersena. Przez ten czas w zasadach gry wprowadzono bardzo niewiele zmian. Celem nowej edycji jest zachowanie najlepszych aspektów *Zewu Cthulhu* przy jednoczesnym wprowadzeniu nowych rozwiązań, które dostarczą Strażnikowi oraz graczom jeszcze więcej radości z gry i sprawią, że rozgrywane sceny będą bardziej ekscytujące i dramatyczne (jak na przykład możliwość forsowania rzutów lub sceny pościgów).

Mamy nadzieję, że spodoba się wam najnowsza odsłona gry.



DODATEK III: LISTY EKWIPUNKU

Koszt ekwipunku, podróży i uzbrojenia według epoki

Podane ceny są uśrednione dla wszystkich produktów, chyba że napisano inaczej.

LATA DWUDZIESTE XX WIEKU

Ubrania męskie

Garnitur z wełny czesankowej	17,95$
Garnitur z kaszmiru	18,50$
Moherowy garnitur	13,85$
Kombinezon bieliźniany typu Forest Mills	0,69$
Płaszcz (okrycie wierzchnie)	9,95–35,00$
Płaszcz typu chesterfield	19,95$
Buty do garnituru typu oksford	6,95$
Skórzane buty robocze	4,95$
Bryczesy	8,00$
Koszula perkalowa	0,79–1,25$
Elegancka koszula do garnituru	1,95$
Sweter	7,69$
Wygodna bluza	0,98$
Filcowy kapelusz	4,95$
Wełniana czapka golfowa	0,79$
Słomkowy kapelusz	1,95$
Skórzany kask futbolowy	3,65$
Jedwabny krawat	0,50$
Muszka	0,55$
Podwiązki do skarpet	0,39$
Spinki do mankietów	0,40$
Skórzany pasek	1,35$
Szelki	0,79$
Obuwie turystyczne	7,25$
Kostium kąpielowy	3,45$

Ubrania damskie

Elegancka suknia od projektanta	90,00+$
Jedwabna suknia wieczorowa	10,95$
Sukienka z atłasu	10,95$
Bawełniana sukienka	2,59$
Jedwabna plisowana spódnica	7,95$
Bawełniana bluzka	1,98$
Sweter z wełny czesankowej	9,48$
Bawełniany szlafrok	0,88$
Paryskie szpilki	4,45$
Skórzane pantofle	0,98$
Wygodny welurowy kapelusz	4,44$
Satynowy kapelusz turban	3,69$
Elastyczny gorset ze sztucznego jedwabiu	2,59$
Haftowana halka	1,59$
Jedwabne pończochy (3 pary)	2,25$
Jedwabne pantalony	3,98–4,98$
Wyścielana tweedowa marynarka	3,95$
Welurowy płaszcz obszyty futrem	39,75$
Futro z lisa	198,00$
Bawełniany płaszcz przeciwdeszczowy z paskiem	3,98$
Jedwabna torebka	4,98$
Grzebyk do włosów	0,98$
Turystyczna koszula:	
▪ z dżinsu khaki	1,79$
▪ tweedowa lub lniana	2,98$
Turystyczne spodenki do kolan:	
▪ z dżinsu khaki	1,79$
▪ białe z lnu	2,98$
Leginsy w kolorze khaki	0,98$
Buty turystyczne	2,59$
Kostium kąpielowy	4,95$
Czepek kąpielowy	0,40$
Buty czółenka	1,29$

Posiłki na mieście

Zestaw obiadowy dla jednej osoby	2,50$
Śniadanie	0,45$
Lunch	0,65$
Kolacja	1,25$

Napoje w tajnych barach

Podłej jakości gin (kieliszek)	0,10$
Koktajl	0,25$
Wino (kieliszek)	0,75$
Piwo (kufel)	0,20$
Whiskey (szklanka)	0,25$
Coca-cola (330 ml)	0,05$

Zakwaterowanie

Hotele (za noc):	
Przeciętny hotel	4,50$
(z obsługą, za tydzień pobytu)	10,00$
Tani hotel	0,75$
Dobry hotel	9,00$
(z obsługą, za tydzień pobytu)	24,00$
Luksusowy hotel	30,00+$
Umeblowany pokój w budynku YMCA	5,00$
Dom (wynajęcie na rok)	1000,00$
Dom (wynajęcie na miesiąc)	55,00$
Domek letniskowy (wynajęcie na cały sezon)	350,00$
Mieszkanie (wynajęcie na tydzień)	12,50$
Apartament, średni standard (wynajęcie na tydzień)	10,00$
Apartament, wysoki standard (wynajęcie na tydzień)	40,00$

Nieruchomości

Dworek	20000,00+$
Duży dom	7000,00+$
Dom w mieście	4000,00–8142,00$
Średni dom	2900,00+$
Bungalow	3100,00+$
Prefabrykowane domy:	
▪ Małe (6 pokoi)	1175,00$
▪ Średnie (8 pokoi)	2135,00$
▪ Duże (9 pokoi)	3278,00$
▪ Bardzo duże (24 pokoje)	4492,00$

Wyposażenie i środki medyczne

Aspiryna (12 tabletek)	0,10$
Sól gorzka (siarczan magnezu; za 500 g)	0,09$
Leki na niestrawność	0,25$
Ziołowe środki przeczyszczające	0,25$
Torba lekarska	10,45$
Szczypce	3,59$
Zestaw skalpeli	1,39$
Strzykawki (12 szt.)	12,50$
Rozpylacz	1,39$
Bandaż z gazy (5 m)	0,69$
Termometr lekarski	0,69$
Spirytus (ok. 2 l)	0,20$
Gruszka lekarska	0,69$
Basen szpitalny	1,79$
Wózek inwalidzki	39,95 $
Drewniane kule inwalidzkie	1,59$
Plaster	0,29$
Metalowe wkładki do butów	1,98$
Skórzany stabilizator kostki	0,98$

Ekwipunek podróżny

Turystyczny zestaw do gotowania	8,98$
Kuchenka turystyczna	6,10$
Termos	0,89$
Składana wanna	6,79$

Wodoodporny koc	5,06$
Łóżko polowe	3,65$
Lampa karbidowa	2,35$
Karbid w puszce (1 kg)	0,25$
Reflektor	5,95$
Lampa benzynowa	6,40$
Lampa naftowa	1,30$
Ślepa latarnia	1,68$
Latarka	2,40$
Baterie (12 szt.)	0,60$
Latarka kieszonkowa	1,00$
Flara (jednorazowa)	0,27$
Luneta	3,45$
Lornetka polowa (przybliżenie od 3x do 6x)	8,50–23,00$
Lornetka	28,50$
Zdobiony kompas	3,25$
Kompas z wieczkiem	2,85$
Nóż myśliwski	2,35$
Scyzoryk	1,20$
Siekierka	0,98$
Wnyki	2,48$
Potrzask sprężynowy	5,98$
Pułapka na niedźwiedzie	11,43$
Sprzęt wędkarski	9,35$
Konopny sznurek	0,27$
Krokomierz	1,70$
Płócienna torba na ramię	3,45$
Świece 15-godzinne (12 szt.)	0,62$
Zapałki sztormowe	0,48$
Łódź wiosłowa ze stali (4 miejsca)	35,20$
Silnik do łodzi o mocy 2 KM	79,95$
Drewniano-płócienne canoe	75,00$

Namioty

Mały namiot (2 x 2 m)	11,48$
Duży namiot (3,5 x 5 m)	28,15$
Bardzo duży namiot (5 x 7 m)	53,48$
Brezent (7 x 11 m)	39,35$
Namiot samochodowy (2 x 2 m)	12,80$
Śledzie do namiotu (12 szt.)	1,15$
Łóżko samochodowe	8,95$
Menażka (ok. 1 l)	1,69$
Izolowany zbiornik (ok. 20 l)	3,98$
Bukłak (4 l)	0,80$
Bukłak (20 l)	2,06$

Narzędzia

Zestaw narzędzi (20 szt.)	14,90$
Wiertarka ręczna (z 8 wiertłami)	6,15$
Duży stalowy bloczek	1,75$
Kłódka	0,95$
Lina (15 m)	8,60$
Lekki łańcuch (za 30 cm)	0,10$
Zestaw narzędzi zegarmistrzowskich	7,74$
Łom	2,25$
Piła ręczna	1,65$
Lampa lutownicza	4,45$
Gumowe rękawice	1,98$
Pas z narzędziami i regulowany pasek bezpieczeństwa	3,33$
Słupołazy	2,52$
Zestaw jubilerski (48 narzędzi)	15,98$
Szlifierka rotacyjna	6,90$
Łopata	0,95$
Skrzynka z narzędziami	14,90$

Rozmaitości

Kajdanki	3,35$
Dodatkowy klucz do kajdanek	0,28$
Gwizdek policyjny	0,30$
Dyktafon	39,95$
Telegrafon	29,95$
Zegarek na rękę	5,95$
Złoty zegarek kieszonkowy	35,10$
Pióro wieczne	1,80$
Ołówek automatyczny	0,85$
Blok biurowy	0,20$
Szkocownik	0,25$
Kaftan bezpieczeństwa	9,50$
Kompletny zestaw do nurkowania	1200,00$
Maszyna do pisania typu Remington	40,00$
Maszyna do pisania typu Harris	66,75$
Mikroskop kieszonkowy	0,58$
Mikroskop (110x)	17,50$
Sejf podłogowy (ok. 430 kg)	62,50$
Parasolka	1,79$
Fajka wodna	0,99$
Paczka papierosów	0,10$
Pudełko cygar	2,29$
Świece (4 szt.)	0,38$
Słownik	6,75$
Dziesięciotomowa encyklopedia	49,00$
Maska przeciwgazowa	1,95$
Lupa	1,68$
Biblia	3,98$
Walizka	1,48$
Globus	9,95$
Składany pulpit	16,65$
Przeszklona biblioteczka	24,65$
Wózek dziecięcy	34,45$
Gaśnica proszkowa	13,85$
Monokl	0,45$

TRANSPORT

Amerykańskie pojazdy mechaniczne

Motocykl Norton	95,00$
Buick D-45	1020,00$
Cadillac 55	2240,00$
Chevrolet Capitol	695,00$
Chevrolet Roadster	570,00$
Chrysler F-58	1045,00$
Dodge S/1	985,00$
Duesenberg Model J	20000,00$
Ford T	360,00$
Ford A	450,00$
Hudson, osobowy (8 miejsc)	1450,00$
Hudson Super Six J	1750,00$
Oldsmobile 43-AT	1345,00$
Packard Twin Six Touring	2950,00$
Pierce-Arrow	6000,00$
Pontiac 6-28 Sedan	745,00$
Studebaker Standard/Dictator	1165,00$
Studebaker Touring (5 miejsc)	995,00$
Chevrolet F.B. Coupe (używany)	300,00$
Buick 1917 (używany)	75,00$
Chevrolet Pickup, ciężarówka	545,00$
Dodge, ciężarówka półtonowa	1085,00$
Ford TT, ciężarówka	490,00$

Europejskie pojazdy mechaniczne

Bentley 3-Litre (Anglia)	9000,00$
BMW Dixi (Niemcy)	1225,00$
Citroen C3 (Francja)	800,00$
Hispano-Suiza Alfonso (Hiszpania)	4000,00$
Lancia Lambda 214 (Włochy)	4050,00$
Mercedes-Benz SS (Niemcy)	7750,00$
Renault AX (Francja)	500,00$
Rolls-Royce (Anglia):	
▪ Silver Ghost	6750,00$
▪ Phantom I	10 800,00$

Akcesoria samochodowe

Opona	10,95$
Zestaw kluczy samochodowych	0,32$
Łańcuchy samochodowe	4,95$
Lewarek	1,00$
Akumulator	14,15$
Chłodnica	8,69$

Zapasowy przedni reflektor	0,30$
Pompka samochodowa	3,25$
Reflektor-szperacz	2,95$
Bagażnik samochodowy	1,35$

PODRÓŻE

Podróże lotnicze

Przeciętna cena biletu (za ok. 15 km)	2,00$
Bilet międzynarodowy (za ok. 160 km)	18,00$
Szkoleniowy dwupłatowiec z demobilu	300,00$
Dwupłatowiec Travel Air 2000	3000,00$

Bilety kolejowe

80 km	2,00$
160 km	3,00$
800 km	6,00$

Podróż morska (USA–Anglia)

Pierwsza klasa (w jedną stronę)	120,00$
Pierwsza klasa (w obie strony)	200,00$
Wspólna kabina	35,00$
4-osobowy balon na gorące powietrze	1800,00+$
Opłata za przejazd tramwajem	0,10$
Opłata za przejazd autobusem	0,05$

Komunikacja

Telegram:	
▪ Do 12 słów	0,25$
▪ Za dodatkowe słowo	0,02$
▪ Międzynarodowy, za słowo	1,25$
Przesyłki pocztowe (za30 g)	0,02$
Pocztówka	0,05–0,20$
Odbiornik radiowy	49,95$
Aparat telefoniczny	15,75$
Telegraf	4,25$
Gazeta	0,05$

Rozrywka

Bilet do kina, miejsce siedzące	0,15$
Bilet do kina typu nickelodeon	0,05$
Bilet na mecz zawodowego baseballa	1,00$
Bilet do filharmonii	4,00$
Bilet do filharmonii, loża	10,00$
4-strunowe banjo	7,45$
Saksofon	69,75$
Gramofon	98,00$
Płyty gramofonowe	0,75$
Pudełkowy aparat fotograficzny	3,15$
Film do aparatu (24 klatki)	0,38$
Zestaw do wywoływania zdjęć	4,95$
Kieszonkowy aparat fotograficzny Kodak	4,29$
Składany aparat fotograficzny Eastman Commercial	140,00$
Kamera filmowa (taśma 16 mm) oraz projektor filmowy	335,00$
Przenośne radio	65,00$
Akordeon	8,95$
Ukulele z futerałem	2,75$
Gitara z futerałem	9,95$
Skrzypce z futerałem	14,95$
Trąbka sygnałowa	3,45$
Fisharmonia	127$
Pianola	447,00$

AMUNICJA I BROŃ

Amunicja do broni palnej

.22 Long Rifle – amunicja karabinowa (100 szt.)	0,54$
.22 Hollow Point – amunicja grzybkująca (100 szt.)	0,53$
.25 Rimfire – amunicja sportowa (100 szt.)	1,34$
.30-06 Gov't (100 szt.)	7,63$
.32 Special (100 szt.)	5,95$
.32-10 Repeater (100 szt.)	2,97$
.38 Short Round (100 szt.)	1,75$
.38-55 Repeater (100 szt.)	6,60$
.44 Hi-Power (100 szt.)	4,49$
.45 Automatic (100 szt.)	4,43$
Loftki kaliber 10 (25 szt.)	1,00$
Loftki kaliber 10 (100 szt.)	3,91$
Loftki kaliber 12 (25 szt.)	0,93$
Loftki kaliber 12 (100 szt.)	3,63$
Loftki kaliber 16 (25 szt.)	0,86$
Loftki kaliber 16 (100 szt.)	3,34$
Loftki kaliber 20 (25 szt.)	0,85$
Loftki kaliber 20 (100 szt.)	3,30$
Dodatkowy magazynek	1,90$

Ceny broni palnej – patrz **Tabela XVI: Broń**, str. 452–457.

Broń biała

Rapier	12,50$
Bagnet	3,75$
Sztylet	2,50$
Prosta brzytwa	0,65–5,25$
Kastet	1,00$
Drewniana pałka (30 cm)	1,98$
Szpicruta	0,60$
Siekiera	1,95$
Bykowiec (5 m)	1,75$

NIELEGALNY HANDEL BRONIĄ W LATACH 20. XX WIEKU

Towary trudno dostępne lub nielegalne można zdobyć na czarnym rynku. Taki sposób pozyskiwania ekwipunku wymaga znalezienia odpowiedniego sprzedawcy, negocjacji ceny, dokonania zakupu i w końcu bezpiecznego wycofania się z miejsca transakcji. Istnieje ryzyko interwencji policji, jak również nieuczciwych zamiarów kontrahenta, który może chcieć oszukać lub nawet zabić Badaczy.

Poniższe ceny towarów stanowią nominalną wartość dla lat 20. ubiegłego wieku. Przy zakupie nowej amunicji wojskowej cena zostaje podwojona, a czas oczekiwania wydłuża się do miesiąca.

- *Pistolet maszynowy Thompson – 1K6 x 50$ za sztukę.*
- *Karabin maszynowy kaliber.30 – 1K100 x 50$ za sztukę.*
- *Amunicja przeciwpancerna kalibru.30 – 25$ za 500 nabojów z okresu I wojny światowej.*
- *Karabin maszynowy kaliber.50 chłodzony wodą – 1K100 x 30$ + 300$ za sztukę.*
- *Amunicja przeciwpancerna kalibru.50 – 45$ za 500 nabojów z okresu I wojny światowej.*
- *Moździerz polowy 60 mm – 1K6 x 200$ za sztukę.*
- *Granat moździerzowy (odłamkowy) 60 mm – 2$ za sztukę (4K6, promień wybuchu 3 m, 30% to niewypały).*
- *Flara kalibru 60 mm – 5,90$ za 12 szt. – świeci z mocą 100 000 kandeli, czas świecenia wynosi 25 sekund.*
- *Działo kaliber 75 mm – 1K100 x 100$ + 800$ za sztukę. Działa kosztujące mniej niż 3 000$ są celne jedynie przy odległościach mniejszych niż 200 m.*
- *Amunicja przeciwpancerna kalibru 75 mm – 10$ za pocisk z okresu I wojny światowej, połowa z nich będzie niesprawna.*
- *Granat ręczny – 50$ za skrzynkę 24 granatów z okresu I wojny światowej, połowa to niewypały.*

OBECNIE

Ubrania męskie

Szyty na miarę jedwabny garnitur 1000,00+$
Prążkowany wełniany garnitur 350,00$
Dwuczęściowy garnitur ze sztucznego jedwabiu 200,00$
Luźne ubranie do biegania 50,00$
Skórzana kurtka lotnicza 200,00$
Skórzany prochowiec 250,00$
Młodzieżowa koszula z twillu 35,00$
Bawełniany sweter 35,00$
Spodnie w kant 36,00$
Dżinsy 40,00+$
Skórzane buty żeglarskie 50,00$
Buty turystyczne 100,00$
Jedwabny krawat 35,00$
Bielizna termiczna 15,00$
Nylonowe kąpielówki 15,00$
Kamizelka z kieszeniami 60,00$
Solidne buty turystyczne 200,00$
Kamizelka kuloodporna 600,00+$

Ubrania damskie

Elegancka suknia od projektanta 500,00+$
Jedwabna drapowana suknia wieczorowa 400,00$
Dwuczęściowa sukienka ze sztucznego materiału 150,00$
Żakiet ze sztucznego jedwabiu 90,00$
Sweterek na guziki 35,00$
Modna wzorzysta spódnica 50,00$
Plisowane spodnie z poliestru 25,00$
Modne przecierane dżinsy 35,00$
Skórzana kurtka motocyklowa 260,00$
Krótki płaszczyk wełniany 190,00$
Modne czółenka 100,00$
Modne kozaki 160,00$
Solidne buty turystyczne 200,00$
Sportowe spodenki z lycry 20,00$
Kamizelka z kieszeniami 60,00$
Kamizelka kuloodporna 600,00+$

Komunikacja

Abonament telefoniczny 20,00$
Telefon bezprzewodowy 50,00$
Telefon komórkowy 50,00$
Smartfon 99,00+$

Komputery

Tani komputer stacjonarny 100,00+$
Laptop 400,00+$
Dobry komputer stacjonarny 1500,00+$
Dobry laptop 1300,00+$
Tablet 400,00$
Oprogramowanie do monitorowania e-maili 200,00$

Elektronika

Radio CB z nasłuchem policyjnych częstotliwości 90,00$
Krótkofalówka trzypasmowa 35,00$
Antena radarowa 40,00$
Cyfrowa lustrzanka z obiektywem jednoogniskowym 35 mm 450,00$
Jednorazowy aparat kieszonkowy 10,00$
Wykrywacz metalu 240,00$
Licznik Geigera 400,00$
Zestaw alarmowy z czujnikiem ruchu 200,00$
Bezprzewodowy alarm zbliżeniowy 260,00$
Telefoniczny modulator głosu 60,00$
Kamera w długopisie 250,00$
Wykrywacz podsłuchów telefonicznych 400,00$
Zestaw do usuwania podsłuchów 900,00$
Kamera szpiegowska ukryta w ubraniu 200,00$
Miniaturowa nagrywarka cyfrowa 300,00+$
Urządzenie podsłuchowe 200,00+$
Noktowizor 600,00+$

Zakwaterowanie

Tani motel 40,00$
Średniej klasy hotel (z obsługą, za tydzień pobytu) 90,00+$
Dobry hotel 500,00$
Hotel pięciogwiazdkowy 200,00+$
Dom (wynajęcie na rok) 600,00+$
Kawalerka (wynajęcie na tydzień) 20000,00+$
350,00+$

Sprzęt medyczny

Apteczka 100,00$
Jednorazowy respirator 30,00$
Kompletny zestaw pierwszej pomocy 60,00$
Zestaw pierwszej pomocy przy oparzeniach 160,00$
Przenośny aparat tlenowy 70,00$

Ekwipunek podróżny

Zestaw do gotowania (dla czterech osób) 25,00$
Turystyczny palnik na gaz 60,00$
Przenośna toaleta chemiczna 110,00$
Śpiwór z bawełny lub poliestru 30,00$
Śpiwór z termoizolacją 200,00$
Lampa fluorescencyjna o mocy 6 W 30,00$
Lornetka ze stabilizatorem 1300,00$
Nóż survivalowy 65,00$
Scyzoryk szwajcarski 30,00$
Maczeta, tania 20,00$
Lina wspinaczkowa 10,5 mm (50 m) 250,00$
Podręczny odbiornik GPS 260,00$
Zestaw wspinaczkowy (dla jednej osoby) 2000,00$
Kajak turystyczny (dla jednej osoby) 1000,00$
Dobrej jakości sprzęt do nurkowania 2500,00+$
Pistolet sygnałowy 100,00$

Namioty i sprzęt kempingowy

Trzykomorowy namiot rodzinny 70,00$
Trzyosobowy namiot sferyczny 300,00$
Kamper Winnebago 120000,00+$
Generator prądu 200,00$

Narzędzia

Sprężarka powietrza (o pojemności ok. 230 l) 600,00$
Zestaw narzędzi mechanika 500,00$
Zestaw do spawania 1400,00$
Zestaw wytrychów 90,00$

TRANSPORT

Pojazdy mechaniczne

Motocykl BMW 23000,00$
Motocykl Ducati 13000,00$
Rolls Royce Ghost Sedan 260000,00$
Aston Martin DB9 200500,00$
Cadillac SUV 62000,00$
BMW 1 Series 38000,00$
Chevrolet Corvette (kabriolet) 54000,00$
Dogde SUV 33000,00$
Toyota Prius 27000,00$
Ford Focus 16500,00$

PODRÓŻE

Podróże lotnicze

Cena biletu (za każde 16 km)	1,40–9,80$
Lot międzynarodowy (za każde 160 km)	22,00–28,00$

Bilety kolejowe

80 km	6,25$
160 km	12,50$
800 km	62,50$

Podróż morska (USA–Anglia)

Pierwsza klasa (w jedną stronę)	3500,00+$
Średnia klasa (w jedną stronę)	1600,00+$
Przewóz towarów	1400,00+$

AMUNICJA I BROŃ

Amunicja do broni palnej

.22 Long Rifle (500 szt.)	21,00$
.220 Swift (50 szt.)	24,00$
.25 Automatic (50 szt.)	15,00$
.30 Carbine (50 szt.)	15,00$
.30-06 Rifle (50 szt.)	15,00$
.357 Magnum (50 szt.)	22,00$
.38 Special (50 szt.)	17,00$
5.56 mm (50 szt.)	24,00$
9 mm Parabellum (50 szt.)	12,00$
.44 Magnum (50 szt.)	39,00$
.45 Automatic (100 szt.)	23,00$
Loftki kaliber 10 (25 szt.)	40,00$
Loftki kaliber 12 (25 szt.)	30,00$
Loftki kaliber 16 (25 szt.)	26,00$
Loftki kaliber 20 (25 szt.)	28,00$

Sprzęt bojowy

Nielegalny tłumik (pistolet)	1000,00+$
Celownik laserowy	300,00+$
Celownik optyczny	200,00+$
Ręczny taser	50,00+$
Pałka z paralizatorem	65,00$
Gaz pieprzowy	16,00$
Kastet aluminiowy	20,00$
Składana kusza	600,00+$
Bełty do kuszy (12 szt.)	38,00$
Dmuchawka (ze strzałkami)	35,00$
Pas na amunicję	60,00$
Nunchaku	25,00$



TABELA XVI: BROŃ

Broń miotana, miotająca i do walki wręcz

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Łuk i strzały	Broń Palna (Łuk)	1K6 +połowa MO	30 metrów	1	1	7$/75$	97	Lata 20. Obecnie
Mosiężny kastet	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K3+1 + MO	Uderzenie	1	-	1$/10$	-	Lata 20. Obecnie
Bykowiec	Walka Wręcz (Bicz)	1K3 +połowa MO	3 metry	1	-	5$/50$	-	Lata 20. Obecnie
Płonąca pochodnia	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K6 +podpalenie	Uderzenie	1	-	0,05$/0,5$	-	Lata 20. Obecnie
@Piła łańcuchowa* (p)	Walka Wręcz (Piła Łańcuchowa)	2K8	Uderzenie	1	-	-/300$	95	Obecnie
Pałka gumowa (głuszak, pałka teleskopowa)	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K8+MO	Uderzenie	1	-	2$/15$	-	Lata 20. Obecnie
Pałka, duża (kij bejsbolowy, kij krykietowy, pogrzebacz)	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K8+MO	Uderzenie	1	-	3$/35$	-	Lata 20. Obecnie
Pałka, mała (pałka policyjna)	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K6+MO	Uderzenie	1	-	3$/35$	-	Lata 20. Obecnie
Kusza (p)	Broń Palna (Łuk)	1K8+2	50 metrów	½	1	10$/100$	96	Lata 20. Obecnie
Garota* (p)	Walka Wręcz (Garota)	1K6+MO	Uderzenie	1	-	0,5$/3$	-	Lata 20. Obecnie
Siekierka/sierp (p)	Walka Wręcz (Topory)	1K6+1+MO	Uderzenie	1	-	3$/9$	-	Lata 20. Obecnie
Nóż, mały (nóż sprężynowy itp.) (p)	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K4+MO	Uderzenie	1	-	2$/6$	-	Lata 20. Obecnie
Nóż, średni (nóż do krojenia mięsa itp.) (p)	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K4+2+MO	Uderzenie	1	-	2$/15$	-	Lata 20. Obecnie
Nóż, duży (maczeta itp.) (p)	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K8+MO	Uderzenie	1	-	4$/50$	-	Lata 20. Obecnie
Kabel pod napięciem 220 V	Walka Wręcz (Bijatyka)	2K8 +ogłuszenie	Uderzenie	1	-	-	95	Obecnie
Gaz pieprzowy*	Walka Wręcz (Bijatyka)	ogłuszenie	2 metry	1	25 prysnięć	-/10$	-	Obecnie
Nunchaku	Walka Wręcz (Broń Obuchowa)	1K8+MO	Uderzenie	1	-	1$/10$	-	Lata 20. Obecnie
Kamień, rzucony	Rzucanie	1K4 +połowa MO	S/5 metrów	1	-	-	-	Lata 20. Obecnie
Shuriken (p)	Rzucanie	1K3 +połowa MO	S/5 metrów	2	Jednorazowa	0,5$/3$	100	Lata 20. Obecnie
Włócznia (lanca)*	Walka Wręcz (Włócznia)	1K8+1	Uderzenie	1		25$/150$	-	Lata 20. Rzadka
Włócznia, rzucana (p)	Rzucanie	1K8 +połowa MO	S/5 metrów	1	-	1$/25$	-	Rzadka

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Miecz, lekki (ostry floret, laska z ostrzem) (p)	Walka Wręcz (Miecz)	1K6+MO	Uderzenie	1	-	25$/100$	-	Lata 20. Rzadka
Miecz, średni (rapier, szpada ciężka) (p)	Walka Wręcz (Miecz)	1K6+1+MO	Uderzenie	1	-	15$/100$	-	Lata 20. Rzadka
Miecz, ciężki (szabla)	Walka Wręcz (Miecz)	1K8+1+MO	Uderzenie	1	-	30$/75$	-	Lata 20. Rzadka
Paralizator (dotykowy)*	Walka Wręcz (Bijatyka)	1K3 +ogłuszenie	Uderzenie	1	Różnie	-/200$	97	Obecnie
Paralizator (wystrzeliwany)	Broń Palna (Broń Krótka)	1K3 +ogłuszenie	3 metry	1	3	-/400$	95	Obecnie
Bumerang bojowy	Rzucanie	1K8 +połowa MO	S/5 metrów	1	-	2$/4$	-	Rzadka
Siekiera do drewna (p)	Walka Wręcz (Topory)	1K8+2+MO	Uderzenie	1	-	5$/10$	-	Lata 20. Obecnie

Broń krótka* (p)

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Pistolet skałkowy	Broń Palna (Broń Krótka)	1K6+1	10 metrów	1/4	1	30$/300$	95	Rzadka
Pistolet .22	Broń Palna (Broń Krótka)	1K6	10 metrów	1 (3)	6	25$/190$	100	Lata 20., Obecnie
Pistolet .25 Derringer (1L)	Broń Palna (Broń Krótka)	1K6	3 metry	1	1	12$/55$	100	Lata 20.,
Rewolwer .32 lub 7,65 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8	15 metrów	1 (3)	6	15$/200$	100	Lata 20., Obecnie
Pistolet .32 lub 7,65 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8	15 metrów	1 (3)	8	20$/350$	99	Lata 20., Obecnie
Rewolwer .357 Magnum	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8+1K4	15 metrów	1 (3)	6	–/425$	100	Obecnie
Rewolwer .38 lub 9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 metrów	1 (3)	6	25$/200$	100	Lata 20., Obecnie
Pistolet .38 lub 9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 metrów	1 (3)	8	30$/375$	99	Lata 20., Obecnie
Beretta M9	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 metrów	1 (3)	15	–/500$	98	Obecnie
Glock 17 9mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 metrów	1 (3)	17	–/500$	98	Obecnie
Luger Model P08 (Parabellum)	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 metrów	1 (3)	8	75$/600$	99	Lata 20., Obecnie
Rewolwer .41	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 metrów	1 (3)	8	30$/290	100	Rzadka
Rewolwer .44 Magnum	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+1K4+2	15 metrów	1 (3)	6	–/475$	100	Obecnie
Rewolwer .45 Colt	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+2	15 metrów	1 (3)	6	30$/300$	100	Lata 20., Obecnie
Pistolet .45	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+2	15 metrów	1 (3)	7	40$/375$	100	Lata 20., Obecnie
IMI Desert Eagle	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+1K6+3	15 metrów	1 (3)	7	–/650$	94	Obecnie

Karabiny* patrz (p)* także: Karabiny automatyczne

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Karabin Springfield .58	Broń Palna (Karabin)	1K10+4	60 metrów	1/4	1	25$/350$	95	Rzadka
Karabin z zamkiem czterotaktowym .22	Broń Palna (Karabin)	1K6+1	30 metrów	1	6	13$/70$	99	Lata 20. Obecnie
Karabin z zamkiem dwutaktowym .30	Broń Palna (Karabin)	2K6	50 metrów	1	6	19$/150$	98	Lata 20. Obecnie
Karabin Martini-Henry .45	Broń Palna (Karabin)	1K8+1K6+3	80 metrów	1/3	1	20$/200$	100	Lata 20.
Wiatrówka Moran*	Broń Palna (Karabin)	2K6+1	20 metrów	1/3	1	$200	88	Lata 20.
Garand M1, M2	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 metrów	1	8	$400	100	II WŚ Obecnie
Karabin SKS	Broń Palna (Karabin)	2K6+1	90 metrów	1 (2)	10	$500	97	Obecnie
Lee-Enfield .303	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 metrów	1	10	50$/300$	100	Lata 20. Obecnie
Karabin z zamkiem czterotaktowym .30-06	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 metrów	1	5	75$/175$	100	Lata 20. Obecnie
Karabin półautomatyczny .30-06	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 metrów	1	5	$275	100	Obecnie
Karabin Marlin .444	Broń Palna (Karabin)	2K8+4	110 metrów	1	5	$400	98	Obecnie
Strzelba na słonie (2L)	Broń Palna (Karabin)	3K6+4	100 metrów	1 lub 2	2	400$/1800$	100	Lata 20. Obecnie

Strzelby*

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia*	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Strzelba kal. 20 (2L)	Broń Palna (Strzelba)	2K6/1K6/1K3	10/20/50 metrów	1 lub 2	2	35$/400	100	Lata 20. Rzadka.
Strzelba kal. 16 (2L)	Broń Palna (Strzelba)	2K6+2/ 1K6+1/1K4	10/20/50 metrów	1 lub 2	2	40$/450	100	Lata 20. Rzadka
Strzelba kal. 12 (2L)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 metrów	1 lub 2	2	40$/200$	100	Lata 20. Obecnie
Strzelba kal. 12 (zamek blokowo-ślizgowy)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 metrów	1	5	45$/100$	100	Lata 20.
Strzelba kal. 12 (półautomatyczna)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 metrów	1 (2)	5	45$/100$	100	Obecnie
Strzelba, kal. 12 (2L - obrzyn)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/1K6	5/10 metrów	1 lub 2	2	Nie dotyczy	100	Lata 20. Obecnie
Strzelba kal. 10 (2L)	Broń Palna (Strzelba)	4K6+2/ 2K6+1/1K4	10/20/50 metrów	1 lub 2	2	45$/500$	100	Rzadka
Benelli M3 kal. 12 (składana kolba)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 metrów	1 (2)	7	-/895$	100	Obecnie
SPAS kal. 12 (składana kolba)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 metrów	1	8	-/600$	98	Obecnie

Karabin automatyczne (p)

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
AK-47 lub AKM	Broń Palna (Karabin)	2K6+1	100 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	30	-/200$	100	Obecnie
AK-74	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	30	-/1000$	97	Obecnie
Barrett M82	Broń Palna (Karabin)	2K10+1K8+6	250 metrów	1	11	-/3000$	96	Obecnie
FN FAL, karabin samoczynno-samopowtarzalny	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 metrów	1 (2) lub seria 3	20	-/1500$	97	Obecnie
Karabin automatyczny Galil	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 metrów	1 lub ogień ciągły	20	-/2000$	98	Obecnie
M16A2	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 metrów	1 (2) lub seria 3	30	Nie dotyczy	97	Obecnie
M4	Broń Palna (Karabin)	2K6	90 metrów	1 lub seria 3	30	Nie dotyczy	97	Obecnie
Steyr AUG	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	30	-/1100$	99	Obecnie
Beretta M70/90	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 metrów	1 lub ogień ciągły	30	-/2800$	99	Obecnie

Pistolety maszynowe (p)

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Bergmann MP181/ MP2811	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	20/30/32	1000$/ 20 000$	96	Lata 20. Rzadka
Heckler & Koch MP5	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	15/30	Nie dotyczy	97	Obecnie
Ingram MAC-11	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	15 metrów	1 (3) lub ogień ciągły	32	-/750$	96	Obecnie
Skorpion	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K8	15 metrów	1 (3) lub ogień ciągły	20	Nie dotyczy	96	Obecnie
Thompson	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10+2	20 metrów	1 lub ogień ciągły	20/30/50	200$/1600$	96	Lata 20. Rzadka
Uzi	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	32	-/1000$	98	Obecnie

Karabiny maszynowe (p)

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Kartaczownica Gatlinga M1882	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	100 metrów	Ogień ciągły	200	2000$/ $14,000	96	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Browning (BAR) M1918	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	90 metrów	1 (2) lub ogień ciągły	20	800$/1500$	100	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Browning M1917A1	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	150 metrów	Ogień ciągły	250	3000$/ 30 000$	96	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Bren	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	110 metrów	1 lub ogień ciągły	30/100	3000$/ 50 000$	96	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Lewis	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	110 metrów	Ogień ciągły	47/97	3000$/ 20 000$	96	Lata 20. Rzadka
M134 Minigun*	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	200 metrów	Ogień ciągły	4000	Nie dotyczy	98	Obecnie
FN Minimi kal. 5,56mm	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6	110 metrów	Ogień ciągły	30/200	Nie dotyczy	99	Obecnie
Vickers kal. 303	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	110 metrów	Ogień ciągły	250	Nie dotyczy	99	Lata 20. Rzadka

Ładunki wybuchowe, broń ciężka i inne (p)

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Koktajl Mołotowa	Rzucanie	2K6 + podpalenie	S/5 metrów	1/2	Tylko 1	Nie dotyczy	95	Lata 20. Obecnie
Raca sygnałowa	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+1K3 podpalenie	10 metrów	1/2	1	15$/75$	100	Lata 20. Obecnie
Granatnik M79	Broń Palna (Broń Ciężka)	3K10/2 metry	20 metrów	1/3	1	Nie dotyczy	99	Obecnie
Laska dynamitu*	Rzucanie	4K10/3 metry	S/5 metrów	1/2	Tylko 1	2$/5$	99	Lata 20. Obecnie
Detonator	Elektryka	2K10/1 metr	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Jednorazowa	1$/20$ za paczkę	100	Lata 20. Obecnie
Rurobomba	Materiały Wybuchowe	1K10/3 metry	Miejsce	Jednorazowa	Tylko 1	Nie dotyczy	95	Lata 20. Obecnie
Plastik (C-4), 115 g	Materiały Wybuchowe	6K10/3 metry	Miejsce	Jednorazowa	Tylko 1	Nie dotyczy	99	Obecnie
Granat ręczny*	Rzucanie	4K10/3 metry	S/5 metrów	1/2	Tylko 1	Nie dotyczy	99	Lata 20. Obecnie
Moździerz 81 mm	Artyleria	6K10/6 metrów	500 metrów	1	Oddzielnie	Nie dotyczy	100	Obecnie

Ładunki wybuchowe, broń ciężka i inne (p)

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Działo polowe 75 mm	Artyleria	10K10/2 metry	500 metrów	1/4	Oddzielnie	Nie dotyczy	99	Lata 20. Obecnie
Armata czołgowa 120 mm (stanowisko)	Artyleria	15K10/4 metry	2000 metrów	1	Oddzielnie	Nie dotyczy	100	Obecnie
5-calowe działo okrętowe	Artyleria	12K10/4 metry	3000 metrów	1	Zasobnik automatyczny	Nie dotyczy	98	Lata 20. Obecnie
Mina przeciwpiechotna	Materiały Wybuchowe	4K10/ 5 metrów	Miejsce	Miejsce	Jednorazowa	Nie dotyczy	99	Lata 20. Obecnie
M18A1 Claymore*	Materiały Wybuchowe	6K6/20 metrów	Miejsce	Miejsce	Jednorazowa	Nie dotyczy	99	Obecnie
Miotacz ognia	Broń Palna (Miotacz Ognia)	2K6 + podpalenie	25 metrów	1	Co najmniej 10	Nie dotyczy	93	Lata 20. Obecnie
Granatnik przeciwpancerny*	Broń Palna (Broń Ciężka)	8K10/1 metr	150 metrów	1	1	Nie dotyczy	98	Obecnie

LEGENDA DO TABELI BRONI

Umiejętność: Umiejętność niezbędna do używania danej broni.

Obrażenia: Rzuć kością odpowiednią dla obrażeń danej broni. W przypadku gdy osiągnięty zostanie ekstremalny sukces, obrażenia stają się większe. Aby określić zwiększenie obrażeń, broń podzielono na dwie grupy: przebijającą i nieprzebijającą. Broń nieprzebijająca zadaje maksymalne obrażenia (plus maksymalny MO). **Ważne!** W przypadku ekstremalnego sukcesu obrażenia zwiększają się wyłącznie podczas wyprowadzania ataku. Wszelkie trafienia, które są wynikiem kontrataku, nie zadają większych obrażeń nawet przy ekstremalnym sukcesie.

(p): Oznacza, że ta kategoria broni lub konkretna broń ma cechę **przebijająca.** W przypadku ekstremalnego sukcesu broń przebija cel: do maksymalnych obrażeń broni (plus maksymalny MO w przypadku broni białej) należy dodać wynik rzutu na obrażenia. Przebicia nie mogą być efektem kontrataku. W przypadku najdalszego zasięgu, gdy jedynie ekstremalny sukces gwarantuje trafienie celu, przebicie następuje wyłącznie przy trafieniu krytycznym (wynik 01 na kostkach).

Podstawowy zasięg: Standardowy zasięg ataku broni.

Liczba użyć na rundę: Liczba ataków, które mogą być wykonane podczas jednej rundy walki (nie wpływa na liczbę możliwych kontrataków, które Badacz może wykonać za pomocą broni białej). Większość broni palnej może wystrzelić jeden pocisk bez żadnych kar. Wystrzelenie większej liczby pocisków, aż do wartości maksymalnej (podanej w nawiasie), powoduje dodanie kości karnych (maksymalnie dwóch) za każdy następny strzał. Niektóre rodzaje broni mogą strzelać serią lub prowadzić ogień ciągły. W takim przypadku należy stosować zasady ognia ciągłego. W przypadku strzelb drugi strzał w ten sam cel nie ma dodanej kości karnej, ale jeśli drugi strzał wycelowany jest w innego wroga, wtedy dodaje się kość karną.

Pociski (magazynek): Niektóre rodzaje broni mają różne wielkości magazynków lub zasobników.

Koszt: Koszt broni z uwzględnieniem podziału na lata 20. XX wieku oraz na czasy współczesne (współczesne ceny odzwierciedlają rynek kolekcjonerski, ceny z lat 20. – nie).

Okres historyczny: Wskazuje dostępność broni w danym okresie historycznym.

Zawodność: W przypadku gdy wynik rzutu ataku jest równy lub wyższy niż współczynnik zawodności broni, strzelec nie tyle pudłuje, ile jego broń po prostu nie strzela.

Rzadka: Broń niemal nie do zdobycia: w posiadaniu jedynie kilku kolekcjonerów lub nielegalna.

+MO: Należy dodać Modyfikator Obrażeń, którego wartość jest różna dla różnych postaci.

Ogłuszenie: Cel nie może wykonywać żadnych czynności przez 1K6 rund (lub przez okres wyznaczony przez Strażnika).

Podpalenie: Cel musi wykonać test Szczęścia, by uniknąć podpalenia. Jeśli test się powiedzie, w następnej rundzie postać otrzyma minimalną liczbę obrażeń. Jeśli cel ulegnie podpaleniu, co rundę należy podwoić liczbę obrażeń, aż do zgaszenia ognia.

Seria / Ogień ciągły: Niektóre rodzaje broni automatycznej można przełączyć w tryb serii lub ognia ciągłego. Taka broń palna zazwyczaj nie jest dostępna dla cywili, a podane ceny odnoszą się do czarnego rynku.

1L, 2L: 1 lufa lub 2 lufy.

1/2, 1/3, 1/4: Można wystrzelić z broni w co drugiej, co trzeciej lub co czwartej rundzie.

1 lub 2: W tej samej rundzie można strzelić z jednej lub z dwóch luf.

Niedostępny/Niedostępna: Zasadniczo broń jest niedostępna na rynku (w wersji prowadzącej ogień ciągły lub wcale).

2 metry, 3 metry itd.: Zasięg obrażeń obszarowych od eksplozji wyrażony w metrach. Obrażenia zadawane obiektom znajdującym się dwukrotnie dalej są o połowę mniejsze. Obrażenia zadawane obiektom znajdującym się trzykrotnie dalej mają jedynie ¼ bazowej wartości. Poza tym zasięgiem obrażenia nie są brane pod uwagę.

*** PRZECZYTAJ INFORMACJĘ PONIŻEJ:**

Karabiny automatyczne: Strzał pojedynczy to test umiejętności Broń Palna (Karabin/Strzelba). Strzelanie serią lub ogniem ciągłym to test umiejętności Broń Palna (Pistolety Maszynowe).

Piła łańcuchowa: Bardzo nieporęczna broń. Należy podwoić szansę użytkownika na krytyczną porażkę. Krytyczna porażka ataku piłą łańcuchową jest tragiczna w skutkach i zadaje 2K8 obrażeń atakującemu, ponieważ piłę może podbić do góry w stronę barków lub głowy albo niecelne machnięcie skieruje ją w stronę nóg lub stóp. Ewentualnie łańcuch może się zerwać i zahaczyć atakującego (2K8 obrażeń). Awaria sprawia, że silnik gaśnie albo łańcuch się zacina lub spada z prowadnicy. Ciężka rana zadana piłą łańcuchową odcina losową kończynę.

M18A1 Claymore: Ta mina ma ładunek kierowany, więc zadaje obrażenia jedynie w obszarze stożka, standardowo jest to 120 stopni.

Wiatrówka Moran: Pociski wyrzucane są za pomocą sprężonego powietrza, dzięki czemu strzał jest relatywnie cichy.

Laska dynamitu i granat ręczny: Każda z tych broni zadaje 4K10 obrażeń w promieniu 3 metrów, 2K10 w promieniu 6 metrów i 1k10 w promieniu 9 metrów.

Garota: Ofiara musi wykonać udany test Walki Wręcz, aby się wyswobodzić, w przeciwnym wypadku otrzyma 1K6 obrażeń co rundę. Można z niej korzystać jedynie przeciwko ludziom (albo humanoidom).

Karabin maszynowy M134 Minigun: Ciężki karabin maszynowy w systemie Gatlinga, często montowany na śmigłowcach. Strzelanie z takiej broni, jeśli nie jest zamontowana lub nie stoi na trójnogu, wymaga Krzepy o poziomie co najmniej 2.

Broń krótka: Jeśli postać strzela więcej niż raz na rundę, wszystkie kolejne rzuty wykonuje się z dodatkową kością karną (drugi strzał z jedną kością karną, trzeci z dwoma kośćmi karnymi). Liczba w nawiasie odzwierciedla, ile pocisków można maksymalnie wystrzelić z tej broni w trakcie jednej rundy.

Granatnik przeciwpancerny: Granatnik z wyrzutnią jednorazowego użytku.

Gaz pieprzowy: Przy tej broni nie stosuje się zasad dotyczących zasięgu bezpośredniego. By uniknąć czasowego oślepienia, cel powinien wyrzucić co najmniej ⅕ swojej cechy ZR na kości 1K100. Z gazu można korzystać jedynie przeciwko ludziom (albo humanoidom).

Karabiny: Większość karabinów, z wyjątkiem karabinu Martini-Henry oraz wiatrówki Moran, może wystrzelić raz na rundę. Resztę czasu zajmuje przeładowanie, a nie włożenie następnego pocisku do komory.

Strzelby: Zadają różne obrażenia w zależności od odległości od celu, dlatego obrażenia zostały podane dla zasięgu bliskiego/średniego/dalekiego. Karabiny i broń krótka mają zdolność przebijania (p), jednak strzelby, które strzelają gradem śrutu, nie mają takiej zdolności (chyba że do strzelby załadowano amunicję kulową – tak zwane pociski Brenneke lub breneka – a nie śrut). Nie znaczy to, że strzelby nie są zabójcze! Przy bardzo wysokim sukcesie w bliskim zasięgu mogą zadać nawet 24 punkty obrażeń!

Amunicja kulowa (breneka) do strzelb: Kal. 10 – 1K10+7, kal. 12 – 1k10+6, kal. 16 – 1K10+5, kal. 20 – 1K10+4. Podstawowy zasięg to 50 metrów. Mają zdolność przebijania (p).

Paralizator (dotykowy lub wystrzeliwany): Skuteczny jedynie przeciwko celom o Krzepie do 2. Ogłuszone cele nie mogą wykonywać żadnych akcji przez 1K6 rund (lub przez okres wyznaczony przez Strażnika).

STRESZCZENIE ZASAD MECHANIKI GRY

Wykonywanie testów umiejętności

- Ustal cel przed wykonaniem rzutu.
- Określ poziom trudności testu.
- Forsowanie rzutu: czy gracz potrafi uzasadnić tę akcję? Strażnik może zasugerować konsekwencje porażki.
- Zaznacz pomyślnie testowane umiejętności.

Krytyczny Sukces: 01.

Krytyczna Porażka: Wynik 100 na kościach zawsze oznacza krytyczną porażkę. Jeśli udany test wymaga wyrzucenia na kościach wyniku poniżej 50, krytyczna porażka zachodzi w przypadku wyrzucenia 96–100.

Normalny poziom trudności: Wartość przeciwstawnej umiejętności/cechy jest mniejsza niż 50 albo wykonywanie zadanie jest łatwe. Gracz musi wyrzucić na kościach wynik równy lub niższy niż wartość jego pełnej umiejętności lub cechy, aby odnieść sukces.

Trudny poziom trudności: Wartość przeciwstawnej umiejętności/cechy jest równa lub większa niż 50 albo wykonywanie zadanie jest wyjątkowo trudne. Gracz musi wyrzucić na kościach wynik równy lub niższy niż połowa wartości jego umiejętności lub cechy, aby odnieść sukces.

Ekstremalny poziom trudności: Wartość przeciwstawnej umiejętności/cechy jest równa lub większa niż 90 albo wykonywane zadanie jest na granicy ludzkich możliwości. Gracz musi wyrzucić na kościach wynik równy lub niższy niż ⅕ wartości jego umiejętności lub cechy, aby odnieść sukces.

Testy przeciwstawne

Skorzystaj z nich, gdy dochodzi do konfrontacji pomiędzy dwoma graczami. Obaj wykonują test uzgodnionej wcześniej umiejętności lub cechy. Ten gracz, który osiągnie wyższy poziom sukcesu, zwycięża.

Krytyczny sukces pokonuje **ekstremalny** sukces.

Ekstremalny sukces pokonuje **trudny** sukces.

Trudny sukces pokonuje **normalny** sukces.

Normalny sukces pokonuje **porażkę** lub **krytyczną porażkę**.

W przypadku remisu zwycięża strona z wyższą wartością danej umiejętności (lub cechy). Jeśli wartości te są równe i wciąż jest remis, sytuacja pozostaje nierozwiązana lub obie strony powinny powtórzyć swoje rzuty. Nie można forsować rzutów przy wykonywaniu testów przeciwstawnych.

Kości premiowe i karne

Dla każdej kości premiowej: rzuć dodatkową kością dziesiątek podczas wykonywania testu procentowego (teraz rzucasz trzema kośćmi: jedną jedności i dwiema dziesiątek). Aby określić rezultat rzutu, wybierz tę kość dziesiątek, na której widnieje korzystniejszy wynik (niższa liczba).

Dla każdej kości karnej: rzuć dodatkową kością dziesiątek podczas wykonywania testu procentowego (teraz rzucasz trzema kośćmi: jedną jedności i dwiema dziesiątek). Aby określić rezultat rzutu, wybierz tę kość dziesiątek, na której widnieje gorszy wynik (wyższa liczba).

Granice ludzkich możliwości i testy umiejętności

Górna granica wartości, wobec której można wykonać test przeciwstawny, wynosi 100 plus wartość umiejętności lub cechy Badacza.

Począwszy od najniższej, kolejno odejmuj wartości cech poszczególnych Badaczy od cechy, która jest im przeciwstawiana. Kontynuuj, dopóki cecha przeciwnika nie zostanie zredukowana do wartości, przy której Badacze mogą wykonywać testy. Postacie, których cechy nie zostały wykorzystane do zmniejszenia przeciwstawnej cechy, mogą teraz wykonać test o odpowiednim poziomie trudności (ekstremalny, trudny, normalny), zgodnym z obecną wartością przeciwstawnej cechy. Cecha przeciwstawna nie może zostać zredukowana do zera lub niższej wartości, a test umiejętności jest zawsze konieczny.

Łączone testy umiejętności

Skorzystaj z nich, gdy sytuacja wymaga wykorzystania więcej niż jednej umiejętności.

Wykonywany jest tylko jeden rzut. Wynik jest następnie porównywany z wartością każdej z wymienionych umiejętności. Strażnik Tajemnic decyduje, czy wymagany jest sukces dla obu umiejętności, czy wystarczy, że tylko jedna zakończy się sukcesem.

Faza rozwoju Badacza

- Rzuć 1K100 dla każdej zaznaczonej umiejętności. Jeśli wynik jest wyższy niż wartość umiejętności lub wyższy niż 95, dodaj 1K10 punktów do umiejętności.
- Wyczyść zaznaczenia.
- Jeśli wartość umiejętności wzrasta do 90% lub więcej, dodaj 2K6 PP.
- Zaznacz Majętność i zweryfikuj zarobki (patrz **Faza rozwoju Badacza: Zatrudnienie i Majętność**, str. 108).
- Spróbuj odzyskać Poczytalność (patrz **Rozdział 8: Poczytalność**).
- Zweryfikuj historię Badacza (patrz **Zmiany w historii Badacza**, str. 107).

PODSUMOWANIE ZASAD WALKI WRĘCZ

1. **Ustal kolejność wykonywanych ataków:** Uporządkuj wszystkich uczestników walki według wartości ZR, począwszy od najwyższej.

   Ataki z zaskoczenia: Zarządź test umiejętności, aby określić, czy cel spodziewał się ataku (Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość). Jeśli test się powiedzie, trzymaj się kolejności określonej przez najwyższą wartość ZR. W przeciwnym razie atak automatycznie trafia lub atakujący otrzymuje kość premiową.
2. **Każdy bohater dostaje jedną akcję w rundzie:** Akcja, jaką postać może wykonać w rundzie walki to atak, unik, kontratak, ucieczka, rzucenie czaru itp. Pamiętaj, że niektórzy bohaterowie niezależni i potwory posiadają wiele akcji.
3. **Określ cel wykonywanej akcji:** Czy atakujący chce zadać obrażenia, uniknąć ciosu, czy raczej wykonać manewr?
4. **Osoba atakowana może wykonać kontratak, uniknąć ciosu lub wykonać manewr.**
5. **Obie strony wykonują test umiejętności.**

   Jeśli bohater decyduje się na kontratak, skorzystaj z wartości Walki Wręcz atakowanego i przeciwstaw ją wartości Walki Wręcz atakującego.

   Jeśli bohater decyduje się na unik, skorzystaj z wartości Uniki atakowanego i skonfrontuj ją z wartością Walki Wręcz atakującego.

   Jeśli atakowany nie wykonuje kontrataku ani uniku, postępuj zgodnie z zasadami **Zadanie pierwszego ciosu (Zaskoczenie)**, na stronie 118.
6. **Ustal, kto odniósł sukces.**
   - Atakowanie celu wykonującego kontratak: strona, która uzyskała w teście wyższy poziom sukcesu, nie ucierpiała w starciu i zadała obrażenia przeciwnikowi. W przypadku remisu strona atakująca wygrywa z postacią, która wykonuje kontratak. Jeśli obie strony poniosły porażkę, żadne obrażenia nie zostały zadane.
   - Atakowanie celu wykonującego unik: jeśli atakujący osiągnie wyższy poziom sukcesu, atak zostaje pomyślnie przeprowadzony, a atakujący zadaje obrażenia przeciwnikowi. W przeciwnym razie atakowany unika ataku i nie otrzymuje żadnych obrażeń. W przypadku remisu atakowany unika ciosu i uchyla się od ataku. Jeśli obie strony poniosły porażkę, żadne obrażenia nie zostały zadane.
7. **Zadaj obrażenia za pomyślnie przeprowadzone ataki** (patrz **Tabela XVI: Broń** na str. 452–457 lub 1K3 za atak człowieka bez broni).

Jeśli atakujący osiągnie ekstremalny sukces (nie w przypadku kontrataku), zadawane są większe obrażenia.

Jeśli atakujący używa broni przebijającej (p): maksymalne obrażenia (maksymalne obrażenia plus maksymalny Modyfikator Obrażeń) plus wynik rzutu za obrażenia broni.

Jeśli atakujący używa nieprzebijającej broni (np. obuchowej): maksymalne obrażenia (maksymalne obrażenia plus maksymalny Modyfikator Obrażeń).

PODSUMOWANIE MANEWRÓW

Jeśli cel ataku jest inny niż zwyczajne zadanie fizycznych obrażeń (np. rozbrojenie), zastosuj manewr.

1. **Porównaj Krzepę postaci wykonującej manewr z Krzepą celu:** Jeśli postać wykonująca manewr ma mniejszą Krzepę, otrzymuje do rzutu jedną kość karną za każdy punkt różnicy w Krzepie. Jeśli różnica wynosi 3 lub więcej punktów, wykonanie manewru jest niemożliwe.
2. **Wykonaj atak:** Procedura jest taka sama jak w przypadku zwykłego testu Walki Wręcz (Bijatyka lub inna specjalizacja). Przeciwnik może się zdecydować na wykonanie uniku lub kontrataku jak w przypadku zwykłego ataku:
   - Jeśli przeciwnik wykonuje unik: wykonaj przeciwstawny test Walki Wręcz przeciwko Unikowi przeciwnika. Jeśli postać wykonująca manewr osiągnie wyższy poziom sukcesu niż postać unikająca ataku, manewr przeprowadzony jest pomyślnie (w przypadku remisu atakowany jest w stanie uniknąć manewru).
   - Jeśli przeciwnik wykonuje kontratak: wykonaj przeciwstawny test Walki Wręcz przeciwko Walce Wręcz przeciwnika. Jeśli postać wykonująca kontratak osiągnie wyższy poziom sukcesu, manewr się nie udaje, a wykonująca go postać otrzymuje obrażenia (w przypadku remisu manewr zostaje przeprowadzony pomyślnie).
   - Atakowany także wykonuje manewr: postępuj jak w przypadku wykonywania kontrataku, ale zamiast zadania obrażeń, zastosuj efekt wykonywanego manewru.
3. **Skuteczny manewr pozwala postaci osiągnąć jeden cel** (str. 117).

INNE SYTUACJE W WALCE

Przewaga liczebna

Jeśli w danej rundzie postać wykonała już swój kontratak albo unik, wszelkie następne ataki skierowane przeciw niej w tej samej rundzie otrzymują jedną kość premiową.

Postacie i potwory dysponujące więcej niż jednym atakiem na rundę mają prawo unikać albo kontratakować tyle razy, na ile pozwala liczba ataków, zanim napastnicy otrzymają kości premiowe. Pamiętaj, że w przypadku niektórych istot z mitów przewaga liczebna jest niemożliwa do osiągnięcia przez Badaczy.

Broń miotająca i miotana

Ataki dystansowe (np. z użyciem łuku) traktowane są jak ataki broni palnej (cel ma prawo **szukać osłony**, patrz str. 123).

Postać może się uchylić przed atakiem bronią miotaną przy pomocy testu Uniku w taki sam sposób jak w przypadku zwykłego ataku (patrz **Rozstrzyganie ataku przeciw unikowi**, str. 115).

Postać zaatakowana bronią miotającą albo miotaną nie może wybrać kontrataku, chyba że znajduje się w odległości nie większej niż ⅕ ZR x 30 cm od atakującego.

Do ataku bronią miotającą albo miotaną zależną od siły mięśni dolicza się połowę MO napastnika. Dotyczy to łuków i proc, ale nie kusz.

Rozstrzygnięcie ataku bronią miotającą albo miotaną wymaga ustalenia poziomu trudności tak samo jak w przypadku ataku bronią palną (patrz **Zasięg a poziomy trudności testów Broni Palnej**, str. 123).

Ucieczka z walki w zwarciu

Jeśli postać ma wolną drogę i nie jest unieruchomiona, może w swojej kolejce ataku w rundzie poświęcić akcję na ucieczkę.

Pancerz

Pancerz obniża wartość otrzymanych obrażeń. Odejmij liczbę punktów pancerza od zadanych punktów obrażeń.

PODSUMOWANIE ZASAD WALKI BRONIĄ PALNĄ

Aby rozstrzygnąć atak z broni palnej, rzuć 1K100 i porównaj wynik z wartością umiejętności Broń Palna atakującego (korzystając z odpowiedniej specjalizacji). Testy Broni Palnej nie są przeciwstawne. Poziom trudności testu zależy od zasięgu użytej broni i różnych innych czynników decydujących o uzyskaniu kości premiowych albo karnych. Obrażenia nie są zadawane, jeśli atak się nie powiódł.

Broń palna gotowa do użycia: na potrzeby ustalania kolejności działania liczy się jako +50 do ZR.

PRZYKŁADOWE PANCERZE

Ciężka kurtka skórzana	1 punkt
Hełm z okresu I wojny światowej	2 punkty
Płyta z litego drewna grubości 2,5 cm	3 punkty
Współczesny hełm US Army	5 punktów
Ciężka kamizelka z kevlaru	8 punktów
Pancerz wojskowy	12 punktów
Kuloodporne szkło grubości 4 cm	15 punktów
Stalowa płyta grubości 2,5 cm	19 punktów
Duży worek z piaskiem	20 punktów

POZIOMY TRUDNOŚCI TESTÓW BRONI PALNEJ

Poziom trudności testu ataku z broni palnej zawsze zależy od zasięgu.

- Podstawowy zasięg: normalny poziom trudności.
- Daleki zasięg (wynoszący maksymalnie dwukrotność wartości podstawowego): trudny poziom trudności.
- Najdalszy zasięg (wynoszący maksymalnie czterokrotność wartości podstawowego): ekstremalny poziom trudności.

W przypadku każdej innej zmiennej, skorzystaj z kości premiowej lub karnej.

Uwaga: W przypadku najdalszego zasięgu, gdy jedynie ekstremalny sukces gwarantuje trafienie, przebicie następuje tylko wtedy, gdy wypadnie krytyczny sukces na kościach (wynik 01).

MODYFIKATORY ATAKU BRONIĄ PALNĄ

Po ustaleniu poziomu trudności ataku z broni palnej należy uwzględnić wszystkie inne czynniki, które mogą ułatwić lub utrudnić atak.

- Cel szuka osłony (pomyślny test Uniku): kość karna.
- Cel jest częściowo ukryty: kość karna.
- Cel jest w zasięgu bezpośrednim (⅕ ZR strzelca x 30 cm): kość premiowa.
- Przycelowanie (przez jedną rundę): kość premiowa.
- Szybko poruszający się cel (Ruch 8+): kość karna.
- Cel jest mały (Krzepa-2): kość karna.
- Cel jest duży (Krzepa 4+): kość premiowa.
- Załadowanie jednego pocisku i strzał w tej samej rundzie: kość karna.
- Oddanie dwóch lub więcej strzałów z krótkiej broni palnej: kość karna do wszystkich strzałów.
- Strzelanie do walczących wręcz: kość karna.

Przycelowanie: Postać chcąca dokładnie wycelować musi zadeklarować taki zamiar w swojej turze wedlug kolejności w rundzie walki. Strzał zostanie oddany w tej samej turze według kolejności, w kolejnej rundzie. Jeśli w trakcie celowania postać otrzyma obrażenia lub wykona ruch, premia z celowania jest anulowana.

Przeładowanie: W jednej rundzie można załadować dwa naboje do broni krótkiej, karabinu lub strzelby. Pozwól wymienić magazynek podczas jednej rundy, ale wymiana taśmy z amunicją w karabinie maszynowym wymaga dwóch rund.

Strzelanie do walczących wręcz: Krytyczna porażka oznacza trafienie sprzymierzeńca. Jeśli na linii strzału znajduje się wielu sojuszników, obrażenia otrzymuje ten, który ma najniższą wartość Szczęścia.

OGIEŃ CIĄGŁY/SERIA

Przed testem gracz deklaruje liczbę nabojów, jakie chce wystrzelić. Pełny ogień automatyczny jest podzielony na kilka salw; każda z nich wymaga wykonania testu umiejętności. Podziel umiejętność strzelca przez 10, zaokrąglając w dół, aby ustalić. ile pocisków liczy jedna salwa (bez względu na wartość umiejętności salwa nie może liczyć mniej niż 3 pociski). Atakujący musi wykonać oddzielny test dla każdej salwy lub za każdym razem, gdy zmienia cel. Strzelanie serią to pojedynczy test umiejętności (pojedyncza salwa).

Amunicja zużywa się, jeśli atakujący zmienia cele podczas oddawania serii (jeden pocisk na metr).

Test na trafienie ogniem ciągłym/serią:

Pierwszy atak: określ poziom trudności w oparciu o zasięg, a następnie uwzględnij modyfikatory.

Drugi atak i kolejne: dodaj jedną kość karną (lub usuń kość premiową) za każdy dodatkowy atak. Jeśli oznaczałoby to trzy kości karne, zostań przy dwóch, ale zwiększ trudność testu o jeden poziom.

Skutek każdego ataku:

- **Jeśli atak zakończył się sukcesem:** połowa wystrzelonych pocisków trafia w cel – rzuć na obrażenia za połowę (zaokrąglając w dół, minimum jeden pocisk). Od każdego rzutu na obrażenia odejmij Pancerz.
- **Jeśli atak zakończył się ekstremalnym sukcesem:** wszystkie wystrzelone pociski trafiły cel, z czego pierwsza połowa (liczba zaokrąglona w dół, minimum jeden pocisk) trafiła z przebiciem. Odejmij wartość Pancerza od każdego strzału. Jeśli poziom trudności ataku był ekstremalny, najlepszym rezultatem ataku jest trafienie celu, ale bez przebicia.

Zawodność: Każdy wynik testu ataku równy lub wyższy niż wartość zawodności broni oznacza, że broń się zacięła i nie wystrzeliła.

PODSUMOWANIE MODYFIKATORÓW BRONI PALNEJ: KOŚCI PREMIOWE I KARNE

Poziom Trudności	Kość premiowa	Kość karna
Normalny: podstawowy zasięg	przycelowanie przez 1 rundę	cel szuka osłony
Trudny: daleki zasięg	bezpośredni zasięg	szybko poruszający się cel (Ruch 8+)
Ekstremalny: najdalszy zasięg	duży cel (Krzepa 4+)	cel częściowo ukryty (50%+)
-	-	mały cel (Krzepa-2)
-	-	dublet lub tryplet z broni krótkiej
-	-	załadowanie i oddanie strzału w jednej rundzie
-	-	strzelanie do walczących wręcz

TABELA III: INNE RODZAJE OBRAŻEŃ

Rodzaj obrażeń	Obrażenia	Przykłady
Drobne: postać może przeżyć wiele podobnych zranień	1K3	cios pięścią, kopnięcie, uderzenie z główki, poparzenie słabym kwasem, wdychanie dymu*, trafienie kamieniem wielkości pięści, upadek z 3 metrów na miękkie bagnisko
Umiarkowane: mogą spowodować ciężką ranę; kilka podobnych ataków wystarczy, żeby zabić postać	1K6	upadek z 3 metrów na trawę, uderzenie pałką, poparzenie silnym kwasem, woda w płucach*, wystawienie na działanie próżni*, kula małego kalibru, strzała lub bełt, ogień (pochodnia)
Poważne: zazwyczaj powodują ciężką ranę. Jedno lub dwa podobne zranienia spowodują utratę przytomności lub śmierć	1K10	kula kaliber.38, upadek z 3 metrów na beton, cios toporem, ogień (miotacz płomieni, bieg przez płonące pomieszczenie), wybuch granatu ręcznego lub laski dynamitu w odległości 6–9 metrów, słaba trucizna**
Zagrażające życiu: przeciętna osoba ma 50% szans na przeżycie podobnego zranienia	2K10	potrącenie przez samochód jadący z prędkością 50 km/h, wybuch granatu ręcznego lub laski dynamitu w odległości 3–6 metrów, silna trucizna**
Śmiertelne: mogą spowodować śmierć na miejscu	4K10	potrącenie przez rozpędzony samochód, wybuch granatu ręcznego lub laski dynamitu w odległości do 3 metrów, zabójcza trucizna
Plask!: niemal zawsze powoduje natychmiastową śmierć	8K10	zderzenie czołowe dwóch rozpędzonych pojazdów, wpadnięcie pod pociąg

* **Uduszenie i utonięcie:** w każdej rundzie należy wykonać test KON. Nieudany test oznacza, że w każdej kolejnej rundzie postać otrzymuje obrażenia aż do śmierci lub zaczerpnięcia tchu. Jeżeli postać jest w trakcie wzmożonego wysiłku fizycznego, test KON ma poziom trudny. Śmierć następuje w chwili zmniejszenia aktualnych PW do 0 (zignoruj zasady ciężkich ran).

** **Trucizny:** ekstremalny sukces w teście KON pozwala zmniejszyć obrażenia od trucizny o połowę. Trucizny mogą wywoływać przeróżne skutki uboczne, na przykład bóle żołądka, wymioty, biegunkę, dreszcze, pocenie się, skurcze, żółtaczkę, spowolnienie lub przyspieszenie akcji serca, zaburzenia widzenia, konwulsje, utratę przytomności i paraliż. Tylko od Strażnika zależy, czy ofiara trucizny będzie zdolna do działania oraz czy należy dodać do testów kości karne lub zwiększyć poziom trudności.

W pewnych okolicznościach Strażnik może pozwolić postaci wyjść bez szwanku z zatrucia, jeżeli test KON zakończy się krytycznym sukcesem.

WYKRES PRZEBIEGU WALKI

USTAL KOLEJNOŚĆ ATAKU

Uporządkuj według ZR:
Najwyższa ZR ma pierwszeństwo.
Broń palna gotowa do strzału otrzymuje +50 do ZR.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Test umiejętności – ustal, czy cel spodziewa się ataku.

(Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość)

ROZSTRZYGNIĘCIE W KOLEJNOŚCI ZR

1. Deklaracja ataku, ucieczki lub manewru.
2. Zaatakowany wybiera unik, kontratak lub manewr.
3. Napastnik i zaatakowany wykonują test przeciwstawny.

TAK

Użyj normalnej kolejności ZR.

NIE

Atak trafia automatycznie albo uzyskuje kość premiową.

UNIKANIE

Atakujący wygrywa, jeśli uzyskał wyższy poziom sukcesu.
Remis = zwycięstwo zaatakowanego.
Dwie porażki = brak obrażeń.

KONTRATAK

Wygrywa najwyższy poziom sukcesu.
Remis = zwycięstwo atakującego.
Dwie porażki = brak obrażeń.

MANEWR

Rozstrzygnięcie jak w przypadku kontrataku, ale zamiast zadać obrażenia, zastosuj efekt manewru.

W PRZYPADKU MANEWRU

Porównaj Krzepę walczących.
Jeżeli manewrujący jest mniejszy = 1 kość karna za każdy punkt różnicy.
Różnica 3+ = manewr niemożliwy

Nie można forsować rzutów w walce!

PRZEWAGA LICZEBNA?

Po uniku lub kontrataku w danej rundzie kolejne ataki przeciw postaci otrzymują 1 kość premiową.
Nie dotyczy to postaci o wielu atakach (które mogą unikać lub kontratakować tyle razy, ile mają ataków, zanim zasady dotyczące przewagi zaczną działać).

EKSTREMALNY SUKCES?

(Nie dotyczy zaatakowanego wykonującego kontratak)

Przebicie =
maksymalne obrażenia
+ maksymalny MO
+ rzut na obrażenia broni

Tępe narzędzie =
maksymalne obrażenia
+ maksymalny MO

WYKRES OBRAŻEŃ W WALCE

POSTAĆ OTRZYMUJE OBRAŻENIA W WYNIKU JEDNEGO ZRANIENIA

Obrażenia wynoszą mniej niż ½ pełnej wartości PW postaci

Normalne obrażenia
Pierwsza Pomoc: wyleczenie 1 PW
Medycyna: wyleczenie 1K3 PW

Obrażenia wynoszą więcej niż ½ pełnej wartości PW postaci

Ciężka rana
1. Postać upada na ziemię
2. Test KON; porażka oznacza utratę przytomności

Obrażenia wynoszą więcej niż pełna wartość PW postaci

Śmierć



PW POSTACI SPADAJĄ DO ZERA

NIE

Utrata przytomności
Postać odzyskuje 1 PW dziennie
Pierwsza Pomoc: wyleczenie 1 PW
Medycyna: wyleczenie 1K3 PW

TAK

Czy postać otrzymała ciężką ranę?
(Czy okienko „Ciężka rana" zostało zaznaczone?)

TAK

Postać w agonii.
Zaznacz rubrykę „Agonia" i wpisz wartość PW równą 0.

Aktualna runda: czy wykonano udany test Pierwsazej Pomocy?

TAK

Stan postaci tymczasowo stabilny (+1 PW)

W ciągu następnej godziny: czy wykonano udany test Medycyny?

ZDANY TEST KON

NIEUDANY TEST KON

NIE

Test KON co godzinę

TAK

Rozpoczyna się leczenie: usuń znacznik „Agonia" i zyskaj 1K3 PW. Pod koniec każdego tygodnia wykonaj test leczenia ciężkich ran.

NIE

ZDANY TEST KON

NIEUDANY TEST KON

Śmierć



Test KON na koniec rundy, w której nastąpiła utrata przytomności, a także każdej kolejnej. Porażka oznacza śmierć.

LECZENIE CIĘŻKICH RAN

Wykonaj test KON na koniec każdego tygodnia.
Porażka: brak poprawy.
Sukces: wyleczenie 1K3 PW.
Ekstremalny sukces: wyleczenie 2K3 PW i usunięcie znacznika ciężkiej rany.
Kość premiowa za fachową opiekę (test Medycyny).
Kość premiowa za odpoczynek lub sprzyjające warunki.
Kość karna za niesprzyjające warunki.

PODSUMOWANIE ZASAD POŚCIGU

PRZYGOTOWANIE POŚCIGU

Zdecyduj, czy uciekające postacie/pojazdy poruszają się w tym samym kierunku, czy się rozdzieliły. Jeśli się rozdzieliły, określ, kto kogo ściga i czy ściganymi są postacie czy pojazdy. Jeśli sytuacja dotyczy kilku grup, traktuj każdą z nich jako osobny obiekt pościgu.

Wszyscy uczestnicy, którzy poruszają się pieszo lub w inny sposób za pomocą siły mięśni, wykonują test KON, natomiast kierowcy testują Prowadzenie Samochodu (lub innego pojazdu).

- Sukces: Ruch nie ulega zmianie.
- Ekstremalny sukces: Ruch +1.
- Porażka: Ruch-1.

Ustal kolejność grup według Ruchu.

Uciekające postacie/pojazdy o szybkości większej niż ich ścigający mogą swobodnie uciec.

Ścigający, których szybkość jest mniejsza niż szybkość najwolniejszego uciekającego bohatera, nie liczą się w pościgu.

WSZCZĘCIE POŚCIGU

Rozstaw ścigających: Rozmieść ścigających w odpowiedniej kolejności: najwolniejsi z tyłu, inni o tyle lokacji przed nimi, ile wynosi ich różnica w Ruchu.

Rozstaw uciekających: Umieść uciekających w kolejności: najwolniejsi z tyłu (dwie lokacje przed najszybszym ścigającym), inni na przodzie (o tyle lokacji przed nimi, ile wynosi ich różnica w Ruchu).

Rozmieść zagrożenia i przeszkody.

Przydziel każdemu uczestnikowi stosowną liczbę akcji ruchu: Każda postać i pojazd otrzymują domyślnie jedną akcję ruchu. Dodatkowo dodaje się różnicę pomiędzy ich Zakresem Ruchu (Ruch) a wartością Ruchu najwolniejszego uczestnika pościgu.

Ustal kolejność akcji według ZR.

Zagrożenia: Wykonaj test umiejętności, aby pokonać zagrożenie. Jeśli test się nie powiedzie, Strażnik może zadecydować o otrzymaniu obrażeń (patrz **Tabela III: Inne rodzaje obrażeń**, str. 138 lub **Tabela VI: Kolizje**, poniżej) i spowolnieniu (1K3 akcji ruchu).

Ostrożne podejście do zagrożeń: Jedna lub dwie akcje ruchu mogą zostać wydane, aby wykupić jedną lub dwie kości premiowe do testu związanego z pokonaniem zagrożenia.

Przeszkoda: Albo przeszkoda musi zostać zniszczona, albo wymagany jest test umiejętności, zanim postacie/pojazdy będą się mogły przemieścić do kolejnej lokacji. Jeśli to konieczne, Strażnik może zadać obrażenia i opóźnić akcję (podobnie jak w przypadku zagrożenia).

Niszczenie przeszkód: Pojazdy zadają 1K10 obrażeń za każdy punkt ich Krzepy. Jeśli pojazd wjedzie w przeszkodę, ale jej nie zniszczy, zostanie rozbity. Jeżeli bariera zostanie zniszczona, pojazd otrzymuje obrażenia równe połowie wartości punktów Wytrzymałości przeszkody przed uderzeniem.

- Drzwi wewnątrz mieszkania albo cienki płot: 5 PW.
- Standardowe tylne drzwi: 10 PW.
- Mocne drzwi zewnętrzne domu: 15 PW.
- Mur z cegieł 20centymetrowej grubości: 25 PW.
- Duże drzewo: 50 PW.
- Betonowy wspornik mostu: 100 PW.

Ataki: Aby wykonać atak, należy wykorzystać jedną akcję ruchu (z wyjątkiem ataków dystansowych). Rozstrzygnij atak tak samo jak w zwyczajnej walce.

Pojazdy w walce: Zastąp umiejętności Walka Wręcz i Unik umiejętnością Prowadzenie Samochodu (lub innego pojazdu). Pojazd może być wykorzystany jako broń (1K10 obrażeń za każdy punkt Krzepy). Za każdym razem, gdy pojazd zadaje obrażenia, również otrzymuje obrażenia równe połowie (zaokrąglając w dół) liczby zadanych przez niego obrażeń. Za każde pełne 10 punktów otrzymanych obrażeń Krzepa pojazdu zmniejsza się o 1 (zaokrąglając w dół); obrażenia poniżej 10 punktów są ignorowane. Pojazd nie może jednak nigdy stracić większej liczby punktów Krzepy niż obiekt, w który uderzył.

Losowe zagrożenia i przeszkody (rzuć 1K100):

01–59 = czysto!
60+ = 1 normalne zagrożenie lub przeszkoda
85+ = 1 trudne zagrożenie lub przeszkoda
96+ = 1 ekstremalne zagrożenie lub przeszkoda

Okolica jest wyjątkowo nieprzyjazna: dodaj jedną kość karną.

W okolicy raczej nie ma żadnych zagrożeń czy opóźnień: dodaj jedną kość premiową.

Nagłe zagrożenia: Raz na rundę istnieje możliwość zarządzenia grupowego testu Szczęścia. Zwycięzca (Strażnik lub gracze) umieszcza zagrożenie o normalnym poziomie trudności tam, gdzie chce. Strażnik i gracze powinni naprzemiennie zgłaszać chęć wykonania testu na nagłe zagrożenia.

Ruch	5	6	7	8	9	10	11	12
km/h	5	6,5	9,5	13	19,5	29	43,5	65
Ruch	13	14	15	16	17	18	19	20
km/h	97	145	217	322	483	724	1086	1610

Gaz do dechy

Kierowca może pokonać 2 lub 3 lokacje za jedną akcję ruchu. Otrzymuje wówczas jedną kość karną w testach przy każdym napotkanym zagrożeniu.

Kierowca może też pokonać od 4 do 5 lokacji za jedną akcję ruchu. Otrzymuje wówczas dwie kości karne w teście przy każdym napotkanym zagrożeniu.

Jeden pasażer może pomagać kierowcy w nawigowaniu: czytać mapę i doradzać, jak omijać zagrożenia. Dzięki udanemu testowi Spostrzegawczości lub Nawigacji pojazd może raz podczas następnego ruchu przyspieszyć, otrzymując o jedną kość karną mniej.

Broń palna: Jedna kość karna, jeśli pojazd jest w ruchu. Brak kości karnej, jeśli postać pozostaje w bezruchu i przeznacza na strzał jedną akcję.

Opony: Jedna kość karna za strzał w opony. Pancerz: 3; PW: 2 (obrażenia zadawane są jedynie przez broń przebijającą). Zniszczenie opony obniża wartość Krzepy pojazdu o 1.

Obrażenia kierowcy: Jeśli kierowca jadącego pojazdu zostanie poważnie zraniony, może stracić panowanie nad pojazdem – musi natychmiast wykonać trudny test umiejętności jak w przypadku zagrożenia.

PODSUMOWANIE: JAK PRZYGOTOWAĆ POŚCIG W PIĘCIU KROKACH

Podczas przygotowania pościgu Strażnik powinien wykonać następujące pięć kroków:

- Rozstawić ścigających.
- Rozstawić uciekinierów.
- Rozmieścić zagrożenia i przeszkody.
- Przydzielić uczestnikom stosowną liczbę akcji ruchu.

Ustalić kolejność ZR.

Zmiana sposobu poruszania między biegiem a prowadzeniem pojazdu: Wykonaj nowy test Szybkości. Przelicz akcje ruchu.

Potwory a pościgi

Jeżeli można założyć, że potwór albo BN posiada predyspozycje do danej umiejętności, należy zamiast wartości umiejętności przetestować wartość ZR.

Jeśli można założyć, że potwór albo BN nie posiada takich predyspozycji, należy zamiast wartości umiejętności przetestować ⅕ wartości ZR (albo po prostu uznać, że próba zakończyła się automatyczną porażką).

Jeżeli nie ma podstaw, by zakładać predyspozycje lub ich brak, należy użyć ½ wartości ZR zamiast wartości umiejętności.

TABELA VI: KOLIZJE

Kolizja	Obrażenia	Przykłady
Drobna kolizja: do tej kategorii zalicza się większość normalnych zagrożeń. Może spowodować jedynie niewielkie obrażenia, rzadziej coś poważnego	1K3-1 Krzepy	otarcie się o inny pojazd, przytarcie lampy ulicznej, zderzenie ze słupkiem, potrącenie człowieka lub istoty o podobnych rozmiarach
Umiarkowana kolizja: większość trudnych zagrożeń. Może doprowadzić do poważnych obrażeń i zniszczenia pojazdu	1K6 Krzepy	zderzenie z krową albo dorodną sarną, ciężkim motocyklem albo ekonomicznym modelem samochodu
Poważna kolizja: większość ekstremalnych zagrożeń. Prawdopodobnie zakończy się skasowaniem pojazdu	1K10 Krzepy	zderzenie ze standardowym modelem samochodu, lampą uliczną albo drzewem
Katastrofa: może doprowadzić do skasowania ciężarówki, a niemal zawsze doprowadza do skasowania samochodu osobowego	2K10 Krzepy	kolizja z ciężarówką, autobusem albo starym drzewem
Śmierć na drodze: z większości pojazdów po takiej kolizji zostają tylko pogięte szczątki	5K10 Krzepy	kolizja z TIR-em albo pociągiem, trafienie przez meteor



TABELA V: STATYSTYKI POJAZDÓW

Pojazdy z poniższej kategorii wymagają umiejętności Prowadzenie Samochodu.

Pojazd	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Samochód ekonomiczny	13	4	1	3–4
Samochód standardowy	14	5	2	4
Samochód luksusowy	15	6	2	4
Samochód sportowy	16	5	2	1
Furgonetka	14	6	2	2+
Ciężarówka sześciotonowa	13	7	2	2+
Ciężarówka osiemnastokołowa	13	9	2	3+
Lekki motocykl	13	1	0	1
Ciężki motocykl	16	3	0	1

Pojazdy z poniższej kategorii wymagają umiejętności Pilotowanie. Wiele z nich wymaga też licznej załogi.

Pojazdy latające	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Sterowiec	12	10	2	112+
Samolot śmigłowy	15	5	1	4+
Bombowiec	17	11	2	10+
Odrzutowiec	18	11	3	50+
Helikopter	15	5	2	15+

Kierowanie pojazdami z poniższej kategorii wymaga specjalnego szkolenia, można je jednak zastąpić umiejętnością Obsługa Ciężkiego Sprzętu.

Pojazdy ciężkie	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Czołg	11	20	24	4
Pociąg parowy	12	12	1	400+
Pociąg współczesny	15	14	2	400+

Kierowanie poniższymi środkami transportu wymaga umiejętności Jeździectwo lub Powożenie.

Inne środki transportu	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Koń (wraz z jeźdźcem)	11	4	0	1
Powóz czterokonny	10	3	0	6+
Rower	10	0,5	0	1

Pojazdy z poniższej kategorii wymagają umiejętności Pilotowanie. Wiele z nich wymaga też licznej załogi. Wartość Pancerza dotyczy postaci na pokładzie.

Pojazdy pływające	Ruch	Krzepa	Pancerz (dla ludzi)	Pasażerowie
Łódź wiosłowa	4	2	0	3
Poduszkowiec	12	4	0	22
Motorówka	14	3	0	6
Statek pasażerski	11	32	0	2200+
Okręt wojenny	11	65	0	1800+
Lotniskowiec	11	75	0	3200+
Okręt podwodny	12	24	0	120+

Legenda

Ruch: Wartość szybkości i zwrotności podczas pościgu. Podane wartości dotyczą współczesnych pojazdów – dla ich odpowiedników z lat 20. XX wieku można je zmniejszyć o 20% (choć i wtedy istniały samochody rozwijające prędkość powyżej 160 km/h).

Krzepa: Zakres wytrzymałości i rozmiarów pojazdu. Po zredukowaniu tej wartości do zera pojazd przestaje być zdatny do użytku. Każde pełne 10 punktów obrażeń zmniejsza Krzepę pojazdu o 1 punkt (zaokrąglając w dół); obrażenia poniżej 10 punktów można zignorować.

Jeżeli Krzepa pojazdu zostanie zredukowana do połowy (zaokrąglając w dół) początkowej wartości lub poniżej, oznacza to uszkodzenie i należy dodać jedną kość karną do testów Prowadzenia Samochodu (lub ekwiwalentu tej umiejętności).

Jeśli pojazd otrzyma w wyniku jednego zdarzenia obrażenia równe wartości swojej Krzepy, zostaje doszczętnie zniszczony w spektakularny sposób. Może więc eksplodować, spłonąć, dachować, obrócić się do góry dnem albo doznać kombinacji tych efektów. Pasażerowie najprawdopodobniej poniosą śmierć na miejscu. Tylko od Strażnika zależy, czy Badacze mają szansę na przeżycie katastrofy. Może on pozwolić na testy Szczęścia. Szczęśliwcy zostaną wyrzuceni z pojazdu podczas wypadku, ale powinni otrzymać co najmniej 2K10 obrażeń.

Jeżeli Krzepa pojazdu zostanie zmniejszona do zera w wyniku skumulowanych obrażeń (czyli mniejszych od początkowej Krzepy, w osobnych incydentach), jest on niezdolny do dalszego przemieszczania się. Zależnie od sytuacji (oraz być może testu Szczęścia) może to doprowadzić do wypadku skutkującego obrażeniami w wysokości 1K10 dla kierowcy bądź pilota oraz wszystkich pasażerów.

Pancerz: Dotyczy pasażerów i kierowcy lub pilota i odzwierciedla liczbę punktów Pancerza przeciw atakom z zewnątrz (np. przeciw ostrzałowi).

Pasażerowie i załoga: Liczba osób, jaką może pomieścić pojazd.

PODSUMOWANIE ZASAD POCZYTALNOŚCI

Nieudany test Poczytalności: jedno mimowolne działanie.

Strata 5 lub więcej punktów Poczytalności: wykonaj test Inteligencji – jeśli się powiedzie, następuje chwilowa niepoczytalność.

Strata ⅕ lub więcej wartości Poczytalności: następuje czasowa niepoczytalność.

FAZY NIEPOCZYTALNOŚCI

Atak szaleństwa: może się odbywać albo w czasie rzeczywistym (1K10 rund) albo mieć postać podsumowania (1K10 godzin); Strażnik zmienia jeden szczegół w historii Badacza (dodaje np. manię, fobię itp.).

Ukryta niepoczytalność: każda kolejna utrata punktów Poczytności prowadzi do następnego ataku szaleństwa; Badacz jest podatny na złudzenia.

SKUTKI UBOCZNE NIEPOCZYTALNOŚCI

1. **Fobie:** będąc niepoczytalnym, Badacz musi walczyć/uciekać, w przeciwnym razie otrzymuje kość karną do wykonywanych testów.
2. **Manie:** będąc niepoczytalnym, Badacz musi poddać się manii, w przeciwnym razie otrzymuje kość karną do wykonywanych testów.
3. **Złudzenia i testy realności:** wykonaj test Poczytalności, aby oprzeć się złudzeniom:
   - **Porażka:** utrata 1 punkty Poczytalności (i atak szaleństwa, jeśli Badacz jest niepoczytalny).
   - **Sukces:** zignoruj złudzenia.
4. **Szaleństwo i Mity Cthulhu:** dodaj 5% do umiejętności Mity Cthulhu za pierwszy atak szaleństwa wywołany wydarzeniami powiązanymi z mitami. Dodaj 1% w każdej następnej takiej sytuacji.

ODZYSKIWANIE ZDROWIA

Po chwilowej niepoczytalności: po 1K10 godzinach lub solidnym odpoczynku.

Po czasowej niepoczytalności: wykonaj test na koniec każdego miesiąca terapii; Strażnik może pozwolić na automatyczne wyleczenie niepoczytalności podczas następnej fazy rozwoju Badacza.

Terapia z prywatną/domową opieką (rzuć 1K100 co miesiąc):
01–95: sukces (lub jeśli poniżej wartości umiejętności Psychoanalizy terapeuty); dodaj 1K3 punktów Poczytalności. Wykonaj test Poczytalności – jeśli się powiedzie, niepoczytalność zostaje wyleczona.
96–100: porażka; utrata 1K6 punktów Poczytalności.

Terapia w szpitalu (rzuć 1K100 na miesiąc):
01–50: sukces (lub jeśli poniżej wartości umiejętności Psychoanalizy terapeuty); dodaj 1K3 punktów Poczytalności. Wykonaj test Poczytalności – jeśli się powiedzie, niepoczytalność zostaje wyleczona.
51–95: brak efektu.
96–100: porażka; utrata 1K6 punktów Poczytalności.

PRZYWYKANIE DO OKROPNOŚCI

Gracz zapisuje skumulowane punkty Poczytalności stracone w wyniku zetknięcia się z określonym stworzeniem z mitów (np. z istotami z głębin); łączna strata nie powinna przekraczać maksymalnej wartości dla pojedynczego spotkania z takim stworzeniem. Obniż zapisaną skumulowaną wartość o 1 podczas każdej fazy rozwoju Badacza.



TABELA VII: ATAKI SZALEŃSTWA W CZASIE RZECZYWISTYM (RZUĆ 1K10)

1. **Amnezja:** Badacz nie pamięta wydarzeń, które miały miejsce od czasu ostatniego pobytu w bezpiecznym miejscu. Wydaje mu się, że w jednej chwili jadł śniadanie, a zaraz potem stanął twarzą w twarz z potworem. Ten stan trwa 1K10 rund.
2. **Choroba psychosomatyczna:** Badacz przez 1K10 rund cierpi na ślepotę, głuchotę lub utratę czucia w kończynach na tle nerwowym.
3. **Przemoc:** Umysł Badacza spowija czerwona mgła szału i bohater przez 1K10 rund zachowuje się agresywnie wobec otoczenia i innych ludzi, zarówno sprzymierzeńców, jak i wrogów.
4. **Paranoja:** Badacz zapada na ciężką paranoję na 1K10 rund. Wszyscy chcą go zabić! Nikomu nie może ufać! Jest śledzony; ktoś go zdradził; to, co widzi, jest złudzeniem.
5. **Ważna osoba:** Przejrzyj wpis w historii Badacza dotyczący ważnych osób. Badacz myli obcą osobę z ważną dla niego osobą i nawiązuje z nią relację. Rozważ, co może się wydarzyć. Badacz musi zareagować. Urojenia trwają 1K10 rund.
6. **Omdlenie:** Badacz mdleje. Odzyskuje przytomność po 1K10 rundach.
7. **Paniczna ucieczka:** Badacz czuje wewnętrzną potrzebę ucieczki wszelkimi dostępnymi sposobami jak najdalej od miejsca, w którym się znajduje. Nawet jeśli oznacza to odjechanie jedynym pojazdem i pozostawienie pozostałych postaci w niebezpieczeństwie. Ucieczka trwa 1K10 rund.
8. **Atak histerii lub wybuch emocjonalny:** Badacz nie może się powstrzymać od śmiechu, płaczu, krzyku itp. Ten stan trwa 1K10 rund.
9. **Fobia:** Badacz zyskuje nową fobię. Rzuć 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli VIII: Przykładowe fobie** (str. 176) albo zdaj się na wybór Strażnika. Nawet jeżeli bodziec fobiczny nie jest obecny, Badacz wyobraża go sobie przez następne 1K10 rund.
10. **Mania:** Badacz zyskuje nową manię. Rzuć 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli IX: Przykładowe manie** (str. 177) albo pozwól wybrać Strażnikowi. Badacz będzie się oddawał nowej manii przez 1K10 rund.

TABELA X: ATAKI SZALEŃSTWA – PODSUMOWANIE (RZUĆ 1K10)

1. **Amnezja:** Badacz odzyskuje świadomość w nieznanym miejscu i nie pamięta, kim jest. Z biegiem czasu pamięć powoli wraca.
2. **Rabunek:** Badacz odzyskuje zmysły 1K10 godzin później i odkrywa, że został obrabowany. Nie odniósł obrażeń, ale jeżeli miał przy sobie rzeczy osobiste (patrz **historia Badacza**), należy wykonać test Szczęścia, by sprawdzić, czy nie zostały skradzione. Każdy inny wartościowy przedmiot automatycznie pada łupem złodziei.
3. **Pobicie:** Badacz odzyskuje zmysły 1K10 godzin później, posiniaczony i obolały. Jego PW mają połowę wartości sprzed ataku szaleństwa, ale nie odniósł ciężkiej rany. Nie został obrabowany, a dokładna przyczyna jego obrażeń zależy od Strażnika.
4. **Agresja:** Badacz wybucha wściekłością i wpada w niszczycielski szał. Kiedy odzyskuje panowanie nad sobą, efekty jego działań mogą, ale nie muszą być oczywiste. Kto lub co padło ofiarą szału Badacza oraz to, czy kogoś zabił, czy jedynie skrzywdził, zależy wyłącznie od Strażnika.
5. **Ideologia/Przekonania:** Sprawdź w historii Badacza, jaka ideologia lub jakie przekonania są mu bliskie. Badacz w sposób skrajny, wariacki i demonstracyjny manifestuje swoje poglądy, na przykład osoba religijna może zostać znaleziona przez przyjaciół w metrze podczas wygłaszania kazania do przechodniów.
6. **Ważne osoby:** Sprawdź w historii Badacza listę ważnych osób oraz przyczyny, dla których są one tak istotne w życiu Badacza. W trakcie ataku szaleństwa (co najmniej 1K10 godzin) Badacz robił wszystko, co w jego mocy, żeby zbliżyć się do którejś z nich i podtrzymać relację.
7. **Zatrzymanie:** Badacz odzyskuje świadomość na oddziale psychiatrycznym szpitala lub w celi aresztu. Z czasem może sobie powoli przypomnieć, jak tam trafił.
8. **Paniczna ucieczka:** Badacz odzyskuje zmysły daleko od miejsca, w którym nastąpił atak szaleństwa. Być może zgubił się w leśnej głuszy albo znajduje się w dalekobieżnym autobusie lub w pociągu.
9. **Fobia:** Badacz zyskuje nową fobię. Wykonaj rzut 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli VIII: Przykładowe fobie** (str. 176) lub pozostaw wybór Strażnikowi. Badacz odzyska zmysły 1K10 godzin później, poczyniwszy wszelkie zabiegi, żeby uniknąć źródła przedmiotu swej nowej fobii.
10. **Mania:** Badacz zyskuje nową manię. Wykonaj rzut 1K100 i sprawdź wynik w **Tabeli IX: Przykładowe manie** (str. 177) albo pozostaw wybór Strażnikowi. Badacz ocknie się po 1K10 godzin nieskrępowanego oddawania się nowej manii. Strażnik i gracz powinni ustalić, czy otoczenie zdaje sobie sprawę z zachowania Badacza.

PODSUMOWANIE ZASAD MAGII

Wstępna lektura księgi: może wymagać testu czytania; różny czas trwania (od kilku godzin do kilku tygodni, wedle decyzji Strażnika); skutkuje utratą punktów Poczytalności (jeśli czytający jest wierzący); czytelnik zyskuje dodatkowe punkty do umiejętności Mity Cthulhu, jak podano w opisie tomu.

Test czytania

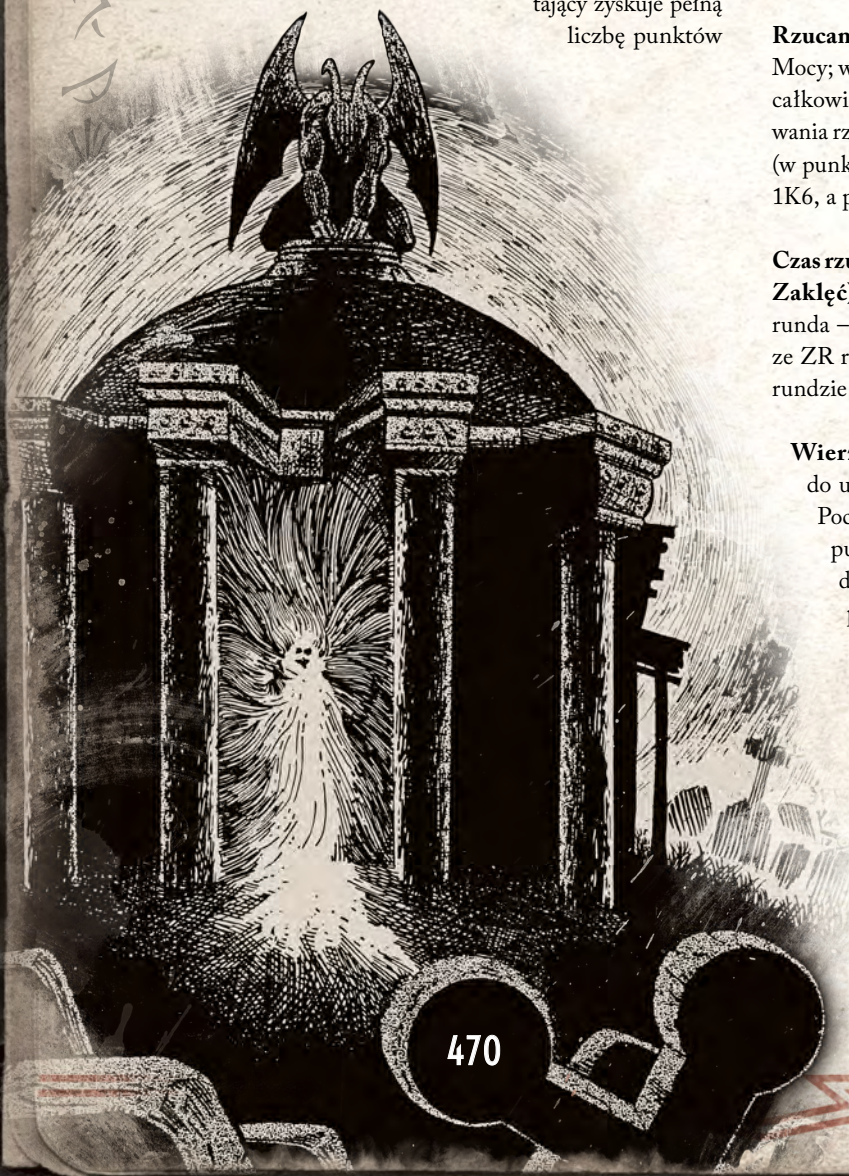
Dzieło wydrukowane w ciągu ostatniego stulecia, w dobrym stanie: normalny test.

Manuskrypt (zwłaszcza, jeśli jest stary): trudny test.

Najbardziej wymagające spośród starożytnych, rozsypujących się tomów: ekstremalny test.

Pełna lektura księgi: wstępna lektura musi być ukończona; nie ma potrzeby wykonywania testu czytania; patrz **Tabela XI: Księgi mitów** (str. 261), aby poznać czas pełnej lektury; skutkuje utratą punktów Poczytalności (jeśli czytający jest wierzący); jeśli Wskaźnik Mitów księgi jest wyższy niż wartość umiejętności Mity Cthulhu czytającego, czytający zyskuje pełną liczbę punktów do umiejętności Mity Cthulhu; jeśli umiejętność Mity Cthulhu czytającego jest większa niż Wskaźnik Mitów księgi, czytający zyskuje połowę punktów do umiejętności Mity Cthulhu. Każda kolejna pełna lektura zajmuje dwa razy więcej czasu.

Aby zapoznać się ze szczegółami ksiąg i tomów, patrz **Rozdział 11: Księgi wiedzy nadprzyrodzonej.**



Wykorzystanie tomu jako źródła informacji: Badacz musi ukończyć pełną lekturę danego tomu; 1K4 godzin; wynik testu musi być równy lub niższy niż wartość Wskaźnika Mitów księgi.

Punkty Magii, nadmierne wykorzystanie: dodatkowe punkty Magii są pobierane z punktów Wytrzymałości.

Punkty Magii, odzyskiwanie: 1 PM na godzinę (więcej, jeśli MOC przekracza wartość 100).

Nauka zaklęcia z księgi mitów: Badacz musi ukończyć wstępną lekturę; różny czas trwania (od kilku godzin do kilku tygodni, wedle decyzji Strażnika, zazwyczaj 2K6 tygodni); wykonaj trudny test INT (opcjonalnie).

Nauka zaklęcia od innej osoby: tak samo jak z księgi, ale szybciej.

Rzucanie nowo poznanego zaklęcia: wykonaj trudny test Mocy; w przypadku porażki skorzystaj z forsowania rzutu lub całkowicie powtórz naukę zaklęcia; porażka podczas forsowania rzutu wciąż umożliwia rzucenie zaklęcia, ale jego koszt (w punktach Magii i Poczytalności) jest pomnożony przez 1K6, a ponadto powoduje ono dodatkowe skutki uboczne.

Czas rzucania i zaklęcia w walce (patrz **Rozdział 12: Księga Zaklęć**): natychmiastowe – ZR + 50 rzucającego; jedna runda – aktywuje się w rozgrywającej się rundzie zgodnie ze ZR rzucającego; dwie rundy – aktywuje się w następnej rundzie zgodnie ze ZR rzucającego, itd.

Wierzący: niewierzący zyskują dodatkowe punkty do umiejętności Mity Cthulhu, ale nie tracą punktów Poczytalności za czytanie tomów; wraz z pierwszą utratą punktów Poczytalności związaną z bezpośrednim doświadczeniem mitów Cthulhu następuje także utrata punktów Poczytalności w liczbie równej wartości umiejętności Mity Cthulhu.

Zwiększenie Mocy

Jeśli zaklęcie, które wymaga testu przeciwstawnego Mocy, aby wpłynąć na cel, jest poprawnie rzucone (test przeciwstawny zakończony sukcesem), należy rzucić 1K100; jeśli wynik będzie wyższy niż Moc (albo wyniesie 96 lub więcej), Moc wzrasta o 1K10 punktów na stałe.

Jeżeli Wynik testu Szczęścia wyniósł 01 – rzuć 1K100; jeśli wynik będzie wyższy niż Moc (lub wyniesie 96 lub więcej), Moc zwiększa się o 1K10 punktów na stałe.

TABELA ½ I ⅕ WARTOŚCI

Znajdź wartość cechy lub umiejętności w kolumnie Liczba bazowa i sprawdź w sąsiadujących kolumnach ½ (trudny test) i ⅕ (ekstremalny test) wartości danej liczby.

Liczba bazowa	½ wartości	⅕ wartości	Liczba Bazowa	½ wartości	⅕ wartości	Liczba bazowa	½ wartości	⅕ wartości	Liczba bazowa	½ wartości	⅕ wartości
1	0		26	13		51	25		76	38	
2	1	0	27		5	52	26	10	77		15
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20

NIESAMOWITE SŁOWA

H.P. Lovecraft był znany ze stosowania nietypowego słownictwa, które nadawało jego dziełom szczególnego smaku. Mamy nadzieję, że poniższe słowa okażą się przydatne oraz inspirujące.

Jednakowoż ostrożnie – zapoznanie się z całą poniższą listą powoduje utratę 1K3 punktów Poczytalności!

Absurdalny	Ciastowaty	Gnijący	Lepiący się	Niejasny
Amoralny	Cienisty	Gnilny	Lepki	Nielogiczny
Amorficzny	Cmentarny	Gnuśniejący	Lękliwy	Nieludzki
Anarchiczny	Cuchnący	Graniasty	Lotny	Niematerialny
Anormalny	Cudaczny	Groteskowy	Lśniący	Niemiłosierny
Antykwaryczny	Cyklopowy	Grudkowaty	Luminescencyjny	Nienaturalny
Atramentowy	Cylindryczny	Grzmiący	Łajdacki	Nienawistny
Bajeczny	Człapiący	Grzybiasty	Łuskowaty	Nienormalny
Barbarzyński	Czyhający	Gumowaty	Mackowaty	Nieodróżnialny
Baryłkowaty	Ćmiący	Horrendalny	Makabryczny	Nieokrzesany
Beczący	Dekadencki	Hybrydowy	Malaryczny	Nieopisywalny
Bełkoczący	Deliryczny	Idiotyczny	Mamuci	Niepamiętny
Bełkotliwy	Demoniczny	Intensywny	Masywny	Niepełny
Bestialski	Diaboliczny	Irracjonalny	Mazisty	Niepomyślny
Bezbarwny	Drżący	Jaskrawy	Mdlący	Nieporuszony
Bezdźwięczny	Dukający	Jazgoczący	Mdły	Nieproporcjonalny
Bezimienny	Dwuspadowy	Jątrzący	Mesmeryzujący	Nieprzemijający
Bezkształtny	Dwuznaczny	Jęczący	Metaliczny	Nieracjonalny
Bezlitosny	Dychawiczny	Kadaweryczny	Mętny	Nieregularny
Bezmyślny	Dygoczący	Karykaturalny	Mglisty	Niesamowity
Bezpostaciowy	Dziwaczny	Kaustyczny	Mieniący się	Nieskończony
Bezsenny	Dźwigający	Kąśliwy	Miotający się	Niestosowny
Bezszelestny	Elastyczny	Kleisty	Mizerny	Niestrawiony
Bladawy	Esowaty	Klejący	Mokry	Nieszczęsny
Bliskowzroczny	Fantasmagoryczny	Kleptomański	Monstrualny	Niewyobrażalny
Bluźnierczy	Fantastyczny	Kolczysty	Monumentalny	Niewyraźny
Błoniasty	Fatalny	Kolosalny	Mroczny	Niewysłowiony
Błotnisty	Fenomenalny	Kołaczący	Musujący	Niezdarny
Brzemienny	Feralny	Komórkowy	Nadprzyrodzony	Niezgodny
Brzęczący	Fermentacyjny	Korpulentny	Napęczniały	Niezmierny
Brzydki	Flegmatyczny	Kosmaty	Nekromantyczny	Nieznany
Budyniowaty	Fluktuacyjny	Koszmarny	Nekrotyczny	Nieznośny
Bulwowaty	Gadzi	Kremowy	Nibynożny	Nijaki
Burzliwy	Galaretowaty	Krostowaty	Niebezpieczny	Nikczemny
Chaotyczny	Gargantuiczny	Krwawy	Niechciany	Nonsensowny
Chitynowy	Gawędzący	Kryminalny	Nieczysty	Obcy
Chorobliwy	Gąbczasty	Kryształowaty	Niedojrzały	Obfity
Chorowity	Gęstniejący	Ksenofobiczny	Niedorzeczny	Obłąkany
Chropowaty	Gigantyczny	Kulisty	Niedostrzeżony	Obmierzły
Chwytający	Gmatwający	Lamentacyjny	Nieeuklidesowy	Obrzydliwy

Obsceniczny	Pleśniejący	Rozpuszczony	Tryskający	Zakrzepnięty
Obsesyjny	Plugawy	Roztrzęsiony	Turbulentny	Zaropiały
Obszerny	Płetwiasty	Rozwiany	Udziwniony	Zastały
Ociekający	Płynny	Rurkowaty	Ukradkowy	Zaśmierdły
Ociemniały	Poczwarkowaty	Rybi	Umartwiający	Zatęchły
Odmienny	Podły	Sangwiniczny	Upiorny	Zawiesisty
Odpychający	Pogański	Sączący się	Upłynniony	Zawiły
Odstręczający	Pomarszczony	Serwilistyczny	Upokorzony	Zawodzący
Ogłuszający	Pomieszany	Sferyczny	Upstrzony	Ząbkowany
Ognisty	Ponury	Siarkowy	Uroczysty	Zblazowany
Ohydny	Popielaty	Skorumpowany	Ustępliwy	Zboczony
Okaleczony	Porażony	Skostniały	Utykający	Zdeformowany
Olbrzymi	Poroniony	Skrzeczący	Uwiędły	Zdegenerowany
Oleisty	Porowaty	Skrzywiony	Wampowaty	Zdemaskowany
Olśniewający	Potworny	Słabowity	Wariat	Zdeprawowany
Omszały	Powiększony	Spaczony	Wibrujący	Zdezorganizowany
Opanowany	Powykręcany	Sparszywiały	Widmowy	Zdradziecki
Opasający	Promienisty	Spasiony	Wielonożny	Zeskorupiały
Opasły	Prostokątny	Specyficzny	Wijący się	Zezwierzęciały
Organiczny	Protoplazmatyczny	Spleśniały	Wilgotny	Zgorzelinowy
Osłupiający	Przebrzydły	Spodlony	Wirujący	Zgrzytający
Osobliwy	Przedpotopowy	Starożytny	Włóknisty	Zielonkawy
Ostateczny	Przegniły	Stopiony	Woniejący	Ziemisty
Oszalały	Przeinaczony	Stożkowaty	Woskowy	Zjawiskowy
Oszałamiający	Przeistoczony	Strupowaty	Wrogi	Złośliwy
Oszpecony	Przejrzały	Styksowy	Wrzaskliwy	Złowieszczy
Oślepiający	Przeklęty	Swarny	Wrzący	Złowrogi
Oślizły	Przekrwiony	Syczący	Wstrętny	Złowróżbny
Ośmiorniczy	Przemieszczony	Szaleńczy	Wszeteczny	Zmienny
Otępiający	Przepastny	Szalony	Wściekły	Zniekształcony
Owalny	Przeraźliwy	Szatański	Wulgarny	Zodiakalny
Ożywiony	Przerażający	Szemrzący	Wybrzuszony	Zrzędzący
Pachnący	Przerośnięty	Szkaradny	Wychudzony	Zwierzęcy
Parszywy	Przeźroczysty	Szkieletowy	Wydłużony	Zwiędły
Parujący	Przeżółknięty	Szlamisty	Wyjący	Zwiotczały
Pasożytniczy	Pulsujący	Szorstki	Wylewny	Zwyrodniały
Patologiczny	Pustoszący	Szubrawy	Wymijający	Żabi
Pawiani	Rakowaty	Szujowaty	Wymiotujący	Żarłoczny
Pełznący	Rakotwórczy	Szurający	Wynaturzony	Żmijowaty
Perfidny	Rechoczący	Ślamazarny	Wyolbrzymiony	Żrący
Perwersyjny	Robaczywy	Śliniący się	Wystający	Żylasty
Pęczniejący	Rogaty	Świętokradczy	Wytrzeszczony	Żyzny
Pęknięty	Rojący się	Tęczowy	Zagmatwany	
Piekielny	Rozgorączkowany	Toksyczny	Zagrzybiały	
Pieniący się	Rozkładający się	Trędowaty	Zainfekowany	
Plastyczny	Rozpustny	Trupi	Zakazany	



