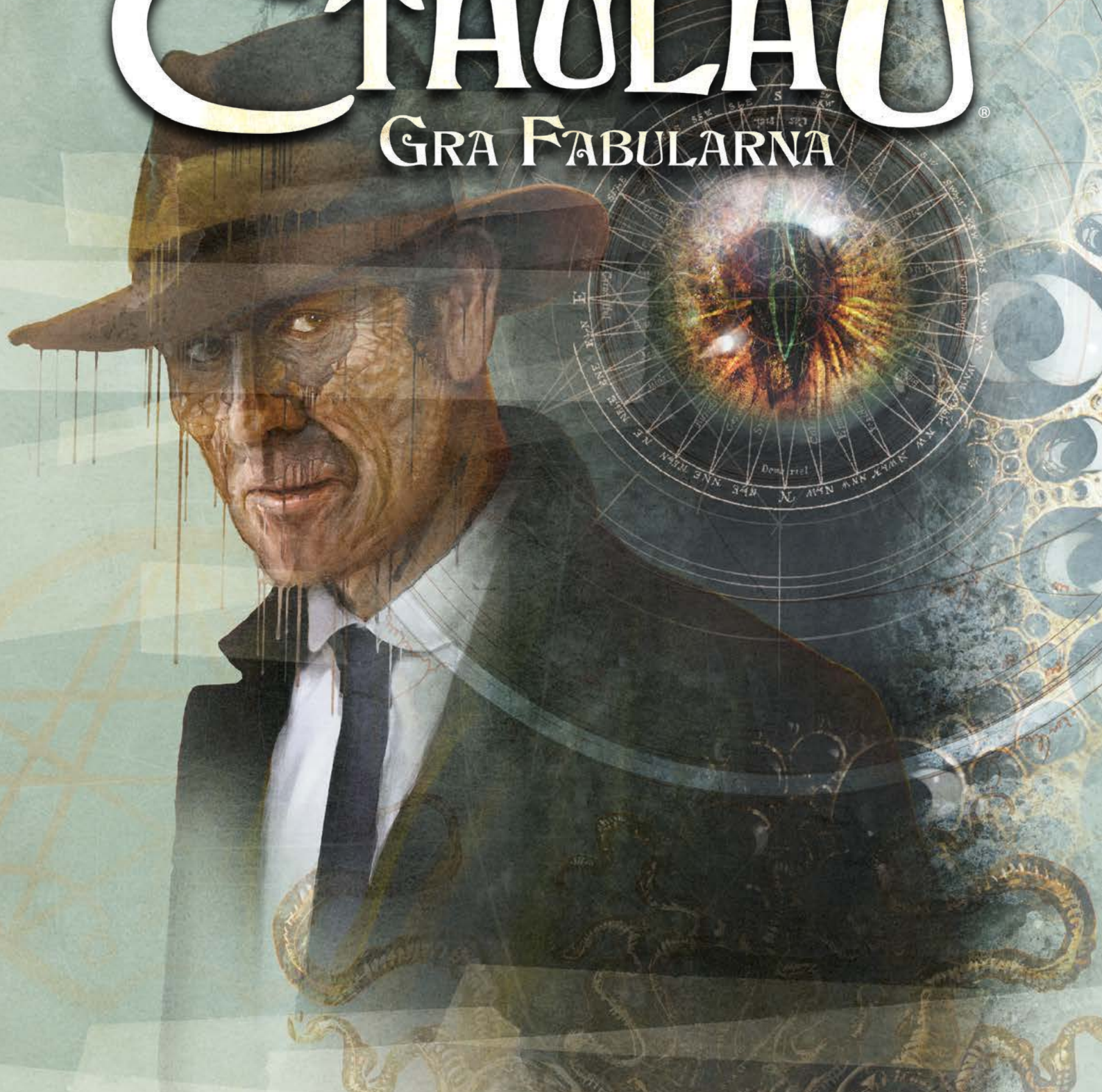


ZEW CTHULHU

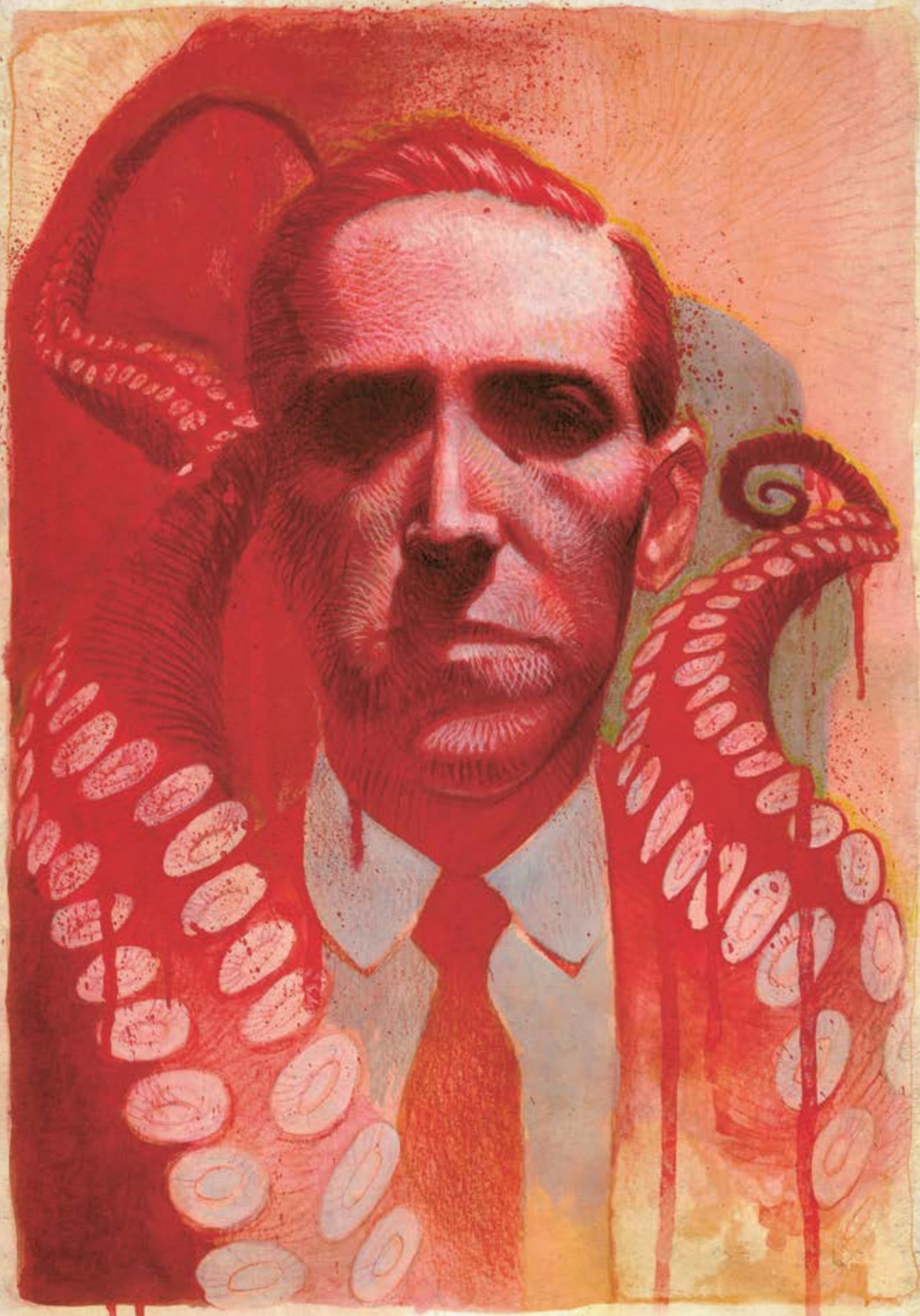
GRA FABULARNA



PODREČZNIK
BADACZA

7. EDYCJA





TWÓRCY

EDYCJA ANGIELSKA

Autor oryginału
Keith Herber

Ilustracja na okładce edycji angielskiej
Sam Lamont

Autorzy wersji poprawionej dla 7. edycji *Zewu Cthulhu*
Paul Fricker i Mike Mason

Ilustracje rozdziałów edycji angielskiej
Paul Carrick, Mariusz Gandzel, Cyril van der Haegen,
Linda Jones, François Launet, Victor Leza,
Mike Perry, Charles Wong i Jonathan Wyke

Redakcja
Scott Dorward, Paul Fricker,
Charlie Krank i Mike Mason

Projekt podręcznika
Badger McInnes, Meghan McLean i Mike Mason

Ilustracje wewnątrz podręcznika
Alberto Bontempi, Paul Carrick, Earl Geier,
Grilla, Robert Hack, Chris Huth, Rachel Kahn,
Chris Lackey, François Launet, Nathan Rosario,
John T. Snyder i Jonathan Wyke

Opracowanie graficzne
Badger McInnes, Rick Meints i Nicholas Nacario

Krój pisma Cristoforo
opracowany przez Thomasa Phinneya

Dyrekcja artystyczna
Meghan McLean i Mike Mason

Mapy
Stephanie McAlea

Dla Lynna Willisa

EDYCJA POLSKA

Wydawca
Michał Lisowski

Ilustracja na okładce edycji polskiej
François Launet

Koordynatorka projektu
Daria Pilarczyk

Ilustracja na okładce limitowanej edycji polskiej
Antonio Maínez

Redaktor naczelny
Adam Wieczorek

Opracowanie graficzne
Marcin Bieliński

Redaktorzy pomocniczy
Paweł Marszałek

Skład
Marcin Bieliński i Monika Rajkowska-Fuczkiwicz

Rozdział „Polska w latach 20. XX wieku”
Remigiusz Zygarowicz

Ilustracje rozdziałów edycji polskiej
Paul Carrick, Mariusz Gandzel, Cyril van der Haegen,
Linda Jones, Victor Leza, Antonio Maínez,
Mike Perry, Rafał Szłapa

Przekład opowiadania *Zgroza w Dunwich*
Maciej Płaza

Tłumaczenie
Jacek Czuba i Anna Maria Mazur

Ilustracje wewnątrz podręcznika
Alberto Bontempi, Paul Carrick,
Earl Geier, Grilla, Robert Hack, Chris Huth,
Rachel Kahn, Chris Lackey, Marcin Leśniak,
François Launet, Nathan Rosario, John T. Snyder,
Roch Urbaniak i Jonathan Wyke

Korekta
Kasia Wieczorek

Projekt okładki
Marcin Bieliński

Projekt współczesnej karty Badacza
Krzysztof Stępień

Podręcznik Badacza
ISBN: 978-83-64198-17-5
Wydanie pierwsze: marzec 2020

Limitowany Podręcznik Badacza
ISBN: 978-83-64198-18-2
Wydanie pierwsze: marzec 2020

Ekskluzywny Podręcznik Badacza
ISBN: 978-83-64198-19-9
Wydanie pierwsze: marzec 2020

PODZIĘKOWANIA AUTORÓW

Autorzy chcieliby podziękować następującym osobom za ich nieustanne wsparcie i pomoc: Charliemu Krankowi, Christianowi Grusiemu, Keary'emu Birchowi, Alanowi Bli-ghowi, 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!

NOTA AUTORSKA

Książkę opracowali i napisali Mike Mason i Paul Fricker. Mike Mason napisał i poprawił Zawody i Stowarzyszenia Badaczy, uzupełnione dodatkowymi materiałami przez Paula Frickera. Życie Badacza w praktyce i Szalone lata 20. XX wieku zostały poprawione i uzupełnione przez Mike'a Masona. Paul Fricker i Mike Mason napisali Porady dla graczy. Mike Mason przy pomocy Dana Kramera poprawił i uzupełnił Koszty ekwipunku, podróży i uzbrojenia wg epoki. Paul Fricker poprawił zasady dla 7. edycji *Zewu Cthulhu*, korzystając z uzupełnień i dodatkowego materiału Mike'a Masona. Karty postaci do 7. edycji opracował Dean Engelhardt. Uzupełnione cenniki ekwipunku dostarczyli Mike Mason i Dan Kramer. Joe Schillizzi pomógł przy tabelach broni.

W podręczniku wykorzystano materiały z wcześniejszych publikacji, w tym *The Investigator's Companion Vol. 1 & 2*, a także poprzednich wersji zasad do *Zewu Cthulhu*. Na potrzeby nowej edycji użyto lub poprawiono prace autorów takich jak: Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks, Gregory Rucka, Gary O'Connell, John Crowe, Kenneth Faig Jr., Justin Hynes, Andrew Leman, Paul McConnell, Ann Merritt, Lucia Szachnowski i przyjaciele. Tony Williams wspierał nas przy składaniu kroju pisma Cristoforo.

Zdjęcia w rozdziale 9. pochodzą ze zbiorów Narodowego Archiwum Cyfrowego.

Dziękujemy wydawnictwu Vesper za udostępnienie polskiego przekładu opowiadania H.P. Lovecrafta *Zgroza w Dunwich*.

Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiegokolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe.

Całość opracowania jest fikcyjna i opisywana przez pryzmat mitów Cthulhu bez zamiaru urażenia jakichkolwiek osób żyjących lub zmarłych.

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

CALL OF CTHULHU, ZEW CTHULHU © 2020 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc.” oraz „Call of Cthulhu” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. 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
60-822 Poznań
kontakt@blackmonk.pl

PARTNERZY

**BANIAK
BANIAK a**

**KLIMATY
RPG**



**GRAJ
KOLEKTYW**



**UCIECZKA
ARKIJAM**



erpegi.pl

**MOJE
CTHULHU**

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1

WPROWADZENIE	8
Przykładowa rozgrywka.....	9
Czego potrzebujesz, by zagrać w Zew Cthulhu.....	13

ROZDZIAŁ 2

ZGROZA W DUNWICH	16
-------------------------------	----

ROZDZIAŁ 3

TWORZENIE BADACZY	36
Kroki.....	37
Co oznaczają liczby.....	40
Przykład tworzenia Badacza.....	41
Amerykańskie imiona i nazwiska z epoki.....	49
Inne sposoby tworzenia Badaczy.....	49
Tabela 1/2 i 1/5 wartości.....	53
Skrót zasad: Tworzenie Badacza.....	54

ROZDZIAŁ 4

ZAWODY	58
Lista zawodów.....	59

ROZDZIAŁ 5

UMIEJĘTNOŚCI	88
Lista umiejętności.....	90
Standardy życia.....	96
Jak zostać wierzącym.....	99
Zasady opcjonalne.....	113

ROZDZIAŁ 6:

STOWARZYSZENIA BADACZY	116
Przykładowi Badacze.....	122
Członkowie Stowarzyszenia Eksploracji Niewyjaśnionego.....	134

ROZDZIAŁ 7

ŻYCIE BADACZA W PRAKTYCE	140
Diagramy porównawcze rozmiarów potworów.....	150

ROZDZIAŁ 8

SZALONE LATA 20. XX WIEKU	154
Chronologia szalonych lat 20. XX wieku.....	158
Przydatne informacje dla Badaczy z lat 20. XX wieku.....	160
Wyposażenie Badaczy w latach 20. XX wieku.....	164
Lata 20. XX wieku – biografie.....	177
Znaczące biblioteki i muzea.....	194

ROZDZIAŁ 9

POLSKA W LATACH 20. XX WIEKU	204
Tabela majątności.....	206
Gospodarka i rynek pracy.....	206
Tabela imion polskich w latach 20. XX wieku.....	206
Życie codzienne w Polsce.....	209
Broń.....	213
Czym żyła II RP.....	215
Słowniczek dwudziestolecia międzywojennego.....	217

ROZDZIAŁ 10

PORADY DLA GRACZY	220
Ogólny obraz sytuacji.....	220
Porady dotyczące zasad.....	226

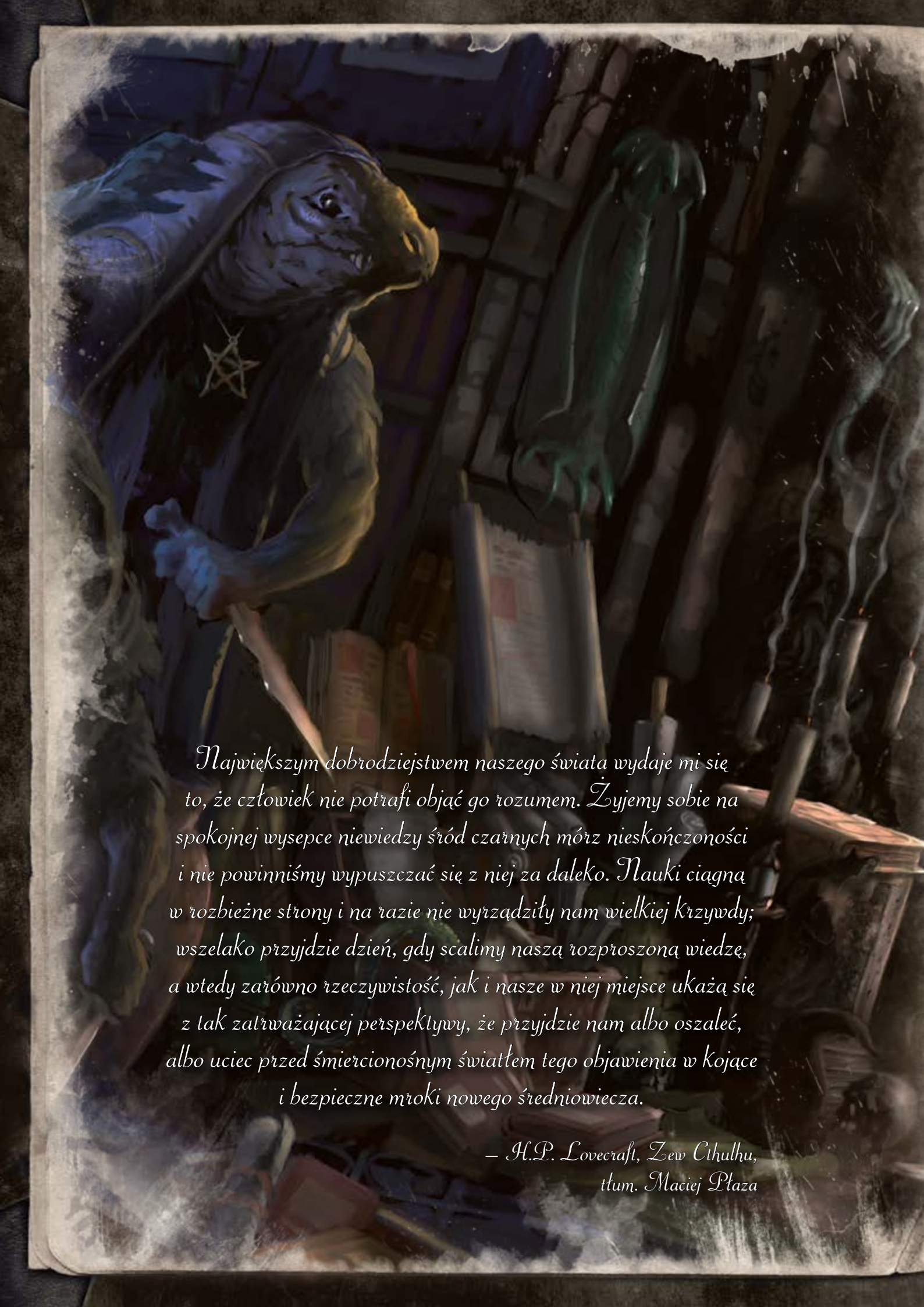
ROZDZIAŁ 11

ODNIESIENIA	236
Ponad sto lat.....	236
Prędkości i odległości.....	248
Koszty ekwipunku, podróży i uzbrojenia: lata 20. XX wieku.....	250
Obecnie.....	256
Tabela broni.....	258
Dostosowanie reguł gry opisanych w poprzednich edycjach <i>Zewu Cthulhu</i>	265
Mapa Arkham.....	272
Mapa Krainy Lovecrafta.....	273
Indeks.....	268

KARTY BADACZY

Lata 20. XX wieku.....	274
Współczesna.....	276





Największym dobrodziejstwem naszego świata wydaje mi się to, że człowiek nie potrafi objąć go rozumem. Żyjemy sobie na spokojnej wysepce niewiedzy wśród 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 ukąsą się z tak zatrważającej perspektywy, że przyjdzie nam albo oszaleć, albo uciec przed śmiertcionośnym światłem tego objawienia w Kojące i bezpieczne mroki nowego średniowiecza.

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



WPROWADZENIE

Witaj w *Podręczniku Badacza* do systemu *Zew 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 zdecydować 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”.

Nie przejmuj się, jeśli nie znasz żadnego utworu Lovecrafta lub nie wiesz nic na temat mitów Cthulhu. Wszystkiego dowiesz się w trakcie rozgrywki. Jedną z największych przyjemności jest odkrywanie sekretów i rozwiązywanie zagadek stworzonych przez Strażnika Tajemnic, który jest arbitrem rozgrywki.

PRZECZYTAJ MNIE – JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z *Zewem Cthulhu*, to zanim weźmiesz się za czytanie dalszych części książki, polecamy zapoznanie się z całym rozdziałem Wprowadzenie (zwłaszcza z sekcją Przykładowa rozgrywka na stronach 9-12) oraz opowiadaniem H.P. Lovecrafta *Zgroza w Dunwich* (str. 16). Jeśli jednak znasz już twórczość Lovecrafta i poprzednie edycje *Zewu Cthulhu*, prawdopodobnie będziesz chciał od razu przeskoczyć do **Rozdziału 3: Tworzenie Badaczy** i kontynuować lekturę.

O tej książce

Ta książka została napisana dla osób, które w grze *Zew Cthulhu* wcielą się w rolę Badaczy. Zawiera zasady tworzenia postaci Badaczy i przewodnik po grze, w tym informacje na użytek gier osadzonych w erze opowiadań H.P. Lovecrafta – latach dwudziestych XX wieku – oraz w realiach współczesnych.

Oprócz tego podręcznika będziesz potrzebować kości do gry, ołówków, kartek do notowania oraz grupy przyjaciół, z których jeden posiada *Księgę Strażnika do Zewu Cthulhu* i w grze będzie pełnił funkcję Strażnika Tajemnic.

Cel gry

Celem gry *Zew Cthulhu* jest przede wszystkim dobra zabawa z przyjaciółmi podczas odkrywania i tworzenia wspólnej lovecraftowskiej opowieści. Gracze wcielają się 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. Jeden gracz pełni rolę moderatora, zwanego Strażnikiem Tajemnic (w skrócie

WPROWADZENIE

Strażnikiem). Jego rola polega na wykorzystywaniu zasad gry do tworzenia sytuacji, z którymi będą musieli sobie poradzić gracze.

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 dystygowanych kultystów z wyższych sfer.

Większość rozgrywki opiera się na ustnej wymianie zdań. Strażnik przedstawia sytuację, opisując graczom otoczenie, postaci 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 wielosobowej 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 na chwili, gdy Badacze chcą uskoczyć przed olbrzymim posągim spadającym im na głowy! Zasady wyjaśniają, jak określić rezultat takiego zajścia.

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 bardziej odkrywczy niż ten stworzony przez jedną osobę. Efekt wspólnego wysiłku to niezmiernie przyjemne i satysfakcjonujące doświadczenie dla wszystkich zaangażowanych. Razem wymyślcie i rozwijacie opowieść, w której każdy z waszych Badaczy gra główną rolę.

Gracze powinni współpracować bez względu na to, czy Badacze współpracują ze sobą, czy nie. Postacie Badaczy w grze mogą być zarówno miłymi ludźmi, jak i podstępными brutalami – wszystko zależy od graczy. Najwięcej zabawy podczas rozgrywki wynika z pomysłowości grających i rozmów postaci.

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, związanej 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. To zadaniem Strażnika jest prowadzenie gry. Powinien mieć przygotowany scenariusz (albo opublikowany, albo napisany samodzielnie), który będą mogli rozegrać gracze.

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 tajemniczemu księgom pełnym zapomnianej wiedzy o przerażających monstrach oraz dzięki 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 w trakcie gry.

Paulina, Janek, Kasia i Andrzej 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.

Dołączamy do gry w środku sesji...



W Zewie Cthulhu gracze odgrywają rolę Badaczy

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Przybywacie na miejsce tuż przed zamknięciem biblioteki. W środku nie ma prawie nikogo. W zasadzie wszyscy zdają się wychodzić. Zauważacie, że bibliotekarka nadal siedzi za biurkiem. Jaki macie plan?

PAULINA: Chcę porozmawiać z bibliotekarką. Wydaje mi się, że reszta powinna poczekać tutaj.

Wszyscy Badacze zgadzają się na plan Pauliny.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Podchodzisz do biurka. Kobieta, która za nim siedzi, stempluje stertę książek. Jest w średnim wieku, nosi wielkie okulary i sprawia wrażenie zirytowanej.

PAULINA: Ee... uhm. Odchrząkuję, by zwrócić na siebie jej uwagę, uśmiechając do niej promiennie.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Spogląda na ciebie z wyrazem jeszcze większego poirytowania na twarzy. Patrzy ci prosto w oczy i mówi „Już zamykamy”.

PAULINA: „Och, przepraszam najmocniej. Miałam nadzieję, że może mi pani pomóc”. *Paulina mówi uprzejmym głosem, nadal się uśmiechając.* „Czy może mnie pani pokierować do regału z książkami o miejscowej historii? To naprawdę ważne”.

JANEK: OK, kiedy Badacz Pauliny rozmawia z bibliotekarką, ja poszukam sekcji książ okultystycznych.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Poczekać chwilę, Janku, zaraz do ciebie wrócę. Paulino, bibliotekarka lekko się krzywi, ale wskazuje na wielki regał biblioteczny dwa rzędy dalej. Dodaje: „Tam. Ma pani dziesięć minut, a później zamykam”.

Janku, ty w międzyczasie patrzysz na oznaczenia i na końcu alejki widzisz dział nazwany „Zagadki i zjawiska nadprzyrodzone”. Chcesz to sprawdzić?

JANEK: Pewnie, że chcę!

KASIA: Mój prywatny detektyw, Jake, zostaje przy głównym wejściu na czatach.

ANDRZEJ: To ja idę z Jankiem.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Paulino, podchodzisz do działu historii miejscowej. Czego szukasz?

PAULINA: Chcę sprawdzić, czy zdołam znaleźć informacje o Kulcie Zielonego Płomienia albo czy miały miejsce jakieś zajścia na lokalnym cmentarzu.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: W porządku. Możesz wykonać test Korzystania z Bibliotek?

PAULINA: Jasne. *(Paulina rzuca dwiema kośćmi dziesięciościennymi).* 34, mniej niż poziom mojej umiejętności Korzystania z Bibliotek, czyli 40. Co znalazłam?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Nieźle. Przeszukujesz półki i wpada ci w oko książka *Lokalne duchy i legendy*. Wygląda, jakby mogła mieć cały rozdział o cmentarzu Burke'a. Musisz ją szybko przejrzeć, niedługo minie dziesięć minut.

JANEK: A czy ja z Andrzejem coś znaleźliśmy? Mamy rzucić kośćmi?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Cóż, gdy dochodzicie do sekcji książek o mocach nadprzyrodzonych, widzicie dziwnie wyglądającego faceta w długim płaszczu. Przegląda jakąś starą książkę. Kiedy tylko was dostrzeżga, szybko znika za regałem.

ANDRZEJ: On coś kombinuje! Czy rozpoznałem w nim kogoś, kogo widzieliśmy wczoraj w barze?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Ciężko powiedzieć, nie mogłeś mu się dobrze przyjrzeć. Ale możliwe, że był podobny.

ANDRZEJ: Dobra, jestem pewien, że ten gość nas śledził! Biegnę za nim!

JANEK: Tak! Biegniemy!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: W porządku. Na razie zajmę się Pauliną i zaraz do was wrócę. Paulino, czy idziesz do biurka bibliotekarki?

PAULINA: Tak, chcę wypożyczyć tę książkę.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Dobra. Janek i Andrzej, wy wybiegacie zza regałów, a za nimi już czeka na was ten facet. Trzyma starą książkę, widzicie błysk w jego oku i nieprzyjemny uśmiech na twarzy.

ANDRZEJ: Tego się nie spodziewałem. Zatrzymuję się i patrzę na niego. Co robi z tą książką?

Co robisz w sali zbiorów zastrzeżonych?!



JANEK: Czy mogę zrobić test Psychologii i zobaczyć, czy jestem w stanie przewidzieć jego zamiary?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Jasne, rzuć kośćmi. Andrzeju, on po prostu trzyma mocno księgę w obu dłoniach.

JANEK: Rzuciłem. Mniej niż połowa wartości mojej umiejętności Psychologii.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Cóż, wygląda, jakby chciał wam coś powiedzieć. Wykonuje książką ruchy, jakby zachęcał, żebyście podeszli bliżej.

JANEK: Dobra, ja podchodzę i mówię „Czy mogę panu w czymś pomóc?”

ANDRZEJ: Zostaję z tyłu i czekam, co się stanie.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Wróćmy do Pauliny. Bibliotekarka wydaje ci książkę i dobitnie prosi, żebyście wyszli, bo ma zamiar zamykać.

PAULINA: Dobra. Idę po Janka i Andrzeja.

KASIA: Czy Jake wie, co się dzieje z Andrzejem i Jankiem?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Niestety nie. Widzisz, że Badaż Pauliny odchodzi w stronę, w którą poszli.

KASIA: Idę za nim.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Dobrze, Janku. Gdy zbliżasz się do mężczyzny, zaczynasz czuć dziwny zapach. Facet patrzy na ciebie wielkimi, wodnistymi oczami i mówi (*Strażnik obniża głos*) „Widziałem was wczoraj, pytaliście o rzeczy, które nie powinny was obchodzić. Radzę wam nie wściubiwać nosa w nie swoje sprawy”.

JANEK: „Ha! Nie boję się ciebie! A co cię w ogóle obchodzi, z kim rozmawiamy?”

ANDRZEJ: Ostrożnie!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: On się tylko uśmiecha i odpowiada „Och, ja się nie liczę, ale są tacy, którzy nie znoszą wścibskich typów”.

JANEK: Chcę się dowiedzieć, co on wie. Chwytam go za kłapy płaszcza i nachylam się do niego, mówiąc „Powiedz mi, co wiesz, staruchu”.

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Wygląda na to, że starasz się go wystraszyć. Wykonaj test Zastraszania.

JANEK: Nie udało mi się. Mogę forsować test? Patrzę mu głęboko w oczy, zbliżam twarz do jego i mówię, że jeśli nie zacznie gadać, to zrobię mu krzywdę.



Co czyta w środku?

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Oczywiście, że możesz. Ale pamiętaj, że jeśli test nie uda ci się drugi raz, to pewnie wydarzy się coś złego...

JANEK: Cholera, drugi raz mi się nie udało! O nie...

ANDRZEJ: Mówiłem ci, żebyś był ostrożny!

(GRZESIEK) STRAŻNIK: Patrzysz mu prosto w oczy i próbujesz grozić, ale on nagle odchyła się i uderza cię mocno z główki. Zataczasz się do tyłu, a krew zaczyna cieknąć ci z nosa. On rzuca książkę w powietrze i ucieka. Odpisz sobie 2 punkty Wytrzymałości. Paulina, Kasia, wy wchodźcie właśnie w tym momencie. Andrzej, co robisz?

WSZYSCY (skonstronowani): Biegnę za nim! Staram się złapać książkę! Co się dzieje? Wołam o pomoc!

Czy uda im się złapać dziwnego, śmierdzącego rybami typa? Co było w książce, którą trzymał? Co dzieje się na cmentarzu Burke'a? Kto chce, żeby przestali wypytywać?

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 bluznierców, którzy znają ciemne znaki i tajemne słowa kluczowe.

– H.P. Lovecraft i William Lumley,

Dziennik Alonzo Typera, tłum. Andrzej Ledwożyw

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. Mity Cthulhu wykraczają poza czas i przestrzeń, a niewyobrażalne intrygi Przedwiecznych pasują do dowolnego miejsca i okresu historycznego.

CZEGO POTRZEBUJESZ, BY ZAGRAĆ W ZEW CTHULHU

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

- *Księgi Strażnika*, czyli podstawowego podręcznika do *Zewu Cthulhu* – potrzebuje go tylko Strażnik.
- Zestawu kostek do gry.
- Kilku czystych kartek papieru.
- Ołówek i gumki.
- Dwóch lub więcej osób do gry – jedna musi pełnić rolę Strażnika.
- 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 sześcienniej (1K6), kości ośmiościennej (1K8) oraz kości dwudziestościennej (1K20). Najlepiej, aby każdy uczestnik gry posiadał własny zestaw kostek – pomoże to utrzymać płynność rozgrywki.

Osoby zaczynające przygodę z grami fabularnymi często nie widziały kości innych niż sześciocienne. 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 dziesięciościennie, 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 jednostki daje rezultat 100. Wynik 00 na kości dziesiątek połączony z każdym innym wynikiem rzutu na kości jednostki oznacza rezultat poniżej 10%, na przykład wyniki 00 (kość dziesiątek) i 03 (kość jednostki) liczą się jako 3%.

Można też użyć dwóch kości jednostki w różnych kolorach, każda ponumerowana od 1 do 0. Za każdym razem odczytuj wynik kości jednego koloru jako dziesiątki, a drugiego jako jednostki: 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 sześcienniej 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 (strona 274). 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. W **Rozdziale 3: Tworzenie Badaczy** znajdziesz wyjaśnienia, jak używać karty postaci.



Kośćmi używanymi do gry w *Zew Cthulhu*



Miejscowi zapuszczają się do Dunwich najrzadziej, jak tylko się da, po tym zaś, jak wioskę nawiedziła zgroza, z dróg zdjęto wszystkie kierujące do niej drogowskazy. Okolica, jeśli przyłożyć do niej zwykłą estetyczną miarę, jest niepospolicie wręcz piękna — przecież jednak nie ciągną tam artyści ani letni wycieczkowicze. Przed dwustu laty, gdy nie wyśmiewano się jeszcze z opowieści o czarownicach, wyznawcach Szatana i dziwnych leśnych zjawach, stron tych wystrzegano się właśnie z ich powodu.

*— H.P. Lovecraft, Zgroza w Dunwich,
tłum. Maciej Płaza*



ZGROZA W DUNWICH

H.P. Lovecraft uważał *Zgrozę w Dunwich* za opowiadanie „tak diabelskie, że Farnsworth Wright może nie odważyć się go wydrukować”. Na szczęście dla nas (i samego Lovecrafta, który otrzymał za to opowiadanie czek na kwotę odpowiadającą dzisiejszym 2800 dolarom) zostało wydrukowane w kwietniowym numerze „Weird Tales” z 1929 r. Historia wprowadza do mitologii Cthulhu Zewnętrzny Boga Yog-Sothotha, a także zdegenerowaną rodzinę Whateleyów, która mu służy. Bibliotekarz Henry Armitage jest wzorcowym przykładem Badacza z gry *Zew Cthulhu*. Odkrywa przerażającą prawdę, która kryje się za zasłoną rzeczywistości. Jednak zamiast uciec, decyduje się podjąć walkę (co jest rzeczą typową dla większości opowiadań Lovecrafta).

Gorgony, hydry, chimery – okropne opowieści o Kelajno i harpiach – mogą się odradzać w umyśle skłonnym do przesądów – lecz istniały w nim już wprzód. Są to kopie, wzorce – wzorce zaś najpierwsze są w nas, i są wieczne. Jakżeż inaczej mogłyby wpływać na nas wymienione tu byty, skoro na jawie mamy je za nieprawdziwe? Czy jest tak, że budzą one w nas zgrozę w sposób naturalny, ponieważ uważamy, że zdolne są wyrządzić nam cielesną krzywdę? O, bynajmniej! Podłoże owych zgroź jest jeszcze starsze. Są one pierwotniejsze niżli ciało – rzeklibyśmy: istniałyby i bez ciała. Lęk, o jakim tu mowa, ma naturę czysto duchową; jest stosunkowo silny, acz nie wywołuje go żadna spośród rzeczy tego świata; wreszcie nawiedza nas przeważnie w bezgrzesznych latach dziecięctwa – oto trudności, których rozwiązanie być może pomogłoby nam wnikać w istotę naszego przedcielesnego bytowania i choć jednym okiem wejrzeć w cienistą krainę preegzystencji.

– Charles Lamb, *Czarownice i inne zmory nocne*



Jeśli kto, wędrując przez północne obszary stanu Massachusetts, skręci w złą stronę na rozdrożu przy rogatkach Aylesbury, tuż za Dean’s Corners znajdzie się w odludnej i niezwyklej okolicy. Kręta, zakurzona droga wiedzie stromo pod górę, w coraz mocniejszym uścisku obrosłych dziką różą kamiennych murków. Drzewa w okolicznych lasach wydają się zbyt wielkie, trawy zaś, chwasty i jeżyny rosną tu z bujnością nieczęsto spotykaną w zamieszkałych stronach. Pola uprawne są wyjątkowo nieliczne i nieurodzajne, a rozrzucone z rzadka domy zaskakująco podobne w swej starości, nędzy i zapuszczeniu. Tu i ówdzie na progach tych murszejących siedlisk lub kamienistych, stromo opadających łąkach dojrzeć można samotne sękate postacie, lecz nie wiedzieć czemu nie mamy ochoty pytać ich o drogę: przemykają w milczeniu, jakby chyłkiem, przez co sprawiają wrażenie istot przeklętych, z którymi lepiej nie mieć do czynienia. Gdy wejdziemy jeszcze wyżej i z głębi puszczy wyłonią się góry, uczucie niepokoju jeszcze wzrośnie: zbyt krągłe, symetryczne wierzchołki nie wyglądają krzepiąco i naturalnie, na wielu z nich rysują się też na tle nieba podejrzanе kręgi kamiennych kolumn.

Droga przecina niepokojąco głębokie wąwozy i wądoły, a toporne drewniane mosty nie budzą zaufania. Gdy na powrót zejdziemy w dolinę, wzdrygniemy się odruchowo, widząc dookolne mokradła; wieczorem zaś uczujemy niemal lęk, gdy rozlegną się trele niewidocznych lelków, a rozmnożone ponad miarę roje świetlików ruszą w tan, któremu schryply, natarczywy rytm podaje przeraźliwy rechot wielkich żab. U stóp sklepionych wzgórz wążutką strugą wije się górny bieg rzeki Miskatonic, osobliwie podobny do splotów węzowego cielska.

Im bliżej do wzgórz, tym baczniejszą uwagę przykuwają ich lesiste zbocza – większą jeszcze niżli zwieńczone kamiennymi kręgami szczyty. Tyle w nich mroku i przepaścistej grozy, że chciałoby się trzymać od nich jak najdalej – lecz przecież nie ma innej drogi. Po drugiej stronie krytego mostu spo-

strzeżemy wioszczynę włoczoną między strumień a pionowe urwisko Krągłej Góry: skupisko gnijących mansardowych dachów utrzymanych w starszym stylu niżli architektura w sąsiednim regionie. Bliższa obserwacja nie poprawi nam nastroju: ujrzymy bowiem, że większość domów jest opuszczona i popada w ruinę, kościół zaś ma zburzoną wieżę i mieści się w nim niechlujny wiejski sklepik. Aż strach zapuścić się w omroczniały tunel mostu – ominąć go jednak przecież niepodobna. Na drugim brzegu trudno oprzeć się wrażeniu, że po wsi snuje się ulotna, stęchła woń, jakby wielowiekowego spleśnienia i rozkładu. Trudno nie poczuć ulgi, gdy wreszcie opuścimy wioskę, wąską drogą ruszymy dalej między wzgórzami i przez równinne już okolice dotrzemy z powrotem do rogatki Aylesbury. Później być może dowiemy się, że byliśmy w Dunwich.

Miejscowi zapuszczają się do Dunwich najrzadziej, jak tylko się da, po tym zaś, jak wioskę nawiedziła zgroza, z dróg zdjęto wszystkie kierujące do niej drogowskazy. Okolica, jeśli przyłożyć do niej zwykłą estetyczną miarę, jest niepospolicie wręcz piękna – przecież jednak nie ciągną tam artyści ani letni wycieczkowicze. Przed dwustu laty, gdy nie wyśmiewano się jeszcze z opowieści o czarownicach, wyznawcach Szatana i dziwnych leśnych zjawach, stron tych wystrzegano się właśnie z ich powodu. W naszych racjonalnych czasach jest inaczej: zgroza, jaka nawiedziła Dunwich w 1928 roku, została wyciszona przez tych, którym leżało na sercu dobro wioski i całego świata, toteż ludzie wystrzegają się Dunwich, nie wiedząc właściwie dlaczego. Jedną z przyczyn może być – jakkolwiek nie dotyczy to nieświadomych niczego przybyszów z obcych stron – odrażające zdegenerowanie miejscowych. Regresja jest wprawdzie powszechna w zapadłych zakątkach Nowej Anglii, wszelako mieszkańcy Dunwich ulegli jej w wyjątkowym stopniu; stali się wręcz osobną rasą noszącą typowe znamiona chowu wsobnego i wynikającego zeń fizycznego i umysłowego uwstecznienia. Wykazują się rozpaczliwie niskim poziomem inteligencji, a ich kroniki wręcz kipią od jawnych występków oraz na poły skrywanych mordów, stosunków kazirodczych i nieopisanych wręcz gwałtów i zbrodni. Starej szlachcie – dwóm czy trzem herbowym rodom przybyłym tu w 1692 roku z Salem – jakimś sposobem udało się uniknąć panującego wokół zepsucia, wszelako wiele bocznych gałęzi tych rodów zmieszało się z okolicznym motłochem na tyle mocno, że o tym, jakie zhańbili korzenie, świadczą już tylko ich nazwiska. Niektórzy spośród Whateleyów i Bishopów posyłają jeszcze najstarszych synów na uniwersytety, Harvard czy Miskatonic, rzadko wszakże wracają oni pod pleśniejące mansardowe dachy, pod którymi przyszli na świat i oni sami, i ich przodkowie.

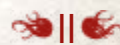
Nikt, nawet ci, którzy znają prawdę o niedawnej zgrozie, nie umie wyjaśnić, na czym właściwie polega problem z Dunwich. Dawne legendy wspominają jednak, że Indianie urządzali tu niegdyś bezbożne obrzędy i zgromadzenia: z wielkich, krągłych wzgórz wywoływali ponoć zakazane, widmowe kształty i odprawiali dzikie, orgiastyczne modły, którym spod ziemi odpowiadały donośne trzaski i dudnienia. W roku 1747 wielebny Abijah Hoadley, świeżo przybyły do Kościoła Kongregacyjnego w Dunwich, wygłosił pamiętne kazanie na temat bliskiej obecności Szatana i jego czartów; mówił w nim tak:

Przyznać należy, że Bluźnierstwa piekielnego Orszaku Demonów nazbyt powszechnej Wiedzy są Przedmiotem, iżby można im było zaprzeczyć; jakoż siła rzetelnych, a żyjących Świadców słyszało, jak spod Ziemi dobywają się Głosy przekłete Azazela, Buzraela, Belzebuba i Beliala. I jam nie dalej jak przed dwoma tygodniami słyszał na własne uszy, jak na Wzgórzu za mym Domem złe Moce idą w Dyskurs; nie brakło tam Łoskotów, Rzężeń i Jęków, Skrzeczeń ni Syków, jakie żadnym Istotom z tego Świata własne nie są, pochodzić przeto muszą z owych Jaskiń, które odkryć może jeno czarna Magia i jeno Diabeł uchylić.

Pastor Hoadley zniknął niedługo po tym, jak wygłosił swe kazanie; jego tekst, wydrukowany w Springfield, zachował się do dziś. Łoskoty na wzgórzach odnotowywano z roku na rok, po dziś dzień stanowią zagadkę dla geologów i fizjografów.

Podług innych legend w pobliżu kamiennych kręgów na szczytach wzgórz można poczuć nieprzyjemne odory, o pewnych zaś porach w określonych miejscach na dnie wielkich wąwozów można usłyszeć, jak z leciutkim szmerem przemykają zjawy; jeszcze inne bajędy próbują wyjaśnić zagadkę Diabelskiego Chmielowiska – ponurego, przekłatego stoku, na którym nie rośnie ani jedno drzewo, krzak czy źdźbło trawy. Lelków, które w ciepłe noce śpiewają niezliczonymi stadami, śmiertelnie boją się miejscowi. Zaklinają się, że są to psychopompowie czyhający na dusze konających ludzi, swym nieziemskim wrzaskiem wtórujący unisono ich ostatnim tchnieniom. Jeśli uda im się schwycić ulatującą duszę, momentalnie odfruwają, trzepocząc skrzydełkami i zanosząc się diablím chichotem; jeśli nie – cichną stopniowo z wielkim rozczarowaniem.

Wszystko to jest, rzecz jasna, stek niedorzecznych zabobonów pochodzących z bardzo dawnych czasów. Dunwich rzeczywiście jest niedorzecznie wiekowe – to najstarsza osada w promieniu trzydziestu mil. Na południe od wioski można znaleźć szczątki komina i piwnicznych murów starego domu Bishopów wybudowanego jeszcze przed rokiem 1700; najnowszą budowlą jest postawiony w roku 1806 młyn u stóp wodospadu, dziś w ruinie. Przemysł nie przyjął się w tych stronach, dziewiętnastowieczna rewolucja przemysłowa miała tu nader krótki żywot. Najstarszym śladem ludzkiej bytności są wielkie kręgi tępo ciosanych kamiennych kolumn na wierchołkach wzgórz – ich powstanie przypisuje się jednak raczej Indianom, a nie osadnikom. Wewnątrz kręgów oraz wokół pokaźnego, przypominającego stół głazu na Strażniczym Wzgórzu odkryto pokłady kości i czaszek, co podtrzymuje popularne przekonanie, jakoby były to niegdyśjsze cmentarzyska plemienia Pocumtucków – aczkolwiek wielu etnologów uważa tę teorię za absurdalnie nieprawdopodobną i obstaje w swym mniemaniu, że są to szczątki ludzi rasy białej.



Właśnie w pobliżu Dunwich, cztery mile od wioski i półtorej mili od najbliższych sąsiadów, w dużym, częściowo niezamieszkanym domu położonym na stoku wzgórz, w niedzielę drugiego dnia lutego 1913 roku o piątej godzinie rano przyszedł na świat Wilbur Whateley. Zapamiętano tę

datę, ponieważ był to dzień Matki Boskiej Gromnicznej, który – co ciekawe – w Dunwich obchodzi się pod inną nazwą; zapisała się w pamięci mieszkańców także dlatego, że przez całą noc od wzgórz niósł się łoskot i szczeptały wszystkie wiejskie psy. Na uwagę zasługiwało też to, że matka chłopca wywodziła się ze zdeprawowanej gałęzi Whateleyów: była to trzydziestopięcioletnia, cokolwiek ułonna, niepowabna albinoska mieszkająca na farmie z sędziwym, na poły obłąkanym ojcem, którego za młodu posądzano skrycie o najstraszliwsze czary. Nikt nie słyszał, by Lavinia Whateley miała męża, lecz zgodnie z panującym w okolicy zwyczajem nie wyrzekła się dziecka, pozwalając okolicznym wieśniakom snuć dowolne domysły na temat ojcostwa. Owszem, można było odnieść wrażenie, że śniade, podobne do koźlęcia niemowlę – jakkolwiek różniło się od chorobliwie bladej, różowookiej matki albinoski – napawa ją dziwną dumą; niekiedy mamrotała też pod nosem ciekawe proroctwa o niezwykłych mocach i wspaniałych czynach, jakie czekają je w przyszłości.

Lavinia miała wrodzoną skłonność do snucia takich proctw – była odludkiem, w czasie burz oddawała się wędrówkom po wzgórzach, próbowała też czytać wielkie, cuchnące księgi odziedziczone jeszcze po pierwszych Whateleyach, rozpadające się ze starości i przeżarte przez robaki. Nigdy nie poszła do szkoły; posiadała jedynie okruchy pradawnej wiedzy, które włożył jej do głowy stary Whateley. Odległa farma Whateleyów zawsze budziła lęk: bano się starego czarownika, pamiętano też, że gdy Lavinia miała dwanaście lat, jej matka zginęła gwałtowną, niewyjaśnioną śmiercią. Lavinia żyła w osobnym świecie, podlegając dziwnym wpływom, oddawała się dzikim, rozbuchanym rojeniom i osobliwym zajęciom; pracom domowym poświęcała niewiele uwagi, zresztą w domu Whateleyów od dawna już nie obowiązywały żadne normy porządku i czystości.

Tej nocy, gdy urodził się Wilbur, szczeptały psy, dał się też słyszeć odrażający wrzask, głośniejszy jeszcze niżli łoskoty wśród wzgórz, nie słyszano jednak, by jego przyjściu na świat towarzyszyli lekarz czy akuszerka. Sąsiedzi dowiedzieli się o jego istnieniu dopiero tydzień później, kiedy Stary Whateley zjechał saniami do wioski i zamienił kilka bezładnych zdań z grupą próżniaków pod sklepem Osborna. Staruch jakby nieco się zmienił – coś jakby skrywał w swym zmętliwym umyśle, a przez to zdawał się już nie tyle budzić, ile odczuwać lęk – jakkolwiek nie był to człowiek, którym mogło wstrząsnąć zwykle rodzinne wydarzenie. Spod tych uczuć przebijał w nim również przebłysk dumy, tej samej, którą zauważono później u jego córki; to zaś, co powiedział o ojcu dziecka, wielu jego ówczesnych słuchaczy zapamiętało na długie lata:

– Myślała sobie, chłopcy, co chceta; gdyby ten dzieciak był podobny do taty, to nawet sobie nie wyobrażata, jak by wyglądał. Nie myślała, że myśmy tu, ludziska, jedyni. Lavinia trochę się naczycata i takie tam sprawki, co wyśta sobie o nich tylko gadali, to ona już widziata na własne oczy. Tak se kombinuję, że po tej stronie Aylesbury to lepszego męża byśta jej nie znaleźli; a jakbyśta wiedzieli o tych wzgórzach tyle co ja, to w kościele byśta jej ślubu nie szukali... Mówię wam, chłopcy – któregoś dnia jeszcze usły szyta, jak dzieciak Lavinii woła ojca po imieniu na szczycie Strażniczego Wzgórza!

Przez pierwszy miesiąc Wilbura widziały jedynie dwie osoby: stary Zechariah Whateley – z niezdegenerowanych Whateleyów – i Mamie Bishop, niesłubna żona Earla Sawyera. Mamie udała się tam ze zwykłej ciekawości i to, co zobaczyła, skwapliwie potem rozpowiedziata. Zachariah z kolei przyprowadził Whateleyom parę krów rasy Alderney, które Stary kupił od jego syna Curtisa. Były to pierwsze z licznych sztuk bydła, jakie rodzina małego Wilbura kupowała systematycznie aż do roku 1928, kiedy do Dunwich na chwilę zawitała zgroza; a przecież nigdy nie widziano, by Whateleyowie mieli w swej rozchwierutanej oborze nadmiar bydła. Przez pewien czas co ciekawsi śmiałkowie zakradali się w pobliże urwistych pastwisk za starym domem Whateleyów i liczyli pasące się tam krowy – i nigdy nie doliczyli się więcej niż dziesięciu czy dwunastu anemicznych, jakby bezkrwistych sztuk. Stado Whateleyów najwyraźniej dziesiątkowały jakiś mór czy zaraza, być może wywołane przez niezdrową paszę lub szkodliwe powietrze przegniłej, zagrzybionej obory. Krowy, które widziano na pastwisku, pokryte były dziwnymi ranami i bliznami, jakby po nacięciach; jeszcze wcześniej niektórym się zdawało, że podobne rany widzieli na gardłach siwego, nieogolonego starucha i jego niechlujnej, potarganej córki albinoski.

Pierwszej wiosny po narodzinach Wilbura Lavinia wznowiła tradycyjne wędrówki po wzgórzach, tym razem tuląc w pokracznych ramionach swoje śniade dziecko. Od kiedy większość wieśniaków ujrzała Wilbura na własne oczy, Whateleyom poświęcano już mniej uwagi, nikt nawet nie komentował błyskawicznego wręcz tempa jego wzrostu. Wilbur rósł z szybkością iście zjawiskową, niemal z dnia na dzień: w ciągu trzech pierwszych miesięcy życia osiągnął wielkość i siłę, jakimi nieczęsto może się pochwalić roczne niemowlę. Poruszał się, a nawet gaworzył z niespotykaną u dziecka powściągliwością i rozmysłem, toteż nikt nie okazał zdziwienia, gdy w wieku siedmiu miesięcy zaczął samodzielnie chodzić – wprawdzie jeszcze dość chwiejnie, ale wystarczył kolejny miesiąc, a poradził sobie i z tą niedogodnością.

Mniej więcej w tym czasie, bo w wigilię Wszystkich Świętych, na szczycie Strażniczego Wzgórza, tam gdzie na pradawnych kościach stoi podobny do stołu głaz, widziano o północy wielki błysk. Wieśniacy wzięli Whateleyów na języki, kiedy Silas Bishop – z niezdegenerowanych Bishopów – wspomniat, że jakąś godzinę przed błyskiem zauważył był, jak na szczycie wzgórza biegnie mały Wilbru, a za nim jego matka. Silas szukał właśnie zbłąkanej jałowki, lecz gdy w słabym świetle latarni mignęły mu w przelocie dwie sylwetki, omal nie zapomniat o celu swej misji. Widziat, jak pędzą niemal bezszelestnie przez zarośla, i zdumiat się, bo zdało mu się, że oboje są zupełnie nadzy. Później nie był już tego pewien co do chłopca – stwierdził, że miał chyba na sobie coś w rodzaju pasa z frędzlami i ciemne portki. Od tej pory nigdy już nie widziano Wilbura żywego i przytomnego inaczej niż w pełnym stroju i zapiętego po szyję, ilekroć zaś groziło mu naruszenie kompletności ubioru, wpadał w popłoch i złość. Uważano, że pod tym względem w chwalebny sposób odróżnia się od niechlujnej matki i dziadka – aż do roku 1928, kiedy to Dunwich nawiedziata zgroza i wyszło na jaw, dlaczego był taki schludny.

W styczniu tematem umiarkowanych plotek stało się to, że „czarny bachor Lavinii” zaczął mówić – w wieku jedenastu miesięcy! Mówił w sposób szczególny, bo ze zgoła niespotykanym w okolicy akcentem, zupełnie pominął też fazę dziecięcego szczebiotania, charakterystyczną dla niejednego trzy-, a nawet czterolatka. Chłopiec nie był rozmowny, lecz gdy już się odezwał, w jego mowie pobrzmiwało coś nieuchwytnego i zupełnie wyjątkowego wśród mieszkańców Dunwich. Dziwność ta nie brała się z tego, co mówił, ani nawet z tego, że używał już prostych idiomów – wydawało się raczej, że w jakiś niejasny sposób wiąże się ona z intonacją lub z budową narządów mowy. Szczególnie dojrzały wygląd miała też twarz Wilbura: jakkolwiek odziedziczył po dziadku i matce cofnięty podbródek, to przedwcześnie ukształtowany, stanowczy profil nosa w połączeniu z wyrazem wielkich, ciemnych, niemal latynoskich oczu sprawiał, że wyglądał niemal na dorosłego, i to o nadprzyrodzonej wręcz inteligencji. Mimo niezaprzeczalnej błyskotliwości był wyjątkowo szpetny: grube wargi, żółtawa, dziobata skóra, szorstkie, potargane włosy i dziwacznie wydłużone uszy sprawiały, że miał w sobie coś wręcz koźlego, zwierzęcego. Wkrótce zaczął budzić jeszcze większą niechęć niż jego matka i dziadek, wszelkie zaś wzmianki na jego temat doprawiano wspomnieniami o dawnych czarach Starego Whateleya: opowiadano, jak niegdyś stał pośrodku kamiennego kręgu z otwartą księgą w dłoniach, i jak zadrżało wzgórze, gdy wykrzyknął straszliwe imię Yog-Sothoth. Wilbura nie cierpiały też psy – szczekały nań zażarcie i chłopiec musiał przedsięwziąć różne środki obronne.



Tymczasem Stary Whateley wciąż skupował bydło, choć jego stado wcale znacząco się nie powiększało. Naciął też sporo drewna i zaczął remontować nieużywane części chałupy – przestrzennego domostwa z kalenicowym dachem, od tyłu wrosniętego niemal całkowicie w zbocze skalistego wzgórza – mimo że razem z córką i wnukiem bez trudu mieścili się w trzech najmniej zrujnowanych izbach na parterze. Staruch musiał mieć zdumiewający zapas sił, skoro podołał tak ciężkiej pracy; bełkotał czasem starczo pod nosem, wszelako ciesiołka, która wychodziła spod jego ręki, wydawała się dobrze i przemyślnie wykonana. Prace naprawcze zaczęły się zaraz po narodzinach Wilbura: wówczas to jedna z licznych szop na narzędzia została niespodziewanie uporządkowana, polatana i zaopatrzona w nowy, porządnny rygiel. Nie mniej solidną ciesielską robotę wykonał Stary, odnawiając górne piętro. Swoje zdziwienie okazał, zabijając deskami wszystkie okna w remontowanej części – acz wielu uważało, że szaleństwem

było już to, iż w ogóle zawracał sobie głowę jakimkolwiek remontem. Łatwiej było wytłumaczyć naprawy, jakie poczynił w dolnej izbie przeznaczony dla wnuka – izbie, którą kilku gościom zdarzyło się widzieć, aczkolwiek żadnemu z nich nie pozwolono wejść na górne, zabite deskami piętro. Do pokoju Wilbura Stary wstawił wysokie, mocne regały, na nich zaś zaczął stopniowo gromadzić – w starannie przemyślanym porządku – wszystkie prastare, gnijące tomiszczą i fragmenty ksiąg, które przez całe życie gromadził w bezładnych stosach w najdziwniejszych kątach całego domostwa.

– Żdziebko mi się przydały – mówił kiedyś, pochylając się nad drukowaną gotykami paginą jednego z dzieł i usiłując ją skleić kłajstrem przyrządzonym na porzewiałym kuchennym piecu. – Ale chłopak ma do nich lepszą głowę. Trza mu będzie jeszcze trochę tych książków poszukać, bo innej szkoły to on mieć nie będzie...

Kiedy Wilbur skończył rok i siedem miesięcy – czyli we wrześniu 1914 roku – swym wzrostem i umiejętnościami budził już niemal lęk. Wielkością dorównywał czterolatkom, mówił zaś płynnie i niewiarygodnie inteligentnie. Swobodnie uganiał się po polach i wzgórzach, towarzyszył też matce we wszystkich jej wędrownkach.

W domu przez długie, ciche popołudnia słucał nad księgami dziadka, studiując pilnie dziwaczne ryciny i wykresy, podczas gdy Stary Whateley udzielał mu nauk i instrukcji. Remont domu był już wówczas ukończony – ci zaś, którzy śledzili jego postępy, nie mogli się nadziwić, czemu jedno z górnych okien zostało zastąpione wrotami z solidnych desek. Było to okno tylne, tuż pod szczytem wschodniej ściany domu; nikt nie miał też pojęcia, dlaczego do owych wrót prowadzi wprost z ziemi równy drewniany

podjazd. Mniej więcej w tym czasie zauważono też, że stara szopa, po narodzinach Wilbura załatana, zabita deskami i zamknięta na rygiel, znowu stoi pusta. Drzwi wisiały smętnie na zawiasach, kiedy zaś Earl Sawyer zajrzał do środka, odprowadziwszy Staremu zamówione krowy, porządnie go zaniepokoiła osobliwa woń – odór, jakiego nie czuł jeszcze nigdy w życiu, chyba że w pobliżu indiańskich kręgów na wzgórzach, na pewno nie pochodzący z tego ani żadnego innego rozumnego świata. Trzeba wszakże przyznać, że jeśli chodzi o doznania węchowe, domy i szopy mieszkańców Dunwich nigdy nie były nieskazitelne.

W następnych miesiącach nie zauważono nic ciekawego, wszyscy tylko zaklinali się, że powoli, acz stale narastają tajemnicze łoskoty na wzgórzach. Ostatniego dnia kwietnia, czyli w Noc Walpurgii 1915 roku, ziemia zadrżała tak mocno, że odczuli to nawet mieszkańcy Aylesbury, w następną zaś wigilię Wszystkich Świętych pod ziemią rozległo się dudnienie osobliwie zbieżne z rozbłyskami ognia na szczycie Strażniczego Wzgórza („te czarowniki Whateleye znowu

coś majstrują”). Wilbur rósł w tempie niesamowitym; rozpoczynając czwarty rok życia, wyglądał jak dziesięcioletek. Książki pochłaniał już sam, mówił jednak znacznie mniej niż przedtem. Stawał się coraz większym milczkiem, wówczas też po raz pierwszy w rozmowach na jego temat pojawiło się spostrzeżenie, że jego koźła twarz nabiera złego wyrazu. Chłopak mamrotał coś niekiedy w nieznanym gwarze i intonował cudacznie rytmiczne zaśpiewy, które przejmowały przypadkowych słuchaczy dreszczem niewytłumaczalnej zgrozy. Szeroko rozprawiano też o wrogości okazywanej mu przez psy: dla własnego bezpieczeństwa Wilbur musiał nosić pistolet; co pewien czas zdarzało mu się nawet go użyć, co nie przysparzało mu popularności wśród właścicieli czworonożnych stróżów.

Nieliczni goście Whateleyów często zastawali na parterze jedynie Lavinie, podczas gdy z zabitego deskami piętra dochodziły dziwaczne krzyki i tupoty. Lavinia nigdy nie zdradzała, co chłopak z dziadkiem robią na górze, pewnego razu jednak zbladła i przeraziła się w stopniu wręcz nienormalnym, gdy wędrowny sprzedawca ryb dla żartu próbował otworzyć zaryglowane drzwi prowadzące na piętro. Domokrażca ów zdradził później obibokom pod sklepem, że słyszał tam stukot końskich kopyt. Próżniacy zamyślili się nad tymi zamkniętymi drzwiami, nad tylnym wejściem, nad szybko znikającym bydłem – i z dreszczem grozy przypomnieli sobie opowieści o młodych latach Starego Whateleya tudzież dziwnych rzeczach przychodzącym z głębin ziemi, jeśli o właściwym czasie ofiaruje się wołu pewnym pogańskim bogom. Od pewnego już czasu psy nienawidziły całej farmy Whateleyów i bały się jej – tak bardzo, jak wcześniej nie znosiły i bały się samego Wilbura.

W 1917 roku kraj przystąpił do wojny i Sawyer Whateley, miejscowy sędzia pokoju, a obecnie przewodniczący komisji poborowej, niemało się natrudził, by spośród młodych mężczyzn w Dunwich wyłonić kontyngent, który nadawałby się w ogóle do wysłania na obóz szkoleniowy. Rząd zaniepokoił się oznakami szerzącej się w całym regionie degeneracji i przysłał do Dunwich kilku urzędników i ekspertów medycznych. O wynikach dochodzenia donosiły wówczas gazety w całej Nowej Anglii; zainteresowanie opinii publicznej sprawiło, że reporterzy ruszyli tropem Whateleyów i potem w niedzielnych wydaniach gazet „Boston Globe” czy „Arkham Advertiser” ukazywały się sensacyjne historie o przedwczesnej dojrzałości młodego Wilbura, czarach Starego Whateleya, półkach pełnych dziwnych ksiąg, zamkniętym piętrze wiekowej chałupy tudzież łoskotach na wzgórzach i ogólnej niesamowitości całej okolicy. Wilbur miał wtedy cztery i pół roku, a wyglądał na piętnastoletniego wyrostka. Na policzkach i pod nosem sypał mu się szorstki, ciemny zarost, łamał mu się głos.

Earl Sawyer zaprowadził dziennikarzy i fotoreporterów na farmę Whateleyów i polecił ich uwadze przedziwny odór zdający się teraz sączyć z zamkniętego piętra. Był to, jak objaśniał, dokładnie ten sam smród, który poczuł był w opustoszałej szopie, podobny też do woni, jaką zdarzało mu się poczuć w pobliżu kamiennych indiańskich kręgów na wzgórzach. Wieśniacy z Dunwich czytali te artykuły i ze śmiechem wynajdowali w nich rażące błędy. Dziwili się też, czemu ich autorzy przywiązują taką wagę do tego, że Stary Whateley zawsze płaci za bydło bardzo starymi złotymi monetami. Whateleyowie przyjmowali gości ze źle skrywanym niezadowoleniem, wszelako nie chcąc prowokować jeszcze większego zainteresowania, powstrzymywali się od otwartego oporu.



Przez kolejne dziesięć lat Whateleyowie na dobre wtopili się w życie schorzałej społeczności Dunwich, przywykłej do ich dziwactw i zobojętniałej na wiosenne i jesienne orgie. Dwa razy w roku rozpalali ognie na szczycie Strażniczego Wzgórza; dudnienie w górach odzywało się wówczas z niespotykaną wcześniej gwałtownością. Przez cały rok farma tętniła natomiast od dziwnych i złowieszczych zajęć. Z biegiem czasu odwiedzający ich wieśniacy stwierdzili, że hałasy na zamkniętym piętrze słyszą nawet wówczas, gdy cała rodzina przebywa na dole; zastanawiali się też, czy długo zdychają składane przez Whateleyów w ofierze krowy i woły. Ktoś chciał złożyć skargę w Towarzystwie Zapobiegania Okrucieństwu wobec Zwierząt, nic z tego jednak nie wyszło: mieszkańcy Dunwich nigdy nie lubili przysparzać sobie rozgłosu.

Okolo roku 1923, kiedy Wilbur był dziesięcioletkiem o umyśle, głosie, postawie i zaroście dorosłego mężczyzny, stary dom przeszedł kolejną cieielską rewolucję. Tym razem wszystkie prace toczyły się w zamkniętej izbie na piętrze, na podstawie zaś wyrzuconych kawałków drewna ludzie wywnioskowali, że młodzieniec z dziadkiem usunęli z niej wszystkie ściany działowe, a nawet strop oddzielający piętro



od strychu, tak że od podłogi górnej izby aż po kalenicę rozposcierała się teraz olbrzymia pusta przestrzeń. Whateleyowie wyrwali także główny komin – do porzewiałej kuchni dosztukowali zaś po prostu i wyprowadzili prosto na zewnątrz rurę z lichej blachy.

Wiosną tego roku Stary Whateley zauważył, że z pobliskiego Jaru Zimnych Zdrojów wylatuje coraz więcej lelków i nocami treli pod jego oknem. Wydawał się przypisywać tej okoliczności wielkie znaczenie; próżniakom pod sklepem Osborna oznajmił, że przyszedł już na niego czas.

– Gwiżdżą już dokładnie tak, jak ja dycham – mówił. – Coś mi się widzi, że się gotują, coby ucaścić moją duszę. Wiedzą, że będzie wylatywać, i tak kombinują, coby na nią utrafić. Będzieta wiedzieli, czy mnie mają czy nie. Jak ucapią, będą się chichrać i wyśpiewywać do białego rańca. Jak nie, to się uciszą. A niech se próbują – czasem żeby upolować taką duszę, muszą się ostro naszarpać.

W wigilię pierwszsierpniowego Święta Chleba 1924 roku doktor Houghton z Aylesbury odebrał pilne wezwanie od Wilbura Whateleya; Wilbur telefonował ze sklepu Osborna, przygalopował tam w środku nocy na spienionym koniu. Kiedy doktor przybył na miejsce, Stary Whateley był już w stanie krytycznym, akcja serca i chrapliwy oddech świadczyły niezbicie, że koniec jest bliski. Pokraczna córka albinoska i cudacznie brodaty wnuk stali przy łóżku, a z pustej otchłani na piętrze dochodził niepokojący, choć ledwie słyszalny odgłos, jakby rytmicznego falowania czy chlupotu, jak gdyby fale rozbijały się o plażę. Doktora najbardziej wszakże poruszył chór nocnych ptaków – nieprzebrany legion lelków wyrzaskiwał coś w nieskończoność w rytmie diabolicznie zgranym z charkliwymi tchnieniami konającego starca. Niesamowite to było i nienaturalne – wspominał doktor Houghton – a przy tym aż nadto typowe dla tej okolicy; gdyby nie nagłe wezwanie, doktor nigdy by się tam nie zapuścił.

Około godziny pierwszej Stary Whateley odzyskał przytomność: na chwilę przestał charczeć i wykrztusił kilka słów do wnuka.

– Więcej miejsca, Willy, i to szybko. Nieźle rośniesz – a toto rośnie jeszcze szybciej. Na stronie 751 pełnego wydania znajdziesz długi psalm; otwórz nim bramę dla Yog-Sothotha, a potem puść więzienie z dymem. Nasz ziemski ogień guzik mu zrobi. – Stary najwyraźniej postradał rozum. Po chwili, gdy lelki dostrajały właśnie swój wrzask do zmiennego tempa jego oddechu, a z dalekich wzgórz doleciał stłumiony łoskot, dodał jeszcze: – Żyć mu dawaj regularnie, Willy, i uważaj, ile dajesz; ino niech nie rośnie za szybko, bo jak rozwali chałupę i wylezie, zanim otworzysz Yog-Sothothowi, to wszystko psu na budę. Tylko oni, tamci z daleka, mogą to rozmnożyć i puścić w ruch... Tylko oni, tamci sprzed wieków, co tera chcą wrócić...

Głos jego rychło przeszedł na powrót w dychawiczne tchnienia; Lavinia krzyknęła, słysząc, jak lelki powtarzają ich rytm. Trwało to jeszcze ponad godzinę, aż wreszcie z gardła Starego wyrwało się śmiertelne rżenie. Doktor Houghton opuścił skurczone powieki na zeszkłone oczy, a ptasi rozgwar ścichł niepostrzeżenie. Lavinia zachlipała, za to Wilbur zachichotał tylko, słysząc dudnienie na wzgórzach.

– Nie ucapiły go – mruknął grubym basem.

Wilbur w owym czasie zdążył już osiągnąć potężną, choć wysoce wyspecjalizowaną wiedzę; mało kto wiedział, że prowadzi korespondencję z wieloma odległymi bibliotekami, w których przechowywano rzadkie, zakazane księgi z dawnych czasów. W okolicy bano się go i nienawidzono coraz bardziej, ostatnimi czasy zaginęło bowiem bez wieści kilkoro młodych ludzi i podejrzewano, że to jego sprawka. Wilbur wszakże umiał uciszyć wszelkie próby dochodzenia – albo strachem, albo złotymi monetami, którymi, tak jak jego dziadek, płacił też za kupowane w coraz większej liczbie bydło. Wyglądał zatrwającą dojrzałe, osiągnął już wzrost dorosłego mężczyzny i wszystko wskazywało na to, że będzie rósł dalej. W roku 1925, gdy odwiedził go – i wyjechał pobladły i skonsternowany – korespondencyjny znajomy z Uniwersytetu Miskatonic, był już wysoki na sześć i trzy czwarte stopy.

Przez wszystkie te lata Wilbur traktował swą pokraczną matkę albinoską z coraz większą wzdargą, aż wreszcie oświadczył, że teraz już sam będzie chodził na wzgórze w Noc Walpurgii i wigilię Wszystkich Świętych. W 1926 roku biedaczka poskarżyła się Mamie Bishop, że chłopak budzi w niej lęk.

– Ja nie mogę ci wygadać wszystkiego, co o nim wiem, Mamie – mówiła. – A ostatnio to już samą siebie pogubiła. Jak Boga kocham, pojęcia nie mam, co on se tera umyśli...

W wigilię Wszystkich Świętych na wzgórzach załomotało donośniej niż kiedykolwiek, jak zwykle zapłonął też ogień na Strażniczym Wzgórzu. Większą uwagę miejscowych zwróciły jednak nienaturalnie spóźnione lelki, które potężnymi stadami gromadziły się w pobliżu nieoświetlonej farmy Whateleyów i zanosiły się rytmicznym wrzaskiem. Po północy trele przeszły w chichot i rozpętało się istne pandemonium, które niesło się po całej okolicy aż do świtu. Z nadejściem dnia lelki odleciały na południe, gdzie powinny były znaleźć się już dobry miesiąc wcześniej. Na razie nikt nie wiedział, co to ma oznaczać, bo nikt we wsi nie umarł – dopiero później wyszło na jaw, że Lavinia Whateley, biedna wynaturzona albinoska, przepadła bez wieści.

Latem 1927 roku Wilbur naprawił dwie szopy i zaczął przenosić do nich swoje książki i resztę dobytku. Niedługo później Earl Sawyer oznajmił próżniakom pod sklepem, że na farmie Whateleyów znowu wre robota. Wilbur zabijał wszystkie drzwi i okna na parterze, chyba usunął też stamtąd wszystkie ściany działowe, tak jak cztery lata wcześniej razem z dziadkiem uczynił to na górze. Zamieszkał w jednej z szop i jak twierdził Sawyer, był nadzwyczaj strapiiony i roztrzęsiony. Wśród miejscowych panowało powszechne przekonanie, że Wilbur maczał palce w zniknięciu swej matki, i mało kto już zbliżał się do jego farmy. Chłopak mierzył już siedem stóp wzrostu i nic nie wskazywało na to, by miał przestać rosnąć.



Zimą tego roku zdarzyła się rzecz dziwna: Wilbur po raz pierwszy w życiu wyjechał poza okolice Dunwich. Żadna z bibliotek, z którymi korespondował – ani Widener Library na Harvardzie, ani Bibliothèque Nationale w Paryżu, ani

British Museum, ani biblioteki uniwersytetu w Buenos Aires i Uniwersytetu Miskatonic w Arkham – nie zechciała wypożyczyć mu książki, której rozpaczliwie potrzebował, toteż wybrał się w końcu osobiście – kudłaty, brudny, zarośnięty, nieokrzesany – tam, dokąd miał najbliżej, czyli do Miskatonic. I oto pewnego dnia pojawił się w Arkham: wysoki niemal na osiem stóp, śniady, koźłopodobny gargulec, taszczyący pod pachą tanią walizę świeżo zakupioną w sklepie Osborna, w poszukiwaniu straszliwej księgi trzymanej pod kluczem w uniwersyteckiej bibliotece – odrażającego *Necronomiconu* szalonego Araba Abdula Alhazreda, w łacińskim przekładzie Olausu Wormiusa, wydanym w siedemnastym stuleciu w Hiszpanii. Wilbur nigdy jeszcze nie widział miasta, wszelako miał tylko jeden cel: znaleźć miasteczko uniwersyteckie; i udało mu się to – na miejscu natknął się tylko na wielkiego stróżującego psa, który na jego widok obnażył białe kły i szarpiąc się szaleńczo na grubym łańcuchu, jął obszczekiwać go z nienaturalną wręcz wściekłością i wrogością.

Wilbur przywiózł ze sobą bezcenny, lecz uszkodzony egzemplarz wydania angielskiego w przekładzie doktora Johna Dee, otrzymany w spadku od dziadka; gdy przyniesiono mu wersję łacińską, niezwłocznie przystąpił do kolacjonowania obu tekstów, szukając pewnego określonego ustępu, w jego egzemplarzu znajdującego się na stronie 751. Bibliotekarzem był nie kto inny jak Henry Armitage – uczonec, który niegdyś odwiedził go na farmie (magisterium z nauk humanistycznych na Miskatonic, doktorat z filozofii w Princeton, doktorat z literatury na Uniwersytecie Johnsa Hopkinsa) i teraz zasypał go uprzejmymi pytaniami. Wilbur nie mógł mu odmówić wyjaśnień, przyznał przeto, że poszukuje pewnej formuły czy inkantacji zawierającej przerażające imię Yog – Sothoth, która – o czym przekonał się ze zdumieniem – występuje w tylu rozbieżnych, wieloznacznych i sprzecznych wersjach, że utrudnia mu to dalsze badania. Gdy znalazł wreszcie pożądaną formułę i począł ją przepisywać, doktor Armitage mimo woli zerknął mu przez ramię i z otwartych stronic odczytał, tłumacząc w myślach z łaciny, taki oto passus niosący potworne zagrożenie dla pokoju i rozumności na świecie:

Nie należy również sądzić, że człowiek jest najstarszym lub ostatnim spośród władców tego świata, ani że życie i jego substancja występują w jednej, pospolitej postaci. Przedwieczni byli, Przedwieczni są i Przedwieczni będą. Najpierwsi i najjaśniejsi nie mieszkają w znanych nam przestrzeniach, lecz pomiędzy nimi, przeto są niewymierni i dla naszych oczu niewidoczni. Yog – Sothoth zna bramę. Yog – Sothoth jest bramą. Yog – Sothoth jest kluczem i strażnikiem bramy. Yog – Sothoth jest przeszłością, teraźniejszością i przyszłością. On wie, którędy ongiś przeszli Przedwieczni, i wie, którędy przejdą ponownie. On wie, po jakich ziemskich ścieżkach stąpali, po których wciąż stąpają, i dlatego nikt stąpania Ich ujrzeć nie może. Po zapachu niekiedy pozna człowiek, że są blisko, wszelako po wyglądzie poznać Ich nie może, wyjąwszy tych, których spłodzili Oni z córkami człowieczymi; ci zaś w rozmaitych występują postaciach, począwszy od najprawdziwszej powłoki ludzkiej po ów kształt niewidoczny i niematerialny, jakim są Oni. Niewidoczni i plugawi stąpają w odludnych miejscach, w których

o właściwej Porze wypowiedziano Słowa i wykrzyczano Obrzędy. W bełkocie wiatru niosą się Ich głosy, a w pomruku ziemi przemawia Ich świadomość. To Oni zginają do ziemi las i kruszą miasta, a przecież nie ujrzy las ni miasto ręki, która je razi. Znało ich Kadath w zimnej pustaci, a któryż człowiek zna Kadath? Na lodowych pustyniach Południa i zatopionych wyspach Oceanu są głazy, na których wyryto Ich pieczęć, któż jednak widział miasto w lodowych głębinach lub zapieczętowaną wieżę w girlandach wodorostów i mięczaków? Wielki Cthulhu jest Ich krewnym, a przecież i on widzi Ich jak przez mgłę. Iā! Shub–Niggurath! Po plugastwie Ich poznacie. Trzymają rękę na waszym gardle, a nie widzicie Ich; mieszkają zaś tam gdzie wy, choć zdaje się wam, że za mocnym kryjecie się progiem. Yog – Sothoth jest kluczem do bramy, w której łączą się sfery. Człowiek panuje tam, gdzie niegdyś panowali Oni; wkrótce Oni zapanują tam, gdzie dziś panuje człowiek. Po lecie przychodzi zima, a po zimie lato. Oni czekają, cierpliwi i potężni, albowiem wróci czas Ich władztwa.

Doktor Armitage skojarzył przeczytany ustęp z tym, co słyszał o Dunwich i panoszących się tam zjawach, tudzież o samym Wilburze i mglistej, odrażającej aurze, jaka towarzyszyła jego osobie, począwszy od podejrzanym narodzin po niewykluźzone matkobójstwo – i uczył, jak narasta w nim fala trwogi wyraźna niczym zimny, lepki wiew grobowego powietrza. Ten zgarbiony, koźłopodobny olbrzym wyglądał jak pomiot z obcej planety czy innego wymiaru; jak coś, co jest po części tylko człowiecze, pozostaje bowiem w związkach z czarnymi czeluściami esencji i bytu, które na podobieństwo tytanicznych widziadeł rozciągają się poza najodleglejsze sfery materii i siły, przestrzeni i czasu. Wilbur podniósł właśnie głowę i przemówił swym dziwnym, wibrującym głosem, który sprawiał wrażenie, jakby nie wydobywał się z ludzkiego gardła.

– Panie Armitage – powiedział – tak se kombinuje, coby zabrać tę książkę do domu. Są tu, wie pan, różne takie rzeczy, co to musiałbym je posprawdzać w odpowiednich warunkach; byłby to śmiertelny grzech, gdyby jakieś tam zakazy mi w tym przeszkodziły. Co pan na to, żebym se ją zabrał? Słowo daję, że nikt się nie dowie. Nie muszę panu mówić, że będę o nią dbał, jak trza. Ten mój egzemplarz to nie jażem tak urządził... Urwał, widząc, że bibliotekarz nie ma zamiaru się zgodzić. Jego koźła twarz przybrała chytry wyraz. Z początku Armitage chciał mu powiedzieć, że może sobie przepisać pożądaną ustępy, nagle jednak pomyślał o możliwych konsekwencjach tego czynu i zreflektował się. Wręczając takiej istocie klucz do tak bluźnierczych zewnętrznych sfer, wziąłby na siebie zbyt wielką odpowiedzialność. Whateley widział, co się święci, i próbował zbagatelizować sprawę:

– Ha, no dobra! Jak pan se chce. Może na Harvardzie nie będą tacy drobiazgowi.

To powiedziawszy, wstał i bez słowa opuścił bibliotekę, schylając głowę w każdych drzwiach.

Armitage słyszał dzikie ujadanie wielkiego psa i obserwował przez okno, jak goryłowata sylwetka Whateleya sady wielkimi krokami między uczelnianymi budynkami. Przypomnił sobie zasłyszane opowieści oraz artykuły wyczytane niegdyś w niedzielnych wydaniach „Arkham Advertiser”;

przypomniał sobie, czego dowiedział się podczas swej jedynej wizyty w Dunwich od tamtejszych wieśniaków. Niewidzialne istoty nie z tej ziemi – a przynajmniej nie z trójwymiarowej ziemi – panoszyły się w dolinach Nowej Anglii, siejąc fetor i zgrozę, i legły się przebrzydłe na szczytach gór. O tym nie wątpił już od dawna. Wyczuwał, jak nadciąga zgroza, zdało mu się, że dostrzeżę jakiś straszny jej zwiastun, że piekielne moce wnet powrócą na swój czarny tron i zbudzi się prastary, uśpiony niegdyś koszmar. Wzdrygając się z obrzydzenia, schował *Necronomicon*, w czytelniku jednak wciąż unosił się nieokreślony, lecz bezbożny odór. „Po plugastwie ich poznaćie” – przypomniał sobie fragment księgi. Tak, była to ta sama woń, która zemdlila go przed trzema laty na farmie Whateleyów. Jeszcze raz przeszła mu przez myśl postać Wilbura, koźła i złowieszcza, i zaśmiał się kpiąco, przypomniawszy sobie wiejskie plotki na temat jego pochodzenia.

– Chów wsobny? – mruknął do siebie. – Wielki Boże, co za uproszczenia! Przeczytajcie im *Wielkiego Boga Pana* Arthura Machena, a powiedzą, że w Dunwich takie skandale mają na co dzień! Lecz cóż za istota, cóż za przeklęty bezkształtny wpływ, z naszych trzech wymiarów czy z innego świata, był ojcem Wilbura Whateleya? Urodził się w noc Matki Boskiej Gromniczej – dziewięć miesięcy po Nocy Walpurgii w 1912 roku, kiedy o dziwnych podziemnych łoskotach mówiono nawet w Arkham... Cóż kroczyło po górach tej kwietniowej nocy, tuż przed świętem Znalezienia Krzyża? Jakaż zgroza zadzierzgnęła wówczas z naszym światem półludzka więź ciała i krwi?

Następne tygodnie doktor Armitage poświęcił na zbieranie wszelkich możliwych informacji dotyczących Wilbura Whateleya i bezcielesnych zjaw w okolicach Dunwich. Nawiązał kontakt z doktorem Houghtonem z Aylesbury, który towarzyszył Staremu Whateleyowi ostatnich chwilach jego życia; zacytowane przezeń ostatnie słowa umierającego dały mu wiele do myślenia. Ponownie wybrał się do Dunwich, lecz nie dowiedział się niczego nowego; wszelako gdy wczytał się uważniej w *Necronomicon*, w ustępy, których tak gorliwie poszukiwał Wilbur, odniósł wrażenie, że dowiaduje się coraz więcej straszliwych rzeczy na temat natury, metod działania oraz pragnień owego przedziwnego zła w niejasny sposób zagrażającego całej planecie. Rozmawiał z kilkoma studentami z Bostonu zgłębiającymi archaiczną wiedzę, wszczął rozległą korespondencję, i ogarniało go coraz większe zdumienie, potem zaczął odczuwać coraz większy lęk, ten zaś przeszedł w najprawdziwszą, przejmującą duchową trwogę. Z nadejściem lata ogarnęło go niejasne poczucie, że coś wreszcie trzeba zrobić, powstrzymać okropności czyhające w górnym biegu rzeki Miskatonic oraz poczwarzną istotę znaną ludziom jako Wilbur Whateley.



Zgroza nawiedziła Dunwich między pierwsz sierpniovym Świętem Chleba a równonocą jesienną 1928 roku, doktor Armitage zaś był jednym ze świadków jej poczwarzanego prologu. Wiedział już, że Wilbur wybrał się w groteskową podróż do Cambridge, że rozpaczliwie usiłował wypożyczyć lub kupić egzemplarz *Necronomiconu* w tamtejszej Widener



Henry Armitage

Library. Usiłował na próżno, Armitage zdążył bowiem listownie zaalarmować wszystkie biblioteki posiadające ów straszliwy tom. W Cambridge Wilbur zachowywał się okropnie nerwowo: rwał się do książki, ale spieszo mu też było z powrotem do domu, jak gdyby się bał, co może się tam stać pod jego nieobecność.

Spodziewane poniekąd rozstrzygnięcie nastąpiło nad ranem 3 sierpnia. Doktora Armitage'a wyrwało wówczas ze snu dzięki, zażarte ujadanie psa strzegącego uczelnianych budynków. Pies szczekał wściekle, straszliwie, warczał jak opętany, coraz głośniej i głośniej, lecz z ohydnie znaczącymi przerwami. Nagle rozległ się wrzask z zupełnie innego gardła – wrzask, który obudził połowę mieszkańców Arkham i jeszcze długo nawiedzał ich w snach, wrzask, jakiego nie mogła wydać z siebie istota z tego świata.

Armitage ubrał się w pośpiechu i popędził na przelaj przez ulice i trawniki w stronę uczelni. Przed nim biegło już kilka innych osób, z biblioteki dochodziło wycie alarmu. W świetle księżycy ziała czerń otwartego okna. Cokolwiek się tam dostało, najwyraźniej było już w środku: zajadłe ujadanie psa, przechodzące z wolna w pomruki i jęki, ponad wszelką wątpliwość docierało z wnętrza budynku. Jakiś instynkt ostrzegł Armitage'a, że cokolwiek się tam dzieje, nie powinien oglądać tego nikt nieprzygotowany, toteż otworzywszy drzwi do przedsiionka, nakazał wszystkim, aby się cofnęli. Wśród zebranych spostrzegł profesora Warrena Rice'a i doktora Francisca Morgana, którym zdradził był co nieco ze swych

domysłów i złych przeczuć – poprosił ich przeto, by weszli z nim do środka. Wewnątrz panowała już cisza zakłócana jedynie burkliwym, ostrzegawczym skomleniem psa. Nagle jednak Armitage uczuł nieprzyjemny dreszcz: oto wśród pobliskich krzewów rozśpiewały się donośnym chórem lelki, w ohydny rytmie, jak gdyby zestrojonym z ostatnimi tchnieniami umierającego.

W budynku unosił się znany już doktorowi przerażający fetor. Trzej mężczyźni pobiegli korytarzem w stronę niewielkiej czytelnicy genealogicznej, z której dochodziło ciche skomlenie. Przez sekundę nikt nie śmiał zapalić światła; wreszcie Armitage zdobył się na odwagę i przekreślił włącznik. Gdy uczeni zobaczyli, co leży wśród porozsuwanych stołów i przewracanych krzeseł, jeden z nich – trudno orzec który – wrzasnął wniebogłosy. Profesor Rice twierdzi, że na chwilę zupełnie stracił świadomość, choć nie zachwiał się ani nie upadł.

Istota, która leżała skulona na boku w cuchnącej kałuży zielonkawożółtej posoki i smolistej mazi, mierzyła niemal dziewięć stóp wzrostu i wciąż żyła: targaly nią jeszcze spazmy i drgawki, pierś unosiła się w bezgłośnym, poczwarnym unisono z oszalałym trelem wyczekujących lelków. Pies do reszty obdarł ją z ubrań i częściowo ze skóry; szczątki butów i strzępy odzienia wały się po całym pomieszczeniu, na oknie leżał zaś – najwyraźniej upuszczony tam podczas wchodzenia do środka – pusty płócienny worek. Obok głównego biurka leżał rewolwer; jak się okazało, kurek opadł, iglica uderzyła w nabój, lecz proch nie wypalił – to wyjaśniało, dlaczego broń nie wystrzeliła. Wszelako wszystkie te przedmioty przyćmił widok samej istoty. Powiedzieć, że żadne ludzkie pióro nie

zdoła jej opisać, byłoby komunałem, na dodatek nie dość odpowiadającym prawdzie – można jednak stwierdzić, że nie wyobrazi jej sobie nikt, kto pojęcia wyglądu i kształtu rozumie ściśle podług zwykłych form życia istniejących na naszej planecie i w znanych nam trzech wymiarach. Istota była niewątpliwie po części ludzka: miała zupełnie człowiecze ręce i głowę, twarz zaś, koźła i z cofniętym podbródkiem, nosiła silne piętno rodzinne Whateleyów. Korpus i dolne części ciała stanowiły wszakże pokaz fantastycznego spotwornienia – widać było, że tylko w starannie zapiętym odzieniu stwór ten mógł dotąd bezkarnie i bezpiecznie chodzić po świecie.

Powyżej pasa istota była na poły czelkoksztalna – acz klatkę piersiową, na której pies wciąż czujnie trzymał łapy, pokrywała powłoka skórzasta i siateczkowata jak u krokodyla czy aligatora. Łaciaty, czarno-żółty grzbiet kojarzył się niejasno z niektórymi gatunkami węży. Najgorszy widok przedstawiała jednak część dolna: tu kończyły się wszelkie podobieństwa z człowiekiem, a zaczynała czysta fantazja. Skórę porastała szorstka czarna sierść, z brzucha zaś zwisało bezwładnie mrowie zielonkawoszarych macek zakończonych czerwonymi ssawkami. Układały się one w sposób przedziwny, podług jakichś kosmicznych symetrii, nieznanych geometrii naszego świata i Układu Słonecznego. Na biodrach, w głębokich okolach różowawych, urzęsionych orbit tkwiła para szczątkowych oczu; w miejscu ogona z kolei wyrastało coś na kształt czułka czy trąby żłobionej w purpurowe pierścienie i wedle wszelkich oznak będącej nierozwiniętą gębą czy gardłem. Tylne członki, choć pokryte czarną sierścią, z grubsza przypominały zadnie łapy prehistorycznych jaszczurów, a ich pręgowato żyłkowane zakończenia nie



wyglądały ani na kopyta, ani na szpony. Z każdym oddechem ogon i macki rytmicznie zmieniały barwę, jakby za sprawą jakiegoś krążenia odziedziczonego przez istotę po nieludzkich przodkach: macki pulsowały mocniejszą zielenią, w ogonie zaś chorobliwie szarobiałe odstępy między purpurowymi kręgami nabierały odcienia żółtawego. Nie widać było nawet śladu prawdziwej krwi – tylko smrodliwa zielonkawożółta posoka, która wyciekała wąską strużką z kałuży lepkiej mazi, osobliwie odbarwiając deski podłogi.

Obecność trzech mężczyzn sprawiła, że konająca istota nieco się ożywiła – nie podnosząc ani nie odwracając głowy, jęła z cicha bełkotać; doktor Armitage nie zapisał tych dźwięków, jest jednak przekonany, że nie było wśród nich nawet jednego słowa po angielsku. Pierwsze sylaby nie przypominały żadnej mowy znanej w naszym świecie, pod koniec wszelako dało się rozpoznać urywki zaczerpnięte najpewniej z *Necronomiconu* – owe potworne bluźnierstwa, których poszukiwanie istota przypłaciła życiem. Wedle świadectwa Armitage'a brzmiały one mniej więcej tak: „*Ngai, n'gha'ghaa, bugg-sboggog, y'bab; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth*”... Wreszcie zamarły, za oknem zaś wyczekujące bezbożnie lelki wyrzaskiwały swe rytmiczne crescenda.

Raptem oddech ustał. Pies uniósł łeb i zawył przeciągle, żałobnie; żółta, koźła twarz zabitej istoty zmieniła się, wielkie czarne oczy zasnuł posępny cień. Trel lelków ucił jak ucięty – a po chwili, w której słychać było pomruk zgromadzonego na zewnątrz tłumu, stado rozpierzchło się z panicznym trzepotem skrzydeł. Olbrzymie chmury pierzastych łowców wzbijały się w górę na tle księżycy i znikwały w mroku przeżalone widokiem swej niedosłej ofiary.

W tym samym momencie pies zerwał się z miejsca, szczerząc z przestrachem i nerwowym susem wyskoczył przez okno. W tłumie ktoś krzyknął. Doktor Armitage zawołał głośno, by nikt nie wchodził do środka, póki nie zjawi się policja lub koroner. Rad był, że okna znajdują się wysoko i nie da się przez nie zajrzeć; dodatkowo zaciągnął jeszcze ciemne zasłony. W tym momencie przybyło dwóch policjantów. Doktor Morgan, który wyszedł im na spotkanie do przedsionka biblioteki, zaklinał ich, by nie wchodzili do cuchnącej czytelnicy, póki nie przyjedzie koroner i nie zasłoni szczelnej istoty.

Tymczasem na podłodze działy się rzeczy zatrważające. Niepodobna opisać, w jaki sposób ani jak bardzo istota skurczyła się, a następnie rozpadła na oczach doktora Armitage'a i profesora Rice'a. Można jednak stwierdzić, że poza zewnętrznym wyglądem twarzy i rąk pierwiastek ludzki musiał być w Wilburze Whateleyu doprawdy znikomy. Kiedy koroner dotarł wreszcie na miejsce, na deskach podłogi zalegała już tylko biaława masa, poczwarna woń zdążyła zaś rozplnąć się niemal bez śladu. Whateley najwyraźniej nie posiadał w ogóle czaszki ani kości – przynajmniej w stałej, znanej nam postaci. Wdał się raczej w swego nieznanego ojca.

VII

Wszystko to było jednak tylko wstępem do właściwej zgrozy. Skonsternowani urzędnicy dopełnili formalności, chorobliwie szczegóły skwapliwie ukryto przed prasą i opinią publiczną, do Dunwich i Aylesbury wysłano zaś ludzi z zadaniem

zinwentaryzowania majątku i odnalezienia ewentualnych spadkobierców zmarłego Wilbura Whateleya. We wsi panowało wielkie wzburzenie: dudnienie wśród sklepionych wzgórz potężniało, a z wielkiej pustej skorupy, w jaką zmienił się zabarykadowany dom Whateleyów, dochodziły coraz przeraźliwszy fetor i falujące, chlupoczące dźwięki. Earl Sawyer, który pod nieobecność Wilbura doglądał jego konia i krów, nabawił się fatalnego rozstroju nerwów. Urzędnicy wymówili się od wejścia do cuchnącego, zabitego deskami domostwa, zwiedzili jedynie ostatnie miejsce zamieszkania Wilbura, czyli świeżo naprawione szopy, po czym odjechali z wyraźną ulgą. W sądzie w Aylesbury złożyli rozwlekły raport, spory zaś o spadek ponoć jeszcze po dziś dzień toczą się między nieprzebranymi potomkami Whateleyów – zdegenerowanymi i niezdegenerowanymi – zamieszkującymi dolinę górnego biegu rzeki Miskatonic.

Zdumiewającą zagadką okazał się przedmiot znaleziony w starej komodzie służącej Wilburowi za biurko: nieskończone wręcz obszerny rękopis oprawny w skórę i będący – jak można wnosić po odstępach w tekście oraz różnicach w atramencie i charakterze pisma – czymś w rodzaju dziennika. Znalazcy debatowali nad nim przez tydzień, aż wreszcie dołączyli go do zbioru dziwnych ksiąg Whateleyów i wysłali na Uniwersytet Miskatonic, aby zbadali go, a może nawet przetłumaczyli tamtejsi uczeni – wszelako najlepsi nawet językoznawcy rychło przekonali się, że odcyfrowanie dokumentu wcale nie będzie łatwe. Nie znaleziono natomiast na farmie ani śladu pradawnego złota, którym Wilbur i stary Whateley zwykli spłacać swoje należności.

Zgroza rozpętała się 9 września, w mroku nocy. Na wzgórzach dudniło wyraźnie przez cały wieczór, przez całą noc ujadały rozszalale psy. Ci, którzy 10 września wstali z samego rana, uczyli w powietrzu osobliwy fetor. Około siódmej Luther Brown, parobek na farmie George'a Coreya, położonej między wioską a Jarem Zimnych Zdrojów, przybiegł zdyszany i roztrzęsiony z Dziesięcioakrowego Łęgu, gdzie skoro świt zaprowadził krowy. Gdy wpadł do kuchni, niemal spazmował ze strachu – na podwórzu zaś porykiwało żałośnie jego stado, które wróciło za nim do domu i któremu udzieliła się jego trwoga. Z trudem łapiąc oddech, Luther usiłował wydukać, co spotkało go w górach.

– Tam, pani Corey, tam na drodze za jarem... coś tam było! Śmierdzi tam niemożliwie, a wszystkie krzaczory i drzewka przy drodze coś wzięło i zmiotło na bok, jakby ktoś przeciągnął po drodze całą chałupę. Ale to jeszcze nie jest najgorsze, pani Corey. Na drodze są ślady, wielkie i okrągłe jak beki, wbite w ziemię, jakby słoń tamprzelazł, ino jest ich za dużo jak na cztery nogi! Zanimżem tu przyleciał, to se jeden czy dwa oglądnałem, i widziało mi się, że każdy ma takie krechy rozchodzące się od jednego miejsca; jakby ktoś wziął palmowy liść, ino że te ślady są dwa czy trzy razy takie jak liść, i wcisnął go w głęboko w drogę. A cuchnie tam szkaradnie, zupełnie tak samo jak przy starej chałupie Czarownika Whateleya...

To powiedziawszy, od nowa rozdygotał się z przerażenia. Pani Corey nie mogła już wydobyć zeń jednego nawet słowa, zaczęła więc telefonować do sąsiadów; tym samym zasiała w wiosce panikę, która zwiastowała właściwe okropności.

Gdy do rozmowy włączyła się Sally Sawyer, gosposia u Setha Bishopa, najbliższego sąsiada Whateleyów, tym razem ona musiała słuchać, a opowiadała Sally; jej synek Chauncey w nocy źle spał, wstał więc skoro świt i wybrał się na wzgórze nieopodal farmy Whateleyów; gdy jednak ujrzał farmę i pastwisko, na którym przez noc pasły się krowy Bishopów, ze zgrozą przypędził z powrotem do domu.

„Tak, pani Corey – wspólna linia aż drżała od głosu Sally – Chauncey przyleciał do domu na jednej nodze, taki zestrachany, że aż słowa nie mógł wykrztusić! Gadał, że chałupa starego Whateleya wyleciała w powietrze, deski leżą dokoła, jakby ktoś ją rozpirzył od środka dynamitem; została tylko podłoga na parterze, ale cała usmarowana jakąś smołą czy czymś; szkaradnie ta smoła śmierdzi, a tam, gdzie rozwalilo ściany, ścieka na ziemię. A na podwórzu są jeszcze jakieś szkaradne znaki, wielkie okrągłe znaki, szersze niż świński łeb, i one też się lepią od tego czegoś, co jest w tej rozwalonej chałupie. Chauncey gadał, że prowadzą na łąki i że widać, którędy to lezie, bo trawa na tych łąkach jest stratowana, jakby ktoś tam przeciągnął stodołę, a wszystkie kamienne murki poburzone.

I gadał jeszcze, pani Corey, że poszedł szukać Sethowych krów, chociaż taki był zestrachany, że aż nim telepało. No i znalazł te krowy, na wyższym pastwisku koło Diabelskiego Chmielowiska, ino w szkaradnym stanie. Połowy wogle nie ma, a z tej reszty, co została, to ktoś prawie do imentu wysłał krew... a jakie te krowiny poharatane! Zupełnie jak u Whateleyów, od czasu jak Lavinia urodziła tego czarnego bachora. Seth poszedł je teraz oglądnąć – chociaż do chałupy Czarownika Whateleya to on za blisko nie podejdzie, co to, to nie! Chauncey dokładnie się nie przyglądał, w którą stronę jest zwalona trawa za pastwiskiem, ale gada, że chyba w stronę tej drogi, co idzie do wioski przez jar.

Ja pani mówię, pani Corey: coś tam się urodziło, a potem wzięło i wylazło, chociaż wcale wylazić nie powinno! I coś mi się wydaje, że to sprawka tego czarnego Wilbura Whateleya, co to już dostał za swoje. Ja tam zawsze mówiłam, że on był nie do końca człowiek. Myślę, że oni we dwa ze Starym Whateleyem musieli se coś tam w tej zagwożdżonej chałupie wyhodować, coś jeszcze mniej ludzkiego niż oni obydwaj. Koło Dunwich zawsze się szwendały jakieś niewidzialne licha – żywe licha – ani ludzkie, ani dobre dla normalnych ludzi.

Pod ziemią przez całą noc gadało i gadało, a nad ranem Chauncey słyszał lelki w Jarze Zimnych Zdrojów; tak się darły, że wogle nie mógł spać. Potem mu się zdawało, że coś się jakby tłucze koło chałupy Czarownika Whateleya: drewno trzeszczało, pękało, jakby ktoś otwierał jakąś wielką skrzynię czy pudło. Z tego wszystkiego to już oka nie zmrużył do bladego świtu i jak tylko wstało słońce, to wziął i wstał, i od razu poszedł do Whateleyów; no i zobaczył, co się tam dzieje. Mówię pani, pani Corey, co widział, to jego! Słowo daję, że to jakaś paskudna historia, chłopcy powinny zebrać się do kupy i coś z tym zrobić. Dzieje się coś szkaradnego, ja to wiem, i coś mi się zdaje, że moja godzina się zbliża... chociaż co to wszystko ma znaczyć, to Pan Bóg jeden wie.

Pani Corey, a ten wasz Luther to nie popatrzył czasem, w którą stronę idą te wielkie ślady? Nie? Ha, no bo jeśli były na drodze po tej stronie jaru i nie doszły jeszcze do pani

chałupy, to tak se kombinuje, że toto ciągle musi siedzieć w jarze. Ani chybi. Ja tam zawsze mówiłam, że Jar Zimnych Zdrojów to ani zdrowe, ani przyzwoite miejsce. Te lelki i świetliki to zawsze mi tak wyglądały, jakby to nie Pan Bóg je stworzył; a do tego ludzie gadają, że jak się stanie gdzie trzeba, między usypiskiem a Niedźwiedzią Pieczarą, to słyhać, jak coś śmiga w powietrzu i gada jakieś dziwne rzeczy”.

Do południa trzy czwarte mężczyzn i chłopców z Dunwich przeczesywało drogi i łąki między farmą Whateleyów a Jarem Zimnych Zdrojów; z przerażeniem oglądali potężne, poczwarne ślady, okaleczone bydło Bishopów, dziwne, cuchnące ruiny domu i zgniecione, splątane zarośla na polach i poboczach dróg. Cokolwiek wydostało się na świat, bez wątpienia zeszło w głąb wielkiego, posępnego wąwozu – wszystkie drzewa na skraju były pogięte i połamane, a w krzakach porastających przepaściste, pionowe niemal zbocze wyżłobiona była wielka aleja – jak gdyby coś ześliznęło się na dół, miażdżąc gęste chaszczce. Z doliny nie dochodził żaden dźwięk, tylko słaby, nieokreślony odór; przeto nie należy się dziwić, że mężczyźni woleli zostać nad krawędzią i deliberować, niż zejść na dół i zmierzyć się z cyklopową zgrozą w jej legowisku. Trzy psy, które zabrano na wyprawę, z początku się rozszczękały, lecz w pobliżu jaru obleciał je strach. Ktoś zatelefonował do redakcji „Aylesbury Transcript”, lecz dyżurny redaktor, nawykły do dziwacznych wieści z Dunwich, ograniczył się do wysmażenia na ten temat żartobliwej notatki; niedługo później puściła ją dalej w świat agencja Associated Press.

Wieczorem wszyscy się rozeszli i zabarykadowali na głucho domy i obory. Nie trzeba dodawać, że wszystkie krowy z otwartych pastwisk zagoniono na noc do gospodarstw. Około drugiej godziny w nocy całą rodzinę Elmera Frye’a, mieszkającą przy wschodnim skraju Jaru Zimnych Zdrojów, zbudziły przeraźliwy fetor i wściekle ujadanie psów; wszyscy słyszeli też gdzieś w pobliżu dziwny odgłos, jakby stłumiony świst czy chlupot. Pani Frye zasugerowała, by zatelefonować do sąsiadów, Elmer już niemal się zgodził, wszelako ich naradę przerwał znieczeka dźwięk rozłupywanego drewna, dochodzący najpewniej z obory. Chwilę później rozległ się odraźający ryk i tętent przerażonego bydła. Psy przypadły do nóg skamieniałej rodziny. Frye z przyzwyczajenia zapalił lampę, wiedział jednak, że wyjście w mrok podwórza oznaczałoby pewną śmierć. Kobiety i dzieci kwiliły z cicha – od krzyku powstrzymywał je tylko nikły szczałek obronnego instynktu, podpowiadający, że od milczenia zawisło ich życie. Wreszcie ryk bydła przeszedł w żalosne skomlenie, jeszcze później zaś zaczęło coś potężnie trzeszczeć, chrobotać, łomotać. Frye’owie ani drgnęli, siedzieli objęci w salonie, póki ostatnie echa nie zamarły w dalekich głębiach Jaru Zimnych Zdrojów. Wtedy to Selina Frye podbiegła chwiejnie do telefonu i wśród ponurych jęków dochodzących z zagrody, tudzież diabelskiego trełu spóźnionych lelków, rozpuściła po okolicy wieść, że zgroza weszła w fazę drugą.

Następnego dnia całą wioskę opanowała panika; strwożone, milczące grupki snuły się tylko po miejscach nawiedzonych przez diabelską istotę. Między jarem a farmą Frye’ów ciągnęły się dwie tytaniczne ścieżki zniszczenia, w splachetkach nagiej ziemi odcisnięte były potworne ślady, jedna zaś ściana obory zupełnie zapadła się do środka. Znalaziono i zidentyfikowa-

no jedynie jedną czwartą stada; z niektórych krów zostały tylko przedziwne strzępy. Wszystkie trzeba było dobić. Earl Sawyer podsunął myśl, żeby wezwać pomoc z Aylesbury czy Arkham, wszyscy jednak uznali, że na nic się to nie zda. Stary Zebulon Whateley, przedstawiciel na poły zdrowej, na poły zepsutej gałęzi Whateleyów, pozwolił sobie na obłądną, mroczną sugestię, jakoby należało odprawić na szczytach wzgórz jakieś obrzędy. W jego rodzinie tradycja była wciąż żywa – pamiętano w niej jeszcze o zaśpiewach intonowanych w wielkich kamiennych kręgach, i to niekiedy w związku z Wilburem i jego dziadkiem.

Gdy zapadła ciemność, wieśniacy byli zbyt sparaliżowani, by móc zorganizować prawdziwą obronę. Blisko spokrewnione rodziny gromadziły się pod jednym dachem i czuwały w ponurym milczeniu; większość jednak ograniczyła się do próżnych, nieskutecznych gestów: znów barykadowano drzwi i wrota, ładowano muszkiety, trzymano w pogotowiu widły. Tej nocy wszakże nic się nie wydarzyło, słychać było jedynie łaskoty na wzgórzach; wraz z nadejściem dnia w wielu wstąpiła więc nadzieja, że zgroza odeszła tak szybko, jak się pojawiła. Znalazło się nawet kilku śmiałków, którzy zachęcali do podjęcia wyprawy w głąb jaru, wszelako nie starczyło im odwagi, by własnym przykładem zachęcić do działania opierającą się większość.

Wieczorem znów zabarykadowano domy i zagrody, acz większość rodzin spędziła już noc osobno. Rankiem Frye'owie i Bishopowie donieśli, że ich psy były mocno podenerwowane, z oddali dobiegły ich też nieokreślony hałas i odór; ci, co wstali skoro świt, obwieścili zaś że zgrozą, że na drodze okalającej Strażnicze Wzgórze pojawiła się świeża seria potwornych śladów. Pobocza znów były zgniecione, jak gdyby tajemnicza zgroza przeczołgała się po nich całym ciężarem swego bluźnierczego cielska. Kształt śladów wskazywał, że wiodą one w dwóch kierunkach, jak gdyby ruchoma góra wydostała się z Jaru Zimnych Zdrojów i tą samą drogą wróciła. Szlak zmiądzzonych zarośli wiódł stromym zboczem od podnóża aż na wierzchołek i jakież było zdumienie tropicieli, gdy odkryli, że szedł on nieubłaganie naprzód nawet przez największą stromiznę. Czymkolwiek była owa zgroza, umiała wspiąć się na niemal pionową skarpcę z litej skały; gdy zaś ekspedycja dotarła na szczyt wzgórza bezpieczniejszą dookólną drogą, okazało się, że w miejscu tym trasa się kończy – czy raczej zawraca.

Właśnie tam, przy głazie przypominającym stół, Whateleyowie rozpalali swoje piekielne ognie i odśpiewywali piekielne rytuały w Noc Walpurgii i wigilię Wszystkich Świętych. Teraz było to centrum rozległego obszaru, po którym rozszalała się górską zgroza, powierzchnię zaś głazu, odrobinę

wklęsłą, pokrywała gruba, cuchnąca warstwa smolistej mazi, takiej samej jaką znaleziono na podłodze zniszczonego domu Whateleyów. Mężczyźni spojrzeli po sobie, mamrocząc pod nosem. Potem popatrzyli w dół. Zgroza najwyraźniej stoczyła się tą samą drogą, którą się tu wspięła. Próżno było spekulować: wszelki rozsądek, logika, racjonalne motywy działania były wywrócone na opak. Tylko stary Zebulon, nieobecny wśród tropicieli, mógł sprostać sytuacji lub przekonująco ją wyjaśnić.

Czwartkowa noc zaczęła się nie inaczej niż poprzednie, ale nie skończyła się już tak szczęśliwie. Wielu wieśniaków nie mogło zasnąć przez trele lelków w głębi jaru, około zaś trzeciej godziny nad ranem rozdzwoniły się telefony. Ci, którzy w porę podnieśli słuchawki, usłyszeli wrzask podszyty szaleńczym przerażeniem: „Bożeż ty mój, na pomoc!”... – po czym krzyk zamarł, niektórym zaś zdało się, że słyszą jeszcze odgłos miażdżenia. To było wszystko. Nikt

nie śmiał się poruszyć, aż do rana nie wiedzianno też, kto dzwonił. Wówczas ci, którzy słyszeli owo wołanie, jeśli zdzwaniać się ponownie, wzywali się po nazwisku, aż okazało się, że nie odpowiadają tylko Frye'owie. Prawda wyszła na jaw godzinę później, gdy skrzyknięta w pośpiechu grupa uzbrojonych mężczyzn dowlokła się do farmy Frye'ów u wylotu jaru – i była to prawda straszliwa, lecz mało kogo zaskoczyła. Było tam jeszcze więcej zgniecionej trawy i jeszcze więcej śladów, za to nie było już domu. Został zgruchotany jak skorupka jajka, wśród ruin zaś nie znaleziono ani żywej, ani martwej duszy; tylko fetor i smolistą maź. Elmer Frye i jego rodzina zniknęli z Dunwich.



VIII

Tymczasem za zamkniętymi drzwiami pewnego gabinetu w Arkham piekielna zgroza z Dunwich odkrywała swą cichszą, acz w wymiarze duchowym jeszcze bardziej wstrząsającą stronę. Osobliwy dziennik czy zapiski Wilbura Whateleya wprawiły w wielkie zmartwienie i zakłopotanie znawców zarówno starożytnych, jak współczesnych języków; już sam alfabet, jakkolwiek wykazywał pewne podobieństwo do mocno wycieniowanego pisma arabskiego stosowanego w Mezopotamii, okazał się kompletnie nieznanym. Koniec końców językoznawcy doszli do wniosku, że jest to alfabet sztuczny, pełniący funkcję szyfru – wszelako oparł się on wszelkim znanym w kryptografii metodom dekodowania, i to mimo że wzięto pod uwagę każdy możliwy język, jakim mógł władać autor. Żadnej wskazówki nie zawierały też prastare księgi zabrane z szopy Whateleya – jakkolwiek

pod innymi względami okazały się wielce interesujące, zarówno przed filozofami, jak przed ludźmi nauki otwierały bowiem obiecujące, choć straszliwe obszary badań. Jedna z nich, ciężki tom w żelaznych klamrach, wydrukowana była nieznanym pismem, lecz jeszcze innego rodzaju – najbardziej przypominającym sanskryt. Pieczęć nad zapiskami Wilbura powierzono samemu doktorowi Armitage'owi – ze względu na jego osobliwe zainteresowanie sprawą Whateleyów oraz rozległą wiedzę językoznawczą i biegłość w odczytywaniu mistycznych formuł starożytnej i średniowiecznej ery.

Armitage sądził, że alfabet, w jakim sporządzono zapiski, może być ezoterycznym szyfrem, wciąż używanym przez pewne zakazane kulty, które zachowały się z dawnych czasów i odziedziczyły wiele form i tradycji po czarownikach saraceńskiego świata. Kwestię pochodzenia tego alfabetu uznał wszakże za nieistotną – podobnie jak w przypadku nowoczesnych szyfrów, aby używać symboli, niekoniecznie trzeba znać ich korzenie. Wziąwszy pod uwagę, jak olbrzymi był tekst, Armitage doszedł do przekonania, że autor raczej nie trudziłby się używaniem innego języka niż ojczysty, z wyjątkiem pewnych określonych formuł i inkantacji. Przyjął przeto założenie, że większa część została spisana po angielsku, i zaatakował tajemniczy manuskrypt.

Armitage wiedział, że jego koledzy po fachu nie podolali zadaniu, musi więc być ono złożone i poszukiwanie rozwiązań najprostszych to zbędny trud. Wykorzystując zasoby własnej biblioteki, uzbroił się potężnie w wiedzę kryptograficzną – przez cały koniec sierpnia co noc zagłębiał się w tajniki takich dzieł jak *Poligraphia Tritbemiusa*, *De Furtivis Literarum Notis* Giambattisty Porty, *Traicté des Chiffres* de Vigenère'a, *Cryptomenysis Patefacta* Falconera, osiemnastowieczne traktaty Davysa i Thicknesse'a oraz prace autorytetów współczesnych: Blaira, von Martena czy *Kryptographik* Klübera. Studia nad szyframi przerywał jedynie po to, by przypuścić kolejne szturm na rękopis, i z czasem doszedł do przekonania, że ma do czynienia z jednym z owych subtelnych i pomysłowych kryptogramów, w których liczne, odrębne listy odpowiadających sobie liter zorganizowane są na wzór tabliczki mnożenia, przesłanie zaś, skonstruowane za pomocą arbitralnych kluczy, dostępne jest jedynie dla wtajemniczonych. W studiach nad manuskrytem bardziej pomocne okazały się dzieła dawniejsze, przeto Armitage doszedł do wniosku, że zastosowany w nim szyfr jest niezwykle stary – bez wątpienia musiała go zachować przez otchłan wieków długa dynastia mistycznych eksperymentatorów. Kilka razy zdawało mu się, że widzi światelko w tunelu, zawsze jednak utykał na jakiejś nieprzewidzianej przeszkodzie. Wreszcie, gdy wrzesień był już za pasem, rzecz zaczęła się rozjaśniać: pewne litery w pewnych częściach rękopisu udało mu się ustalić ponad wszelką wątpliwość, był już także pewien, że tekst rzeczywiście jest angielski.

Wieczorem 2 września doktor Armitage pokonał ostatnią barierę i po raz pierwszy odczytał w całości ustęp z kronik Wilbura Whateleya. Jak słusznie podejrzewano, rzeczywiście był to dziennik – styl zaś, w jakim spisała go dziwaczna istota, świadczył tyleż o jej orientacji w wiedzy tajemnej, co o ogólnej ciemności. Zdumiewający i niepokojący okazał się już jeden z pierwszych odcyfrowanych fragmentów. Napisało go, jak uprzytomnił sobie Armitage, dziecko, które miało podówczas trzy lata, a wyglądało na dwanaście lub trzynaście. Brzmiał następująco:

Dziś nauczyłem się Aklo na dzień Sabaoth, ale mi nie wyszło bo odpowiedź nie była z powietrza jeno ze wzgórz. To na piętrze przerasta mnie bardziej niż myślałem i nie za bardzo myśli po ziemskiemu. Jack, owczarek Elama Hutchinsa, chciał mnie ugryźć i go zastrzeliłem. Elam teraz mówi że mnie zabije. Ale chyba mnie nie zabije. Wczoraj w nocy powtarzałem z dziadkiem formułę Dho i chyba widziałem wewnętrzne miasto i oba bieguny magnetyczne. Jak już ziemia będzie oczyszczona to wybiorę się na te bieguny, chyba że sobie poradzę z formułą Dho-Hna. Ci z powietrza mi powiedzieli podczas Sabatu że zanim oczyszczę ziemię miną jeszcze całe lata, dziadek do tego czasu chyba umrze więc muszę się nauczyć pod jakimi kątami leżą wszystkie płaszczyzny i jeszcze wszystkich formuł między Yr i Nhhngr. 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 sygnę proszkiem Ibn Ghaziego to trochę udaje mi się to zobaczyć. Wygląda podobnie jak tamci w Noc Walpurgii na Wzgórzcu. Ta druga twarz może się trochę zatrzeć. Ciekawe jak będę wyglądał kiedy ziemia będzie już oczyszczona i nie będzie już ziemskich istot. Ten co go Aklo przywołało w Sabaoth powiedział że może będę przemieniony i podobny do tych z zewnątrz.

Nastał ranek, a doktor Armitage, złany zimnym potem, wciąż siedział pogrążony w gorączkowej pracy. Przez calutką noc siedział przy biurku w świetle elektrycznej lampki i drżącymi rękoma przewracał stronę za stroną, odszyfrowując rękopis najszybciej, jak mógł. Wieczorem zadzwonił zdenerwowany do żony i zapowiedział, że nie wróci na noc do domu, lecz gdy rano przyniosła mu śniadanie, ledwie mógł spojrzeć na jedzenie. Czytał dalej przez cały następny dzień, co pewien czas musiał też z rozpaczą przerywać pracę i od nowa stosować skomplikowany klucz. Obiad i kolację również przyniesiono mu do biblioteki, lecz przełknął ledwie parę kęsów. Następnej nocy zdrzemnął się w fotelu, lecz szybko obudziły go koszmary, niemal tak wstrętne jak odcyfrowywane przezeń prawdy zagrażające istnieniu ludzkości. Rankiem 4 września profesorowi Rice'owi i doktorowi Morganowi udało się z nim przez chwilę porozmawiać, wyszli zaś z gabinetu roztrzęsieni i bladzi jak ściana. Tej nocy Armitage położył się do łóżka,



ale spał niespokojnie. Nazajutrz, w środę, wrócił do rękopisu, zaczął też robić obszerne notatki, i z ustępów odczytywanych na bieżąco, i z tych, które już rozszyfrował. Następnego dnia przespał się odrobinę w fotelu, jednak zanim zdążył wstać dzień, znów śleczął nad rękopisem. Krótco przed południem odwiedził go jego lekarz doktor Hartwell i nakazał mu przerwać pracę. Armitage odmówił, dając do zrozumienia, że odczytanie pamiętnika jest dlań rzeczą najwyższej wagi, oraz przyrzekając, że w swoim czasie wszystko wyjaśni.

Tego wieczoru, tuż po zmroku, ukończył straszliwą lekturę. Był kompletnie wyczerpany z sił. Żona, która przyszła z kolacją, znalazła go niemal w stanie śpiączki; rzuciła okiem na notatki doktora, ów jednak był jeszcze na tyle przytomny, że przeraźliwym krzykiem ostrzegł ją, by ich nie czytała. Chwiejnie podniósł się z fotela, zebrał zapisane papiery, włożył do wielkiej koperty i schował do wewnętrznej kieszeni płaszcza. Do domu dotarł o własnych siłach, lecz był tak osłabiony, że niezwłocznie wezwano doktora Hartwella. Gdy kładziono go do łóżka, mamrotał nieprzerwanie: „Boże, cóż my teraz pocniemy?”

Armitage przespał całą noc, lecz następnego dnia był na pograniczu delirium. Lekarzowi nie udzielił żadnych wyjaśnień, za to w chwilach uspokojenia domagał się długiej narady z Rice'em i Morganem. Gdy wpadał w malinę, opowiadał rzeczy doprawdy zdumiewające: błagał, by zniszczono coś w zabitej deskami chałupie, wspominał, że jakaś straszliwa pradawna rasa istot z innego wymiaru zamierza wygubić całą ludzkość wraz z wszelkim ziemskim życiem, zwierzęcym i roślinnym. Krzyczał, że Ziemia jest w niebezpieczeństwie, ponieważ Starsze Istoty chcą ją spustoszyć, wyrwać z Układu Słonecznego i przeciągnąć z materialnego kosmosu w jakąś inną płaszczyznę czy fazę istnienia, od której odłączyła się przed wigintylionami eonów. Czasem wołał, by przynieść mu księgi, straszliwy *Necronomicon* i *Daemonolatryę* Remigiusa, chciał szukać w nich formuł, która zażegnają niebezpieczeństwo.

– Powstrzymać ich, powstrzymać! – krzyczał. – Whateleyowie chcieli ich wpuścić, a najgorsze dopiero przed nami! Powiedzcie Rice'owi i Morganowi, że musimy coś zrobić, działamy na oślep, ale wiem, jak sporządzić proszek... To nie jadło od 2 sierpnia, kiedy zjawił się tu Wilbur, i w takim tempie...

Mimo swych siedemdziesięciu trzech lat Armitage miał jednak mocny organizm i następną noc przespał dobrze, uspokoił nerwy i uniknął poważniejszych, cielesnych dolegliwości. W piątek obudził się późno i wstał przytomny, jakkolwiek dręczył go lęk i przytłaczało poczucie odpowiedzialności. W sobotę po południu poczuł się już na siłach, by pójść do biblioteki i wezwać Rice'a i Morgana na naradę; przez cały wieczór trzej mężczyźni zadręczali się najobłędniejszymi spekulacjami i najrozpaczliwszymi dysputami. Dziwne i straszne księgi wędrowały z bibliotecznych psódek i najtajniejszych skrytek do gabinetu; pęczniał stos przepisywanych gorączkowo diagramów i formuł. O sceptycyzmie nie było mowy: wszyscy trzej widzieli na własne oczy, jak rozpada się ścierwo Wilbura Whateleya, żaden z nich nie dopuszczał więc myśli, by jego dziennik mógł być zwykłym bredzeniem szaleńca.

Z początku nie było zgody, czy powiadomić o wszystkim policję stanu Massachusetts – ostatecznie przeważała opi-

nia negatywna. W grę wchodziły sprawy, w które nikt nie uwierzyłby na słowo – czego dowiodły aż nadto późniejsze dochodzenia. Narada trwała do późnej nocy; ostatecznie nie podjęto konkretnych decyzji, wszelako cały następny dzień Armitage spędził na zestawianiu wzorów i mieszanii odczynników znalezionych w uczelnianym laboratorium. Im więcej rozmyślał nad piekielnym dziennikiem, tym bardziej powątpiewał, czy jakikolwiek czynnik materialny może zwalczyć istotę osamotnioną przez Wilbura Whateleya – istotę, która zagrażała całemu światu i która, o czym doktor nie mógł wiedzieć, już kilka godzin później wyrwała się na wolność i została zapamiętana jako zgroza z Dunwich.

Poniedziałek Armitage spędził tak samo jak niedzielę, czekające go zadanie wymagało bowiem niezliczonych badań i doświadczeń. Im głębiej wczytywał się w potworny dziennik, tym więcej zmian musiał wprowadzić do swego planu, a i tak wiedział, że nie będzie mógł być pewien końcowego efektu. We wtorek wiedział już, co robić, i miał nadzieję, że w ciągu tygodnia uda mu się wybrać do Dunwich. Tymczasem w środę doktor dokonał wstrząsającego odkrycia. Oto w samym rogu szpalty „Arkham Advertiser” trafił na kpiarską notkę agencyjną Associated Press, donoszącą, że mieszkańcy Dunwich pod wpływem nielegalnej whiskey stworzyli potwora. Armitage osłupiał. Nie pozostawało nic innego, jak zadzwonić do Rice'a i Morgana – i znów debatowali do późnej nocy, dnia zaś następnego wszyscy trzej rzucili się w wir przygotowań. Armitage wiedział, że swym działaniem zbudzi straszliwe moce, wszelako zdawał sobie sprawę, że tylko w ten sposób można unieszkodliwić jeszcze złośliwsze moce, które inni zbudzili przed nim.



W piątek rano Armitage, Rice i Morgan wyruszyli samochodem do Dunwich; na miejscu byli około pierwszej po południu. Dzień był przyjemny, lecz nawet najjaśniejsze promienie słońca nie były w stanie rozproszyć cichej grozy; nad dziwnie sklepionymi wzgórzami i głębią ciemnych wąwozów zdawała się wisieć złowieszczą aura. Na niektórych wierzchołkach można było dostrzec na tle nieba posępne kręgi głazów. Z milczącej trwogi, jaka panowała pod sklepem Osborna, uczeni domyślili się, że stało się coś ohydneho – i wkrótce usłyszeli o zagładzie domu i rodziny Elmera Frye'a. Przez całe popołudnie jeździli po wiosce – wypytywali mieszkańców o dokładny przebieg zdarzeń, z narastającym uczuciem grozy obejrzeni także posępne ruiny domu Frye'ów zbrukane smolistą mazią, błuźniercze ślady na podwórzu, poranione bydło Setha Bishopa i rozrzucone po okolicy olbrzymie połacie zgniecionej roślinności. Trop wiodący na Strażnicze Wzgórze wydał się Armitage'owi rzeczą o porażającym wręcz znaczeniu; doktor długo stał na szczycie wzniesienia i wpatrywał się w złowieszczy kamienny ołtarz.

Ponieważ w odpowiedzi na pierwsze telefoniczne doniesienie o tragedii Frye'ów rankiem przybyli z Aylesbury funkcjonariusze policji stanowej, uczeni postanowili ich odnaleźć i w miarę możliwości porównać notatki. Zamiar ten łatwiej było jednak powziąć niż zrealizować, oddział policji zniknął bowiem bez śladu. Po pięciu ludziach został tylko

pusty samochód przy farmie Frye'ów. Miejscowi wydawali się zrazu nie mniej zakłopotani niż Armitage i jego towarzysze. Wreszcie stary Sam Hutchins przypomniał sobie o czymś i pobrał, po czym trącił łokciem Freda Farra i wskazał na ziejącą nieopodal wilgną głąb doliny.

– Boże mój – jęknął. – Przecież im gadał, coby nie schodzili do jaru. Nawet do głowy mi nie przyszło, że ktoś może tam poleżać: przecie widzieli te ślady, czuli ten smród, a do tego lelki wydzierają się tam w ciemności, choć to dopiero południe...

Zarówno miejscowi, jak goście uczyli zimny dreszcz; zdawało się, że każdy nieświadomie, instynktownie wytyczył słuch. Armitage dopiero teraz, ujrawszy jej potworne dzieło, przekonał się w pełni, z jaką zgrozą ma do czynienia, i aż zadrzał na myśl o odpowiedzialności, jaką – wedle swego mniemania – wziął na swoje barki. Noc zbliżała się wielkimi krokami, a właśnie nocą to górskie błuznierstwo wytaczało się na swój upiorny szlak. *Negotium perambulans in tenebris...** Stary bibliotekarz powtarzał sobie wyuczoną formułę, a w dłoni ścisnął karteczkę z drugim, pomocniczym zaklęciem, którego się wyuczyc nie zdążył. Sprawdzał latarkę elektryczną: działała. Rice sięgnął do walizy i wyjął rozpylacz w metalowym pojemniku, podobny do tych, jakimi spryskuje się owady; Morgan natomiast wyciągnął z pokrowca wielkokalibrową strzelbę, w której moc wierzył, mimo że koledzy przestrzegali go, że materialna broń na nic tu się nie przyda.

Znając odrażający dziennik, Armitage wiedział aż za dobrze, jakiego rodzaju istoty może się spodziewać; nie chcąc wszakże przyprowadzić mieszkańców Dunwich o jeszcze większą trwogę, nie udzielał im żadnych rad ani wskazówek. Miał nadzieję, że wraz z kolegami zdoła pokonać potworne stworzenie, nie objawiając go światu. Gdy zaczęło się ściemniać, wieśniacy zaczęli rozbierać się do domów i barykadować drzwi jak w poprzednie noce, aczkolwiek wszelkie dowody świadczyły niezbicie, że w starciu z istotą, która bez trudu zgina drzewa i miażdży domy, wszelkie zamki i rygle stworzone ludzką ręką są bezużyteczne. Usłyszawszy, że uczeni zamierzają zostać na straży przy ruinach domu Frye'ów, pokręcili tylko głowami i odeszli, nie mając wielkich nadziei, że jeszcze ich zobaczą.

Noc rozbrzmiewała dudnieniem z wnętrza wzgórz i przeraźliwym trelem lelków. Co pewien czas z Jaru Zimnych Zdrojów zawiewał wiatr, napełniając ciężkie nocne powietrze nieopisanym fetorem – dokładnie takim jak ów, który trzej uczeni poczuli w Arkham nad konającym stworzeniem przez piętnaście i pół roku swego życia uchodzącym za istotę ludzką. Wyczekiwane horrendum nie pojawiło się jednak. Cokolwiek gnieździło się w jarze, czekało stosownej chwili, Armitage oznajmił zaś kolegom, że atakować je w ciemności byłoby samobójstwem.

Wreszcie wstał błądy świt i nocne hałasy ucichły. Dzień był szary i ponury, od czasu do czasu siąpił deszcz; na północno-zachodnim niebie nad wzgórzami tężały coraz cięższe warstwy chmur. Uczeni nie byli pewni, co robić. Schroniwszy się przed gęstniejącą ulewą w jednym z niewielu ocalałych zabudowań Frye'ów, zastanawiali się, czy rozsądniej będzie czekać, czy może przejść do kontrataku i ruszyć w głąb jaru

*Zaraza, co idzie w mroku (łac.) (Ps 91,6, tłum. wg Biblii Tysiąclecia).

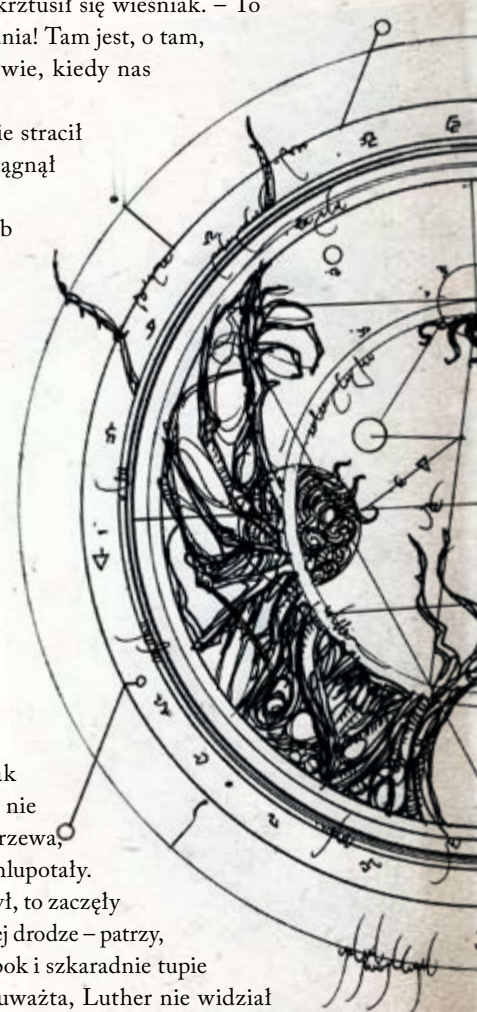
na poszukiwanie niewysłowionej poczwary. Deszcz przybierał na sile, gdzieś w oddali huknął grom. Niebo rozświetliła daleka błyskawica, chwilę później kolejny, zygakowaty piorun strzelił tuż obok, jakby w samą głąb przeklętego jaru. Niebo pociemniało. Trzej uczeni mieli nadzieję, że burza nie potrwa długo i niebo rychło się przejaśni.

Niewiele ponad godzinę później, gdy panował jeszcze makabryczny półmrok, na drodze dał się słyszeć nieopisany tumult. Po chwili ukazało się kilkunastu przerażonych ludzi: pędzili przed siebie i krzyczeli, niektórzy wręcz histerycznie skamleli. Ktoś z czoła grupy wydukał wreszcie, co się dzieje, i gdy z ogólnego zamętu zaczęła się wreszcie wyłaniać spójna relacja, uczeni wzdrygnęli się ze zgrozy.

– Bożeż ty mój, o Boże! – krztusił się wieśniak. – To znowu lezie, i tym razem za dnia! Tam jest, o tam, właśnie tu lezie, Bóg jeden wie, kiedy nas wszystkich dopadnie!

To powiedziawszy, zupełnie stracił dech, lecz jego opowieść pociągnął ktoś inny:

– Jakąś godzinę temu Zeb Whateley usłyszał telefon: dzwoni pani Corey, żona George'a, tego, co mieszka przy rozdrożu; dzwoni i gada, że Luther, jej parobek, spędzał właśnie krowy przed burzą, zara po tym, jak grzmotnęło, i nagle zobaczył, że przy wylocie jaru, tam na drugim końcu, wszystkie drzewa się zginają, i poczuł, że cuchnie tak samo szkaradnie jak wtedy w poniedziałek, kiedy znalazł te wielkie ślady. I jeszcze jej ten Luther powiedział, że jak te zarośla się zginały, to wcale nie szumiały normalnie, jak to drzewa, tylko jakoś tak świszcząły i chlupotały. I jeszcze że jak tak stał i patrzył, to zaczęły też się zginać drzewa przy samej drodze – patrzy, a tu nagle coś rozpycha je na bok i szkaradnie tupie i chlupie po błocie. Tylko zauważyła, Luther nie widział nic a nic, tylko jak się zginają drzewa i krzaki... A potem kawałek dalej, tam jak pod drogą przepływa Biskupi Potok, to mostek nad tym potokiem cały zaczął trzeszczeć i skrzypieć, i Luther gada, że słyszał wyraźnie, jak drewno zaczyna pękać w drzazgi. I ciągle nic a nic nie widział, tylko jak się zginają te drzewa i krzaki. A jak już ten świst się oddalił, het, tam jak się jedzie do Czarownika Whateleya i na Strażnicze Wzgórze, to Luther miał na tyle ikry, że podszedł tam, gdzie to słyszał, i popatrzył na ziemię. Błota było po kostki, niebo ciemne i deszcz rozmywał wszystko w try miga, ale widział, że u wylotu jaru, tam jak się ruszały te drzewa, to znów było trochę tych szkaradnych śladów wielkich jak beczka, takich samych jak tamte w poniedziałek.



W tym momencie wyrwał się znów pierwszy opowiadacz.
 – Ale to o to jeszcze nie było najgorsze; to dopiero początek. Zeb zaczął zwoływać wszystkich przez telefon, wszyscy słuchają, a tu nagle włącza się gospościa Seta Bishopa Sally, i jak nie zacznie wrzeszczeć: że właśnie widziała, jak się zginają drzewa przy drodze, i słyszała, jak coś miętko człapie i posapuje, jakby słoń laźł prosto w chałupę. Potem nagle mówi, że coś przeraźliwie zaśmierdziało, a jej chłopak Chauncey zaczął się wydierać, że właśnie tak śmierdziało w poniedziałek w ruinach Whateleyów. A psy tam u nich szczekały i skomlały szkaradnie... A potem Sally wrzasnęła przeraźliwie i gada, że zawałiła się szopa przy drodze, jakby ją zdmuchnęła burza, ino że wiatr wcale nie był aż taki silny.

Wszyscyśmy słuchali i co rusz ktoś ciężko wzdychał na linii.

I nagle Sally znów wrzasnęła, że coś rozwalilo płot od drogi, ino że wogle nie widać, kto to zrobił.

A potem wszyscy usłyszeli, że Chauncey też wrzeszczy, i stary Seth Bishop też, a Sally się darła, że coś ciężkiego rąbnęło w chałupę... ale nie żaden piorun ani nic, ino coś ciężkiego, i jeszcze raz rąbnęło we front, waliło tak i waliło, chociaż jak patrzyli przez okno, to nic nie widzieli. A potem... a potem... – Twarze zebranych stężały z trwogi; wstrząśnięty Armitage z trudem opanował się na tyle, by zachęcić mówiącego do kontynuowania relacji. – A potem... Sally wrzasnęła: „Olaboga, chałupa się zapada...” i wszyscyśmy usłyszeli, jak coś potwornie trzasło, a oni wszystkie tam się darli wniebogłosy... tak jak wtedy u Elmera Frye'a, ino jeszcze gorzej...

Mężczyzna urwał, znów ktoś inny podjął wątek.

– No i tyle... potem już nikt tam nawet nie pisnął, ucichło jak makiem zasiał. No i wszyscy, jak staliśmy, takżeśmy popędzili do samochodów, zebraliśmy tyle silnych chłopca, ile tylko się dało, i żeśmy się zjechali pod Coreyami, a potem przygnali tu do was, żebyście powiedzieli, co tera robić. Ino mnie się zdaje, że to jest kara boska... za wieleśmy nagrzeszyli i tera mamy... Armitage nie miał wątpliwości, że należy już podjąć zdecydowane działania, przemówił więc do trzęsących się z trwogi wieśniaków, starając się, by jego głos brzmiał jak najbardziej pewnie:

– Musimy to wytropić, chłopcy. Wierzę, że mamy szansę to unieszkodliwić. Dobrze wiecie, że Whateleyowie byli czarownikami; cóż, wywołali to czarami i czarami musimy to zniszczyć. Widziałem dziennik Wilbura Whateleya, czytałem trochę tych jego dziwnych starych ksiązek i myślę, że znam zaklęcie, którym można to zabić. Pewności, rzecz jasna, nie ma, ale zawsze można spróbować. To coś jest

niewidzialne, wiedziałem, że będzie, ale mamy tu rozpylacz z proszkiem, który sprawi, że przez chwilę będziemy mogli to zobaczyć. Wypróbujemy go później. Zaiste, potworna to istota, ale byłaby jeszcze potworniejsza, gdyby Wilbur żył i dalej ją karmił. Nie macie pojęcia, jakiego niebezpieczeństwa uniknął świat. Musimy pokonać tylko jedną sztukę, a to potrafi się rozmnażać. Niemniej może wyrządzić wiele szkód; tym bardziej więc nie wolno nam zwlekać. Musimy to wytropić – a zaczniemy od farmy, którą właśnie zniszczyło. Niech ktoś prowadzi. Nie znam zbyt dobrze okolicy, ale myślę, że da się tam dojść na skróty. Jak sądzicie?

Mężczyźni przez chwilę przestępowali z nogi na nogę, wreszcie Earl Sawyer ponuro wytknął palec na rzedniejący z wolna deszcz i powiedział miętko:

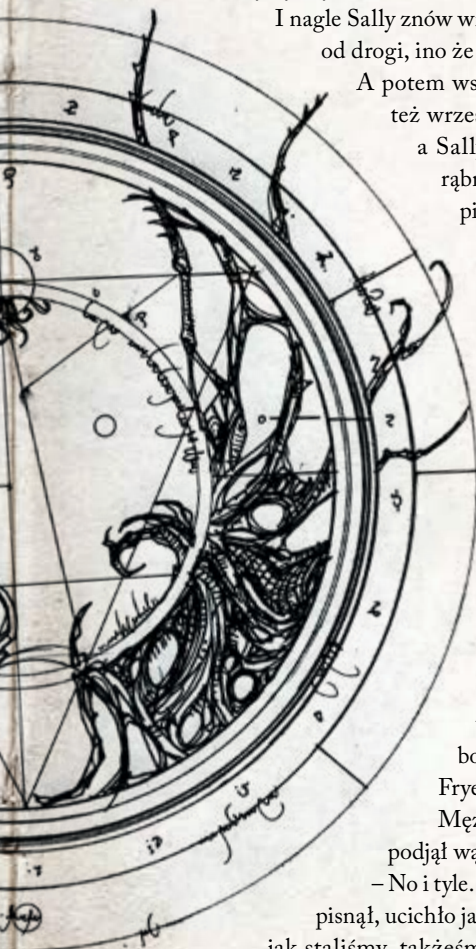
– Najszybciej chyba będzie, jak pójdzietna na skróty przez niższą łąkę, potem brodem przez potok, a dalej wdrapietna się na górę przez łąkę Carriera i dalej koło składu drewna. Wyjdzietna na górną drogę tuż koło Seta, ino ździebko z innej strony.

Armitage z Rice'em i Morganem ruszyli we wskazanym kierunku. Za nimi wolnym krokiem szli wieśniacy. Niebo się przejaśniało, wszystko wskazywało na to, że burza skończyła się na dobre. W pewnym momencie Armitage zmylił drogę, Joe Osborn ostrzegł go jednak w porę i poprowadził pochód dalej. Wszyscy nabierali odwagi i pewności siebie, wszelako gdy przy końcu skrótu musieli zanurzyć się w półmrok lesiste-go wzgórza i jak po drabinie wspiąć się na górę prostopadłym niemal zboczem, przez gęstwę przeogromnych, prastarych drzew, ich duch został wystawiony na poważną próbę.

Wreszcie cała grupa wydostała się na błotnistą drogę. Słońce właśnie wychodziło zza chmur. Farma Bishopów znajdowała się kawałek za zakrętem, lecz pochylone drzewa i odrażające ślady nie pozostawiały wątpliwości, co się tu wydarzyło. Tropiciele spędzili na farmie ledwie parę chwil. Obejście wyglądało tak samo jak gospodarstwo Frye'ów: zgruchotane szczątki obory i domu pokrywała smolista maź, unosił się okropny odór, nie było też najmniejszego śladu żywej ani martwej istoty. Nikt nie miał ochoty pozostawać wśród ruin zbyt długo, wszyscy odruchowo ruszyli dalej straszliwym tropem wiodącym w stronę zniszczonego domu Whateleyów i zwieńczonych ołtarzem stoków Strażniczego Wzgórza.

Gdy mijali szczątki siedziby Wilbura Whateleya, wszyscy aż zadrżeli – znów dało się poczuć, jak kruchy jest ich zapal. Tropienie czegoś, co jest wielkie jak dom, niewidzialne, a przy tym wyrodne i niekzemne jak demon, bynajmniej nie było zartem. U stóp Strażniczego Wzgórza ślady skręcały z drogi w bok, na szlaku zaś zgniecionej trawy, wskazującym, którądy potwór uprzednio wdrapywał się na szczyt, widać było świeżo połamane i pochylone zarośla.

Armitage wyjął kieszonkową lunetę o znacznej mocy i przez chwilę lustrował strome zielone zbocze, a następnie przekazał instrument Morganowi. Morgan, który miał bystrzejszy wzrok, patrzył przez chwilę, po czym krzyknął przeraźliwie i podał lunetę Earlowi Sawyerowi, wskazując palcem jakiś punkt na zbo-czu. Sawyer, jak większość ludzi nieprzywykłych do obcowania z przyrządami optycznymi, gmerał przez chwilę przy lunecie, wreszcie z pomocą Armitage'a zdołał ustawić ostrość – i krzyknął także, lecz już mniej powściągliwie niż Morgan:



– Boże wszechmogący, ruszają się krzaki i trawa! Toż to lezie na górę... wlecze się... pełźnie na szczyt, właśnie tera, jak tu stoję, Bóg wie po co!

Jego krzyk zasiał ziarno paniki w sercach tropicieli. Ścigać tę niedocieczoną istotę – to było jedno; znaleźć ją – to zupełnie inna sprawa. Może i czary zadziałają – lecz jeśli nie? Wszyscy zasypali Armitage'a pytaniami, chcieli dowiedzieć się, co wie o niewidzialnym stworzeniu, wszelako żadna z jego odpowiedzi nie wydawała się zadowalająca. Każdy chyba czuł, że znalazł się o krok od takich faz Natury i bytu, które obłożone są najcięższym zakazem i obce doświadczeniu rozumnej ludzkości.



W końcu trzej przybysze z Arkham – sędziwy, siwobrody doktor Armitage, krępy, szpakowaty profesor Rice oraz młody, szczupły doktor Morgan – ruszyli samotnie pod górę. Cierpliwie poinstruowali przerażonych wieśniaków, jak używać lunety, jak ustawiać ostrość, i zostawili ich na drodze; w trakcie wspinaczki byli przeto bacznie obserwowani przez tego, kto akurat miał w rękach instrument. Podejście było strome, Armitage raz po raz potrzebował pomocy. Wysoko ponad wspinającą się trójką pas zgniecionej trawy drżał, zdradzając, którądy ze ślimaczą powolnością stąpa piekielny stwór. Wkrótce widać było jak na dłoni, że tropiciele skracają dystans.

Nagle trzej mężczyźni znacznie zbczyli z kursu. Curtis Whateley – z niezdegenerowanej gałęzi rodu – dzierżący właśnie lunetę, powiedział, że uczeni najwyraźniej starają się dostać na niższy grzbiet wzgórza, piętrzący się nad właściwym szlakiem oraz miejscem, w którym właśnie zginały się zarośla. Nie mylił się – wkrótce trzech mężczyzn ukazało się na niższym wzniesieniu, krótką chwilę po tym, jak przetoczyło się po nim niewidzialne bluźnierstwo.

Po Curtisie lunetę przejął Wesley Corey – i wykrzyknął, że Armitage i Rice przygotowują rozpylacz i na pewno zaraz coś się wydarzy. Grupka poruszyła się niespokojnie – wszyscy pamiętali, że dzięki zastosowaniu rozpylacza niedostrzegalna zgroza na chwilę miała stać się widoczna. Dwaj lub trzej mężczyźni zamknęli oczy, Curtis Whateley wyrwał natomiast lunetę Wesleyowi i wyteżył wzrok. Rice, który znajdował się akurat powyżej istoty, miał doskonałą okazję, by ze znakomitą skutkiem rozpylić mocarny proszek.

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 wópł słyszalny jęk:

– O, Boże, Boże... wielki Boże... to... to...

Rozpętało się istne pandemonium pytań; jedynie Henry Wheeler był na tyle przytomny, że podniósł upuszczoną lunetę i wytarł ją z błota. Curtis nie był w stanie składnie mówić, z trudem nawet odpowiadał na poszczególne pytania:

– Większe jak stodoła... wije się całe jak kłęb powrozów... z kształtu wygląda trochę jak wielkie kurze jajo, do tego

cała kopa nóg wielkich jak świńskie łby, i jak idzie, to te nożyska się chowają do połowy... całe ciekłe jak jakaś galareta, a zrobione tak, jakby wziąć osobne powrozy i ciasno zwinąć, i te powrozy się tak skręcają... wszędzie pełno wylupiastych ślepiów... po bokach z dziesięć czy dwadzieścia ryjów czy trąb, wielkich jak rury od pieca, i toto podrzuca nimi, i otwiera je, i zamyka... całe szare, w jakichś takich niebieskich czy purpurowych pierścieniach... i... Boże przenajświętszy... to pół twarzy na czubku!...

Ta ostatnia wzmianka – cokolwiek miała znaczyć – okazała się już ponad siły Curtisa: biedak zupełnie się załamał i nie wydobył już z siebie ani słowa. Fred Farr i Will Hutchins znieśli go na bok i położyli w wilgotnej trawie. Henry Wheeler drżącymi rękoma przyłożył lunetę do oka i spojrzał w stronę góry. Dostrzegł jedynie trzy małe sylwetki, biegnące na wierzchołek z całą chyżością, na jaką pozwalała stromizna zbocza; tylko tyle – nic więcej. Raptem z głębi doliny, a nawet z zarośli na stokach Strażniczego Wzgórza dał się słyszeć niespotykany o tej porze roku dźwięk. Był to trel niezliczonych lelków – zaś w piskliwym ich chórze zdawała się pobrzmiwać napięta, złośliwie wyczekująca nuta.

Teraz z kolei luneta powędrowała do Earla Sawyera, który oznajmił, że trzy sylwetki stoją na najwyższym grzbiecie wzgórza, niemal na równi z kamiennym ołtarzem, lecz w znacznej odeń odległości. Jedna z postaci w równych odstępach czasu wznosiła jakby ręce nad głowę; i w chwili gdy Sawyer o tym wspominał, wszystkim wydało się, że słyszą daleki, melodyjny głos, jak gdyby gestom postaci na szczycie towarzyszył głośny zaśpiew. Pantomima niesamowitej sylwetki musiała stanowić spektakl nieskończenie wręcz groteskowy, wszelako żaden z obserwatorów nie był w nastroju do estetycznej kontemplacji.

– Chyba wypowiada zaklęcie – szepnęła Wheeler i wyrwał Earlowi lunetę. Lelki śpiewały jak szalone, a rytm ich trelu, wyjątkowo dziwny, był zupełnie niezgodny z rytmem odbywającego się na wzgórzu rytuału.

Raptem, choć na niebie nie było nawet śladu chmur, jakby przygasł nieco blask słońca. Osobliwe to zjawisko nie uszło uwagi obserwatorów. Pod wzgórzami z wolna wzbierały głuche odgłosy, przedziwnie zgodne z jednoczesnym dudnieniem dochodzącym wprost z nieba. W dali błysnął piorun, na próżno jednak zdumieni wieśniacy wypatrywali na niebie oznak burzy. Rytmiczne inkantacje mężczyzn z Arkham słyszeli już wszyscy. Wheeler widział też przez lunetę, jak wespół wznoszą ramiona. W jakimś dalekim gospodarstwie szaleńczo ujadły psy.

Światło zmieniało się coraz bardziej; cała grupka jak zauroczona wpatrywała się w widnokrąg. Niebo pociemniało, barwa jego przesunęła się z błękitu w purpurę, i tym purpurowym mrokiem napierało na dudniące wzgórze. Ponownie błysnął piorun, nieco jaśniej niż poprzednio, i wszystkim się zdawało, że kamienny ołtarz na dalekim szczycie otoczyła jakby mgielka. W tej chwili nikt wszakże nie patrzył przez lunetę. Lelki wciąż śpiewały pulsującym chórem, cała zaś atmosfera była tak naładowana nieuchwytną groźbą, że mężczyźni z Dunwich skupili się i w obronnym geście objęli mocno ramionami.

I gdy tak trwali bez ruchu, nagle, bez żadnego ostrzeżenia rozległy się dźwięki, których już nigdy nie zapomną: głębokie, schryple, zgrzytliwe; odgłosy, które na pewno nie dobywały

się z ludzkiego narządu mowy – człowiecze gardło nie jest zdolne do takiej akustycznej perwersji. Rzecz by raczej można, że dochodziły z najgłębszych czeluści – wszelako źródłem ich był bez wątpienia kamienny ołtarz na szczycie wzniesienia. Błędem wręcz jest nazywać je od głosami – upiornie basowy, poddźwiękowy niemal tembr trącał raczej w najcieńsze membrany świadomości i trwogi, subtelniejsze niż ucho; a przecież inaczej nazwać ich nie sposób, jakkolwiek bowiem niewyraźne, na poły artykułowane, miały postać słów. Były donośne – nie cichsze niż dudnienia z wnętrza gór i odpowiadające im echem gromy – a przecież nie wydawał ich żaden widzialny byt. A ponieważ wyobraźnia podpowiada najrozmaitsze przypuszczenia na temat świata bytów niewidzialnych, ciasno zbita grupka mężczyzn u podnóża góry skupiła się jeszcze bardziej, i zasłoniła oczy, jakby oczekując ciosu.

– *Ygnaiib... ygnaiib... thflthkb'ngba... Yog-Sothoth...* – brzmiał ohydny nieziemski ryk. – *Y'bthnk... h'ebye – n'grkd'l'lb...*

W tym momencie krzycząca istota nieco przycichła, jak gdyby toczyła jakąś przeraźliwą psychiczną walkę. Henry Wheeler wyteżył wzrok przez lunetę, widział jednak tylko trzy groteskowe ludzkie sylwetki na szczycie wzgórza: wymachiwały rękoma w przedziwnych, wściekłych gestach, zaś ich inkantacje zbliżały się do punktu szczytowego. Z jakich czarnych Acheronów, z jakich praźródła lęku lub czucia, z jakich niezgłębionych czeluści pozakosmicznej świadomości lub uspionego od prawieków dziedzictwa dobywały się te na wpół artykułowane zgłoski, ryczące na podobieństwo gromu? Wnet rozgrzmiały się na nowo, potężniej i spójniej niż wprzód, a wzbięła w nich czysty, skrajny, ostateczny szal.

– *Eh-ya-ya-ya-yahaab – e'yayayayaaaa... ngb'aaaa... ngb'aaaa... h'yuh... h'yuh... POMÓŻ! POMÓŻ!... OO-OO-OO-OJCZE! OJCZE! YOG-SOTHOTH!...*

Lecz to już było wszystko. Pobladli mężczyźni na drodze wciąż mieli w uszach te bezdyskusyjnie angielskie zgłoski, które niby grom spadały na nich wprost z obłądnej pustki przy strasznym kamiennym ołtarzu, lecz nie usłyszeli ich później już nigdy. Wzdrygnęli się natomiast, słysząc dźwięk kolejny: huk tak straszliwy, że zdawał się rozdzierać wzgórze, ogłuszający, apokaliptyczny łomot, którego źródła – czy pochodził z nieba, czy też z głębi ziemi – określić było niepodobna. Z purpurowego zenitu w kamienny ołtarz strzelił samotny piorun, mocarną falą runęły ze wzgórza niewidoczna siła i nieopisany odór. Drzewa, trawa, krzaki – wszystko legło pokotem, strwożeni zaś mężczyźni u stóp wzniesienia, osłabli, niemal zaczadzeni zabójczym fetorem, zachwiali się na nogach. W dali wyły psy, trawa i liście z zielonych stały się chorobliwie żółtoszare, a las i pola zasłały ciała padłych lelków.

Odór rozwiął się szybko, lecz roślinność nie odżyła już nigdy. Po dziś dzień wszystko, co rośnie wokół straszliwego wzgórza, ma w sobie coś niepokojąco bezbożnego. Curtis Whateley dopiero odzyskiwał świadomość, gdy ze wzgórza schodzili mężczyźni z Arkham – skąpani w rozbłysłych na nowo, nieskalanych już promieniach słońca. Szli wolno, w uroczystym milczeniu, wydawali się wstrząśnięci wspomnieniami i spostrzeżeniami straszliwszymi jeszcze niż te, które miejscowych wieśniaków zmieniły w kłębek przerażenia. Zasypani bezlikiem pytań potrząsnęli tylko głowami i potwierdzili jedyny fakt niezbity.

– To coś przepadło na zawsze – powiedział Armitage. – Rozpadło się na pierwiastki, z których zostało stworzone, i nikt już nie przywróci go do życia. W normalnym świecie było skandalem. Tylko w najmniejszym swym ułamku składało się ze znanej nam materii. Było podobne do swego ojca... i większa jego część doń powróciła: do jakiegoś mglistego królestwa czy wymiaru poza granicami naszego materialnego wszechświata, jakiejś mglistej otchłani, z której mogło je przywołać na te wzgórza tylko bluźnierstwo człowieka i jego przekłete obrzędy.

W chwili ciszy, jaka zapadła po tych słowach, Curtis Whateley z jękiem objął się za głowę – powoli i w bólach odzyskiwał przytomność. Biedak najwyraźniej wrócił pamięcią do chwili, gdy ją postradał, i zgroza, która pozbawiła go zmysłów, wybuchła w nim na nowo.

– O Boże ty mój, ta połówka twarzy – ta połówka twarzy na czubku... te czerwone oczy, te potargane albinoskie włosy, i cofnięty podbródek, wypisz wymaluj jak u Whateleyów... To była ośmiornica, stonoga, jakiś taki pająk, ale na czubku miało toto nie do końca ludzką twarz, i ta twarz wyglądała jak Czarownik Whateley, ino że była wielka jak chałupa... Znów opadł z sił, cała grupa wieśniaków zaś wlepiła weń wzrok w zdumieniu graniczącym z przerażeniem. Tylko milczący dotąd stary Zebulon Whateley, który w zakątkach swej pamięci przechowywał wiele pradawnych spraw, wymamrotał:


– A piętnaście lat temu nazad stary Whateley gadał... samżem słyszał... że kiedyś usłyszymy, jak dzieciak Lavinii woła ojca po imieniu na szczycie Strażniczego Wzgórza...

Wszedł mu jednak w słowo Joe Osborn, zadając uczone kolejne pytania:

– Ale co to wogóle było... i jak młodemu Czarownikowi Whateleyowi udało się to przywołać z powietrza?

Armitage starannie dobierał słowa.

– Było to... no cóż, powiedzmy, że było to coś w rodzaju siły, dla której nie ma miejsca w naszej części wszechświata; siły, która działa, rośnie i kształtuje się podług innych praw niż te obowiązujące w naszej Naturze. Trzeba wyjątkowych niegodziwców i wyjątkowo niegodziwych sekt, żeby wzywać takie istoty do naszego świata. Jakaś jej cząstka żyła w Wilburze Whateleyu – na tyle duża, że rozwinął się przedwcześnie i wyrodził w diabelskiego potwora, i odszedł w sposób tak straszliwy. Zamierzam spalić jego przekłety dziennik, a wy najlepiej wysadźcie dynamitem ten kamienny ołtarz i wyburzcie wszystkie te kamienne kręgi na wzgórzach. To one pozwoliły Whateleyom sprowadzić tu swoje ukochane istoty; istoty, które z ich pomocą miały unicestwić ludzką rasę i zaciągnąć opustoszałą Ziemię do niedocieczonych miejsc, w niedocieczonych celach... A co do stworzenia, które właśnie odesłaliśmy z powrotem: Whateleyowie chowali je, bo przeznaczyli mu jakąś straszliwą rolę w swoich przyszłych planach. Szybko rosło w siłę z tych samych powodów, dla których szybko rósł w siłę Wilbur – przewyższyło go jednak, ponieważ więcej miało w sobie pierwiastka zewnętrznego. Nie musicie pytać, jak Wilbur przywołał je z powietrza. On go nie przywołał. To był jego brat bliźniak, tyle że bardziej podobny do ojca.



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 mnie bardziej niż widok, który miałem teraz przed oczyma.

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



TWORZENIE BADACZY

O ROZDZIALE

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 osiągnąć, stawić czoła mrozącym 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 53-54 zawierającą praktyczne podsumowanie rozpiskę, do której można się szybko odwołać.

TWORZENIE BADACZA

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.

Zanim rzucisz kostkami

Za cechy i umiejętności każdego Badacza odpowiada wasza wyobraźnia. Zanim zaczniesz rzucać kostkami, porozmawiaj ze Strażnikiem Tajemnic i zapytaj o wskazówki, które pozwolą ci stworzyć postać odpowiednią do rozgrywanego scenariusza. Strażnik może ustalić ścisłe reguły dotyczące tego, z jakich zawodów możesz wybierać, albo może pozostawić ci zupełną dowolność.

Kluczowe elementy, które powinienś uwzględnić:

- Data lub okres historyczny, w którym rozgrywany jest scenariusz.
- Lokacja lub kraj, gdzie osadzona jest gra.
- Początkowe założenia scenariusza lub sytuacja, od której się zaczyna.
- Czy Strażnik Tajemnic zaleca któreś z zawodów?
- Sugestie dotyczące tego, w jaki sposób powiązani są ze sobą Badacze.

Strażnik Tajemnic może powiedzieć ci bardzo dużo lub prawie nic na temat scenariusza. Słuchaj uważnie i zadawaj pytania. Kiedy już masz pomysł na Badacza, opowiedz o nim Strażnikowi, aby go zaakceptował.

O ile Strażnik nie zarządzi inaczej, dobrze jest porozmawiać z innymi graczami i wymienić się pomysłami. Ta rozmowa może pobudzić waszą wyobraźnię i pomóc stworzyć powiązania pomiędzy Badaczami, co pomoże przygotować odpowiedni zbiór postaci graczy.

Im bardziej twój Badacz będzie powiązany z początkowymi założeniami przyjętymi przez Strażnika, tym lepiej. Twoim obowiązkiem jest osadzić Badacza jak najgłębiej w założeniach scenariusza lub kampanii Strażnika. Jeśli Strażnik oznajmia, że Badacze zostaną zatrudnieni, aby poprowadzić śledztwo, pomyśl o postaci, która potrzebuje pieniędzy. Natomiast jeśli Strażnik mówi, że gra rozpoczy-

na się śledztwem w sprawie morderstwa, możesz zapytać, czy ofiara mogłaby być bratem lub bliskim przyjacielem twojej postaci. Jeśli scenariusz zakłada, że Badacze będą częścią grupy naukowców biorących udział w konferencji, twoja postać może wygłaszać tam referat. Kiedy Badacze będą mieli większe znaczenie dla historii, a ich punkty zaczepienia w niej będą silniejsze, gra z pewnością na tym zyska.

Strażnik Tajemnic zapewni ciekawą fabułę, ale nie wie, co przykuje waszą uwagę jako graczy i wzbudzi najsilniejsze emocje. Prawdopodobnie wszelkie stworzone przez was związki Badaczy z fabułą będą niosły większy ładunek emocjonalny niż cokolwiek, co podsunie wam Strażnik.

Jeśli Strażnik Tajemnic nie może podać ci zbyt wielu informacji o założeniach sesji, nadal możesz stworzyć pewne interesujące aspekty Badacza, nie wiedząc, jak wkomponują się w grę. Strażnik może wykorzystać niektóre z nich i wpleść je w fabułę.

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.

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.

Badacze mogą mieć najróżniejsze pochodzenie i zajmować rozmaite pozycje w społeczeństwie



ROZSZERZENIE HISTORII BADACZA

Strażnik przedstawił wam początkowe założenia gry. Macie tworzyć grupę badawczą z uniwersytetu Miskatonic podróżującą w dzikie ostępy w poszukiwaniu zaginionego kolegi. Amelia pyta, czy jej Badacz może pracować na tym samym wydziale co zaginiona osoba. Strażnik się zgadza. Amelia postanawia pójść jeszcze dalej: „Zaginiony kolega i ja rywalizowaliśmy ze sobą, oboje chcieliśmy opublikować artykuł na ten sam temat”. Amelia próbuje dowiedzieć się czegoś więcej. Strażnik informuje ją, że niewiele jej wiadomo na temat prawdziwego celu wyprawy kolegi – może gdyby udało się jej dowiedzieć więcej, mogłaby przypisać sobie jego osiągnięcia. Teraz Badacz Amelii ma silną motywację, a Strażnik nowy element, który może wprowadzić w fabułę.

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 trzema 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, tężyźnię 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 straci 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 sprostą 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.

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. 43). Inteligencja odpowiada także za testy Inteligencji i Pomysłowości.

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 odróżnić osobę grającą Harveymem i faktyczną postać Harveya, czyli Badacza w grze, Badacz to mężczyzna, a osoba grająca jest kobietą.

Na stronie 41 znajdziesz dokładny opis tworzenia postaci Harveya.



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.

CZY NISKE WARTOŚCI CECH SPRAWIA, 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.

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. Moc określa także liczbę punktów Magii (PM), które – w przeciwieństwie do Mocy – mogą być wykorzystywane i regenerowane podczas gry. Punkty Magii są równe 1/5 wartości Mocy.

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 wysokiej 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. 43), które Badacz otrzymuje na początku, a także reprezentuje wstępną wartość procentową umiejętności Język Ojczysty (patrz str. 95). Wykształcenie jest także wykorzystywane przy testach Wiedzy.

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

ZAPISYWANIE LICZB NA KARCIE BADACZA

Kiedy wpisujesz wartości cech na Karcie Badacza, pomocne może okazać się wpisanie wyników samych rzutów (liczb, które wypadły na kostkach) w rubryce przeznaczonej na $\frac{1}{5}$ wartości cech, a następnie pomnożenie ich przez pięć i wpisanie wyników w rubrykach cech. Na koniec pełne wartości cech należy podzielić na pół i wpisać wyniki w rubrykach przeznaczonych na $\frac{1}{2}$ wartości cech, zaokrąglając w dół do najbliższej liczby całkowitej, jeśli to konieczne. Może wydawać się to działaniem nieco na opak, ale w praktyce zauważysz, że ma to sens i przyspiesza wypełnianie karty. Możesz też użyć **Tabeli $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości** ze strony 53.

Szczyście: Aby otrzymać wartość cechy Szczyście, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5.

Tworząc Badacza, rzuć 3K6 i pomnóż wynik przez 5, aby otrzymać wartość Szczyścia. Strażnik Tajemnic często korzysta z testu Szczyścia, kiedy w grę wchodzi okoliczność niezależna od Badacza oraz kiedy określa, co przyniósł kapryśny los.

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).

Modyfikatory wieku:

- **15–19 lat:** odejmij 5 punktów spośród wartości S i BC. Odejmij 5 punktów od wartości WYK. Rzuć dwa razy, aby wygenerować wartość Szczyścia 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).

$\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości cech

Kiedy wartości procentowe wszystkich cech zostały już ustalone, następnym krokiem jest zapisanie ich $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości na karcie Badacza obok całkowitych wartości procentowych (każda cecha ma trzy rubryki: dużą na pełną wartość i dwie mniejsze na $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości).

- Podziel wartość procentową przez dwa, zaokrąglając wynik w dół, i zapisz w rubryce przeznaczonej na $\frac{1}{2}$ jej wartości.
- Podziel wartość procentową przez pięć, zaokrąglając wynik w dół, i zapisz w rubryce przeznaczonej na $\frac{1}{5}$ jej wartości.

Kiedy w tekście pojawia się określenie „wartości cechy”, oznacza ono pełną wartość (największą liczbę). W przypadku, gdy będzie wymagana $\frac{1}{2}$ lub $\frac{1}{5}$ wartości cechy, będzie to jasno powiedziane. Zazwyczaj pojawią się wtedy nazwy Trudny ($\frac{1}{2}$ wartości) lub Ekstremalny ($\frac{1}{5}$ wartości) test.

$\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ 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 paśmieci. **Tabela $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości** znajduje się na stronie 53.

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

CECHY POCHODNE

Modyfikator Obrażeń i Krzepa (S + BC)

Wszyscy Badacze 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.

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, jakich kiedykolwiek spotkałeś.
- 99: Światowa klasa (ciężarowiec olimpijski). Maksymalna wartość dla człowieka.
- 140: Ponadludzka siła (goryl lub koń).

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).

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).

Uwaga: Wartość BC niektórych ludzi może przekraczać 99.

Zręczność

- 0: Niezdolny do poruszania się bez pomocy.
- 15: Powolny, niezdarly 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).

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, jakich 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.

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.

Uwaga: U ludzi wartość MOC może przekraczać 100, ale jest to wybitne uzdolnienie.

Wykształcenie

- 0: Nowo narodzone dziecko.
- 15: Niewydukowany 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.

PRZYKŁAD TWORZENIA BADACZA

Zaczynamy od rzutów na cechy Harveya. Wykonamy kilka rzutów i sprawdzimy wyniki. Graczka bierze czystą kartę Badacza i ołówkę, 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 wątpliwy 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 (świeoty 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 rozpisac $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ ich wartości. WYK Harveya (84) podzielone przez 2 daje $\frac{1}{2}$ wartości równą 42. Podzielone przez 5 daje $\frac{1}{5}$ 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.

Obecna wartość umiejętności Język Ojczysty (Angielski) wynosi już 84% (WYK), więc graczka tworząca Harveya decyduje się nie dodawać kolejnych punktów do tej umiejętności. Postanawia jednak, że Harvey będzie znał łacinę. Bazowa wartość tej umiejętności to 01%, graczka dodaje do niej 65 ze swoich 336 punktów, co daje 66%. Teraz Harvey całkiem dobrze zna język, który tropiciele mitów często spotykają na swej drodze. Nadal pozostało 271 punktów na umiejętności zawodowe. Graczka dodaje 60 do Perswazji,

podnosząc ją tym samym do 70%. Aby Harvey mógł lepiej oceniać wypytywanych ludzi, jego graczka dodaje 55 do Psychologii, co daje 65%. Jako dziennikarz śledczy, Harvey jest dobrze przygotowany do zadawania pytań i uzyskiwania szczerych odpowiedzi. Pozostało 156 punktów na umiejętności zawodowe. Każdy reporter musi zbierać dowody, więc graczka inwestuje 20 punktów w Sztukę/Rzemiosło (wybierając Fotografę), co daje w sumie 25%. W końcu w latach 20. zobaczyć to uwierzyć. Pozostało 136 punktów. Zawód dziennikarza zapewnia zakres Majętności pomiędzy 9 a 30; graczka pyta, czy może zainwestować w nią więcej punktów, aby Harvey pochodził z majątnej rodziny. Strażnik przystaje na jej prośbę.

Dziennikarze mają możliwość wybrania dwóch umiejętności jako osobistych specjalności: graczka wybiera Archeologię i dodaje do niej 38 punktów, co sumuje się do 39%, oraz Prawo, które rozwija o 57 punktów, co daje 62%. W ten sposób graczka Harveya rozdysponowała wszystkie punkty przeznaczone na umiejętności zawodowe dziennikarza. Harvey ma całkiem dobre umiejętności komunikacyjne, bardzo przydatne dla reportera, a także umiejętność związaną z mitami: Archeologię.

INT Harveya wynosi 85, więc ma 170 punktów ($85 \times 2 = 170$) do rozdysponowania na zainteresowania. Te punkty graczka może wydać wedle uznania. 49 z nich postanawia zainwestować w Pilotowanie Samolotu („bo brzmi to ekscytująco”), co daje 50%, a ponieważ uważa, że Harvey spędza dużo czasu, badając tajemnicze wydarzenia i fakty, dodaje 35 punktów do Korzystania z Bibliotek, podnosząc wartość tej umiejętności do 55%. Pozostało 86 punktów na zainteresowania. Graczka postanawia podzielić je pomiędzy bardziej ogólne, ale przydatne umiejętności: dodaje 20 do Nastuchiwania, otrzymując 45%, 25 do Okultyzmu, otrzymując 30% (ta niska wartość pokazuje, że chociaż Harvey dysponuje już jakąś wiedzą okultystyczną, nadal musi się wiele nauczyć). Ostatnie 41 punktów przeznacza na Archeologię, ulubiony przedmiot zainteresowań, podnosząc jej wartość do 80%. Ponieważ pióro Harveya jest silniejsze niż miecz, graczka postanawia nie podnosić jego umiejętności Walki Wręcz czy Broni Palnej powyżej bazowej wartości.

Gdy wszystkie punkty zostały rozdysponowane, graczka zapisuje $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości każdej umiejętności na karcie Badacza.

Graczka przeznaczyła 41 punktów z umiejętności zawodowych na Majętność, co oznacza, że Harvey jest przeciętnie majątny. Może mieszkać w hotelach średniej klasy, jeść na mieście (choć raczej ekonomicznie), a czasem skorzystać z taksówki.

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. W rzucie losującym Ideologię/Przekonania wypada 4, więc Harvey wierzy w przeznaczenie. To całkiem dobrze pasuje do Harveya – zapewne jest przesądny. Następnie w tabeli Ważnych Osób wypada 2: dziadek lub babcia. Jednak graczka Harveya bardziej podoba się pomysł wuj, więc wybiera tę opcję. Dlaczego jednak jest on tak ważny dla Harveya? W odpowiedzi na to pytanie wypada 9 – Harvey chce udowodnić, że jest od niego lepszy. Następnie w tabeli Znaczących Miejsc mamy 4, która oznacza „miejsce cichej kontemplacji”. Harvey jest skrupulatny, więc może lubi przesiadywać w swojej pracowni, gdy rozmyśla nad zapiskami. Kolejny wynik rzutu to 1, więc mamy przedmiot związany z jego umiejętnością o najwyższej wartości. Harvey ma 80% w Archeologii, więc Strażnik proponuje, aby wuj Harveya był zapalonym archeologiem i przekazał swoją pasję i wiedzę Badaczowi, gdy ten był dzieckiem. To tworzy dodatkowo powiązanie z wujem Harveya. Pomysł zaskakuje i graczka stwierdza,

że wuj miał obsesję na punkcie archeologii, ale obecnie jest wrakiem człowieka. Co prawda zostało to przypisane starczej demencji, ale być może jest inna przyczyna. Być może pośród starodawnych artefaktów, które zbierał, kryje się coś, co sprowadziło go na ścieżkę szaleństwa? Te znaleziska archeologiczne znajdują się teraz w pracowni Harveya, który wierzy, że jest bardziej zdeterminowany i ma silniejszy umysł niż jego krewny, więc uda mu się odnieść sukces tam, gdzie wuj zawiodł. Wynikiem ostatniego rzutu jest 7, co wskazuje na charakterystyczną

cechę Harveya: barwidamek. To idealnie do niego pasuje, w końcu jest bardzo przystojnym gościem.

To wszystko, czego potrzeba, aby Harvey mógł rozpocząć grę. Do tego notes, pióro i szczęśliwa jednocentówka. Jeśli gracza chciałaby wpisać na listę początkowego ekwipunku samochód, musiałaby odjąć odpowiednią kwotę z dobytku Badacza, ponieważ samochód nie jest wymieniony jako część wyposażenia przeciętnie mającego Badacza w latach 20. XX wieku. Harvey jest gotów, aby zacząć swoje przygody!

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, a także pozwala na pokazanie skali wielkości postaci.

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”.

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 jest równa lub większa 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

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 ich odgrywanie 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 (Dowolne), Wycena, jedna umiejętność interpersonalna (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie) oraz jedna umiejętność wybrana przez gracza, która odzwierciedla jakąś wyjątkową lub charakterystyczną cechę powiązaną z przeszłością Badacza. Niektóre zawody nie oferują wyboru umiejętności, przy innych można wybrać nawet dwie lub więcej.

Rozdział 4: Zawody opisuje szeroki wybór dostępnych Badaczom zawodów. Większość z nich może zostać zaada-

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

ptowana do prawie każdego okresu historycznego, w którym toczy się gra. Jednak niektóre z zawodów, jak Haker, istnieją tylko w konkretnych okresach, np. współcześnie. Wybieraj tylko te umiejętności, które są odpowiednie dla okresu historycznego, w którym grasz. Jeśli nie masz pewności, porozmawiaj ze swoim Strażnikiem.

Kiedy wybierzesz odpowiedni zawód dla swojego Badacza, zapisz go na karcie Badacza i wynotuj umiejętności zawodowe.

Opisy umiejętności znajdują się w **Rozdziale 5: Umiejętności**.

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 $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości dla każdej umiejętności, co umożliwi ci szybkie korzystanie z nich podczas gry. **Tabela $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości** znajduje się na stronie 53. Zanim zapiszesz $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ 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 $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości dla każdej umiejętności, co umożliwi ci szybkie korzystanie z nich podczas gry. **Tabela $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości** znajduje się na stronie 53.

WYBÓR ZAWODU

Wybierając zawód, rozważ kilka zagadnień. 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 technij 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 wybieriecie – mógł o tym wspomnieć, kiedy opowiadał o założeniach scenariusza.

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. Jeśli gra ma trwać dłużej (kampania), Badacze będą potrzebowali powodu, aby trzymać się razem (patrz **Rozdział 6: Stowarzyszenia Badaczy**, aby znaleźć więcej pomysłów).

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, od którego będzie zależeć twoja przyjemność z gry.

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 5: Umiejętności**).

Majątność

Początkowa Majętność (MAJ) Badacza jest określana podczas tworzenia postaci na podstawie wybranego zawodu (patrz

STANDARDY ŻYCIA

Majątność 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.

Majątność 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.

Majątność 10–49: Przeciętnie majątny

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.

Majątność 50–89: Zamożny

Ten poziom majątności pozwala na luksus i komfort.

Miejsce zamieszkania: okazała 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.

Majątność 90+: Bogaty

Ten poziom majątności 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** (patrz strona 50).

Majątność 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.

Rozdział 4: Zawody). W grze Majątność determinuje ilość pieniędzy, którymi dysponuje Badacz, oraz wskazuje ogólny standard życia, na jaki może on sobie pozwolić, a tym samym w pewien sposób definiuje status społeczny postaci (patrz **Majątność** w **Rozdziale 5: Umiejętności**, str. 88).

Skala Majątności 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 Przystępca może zostać użyty dla biednego, samotnego kieszonkowca (Majątność 9) albo zamożnego szefa gangu (Majątność 90). Nie ma ograniczeń liczby punktów, jaką możesz zainwestować w Majątność w zakresie wyznaczonym dla danego zawodu.

Istnieje sześć standardów życia: ubogi, biedny, przeciętnie majątny, 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. Aby uzyskać więcej informacji o różnych standardach życia w oparciu o Majątność, przejrzyj zestawienie **Standardy życia**.

KROK 4: STWÓRZ HISTORIĘ BADACZA

Nikogo z uczestników straszego 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 zwięzłych, ale 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.

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.

Tworząc wpisy w historii Badacza, bądź konkretny, emocjonalny i zdecydowany

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.

- Nadaj miano. Nazwij osobę lub miejsce, zidentyfikuj przedmiot lub ideę.
- Dodaj uczucie. Zaczni od pozytywnego lub negatywnego, a później buduj na tej podstawie.
- Niech to będzie intensywne doznanie, użyj „kochać” zamiast „lubić”, „pogardzać” zamiast „nie lubić”.
- Bądź zdecydowany, użyj „muszę” zamiast „wolałbym”.
- Postaraj się sformułować wpis tak, aby był osobisty i znaczący.

Pomyśl o wydarzeniach historycznych i zastanów się, czy twój Badacz brał w nich udział. Może był jedną z osób, które ocalały z tonącego Titanica, albo służył w policji w Nowym Jorku 11 września 2001 roku, a może podczas wojny burskiej stanął do walki w pierwszych szeregach? Wplecenie historycznego wydarzenia może znacząco wpłynąć na wygląd i poglądy twojej postaci, co pomoże ci stworzyć odpowiednio bogatą historię Badacza.

Opis wydarzeń historycznych znajduje się w **Rozdziale 1: Odniesienia**, a rozpiszę chronologiczną znajdziesz także w **Rozdziale 8: Szalone lata 20. XX wieku..**



JAK STWORZYĆ HISTORIĘ BADACZA?

Większość pomysłów i zdolności czyniących Badacza postacią ciekawą i atrakcyjną do grania to wynik wyboru, a nie twoich rzutów. Spójrz na cechy i umiejętności swojego Badacza. W czym jest dobry, a z czym sobie nie radzi? Dlaczego? Czy wysoka umiejętność strzelania oznacza, że twój Badacz wychowywał się na wsi i regularnie polował z ojcem i braćmi, a może kupił rewolwer dopiero, gdy przeprowadził się do wielkiego miasta? Osoba o wysokich umiejętnościach w zakresie mechaniki może być wyszkolona w tej dziedzinie, bo to jej praca, ale może także być w wolnym czasie entuzjastycznym wynalazcą-amatorem.

Spróbuj przedstawić powód, dla którego twój Badacz jest ekspertem w jakiejś dziedzinie – czy wynika to z jego pracy, zainteresowań, wychowania? Zapisz swoje pomysły na kartce.

Pomyśl o wykształceniu Badacza. Jaki poziom edukacji sugeruje jego WYK? Jest absolwentem szkoły średniej czy uniwersytetu? A może zdobył swoje umiejętności w „szkole życia”? Czy Badacz był na studiach członkiem jakichś klubów lub stowarzyszeń? Jeśli jego WYK jest niskie lub przeciętne, być może twój Badacz nie ukończył szkoły z jakiegoś ważnego powodu?

A co z zawodem twojego Badacza? Jak to się stało, że para się tą profesją? Czy zawsze się tym zajmował? Może w pewnym momencie postanowił zmienić ścieżkę kariery (mogą na to wskazywać wysokie wartości umiejętności niezwiązanych z obecnym zawodem).

Nie jest konieczne tworzenie rozległego drzewa genealogicznego ze szczegółową historią wszystkich członków rodziny. Zanotuj tylko ważne osoby i ich relacje z twoim Badaczem. Nigdy nie wiesz, co się wydarzy – być może twój Badacz zginie lub zostanie ciężko ranny podczas konfrontacji z mitami Cthulhu, a jego brat lub siostra przejmie w przyszłości pałeczkę.

Nie pisz za dużo. Kilka zdań lub punktów w zupełności wystarczy. Zbyt rozległa historia Badacza może ograniczać twoją kreatywność w grze, gdyż będzie od ciebie wymagać ciągłego zerkania na kartę Badacza w celu sprawdzenia zgodności ze stworzonym opisem. Możesz dowiedzieć się więcej o historii Badacza podczas gry, dzięki sugestiom Strażnika albo dzięki pomysłom, które wynikną z rozgrywki. Dopisz te koncepcje do swoich notatek. W trakcie gry twój Badacz powinien nabierać wyrazu, więc zostaw mu trochę miejsca na rozwój.

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 miłe 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.

Przykład: *Możesz stworzyć 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. To, czy jego aparycja pasuje do osobowości, to zupełnie inna kwestia. Postać może wydawać się wyniosła, a tak naprawdę być otwarta i sympatyczna.

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

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

TWORZENIE HISTORII BADACZA

Na początek pomyśl: „żona”. Następnie daj jej imię: „moja żona Annabel”. Teraz dodaj emocję: „moja ukochana żona Annabel”. Na koniec bądź zdecydowany: „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” albo „moja biedna żona Annabel, gdybyśmy tylko mogli mieć dzieci”.

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. Wisnu, 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 wykorze-nione. 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 homoseksuali-stów, 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.

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

Rzuc 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 spotkałeś swoją pierwszą miłość (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

Rzuc 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 baseballowa, wędka).
9. Broń (np. służbowy rewolwer, twoja stara strzelba do polowań, nóż ukryty w cholewce buta).
10. Domowe zwierzątko (np. pies, kot, żółw).

Przymioty

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

1. Szczędry (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.

Strażnik Tajemnic może dowolnie ingerować we wszystko w historii Badacza z wyjątkiem kluczowej więzi. Nie może ona zostać zniszczona, uśmiercona ani odebrana przez Strażnika bez wcześniejszego testu, który mógłby ją ocalić.

Ten immunitet jest 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).

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.

Wybranie imienia dla Badacza nie zawsze jest proste, dlatego w poszukiwaniu inspiracji możesz zajrzeć do tabeli **Imiona i nazwiska z epoki** (str. 49). Imiona i nazwiska, które się tam znajdują, były popularne w Ameryce we wczesnych latach 20. XX wieku.

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.



Przykład: *Graczka Harveya wybiera jako kluczową więź „Archeologiczne artefakty wuja Theodore’a”. Harvey budzi się pewnej nocy i odkrywa, że jego dom płonie. Pragnie ocalić artefakty. Strażnik Tajemnic musi pozwolić na test, który określi, czy mu się to uda. Harvey musi odnaleźć drogę wśród dymu i płomieni, więc Strażnik prosi o trudny test KON, który wskaże, czy udało mu się bezpiecznie wynieść kufier z artefaktami.*

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

Aby określić ilość gotówki i dobytek swojego Badacza, zajrzyj do **Tabeli II: Gotówka i dobytek** (str. 50). 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.

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 byłyby 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.

AMERYKAŃSKIE IMIONA I NAZWISKA Z EPOKI

Wybierz lub dwukrotnie rzuć 1K100. Pierwszy raz na imię (męskie lub żeńskie), drugi raz na nazwisko.

Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
1 Aaron	Adele	Abraham	35 Gustaf	Estelle	Franklin	69 Nelson	Matilda	Razner
2 Abraham	Agatha	Adler	36 Hampton	Ethel	Freeman	70 Newton	Melinda	Rifenberg
3 Addison	Agnes	Ankins	37 Harmon	Eudora	Frisbe	71 Noble	Melissa	Riley
4 Amos	Albertina	Avery	38 Henderson	Eugenie	Gore	72 Oliver	Mercedes	Ripley
5 Anderson	Almeda	Barnham	39 Herman	Eunice	Greenwald	73 Orson	Mildred	Rossini
6 Archibald	Amelia	Bentz	40 Hilliard	Florence	Hahn	74 Oswald	Millicent	Schiltgan
7 August	Anastasia	Bessler	41 Howard	Frieda	Hammermeister	75 Pablo	Muriel	Schmidt
8 Barnabas	Annabelle	Blakely	42 Hudson	Genevieve	Heminger	76 Percival	Myrtle	Schroeder
9 Barney	Asenath	Blecker	43 Irvin	Gertrude	Hogue	77 Porter	Naomi	Schwartz
10 Baxter	Augusta	Bouche	44 Issac	Gladys	Hollister	78 Quincy	Nora	Shane
11 Blair	Barbara	Bretz	45 Jackson	Gretchen	Kasper	79 Randall	Octavia	Shattuck
12 Caleb	Bernadette	Brock	46 Jacob	Hannah	Kisro	80 Reginald	Ophelia	Shea
13 Cecil	Bernice	Buchman	47 Jeremiah	Henrietta	Kleeman	81 Richmond	Pansy	Slaughter
14 Chester	Beryl	Butts	48 Jonah	Hoshea	Lake	82 Rodney	Patience	Smith
15 Clifford	Beulah	Caffey	49 Josiah	Ingrid	Levard	83 Roscoe	Pearle	Speltzer
16 Clinton	Camilla	Click	50 Kirk	Irene	Lockhart	84 Rowland	Phoebe	Stimac
17 Cornelius	Carmen	Cordova	51 Larkin	Iris	Luckstrim	85 Rupert	Phyllis	Strenburg
18 Curtis	Caroline	Crabtree	52 Leland	Ivy	Lynch	86 Sampson	Rosemary	Strong
19 Dayton	Cecilia	Crankovitch	53 Leopold	Jeanette	Madison	87 Sanford	Ruby	Swanson
20 Delbert	Celeste	Cuthbert	54 Lloyd	Jezebel	Mantei	88 Sebastian	Sadie	Tillinghast
21 Douglas	Charity	Cutting	55 Luther	Josephine	Marsh	89 Shelby	Selina	Traver
22 Dudley	Christina	Dorman	56 Manford	Joyce	McBurney	90 Sidney	Selma	Urton
23 Ernest	Clarissa	Eakley	57 Marcellus	Juanita	McCarney	91 Solomon	Sibyl	Vallier
24 Eldridge	Claudia	Eddie	58 Martin	Keziah	Moses	92 Squire	Sylvia	Wagner
25 Elijah	Constance	Elsner	59 Mason	Laverne	Nickels	93 Sterling	Tabitha	Walsted
26 Emanuel	Cordelia	Fandrick	60 Maurice	Leonora	O'Neil	94 Sidney	Ursula	Wang
27 Emmet	Cynthia	Farwell	61 Maynard	Letitia	Olson	95 Thaddeus	Veronica	Warner
28 Enoch	Daisy	Feigel	62 Melvin	Loretta	Ozanich	96 Walter	Violet	Webber
29 Ephraim	Dolores	Felten	63 Miles	Lucretia	Patterson	97 Wilbur	Virginia	Welch
30 Everett	Doris	Fenske	64 Milton	Mabel	Patzer	98 Wilfred	Wanda	Winters
31 Ezekiel	Edith	Fillman	65 Morgan	Madeleine	Peppin	99 Zadok	Wilhelmina	Yarbrough
32 Forest	Edna	Finley	66 Mortimer	Margery	Porter	100 Zebedee	Winifred	Yeske
33 Gilbert	Eloise	Firske	67 Moses	Marguerite	Posch			
34 Granville	Elsie	Flanagan	68 Napoleon	Marjorie	Raslo			

Nawet jeśli twój Badacz nie ma broni, nadal może jej używać. Może twoja postać brała udział w wojnie albo za-znajomiła 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. 250-257) i w **Tabelach Broni** (patrz str. 258-263).

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: Zaczynj od nowa

Korzystasz z domyślnej metody. Jeśli nie odpowiadają ci wyniki rzutów, odrzuć je i zaczynj 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.

1. Rozdysponuj wartości 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 i 80 pomiędzy cechy Badacza wedle własnego uznania.
2. Zastosuj **modyfikatory wieku** i **WYK** (patrz str. 39).
3. Oblicz **Modyfikator Obrażeń** i **Krzepę** (patrz str. 42).

TABELA II: GOTÓWKA I DOBYTEK

LATA 20. XX WIEKU			
Majątność	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 majątny (MAJ 10–49)	MAJ×2 (20–98 \$)	MAJ×50 (500–2450 \$)	10 \$
Zamożny (MAJ 50–89)	MAJ×5 (250–445 \$)	MAJ×500 (25 000–44 500 \$)	50 \$
Bogaty (MAJ 90–98)	MAJ×20 (1800–1960 \$)	MAJ×2000 (180 000–196 000 \$)	250 \$
Krezus (MAJ 99+)	50 000 \$	Powyżej 5 mln \$	5000 \$
CZASY WSPÓŁCZESNE			
Majątność	Gotówka	Dobytek	Poziom wydatków
Ubogi (MAJ 0)	10 \$	Brak	10 \$
Biedny (MAJ 1–9)	MAJ×20 (20–180 \$)	MAJ×200 (200–1800 \$)	40 \$
Przeciętnie majątny (MAJ 10–49)	MAJ×40 (400–1960 \$)	MAJ×1000 (10 000–49 000 \$)	200 \$
Zamożny (MAJ 50–89)	MAJ×100 (5000–8900 \$)	MAJ×10 000 (500 000–890 000 \$)	1000 \$
Bogaty (MAJ 90–98)	MAJ×400 (36 000–39 200 \$)	MAJ×40 000 (3,6–3,92 mln \$)	5000 \$
Krezus (MAJ 99+)	1 mln \$	Powyżej 100 mln \$	100 000 \$

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 sporadycznie – 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 twój Badacz posiada na początku gry, a kwota w dolarach podana w tabeli to ich całkowita wartość. Gracz powinien zanotować sobie tę kwotę i zdecydować, jaką formę ona przyjmie. Zazwyczaj będzie to nieruchomości lub

inwestycja, ale mogą to też być udziały w jakiejś firmie. Podstawowa lista posiadanych przedmiotów znajduje się przy opisie standardów życia. Jeśli standard życia twój Badacz zakłada posiadanie domu i samochodu, te rzeczy są częścią wartości dobytku postaci.

Harvey rozpoczyna grę z Majętnością na poziomie 41 (przeciętnie majątny). 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.

Jego gotówka to 82 \$ (41×2), a jego dobytek wynosi 2050 \$ (41×50). Przeciętny standard życia w latach 20. wskazuje na to, że Harvey może mieć własny dom lub posiadać choćby jego część. Co za tym idzie, jego 2050 \$ jest związane z domem.

4. Oblicz punkty Wytrzymałości (KON + BC podzielone przez 10) i Szczęście – (3K6)×5.
5. Wybierz zawód i odpowiadające mu osiem umiejętności zawodowych.
6. 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.
7. Wybierz cztery umiejętności niezawodowe i podnieś je o 20% (dodając 20 do ich bazowych wartości).
8. Wykonaj kilka rzutów, aby określić szczegóły historii Badacza. Rozwinięsz je później, już podczas gry.
9. Zaczynaj grać.
10. Wpisz $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości cech podczas gry.
11. Zajmij się pieniędzmi, jeśli będzie to konieczne.

Opcja 6: Osiągnięcie wyżyn ludzkiego potencjału

Pewnie zauważyłeś, 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.

ZASADA OPCJONALNA: LIMITY WARTOŚCI POCZĄTKOWYCH UMIEJĘTNOŚCI

Badacze posiadający wysokie wartości umiejętności nie powinni zaburzać balansu gry, ponieważ niektóre testy będą od nich wymagały rzutów na $\frac{1}{2}$ lub $\frac{1}{5}$ 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%.

ZASADA OPCJONALNA: DOŚWIADCZENI BADACZE

Badacze mogą zacząć odkrywać mroczne sekrety w każdym wieku – a z nim, jak wiadomo, przychodzi doświadczenie. Rozdysponowywanie punktów pochodzących z cechy WYK odzwierciedla fakt, że starsze osoby zazwyczaj wiedzą więcej. Jednak niektóre doświadczenia życiowe mogą zarówno pomagać, jak i przeszkadzać Badaczom.

Tam, gdzie opisane poniżej pakiety doświadczeń wymagają zwiększania wieku Badacza, musisz przypisać wszelkie

dodatkowe punkty wynikające ze zwiększenia WYK, zanim rozdysponujesz premiovne punkty umiejętności wynikające z pakietu doświadczeń.

Zaprezentowane pakiety doświadczeń są opcjonalne i gracz może wybrać jeden z nich tylko za zgodą Strażnika.

Pakiet doświadczeń wojennych

Badacz służył w wojsku podczas wojny – dla Badaczy żyjących w latach 20. XX wieku prawdopodobnie była to Wielka Wojna w latach 1914–1918. Chociaż postać czerpie korzyści ze swoich doświadczeń, zarazem jest nimi naznaczona. Zmodyfikuj następujące elementy w opisie swojego Badacza:

- Dopasuj wiek do okresu wojny i roku, w którym zaczyna się scenariusz.
- Odejmij 1K10+5 od Poczytalności.
- Dodaj jeden z tych elementów do historii Badacza: Urazy/Blizny lub Fobie/Manie związane z wojną.
- Dodaj 70 premiovnych punktów do podziału pomiędzy następujące umiejętności:

Szeregowi żołnierze mogą wybierać z: Broń Palna (Karabin/Strzelba), Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Rzucanie, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrwania (Dowolna), Ukrywanie, Walka Wręcz (Bijatyka), Wspinaczka, Zastraszanie, Zręczne Palce.

Oficerowie mogą wybierać z: Broń Palna (Broń Krótka), Nasłuchiwanie, Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Rzucanie, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Wspinaczka, jedna wybrana umiejętność interpersonalna (Perswazja, Urok Osobisty albo Zastraszanie).

- Zanotuj na karcie Badacza: odporny na utratę Poczytalności wynikającą z zobaczenia zwłok lub paskudnych obrażeń.



Pakiet doświadczeń policyjnych

Badacz służy w policji od wielu lat lub jest już emerytowanym policjantem. Zmodyfikuj następujące elementy w opisie swojego Badacza:

- Wybierz wiek początkowy powyżej 25 lat.
- Odejmij 1K10 od Poczytalności.
- Dodaj jeden z tych elementów do historii Badacza: Urazy/Blizny lub Fobie/Manie związane z doświadczeniem policyjnym.
- Dodaj 60 premiovych punktów do podziału pomiędzy następujące umiejętności: Broń Palna (Krótka lub Karabin/Strzelba), Język (Obcy), Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Prawo, Prowadzenie Samochodu, Tropienie, Walka Wręcz (Bijatyka), Wspinaczka, dwie wybrane umiejętności interpersonalne (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).
- Zanotuj na karcie Badacza: odporny na utratę Poczytalności wynikającą z zobaczenia zwłok.

Pakiet doświadczeń gangsterskich

Badacz spędził większość, a może nawet całe życie zaangażowany w działalność przestępczości zorganizowanej. Zmodyfikuj następujące elementy w opisie swojego Badacza:

- Wybierz wiek początkowy powyżej 20 lat.
- Odejmij 1K10 od Poczytalności.
- Dodaj jeden z tych elementów do historii Badacza: Urazy/Blizny lub Fobie/Manie związane z doświadczeniem kryminalnym.
- Dodaj 60 premiovych punktów do podziału pomiędzy następujące umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Nasłuchiwanie, Prawo, Prowadzenie Samochodu, Psychologia, Ślusarstwo, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Walka Wręcz (Dowolna), Wspinaczka, Zręczne Palce, jedna wybrana umiejętność interpersonalna (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).
- Zanotuj na karcie Badacza: odporny na utratę Poczytalności wynikającą z zobaczenia zwłok, bycia świadkiem lub sprawcą morderstwa, oglądania przemocy względem człowieka.

Pakiet doświadczeń medycznych

Badacz jest lekarzem, pielęgniarką lub biegłym medycyny sądowej z wieloletnim doświadczeniem. Zmodyfikuj następujące elementy w opisie swojego Badacza:

- Wybierz wiek początkowy powyżej 30 lat.
- Odejmij 1K10 od punktów Poczytalności.
- Dodaj do historii Badacza Fobie/Manie związane z doświadczeniem medycznym.
- Dodaj 60 premiovych punktów do podziału pomiędzy następujące umiejętności: Medycyna, Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, Nauka (Dowolne Dwie).
- Zanotuj na karcie Badacza: odporny na utratę Poczytalności wynikającą z zobaczenia zwłok lub paskudnych obrazów.

Pakiet doświadczeń z mitami Cthulhu

Badacz posiada wiedzę z zakresu mitów Cthulhu albo w rozumieniu akademickim, albo zdobytą przez bardziej namacalne doświadczenie.



Fotografka może zobaczyć obrazy, dzięki którym doda kilka punktów do umiejętności Mity Cthulhu – może też z ich powodu oszaleć!

Porozmawiaj ze Strażnikiem o tym, w jaki sposób Badacz zyskał wiedzę o mitach Cthulhu – czy przez czytanie książek, czy bezpośrednie doświadczenie – i zapisz to w historii postaci. Jeśli wiedza została nabyta za pośrednictwem książek, zdecyduj, czy twój Badacz jest „wierzący”, czy nie (patrz **Jak zostać wierzącym**, str. 99). Zmodyfikuj następujące elementy w opisie swojego Badacza:

- Zwiększ poziom umiejętności Mity Cthulhu do wartości uzgodnionej ze Strażnikiem Tajemnic (sugerowana wartość to 1K10+5).
- Zredukuj maksymalną Poczytalność zgodnie z poziomem wartości Mitów Cthulhu.
- Jeśli Badacz jest „wierzący”, odejmij liczbę, o którą zwiększyła się wartość umiejętności Mity Cthulhu, od aktualnej wartości punktów Poczytalności.
- Dodaj dwa z tych elementów do historii Badacza: Urazy/Blizny, Fobie/Manie lub Spotkania z dziwnymi istotami związane z doświadczeniem mitów Cthulhu.
- Czary (tylko jeśli Badacz jest „wierzący”) za pozwoleniem Strażnika Tajemnic. Strażnik określi, jaki czar lub czary są znane Badaczowi.

TABELA $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{5}$ WARTOŚCI

Znajdź wartość cechy lub umiejętności w kolumnie Liczba bazowa i sprawdź w sąsiadujących kolumnach $\frac{1}{2}$ (trudny test) i $\frac{1}{5}$ (ekstremalny test) wartości danej liczby.

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

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 $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ ich wartości.

2 Cechy pochodne

Punkty Poczytalności są równe cesze MOC.

Punkty Magii są równe $\frac{1}{5}$ 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.

7

Dodatkowe informacje i portret

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

4

Określ zawód i przydziel punkty umiejętności

Wybierz zawód (**Rozdział 4**), 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 5: Umiejętności** (str. 88).

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 table na stronach 46–48. 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

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 250–257.

Lista broni znajduje się na stronach 258–263.

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 niezbrojony, 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	+1K4	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.



Byle szmirus potrafi nachlapać farbą i powiedzieć, że to senna mara, sabat czarownic albo portret diabła – ale tylko wielki malarz potrafi zrobić to w sposób naprawdę straszny czy wiarygodny.

À to dlatego, że tylko prawdziwy artysta zna rzeczywistą anatomię okropności i fizjologię strachu – umie zastosować taką kreskę i takie proporcje, które przemówią do uspiionych instynktów lub przeraźliwych dziedzicznych wspomnień, oraz odpowiednie kontrasty barw i efekty świetlne, które zbudzą w nas uspiione poczucie dziwności.

*– H.P. Lovecraft, Model Pickmana,
tłum. Maciej Płaza*



ZAWODY

Zawód Badacza określa umiejętności, w jakich jest on najbardziej biegły, jego poziom dochodów i to, kogo może znać. Zawód pomaga także częściowo określić charakter Badacza, jego motywacje i pogląd na otaczający go świat.

PRZYKŁADOWE ZAWODY

Wymienione zawody to tylko przykłady. Większość z nich można wykorzystać podczas gry w dowolnym okresie historycznym, jednak niektóre, np. 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.

TWORZENIE ZAWODÓW

Tworząc nowe zawody, które nie zostały wymienione na poniższej liście, wykorzystaj jako punkt odniesienia te, które już się na niej znalazły. Podczas tworzenia nowego zawodu ogranicz liczbę umiejętności zawodowych do ośmiu, w przeciwnym razie pojęcie zawodu jako zbioru wiedzy i umiejętności szybko stanie się bezużyteczne. Te umiejętności powinny być zbiorem najważniejszej wiedzy i kompetencji wymaganych w zawodzie, który opracowujesz. W niektórych przypadkach możemy potrzebować mniej niż ośmiu umiejętności, aby odpowiednio przedstawić dany zawód. Jeśli pozostaną jakieś wolne umiejętności, gracz może wybrać w ich miejsce dowolne wedle uznania, tak aby pasowały do wykonywanej profesji, epoki czy koncepcji postaci. Do zawodu powinien też zostać przypisany adekwatny zakres Majętności.

LEGENDA

Zawody są uporządkowane alfabetycznie. Niektóre pozycje z listy grupują pokrewne zawody, np. Falszerz, Oszust, Przemysłowiec alkoholu, Rabuś, Włamywacz i Zabójca są zebrani w zawodzie Przesiępcy.

[Lovecraftowski] oznacza zawody ważne w opowiadaniach Lovecrafta.

[Klasyczny] oznacza zawody dostępne tylko w klasycznym okresie lat 20. XX wieku.

[Współczesny] oznacza zawody dostępne tylko podczas rozgrywki w czasach współczesnych.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: Określa, które cechy są używane do wyliczenia wartości umiejętności zawodowych danego Badacza.

Majątność: Określa liczbę punktów umiejętności zawodowych, które należy wydać na Majętność. Każdy wpis dotyczący Majętności to pewien zakres, gracz może wybrać z niego dowolną wartość i wydać tyle punktów z puli umiejętności zawodowych.

Sugerowane kontakty: Sugestie dotyczące określonych rodzajów ludzi i środowisk, które osoba wykonująca dany zawód może znać dzięki swoim codziennym obowiązkom. Można tutaj znaleźć pomysły na elementy historii Badacza.

Umiejętności: Osiem umiejętności definiujących dany zawód. Rozdysponowuje się między nie Liczbę punktów na umiejętności zawodowe. Jeśli gracz chce wykorzystać punkty zainteresowań, aby dodatkowo podnieść wartość tych umiejętności, może to zrobić. Należy dodać te punkty do bazowej wartości umiejętności zapisanej przy każdej z nich na karcie Badacza.

LISTA ZAWODÓW

- Agent federalny
- Akrobata
- Aktor
- Alienista [klasyczny]
- Antykwariusz [lovecraftowski]
- Archeolog [lovecraftowski]
- Architekt
- Artysta
- Artysta estradowy
- Bandyta – patrz Przystępca
- Barman
- Bibliotekarz [lovecraftowski]
- Bogaty hobbysta [lovecraftowski]
- Bokser/Zapaśnik
- Człowiek plemienny
- Deprogramator (Terapeuta ofiar zniewolenia umysłowego) [współczesny]
- Detektyw agencji
- Detektyw policyjny/Oficer policji [lovecraftowski]
- Drwal – patrz Pracownik fizyczny
- Duchowny
- Działacz związkowy
- Dziennikarz [lovecraftowski]
- Dziewczyna gangstera [klasyczny] – patrz Przystępca
- Dżentelmen/Dama
- Falszeryz – patrz Przystępca
- Fanatyk
- Farmaceuta
- Farmer
- Fotograf
- Fotoreporter – patrz Fotograf
- Funkcjonariusz publiczny
- Gangster
- Górnik – patrz Pracownik fizyczny
- Haker komputerowy – patrz Programista
- Handlarz antykami
- Hazardzista
- Inżynier
- Kamerdyner/Lokaj/Pokojówka
- Kaskader
- Kelner
- Kierowca
- Komiwojażer
- Korespondent zagraniczny
- Kowboj
- Księgarz
- Księgowy
- Kustosz
- Laborant
- Lekarz [lovecraftowski] – patrz także Psychiatry
- Lekarz medycyny sądowej
- Lokaj – patrz Kamerdyner
- Łowca grubego zwierza
- Łowca nagród
- Marynarz
- Mechanik (oraz inni wykwalifikowani pracownicy fizyczni)
- Misjonarz
- Muzyk
- Naukowiec
- Nurek
- Odkrywca [klasyczny]
- Oficer wojskowy
- Okultysta [lovecraftowski]
- Opiekun zwierząt w zoo
- Oszust – patrz Przystępca
- Parapsycholog
- Paser – patrz Przystępca
- Pielęgniarka
- Pilot – patrz także Pilot akrobacyjny
- Pilot akrobacyjny [klasyczny] – patrz Pilot
- Pisarz [lovecraftowski]
- Pokojówka – patrz Kamerdyner
- Poszukiwacz
- Pracownik fizyczny
- Pracownik naukowy
- Pracownik umysłowy
- Prawnik
- Profesor [lovecraftowski]
- Programista/Technik/Haker komputerowy [współczesny]
- Projektant
- prostytutka
- Prywatny detektyw
- Przedsiębiorca pogrzebowy
- Przemysłowiec alkoholu – patrz Przystępca
- Przystępca – patrz także Gangster
- Przywódca kultu
- Psychiatry
- Psycholog/Psychoanalityk
- Rabuś – patrz Przystępca
- Redaktor
- Reporter – patrz Dziennikarz
- Rękodzielnik
- Salowy
- Sanitariusz w szpitalu psychiatrycznym
- Sekretarz/Sekretarka
- Sędzia
- Sklepiarz/Właściciel lokalu usługowego
- Sportowiec
- Strażak
- Student/Stażysta
- Szmugler – patrz Przystępca
- Szofer – patrz Kierowca
- Szpieg
- Taksówkarz – patrz Kierowca
- Tramp
- Traper
- Treser
- Uliczny chuligan – patrz Przystępca
- Włamywacz – patrz Przystępca
- Włóczęga
- Wspinacz wysokogórski
- Zabójca – patrz Przystępca
- Żołnierz

Agent federalny

Istnieje wiele różnorodnych agencji porządku publicznego dbających o przestrzeganie prawa federalnego. Niektóre, jak konstable federalni (*U.S. Marshals*), to jednostki mundurowe, podczas gdy agenci innych, takich jak Federalne Biuro Śledcze (*Federal Bureau of Investigation*), ubierają się po cywilnemu i działają podobnie do detektywów.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 20–40

Sugerowane kontakty: przedstawiciele agencji federalnych i organów porządku publicznego, przestępczość zorganizowana.

Umiejętności: Broń Pałna (Dowolna), Perswazja, Prawo, Prowadzenie Samochodu, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Walka Wręcz (Bijatyka) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Akrobata

Akrobaci mogą być sportowcami amatorami biorącymi udział w zorganizowanych mityngach sportowych – może nawet w olimpiadzie – albo profesjonalistami zatrudnionymi w sektorze rozrywkowym (np. w cyrkach, na festynach czy podczas przedstawień teatralnych).

Ta akrobatka potrafi huścić się niemal na wszystkim!



Liczba punktów na umiejętności zawodowe:

WYK×2 + ZR×2

Majątność: 9–20

Sugerowane kontakty: osoby z kręgów sportowców amatorów, dziennikarze sportowi, cyrkowcy lub pracownicy wesołych miasteczek.

Umiejętności: Pływanie, Rzucanie, Skakanie, Spostrzegawczość, Unik, Wspinaczka oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Aktor

Zazwyczaj aktor teatralny lub filmowy. Wielu aktorów teatralnych posiada doświadczenie w repertuarze klasycznym. Uważając się za jedynych „prawdziwych” przedstawicieli zawodu, patrzyli niegdyś z góry na komercyjne przedsięwzięcia filmowe. Zmieniło się to pod koniec XX wieku, kiedy aktorzy filmowi zaczęli zyskiwać większy szacunek i mogli liczyć na wyższe zarobki.

Gwiazdy filmu oraz przemysł filmowy od dawna cieszą się zainteresowaniem ludzi na całym świecie. Wielu aktorów stało się gwiazdami z dnia na dzień i większość z nich prowadzi hałaśliwe życie na pokaz, pozostając nieustannie w centrum uwagi mediów.

W latach 20. XX wieku teatralną stolicą Stanów Zjednoczonych był Nowy Jork, aczkolwiek w większości miast w kraju były liczące się sceny. Podobna sytuacja miała miejsce w Anglii, gdzie sercem sceny teatralnej był Londyn, a trupy aktorskie ze stałą obsadą organizowały tournée po hrabstwach. Zazwyczaj grupy aktorów podróżowały pociągami. Wystawiano zarówno nowe sztuki, jak i klasyczne utwory Szekspira i innych autorów. Niektóre trupy teatralne spędzały znaczną ilość czasu podróżując i dając przedstawienia za granicą, np. na Hawajach, w Kanadzie, Australii i Europie.

Kiedy pod koniec lat 20. wprowadzono filmy dźwiękowe, wiele gwiazd kina niemego nie radziło sobie z przejściem na wzbogacone w ten sposób medium. Teatralne wymachiwanie rękami aktorów kina niemego ustąpiło pola bardziej subtelnym sposobom odgrywania. John Garfield czy Francis Bushman zostali zapomniani, a ich miejsce zajęły nowe gwiazdy, takie jak Gary Cooper i Joan Crawford.

Aktor teatralny

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 9–40

Sugerowane kontakty: środowisko teatralne, dziennikarze i krytycy kulturalni, osoby z kręgów stowarzyszeń aktorskich i związków zawodowych.

Umiejętności: Charakteryzacja, Historia, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Walka Wręcz (Dowolna), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Gwiazda filmowa

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 20–90

Sugerowane kontakty: przemysł filmowy, dziennikarze i krytycy kulturalni, pisarze.

Umiejętności: Charakteryzacja, Prowadzenie Samochodu, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok

Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki (np. Jeździectwo lub dowolna Walka Wręcz).

Alienista [klasyczny]

W latach 20. XX wieku słowem „alienista” określało się osoby leczące choroby psychiczne (wczesnych psychiatrów). Psychoanaliza była słabo znaną koncepcją w Stanach Zjednoczonych, a to, że jej podstawy były zakorzenione w życiu seksualnym i nauce korzystania z toalety, uważano za nieprzyzwoite. Bardziej popularna była psychiatria w formie standardowego wykształcenia medycznego wspomaganego behawioryzmem. Pomiedzy alienistami, psychiatrami i neurologami trwały intelektualne batalie.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 10–60

Sugerowane kontakty: inne osoby zaangażowane w leczenie chorób psychicznych, lekarze, a czasami stróżę prawa.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Medycyna, Nauka (Biologia), Nauka (Chemia), Nasłuchiwanie, Prawo, Psychoanaliza, Psychologia.

Antykwarez [lovecraftowski]

Osoba, która zachwyca się ponadczasową doskonałością konstrukcji i wykonania oraz mocą starożytną wiedzą. Prawdopodobnie najbardziej lovecraftowski zawód dostępny Badaczowi. Dochody zapewniające niezależność materialną pozwalają antykwarezowi odkrywać rzeczy wiekowe i mało znane. Może skupić swoją uwagę na konkretnej tematyce zgodnej z osobistymi preferencjami i zainteresowaniami. Zazwyczaj antykwarez jest osobą o bystrym spojrzeniu i rzutkim umyśle, a nierozumność ignorantów, zarozumiałców i chciwców sprawia, że wpada w nieco lekceważący i uszczypliwy ton.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 30–70

Sugerowane kontakty: księgarze, kolekcjonerzy antyków, stowarzyszenia historyczne.

Umiejętności: Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), Wycena, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Archeolog [lovecraftowski]

Archeolog zajmuje się studiowaniem i odkrywaniem przeszłości – głównie identyfikacją, badaniem i analizą odnalezionych materiałów związanych z historią ludzkości. Prowadzi drobniagowe prace badawcze i skrupulatne dociekania, a ponadto musi mieć zapał i być gotów od czasu do czasu ubrudzić sobie ręce.

W latach 20. odnoszący sukcesy archeolog stawał się celebrytą i był postrzegany jako odkrywca i poszukiwacz przygód. Choć niektórzy używali metod naukowych, zdarzały się także przypadki wykorzystywania brutalnej siły



Archeologowie mogą odkrywać starożytne okultystyczne artefakty!

podczas odkrywania tajemnic przeszłości – kilku osobników o wątpliwej reputacji korzystało nawet z dynamitu. We współczesnych czasach tego typu prostackie zachowanie byłoby źle postrzegane.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 10–40

Sugerowane kontakty: mecenasi, muzea, uczelnie.

Umiejętności: Archeologia, Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Mechanika, Nauka (np. Chemia, Fizyka, Geologia itp.) lub Nawigacja, Spostrzegawczość, Wycena.

Architekt

Architekt jest kształcony, aby projektować i rozplanowywać budynki, niezależnie od tego, czy będzie to mała przeróbka prywatnego domu, czy projekt gmachu wart wiele milionów dolarów. Architekt blisko współpracuje z kierownikiem projektu i nadzoruje budowę. Jednocześnie powinien znać się na lokalnym prawie dotyczącym urbanistyki, przepisach bezpieczeństwa i higieny pracy, a także na podstawowych zasadach bezpieczeństwa publicznego.

Niektórzy architekci pracują dla dużych firm, inni jako wolni strzelcy. Wiele zależy od posiadanej reputacji. W latach 20. XX wieku liczni przedstawiciele tego zawodu próbowali swoich sił, działając na własną rękę, pracując z domu lub w małych biurach. Niewielu z nich udawało się sprzedać swoje wypieszczone, ambitne projekty.

Architektura może obejmować także pewne obszary specjalizacji, jak architektura okrętowa czy architektura krajobrazu.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 30–70

Sugerowane kontakty: lokalne wydziały budownictwa i inżynierii miejskiej, firmy budowlane.

Umiejętności: Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek lub Korzystanie z Komputerów, Księgowość, Nauka (Matematyka), Perswazja, Prawo, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Rysunek Techniczny).

Artysta

Może to być malarz, rzeźbiarz lub inny twórca. Artysci bywają niekiedy skupieni na sobie i gnani jakąś szczególną wizją. Czasami są obdarzeni wielkim talentem, który potrafi budzić w ludziach pasję i zadumę. Niezależnie od tego, czy dany artysta jest utalentowany, czy też nie, jego ego musi być silne i odporne, aby mógł przezwyciężyć początkowe trudności i przetrwać krytykę, ale także, by nie spoczął na laurach, gdy już nadejdzie sukces. Niektórzy artyści nie dbają o bogactwa materialne, a inni mają zmysł przedsiębiorcy.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub MOC×2)

Majętność: 9–50

Sugerowane kontakty: galerie sztuki, krytycy, zamożni mecenasi, branża reklamowa.

Umiejętności: Historia lub Wiedza o Naturze, Język Obcy (Dowolny), Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Artysta estradowy

Do tej kategorii zawodowej zaliczają się klauni, piosenkarze, tancerze, komicy, żonglerzy, muzycy i wszyscy inni, którzy zarabiają na życie, występując przed publicznością. Ci ludzie uwielbiają być oglądani, kochają pokazywać to, w czym są najlepsi, i żyją dla braw, którymi są nagradzani.

Do lat 20. XX wieku ten typ zawodu nie był szanowany. Jednak pieniądze, jakie w latach 20. XX wieku zarabiała gwiazdy Hollywood, skłoniły niemal wszystkich do zmiany opinii. Obecnie wykonywanie takiej profesji jest zazwyczaj traktowane jako zaleta.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majętność: 9–70

Sugerowane kontakty: znajomości w rewiach, teatrach, przemyśle filmowym, krytycy zajmujący się rozrywką, osoby powiązane z przestępczością zorganizowaną oraz (współcześnie) z telewizją.

Umiejętności: Charakteryzacja, Nasłuchiwanie, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (np. Aktorstwo, Śpiew, Komedia itp.), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Barman

Barman zazwyczaj nie jest właścicielem baru, ale jest przyjacielem wszystkich. Dla niektórych to wybór kariery lub biznes, dla wielu – tylko środek do celu.

W latach 20. XX wieku zawód ten został zakazany w USA przez Narodową Ustawę o Prohibicji. Mimo to nie brakowało pracy dla barmanów, ponieważ ktoś musiał serwować napitki w melinach i tajnych lokalach.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majętność: 8–25

Sugerowane kontakty: stali klienci, możliwe znajomości w światku przestępczości zorganizowanej.

Umiejętności: Księgowość, Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość, Walka Wręcz (Bijatyka), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Bibliotekarz [lovecraftowski]

Bibliotekarze są zwykle zatrudniani przez instytucje publiczne lub uniwersytety i zajmują się katalogowaniem zbiorów i utrzymaniem ich w dobrym stanie. Ponadto obsługują wypożyczających i odpowiadają na ich zapytania. Współcześnie bibliotekarze opiekują się także zbiorami elektronicznymi i bazami danych.

Niektóre większe firmy mogą przyjmować ich do pracy, aby zarządzali dużymi kolekcjami, a czasem zdarza się, że bogaty kolekcjoner zatrudni bibliotekarza, aby opiekował się jego prywatnym księgozbiorem.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–35

Sugerowane kontakty: księgarze, organizacje społeczne, wyspecjalizowani badacze.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Księgowość oraz cztery dowolne umiejętności związane ze specjalistyczną tematyką lektur lub będące osobistymi specjalizacjami.

Bogaty hobbysta [lovecraftowski]

Bogaci hobbysci są samowystarczalni finansowo – utrzymują się ze spadku, funduszu powierniczego czy innego źródła przychodu, które pozwala im nie pracować. Zazwyczaj mają dość pieniędzy, żeby zatrudnić wykwalifikowanych doradców finansowych, którzy zarządzają ich majątkiem.

Najprawdopodobniej bogaty hobbysta będzie posiadał nie-naganne wykształcenie, ale niekoniecznie jakieś osiągnięcia w konkretnej dziedzinie. Pieniądze sprawiają, że tego typu osoba może sobie pozwolić na to, aby być ekscentryczną i bezpośrednią.

Używając określeń, które były popularne w Stanach w latach 20. XX wieku, można mówić o bogatych hobbystach per *flapper* („nowoczesna panna”) lub *sheik* („szejk”), co oznaczało imprezowiczów. Oczywiście nie trzeba było być bogatym, żeby być imprezowiczem. We współczesnych czasach możemy używać też terminu *hipster*.

Bogaty hobbysta miał dużo czasu, aby nauczyć się, jak być czarującym i wyrafinowanym. Inne zajęcia, na które poświęca swój wolny czas, prawdopodobnie są w stanie zdradzić prawdziwą naturę i zainteresowania danej osoby.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majętność: 50–99

Sugerowane kontakty: zróżnicowane, ale zazwyczaj osoby o podobnym pochodzeniu i guście, bractwa, osoby związane z bohemą, generalnie wyższe sfery.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Jeździectwo, Język Obcy (Dowolny), Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz trzy dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Bokser/Zapaśnik

Profesjonalni bokserzy i zapaśnicy najczęściej są związani kontraktami i znajdują się pod opieką promotorów, nierzadko wspieranych przez zewnętrznych mocodawców. Profesjonalni zawodnicy pracują i trenują w pełnym wymiarze godzin.

Istnieje mnóstwo amatorskich konkursów bokserskich, które są polem treningowym dla tych, którzy aspirują do pozycji profesjonalisty. Ponadto, aby zarobić, amatorzy oraz byli profesjonalni bokserzy i zapaśnicy angażują się czasem w nielegalne walki na gołe pięści organizowane przez gangi lub lokalnych przedsiębiorców.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + S×2

Majętność: 9–60

Sugerowane kontakty: promotorzy sportowi, dziennikarze, przestępczość zorganizowana, profesjonalni trenerzy.

Umiejętności: Psychologia, Skakanie, Spostrzegawczość, Unik, Walka Wręcz (Bijatyka), Zastraszanie oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Człowiek plemienny

Patrząc w kategoriach rodzinnej lojalności, z organizacją plemienną mamy do czynienia wszędzie. W plemienu prymat pokrewieństwa i obyczaju jest oczywisty. Grupa plemienna jest nominalnie dość mała. Zamiast do osłony prawa i ogólnych praw jednostki, plemienna postawa odwołuje się do osobistego honoru. Uznanie, zemsta, ofiara i chwała – wszystko to sprawy osobiste dla członka plemienia. Jeśli przywódca lub wrogowie mają być traktowani jak ludzie honoru, muszą także być w jakiś sposób osobiście rozpoznawalni. Pojęcie wygnania ma w takim otoczeniu wielką moc.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 0–15

Sugerowane kontakty: pozostali członkowie plemienia.

Umiejętności: Nasłuchiwanie, Okultyzm, Pływanie, Skakanie, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrwania (Dowolna), Rzucanie lub Walka Wręcz (Dowolna), Wiedza o Naturze, Wspinaczka.

Deprogramator (Terapeuta ofiar zniewolenia umysłowego) [współczesna]

Deprogramowanie to proces przekonania (lub zmuszenia) danej osoby do porzucenia swojej wiary lub wypowiedzenia posłuszeństwa względem religijnej lub społecznej wspólnoty. Zazwyczaj deprogramator jest zatrudniany przez rodzinę osoby należącej do jakiegoś kultu, aby ją uwolnić (często uciekając się do porwania), a następnie, za pomocą odpowiednich technik psychologicznych, zerwać jej warunkowanie wobec sekty.

Istnieją też deprogramatorzy używający mniej ekstremalnych metod, pracujący z osobami, które dobrowolnie opuściły sektę. W takich przypadkach deprogramator występuje w roli psychologa, pomagając w radzeniu sobie z odejściem z kultu.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 20–50

Sugerowane kontakty: przedstawiciele lokalnych i federalnych władz, przestępcy, społeczności religijne.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna) lub Walka Wręcz (Bijatyka), Historia, Okultyzm, Prowadzenie Samochodu, Psychologia, Ukrywanie oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie). **Uwaga:** Jeśli Strażnik Tajemnic wyrazi zgodę, jedną z wyżej wymienionych umiejętności można zastąpić Hipnozą.

Detektyw agencji

Na świecie istnieje wiele znanych agencji detektywistycznych, a wśród nich najślawniejsze były agencje Pinkertona i Burnsa (które obecnie tworzą jedną organizację). Duże agencje zatrudniają dwa rodzaje personelu: ochroniarzy i agentów operacyjnych.

Ochroniarze są umundurowanymi pracownikami zatrudnianymi przez firmy i osoby prywatne do ochrony mienia lub ludzi przed włamywaczami, zabójcami czy porywaczami. W przypadku tych postaci skorzystaj z opisu **Oficera policji** (patrz niżej). Agenci operacyjni są detektywami ubranymi po cywilnemu, wysyłanymi do spraw wymagających odkrywania tajemnic, zapobiegania zabójstwom, lokalizowania zaginionych osób itp.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (S×2 lub ZR×2)

Majętność: 20–45

Sugerowane kontakty: lokalni przedstawiciele władz, klienci.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Korzystanie z Bibliotek, Prawo, Psychologia, Tropienie, Ukrywanie, Walka Wręcz (Bijatyka), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Detektyw policyjny/Oficer policji [lovecraftowski]

Detektywi, pomimo pracy w służbach mundurowych, ubierają się po cywilnemu i badają miejsca zbrodni, gromadzą dowody, przeprowadzają przesłuchania i próbują rozwikłać sprawy zabójstw, poważnych włamań oraz innych ciężkich przestępstw. Pracują na ulicach, często współdziałając z umundurowanymi patrolami.

Detektyw policyjny może pełnić rolę dowódcy, który zarządza personelem podczas ważnego śledztwa, ale rzadko może skupić się tylko na jednej sprawie. W Stanach Zjednoczonych osoba pełniąca tę funkcję zazwyczaj będzie odpowiedzialna za kilkanaście, a czasem nawet kilkadziesiąt otwartych spraw. Najważniejszym zadaniem detektywa jest zebrać wystarczającą ilość dowodów, aby dokonać aresztowania, które z kolei doprowadzi do zakończonego sukcesem postępowania karnego. W każdym przypadku detektyw musi oddzielić prawdę od kłamstwa na podstawie dowodów i rekonstrukcji wydarzeń. Zadania detektywa i prokuratora są od siebie oddzielone, tak aby dowody mogły zostać niezależnie ocenione przed rozpoczęciem procesu.

W dzisiejszych czasach detektywi mogą brać udział w zajęciach dotyczących nauk policyjnych, przechodzić specjalistyczne szkolenia i zdawać egzaminy służb cywilnych. Jednak niezależnie od epoki, policyjni detektywi mają za sobą doświadczenia jako młodszy oficerowie i zwykli członkowie patroli ulicznych.

Oficerowie policji są zatrudniani w miastach i miasteczkach przez departament szeryfa danego hrabstwa, stanowe lub regionalne siły policyjne. Ich praca może polegać na patrolowaniu ulic pieszo, jeżdżeniu radiowozem patrolowym lub siedzeniu za biurkiem.

Detektyw policyjny

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 20–50

Sugerowane kontakty: przedstawiciele służb porządkowych, osoby powiązane z przestępczością drobną i zorganizowaną, pracownicy biura koronera i wymiaru sprawiedliwości.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Charakteryzacja lub Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Nasłuchiwanie, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

Oficer policji

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: przedstawiciele służb porządkowych, lokalni przedsiębiorcy i mieszkańcy, osoby powiązane z przestępczością drobną i zorganizowaną.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Pierwsza Pomoc, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, Walka Wręcz (Bijatyka), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna z tych umiejętności jako osobista specjalizacja: Jeździectwo lub Prowadzenie Samochodu.

Duchowny

Zazwyczaj władze kościelne przypisują duchownych do poszczególnych parafii lub wysyłają ich na misje ewangelizacyjne, najczęściej za granicę (patrz **Misjonarz**, str. 73). Różne kościoły mają zróżnicowane priorytety i hierarchie, np. w kościele katolickim ksiądz może awansować poprzez

kolejne rangi: biskupa, arcybiskupa i kardynała, natomiast pastor-metodysta może zostać superintendentem danego obszaru i biskupem.

Wielu duchownych (nie tylko księży katolickich) spowiada wiernych i chociaż nie wolno im ujawnić sekretów objętych tajemnicą spowiedzi, to mogą na ich podstawie podejmować jakieś działania.

Niektórzy duchowni mają także wykształcenie świeckie i pracują jako lekarze, prawnicy czy naukowcy – wybierając wzór zawodu, dobrać taki, który najlepiej opisuje naturę pracy twojego Badacza.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–60

Sugerowane kontakty: hierarchowie kościoła, lokalna kongregacja, przywódca społeczności.

Umiejętności: Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nasłuchiwanie, Psychologia, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

Działacz związkowy

Działacze związkowi to organizatorzy, liderzy, a czasem wizjonerzy lub malkontenci mający do ugrania własny interes. Najczęściej są przyjaźni wobec pracowników i wrogo nastawieni wobec szefostwa. Związki zawodowe istnieją we wszystkich branżach, niezależnie czy mamy do czynienia z robotnikami portowymi, budowlańcami, górnikami, czy aktorami.

Na początku XX wieku związki zawodowe znajdowały się w nieciekawej sytuacji. Wielkie przedsiębiorstwa próbowały je zniszczyć, politycy na przemian chcieli się z nimi zaprzyjaźnić lub je potępić, komuniści i socjaliści starali się wniknąć w ich szeregi, a organizacje przestępcze próbowały je przejąć.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 5–30

Sugerowane kontakty: inni liderzy i aktywiści reprezentujący pracowników, sympatycy polityczni, możliwe kontakty ze zorganizowaną przestępczością. W latach 20. XX wieku także socjaliści, komuniści i wywrotowi anarchości.

Umiejętności: Księgowość, Nasłuchiwanie, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Prawo, Psychologia, Walka Wręcz (Bijatyka) oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Dziennikarz [Iovcraftowski]

Używa słów, aby relacjonować i komentować bieżące wydarzenia i interesujące tematy. W ciągu jednego dnia jest w stanie napisać tyle, ile pisarz w tydzień. Dziennikarze pracują dla gazet, magazynów, radia, telewizji i internetowych serwisów informacyjnych.

Najlepsi dziennikarze donoszą o korupcji i wyrachowaniu, których są świadkami, ale starają się nie ulegać ich wpływowi. Najgorsi upadają, przytłoczeni rzeczywistością, z czasem obojętniejąc na wszystko poza mocą swoich słów.

Reporterzy pracują w koncernach medialnych i informacyjnych, jako wolni strzelcy albo na etacie w gazecie, magazynie, portalu internetowym lub agencji informacyjnej. Większość pracuje poza biurem, przeprowadzając wywiady ze świadka-



mi, sprawdzając rejestry i gromadząc historie. Niektórzy są przypisani do konkretnych rewirów (np. posterunek policji) lub tematyki (sport, biznes). Inni zajmują się wydarzeniami towarzyskimi i nieoficjalnymi spotkaniami.

Reporterzy posiadają legitymacje prasowe, ale nie mają one wielkiej wartości, raczej służą tylko do identyfikacji osoby jako pracownika danej instytucji (najczęściej gazety). Prawdziwa praca dziennikarza przypomina to, co robią prywatni detektywi, a niektórzy reporterzy uciekają się do podstępów, aby uzyskać informacje, na których im zależy.

Dziennikarz śledczy

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: ludzie z branży informacyjnej, politycy, osoby powiązane z drobną przestępczością oraz przedstawiciele prawa.

Umiejętności: Historia, Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Dziennikarstwo lub Fotografia), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Reporter

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: ludzie z branży informacyjnej i mediów, organizacje polityczne i rządowe, przedsiębiorcy, przedstawiciele prawa, osoby powiązane z drobną przestępczością oraz wyższe sfery.

Umiejętności: Historia, Język Ojczysty, Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Ukrywanie oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Dzientelmen/Dama

Mężczyzna lub kobieta z dobrego domu, odznaczający się kurtuazyjnym zachowaniem i nienagannym prowadzeniem. Zazwyczaj ten termin odnosi się do członka wyższej klasy, który jest niezależny finansowo i zamożny (wskutek otrzymanego spadku lub regularnych dywidend).

W latach 20. XX wieku taka osoba z pewnością miała co najmniej jednego służącego (kamerdynera, lokaja, pokojówkę, szofera) oraz rezydencje w mieście i na wsi. Niekoniecznie musiała być bogata, ponieważ w kontekście wyższych sfer status rodziny był często istotniejszy niż stan posiadania.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 40–90

Sugerowane kontakty: osoby należące do wyższych sfer i ziemiaństwa, politycy, służba i pracownicy rolni.

Umiejętności: Broń Palna (Karabin/Strzelba), Historia, Jeździectwo, Język Obcy (Dowolny), Nawigacja, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna) oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Fanatyk

Pasjonat wiedziony wizją, gardzący łatwym życiem. Fanatyk agituje na rzecz poprawy losu ludzkości lub przywilejów dla grupy, którą uważa za najbardziej godną tej ludzkości część. Niektórzy fanatycy propagują swoje poglądy, używając przemocy, jednak ich pokojowo nastawiona większość potrafi być równie nieustępliwa. Każdy z nich marzy o udowodnieniu słuszności swoich przekonań.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub MOC×2)

Majątność: 0–30

Sugerowane kontakty: członkowie organizacji religijnych lub bractw, media informacyjne.

Umiejętności: Historia, Psychologia, Ukrywanie, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz trzy dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Farmaceuta

Zawód farmaceuty przez długi czas był o wiele bardziej obwarowany przepisami niż profesja lekarska. Farmaceuci są indywidualnie licencjonowani przez poszczególne stany, z których większość wymaga ukończenia szkoły średniej i trzyletniej szkoły farmaceutycznej. Farmaceuci mogą być zatrudnieni w szpitalu lub w aptece, mogą też posiadać własny punkt wydawania leków.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 35–75

Sugerowane kontakty: lokalna społeczność, miejscowi lekarze, pracownicy szpitali i pacjenci. Dostęp do wszelkiego rodzaju chemikaliów i leków.

Umiejętności: Język Obcy (Łacina), Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nauka (Chemia), Nauka (Farmacja), Pierwsza Pomoc, Psychologia oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Farmer

Farmer może posiadać własną ziemię, którą uprawia lub na której hoduje zwierzęta, albo być pracownikiem najemnym. Życie farmera jest surowe i wymagające – najbardziej odpowiada osobom, które lubią pracę fizyczną i aktywność na świeżym powietrzu.

Lata 20. XX wieku to pierwsze dziesięciolecie, w którym populacja w amerykańskich miastach przewyższyła liczbę ludności na wsi. Niezależni farmerzy znaleźli się w sytuacji, w której musieli konkurować z farmami kontrolowanymi przez korporacje oraz radzić sobie ze zmiennym rynkiem towarowym – ta sytuacja jest dość powszechna nawet w dzisiejszych czasach.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: miejscowy bank, lokalni politycy, stanowy wydział ds. rolnictwa.

Umiejętności: Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Prowadzenie Samochodu (lub Furmanki), Sztuka/Rzemiosło (Rolnictwo i Hodowla), Tropienie, Wiedza o Naturze, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Fotograf

Fotografia jest formą sztuki obecną w życiu ludzi już od długiego czasu. Większość fotografów pracuje jako wolni strzelcy dla firm reklamowych lub w studiu fotograficznym, robiąc zdjęcia rodzinne. Inni są zatrudnieni w gazetach, mediach i przemyśle filmowym.

Elita fotografii jest związana ze światem sztuki, środowiskiem dziennikarskim lub kręgami zajmującymi się ochroną dzikiej przyrody. W każdej z tych dziedzin fotograf może liczyć na sławę, uznanie i sowite wynagrodzenie.

Fotoreporterzy to właściwie reporterzy wykorzystujący aparaty fotograficzne, ale oczekuje się od nich, że oprócz obrazu stworzą towarzyszący mu tekst. W latach 20. XX wieku pojawiły się kroniki filmowe. Ciężki i nieporęczny sprzęt z 35-milimetrową taśmą filmową był wozony po całym świecie, aby uwiecznić pasjonujące historie, wydarzenia sportowe czy konkursy piękności. Ekipa tworząca kroniki filmowe zazwyczaj składała się z trzech osób: jedna rzeczywiście była reporterem, który tworzył materiał, a pozostała dwójka zajmowała się kamerą, oświetleniem i całą resztą. Komentarz, oparty na pisemnym materiale, był dogrywany do filmu w studiu, po powrocie.

Fotograf

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: przedstawiciele branży reklamowej, miejscowi klienci (w tym organizacje polityczne i prasa).

Umiejętności: Nauka (Chemia), Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), Ukrywanie, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Fotoreporter

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 10–30

Sugerowane kontakty: branża informacyjna, osoby powiązane z branżą filmową (lata 20. XX wieku), przedstawiciele rządów i władz zagranicznych.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Nauka (Chemia), Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), Wspinaczka, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Funkcjonariusz publiczny

Przedstawiciele władzy wybierani w powszechnych wyborach cieszą się szacunkiem odpowiednim do zajmowanego

stanowiska. Burmistrzowie i inne osoby zajmujące urzędowe stanowiska w małych miasteczkach mają wpływ głównie na okręg, w którym zostały wybrane, i najbliższą okolicę. Często jest to dla nich praca dodatkowa i mało płatna. Burmistrzowie dużych miast są dobrze opłacani, a swoimi metropoliami nierzadko zarządzają niczym małymi królestwami, posiadając więcej władzy niż gubernatorzy poszczególnych stanów.

Lokalni przedstawiciele i senatorowie wybierani do administracji stanowej cieszą się odpowiednią dozą szacunku, szczególnie pośród przedsiębiorców, często na terenie całego stanu.

Gubernatorzy są odpowiedzialni za stan, w którym sprawują władzę, i posiadają koneksje na terenie całego kraju.

Osoby na stanowiskach federalnych posiadają największe wpływy. Z każdego stanu do Kongresu oddelegowana zostaje liczba reprezentantów zależna od populacji tego stanu, a ponad czterystu członków Izby Reprezentantów jest wybieranych na dwa lata. Każdy stan, niezależnie od wielkości, deleguje do Waszyngtonu dwóch senatorów. Są oni wybierani na sześcioletnią kadencję i jest ich niespełna stu. Senatorowie mają o wiele większy wpływ na sprawy państwowe niż reprezentanci. Niektórzy starsi senatorowie cieszą się prawie tak dużym poważaniem, jak sam prezydent.

W Wielkiej Brytanii członkowie Parlamentu są wybierani co cztery do pięciu lat. Reprezentanci Izby Lordów nie są wybierani, tylko wyznaczani bądź dziedziczą stanowisko.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majętność: 50–90

Sugerowane kontakty: działacze polityczni, członkowie władz i mediów, przedsiębiorcy, przedstawiciele obcych rządów, możliwe kontakty z przestępczością zorganizowaną.

Umiejętności: Gadanina, Historia, Język Ojczysty, Nasłuchiwanie, Perswazja, Psychologia, Urok Osobisty, Zastraszanie.

Gangster

Gangster może być bossem mafijnym zarządzającym całym miastem lub dzielnicą albo zaledwie podwładnym, który pracuje dla szefa. Pomagier ma zazwyczaj przypisany pewien zakres obowiązków, np. nadzór nad nielegalnym transportem, pobieranie haraczu itp. Przywódca gangu nadzoruje interesy, zawiera umowy i określa sposób rozwiązania ewentualnych problemów. Prawie zawsze szef gangu jest nietykalny – posiada małą armię podwładnych, którzy wykonują jego polecenia, żeby nie musiał sam sobie brudzić rąk.

W latach 20. XX wieku gangsterstwo urosło w siłę. Działające w sąsiedztwie etniczne gangi, których działalność ograniczała się wcześniej do lokalnych grup ochrony i małych przekrętów hazardowych, odkryły, jak wiele mogą zarobić na handlu nielegalnym alkoholem. Wkrótce udało im się opanować całe dzielnice i toczyły ze sobą walki na ulicach. Pomimo że większość gangów ma początki w konkretnych grupach etnicznych – Irlandczyków, Włochów, Afroamerykanów, Żydów – w ich szeregach można znaleźć właściwie każdą nację.

W czasach współczesnych głównym zajęciem zorganizowanych grup przestępczych jest handel narkotykami, ponieważ dla wielu z nich jest to najbardziej lukratywny biznes. Podobnie jak miało to miejsce w latach 20. XX wieku, przywódcy gangów potrzebują wielu podwładnych, aby organizować i zabezpieczać swoje interesy, a także handlować na ulicach.

Poza handlem nielegalnym alkoholem i narkotykami, zorganizowana przestępczość zajmuje się prostytutką, ochroną, hazardem i wieloma innymi formami deprawacji.

Przywódca gangu

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 60–95

Sugerowane kontakty: osoby powiązane z przestępczością drobną i zorganizowaną, przedstawiciele policji, władz miasta, związków zawodowych, politycy, sędziowie, prawnicy oraz mieszkańcy będący członkami tej samej wspólnoty etnicznej.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Nasłuchiwanie, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, Walka Wręcz (Dowolna) oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Podwładny

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–20

Sugerowane kontakty: osoby powiązane z drobną przestępczością, przedstawiciele policji, przedsiębiorcy oraz mieszkańcy będący członkami tej samej wspólnoty etnicznej.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Prowadzenie Samochodu, Psychologia, Walka Wręcz (Dowolna), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje odpowiednie dla epoki lub osobistych preferencji.

Patrz także **Przemysłowiec alkoholu/Bandyta**.

Handlarz antykami

Handlarze antykami zazwyczaj posiadają własny sklep, sprzedają poszczególne okazy w swoim domu lub organizują dłuższe wyprawy w celu zakupu interesujących ich przedmiotów, zarabiając następnie na odsprzedawaniu ich do miejskich sklepów.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 30–50

Sugerowane kontakty: lokalni historycy, inni handlarze antykami, możliwe kontakty z paserami.

Umiejętności: Historia, Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nawigacja, Prowadzenie Samochodu, Wycena oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Hazardzista

Hazardziści są dandysami kryminalnego półświatka. Zawsze świetnie ubrani, przeważnie bardzo urokliwi, rubaszni lub

finezyjni. Niezależnie od tego, czy są stałymi bywalcami na wyścigach, przy stołach karcianych, czy w kasynach, ich życie opiera się na ryzyku.

Bardziej wyrafinowani z hazardzistów bywają w nielegalnych kasynach prowadzonych przez organizacje przestępcze. Niektórzy z nich mogą być znanymi pokerzystami i angażować się w długie partie, gdzie gra toczy się o bardzo wysokie stawki – w takich sytuacjach mogą nawet czasem posiadać wsparcie zewnętrznych inwestorów. Ci, którzy znajdują się najniżej w hierarchii, bywają w ciemnych uliczkach i spelunkach, gdzie grywają fałszowanymi kostkami lub naciągają ludzi przy grze w bilard.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majątność: 8–50

Sugerowane kontakty: bukmacherzy, osoby powiązane z przestępczością zorganizowaną lub życiem ulicznym.

Umiejętności: Księgowość, Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Zręczne Palce oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Inżynier

Inżynierowie to specjaliści od urządzeń mechanicznych i elektrycznych; do tej grupy zaliczają się też wynalazcy. Mogą być zatrudnieni przez cywilne przedsiębiorstwa lub wojsko. Inżynierowie wykorzystują wiedzę naukową i matematyczną oraz pewną dozę pomysłowości, aby znaleźć rozwiązania technicznych problemów.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 30–60

Sugerowane kontakty: pracownicy przedsiębiorstwa, lokalni przedstawiciele władz lub armii, architekci.

Umiejętności: Elektryka, Korzystanie z Bibliotek, Mechanika, Nauka (Fizyka), Nauka (Inżynieria), Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Sztuka/Rzemiosło (Rysunek Techniczny) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Kamerdyner/Lokaj/Pokojówka

Ten zawód obejmuje wszystkie osoby zatrudnione do pełnienia funkcji służących, w tym kamerdynera, lokaja i pokojówkę.

Zazwyczaj kamerdyner jest zatrudniony jako służący w dużych domostwach. Tradycyjnie odpowiada on za jadalnię, piwnicę z winami oraz spiżarnię i ma najwyższą rangę wśród męskiej służby. Prawie zawsze będzie to mężczyzna, jego żeńskim odpowiednikiem jest gospodyni. Kamerdyner jest odpowiedzialny za wszystkich mężczyzn służących w danym domostwie. Obowiązki kamerdynera będą się różnić w zależności od wymagań jego pracodawcy.

Lokaj lub pokojówka świadczą bardziej osobiste usługi, np. utrzymują ubiór pracodawcy w dobrym stanie, przygotowują kąpiele i pełnią funkcję osobistych asystentów. W ramach swojej pracy mogą organizować podróże, zarządzać finansami domostwa czy też porządkować osobiste zapiski pracodawcy.

ZAWODY



Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 9–40 (w zależności od statusu i Majątności swojego pracodawcy)

Sugerowane kontakty: służba z innych domostw, lokalne przedsiębiorstwa i dostawcy zaopatrujący domostwo.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Księgowość lub Wycena, Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna, np. Gotowanie, Krawiectwo, Balwierstwo) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Kamerdynier zajmuje się nie tylko podawaniem herbaty i wieszaniem płaszczy...

Kaskader

Branża filmowa i telewizyjna zatrudnia kaskaderów, aby symulowali upadki z budynków, wypadki samochodowe i inne katastrofy. Zazwyczaj kaskaderzy będą posiadali kompetencje z zakresu technik walki, w tym także walki scenicznej. Każdy wyczyn kaskaderski wiąże się z pewnym ryzykiem, a zdrowie i bezpieczeństwo są traktowane priorytetowo.

Współcześnie kaskaderzy są w większości członkami związku zawodowego, w którym muszą potwierdzić swoje kwalifikacje (np. przedstawiając specjalistyczne prawo jazdy, licencję pletwonurka itp.). Wszystkie filmowe i telewizyjne produkcje są nadzorowane przez koordynatora kaskaderów. Jednak w latach 20. XX wieku nie było ekwiwalentu organizacji zrzeszającej kaskaderów ani jakichkolwiek przepisów regulujących tę branżę. Wypadki, również śmiertelne, zdarzały się często.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 10–50

Sugerowane kontakty: osoby powiązane z przemysłem filmowym i telewizyjnym, przedstawiciele firm zajmujących się materiałami wybuchowymi i pirotechnicznymi, aktorzy i reżyserzy.

Umiejętności: Elektryka lub Mechanika, Pierwsza Pomoc, Pływanie, Skakanie, Unik, Walka Wręcz (Dowolna), Wspinaczka oraz jedna z następujących umiejętności: Jeździectwo, Nurkowanie, Pilotowanie (Dowolne), Prowadzenie Samochodu.

Kelner

Obsługuje klientów i gości w hotelu, barze lub innym miejscu, gdzie można coś zjeść i wypić. Zazwyczaj jest to marnie płatna praca, a wykonująca ją osoba zarabia na napiwkach od klientów, którym zapewnia miłą obsługę i z którymi pozostaje w dobrych stosunkach.

W czasach prohibicji technicznie rzecz biorąc był to nielegalny zawód (w przypadku serwowania alkoholu), ale istniało wiele możliwości pracy w nielegalnych lokalach należących do grup przestępczych.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majątność: 9–20

Sugerowane kontakty: klienci, osoby powiązane z przestępczością zorganizowaną.

Umiejętności: Księgowość, Nasłuchiwanie, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), Unik, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Kierowca

Profesjonalni kierowcy mogą pracować dla firm lub klientów prywatnych albo posiadać własną taksówkę lub ciężarówkę.

Taksówkarze mogą pracować dla małych lub dużych firm albo jeździć własną taksówką i posiadać licencję (w Stanach Zjednoczonych każda taksówka ma przypisany medalion z odpowiednimi oznaczeniami). Firmy taksówkarskie są zakładane po to, aby kierowcy mogli wynajmować od nich taksówki i korzystać z usług dyspozytorskich, co technicznie czyni ich pracownikami na zlecenie. Taksówki są obowiązkowo wyposażone w zatwierdzone taksometry i regularnie poddawane kontrolom lokalnego zarządu taksówkarskiego. Zazwyczaj od kierowców wymaga się uzyskania specjalnej licencji, w ramach której są oni sprawdzani przez policję.

Szofer może być zatrudniony bezpośrednio przez osobę prywatną lub firmę albo pracować dla agencji, od której można wynająć zarówno samochód, jak i kierowcę. Agencje tego typu obsługują pojedyncze zlecenia oraz dłuższe wynajmy.

Kierowca

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–20

Sugerowane kontakty: klienci, przedsiębiorcy, przedstawiciele prawa, szeroko pojęci ludzie ulicy.

Umiejętności: Księgowość, Mechanika, Nasłuchiwanie, Nawigacja, Prowadzenie Samochodu, Psychologia, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Szofer

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2

Majątność: 10–40

Sugerowane kontakty: ludzie sukcesu (w tym przestępcy), politycy.

Umiejętności: Mechanika, Nasłuchiwanie, Nawigacja, Prowadzenie Samochodu, Spostrzegawczość, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Taksówkarz

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: osoby zaangażowane w życie ulicy, okazjonalnie być może jakiś sławny klient.

Umiejętności: Elektryka, Gadanina, Księgowość, Mechanika, Nawigacja, Prowadzenie Samochodu, Spostrzegawczość oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Komiwojazer

Sprzedawcy są niezwykle ważni dla przedsiębiorstw. Ich praca polega na promocji i sprzedaży produktów lub usług swojego pracodawcy. Wielu z nich spędza czas podróżując, spotykając się z klientami i zabawiając ich (na tyle, na ile pozwala im służbowy budżet). Niektórzy pracują głównie w biurze, kontaktując się telefonicznie z potencjalnymi klientami, podczas gdy inni, komiwojazerowie, podróżują pomiędzy kolejnymi społecznościami i sprzedają swoje wyroby, chodząc po domach.

Lata 20. XX wieku to czas przedsiębiorców, a ich obecność stanowiła codzienny widok. Niektórzy pracowali bezpośrednio dla firm, inni zajmowali się sprzedażą konsygnacyjną, ale większość przez całe życie pracowała na zlecenie, wykorzystując bezlitosne techniki sprzedażowe, aby pozyskać zaufanie potencjalnego kupca, nie oglądając się na to, czy może on sobie pozwolić na wydatki. Część komiwojazerów pracuje na wyznaczonym terenie, pozostali mogą przemieszczać się dowolnie w poszukiwaniu potencjalnych klientów. Szczotki, odkurzacze, encyklopedie – to tylko przykłady artykułów, które mogą być sprzedawane w systemie obwoźnym.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 9–40

Sugerowane kontakty: przedstawiciele przedsiębiorstw z tej samej branży, ulubieni klienci.

Umiejętności: Księgowość, Nasłuchiwanie, Prowadzenie Samochodu, Psychologia, Ukrywanie lub Zręczne Palce, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

Korespondent zagraniczny

Korespondenci zagraniczni są elitą wśród reporterów. Pracują na etacie, mogą rozliczać służbowe wydatki i podróżują po świecie. W latach 20. XX wieku korespondenci zagraniczni mogli pracować dla dużych gazet, rozgłośni radiowych lub państwowych agencji informacyjnych. Współcześni

reporterzy mogą także działać jako wolni strzelcy lub być zatrudnieni do przygotowywania reportaży dla kanałów telewizyjnych, internetowych portali informacyjnych lub międzynarodowych agencji informacyjnych.

Praca tego typu może być dość różnorodna, ekscytująca, a czasem także niebezpieczna, ponieważ korespondenci zagraniczni skupiają się zwykle na katastrofach naturalnych, politycznych niepokojach i działaniach wojennych.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 10–40

Sugerowane kontakty: krajowa i międzynarodowa branża informacyjna, przedstawiciele rządów zagranicznych oraz wojska.

Umiejętności: Historia, Język Obcy (Dowolny), Język Ojczysty, Nasłuchiwanie, Psychologia, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Kowboj

Kowboje pracują na pastwiskach i ranchach na zachodzie Stanów Zjednoczonych. Niektórzy mają własne rancha, ale wielu z nich jest po prostu zatrudnianych tam, gdzie i kiedy są potrzebni. Ci, którzy są gotowi zaryzykować życie i zdrowie na rodeo, mogą także zarobić niezłe pieniądze, podróżując od imprezy do imprezy w poszukiwaniu sławy.

W latach 20. XX wieku kilku kowbojów znalazło zatrudnienie w Hollywood jako kaskaderzy i statyści w westernach, np. Wyatt Earp pracował w przemyśle filmowym jako doradca techniczny. Współcześnie niektóre rancha otworzyły się na urlopowiczów chcących doświadczyć kowbojskiego życia.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–20

Sugerowane kontakty: lokalni przedsiębiorcy, stanowe departamenty ds. rolnictwa, promotorzy rodeo, pracownicy branży rozrywkowej.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna) lub Walka Wręcz (Dowolna), Jeździectwo, Pierwsza Pomoc lub Wiedza o Naturze, Rzucanie, Skakanie, Sztuka Przetrwania (Dowolna), Tropienie, Unik.

Księgarz

Księgarz może być właścicielem księgarni, prowadzić niszwowe usługi przez zamówienia pocztowe lub specjalizować się w wyprawach po kraju i za granicę w celu zakupienia konkretnych tytułów. Wielu księgarzy ma zamożnych lub stałych klientów, którzy dostarczają im listy poszukiwanych rzadkich publikacji.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 20–40

Sugerowane kontakty: bibliografowie, księgarze, biblioteki i uczelnie, klienci.

Umiejętności: Historia, Język Obcy (Dowolny), Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Prowadzenie Samochodu, Wycena oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszenie).

Księgowy

Może być zatrudniony w firmie lub pracować na własny rachunek, jako konsultant obsługujący różne firmy lub samozatrudnionych klientów. Staranność i dbałość o szczegóły sprawiają, że większość księgowych sprawdza się w zbieraniu informacji, ponieważ mogą wspierać śledztwo wnikliwą analizą transakcji osobistych lub biznesowych, sprawozdań finansowych i innych rejestrów.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 30–70

Sugerowane kontakty: współpracownicy, osoby z kręgów prawniczych i z sektora finansowego (bankierzy, inni księgowi).

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nasłuchiwanie, Perswazja, Prawo, Spostrzegawczość oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki (np. Korzystanie z Komputerów).

Kustosz

Kustosz może być odpowiedzialny za dużą placówkę, jak uniwersytet lub inna instytucja finansowana ze środków publicznych, lub za dowolne mniejsze muzeum, często specjalizujące się w lokalnej geologii lub podobnym temacie.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 10–30

Sugerowane kontakty: lokalne uczelnie i naukowcy, wydawcy, patroni muzeum.

Umiejętności: Archeologia, Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Okultyzm, Spostrzegawczość, Wycena.

Laborant

Funkcjonując w środowisku naukowym, asystent (lub technik) wykonuje prace laboratoryjne i administracyjne pod nadzorem głównego pracownika naukowego.

Zadania te mogą być bardzo różne i zależą od dyscypliny naukowej, którą zajmuje się główny naukowiec, oraz od laboratorium. Mogą do nich należeć między innymi: pobieranie próbek, wykonywanie badań, zapisywanie i analizowanie wyników, przygotowanie i przeprowadzanie eksperymentów, przygotowanie okazów i próbek, kierowanie codzienną pracą laboratorium, zapewnienie przestrzegania przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 10–30

Sugerowane kontakty: pracownicy uniwersyteccy, naukowcy, bibliotekarze.

Umiejętności: Elektryka, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Komputerów lub Korzystanie z Bibliotek, Nauka

(Chemia i dwie dowolne), Spostrzegawczość oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Lekarz [lovecraftowski]

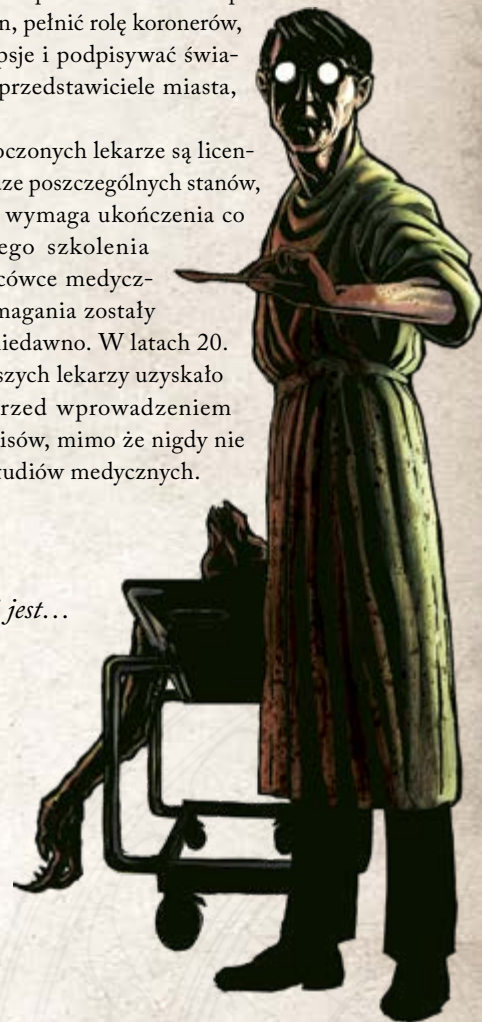
Wielce prawdopodobne, że będzie to lekarz rodzinny, chirurg lub lekarz innej specjalizacji, np. psychiatra czy niezależny pracownik naukowy. Oprócz osobistych ambicji, występują trzy główne motywacje do wykonywania tego zawodu: pomoc pacjentom, uzyskanie bogactwa i prestiżu oraz kształtowanie bardziej racjonalnego i mądrzejszego społeczeństwa.

Lekarz rodzinny będzie prawdopodobnie prowadził praktykę lekarską na terenach wiejskich lub w ich pobliżu – w najbliższym miasteczku lub większej miejscowości, ewentualnie obok nich. Wielu lekarzy jest zatrudnionych przez duże miejskie szpitale, co pozwala im się specjalizować w patologii, toksykologii, ortopedii czy neurochirurgii.

Lekarze mogą też, na pełen etat lub w niepełnym wymiarze godzin, pełnić rolę koronerów, przeprowadzać autopsje i podpisywać świadectwa zgonu, jako przedstawiciele miasta, hrabstwa lub stanu.

W Stanach Zjednoczonych lekarze są licencjonowani przez władze poszczególnych stanów, z których większość wymaga ukończenia co najmniej dwuletniego szkolenia w odpowiedniej placówce medycznej. Niemniej te wymagania zostały wprowadzone dość niedawno. W latach 20. XX wieku wielu starszych lekarzy uzyskało licencje na długo przed wprowadzeniem tych surowych przepisów, mimo że nigdy nie ukończyli żadnych studiów medycznych.

*Przyczyna śmierci jest...
niezwykła*



Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 30–80

Sugerowane kontakty: inni lekarze, pracownicy medyczni, obecni oraz byli pacjenci.

Umiejętności: Język Obcy (Łacina), Medycyna, Nauka (Biologia), Nauka (Farmacja), Pierwsza Pomoc, Psychologia oraz dwie dowolne umiejętności jako osobiste lub naukowe specjalizacje.

Lekarz medycyny sądowej

Bardzo wyspecjalizowana profesja. Większość lekarzy medycyny sądowej jest zatrudniana przez władze miasta, hrabstwa lub stanu do przeprowadzania autopsji, ustalania przyczyny śmierci oraz przygotowywania rekomendacji dla prokuratury. Lekarze medycyny sądowej są często powoływani jako biegli podczas procesów karnych.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 40–60

Sugerowane kontakty: pracownicy laboratoriów, przedstawiciele władz, osoby związane z profesjami medycznymi.

Umiejętności: Język Obcy (Łacina), Korzystanie z Bibliotek, Medycyna, Nauka (Biologia), Nauka (Farmacja), Nauka (Medycyna Sądowa), Perswazja, Spostrzegawczość.

Łowca grubego zwierza

Myśliwi polujący na grubego zwierza to wyszkoleni tropiciele i łowcy, którzy zazwyczaj zarabiają, organizując wyprawy myśliwskie dla zamożnych klientów. Większość z nich specjalizuje się w jednej określonej części świata, np. kanadyjskich lasach, afrykańskich równinach czy innych lokalizacjach. Niektórzy myśliwi mogą także realizować zlecenia na czarnym rynku, łapiąc żywe okazy egzotycznych gatunków dla prywatnych kolekcjonerów lub handlując nielegalnymi czy też wątpliwymi moralnie produktami zwierzęcymi, jak skóry, kość słoniowa itp. W latach 20. XX wieku tego typu działalność była o wiele częściej spotykana i w większości krajów legalna.

Choć „wielki biały myśliwy” nadal pozostaje najbardziej typowym reprezentantem tego zawodu, inni mogą być po prostu przedstawicielami miejscowej rdzennej ludności, którzy eskortują myśliwych przez dziewicze lasy Jukonu w poszukiwaniu łosia lub niedźwiedzia.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2

+ (ZR× 2 lub S×2)

Majątność: 20–50

Sugerowane kontakty: przedstawiciele zagranicznych rządów, strażnicy łowieccy, byli (zazwyczaj dobrze sytuowani) klienci, handlarze i organizacje przestępcze powiązane z czarnym rynkiem, właściciele ogrodów zoologicznych.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Język Obcy (Dowolny) lub Sztuka Przetrwania (Dowolna), Nasłuchiwanie lub Spostrzegawczość, Nauka (Biologia lub Botanika), Nawigacja, Tropienie, Ukrywanie, Wiedza o Naturze.

Łowca nagród

Łowcy nagród ścigają zbiegów i oddają ich w ręce sprawiedliwości. Najczęściej są zatrudniani przez poręczycieli do wytropienia zbiegów. Ścigając swoje ofiary, łowcy nagród mogą swobodnie przekraczać granice między stanami oraz nie przejmować się zbyttno prawami obywatelskimi i innymi formalnymi szczegółami w momencie zatrzymania. Jeśli ktoś chce zostać odnoszącym sukcesy łowcą nagród, włamanie, groźby i przemoc fizyczna powinny stać się częścią jego służbowego repertuaru. We współczesnych czasach może to obejmować również nielegalne podsłuchy w telefonach, włamanie do komputerów i innego typu inwigilację.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2
+ (ZR× 2 lub S×2)

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: poręczyciele, miejscowa policja, informatorzy w światku przestępczym.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna) lub Walka Wręcz (Dowolna), Elektronika lub Elektryka, Prawo, Prowadzenie Samochodu, Psychologia, Tropienie, Ukrywanie oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Marynarz

Marynarze mogą pracować dla wojska lub w cywilnych przedsiębiorstwach.

Marynarze wojskowi, podobnie jak ich odpowiednicy w wojskach lądowych, przechodzą wstępny okres podstawowego szkolenia. Gdy je ukończą, otrzymują stopień i przydział. Choć większość marynarzy służy w tradycyjnych rolach w stopniu zastępcy bosmana lub palacza (tj. osoby odpowiedzialnej za obsługę silnika okrętowego), marynarka wojenna ma także zapotrzebowanie na wyszkolonych mechaników, radiooperatorów, kontrolerów itp. Najwyższą rangą podoficerską jest starszy bosman i wiąże się z nią prestiż objawiający się szacunkiem nawet oficerów wyższych rang. Czas służby to określona liczba lat – w amerykańskiej marynarce wojennej to zwykle cztery lata aktywnej służby oraz kolejne dwa lata, kiedy marynarz ma obowiązek pozostać w rezerwie i odpowiedzieć na wezwanie do służby w przypadku nagłej potrzeby.

Marynarze cywilni mogą pracować na jednostkach rybackich, statkach czarterowych czy tankowcach przewozowych, transportujących ropę naftową lub inne towary. W Stanach Zjednoczonych statki czarterowe można znaleźć przy obu wybrzeżach, a także na Wielkich Jeziorach, gdzie wynajmują je wędkarze-sportowcy i wczasowicze. Największa liczba czarterowych statków występuje na Florydzie, w Zatoce Meksykańskiej i przy wybrzeżach oceanicznych.

W czasach prohibicji wielu kapitanów statków czarterowych zarabiało krocie, transportując spragnionych klientów trzy mile od brzegu, gdzie zagraniczne statki mogły sprzedawać alkohol. Lukratywne było także szmuglowanie alkoholu dla przemysłowców, ale wiązało się to z dużym ryzykiem.

Marynarz wojskowy

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2
+ (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: wojskowi, stowarzyszenia weteranów.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Elektryka lub Mechanika, Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Pilotowanie (Łódź), Pływanie, Sztuka Przetrwania (Morze), Walka Wręcz (Dowolna).

Marynarz cywilny

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2
+ (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 20–40

Sugerowane kontakty: straż przybrzeżna, szmuglerzy, przestępczość zorganizowana.

Umiejętności: Mechanika, Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Pilotowanie (Łódź), Pływanie, Spostrzegawczość, Wiedza o Naturze oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Mechanik (oraz inni wykwalifikowani pracownicy fizyczni)

Ten zawód obejmuje wszystkich pracowników fizycznych, których zajęcie wymaga specjalistycznego przeszkolenia oraz spędzenia odpowiedniej liczby godzin na pracy jako czeladnik lub praktykant. Stolarze, kamieniarze, hydraulicy, elektrycy, budowniczowie młynów, mechanicy i inne tego typu zawody są skategoryzowane jako wykwalifikowani pracownicy fizyczni. Zazwyczaj posiadają swoje związki zawodowe – niemalże gildie rzemieślnicze – które negocjują z zatrudniającymi specjalistów przedsiębiorstwami i korporacjami.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 9–40

Sugerowane kontakty: członkowie związków zawodowych, specjaliści z danej branży.

Umiejętności: Elektryka, Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Prowadzenie Samochodu, Sztuka/Rzemiosło (Stolarstwo, Spawanie, Hydraulika itp.), Wspinaczka oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Misjonarz

Misjonarze odwiedzają najdalsze zakątki świata, niosąc słowo Boże „nieszczęsnym prymitywnym ludom” lub „zagubionym duszom” w bardziej cywilizowanych miejscach. Misjonarz może być wyznawcą katolicyzmu, protestantyzmu, islamu lub jakiegokolwiek innej religii, np. Kościoła Jezusa Chrystusa Świętych w Dniach Ostatnich (mormonów), który specjalizuje się w dwuletnich misjach nawracających na terenach zurbanizowanych, w tym na obszarze Stanów Zjednoczonych i Europy.

Czasem misjonarz może być zupełnie niezależny i podążać tylko za swoją wizją, a w pewnych przypadkach będzie wspierany przez organizację inną niż kościół.

Chrześcijańskich i islamskich misjonarzy oraz buddyjskich i hinduskich nauczycieli można spotkać właściwie na całym świecie.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 0–30

Sugerowane kontakty: hierarchowie kościoła, przedstawiciele zagranicznych rządów.

Umiejętności: Mechanika, Medycyna, Pierwsza Pomoc, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), Wiedza o Naturze, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Niektórzy muzycy z epoki jazzu korzystali z nielegalnych sub-stancji jako źródła „inspiracji”



Muzyk

Muzyk może występować z orkiestrą, zespołem lub solo, grając na dowolnym instrumencie, jaki przyjdzie ci do głowy. Niestety, niełatwo jest zostać zauważonym, a zdobycie kontraktu na nagranie płyty jest jeszcze trudniejsze. Większość muzyków jest biedna i nie doczeka sukcesu. Zarabiają na życie, grając w małych lokalach tak często, jak tylko mogą. Nieliczni szczęśliwcy znajdują stałą pracę, jak przygrywanie na pianinie w barze lub hotelu czy zatrudnienie w miejscowej orkiestrze. Wąska grupa osiąga wielki sukces i bogactwo, pod warunkiem, że znajdują się we właściwym miejscu i czasie oraz posiadają choć odrobinę talentu.

Lata 20. XX wieku to oczywiście epoka jazzu, w której muzycy grali w niewielkich zespołach lub orkiestrach tanecznych w dużych i średnich miastach Ameryki. Nieliczni muzycy mieszkający w dużych miastach, jak Chicago czy Nowy Jork, znajdowali pracę w swoim miejscu zamieszkania, ale inni spędzali znaczną ilość czasu w drodze, podróżując autobusami, samochodami lub pociągami.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: właściciele klubów, członkowie związku zawodowego muzyków, osoby powiązane z przestępczością zorganizowaną i drobną.

Umiejętności: Nasłuchiwanie, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Gra na Instrumencie), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz cztery dowolne umiejętności.

Naukowiec

Urodzeni filozofowie, którzy zagłębiają się w rzeczywistość w poszukiwaniu wiedzy. Tam, gdzie nauka jest wykorzystywana do tworzenia przydatnych przedmiotów, potrzebny jest inżynier, ale jeśli ktoś chciałby rozszerzyć granicę tego, co możliwe – potrzebny mu będzie naukowiec.

Naukowcy są zatrudniani przez przedsiębiorstwa i uczelnie do prowadzenia badań.

Pomimo specjalizacji w jednej dziedzinie nauki, każdy szanujący się naukowiec będzie dobrze obeznany z kilkoma innymi dyscyplinami. Naukowiec z pewnością będzie także dobrze władał językiem ojczystym, będzie miał ukończone studia i prawdopodobnie tytuł doktora.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–50

Sugerowane kontakty: inni naukowcy i akademicy, pracownicy uczelni, byli i obecni pracodawcy.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Język Ojczysty, Korzystanie z Komputerów lub Korzystanie z Bibliotek, Spostrzegawczość, dowolne trzy specjalizacje z zakresu Nauki oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Nurek

Nurkowie mogą pracować dla wojska czy organów ścigania lub wykonywać cywilne zawody, np. zbiór gąbki, ratownictwo, konserwacja czy nawet poszukiwanie skarbów.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: straż przybrzeżna, kapitanowie statków, wojskowi, przedstawiciele prawa, przemysłnicy.

Umiejętności: Mechanika, Nauka (Biologia), Nurkowanie, Pierwsza Pomoc, Pilotowanie (Łódź), Pływanie, Spostrzegawczość oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Odkrywca [klasyczny]

Na początku XX wieku na świecie wciąż było sporo nieznanych miejsc i niektórzy ludzie postanowili z ich odkrywania uczynić karierę zawodową. Granty naukowe, prywatne darowizny oraz kontrakty muzealne w połączeniu z dochodami z gazet, magazynów, książek i praw do filmów były w stanie zapewnić wystarczające dochody, aby poszukiwacz przygód mógł się utrzymać i prowadzić ekscytujące życie.

Wiele z dalekich rejonów Afryki było nadal niezbadanych, podobnie jak ogromna część płaskowyżu Matto Grosso w Ameryce Południowej, Wielka Pustynia Piaszczysta w Australii, Sahara i pustynie arabskie oraz znaczne obszary środkowej Azji. Choć różne ekspedycje dotarły już do biegunów południowego i północnego, otaczające je tereny nadal pozostawały nieznanymi.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2 lub S×2)

Majętność: 55–80

Sugerowane kontakty: duże biblioteki, uczelnie, muzea, zamożni mecenasi, inni odkrywcy, wydawcy, przedstawiciele zagranicznych władz, członkowie lokalnych plemion.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Historia, Język Obcy (Dowolny), Nawigacja, Pływanie lub Wspinaczka, Skakanie, Sztuka Przetrwania, Wiedza o Naturze.

Oficer wojskowy

Oficerowie pełnią rolę starszych rangą dowódców, a większość stopni oficerskich wymaga jakiejś formy wyższego wykształcenia. Każda formacja wojskowa ma opracowane własne programy szkoleniowe dla oficerów, których częścią może być edukacja uniwersytecka. W Stanach Zjednoczonych większość dużych uczelni posiada w ofercie programy edukacyjne dla kadetów, które pozwalają na jednoczesne odbywanie szkolenia wojskowego oraz uczestniczenie w zajęciach uniwersyteckich. Po ukończeniu takiego programu kadet zostaje podniesiony do rangi podporucznika piechoty morskiej (*Marine Second Lieutenant*) lub młodszego oficera marynarki wojennej (*Naval Ensign*) oraz przydzielony do odpowiedniej bazy.

Zazwyczaj tego typu rekruci są zobowiązani przez rząd do odbycia czterech lat czynnej służby wojskowej, a po tym okresie mogą powrócić do cywilnego życia. Wielu tak wykształconych oficerów posiada także wyuczony zawód i służy jako lekarze, prawnicy czy inżynierowie.

Ci, którzy chcieliby robić karierę w wojskowości, mogą starać się o przydział do jednej z wojskowych akademii, np. Akademii Wojskowej Stanów Zjednoczonych w West Point lub Akademii Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych w Annapolis. Ukończenie jednej z tych szkół zapewni oficerowi szacunek. Niektórzy oficerowie po zakończeniu edukacji uniwersyteckiej wybierają specjalistyczne szkolenie, np. na pilota samolotu.

Zdarza się, że żołnierz, który jest doświadczony i szczególnie zasłużony, uzyskuje stopień *Warrant Officer*. Choć

technicznie rzecz biorąc, jest to najniższa ranga oficerska (w polskiej armii jej odpowiednikiem jest podoficerski stopień chorążego), czas i doświadczenie niezbędne do uzyskania tego stopnia sprawiają, że wiąże się on z o wiele większym szacunkiem i poważaniem niż jakkolwiek ranga oficerska młodszego lub średniego szczebla. Większość stopni oficerskich jest nadawana dożywotnio. Nawet oficer, który od wielu lat jest na emeryturze, może tytułować się kapitanem lub generałem.



Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2
+ (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 20–70

Sugerowane kontakty: przedstawiciele wojska i władz federalnych.

Umiejętności: Broń Pałna (Dowolna), Księgowość, Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Psychologia, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Okultysta [lovecraftowski]

Okultysty zgłębiają tajniki ezoteryki i sztuk magicznych. Wierzą w istnienie ponadnaturalnych zdolności i aktywnie podejmują próby nauczenia się lub odkrycia tych mocy w sobie. Większość okultystów jest zaznajomiona z szerokim wachlarzem różnych filozofii i magicznych teorii. Niektórzy wierzą, że rzeczywiście potrafią dokonywać rzeczy magicznych – to, czy są one prawdziwe, pozostaje w gestii Strażnika Tajemnic.

Należy pamiętać, że okultyści są zazwyczaj wtajemniczeni tylko w „ziemską magię”, a poza zwodniczymi sugestiami zawartymi w starożytnych księgach, sekrety magii mitów Cthulhu są im niezbrane.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–65

Sugerowane kontakty: pracownicy bibliotek, stowarzyszenia i bractwa okultystyczne, inni okultyści.

Umiejętności: Antropologia, Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Nauka (Astronomia), Okultyzm, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność* jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

**Jeśli Strażnik Tajemnic wyrazi zgodę, może to być umiejętność Mity Cthulhu (z sugerowaną początkową wartością maksymalną 10%).*

Opiekun zwierząt w zoo

Odpowiedzialny za karmienie zwierząt i ogólną opiekę nad nimi. Dozorcy i obsługa zajmują się innymi obowiązkami. Często opiekunowie zwierząt specjalizują się w konkretnym gatunku. Osoba wykonująca ten zawód może używać umiejętności Medycyna w odniesieniu do zwierząt.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–40

Sugerowane kontakty: naukowcy, ekolodzy.

Umiejętności: Księgowość, Medycyna, Nauka (Farmacja), Nauka (Zoologia), Pierwsza Pomoc, Sztuka/Rzemiosło (Opieka nad Zwierzętami), Unik, Wiedza o Naturze.

Parapsycholog

Parapsychologowie nie udają, że dysponują nadprzyrodzonymi mocami. Zamiast tego starają się takie zjawiska obserwować, utrwalac i badać. Czasem nazywa się ich „łowcami duchów”. Wykorzystują technologię, aby uchwycić niezbitę dowody istnienia zjawisk paranormalnych, które

mogą skupiać się na osobie lub lokacji. Demaskowanie fałszywych mediów oraz mylnie zidentyfikowanych zjawisk zabiera im znacznie więcej czasu niż gromadzenie faktycznych dowodów.

Niektórzy parapsychologowie specjalizują się w badaniach dotyczących konkretnych fenomenów, takich jak postrzeganie pozazmysłowe, telekineza, nawiedzenia i inne.

Prestiżowe uczelnie nie uznają parapsychologii za naukę i nie nadają tytułów naukowych w tej dziedzinie. Standardy obowiązujące w tej domenie zależą całkowicie od posiadanej przez daną osobą reputacji, a najbardziej szanowani parapsychologowie posiadają tytuły naukowe w pokrewnych dziedzinach – fizyce, psychologii czy medycynie.

Ci, którzy wybrali tę ścieżkę kariery, są niezwykle przychylni wobec idei istnienia niewidzialnych, mistycznych mocy, ale jednocześnie starają się potwierdzić to przekonanie w sposób, który zadowoli tradycyjnych naukowców. To sprawa, że współistnieją w nich wiara i zwątpienie, które są na pozór sprzeczne, a parapsychologowie mogą czasem mieć trudności z oddzieleniem od siebie tych dwóch odmiennych pragnień. Osoba niezainteresowana obserwacją, przeprowadzaniem eksperymentów i znajdowaniem dowodów nie jest naukowcem, jednak może być np. okultystą.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: osoby powiązane z uczelniami i wydawnictwami parapsychologicznymi.

Umiejętności: Antropologia, Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Okultyzm, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Pielęgniarka

Pielęgniarki to wykształcony asystujący personel medyczny. Zazwyczaj pracują w szpitalach, domach opieki lub asystują lekarzom rodzinnym. Ogólnie praca pielęgniarki polega na udzielaniu pomocy ludziom, chorym lub zdrowym, w czynnościach mających zapewnić powrót do zdrowia lub odzyskanie sił (albo spokojną śmierć). Wiele z tych czynności pacjenci mogliby wykonywać samodzielnie, gdyby mieli dość sił, woli czy wiedzy.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: pracownicy szpitala, lekarze, opieka społeczna.

Umiejętności: Medycyna, Nasłuchiwanie, Nauka (Biologia), Nauka (Chemia), Pierwsza Pomoc, Psychologia, Spostrzegawczość oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Pilot

Zawodowi piloci mogą być zatrudnieni przez przedsiębiorstwa, np. amerykańską pocztę, lub pracować dla mniejszych lub większych komercyjnych pasażerskich linii lotniczych.

W Stanach Zjednoczonych aż do 1926 roku nie było państwowych regulacji dotyczących zawodu pilota. To wtedy została wprowadzona ustawa dotycząca usług lotniczych

(*Air Commerce Act*). Po wejściu w życie jej przepisów licencja pilota stała się wymogiem. Jednak zanim to nastąpiło, wielu pilotów pracowało na festynach, wykonując akrobacje lotnicze, oferując przeloty samolotem lub usługi powietrznej taksówki na krótkich dystansach, korzystając z małych lotnisk.

Niektórzy piloci służyli w wojsku, a wielu z nich nauczyło się latać właśnie podczas służby i w rezultacie nadal posiada stopnie oficerskie nadane w siłach zbrojnych.

Pilot akrobacyjny [klasyczny]

Ci lotnicy pracują na festynach lub oferują brawurowe, ryzykowne przeloty tym, którzy są skłonni zapłacić. Często zdobywają sławę, biorąc udział w zorganizowanych wyścigach powietrznych odbywających się na trasach międzynarodowych lub ustalonych kursach. W latach 20. XX wieku Hollywood często korzystało z usług pilotów akrobacyjnych. Niektórzy lotnicy znajdowali też pracę jako oblatywacze w firmach produkujących samoloty. Wielu lotników nauczyło się latać podczas Wielkiej Wojny i w rezultacie nadal posiadało stopnie oficerskie nadane w armii, marynarce, piechocie morskiej lub straży przybrzeżnej. Młodszy piloci albo zostali przeszkoleni w czasach pokoju, albo nauczyli się latać sami.

Amerkańscy piloci, którzy byli asami przestworzy w okresie Wielkiej Wojny, w latach 20. nadal znajdowali się w centrum zainteresowania opinii publicznej. Należeli do nich Eddie Rickenbacker, zatrudniony przez Chrysler Corporation, Tommy Hitchcock, Jr., po wojnie będący gwiazdą polo, i Reed Landis, syn komisarza Ligi Baseballu, Kenesaw Mountain Landisa.

Pilot

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2
Majętność: 20–70

Sugerowane kontakty: dawni znajomi z wojska, personel pokładowy, mechanicy, obsługa naziemna, artyści występujący na festynach.

Umiejętności: Elektryka, Mechanika, Nauka (Astronomia), Nawigacja, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Pilotowanie (Samolotu) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Pilot akrobacyjny

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4
Majętność: 30–60

Sugerowane kontakty: dawni znajomi z wojska, inni piloci, mechanicy w obsłudze naziemnej lotniska, przedsiębiorcy.

Umiejętności: Elektryka, Księgowość, Mechanika, Nasłuchiwanie, Nawigacja, Pilotowanie (Samolotu), Spostrzegawczość oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Pisarz [Iovecraftowski]

W odróżnieniu od dziennikarza, pisarz wykorzystuje słowa, aby opisywać i odkrywać ludzką naturę, szczególnie wachlarz ludzkich emocji. Praca pisarza jest samotna, a nagroda za nią niepewna: obecnie tylko nieliczni zarabiają duże pieniądze na swojej twórczości, jednak w przeszłości to zajęcie potrafiło zapewniać przyzwoite regularne dochody.

Nawyki pisarzy związane z pracą są bardzo różne. Zazwyczaj spędzają oni długie miesiące lub lata, prowadząc badania na potrzeby książki, a następnie wycofują się z życia na czas intensywnej pracy twórczej.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: wydawcy, krytycy, historycy itp.

Umiejętności: Historia, Język Obcy (Dowolny), Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Okultyzm lub Wiedza o Naturze, Psychologia, Sztuka (Literatura) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Poszukiwacz

Choć czasy kalifornijskiej gorączki złota i złóż srebra Comstocka w Nevadzie dawno już minęły, w zachodnich stanach nadal można spotkać niezależnych poszukiwaczy. Wędrując bez wytchnienia po górach, próbują dokonać wielkiego odkrycia, które sprawi, że staną się bogaci. W tych czasach ropa naftowa może być równie dobrym znaleziskiem jak złoto.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 0–10

Sugerowane kontakty: lokalni przedsiębiorcy i mieszkańcy.

Umiejętności: Historia, Mechanika, Nauka (Geologia), Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Spostrzegawczość, Wspinaczka oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Pracownik fizyczny

Pracownicy fizyczni to robotnicy fabryczni i portowi, włókniarze, ekipy od robót drogowych, górnicy, budowlańcy itd. Pracownicy fizyczni dzielą się na dwie kategorie: wykwalifikowanych i niewykwalifikowanych. Chociaż przeciętny pracownik fizyczny jest technicznie rzecz biorąc niewykwalifikowany, często może on być ekspertem, jeśli chodzi o wykorzystanie narzędzi ręcznych z napędem mechanicznym lub elektrycznym, urządzeń podnośnikowych lub innego sprzętu, który można znaleźć w miejscu pracy.

Drwal

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: pracownicy leśnictwa, przewodnicy po dzikim terenie, ekolodzy.

Umiejętności: Mechanika, Nauka (Biologia lub Botanika) lub Wiedza o Naturze, Pierwsza Pomoc, Rzucanie, Skanie, Unik, Walka Wręcz (Siekiera lub Piła Łańcuchowa), Wspinaczka.

Górnik

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: przedstawiciele związków zawodowych, organizacje polityczne.

Umiejętności: Geologia, Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Skakanie, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Wspinaczka oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Niewykwalifikowany

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: inni pracownicy i zwierzchnicy w danym przemyśle.

Umiejętności: Elektryka, Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Pierwsza Pomoc, Prowadzenie Samochodu, Rzucanie, Walka Wręcz (Dowolna) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Pracownik naukowy

Środowisko akademickie finansuje wiele badań, szczególnie w dziedzinie astronomii, fizyki i innych nauk teoretycznych. Sektor prywatny zatrudnia tysiące naukowców, zwłaszcza chemików, farmaceutów i inżynierów. Firmy wydobywające ropę naftową przyjmują do pracy wielu geologów. Naukowcy spędzają większość czasu w gabinetach, pracując i pisząc, ale niektórzy z nich pracują w terenie.

Badacze terenowi są zazwyczaj bardzo doświadczeni, niezależni i przedsiębiorczy. Mogą być zatrudnieni przez prywatne firmy lub prowadzić badania akademickie dla uniwersytetu. Firmy wydobywające ropę naftową wysyłają geologów na badania terenowe w poszukiwaniu potencjalnych pól naftowych. Antropologowie badają prymitywne plemiona w zapomnianych zakątkach świata. Archeologowie spędzają wiele lat, odkopując skarby na pustyniach i w dżunglach, jednocześnie targując się z lokalnym rządem i rdzennymi mieszkańcami, którzy dla nich pracują.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: uczeni i akademicy, pracownicy dużych przedsiębiorstw i korporacji, przedstawiciele rządów zagranicznych i cudzoziemcy.

Umiejętności: Historia, Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Bibliotek, Spostrzegawczość, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz trzy dowolne umiejętności jako specjalizacje odpowiednie dla dziedziny badań.

Pracownik umysłowy

Osoba wykonująca ten zawód może być dowolnym pracownikiem umysłowym, począwszy od pracownika biurowego najniższego stopnia, a kończąc na kierowniczych stanowiskach średniego i wyższego szczebla. Pracownik umysłowy może być zatrudniony zarówno w małym lub średnim przedsiębiorstwie działającym lokalnie, jak i w dużej ogólnokrajowej lub międzynarodowej korporacji.

Pracownicy biurowi są zazwyczaj słabo opłacani, a ich praca jest niewdzięczna i ciężka. Ci, którzy wyróżniają się jakimś talentem, mają w przyszłości szansę na awans. Osoby pracujące na stanowiskach kierowniczych średniego

i wyższego szczebla osiągają wyższe zarobki, mają także bardziej odpowiedzialną pracę i wpływ na to, jak zarządzana jest firma. Chociaż pracownicy umysłowi stanu wolnego nie są rzadkością, większość dąży do założenia rodziny lub jest już po ślubie i posiada dzieci. Bywa, że oczekuje się tego od osób na stanowiskach kierowniczych.

Kierownik średniego lub wyższego szczebla

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 20–80

Sugerowane kontakty: dawni znajomi z okresu studiów, wolnomularze lub inne bractwa, przedstawiciele lokalnych i federalnych władz, osoby powiązane z mediami i marketingiem.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Księgowość, Prawo, Psychologia, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Pracownik biurowy

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 9–20

Sugerowane kontakty: inni pracownicy biurowi.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Korzystanie z Komputerów lub Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nasłuchiwanie, Prawo, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Prawnik

Dysponuje znajomością prawa stanu/państwa, w którym pełni swoje obowiązki. Prawnik może pracować jako adwokat, radca prawny lub notariusz. Potrafi wykorzystać wiedzę i zrozumienie abstrakcyjnych teorii prawniczych, aby zaprezentować rozwiązania swoim klientom. Może być zatrudniony lub wyznaczony przez sąd do prowadzenia indywidualnych spraw, może też zostać wynajęty przez zamożnego klienta lub firmę.

W Stanach Zjednoczonych pod pojęciem prawnik zazwyczaj rozumie się adwokata, podczas gdy w Anglii ten termin może odnosić się do wielu profesji, w tym obrońcy, notariusza czy radcy prawnego.

Posiadając odpowiedniego klienta, prawnik może stać się na swój sposób celebrytą, a niewielka grupa przedstawicieli tego zawodu rzeczywiście cieszy się uwagą mediów, co wiąże się z politycznymi i finansowymi korzyściami.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 30–80

Sugerowane kontakty: osoby powiązane z przestępczością zorganizowaną, finansisci, prokuratorzy okręgowi i sędziowie.

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Prawo, Psychologia, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.

Profesor [lovecraftowski]

Profesorowie są pracownikami akademickimi zatrudnianymi przez szkoły wyższe i uniwersytety. Większe korporacje mogą także zatrudniać tych naukowców do celów związanych z badaniami i pracami rozwojowymi nad produktami. Niezależni uczeni czasem dorabiają sobie, prowadząc kursy w niepełnym wymiarze godzin.

W większości przypadków zawód ten oznacza posiadanie stopnia doktora, co pozwala zdobyć stały etat wykładowcy na uniwersytecie prawie w każdym miejscu na świecie. Profesorowie mają odpowiednie kwalifikacje, aby nauczać i fachowo prowadzić badania, ponadto mogą cieszyć się zauważalną reputacją wśród osób obeznanych z dziedziną, która jest ich specjalnością.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 20–70

Sugerowane kontakty: uczeni, pracownicy uczelni i bibliotek.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Psychologia oraz cztery dowolne umiejętności jako specjalizacje odpowiednie dla dziedziny badań, epoki lub osobistych preferencji.

Programista/Technik komputerowy/Haker [współczesny]

Programista komputerowy zajmuje się kodem źródłowym programów komputerowych – zazwyczaj projektuje go, pisze, testuje, naprawia w nim błędy oraz utrzymuje go w dobrym stanie. Jest on ekspertem w wielu dziedzinach, włącznie z logiką formalną i platformami aplikacji. Może pracować jako wolny strzelec lub być pracownikiem studia deweloperskiego.

Haker walczy z okultyzmem, wykorzystując technologię



Technik komputerowy zajmuje się rozwojem i utrzymaniem systemów komputerowych i sieci. Często współpracuje z innymi pracownikami biurowymi (np. z kierownikiem projektu), aby zapewnić integralność systemu i jego odpowiednią funkcjonalność. Do podobnych zawodów należą: administrator baz danych, menadżer systemów informatycznych, deweloper multimediiów, administrator sieci, inżynier oprogramowania, webmaster itp.

Hakerzy wykorzystują komputery i sieci komputerowe jako środki protestu w celach politycznych (czasem są oni nazywani „haktivistami”) lub nielegalnego zysku. Konieczne jest bezprawne włamywanie się do komputerów i kont innych użytkowników, a rezultat może być bardzo różny. Począwszy od zmiany wyglądu stron internetowych, przez pozyskiwanie informacji od firm i osób prywatnych do nielegalnych celów (*doxing*), wprowadzanie w błąd służb mundurowych przez podawanie fałszywych informacji o popełnionym poważnym przestępstwie (*swatting*), aż do bombardowania pocztowego (*email bombing*), które ma na celu zablokowanie usług.

Haker

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 10–70

Sugerowane kontakty: pracownicy branży IT, wyspecjalizowane społeczności internetowe, grupy polityczne, grupy przestępcze.

Umiejętności: Elektronika, Elektryka, Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Spostrzegawczość, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności.

Programista/Technik komputerowy

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 10–70

Sugerowane kontakty: inni pracownicy branży IT, pracownicy i menadżerowie w firmie, wyspecjalizowane społeczności internetowe.

Umiejętności: Elektronika, Elektryka, Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Nauka (Matematyka), Spostrzegawczość oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste.

Projektant

Projektanci pracują w wielu branżach, począwszy od mody, a na meblarstwie kończąc, a także w większości innych dziedzin. Mogą pracować jako wolni strzelcy, dla biur projektowych albo dla biznesu, projektując dobra konsumenckie, kulinaria, prawa, gry, grafiki i inne towary użytkowe. Dyscyplina, w której specjalizuje się Badacz, może wpłynąć na wybór umiejętności – dopasuj je odpowiednio.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 20–60

Sugerowane kontakty: osoby z branży reklamowej, medialnej, meblarskiej, architektonicznej bądź innej.

Umiejętności: Korzystanie z Komputerów lub Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Mechanika, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka (Fotografia), Sztuka/Rzemiosło (Dowolna) oraz dowolna umiejętność jako osobista specjalizacja.

Prostytutka

W zależności od okoliczności, pochodzenia i środowiska, prostytutka może być ekskluzywną, drogą *call girl*, mężczyzną – żigolakiem lub uliczną. Często osoba, która wykonuje ten zawód, została zmuszona do tego przez okoliczności i marzy o tym, aby z tym zerwać. Niektóre prostytutki pracują całkowicie niezależnie, jednak większość z nich została zwabiona do tego biznesu i jest w nim zatrzymywana przez bezwzględnych alfonsów, dla których liczą się tylko pieniądze.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 5–50

Sugerowane kontakty: ludzie powiązani z półświatkiem, przedstawiciele policji, być może osoby powiązane z przestępczością zorganizowaną, osobista klientela.

Umiejętności: Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), Ukrywanie, Unik, Zręczne Palce, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Prywatny detektyw

Prywatny detektyw zazwyczaj działa w sytuacji, kiedy policja nie zajmuje się daną sprawą. Często zbiera informacje i dowody dla prywatnych klientów w toczących się postępowaniach cywilnych, tropi niewiernych małżonków lub nieuczciwych partnerów biznesowych, a także działa jako agent na zlecenie obrońców biorących udział w postępowaniach kryminalnych. Jak każdy profesjonalista, prywatny detektyw oddziela uczucia prywatne od wykonywanej pracy, więc dopóki otrzymuje odpowiednie wynagrodzenie, z chęcią podejmuje się zleceń zarówno od winnych, jak i niewinnych klientów.

Prywatny detektyw może mieć za sobą policyjną przeszłość, a kontakty z tamtego okresu wykorzystywać w obecnej pracy. Jednak nie jest to regułą. W większości miejsc prywatny detektyw musi posiadać licencję, która może mu zostać odebrana, jeśli zostanie mu udowodnione nielegalne działanie, co oczywiście zakończy jego karierę.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 9–30

Sugerowane kontakty: przedstawiciele służb porządkowych, klienci.

Umiejętności: Charakteryzacja, Korzystanie z Bibliotek, Prawo, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki (np. Broń Palna (Dowolna), Korzystanie z Komputerów, Ślusarstwo, Walka Wręcz (Dowolna)).

Przedsiębiorca pogrzebowy

Przedsiębiorcy pogrzebowi, nazywani także grabarzami, zarządzają biznesem obrządków pogrzebowych. Odpowiadają za pochówki lub kremację ciała zmarłego. W przypadku

pochówku dokonują balsamowania, ubierają zmarłego, przygotowują trumnę, wykonują toaletę pośmiertną i dbają o wygląd ciała.

Przedsiębiorcy pogrzebowi są licencjonowani przez poszczególne stany. Mogą posiadać własne zakłady pogrzebowe lub pracować dla kogoś, kto jest właścicielem takiego przybytku.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 20–40

Sugerowane kontakty: nieliczne.

Umiejętności: Historia, Księgowość, Nauka (Biologia), Nauka (Chemia), Okultyzm, Prowadzenie Samochodu, Psychologia oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Przestępca

Przestępcy występują we wszelkich postaciach i odcieniach szarości. Niektórzy to zaledwie oportunistyczni spece od wszystkiego, np. kieszonkowcy czy bandyci, natomiast inni są wysoce wyspecjalizowani i poświęcają wiele czasu na przygotowanie i planowanie konkretnych nielegalnych przedsięwzięć. Do tej drugiej grupy należą złodzieje okradający banki, włamywacze, fałszerze i oszuści.

Przestępca może pracować na czyichś usługach, zazwyczaj zorganizowanego gangu lub rodziny mafijnej, albo działać w pojedynkę, tylko czasami podejmując współpracę z innymi, jeśli nagroda jest warta wysiłku i ryzyka. Bandyci do wynajęcia mogą pracować jako oprychy, uczestnicy napadu czy uzbrojeni złodzieje.

Przemysłowcy alkoholu, dilerzy i bandyci działają najczęściej dla zorganizowanych grup przestępczych. Są wspierani przez te organizacje i zazwyczaj oczekuje się od nich, że w razie potrzeby wezmą winę na siebie zamiast gangsterów stojących wyżej w hierarchii. Ich milczenie i lojalność są dobrze wynagradzane.

Oszuści zazwyczaj są wygadani. Pracują solo lub w grupie, biorąc za cel zamożne osoby lub organizacje i ogoławając je z ciężko zarobionych oszczędności. Niektóre przekręty są starannie opracowane i angażują całe grupy wyłudzczy, a czasem nawet wymagają wynajęcia budynku. Inne to proste sprawy, transakcje wymagające tylko jednego oszusta i nie więcej niż kilku minut.

Paser to ktoś, kto handluje kradzionymi przedmiotami. Zazwyczaj zdobywa je dzięki innym przestępcom i sprzedaje albo kolegom po fachu, albo niczego nieświadomym klientom. Zwyczajowo jest pośrednikiem między złodziejami i nabywcami, najczęściej kupując kradzione rzeczy za bezcen, a czasem zadowolając się udziałem w zyskach.

Fałszerze są artystami przestępczego świata. Specjalizują się w podrabianiu oficjalnych dokumentów, aktów własności i sprzedaży, a także podpisów. Początkujący fałszerze zaczynają od produkcji fałszywych dowodów tożsamości dla drobnych przestępców, a najlepsi mistrzowie grawerują matryce wykorzystywane do podrabiania pieniędzy.

Płatni zabójcy pełnią w półświatku funkcję zimnokrwistych morderców. Zazwyczaj są zatrudniani spoza danego miasta – przyjeżdżają, realizują swoje zlecenie i szybko znikają. To czysty biznes. Często są socjopatami, którzy nie odczuwają empatii wobec innych ludzi. Wielu z nich przestrzega surowego kodek-

su. Poza wykonywaniem swojego zawodu, liczna grupa bierze śluby, zakłada rodziny i pod wszystkimi innymi względami zachowuje się jak wzorowi obywatele.

Przemysłnictwo zawsze jest zajęciem, z którym wiążą się duże pieniądze i duże ryzyko. Szmuglerzy zazwyczaj posiadają jakiś oficjalny zawód, jak kapitan statku, pilot czy przedsiębiorca, co pozwala im przewozić nielegalne produkty tam, gdzie będzie na nie popyt.

Uliczni chuligani są zazwyczaj zwykłymi zabijakami, którzy szukają okazji, aby wkręcić się w prawdziwie gangsterskie towarzystwo. Ich doświadczenie najczęściej ogranicza się do kradzieży samochodów, drobnych kradzieży w sklepach, napadów rabunkowych i włamań.

Dziewczyna gangstera [klasyczny]

Kobięta profesja związana z przestępczością. Wiele z tych kobiet jest szalenie niezależnych, ale zdarzają się także takie, które są na każde zawołanie swojego chłopaka-gangstera. Aczkolwiek w rzeczywistości może być zupełnie na odwrót: to dziewczyna gangstera stara się wyciągnąć z niego jak najwięcej, zanim weźmie nogi za pas ze wszystkimi futrami i pieniędzmi, jakie zdoła unieść.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 10–80 (jej dochód jest zazwyczaj zależny od dochodu jej chłopaka)

Sugerowane kontakty: gangsterzy, przedstawiciele prawa, lokalni przedsiębiorcy.

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) lub Walka Wręcz (Bijatyka), Nasłuchiwanie, Prowadzenie Samochodu, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), Ukrywanie, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Falszeryz

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majątność: 20–60

Sugerowane kontakty: przestępczość zorganizowana, ludzie biznesu.

Umiejętności: Historia, Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Falszerstwo), Wycena, Zręczne Palce oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki (np. Korzystanie z Komputerów).

Oszust

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 10–65

Sugerowane kontakty: inni oszuści, przestępcy pracujący na własny rachunek.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny) lub Prawo, Nasłuchiwanie, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Wycena, Zręczne Palce oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Przemysłnicy alkoholu muszą chronić swoje źródło utrzymania



Paser

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 20–40

Sugerowane kontakty: przestępczość zorganizowana, kontakty handlowe, czarny rynek i legalni nabywcy.

Umiejętności: Historia, Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Falszerstwo), Wycena, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

Przemysłnik alkoholu/Bandyta

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + S×2

Majątność: 5–30

Sugerowane kontakty: przestępczość zorganizowana, przedstawiciele prawa pracujący na ulicy, lokalni handlarze.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Psychologia, Prowadzenie Samochodu, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Walka Wręcz (Dowolna) oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Przestępca (wolny strzelec)

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub WYG×2)

Majątność: 5–65

Sugerowane kontakty: inni drobni przestępcy, przedstawiciele prawa pracujący na ulicy.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna) lub Walka Wręcz (Dowolna), Charakteryzacja lub Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Mechanika lub Ślusarstwo, Psychologia, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Wycena oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Rabus

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (S×2 lub ZR×2)

Majątność: 5–75

Sugerowane kontakty: inni członkowie gangu (obecni i byli), przestępcy pracujący na własny rachunek, przestępczość zorganizowana.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Elektryka lub Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Prowadzenie Samochodu, Ślusarstwo, Walka Wręcz (Dowolna), Zastraszanie oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Szmugler

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majątność: 20–60

Sugerowane kontakty: przestępczość zorganizowana, Straż Przybrzeżna USA, przedstawiciele amerykańskiej Służby Celnej.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Nasłuchiwanie, Nawigacja, Prowadzenie Samochodu lub Pilotowanie (Łódź lub Samolot), Psychologia, Spostrzegawczość, Zręczne Palce oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Uliczny chuligan

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 3–10

Sugerowane kontakty: drobni przestępcy, lokalny paser, może lokalni gangsterzy, a na pewno lokalna policja.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Rzucanie, Skakanie, Ukrywanie, Walka Wręcz (Dowolna), Wspinaczka, Zręczne Palce oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Patrz także **Gangster**.

Włamywacz

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2

Majątność: 5–40

Sugerowane kontakty: paserzy, inni włamywacze.

Umiejętności: Elektryka lub Mechanika, Nasłuchiwanie, Spostrzegawczość, Ślusarstwo, Ukrywanie, Wspinaczka, Wycena, Zręczne Palce.

Zabójca

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majątność: 30–60

Sugerowane kontakty: nieliczni znajomi, zazwyczaj z półświatka; ludzie raczej się z nimi nie zaprzyjaźniają. Najlepsi z nich z pewnością dorobili się onieśmielającej reputacji na ulicy.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Charakteryzacja, Elektryka, Mechanika, Psychologia, Ślusarstwo, Ukrywanie, Walka Wręcz (Dowolna).

Przywódca kultu

W Ameryce zawsze powstawało wiele nowych religii, począwszy od nowoangielskich transcendentalistów, a skończywszy na Dzieciach Boga – w dzisiejszych czasach nic się nie zmieniło. Przywódca kultu jest albo osobą prawdziwie wierzącą w dogmaty, których naucza członków swojego kultu, albo angażuje się w to dla pieniędzy i władzy.

W latach 20. XX wieku pojawiła się pewna liczba charyzmatycznych przywódców kultów. Niektórzy z nich reprezentowali różne odłamy chrześcijaństwa, inni wprowadzali elementy wschodniego mistycyzmu i praktyki okultystyczne. Te grupy są szczególnie znane na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, ale ich rozmaite odłamy można znaleźć w całym kraju. W Pasie Biblijnym na południu USA popularne są wędrownie występy odbywające się w namiotach, ze śpiewami, tańcem i odnową duchową. W innych krajach, gdziekolwiek znajdują się ludzie gotowi w coś wierzyć, także pojawiają się takie odłamy religijne.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + WYG×2

Majątność: 30–60

Sugerowane kontakty: choć większość wiernych będzie zwykłymi ludźmi, im bardziej charyzmatyczny przywódca, tym większa szansa na to, że pozyska do kultu celebrytów, np. gwiazdy kina czy bogate wdowy.

Umiejętności: Księgowość, Okultyzm, Psychologia, Spostrzegawczość, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste.

Psychiatra

Współcześnie psychiatrzy to lekarze wyspecjalizowani w diagnostyce i leczeniu zaburzeń psychicznych. Posiadają kompetencje w zakresie leczenia psychofarmakologicznego i mogą przepisywać leki psychotropowe oraz zlecać badania elektroencefalografii i komputerowego obrazowania mózgu.

Na początku XX wieku teorie psychoanalityczne były wciąż stosunkowo nowe i starały się wytłumaczyć zjawiska, które do niedawna uważano za biologiczne z natury. Psychiatrzy starali się o uwierzytelnienie psychiatrii jako nauki medycznej oraz wprowadzali inną perspektywę do diagnostyki i leczenia zaburzeń psychicznych. Do lat 30. XX wieku każdy lekarz mógł poprosić o wpis do wykazu Amerykańskiego Towarzystwa Medycznego jako specjalista w dziedzinie psychiatrii.

Niektórzy psychiatrzy wykorzystywali hipnozę, aby pomóc w rozładowaniu napięcia psychicznego



Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 30–80

Sugerowane kontakty: inne osoby działające na polu zdrowia psychicznego, lekarze i ewentualnie osoby wykonujące profesje związane z prawem.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Medycyna, Nasłuchiwanie, Nauka (Biologia), Nauka (Chemia), Perswazja, Psychoanaliza, Psychologia.

Patrz także **Alienista**.

Psycholog/Psychoanalityk

Pomimo że psychologia jest powszechnie kojarzona z psychoterapią i leczeniem terapeutycznym, jest to tylko jedna z jej dziedzin. Pozostali specjaliści to np. psychologowie organizacji, którzy współpracują z biznesem i rządem, a także akademicy prowadzący badania oraz nauczający psychologii.

Psychologowie kliniczni pracują z pacjentami, wykorzystując szeroki zakres narzędzi terapeutycznych. Warto zwrócić uwagę na rozróżnienie pomiędzy psychologiem a psychiatrą, który jest lekarzem specjalistą.

W latach 20. XX wieku badanie ludzkiego zachowania było dość nową dziedziną nauki i skupiało się głównie na freudowskiej analizie.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 10–40

Sugerowane kontakty: środowisko związane z psychologią, pacjenci.

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek, Księgowość, Nasłuchiwanie, Perswazja, Psychoanaliza, Psychologia oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Redaktor

Praca redaktora polega na przydzielaniu poszczególnych historii reporterom, pisaniu artykułów wstępnych do gazet i magazynów, rozwiązywaniu kryzysów oraz dotrzymywaniu terminów. Czasem zdarza mu się też redagować teksty. Duże gazety posiadają w swoich szeregach wielu redaktorów, włączając w to redaktorów zarządzających, którzy są bardziej zaangażowani w operacje biznesowe niż w wiadomości. Redaktorzy specjalizują się w modzie, sporcie i innych dziedzinach. Małe gazety mogą posiadać tylko jednego redaktora, który tak naprawdę może być jednocześnie właścicielem i jedynym pełnoetatowym pracownikiem danego pisma.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 10–30

Sugerowane kontakty: przemysł informacyjny, lokalne władze, specjaliści (np. projektanci mody, sportowcy, przedsiębiorcy), wydawcy.

Umiejętności: Historia, Język Ojczysty, Księgowość, Psychologia, Spostrzegawczość, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Rękodzielnik

Może to być zarówno terminujący czeladnik, jak i mistrz rękodzielniczy. Rękodzielnik jest osobą, która posiada kwalifikacje do ręcznego wyrobu materiałów lub produktów. Zazwyczaj rękodzielnicy są bardzo utalentowani; niektórzy z nich zyskują niemałą sławę dzięki tworzonym dziełom sztuki, a inni po prostu świadczą niezbędne usługi na rzecz społeczności.

Wśród możliwych specjalizacji znajdziemy: meblarstwo, jubilerstwo, zegarmistrzostwo, garncarstwo, kowalstwo, tkactwo, kaligrafię, krawiectwo, stolarstwo, introligatorstwo, dmuchanie szkła, zabawkarstwo, witrażownictwo itd.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + ZR×2

Majętność: 10–40

Sugerowane kontakty: lokalni przedsiębiorcy, inni rękodzielnicy i artyści.

Umiejętności: Księgowość, Mechanika, Spostrzegawczość, Sztuka/Rzemiosło (Dowolne Dwie), Wiedza o Naturze oraz dwie dowolne umiejętności jako osobiste specjalizacje.

Salowy

Zazwyczaj salowy jest odpowiedzialny za usuwanie nieczystości, sprzątanie sal szpitalnych, przewożenie pacjentów i wszystkie inne okazjonalne czynności, które wymagają nieco więcej kompetencji niż praca sprzątacza.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + S×2

Majętność: 6–15

Sugerowane kontakty: pracownicy szpitala (w tym lekarze), pacjenci. Dostęp do leków, kartotek medycznych itp.

Umiejętności: Elektryka, Mechanika, Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Psychologia, Ukrywanie, Walka Wręcz (Bijatyka) oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Sanitariusz w szpitalu psychiatrycznym

Nieliczni mogą sobie pozwolić na opiekę w prywatnych placówkach dla umysłowo chorych, ale zdecydowana większość pacjentów zostaje umieszczona w zakładach państwowych. Poza kilkoma lekarzami i pielęgniarkami, tego typu placówki zatrudniają też wielu sanitariuszy, często wybieranych raczej na podstawie ich siły i gabarytów niż kwalifikacji medycznych.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (S×2 lub ZR×2)

Majętność: 8–20

Sugerowane kontakty: personel medyczny, pacjenci i ich bliscy. Dostęp do dokumentacji medycznej oraz leków i innych artykułów medycznych.

Umiejętności: Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Psychologia, Ukrywanie, Unik, Walka Wręcz (Bijatyka) oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).



Sekretarz/Sekretarka

Stanowisko, które może oznaczać dobrze płatną posadę prywatnego asystenta lub zwykłą pracę biurową. Ta praca polega na wspieraniu kierowników i menadżerów wszelkiego rodzaju zdolnościami komunikacyjnymi i organizacyjnymi.

Będąc centrum logistycznym przedsiębiorstwa, większość sekretarzy wie więcej o funkcjonowaniu firmy i jej finansach niż niejeden szef.

W latach 20. XX wieku praca sekretarza wiązała się głównie z korespondencją, np. pisanie dyktowanych listów, organizacją systemu archiwizowania dokumentacji i umawianiem spotkań przełożonego. W niektórych przypadkach sekretarze właściwie organizowali życie swoim szefom, planując ich wakacje, kupując prezenty dla ich dzieci i żon oraz generalnie wspierając ich we wszystkim.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub WYG×2)

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: inni pracownicy biura, osoby na stanowiskach kierowniczych w firmie klienta.

Umiejętności: Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek lub Korzystanie z Komputerów, Księgowość, Psychologia, Sztuka/Rzemiosło (Maszynopisanie lub Stenografia), dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Sędzia

Funkcjonariusz publiczny, który przewodniczy przeprowadzanemu postępowaniu sądowemu, samodzielnie albo wraz z innymi sędziami. Sędziowie mogą być wyznaczani lub wybierani, czasem na ustaloną kadencję, a niekiedy dożywotnio. Niektórzy z nich mogą zostać wyznaczeni, nie mając żadnej praktyki prawnej, jednak większość sędziów jest licencjonowanymi prawnikami, niezależnie od tego, czy zajmują urząd sędziowski w małym miasteczku na rubieżach zachodu Stanów Zjednoczonych, czy zasiadają w Federalnym Sądzie Najwyższym.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 50–80

Sugerowane kontakty: osoby związane z systemem prawnym, możliwe znajomości w przestępczości zorganizowanej.

Umiejętności: Historia, Język Ojczysty, Korzystanie z Bibliotek, Nasłuchiwanie, Perswazja, Prawo, Psychologia, Zastraszanie.

Sklepikarz /Właściciel lokalu usługowego

Właściciel małego sklepu, straganu lub może restauracji. Zazwyczaj pracuje na samozatrudnieniu, ale może być także kierownikiem prowadzącym sklep zatrudnionym przez właściciela. Może to być biznes rodzinny, w którym pracują krewni. Jeśli w ogóle jest w nim zatrudnionych więcej pracowników, to zwykle zaledwie kilku.

W latach 20. XX wieku wiele kobiet otwierało własne salony fryzjerskie lub butiki.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majętność: 20–40

Sugerowane kontakty: lokalni mieszkańcy i przedsiębiorcy, przedstawiciele miejscowej policji i władz, klienci.

Umiejętności: Elektryka, Księgowość, Mechanika, Nasłuchiwanie, Psychologia, Spostrzegawczość oraz dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Sportowiec

Prawdopodobnie gra w profesjonalnej drużynie bejsbolowej, piłki nożnej, koszykówki lub krykieta. Może to być pierwszoligowy zespół, w którym gracze otrzymują regularne wynagrodzenie, a ich poczynaniami interesuje się cały kraj, lub – szczególnie w przypadku bejsbolu w latach 20. XX wieku – jedna z licznych drużyn z niższej ligi. Niektóre z tych drużyn należą do właścicieli zespołów pierwszoligowych i są przez nich zarządzane. Ich zawodnikom płaci się tyle, aby nie chodzili głodni i nadal chcieli pozostać w drużynie.

Profesjonalni, odnoszący sukcesy sportowcy będą cieszyć się pewną sławą w środowisku związanym z ich dyscypliną – w czasach współczesnych nawet w większym stopniu, ponieważ bohaterowie sportu często, tak jak gwiazdy filmu, pojawiają się na czerwonych dywanach na całym świecie.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 9–70

Sugerowane kontakty: osobistości ze świata sportu, dziennikarze sportowi, inne gwiazdy mediów.

Umiejętności: Jeździectwo, Pływanie, Rzucanie, Skakanie, Walka Wręcz (Bijatyka), Wspinaczka, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Strażak

Strażacy są pracownikami publicznymi zatrudnianymi przez społeczność, którym służą. Pracują 24 godziny na dobę, w systemach zmianowych trwających po kilka dni – jedzą, śpią i zapewniają sobie rozrywki, przebywając przez cały czas w remizie. Są zorganizowani podobnie do wojska, więc mogą awansować, otrzymując kolejne stopnie: porucznika, kapitana i komendanta (współcześnie w Polsce ich stopnie odpowiadają stopniom policyjnym).

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: pracownicy administracji miejskiej i szpitali, stróże prawa.

Umiejętności: Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Pierwsza Pomoc, Prowadzenie Samochodu, Rzucanie, Skakanie, Unik, Wspinaczka.

Student/Stażysta

Może być uczniem wyższej uczelni lub uniwersytetu albo pracownikiem firmy otrzymującym minimalne wynagrodzenie i jednocześnie odbywającym szkolenie w ramach pracy.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×4

Majętność: 5–10

Sugerowane kontakty: akademicy i inni studenci, w przypadku stażystów także przedsiębiorcy.

Umiejętności: Język (Obcy lub Ojczysty), Korzystanie z Bibliotek, Nasłuchiwanie, trzy dowolne umiejętności jako przedmioty studiów oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Szpieg

Szpiegdy pracują dla służb wywiadowczych danego kraju lub organizacji. Mogą pojawić się pod przykrywką dowolnego zawodu, począwszy od ambasadora, a kończąc na pomocy kuchennej – wszystko po to, aby uzyskać potrzebne informacje. Niektórzy pracują w przebraniu przez wiele lat, podczas gdy inni potrafią w jednej chwili zmienić tożsamość. Zdarza się, że szpiegdy stacjonują we własnym kraju, jednak o wiele częściej pracują poza jego granicami.

Choć główną misję szpiegów stanowi zbieranie informacji i działania kontrwywiadowcze, mogą oni wykonywać także inne zadania, takie jak rekrutowanie informatorów lub dokonywanie zamachów usankcjonowanych przez rząd.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majętność: 20–60

Sugerowane kontakty: właściwie tylko oficer prowadzący, któremu szpieg zdaje raporty, możliwe także inne kontakty nawiązane podczas działania pod przykrywką.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Charakteryzacja lub Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo), Język Obcy (Dowolny), Nasłuchiwanie, Psychologia, Ukrywanie, Zręczne Palce oraz jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie).

Tramp

W przeciwieństwie do osoby dotkniętej nędzą, tramp wybrał włóczęgostwo jako sposób na życie – czy to z powodów społecznych, filozoficznych lub ekonomicznych, czy też, aby zrealizować pragnienie o wyzwoleniu się ze społecznych ograniczeń.

Tramp podejmuje pracę na kilka dni lub miesięcy, ale jest skłonny rozwiązywać wszelkie problemy poprzez ruszenie w dalszą drogę lub izolację – wygody i bliskie związki nie są jego mocną stroną. Życie w drodze może wydawać się bardzo amerykańskim konceptem, ale może stać się czymś wyborem wszędzie, gdzie podróżowanie jest względnie bezpieczne.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2 lub S×2)

Majętność: 0–5

Sugerowane kontakty: inni włóczędzy, kilku przyjaźnie nastawionych strażników ochrony kolei, łatwi do naciągnięcia znajomi w licznych miastach.

Umiejętności: Nasłuchiwanie, Nawigacja, Skakanie, Ukrywanie, Wspinaczka, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) oraz dwie dowolne umiejętności jako specjalizacje osobiste lub odpowiednie dla epoki.

Traper

Miłośnicy przebywania na świeżym powietrzu spędzają znaczną część czasu, mieszkając w dziczy, często samotnie przez długie okresy. Zazwyczaj radzą sobie dobrze z polowaniem i łowieniem ryb oraz są samowystarczalni nawet w najbardziej wymagającym środowisku. Traperzy mogą specjalizować się w pieszych wędrowkach po górach, łowieniu ryb, narciarstwie biegowym, kajakarstwie, wspinaczce i biwakowaniu.

Traperzy mogą pracować jako przewodnicy po dzikich terenach, strażnicy parków narodowych lub opiekunowie w centrach organizujących zajęcia na świeżym powietrzu dla młodzieży. Bywają też niezależni finansowo, co pozwala im cieszyć się takim stylem życia bez konieczności zamartwiania się o stałe zatrudnienie – w takich przypadkach mogą żyć niczym pustelnicy, wracając do cywilizacji tylko wtedy, gdy jest to niezbędne.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 5–20

Sugerowane kontakty: miejscowa i rdzenna ludność, handlarze.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Nasłuchiwanie, Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrawiania (Dowolna), Tropienie, Wiedza o Naturze.

Treser

Może pracować w studiu filmowym, wędrownym cyrku, stadninie koni albo na własną rękę. Niezależnie od tego, czy tresuje psich przewodników dla niewidomych, czy uczy lwy skakać przez płonące obręcze, treser zazwyczaj pracuje sam, spędzając długie godziny w pobliżu zwierząt, którymi się zajmuje. Treser może wykorzystywać umiejętność Psychologia zarówno w odniesieniu do ludzi, jak i do zwierząt.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub MOC×2)

Majętność: 10–40

Sugerowane kontakty: pracownicy zoo, cyrkowcy, mecenas, aktorzy.

Umiejętności: Nasłuchiwanie, Nauka (Zoologia), Psychologia, Skakanie, Tropienie, Ukrywanie, Wiedza o Naturze oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Włóczęga

Co prawda istnieją ludzie bez pracy czy alkoholicy leżący w rynsztokach, ale prawdziwi włóczędzy tworzą zupełnie osobny gatunek. Podczas gdy tramp pracuje tylko wtedy, gdy jest do tego zmuszony, włóczędzy są pracownikami, którzy wędrują.

Bez przerwy jeżdżą koleją, przemieszczając się z miasta do miasta. Są poetami bez grosza przy duszy i obieżyświatami-odkrywcami w drodze, poszukiwaczami przygód i złodziejaskami. Jednak życie w podróży jest niebezpieczne. Poza oczywistymi problemami, jakimi są bieda i bezdomność, włóczędzy muszą stawiać czoło wrogości ze strony policji, zżytych społeczności i pracowników kolei. Wskakiwanie do jadącego pociągu w ciemności nie jest najłatwiejszym zadaniem i wielu włóczędzów straciło stopę czy dłoń, która utknęła pomiędzy wagonami.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (WYG×2 lub ZR×2)

Majętność: 0–5

Sugerowane kontakty: inni włóczędzy, kilku przyjaźnie nastawionych strażników ochrony kolei, łatwi do naciągnięcia znajomi w licznych miastach.

Umiejętności: Nasłuchiwanie, Nawigacja, Skakanie, Sztuka/Rzemiosło (Dowolna), Ślusarstwo lub Zręczne Palce, Ukrywanie, Wspinaczka oraz jedna dowolna umiejętność jako specjalizacja osobista lub odpowiednia dla epoki.

Wspinacz wysokogórski

Wspinaczka górską stała się popularna jako sport w XIX wieku. Większość wspinaczy to jednak weekendowi i wakacyjni sportowcy, a tylko nieliczni posiadają odpowiednią reputację, aby uzyskać finansowanie i sponsorów niezbędnych dla poważnych wypraw wspinaczkowych.

Włóczędzy to pracownicy, którzy wędrują



Już w latach 20. XX wieku zostały zdobyte wszystkie ważniejsze szczyty w Ameryce i w Alpach. Po długich negocjacjach z Tybetańczykami, wspinacze zyskali w końcu dostęp do najwyższych szczytów Himalajów. Regularne próby zdobycia Mount Everestu, ostatniego niezdojonego szczytu na świecie, były relacjonowane przez radio i prasę. Ekspedycjom w 1921, 1922 i 1924 roku nie udało się dotrzeć na sam szczyt, a podczas prób zginęło trzynaście osób.

W czasach współczesnych wspinaczka wysokogórska (lub alpinizm, termin ten jest często używany w Europie) może być formą sportu, rekreacji lub wykonywanym zawodem. Jeśli mamy do czynienia z tym ostatnim, będziemy tutaj brali pod uwagę instruktorów wspinaczki, przewodników, sportowców oraz ratowników górskich.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 30–60

Sugerowane kontakty: inni wspinacze, ekolodzy, patroni, sponsorzy, przedstawiciele lokalnych służb ratunkowych i prawa, strażnicy leśni, członkowie klubów sportowych.

Umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Nasłuchiwanie, Nawigacja, Pierwsza Pomoc, Skakanie, Sztuka Przetrvania (Wysokie Góry lub inna odpowiednia), Tropienie, Wspinaczka.

Żołnierz

Ten zawód odnosi się do wszystkich żołnierzy służących w wojskach lądowych, marynarce wojennej i lotnictwie, od najniższych stopniem szeregowców aż do sierżantów artylerii (patrząc na strukturę wojsk amerykańskich). I choć technicznie rzecz biorąc, nawet najmłodszy stażem podporucznicy przewyższają ich stopniem, sierżanci weterani są darzeni szacunkiem nawet przez najwyższych rangą oficerów. W Stanach Zjednoczonych standardowy okres służby wojskowej to sześć lat, w tym cztery lata aktywnej służby i dwa pozostawania w stanie gotowości w rezerwie.

Każdy żołnierz odbywa podstawowe szkolenie – jest to obóz dla rekrutów, gdzie uczą się, jak maszerować, strzelać i salutować. Kiedy ukończą podstawowy trening, większość z nich zostaje przydzielona do piechoty, aczkolwiek armia potrzebuje także żołnierzy w artylerii i wojskach pancernych. Niewielka część z nich zostaje wyszkolona, aby pełnić niebojowe funkcje, takie jak kontrolerzy ruchu powietrznego, mechanicy, urzędnicy czy nawet intendenci oficerów.

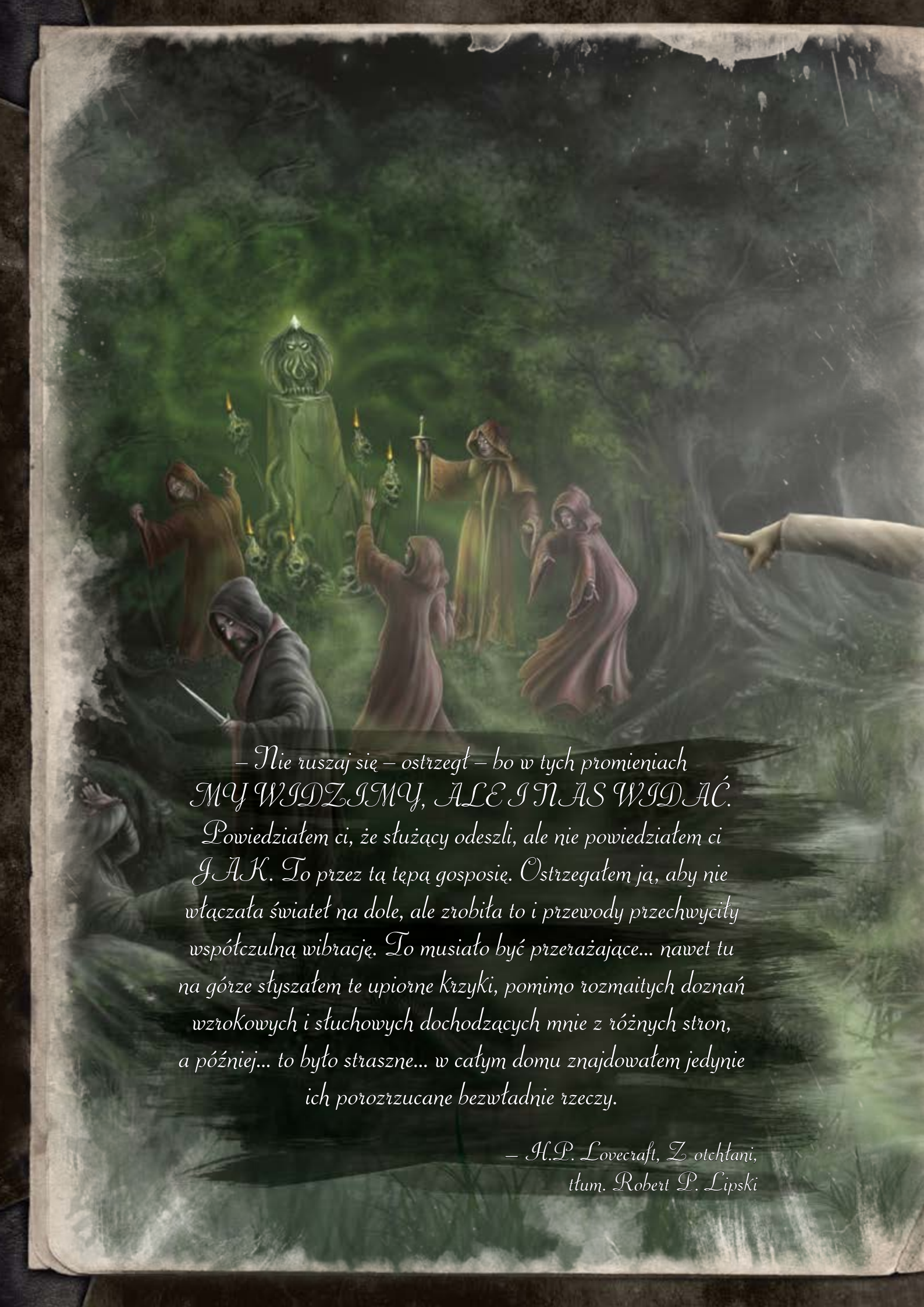
Żołnierze służący w marynarce wojennej, choć teoretycznie należą do innego rodzaju wojsk, przechodzą bardzo podobne szkolenie oraz mają podobne doświadczenie i umiejętności.

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYK×2 + (ZR×2 lub S×2)

Majętność: 9–30

Sugerowane kontakty: wojskowi, stowarzyszenia weteranów.

Umiejętności: Broń Palna (Dowolna), Pływanie lub Wspinaczka, Sztuka Przetrvania (Dowolna), Ukrywanie, Unik, Walka Wręcz (Dowolna) i dwie spośród następujących umiejętności: Język Obcy (Dowolny), Mechanika, Pierwsza Pomoc.



– Nie ruszaj się – ostrzegł – bo w tych promieniach
MY WIDZIMY, ALE I N A S W I D A Ć.
Powiedziałem ci, że służący odeszli, ale nie powiedziałem ci
J A K. To przez tą tępą gosposię. Ostrzegalem ja, aby nie
włączala światel na dole, ale zrobiła to i przewody przechwyciły
współczulną wibrację. To musiało być przerażające... nawet tu
na górze słyszałem te upiorne krzyki, pomimo rozmaitych doznań
wzrokowych i słuchowych dochodzących mnie z różnych stron,
a później... to było straszne... w całym domu znajdowałem jedynie
ich porzrzućane bezwładnie rzeczy.

– H.P. Lovecraft, *Z otchłani*,
tłum. Robert P. Lipski



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 zasignalizować, 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 żetonów pokerowych, 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.

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, 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 zasignalizowane. 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.

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.

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 Sztuka Przetwarzania 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.

SPECJALIZACJA 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 $\frac{1}{2}$ wartości umiejętności).

FORSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Kiedy gracz nie odniesie sukcesu podczas testu umiejętności, może spróbować ponownie rzucić kostkami, wykonując tym samym forsowany test, musi jednak uzasadnić przed Strażnikiem Tajemnic, jakie działania umożliwiają Badaczowi drugą i zarazem ostatnią próbę (patrz *Księga Strażnika*, str. 60).

Dla każdej umiejętności zostało podanych kilka przykładów forsowania, 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 obłądu. Sam fakt, że Badacz jest niepo czytalny 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 gracz, 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 prosił 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.

ŁĄCZONY TEST UMIEJĘTNOŚCI

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 generator turbinowy. 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:

Bazowe wartości umiejętności zostały zapisane w nawiasach. Punkty przeznaczone na umiejętności zawodowe i zainteresowania są dodawane do tych bazowych wartości.

[Współczesna] oznacza, że umiejętność jest dostępna wyłącznie wówczas, gdy gra ma miejsce w czasach współczesnych.

[Rzadka] oznacza, że to rzadka umiejętność, niewpisana na standardową kartę Badacza.

[Specjalizacje] 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%) [Rzadka]
- Broń Ciężka (10%) – patrz *Broń Palna*
- Broń Krótka (20%) – patrz *Broń Palna*
- Broń Obuchowa (10%) – patrz *Walka Wręcz*
- Broń Palna (różne) [Specjalizacje]
- Charakteryzacja (05%)
- Chemia (01%) – patrz *Nauka*
- Czytanie z Ruchu Warg (01%) [Rzadka]
- Elektronika (01%) [Współczesna]
- Elektryka (10%)
- Falszerstwo (01%) – 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%) [Rzadka]
- Historia (05%)
- Inżynieria (01%) – patrz *Nauka*
- Jeździectwo (05%)
- Język (Obcy) (01%) [Specjalizacje]
- Język Ojczysty (WYK)
- Karabin (25%) – patrz *Broń Palna*
- Karabin Maszynowy (10%) – patrz *Broń Palna*
- Korzystanie z Bibliotek (20%)
- Korzystanie z Komputerów (05%) [Współczesna]
- Kryminalistyka (05%) – patrz *Nauka*
- Kryptografia (01%) – patrz *Nauka*
- Księgowość (05%)
- Łuk (15%) – patrz *Broń Palna*
- Majętność (00%)
- Matematyka (10%) – patrz *Nauka*
- Materiały Wybuchowe (01%) [Rzadka]
- 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%) [Specjalizacje]
- Nawigacja (10%)
- Nurkowanie (01%) [Rzadka]
- Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)
- Okultyzm (05%)
- Perswazja (10%)
- Pierwsza Pomoc (30%)
- Pilotowanie (01%) [Specjalizacje]
- 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%) [Specjalizacje]
- Sztuka/Rzemiosło (05%) [Specjalizacje]
- Sztuki Piękne (05%) – patrz *Sztuka/Rzemiosło*
- Ślusarstwo (01%)
- Topór/Siekiera (15%) – patrz *Walka Wręcz*
- Tresura Zwierząt (05%) [Rzadka]
- Tropienie (10%)
- Ukrywanie (20%)
- Unik (½ ZR)
- Urok Osobisty (15%)
- Walka Wręcz (różne) [Specjalizacje]
- Wiedza o Naturze (10%)
- Wiedza Tajemna (01%) [Rzadka, Specjalizacje]
- 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.

ANTROPOLOGIA W LATACH 20. XX WIEKU

W latach 20. XX wieku antropologia była już wyraźnie podzielona na dwie dyscypliny: antropologię kulturową i antropologię fizyczną, a każda z nich klasyfikowała swoje specjalizacje inaczej w Europie i w Stanach Zjednoczonych. Podczas tej dekady w USA nastąpiła profesjonalizacja antropologii akademickiej i rozwinęła się antropologia psychologiczna – był to amerykański wkład w teorię antropologiczną. Ta szkoła była zakorzeniona w koncepcji kultury jako zjawiska mentalnego. Pierwsi uczeni specjalizujący się w antropologii psychologicznej prowadzili badania dotyczące tego, jak jednostki wpływają na kulturę i jak kultura kształtuje jednostki.

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 Denisa 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.

ARCHEOLOGIA W LATACH 20. XX WIEKU

W tym okresie istniały liczne stowarzyszenia archeologiczne, a większość z nich wydawała własne czasopisma naukowe. Oto niektóre z najstarszych i najbardziej znanych: Towarzystwo Hellenistyczne (*Hellenic Society*), Towarzystwo Eksploracji Egiptu (*Egypt Exploration Society*) oraz Fundusz Eksploracji Palestyny (*Palestine Exploration Fund*). Choć zainteresowanie Egiptem, któremu archeologowie od dawna poświęcali sporo uwagi, zostało jeszcze bardziej rozbudzone dzięki odkryciu grobowca Tutenchamona w 1922 roku, inne części świata także poddano dokładnym badaniom. Hiram Bingham w 1911 roku odnalazł inkaskie miasto Machu Picchu, a na początku lat 20. XX wieku wykopaliska w Mohendzo-Daro i Harapie doprowadziły do odkrycia starożytnej cywilizacji Indusu. Po raz pierwszy określono wiek Stonehenge na ok. 4000 lat, a przed końcem dekady odkryto pozostałości prehistorycznej dynastii Shang w Anyang we wschodnich Chinach.

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.

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. Możesz 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 luków lub kuszy; 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 Broni** (str. 258-263).

Charakteryzacja (05%)

Tę umiejętność można wykorzystać, gdy Badacz chce wyglądać inaczej niż w rzeczywistości. 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.

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 Gadanią, Perswazją czy Urokiem Osobistym).

Przykłady forsowania: przejście w pełni immersyjnych i intensywnych przygotowań (zatrącenie się w roli); kradzież osobistego przedmiotu i wykorzystanie go podczas bycia w przebraniu; wyraźne przejawianie 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 niepo czytelnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, nie pozna 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.

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 niepo czytelnemu 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. XX wieku 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 prowizorycznie zastąpione. Często bez właściwego układu scalonego lub płytki drukowanej Badacz korzystający z tej umiejętności nic nie zrobi, chyba że znajdzie jakiś sposób, aby obejść ten problem.

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 niepo czytelnemu 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 przeciwłamaniowy. We współczesnych czasach ta umiejętność ma niewiele wspólnego z Elektroniką. Naprawa urządzenia elektrycznego może wymagać specjalnych części lub narzędzi. Prace wykonywane w latach 20. XX wieku mogą wymagać połączenia tej umiejętności z Mechaniką.

Elektryka może zostać wykorzystana także w połączeniu ze współczesnymi materiałami wybuchowymi, takimi jak zapalniki, plastyczne materiały wybuchowe C4 czy miny. Te rodzaje uzbrojenia zostały zaprojektowane tak, aby łatwo było 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**.

ELEKTRYKA W LATACH 20. XX WIEKU

Na początku lat 20. XX wieku większość prac naprawczych wymagała tylko obeznania z silnikami i generatorami, systemami oświetleniowymi i grzewczymi oraz stosunkowo prostymi obwodami pojazdów i alarmów przeciwwłamaniowych. Logicznie rzecz biorąc, zadania powiązane z tego typu technologiami mogły zostać wykonane przez wykorzystanie Mechaniki. Sugerujemy, że ta jedna umiejętność może być używana zarówno do napraw mechanicznych, jak i do prostych napraw elektrycznych. Jednak pod koniec tego dziesięciolecia dynamicznie rozwijała się technologia radiowa, a telewizja stawiała swoje pierwsze kroki. Naprawa tego typu urządzeń wymagała wykorzystania Elektryki. Liczne szkoły i mnożące się kursy korespondencyjne oferowały naukę tych „niezbędnych nowych umiejętności”. Istniały nawet kursy telewizyjne. Dostępne były także czasopisma poświęcone nowo rozwijającej się technologii, np. miesięczniki „Popular Science” czy „Modern Electronics” (ten ostatni powstał w 1908 roku).

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.

GADANINA, PERSWAZJA, UROK OSOBISTY I ZASTRASZANIE: 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.

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 Tajemnic, 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. Wykorzystanie Hipnozy wymaga zazwyczaj wykonania testu przeciwstawnego (przeciw Psychologii lub Mocy osoby hipnotyzowanej).

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).

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, pod wpływem autohipnozy, 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.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na zbada- nie danego zagadnienia; przeprowadzenie dalszych badań; konsultacja z innym ekspertem; zatrudnienie asystenta, aby przeprowadził szczegółowe badania, które zajmą miesiąc 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 jeźdźcy 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.

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 uskokoczyć.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: jeździec zostaje zrzucony z wierzchowca i otrzymuje obrażenia na skutek upadku; wierzchowiec zostaje ranny; stopa jeźdźcy 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) (Specjalizacja) (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 nieznanne języki (np. Aklo, hiperborejski) nie powinny być wybierane (chyba że zostało to uzgodnione ze Strażnikiem Tajemnic), natomiast każdy normalny 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.

Przykłady forsowania: poświęcenie więcej czasu na prze-myślenie 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 dookoła przeciwko Badaczowi.

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

Przykłady forsowania: patrz **Język (Obcy)**, powyżej.

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 aby otrzymać dostęp do konkretnych książek lub informacji, mogą zostać wykorzystane Perswazja, Gadanina, Urok Osobisty, Zastraszanie, Majętność lub specjalne listy uwierzytelniające.

KORZYSTANIE Z BIBLIOTEK W LATACH 20. XX WIEKU

W latach 20. XX wieku istniało wiele publicznych bibliotek, nawet w małych miasteczkach – tam większość z nich została założona przez Instytut Carnegiego i inne organizacje. Ich zbiory, chociaż łatwo dostępne, były dość ograniczone. Wiele bibliotek w dużych amerykańskich miastach, zwłaszcza w Nowym Jorku i Bostonie, posiadało godne podziwu zbiory, które były dostępne publicznie. Uniwersytety dysponowały dużymi bibliotekami, a część z nich szczyła się cenionymi kolekcjami. Pomimo że wypożyczenie danej pozycji mogło być ograniczone, do większości zbiorów można było uzyskać dostęp na miejscu, niezależnie od tego, czy było się zapisanym na uniwersytet, czy nie.

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

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 biblioteczej.

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, łącząc strony nici 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.

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.

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.

Majątność (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.

STANDARDY ŻYCIA

Zostało wyszczególnionych sześć standardów życia: ubogi, biedny, przeciętnie majątny, zamożny, bogaty oraz krezus. Każdy z nich pomaga określić tryb życia, rodzaj miejsca zamieszkania, sposoby podróżowania i poziom wydatków, na który może pozwolić sobie dana osoba na co dzień.

Majątność 0: Ubogi

Postać, która nie może sobie pozwolić nawet na poziom „biedny”, jest klasyfikowana jako uboga.

Miejsce zamieszkania: taka postać żyje na ulicy.

Podróż: chodzenie pieszo, jazda autostopem, podróżowanie na gapę pociągiem lub statkiem.

Majątność 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.

Podróż: najtańszy transport publiczny. Każdy posiadany przez daną postać środek transportu będzie tani i zawodny.

Majątność 10–49: Przeciętnie majątny

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.

Podróż: postać może korzystać ze wszystkich środków transportu, ale nie z pierwszej klasy. W czasach współczesnych postać może posiadać dość niezawodny samochód.

Majątność 50–89: Zamożny

Ten poziom majątności pozwala na luksus i komfort.

Miejsce zamieszkania: okazała rezydencja, prawdopodobnie ze służbą (kamerdyner, gosposia, pokojówki, ogrodnik itp.). Postać prawdopodobnie posiada drugi dom na wsi lub za granicą. Zatrzymuje się w drogich hotelach.

Podróż: pierwsza klasa. Dana postać posiada drogi samochód lub jego ekwiwalent.

Majątność 90+: Bogaty

Ten poziom majątności 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.

Podróż: pierwsza klasa. We współczesnych czasach dana postać może posiadać wiele luksusowych samochodów.

Majątność 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.

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 wykopiska 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.

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 udzielił lekcji Badaczowi; dyrektor banku wzywa policję; pożyczka zostaje Badaczowi udzielona, 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.

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 uwzględni 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.).

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 urzą-

dzenia wybuchowego konsekwencje niepowodzenia są dość oczywiste – dane urządzenie wybuchu. 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. Przy użyciu 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 łączy się z Elektryką, obie te umiejętności mogą być potrzebne, aby naprawić złożone urządzenia (jak samochód albo samolot).

MECHANIKA W LATACH 20. XX WIEKU

Istniało wiele możliwości zatrudnienia dla mechaników, począwszy od naprawiania samochodów i urządzeń domowych, na przemyśle kończąc. Niezbyt drogie kursy korespondencyjne oraz czasopisma, takie jak „Popular Mechanics”, zapewniały mechanikom dostęp do wiedzy o najnowszych rozwiązaniach technologicznych. W latach 20. XX wieku podstawowe naprawy elektryczne mogły zostać wykonane dzięki wykorzystaniu umiejętności Mechanika (patrz **Elektryka**).

Przykłady forsowania: całkowite rozmontowanie urządzenia; poświęcenie więcej czasu na pracę; zaryzykowanie użycia większej siły, aby uderzeniem sprawić, że urządzenie zacznie działać (np. uderzenie 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 nabytymi 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 (ale jeśli postać jest umierająca, może wymagać licznych prób ustabilizowania jej stanu za pomocą Pierwszej Pomocy). Udany test Medycyny może sprawić, że nieprzytomna postać oprzytomnieje.

MEDYCYNĄ W LATACH 20. XX WIEKU

Wielka Wojna zaowocowała stworzeniem szybkich, przenośnych aparatów rentgenowskich. Insulina została wyizolowana w 1922 roku. Sir Alexander Fleming odkrył penicylinę w 1928 roku. Pod koniec tego dziesięciolecia pacjenci chorzy na raka byli poddawani radioterapii. Tlenek diazotu nadal był uważany za najlepszy anestetyk, pomimo prowadzonych badań nad wykorzystaniem etylenu i acetyleny. Kokainę wciąż uznawano za najlepszy środek do znieczulenia miejscowego, ale była szybko wypierana przez syntetyczną nowokainę. Choć stosowanie morfiny było regulowane przez rząd federalny, nadal uważano ją za najlepszy silny środek przeciwbólowy – pomimo swoich uzależniających właściwości, jeszcze nie straciła towarzyszącego jej początkowo miana cudownego leku. Antybiotyki nie istniały, a do leczenia chorób takich jak malaria i żółta febra wciąż wykorzystywano chininę. Obowiązkowe szczepienia prawie wyeliminowały czarną ospę jako zagrożenie. Osiągnięto już pewne sukcesy na polu walki z chorobami tyfoidalnymi, jednak inne choroby, takie jak cholera czy gruźlica, okazały się odporne i w dalszym ciągu pozostawały dość zjadłe. Światowa epidemia grypy w latach 1918–1919 w samych Stanach Zjednoczonych dotknęła 20 milionów ludzi, a 850 000 z nich zmarło na skutek choroby. Szacuje się, że w skali światowej pandemia zabiła 50 milionów ludzi.

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

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

Przykłady forsowania: konsultacja z kolegami po fachu; przeprowadzenie dalszych badań; spróbowanie eksperymentalnej albo bardziej ryzykownej terapii; wykonanie jakiegokolwiek 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 koszarne – być może dojdzie do amputacji lub zakażenia krwi w wyniku nieudanych prób przeszczepienia człowiekowi części pochodzących z ciała 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 obłąkającego 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 przyrastają, 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 cech. Dzięki udanemu testowi Mitów Cthulhu Badacz może także przywołać w pamięci jakiś fakt, który ich dotyczy, zidentyfikować zakłęcie podczas jego rzucania, przypomnieć sobie, że to konkretne zakłęcie lub informacja znajdują się w odpowiednim tomie dotyczącym mitów, lub osiągnąć inne rezultaty. Ta umiejętność może być także wykorzystywana, aby ujawnić magiczne efekty zakłęd.

JAK ZOSTAĆ WIERZĄCYM

Czytając starożytną księgę zawierającą straszliwe sekrety przy zapalonym świetle w bezpiecznym zaciszu własnego mieszkania, można zlekceważyć jej treści jako wytwory wyobraźni. Decyzja należy do gracza, ale niewiara również może być niebezpieczna.

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 jakiegokolwiek utraty Poczytalności. Aczkolwiek stykając się z dowodami istnienia mitów, uświadomi sobie, że wszystkie te przekłete księgi zawierały prawdę! W takiej chwili Badacz staje się wierzącym i natychmiast traci liczbę PP równą aktualnej wartości Mitów Cthulhu.

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 rzucić).

Bezpośrednie zetknięcie z mitologią Cthulhu zawsze wymaga testu Poczytalności, a utrata jednego lub więcej PP zmusza Badacza do uwierzenia w straszną prawdę o mitach (co natychmiast odbiera mu liczbę punktów Poczytalności odpowiadającą wartości umiejętności Mity Cthulhu).

Badacz może zostać wierzącym (i ponieść koszt w punktach Poczytalności) w dowolnej chwili wybranej przez gracza.

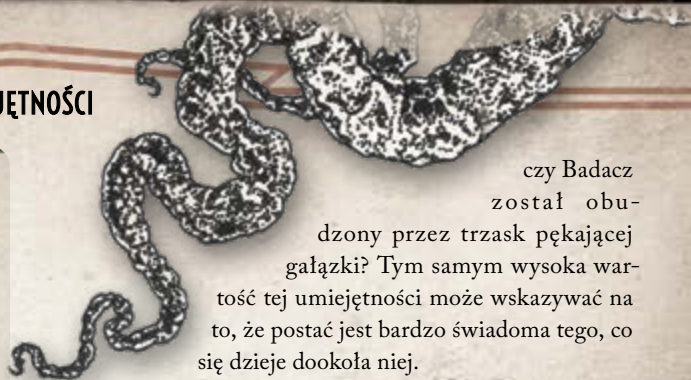
Przykłady forsowania: zbliżenie się do istoty, aby lepiej się jej przyjrzeć; zapoznanie się ze straszliwymi księgami lub wiedzą ludzi (i nie tylko), którzy specjalizują się w tej dziedzinie; przeprowadzenie autopsji, aby dowiedzieć się więcej; czytanie na głos podczas odtwarzania dziwnych szyfrogramów.

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.

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.

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 zniemacka (jest zaskoczony); Badacz przesłyszał się i przekreślił jakieś fakty z rozmowy; Badacz został przyłapany na podsłuchiwanie 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 (Specjalizacja) (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 czytany 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 ząbą 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.

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 wymyka się spod kontroli, powodując 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.

ASTRONOMIA W LATACH 20. XX WIEKU

Wiodącym amerykańskim astronomem był Edwin Hubble, który w latach 1922–24 odkrył, że mgławice są tak naprawdę osobnymi galaktykami, które leżą daleko poza Drogą Mleczną. Jego odkrycie z 1929 roku opisujące zjawisko „przesunięcia ku czerwieni” doprowadziło do powstania teorii o rozszerzaniu się stale dynamicznego Wszechświata. W 1931 roku astronom Clyde Tombaugh odkrył dziewiątą planetę (według ówczesnej klasyfikacji) naszego układu słonecznego i nadał jej nazwę Pluton. Największymi teleskopami na świecie były 100-calowy teleskop zwierciadlany na górze Mt. Wilson w pobliżu Pasadeny w Kalifornii oraz 72-calowy teleskop zwierciadlany w Vancouver, w Kolumbii Brytyjskiej. Istniała pewna liczba stowarzyszeń astronomicznych, które wydawały czasopisma i biuletyny – były to między innymi: The Royal Astronomical Society (1820), The British Astronomical Society (1869), The American Astronomical Society (1899), The Astronomical Society of the Pacific (1880) oraz The American Association of Variable Star Observers (1911). Wszystkie z nich przyjmowały astronomów-amatorów.

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.

BIOLOGIA W LATACH 20. XX WIEKU

W latach 20. XX wieku obowiązywał już pewien podział ról. Biologia molekularna, mikrobiologia, biochemia i biofizyka to tylko kilka z licznych gałęzi tej nauki. *Nauka i filozofia organizmu* (1929) autorstwa Hansa Driescha była najbardziej aktualnym odniesieniem. Instytut Listera, ufundowany przez irlandzkiego „barona piwnego” Edwar-da Guinnessa, założył bibliotekę ponad 2000 żywych kultur, w tym bakterii, pierwotniaków oraz grzybów.

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.

BOTANIKA W LATACH 20. XX WIEKU

W latach 20. XX wieku botanicy wiedzieli, czym jest struktura biologiczna i jak funkcjonuje ona na poziomie komórkowym i biochemicznym. Rozwój i postępy botaniki były mocno powiązane z wiedzą pochodzącą z innych nauk, takich jak fizyka i chemia. W tym okresie botanicy zaczęli śledzić główne procesy metaboliczne obecne w naszym życiu.

Chemia (01%): Nauka zajmująca się składem substancji oraz tym, jak na te substancje wpływają temperatura, energia i ciśnienie, a także 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 poświęcenia przynajmniej całego dnia, a także wykorzystania odpowiedniego sprzętu i chemikaliów. Badacz może również poddać analizie nieznaną substancję, jeśli ma do dyspozycji odpowiedni sprzęt i odczynniki.

CHEMIA W LATACH 20. XX WIEKU

Chemia stawała się istotną częścią większości nauk, poczyniwszy do medycyny i farmacji, a skończywszy na biologii i fizyce. Dzięki chemii tworzone były syntetyczne substancje, takie jak bakelit (pierwszy plastik). Pomagała ona także wyjaśnić rolę witamin i hormonów. Powstawały syntetyki zastępujące środki medyczne, jak w przypadku nowokainy zastępującej kokainę, a także emulsje żelowe i mocniejsze stopy metali. W układzie okresowym znajdowały się 92 pierwiastki.

Farmacja (01%): Nauka zajmująca się związkami chemicznymi i ich wpływem na żywe organizmy. Tradycyjnie zawiera się w niej opracowywanie składu leków, ich tworzenie 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.

FIZYKA W LATACH 20. XX WIEKU

W 1921 roku Albert Einstein otrzymał Nagrodę Nobla w dziedzinie fizyki. Później w ciągu tego dziesięciolecia Neils Bohr, duński fizyk, odkrył właściwości atomu. W 1925 roku Werner Heisenberg, Max Born i Erwin Schrödinger opracowali mechanikę kwantową, która doprowadziła do stworzenia teorii stojących za fizyką atomową i jądrową – co było prawdopodobnie najważniejszym wydarzeniem naukowym XX wieku.

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

GEOLOGIA W LATACH 20. XX WIEKU

Teoria wędrówki kontynentów (tektonika) stawała się coraz bardziej wiarygodna w miarę gromadzenia potwierdzających ją dowodów. Grupa amerykańskich geologów wysunęła hipotezę, że okresowe powodzie w pewnych częściach świata mogły wynikać z podnoszenia i obniżania się poziomu wód oceanów w związku z okresowymi epokami lodowcowymi, a nie, jak wcześniej sądzono, być konsekwencją unoszenia się i osiadania kontynentów. Najlepszymi i najbardziej znanymi stowarzyszeniami na świecie były The Geological Society of London (1807) i The Geology Society of America (1888) w Nowym Jorku.

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.

UWAGI DOTYCZĄCE KRYMINALISTYKI

W 1921 roku John Larson i Leonard Keeler zbudowali przenośny wariograf. Jednak do 1924 roku wyniki testów wariografem nie były dopuszczane jako dowód sądowy. Także w 1924 roku Philip O. Gravelle skonstruował mikroskop porównawczy służący do identyfikacji wystrzelonych pocisków i łusek naboju. Ta technika została wykorzystana do zbadania łusek z pistoletów maszynowych Thompson użytych podczas Masakry w dniu św. Walentego, co pozwoliło policji zorganizować nalot na dom Ala „Scarface” Capone’a, gdzie znaleźli dwa z narzędzi zbrodni.

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.

HISTORIA KRYPTOGRAFII

Kryptografia ma długą historię, ponieważ zawsze istnieli ludzie chętni do utrzymywania pewnych informacji w tajemnicy. Godne uwagi wykorzystanie kryptografii w epoce to między innymi szyfry zastosowane w konspiracji, które doprowadziły do egzekucji Maty Hari – egzotycznej tancerki oskarżonej o szpiegostwo. Została ona uznana za winną działalności wywiadowczej na rzecz Niemiec podczas I wojny światowej i rozstrzelana we Francji. Prawdopodobnie najważniejszym wydarzeniem kryptograficznym poprzedzającym lata 20. XX wieku było rozszyfrowanie telegramu Zimmermanna (wiadomości wysłanej z niemieckiego Ministerstwa Spraw Zagranicznych do ambasadora Cesarstwa Niemieckiego w Meksyku), co znacząco przyczyniło się do przyłączenia się Ameryki do Wielkiej Wojny.

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 wewnątrz 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 premii do testu.

Przykłady forsowania: wyciągnięcie mapy i zatrzymanie się celem ustalenia aktualnego miejsca położenia; powrót do miejsca, z którego rozpoczęło się wędrowkę, 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 kryjówek.

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.

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.

Przykłady forsowania: postępowanie zgodnie z instrukcją obsługi; poświęcenie czasu na ćwiczenia; poszukanie 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 może dzieje się coś jeszcze 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.

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.

OKULTYZM W LATACH 20. XX WIEKU

W 1920 roku Aleister Crowley założył Opactwo Thelemy na Sycylii. Po śmierci jednego z członków w 1923 roku Crowley i jego kult zostali wydalenii z Włoch. W 1925 roku sir Arthur Conan Doyle został mianowany Honorowym Przewodniczącym Międzynarodowego Kongresu Spirytystycznego. W tym samym roku pułkownik Percy Fawcett zniknął w brazylijskiej dżungli podczas poszukiwania dowodów na istnienie Atlantydy. Mistrz Gurdżijew założył tajemny instytut w pobliżu Paryża.

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. Pomyślnie użycie Perswazji trwa co najmniej pół godziny. Jeśli Badacz chce szybko kogoś przekonać, powinien skorzystać z Gadania.

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.

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 przytłaczającego poczucia winy popełnił samobójstwo (Badacz uświadamia sobie skalę konsekwencji swoich działań 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 uwzględnić 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 użyciu Medycyny. Jak widać, Pierwsza Pomoc, obok Medycyny, jest bardzo ważną umiejętnością, jeśli Badacz zamierza być wszechstronnie utalentowanym medykiem.

PIERWSZA POMOC W LATACH 20. XX WIEKU

Apteczka służąca do pierwszej pomocy zazwyczaj zawierała: bandażę, gazę, nożyczki, igłę i nici, oliwę, siarczan magnezu, sproszkowaną gorczycę, oczar, olejek goździkowy, syrop z wymiotnicy, kolodium oraz wodę wapienną. Jodyna była najlepszym miejscowym antyseptykiem. Pamiętaj o tym, że surowice przeciwko ukąszeniom węży nie były jeszcze dostępne.

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 miałyby 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.

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 (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.

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 w przyszłości odstraszy co bardziej wrażliwych pasażerów od latania. Natomiast nieudany test (w tym także test forsowany) przy lądowaniu w zlodowacialej 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.

Pływanie (20%)

Ta umiejętność pozwala na utrzymanie się i poruszanie w wodzie i 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 porwana przez wodę i niesiona z prądem lub topi się (tylko przez chwilę lub ostatecznie).

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 nieznaną plażę; 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.

PŁYWANIE W LATACH 20. XX WIEKU

W 1926 roku prezydent Calvin Coolidge nazwał Gertrude Ederle „najlepszą dziewczyną Ameryki” po tym, jak jako pierwsza kobieta przepłynęła kanał La Manche, pobijając jednocześnie rekordy pięciu mężczyzn, którzy dokonali tego przed nią w latach 1875–1923. Płynęła przez 14 godzin i 31 minut, pokonując dystans 35 mil (ponad 56 km). Ze względu na wzburzone morze, dystans ten był tak naprawdę większy niż minimalna odległość przy ładnej pogodzie wynosząca 21 mil (ok. 34 km).

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 intensywnej pracy – wysoka wartość Mądrości 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.

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 jazdem. 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 Powożenia Psim Zaprzęgiem, a osoba żyjąca w epoce wiktoriańskiej – Powożenie.

PROWADZENIE SAMOCHODU W LATACH 20. XX WIEKU

W Stanach Zjednoczonych prawa jazdy wydawały kierowcom poszczególne stany. W większości z nich należało mieć ukończone 16 lat, jednak istniały pewne wyjątki, szczególnie jeśli chodziło o prowadzenie maszyn rolniczych przez osoby nieletnie w związku z ich pracą na farmie. Aby uzyskać prawo jazdy, konieczne było zdanie prostego pisemnego testu oraz krótki egzamin praktyczny – jazda w ruchu drogowym w obecności oficera policji. Zdanie obu testów i uiszczenie odpowiedniej opłaty administracyjnej zapewniało uzyskanie prawa jazdy ważnego zazwyczaj przez dwa lata, po których należało je odnowić. Prawo jazdy było ważne w innych stanach, ale mogło zostać zabrane przez sędziego, jeśli kierowca został wielokrotnie ukarany mandatem za niebezpieczne zachowanie na drodze.

W Wielkiej Brytanii ustawa samochodowa (Motor Car Act) z 1903 roku wprowadziła obowiązek posiadania prawa jazdy, numery rejestracyjne pojazdów oraz ograniczenie prędkości do 20 mil na godzinę (ok. 32 km/h). Ustawa drogowa (Roads Act) z 1920 roku wprowadziła obowiązek rejestrowania przez władze wszystkich pojazdów w momencie wydawania prawa jazdy. Jednak egzaminy na prawo jazdy nie były potrzebne ani obowiązkowe aż do 1935 roku.

Przykłady forsowania: doprowadzenie pojazdu do granic możliwości; utrzymanie 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 całego 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 szalibiercza nauka, nawet w latach 20. XX wieku. W tamtych czasach psychoanalizy 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 leżonemu Badaczowi odzyskać 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 punktów 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 jej urojenia nie są prawdziwe.

Leczenie przez psychoterapeutę może dodać Badaczowi punktów Poczytalności podczas czasowej niepoczytalności.

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

PSYCHOANALIZA W LATACH 20. XX WIEKU

W tej dziedzinie Europa pełniła rolę przewodnika Stanów Zjednoczonych. Pierwsza publiczna klinika i ośrodek szkoleniowy zostały otwarte w Berlinie w 1921 roku, a wkrótce potem podobna placówka pojawiła się w Wiedniu. Jedynym większym czasopiśmie dostępnym w języku angielskim był „The International Journal of Psycho Analysis”. Choć Zygmunt Freud, autor *Wstępu do psychoanalizy* (1915–1916) oraz *Ego i id* (1923), był nadal rozpoznawalnym autorytetem, wielu jego studentów i kolegów zerwało z jego teoriami i zaczęło rozwijać własne koncepcje.

Otto Rank stworzył koncept „traumy narodzin” i opublikował *Mit narodzin bohatera* (1909) oraz *Traumę narodzin* (1924). Alfred Adler mówił o „dążeniu do mocy” w *Zrozumieniu ludzkiej natury* (1918). Carl Jung opisywał „wołę życia” i postulował istnienie nieświadomości zbiorowej w *Psychologii nieświadomości* (1916) i *Typach psychologicznych* (1923).

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 stanął 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 szal (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.

PSYCHOLOGIA W LATACH 20. XX WIEKU

Choć szamani, uzdrowiciele, wróżbici i oszuści od dawna wykorzystywali naturalną psychologię, to dopiero od połowy XIX wieku stała się ona, jako dyscyplina filozofii, obiektem badań naukowców. W 1908 roku w Ameryce Teodor Simon i Alfred Binet stworzyli pierwszy zestaw testów do pomiaru inteligencji, a w 1913 roku John Watson wprowadził koncepcję „behawioryzmu”. W 1921 roku James McKeen Cattell założył Psychological Corporation, aby promować wykorzystanie psychologii w przemyśle. W tym samym czasie w Związku Radzieckim Józef Stalin zainicjował badania dotyczące postrzegania pozazmysłowego, telekinezy i innych zjawisk paranormalnych. Na początku lat 30. XX wieku Duke University w Stanach Zjednoczonych poszło w ślady radzieckich naukowców. Za wiodące czasopismo uważano „The American Journal of Psychology”, które zaczęto wydawać w 1887.

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 czuje się 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 właściwą częścią danego przedmiotu (np. ostrzem noża lub toporka). Sensownie wyważony przedmiot wielkości dłoni może zostać rzucony na odległość tyłu metrów, ile wynosi S postaci podzielona przez pięć. Można próbować rzucić na odległość równą połowie S, ale do rzutu dodawana jest kość karna.

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 rzuconym przedmiotem a celem, która odzwierciedlałaby to porównanie.

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



RZUCANIE W LATACH 20. XX WIEKU

W latach 20. XX wieku rekord świata w rzucie dyskiem wynosił 47,9 m, a w rzucie oszczepem 67,9 m. Dla tych, którzy lubili rzucać ciężkimi kamieniami, rekord świata w pchnięciu kulą (7,26 kg) wynosił 15,8 m.

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.

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 wybrzuszącą się kieszeń itp. To bardzo ważna umiejętność w arsenale Badacza.

Kiedy Badacz szuka ukrywającej się osoby, do określenia poziomu trudności używa się umiejętności Ukrywanie poszukiwanego.

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.

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 czerwonoooka 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 poziomie trudności lub z kością karną – wedle uznania Strażnika Tajemnic.

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 rozpaść ogień sygnałowy.

Przykłady konsekwencji w wyniku niepowodzenia forsowanego rzutu: jaskinia, którą znalazł Badacz, jest zamieszkała przez bardzo rozniewanego niedźwiedzia; pałac 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 specjalizację w ramach tej umiejętności, na przykład:

Aktorstwo	Malarstwo i Dekoratorstwo
Falszerstwo	Pisarstwo
Fotografia	Rzeźba
Fryzjerstwo	Stolarstwo
Garncarstwo	Sztuki Piękne
Gotowanie	Śpiew Operowy
Hutnictwo	Taniec
Kaligrafia	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 miałyby zastosowanie gradacja sukcesu, wyższy poziom sukcesu oznacza, że dany przedmiot jest lepszej jakości i/lub precyzyjniej wykonany.

Umiejętność Sztuka/Rzemiosło może być wykorzystana 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 Falszerstwo.

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.

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 dekadencyjnymi 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**.

Falszerstwo (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 książki. Falszerek 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 sfalszowany 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 (patrz **Niebezpieczna fotografia**, str. 166).

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 lub 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.

Zwykle pstrykanie zdjęć nie wymaga testów. Należy wykonać je dopiero przy robieniu zdjęć z ukrycia lub próbie uchwycenia subtelnego detalu – zwłaszcza z dużej odległości, w pośpiechu i w słabym oświetleniu. Ta umiejętność pozwala także Badaczowi określić, czy fotografia została zmanipulowana lub sfalszowana, 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 pastelów. 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.

SZTUKA W LATACH 20. XX WIEKU

Max Ernst był wiodącym malarzem i rzeźbiarzem dadaistycznym. Politycznie zaangażowany meksykański malarz Diego Rivera miał wystawę w Nowym Jorku, a Picasso zgłębiał tajniki kubizmu. Béla Bartók odwiedził Stany Zjednoczone w 1927 roku. Gitarzysta klasyczny André Segovia zadebiutował w Paryżu. W 1928 roku Arturo Toscanini przejął batutę dyrygenta w Nowojorskiej Filharmonii. Pablo Casals był wiodącym wiolonczelistą światowej sławy.

Ślusarstwo (01%)

Ślusarz może otworzyć drzwi samochodowe, uruchomić pojazd, zwiernając odpowiednie kable, otworzyć łomem okna biblioteki, rozpracować chińskie pudełko zagadki i przedostać się przez zwykły komercyjny system alarmowy. Badacz może naprawiać zamki, dorabiać klucze i otwierać zamki przy użyciu wytrychów i innych narzędzi. Szczególnie trudne zamki mogą podnieść poziom trudności.

ŚLUSARSTWO W LATACH 20. XX WIEKU

Choć tańsze zamki szyfrowe można było czasem otworzyć „na wycucie”, ich droższe odpowiedniki montowane w sejfach i skarbcach były odporne na tę metodę. Najbardziej rozpowszechnionym rozwiązaniem było ukradzenie sejfu w całości i przetransportowanie go do bezpiecznej lokacji, gdzie można było poświęcić czas na „otworzenie” sejfu palnikiem, łomem lub młotem. Do dużych skarbców często łatwiej było dostać się przez jedną ze ścian niż przez porządnie zabezpieczone drzwi.

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 zламаł 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 otworenie własnego umysłu. Zaslona opada z jego oczu i Badacz widzi świat w nowy sposób, który ma dla niego bardzo głęboki sens, choć nikt przy zdrowych zmysłach tego sensu nie dostrzeże.

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.

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 wysledzić 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.

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.

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 (½ 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. 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 *Księga Strażnika, Szukanie osłony*).

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. 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.

Ta umiejętność może być wykorzystywana do negocjacji lub targowania się o cenę towaru albo usługi. Jeśli test się powiedzie, Badacz zyskuje sobie sympatię sprzedawcy, który może trochę obniżyć cenę.

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 *Księga Strażnika, Rozdział 12: Księga Zaklęć*).

Walka Wręcz (Specjalizacje) (różne %)

Ta umiejętność określa, jak dobrze postać sobie radzi w walce wręcz. Możesz 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 – 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 (włącznie z kijem krykietowym i bejsbolowym), noże i wiele broni improwizowanych, na przykład butelki czy nogi od stołu. Określając obrażenia zadawane przez broń improwizowaną, Strażnik Tajemnic powinien odwołać się do **Tabeli Broni** i wybrać coś porównywalnego.

Broń Obuchowa (10%): nunczako, morgensztern 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 Broni** (str. 258-263). 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 (np. 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.

Przykłady forsowania: poświęcenie znacznie większej ilości czasu (bez zważania na jego upływ) na badanie środowiska; spróbowanie nieznanego grzyba lub rośliny, aby uzyskać lepsze wyobrażenie 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, próbując obsesyjnie 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 błąkał się 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 niezwykle, 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 wspiąć 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.

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 najgłośniejszym 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.

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 nie była.

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. Przeciwwstawia 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.

Przykłady forsowania: zrobienie faktycznej fizycznej krzywdy danej osobie lub komuś (albo czemuś), na kim lub czym jej zależy. 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 zaprzysiąc 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 wytrzyma 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.

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 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 przy użyciu jakichś szczątków, tkaniny lub innych środków pośrednich czy materiałów wspomagających iluzję (np. wykorzystanie sekretnej 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.

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 razy kijem bejsbolowym.

Jeśli niepoczytalnemu Badaczowi nie powiedzie się forsowany rzut, zaczyna zachowywać się jak kleptomani.

ZASADY OPCJONALNE

SPECJALIZACJE: PRZENOSZENIE KORZYŚCI PRZYPISANYCH DO UMIEJĘTNOŚCI

Specjalizacjami można zarządzać na dwa sposoby:

- Umiejętności takie jak Nauka i Sztuka/Rzemiosło zostały opisane w części **Specjalizacje umiejętności** na stronie 89.
- 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 nauczanie 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.

Przykład: 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 chwytą 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 postugiwanie się toporem zostaje podniesiona o 10% do wartości 25%.

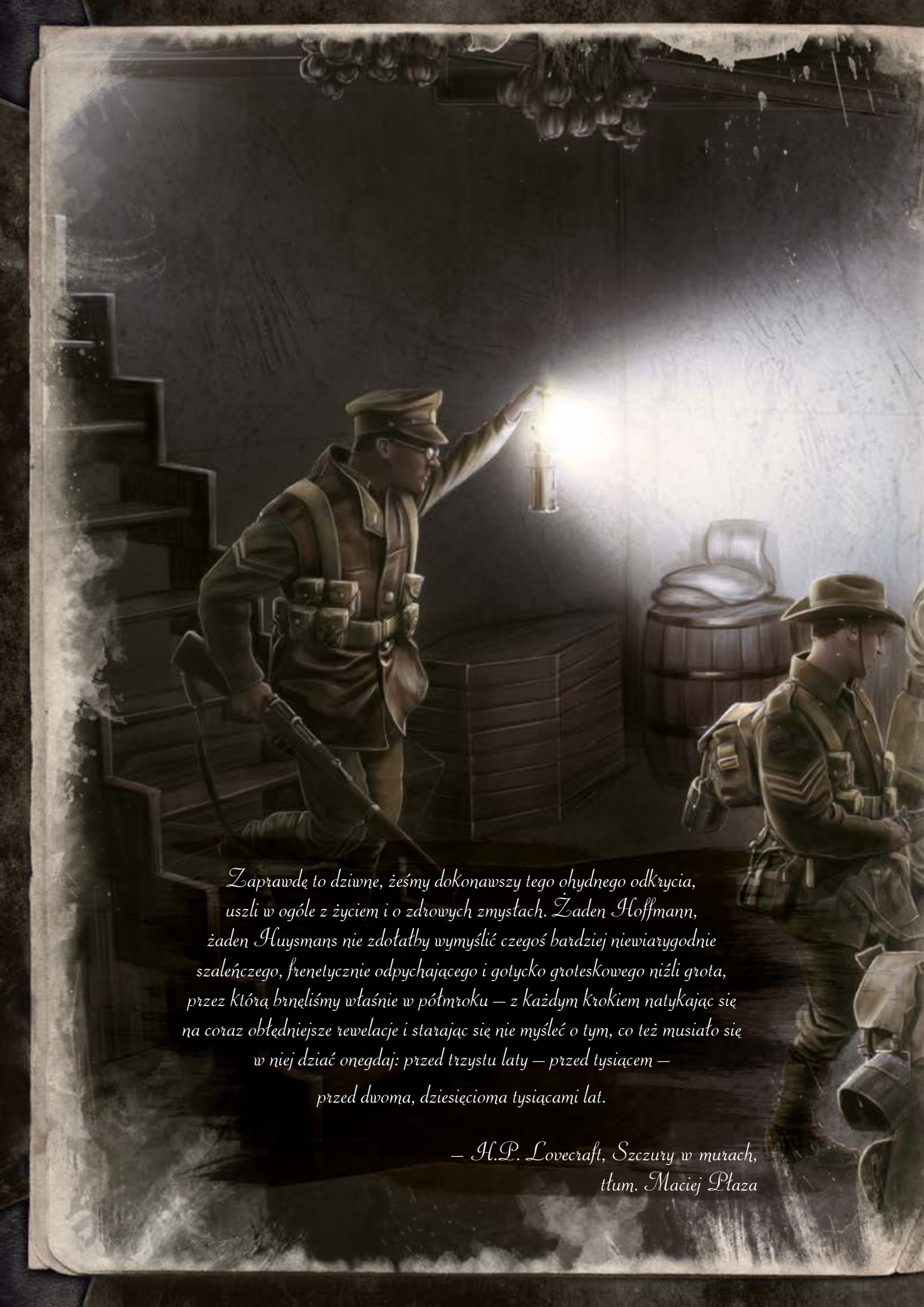
Bartek zainwestował 20 punktów w Walkę Wręcz (Bijatyka), 30 punktów w Walkę Wręcz (Topór/Siekiera) i 12 punktów w Walkę Wręcz (Miecz), zatem mają one teraz następujące wartości: Bijatyka 45%, Topór/Siekiera 45%, Miecz 32%. Podczas gry Bartek zyskuje rozwinięcie umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka) o 7 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%).

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.





Zaprawdę to dziwne, żeśmy dokonawszy tego ohydneho odkrycia, uszli w ogóle z życiem i o zdrowych zmysłach. Żaden Hoffmann, żaden Huysmans nie zdołałby wymyślić czegoś bardziej niewiarygodnie szaleńczego, frenetycznie odpychającego i gotycko groteskowego niżli grot, przez którą brnęliśmy właśnie w półmroku — z każdym krokiem natykając się na coraz obłądniejsze rewelacje i starając się nie myśleć o tym, co też musiało się w niej dziać onegdaj: przed trzystu laty — przed tysiącem — przed dwoma, dziesięcioma tysiącami lat.

*— H.P. Lovecraft, Szczury w murach,
tłum. Maciej Płaza*



STOWARZYSZENIA BADACZY

Badacze często łączą siły, wiedzeni splotem okoliczności, ponieważ zdarzyło się im być w złym miejscu w złym czasie. Działają wspólnie, aby przeżyć i pokonać machinacje mitów. Przypadkowa współpraca sprawdza się w jednorazowych scenariuszach, jednak w przypadku kampanii może już nadzarpnąć poczucie wiarygodności. W kampanii Badacze muszą współpracować ze sobą dłużej, a możliwe, że nawet podróżować po całym świecie, by szukać informacji lub ludzi, zdobywać wskazówki i walczyć z zagrożeniami ze strony mitów.

Kwestia finansów również może stać się kłopotliwa. W jaki sposób Badacze opłacają swoje rachunki, jeśli cały ich czas zajmują zmagania z mitami? Ich kariery zawodowe prędzej czy później na tym ucierpią.

Wtedy na scenę wkraczają stowarzyszenia Badaczy. Zapewniają graczom solidne podwaliny do tworzenia grup, które mogą działać razem przez dłuższy czas. Stowarzyszenia mogą mieć dowolną formę, a spektrum przyczyn ich działalności lub założonych celów jest naprawdę szerokie. Kluczową kwestią jest to, że dana organizacja daje graczom ideę, na bazie której będą mogli stworzyć grupę Badaczy mających powód, by współpracować, trzymać się razem i wespół w zespół niweczyć knowania mitów.

IDEA GRUPY

Gracze powinni wziąć odpowiedzialność za stworzenie idei grupy. Zadaniem Strażnika jest dostarczenie podstawowych założeń scenariusza lub kampanii, w którą będziecie grać. Zanotujcie informacje od Strażnika i przemyślcie, do jakich organizacji mogą należeć wasi Badacze.

Uzgodnijcie ideę przyświecającą waszej organizacji. Stowarzyszenie to dowolna grupa, która rozdziela zadania między członków i działa w jednym, wspólnym celu. W tym przypadku jest to stawianie czoła diabolicznym planom plugawych kultów, walka z niezemskimi monstrami i odkrywanie dawno zapomnianych sekretów.

Omów swoje pomysły z innymi graczami i ze Strażnikiem. Jeśli wasze pomysły zaczną odbiegać od założeń scenariusza lub kampanii, Strażnik doradzi, jak zaadaptować ideę grupy do gry.

Niektóre stowarzyszenia mogą być małe i stanowić zamknięty krąg, którego członkiem można zostać jedynie przez zaproszenie. Inne mogą być dość ekspansywne, z drużynami i oddziałami na całym świecie. Niezależnie od wielkości, wszystkie te organizacje mają podobne zasady dotyczące dyskrecji. Zagrożenie ze

KONEKSJE BADACZY

Natura i typy stowarzyszeń Badaczy mogą różnić się w zależności od okresu, w którym osadzony jest scenariusz lub kampania. Oto kilka przykładów, które pasują do większości okresów historycznych:

Więzy krwi – Badacze są członkami tej samej rodziny lub mają wspólnych przodków.

Wspólne interesy – Badacze należą do stowarzyszenia, którego członkowie mają wspólne zainteresowania (np. amatorska archeologia, wolnomularstwo, zainteresowanie folklorem itp.).

Współpraca – Badacze są pracownikami tej samej organizacji lub pracują dla instytucji, które regularnie ze sobą współpracują (np. uniwersytety, organy ścigania, organizacje przestępcze lub rządowe, media itd.).

Wspólne doświadczenia – Badacze przeżyli wydarzenia, które ich łączą. Mogą to być wspólne przeżycia z dalekiej przeszłości lub te bardziej aktualne (np. są jedynymi ocalałymi z katastrofy, byli w tym samym plutonie, wszyscy byli w okolicy Strażniczego Wzgórza w dniu zaćmienia księżyca...).

Znajomości – Badacze znają się z poprzednich miejsc zatrudnienia, związków i innych doświadczeń tego typu. Możliwe, że mają wspólnego przyjaciela.

STOWARZYSZENIA BADACZY

strony mitów i ich przedstawiciele nie jest czymś, czym można dzielić się z opinią publiczną. Społeczeństwo rozpadłoby się w obliczu tak niewiarygodnych prawd, gdy ludzie próbowaliby poradzić sobie z błahością swojego istnienia w starciu z kosmiczną realnością obojętności mitów. Lepiej trzymać takie rewelacje w tajemnicy, by móc w najlepszy możliwy sposób bronić ludzkości. Tu na arenę wkraczają Badacze!

Z zewnątrz stowarzyszenia mogą wydawać się prozaiczne, mogą też rekrutować członków otwarcie, nie wspominając nic o mitach Cthulhu. Nowi członkowie są subtelnie testowani pod kątem lojalności, determinacji i potencjału. Ci, których stowarzyszenia uznają za godnych, są wciągani głębiej w struktury organizacji i krok po kroku przedstawia im się mniej oficjalne aspekty działania grupy i jej sekrety. Na pozór takie organizacje zajmują się działalnością charytatywną, religijną, new age itd. Zasadniczo można powiedzieć, że są to dobre kultury, które starają się pokrzyżować plany kultom mitów.

Każde stowarzyszenie powinno mieć swój cel. W większości przypadków to po prostu „obrona ludzkości” lub „odnalezienie prawdy stojącej za wszystkimi tymi historiami o Vermont Hills”. Niekiedy cele organizacji, takie jak „odszukiwanie i gromadzenie historycznych artefaktów o wielkim znaczeniu”, mogą sprawić, że grupa wejdzie w konflikt z agentami mitów. Inne organizacje mogą obrać sobie misję dotyczącą konkretnego mitu, np. „powstrzymanie kultu ryboludzi i niedopuszczenie do obudzenia ich utopionego boga”. Wiedza stowarzyszeń o mitach może być bardzo różna – jedne wiedzą o nich bardzo dużo, a inne niewiele lub zgoła nic.

Stowarzyszenie nie tylko tworzy więzi między Badaczami, ale również zapewnia dostęp do „świeżych” Badaczy. Dzięki temu nie trzeba wymyślać powodów, dla których nowy Badacz wstępuje w szeregi grupy, by zastąpić nieszczęsnego poprzednika, który zginął w poprzedniej sesji gry. Organizacja może po prostu wysłać zastępstwo. Dzięki temu nowy Badacz może

od razu wejść do gry i nie ma potrzeby tworzenia skomplikowanych objaśnień, jakim cudem nowy Badacz zna wszystkich innych lub dlaczego sprzymierzył się z nimi w danej misji.

Jednym ze sposobów jest stworzenie zespołów Badaczy, którzy należą do tego samego stowarzyszenia. Każdy z graczy może zacząć grę z jednym Badaczem, ale w razie potrzeby można stworzyć nowych do dalszych przygód, jeśli okaże się, że niezbędni są specjaliści w danej dziedzinie lub jeśli któryś Badacz dochodzi do siebie po wcześniejszej misji. Ciągłość postaci i ich ponowne używanie jest kluczem do budowania sprawiających przyjemność historii.

PRZYKŁADOWE STOWARZYSZENIA

Poniżej przedstawione zostały struktury możliwych organizacji Badaczy. Można ich użyć w opisaniej formie, dopracować lub dopasować do potrzeb, albo wykorzystać jako inspirację do stworzenia własnych stowarzyszeń Badaczy. Na końcu rozdziału znajduje się bardziej szczegółowy przykład – Stowarzyszenie Eksploracji Niewyjaśnionego, a także kilku gotowych do gry Badaczy.

DOSTOSOWANIE STOWARZYSZENIA

Większość przykładowych stowarzyszeń Badaczy może być dostosowana do różnych okresów historycznych. Cząściciele mogą zostać przeniesieni z okresu I wojny światowej do dowolnego późniejszego konfliktu zbrojnego (II wojna światowa, wojna w Zatoce Perskiej, Afganistan itd.). Podobnie, gazeta „Dziwne, ale prawdziwe!”, która działała w latach dwudziestych XX wieku, może zostać łatwo przerobiona na program telewizyjny lub internetowy, albo nawet na bloga lub stronę internetową.

Cząściciele



Czyściciele

Od 21 czerwca do 6 listopada 1917 roku toczyła się trzecia bitwa pod Ypres, zaraz za granicą Francji, nieopodal niewielkiego flamandzkiego miasteczka kupieckiego. W tym konflikcie (znanym także jako Bitwa pod Passchendaele) brały udział armie Wielkiej Brytanii, Francji, Kanady i ANZAC, których zadaniem było odepchnięcie jednostek niemieckich i przejście kontroli nad wałem na wschód od miasteczka. Bitwa, na polach której poległo ponad pół miliona żołnierzy obu stron konfliktu, znana jest jako jeden z najkrwawszych momentów I wojny światowej.

Artyleria praktycznie zrównała Ypres z powierzchnią ziemi, jednak dla małej grupki żołnierzy Ententy miasto było tłem jeszcze gorszych wydarzeń. Natknęli się oni na stare, żelazne drzwi ukryte w piwnicy ruin, które niegdyś były jednym z większych domów w mieście. W trakcie ich oględzin żołnierze znaleźli wiekowe, kamienne schody wiodące do cuchnącej i zawilgoconej pieczary. Sama wojna odcisnęła już swoje piętno na psychice żołnierzy, a tego dnia mieli dowiedzieć się, że zło czai się także w mrocznych zakątkach świata. Do grotty weszło dziesięciu ludzi, z czego jedynie sześciu powróciło zdrowych na ciele i umyśle. Tego dnia utworzono Czyścicieli. Sześciu mężczyzn uzgodniło, że jeśli przeżyją wojnę, będą współpracować, by oczyścić świat ze zła, które znaleźli w tej upiornej belgijskiej jaskini.

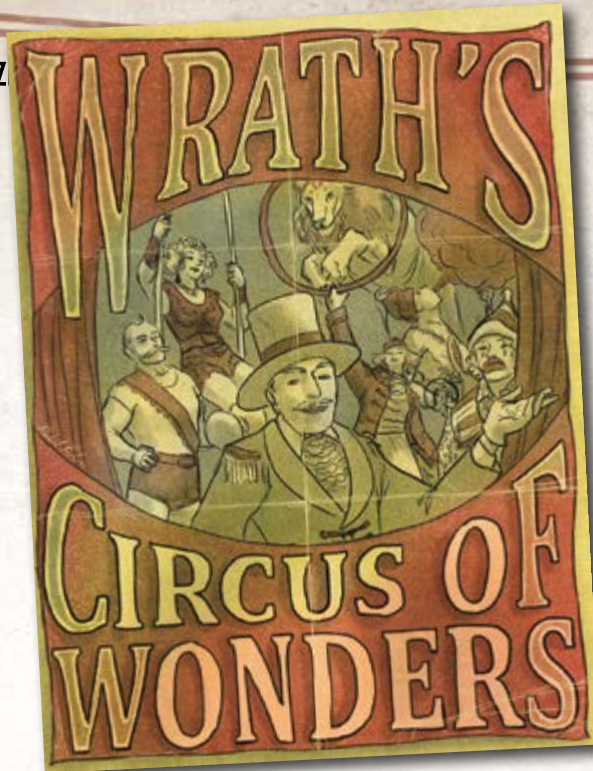
Z biegiem lat sześciu założycieli rekrutowało nowych członków, a każdy dokłada wszelkich starań, by rugować zło mitów wszędzie, gdzie tylko je odkryto. Czyściciele, świetnie wyszkoleni i całkiem nieźle wyposażeni, działają z ukrycia, udając się wszędzie tam, gdzie słyzy się o dziwnych wydarzeniach lub tajemniczych śmierciach. Mimo pytań i prośb nowych członków, żaden z sześciu założycieli Czyścicieli nigdy nie zdradził, co znaleźli w tamtej jaskini.

Sugerowane profesje Badaczy: duchowny, inżynier, lekarz, oficer wojskowy, tramp, żołnierz.

Cyrk osobliwości Wratha

Jeżdżący od miasta do miasta Cyrk osobliwości Wratha jest zbieraniną odmieńców, którzy ku ucieście gawiedzi wykonują różne wyczyny i sztuczki. Trupa składa się z klaunów, akrobatów, połykaczy ognia, treserów zwierząt i dziwołogów, a także właściciela, Cecila Wratha, który zarządza tym przedsięwzięciem od ponad 20 lat. Każdy członek cyrku ma własne powody, by w nim żyć, jednak większość odkryła, że normalne życie poza cyrkiem to po prostu nie ich bajka, wybrali więc życie cyrkowca, czyniąc z trupy swoją rodzinę.

Dla postronnych cyrk jest kolejną objazdową atrakcją, zarabiającą na zabawianiu coraz mniejszych już widowni jarmarcznych widowiskami, żartami i pokazami siły lub umiejętności. Jednakże jego członkowie wiedzą, że cyrk skrywa ponury sekret. Wiele lat temu Cecil Wrath był ciętym się powodzeniem biznesmenem z kochającą żoną i rodziną. Wiódł dobre i dostatnie życie, dopóki mroczny cień mitów nie odmienił go na zawsze. W owianych tajemnicą okolicznościach żona i dzieci Wratha zostały porwane przez Kult Błękitnego Płatka Kwiatu i poświęcone złowrogiemu, obcemu bóstwu. Wrath, którego życie pękło jak bańka mydlana, poprzysiągł kultowi srogą zemstę. Z biegiem



Cyrk osobliwości Wratha

lat Wrath zgromadził wokół siebie ludzi, którzy ucierpieli z rąk dziwnych kultów. Wielu z nich nosi widoczne blizny i ślady przeżytych wydarzeń. Teraz wspólnie przemierzają kraj, pozornie zabawiając rzucających groszem widzów, a w sekrecie zbierając informacje oraz infiltrując przedziwne kulty i stowarzyszenia, by odnaleźć Kult Błękitnego Płatka Kwiatu i zaspokoić nieukożone pragnienie zemsty Wratha.

Sugerowane profesje Badaczy: akrobata, cyrkowe dziwadło (tramp), kłown (artysta estradowy), magik (oszust/artysta estradowy), muzyk, pracownik fizyczny (robotnik lub przestępca), siłacz (sportowiec lub bokser), treser zwierząt (treser).

Dziwne, ale prawdziwe!

„Piszemy wyłącznie prawdę!” – tak głosi nagłówek tygodnika „Dziwne, ale prawdziwe!”. Każde wydanie zawiera mnóstwo niezwykłych newsów o duchach, potworach, obcych i innych tajemniczych zdarzeniach. Niewielki, lecz bardzo oddany sprawie zespół redaktorów pracuje niestrudzenie, by wyniuchać informacje o wszelkich wartych druku historiach, które mogłyby usatysfakcjonować grono czytelników. Od czasu do czasu pojedynczy redaktor lub cała grupa pracowników gazety musi ubrudzić sobie ręce pracą w terenie, jednakże większość prawdziwych śledztw jest przeprowadzana przez małą armię niezależnych dziennikarzy. Kadra śledczych, składająca się zarówno z amatorów, jak i profesjonalistów, pracuje solo lub w niewielkich grupach, zajmując się odkrywaniem prawdy stojącej za potwornymi morderstwami, nikczemnymi spiskami i innymi, ogólnie mówiąc, upiornymi zdarzeniami.

Ci, którzy pracują w bardziej popularnych, mainstreamowych mediach, uważają, że historie drukowane w „Dziwne, ale prawdziwe!” to wyłącznie ploteczki lub wierutne kłamstwa. W większości przypadków pogląd ten nie jest daleki od prawdy, jednak dla wtajemniczonych czasopismo jest niekiedy źródłem informacji, jako że ujawnia mroczne prawdy, skryte za dziwacznymi artykułami. Redaktor naczelny i wydawca gazety, Elijah Cleaver, jest z tego faktu zadowolony. Po latach wydawania newsów o cudownościach

Dziwne, ale prawdziwe!



i dziwacznych zaczął dostrzegać pewne schematy. Cleaver wie, że świat nie jest taki, jakim się wydaje, i stara się ostrzec czytelników, że ludzkość nie jest jedynym inteligentnym gatunkiem na planecie (ani w kosmosie!). Jednak zdaje sobie sprawę, że za prawdę płaci się wysoką cenę. Kilka lat temu wydrukował artykuł o sekcji Gwiazdnej Mądrości, przez co wpakował się w poważne tarapaty: biuro gazety zostało podpalone, a życiu jego i jego pracowników groziło niebezpieczeństwo. Od tamtej pory rozgrywa wszystko na spokojnie, jednak żywi pragnienie, by odkryć, co kryje się za tymi dziwnymi kultami, które wydają się wyrastać w całym kraju jak grzyby po deszczu. Dlatego też pracuje na odległość, a do prowadzenia śledztw zatrudnia wolnych strzelców. Czasami wspomaga ich etatowymi pracownikami, których zadaniem jest praca w terenie i zdobywanie informacji o mrocznych postępkach i nienaturalnych wydarzeniach. Choć namacalne fakty bywają nieuchwytnie, drużyny wracają z dziwnymi historiami, dzięki którym łamy gazety są zapełnione, a czytelnicy – szczęśliwi.

Sugerowane profesje Badaczy: dziennikarz, fotograf, komiwojażer, parapsycholog, pisarz, profesor, prywatny detektyw.

Rewir 13. Południowy

Każdy stary gliniarz ma kontakty na ulicy i widział mroczną stronę miasta, a jeśli miał prawdziwego pecha, wie też, co naprawdę dzieje się w ciemnych alejkach i piwnicach. Zeszłego lata czterech policjantów z Nowego Jorku pracujących w posterunku Rewiru 13. Południowego na Manhattanie podjęło interwencję, podczas której wtargnęli do piwnicy w kamienicy przy 14. Ulicy Wschodniej. To, co tam odkryli, było tak szokujące, że zmieniło ich na zawsze. Niedługo potem zaczęli rozmawiać o swoich doświadczeniach i zdecydowali, że miarka się przebrała. Mieli dość marnowania czasu na błahe, drobne przestępstwa, dość tego, że nigdy nie docierali do źródeł zła, i dość uczucia niemożności czynienia czegokolwiek pożytecznego. Zgodzili się, że to,

co znaleźli w tamtej piwnicy, nie może mieć dalej miejsca, a jeśli natkną się na jakiegokolwiek dowody wskazujące na podobne diaboliczne praktyki, wezmą sprawy w swoje ręce.

Na co dzień są zwykłymi policjantami – obchodzą swoje rewiry, zajmują się standardowymi problemami i rozprawiają z posłednimi oprychami. Jeśli jednak któryś z nich wpadnie na najmniejszy nawet trop nienaturalnych rytuałów, krwawych ofiar i innych dziwactw, zwołuje pozostałych i od tej pory działają w grupie. Ich zasoby i czas są ograniczone. Odznaka policyjna pozwala im docierać do miejsc, do których normalnie nie wpuszcza się przypadkowych ludzi z ulicy. Nie zważając na to, że nie zawsze mogą doprowadzić do aresztowania, robią, co mogą, by zdławić falę potępienia, która zdaje się przetaczać przez miasto. Wszak czego szefowie nie widzą, tego ich sercom nie żal.

Sugerowane profesje Badaczy: detektyw policyjny, informator (przestępca lub tramp), oficer policji.



Rewir 13. Południowy

Dział Badań SPWiP

Stowarzyszenie Poszukiwaczy Wiedzy i Prawdy (SPWiP) to międzynarodowa korporacja, której biura rozsiane są po całym świecie. Korporacja ma wiele działów i jest znaczącym graczem w branżach farmaceutycznej oraz zaawansowanych technologii, ale eksperymentuje z różnorodnymi formami prowadzenia biznesu. Choć dzisiaj firma ma zarówno zasięg, jak i fundusze, to SPWiP zaczynało dość skromnie. Zostało założone przez Waltera Marsha Seniora w 1934 r. Firma nazywała się wówczas New Age Technologies i już wtedy mówiło się, że Walter Marsh był finansowany przez starą rodzinę Marshów z Innsmouth. Firmie wiodło się nieźle, zwłaszcza podczas II wojny światowej. Jej pozycja rosła, a dzięki dywersyfikacji New Age Technologies stała się jedną z wiodących międzynarodowych potęg.

Poszukiwanie nowych technologii i przełomów farmaceutycznych to główna misja SPWiP, a w celu zaspokojenia tego nieustannego popytu firma założyła swoje oddziały (nazywane PFU – Path Finder Units, czyli po prostu Jednostki Badawcze) na całym świecie. Każda jednostka działa pod czujnym okiem kierownika placówki, którego władza nad kadrą badaczy i pracowników jest wręcz nieograniczona. Jednostki różnią się znacząco. Każda zmierza w kierunku wytyczonym przez swojego kierownika. Niedawna analiza kadr wykazała, że pracują w nich ludzie najróżniejszych profesji, jak naukowcy, botanicy, piloci, operatorzy kamer, nurkowie, programiści, artyści, lekarze, inżynierowie, byli żołnierze, parapsychologowie, antropolodzy, lokalni przewodnicy, zawodowi myśliwi i fizycy.

Jako że każda jednostka badawcza posiada dostęp do najnowocześniejszego wyposażenia, nieograniczonych zasobów finansowych i ma dużą swobodę w eksploracji swych obszarów zainteresowań, nie dziwi fakt, że niektóre jednostki skupiły się na badaniu cokolwiek dziwnych zagadnień. Nikt nie wie, co firma robi z informacjami przesyłanymi przez te zespoły. Jednak ktoś na górze musi uważać, że gra jest warta świeczki, ponieważ fundusze płyną do tych jednostek szerokim strumieniem. Jeśli pogłoski na giełdzie są prawdziwe, to przewiduje się, że w ciągu najbliższych trzech lat ich nurt stanie się jeszcze bardziej wartki.

Sugerowane profesje Badaczy: ekolog (farmer lub naukowiec), inżynier, lekarz, lokalny przewodnik (człowiek plemienny), myśliwy, naukowiec (biolog, chemik, fizyk itd.), ochroniarz (często były policjant lub żołnierz), parapsycholog, pielęgniarka, programista (od programisty do hakera), psycholog oraz dziennikarz telewizyjny.



Dział badań SPWiP

Novem Angelus

Z wielkim skarbcom wiąże się wielka odpowiedzialność. Pieńdzde otwierają wiele drzwi i umożliwiają dostęp do różnych rodzajów wiedzy. Niestety niektórych drzwi, raz otwartych, nie da się już zamknąć.

Dziewięć Aniołów, lub jeśli ktoś woli łacińską nazwę organizacji – Novem Angelus, to organizacja dobroczynna z Nowej Anglii, w skład której wchodzi bardzo bogaci i wpływowi ludzie. Stowarzyszenie zostało założone w 1784 r., zaraz po rewolucji amerykańskiej, by „żyć, rozwijać i poprawiać byt wszystkich dobrych ludzi”, a więc zapewniać wsparcie, kontakty i patronat zamożnym rodzinom z New Hampshire, Massachusetts i Maine. „Dziewięć” w nazwie odpowiada „dziewięciu chórom” – dziewięciu założycielom stowarzyszenia, wśród których byli ponoć zarówno francuscy, jak i brytyjscy (wtedy już amerykańscy) arystokraci.

Od ponad 200 lat Novem Angelus trzyma się swej misji, tworząc liczne fundacje edukacyjne i organizacje charytatywne. Towarzystwo unika rozgłosu, a od członków oczekuje się podążania za mottem grupy: „Celem naszym prawda jest, nie chwala”. Dziewięć potężnych i tajemniczych osób wciąż zarządza stowarzyszeniem. Tylko jedna jest znana publicznie – Luc Villers, będący oficjalnym reprezentantem grupy.

Novem Angelus od dawna wie o „strasznych prawdach”, zbyt potwornych, by można je było ujawnić społeczeństwu, i od dawna też stara się marginalizować i wyciszać takie informacje. Mając zarówno fundusze, jak i możliwości potajemnego wywierania wpływów, stowarzyszenie pomaga swoim agentom „ratować świat”, jednocześnie trzymając się z dala od blasku jupiterów (i ewentualnych skandali). Działając dzięki sieci pośredników, Dziewiątka zatrudnia ludzi do delikatnych przedsięwzięć, takich jak zdobycie starożytnych tomów lub artefaktów, śledzenie wybranych osób lub infiltracja całych organizacji. Poza tym chętnie fundują wyprawy. Tak sekretna organizacja siłą rzeczy jest przedmiotem plotek, a nierzadko także różnych dziwnych lub fantastycznych teorii spiskowych. Ale Novem Angelus nie traci czasu na sprostowania i wyjaśnianie pogłosek.

Sugerowane profesje Badaczy: Badacze dowolnej profesji.

Dziatwa Ratched

Zetknięcie z mitami zmienia wszystkich. Świat dookoła przestaje być pewnym i bezpiecznym miejscem w dzieciństwie. Zamiast tego ludzie dostrzegają cienie w mroku, blade twarze w oknach, a spoglądając w gwiazdy, widzą jedynie tysiące szyderczych spojrzeń. Dla wielu to początek procesu popadania w czysty obłęd, od którego uwolnieniem jest jedynie błogość nieświadomości i zapomnienia. Szalenstwo niektórych szczęśliwców nie jest trwałe, dzięki czemu mogą wrócić (w mniejszym lub większym stopniu) do normalnego życia.

Nie wiadomo, w jaki sposób wśród pensjonariuszy Szpitala Psychiatrycznego w Arkham zrodziła się Dziatwa Ratched, ponieważ wszyscy członkowie przybyli niezależnie od siebie, a każdy dźwigał odmienne brzemie urazów psychicznych. Jednakże pobyt w szpitalu szybko przerodził się w trwałą i mocną przyjaźń między nimi, a kiedy tylko pozwalały na to okoliczności, Dziatwa zbierała się, by ściszonymi głosami relacjonować sobie nawzajem swoje przeżycia. Każdy z nich

widział w innych odbicie samego siebie – kogoś, kto w niewytłumaczalny sposób został dotknięty przez mity. Choć wszyscy doświadczyli obecności mitów w różnych okolicznościach, pewne aspekty były wspólne. Ich świat runął w gruzy, dlatego szukali swego towarzystwa.

W ciągu kolejnych miesięcy i lat każdy z nich ostatecznie został uznany za „wyleczonego” i wypuszczony na zewnątrz. Po powrocie do domów kontaktowali się ze sobą i rozpoczęli współpracę. Był to plan, który powstał jeszcze w szpitalu psychiatrycznym. Wiedząc, że nikt nie uwierzy w ich historię o niezmiernych stworzeniach i niegodziwych kultach, Działwa Ratched uznała, że po wypuszczeniu zewzrostu szeregi i wspólnie postara się oczyścić świat z obcych potworności. Uśmiechali się do personelu, ukrywali dawki leków i czekali.

W przypiływie czarnego humoru nazwali się Działwą Ratched, nawiązując do postaci pielęgniarki z powieści Kena Keseya z 1962 r., *Lot nad kukulczym gniazdem*. Wiążą koniec z końcem, mając się prostych zajęć, lecz każdy z nich czujnie wypatruje oznak obecności mitów. Jeśli któryś z członków Działwy uważa, że w jego okolicy zagnieżdził się jakiś kult, lub słyszy opowieści o niestworzonych bestiach, wzywa innych i wspólnie próbują odkryć prawdę. Trzymają się na ubożcu i wołają pracować w ukryciu, często przyjmując fałszywe tożsamości, które zapewniają im anonimowość w kontaktach z władzami. Kilku pracuje jako werbownicy, jeżdżąc od stanu do stanu i odwiedzając szpitale psychiatryczne, by wychwycić widoczne i niewidoczne ślady po spotkaniach z obcymi monstrami i bogami.

Mimo minimalnych zasobów, Działwa Ratched dysponuje szerokim wachlarzem umiejętności, wiedzy i doświadczeń, choć hart ducha niektórych członków bywa czasem równie trwałe jak opar mgły w wietrzny dzień.

Sugerowane profesje Badaczy: Badacze dowolnej profesji, jednak rozwinięci o **Pakiet doświadczeń z mitami Cthulhu** (str. 52).

Zmartwychwstańcy

W 1926 roku zainteresowanie okultyzmem zbliżyło do siebie pewną grupę ludzi. Stworzyli fundusz badawczy i poszukiwali zaginionej wiedzy w rozpadających się, starych tomiszczach, ukrytych w rozmaitych bibliotekach i prywatnych kolekcjach.

Z biegiem czasu grupa zaczęła nazywać się Poszukiwaczami i rozpoczęła gromadzenie kolekcji dokumentów i książek opisujących niezmierną magię i dziwnych mieszkańców innych światów. Było to niedługo przed rozłamem grupy. Niektórzy członkowie pragnęli eksperymentować z wiedzą zawartą w książkach, rzucając zaklęcia i próbując przywołań, natomiast reszta Poszukiwaczy uważała to za nierozsądne, wierząc, że źródeł nie należy traktować dosłownie i że znacznie lepsze byłoby podejście czysto teoretyczne. Mając dość niekończących się debat, ci, którym marzyła się ścieżka praktyki, wzięli sprawy w swoje ręce i przeprowadzili rytuał przywołania. Wszyscy oprócz trzech postradali zmysły lub zginęli. Podczas gdy reszta Poszukiwaczy (niebiorąca udziału w rytuale) dochodziła do siebie po tragicznych wieściach, trzech ocalałych ukradło większość książek ze zbiorów grupy. Przywołanie zmieniło całą trójkę – stali się naczyniami przywołanego bytu i po-

dążali za swym nowoodkrytym zadaniem: utworzeniem drogi do powrotu Przedwiecznych.

Poskładanie faktów w całość nie zajęło Poszukiwaczom wiele czasu. Zrozumieli, czemu nieświadomie pomogli dostać się do naszego świata. Było tylko jedno wyjście: wytropić trzech ocalałych i położyć kres ich knowaniom. W ten sposób rozpoczęło się zadanie tropienia wszelkich potencjalnych aktywności mitów w nadziei, że doprowadzą one do „trójki”. Z biegiem lat Poszukiwacze odkryli i rozprawili się z mnóstwem zagrożeń ze strony mitów, lecz ponieśli ogromne straty. Przeżyło jedynie pięciu z oryginalnych założycieli – wszyscy w stanie niemalże agonalnym. Nie mogli pozwolić sobie na porażkę, dlatego pięciu Poszukiwaczy zawarło pakt, by użyć jednego z niewielu zaklęć, które posiadali – zaklęcia Wskrzeszenia. Dzięki ostrożnemu korzystaniu z zaklęcia grupa stała się w gruncie rzeczy nieśmiertelna, co pozwoliło im kontynuować wypełnianie ich zadania w czasie, który przekracza normalny żywot śmiertelnika. Dzisiaj działają z ukrycia, rekrutując do Poszukiwaczy nowych członków, którzy mają wspierać ich w „wielkiej misji” walki z mitami. Niewielu zna prawdę o Poszukiwaczach. Ci, którzy przeżyją wystarczająco długo i odznaczają się odpowiednim światopoglądem, mogą mieć szczęście poznania części sekretów.

Zmartwychwstańcy (jak nazywa siebie pięciu oryginalnych Poszukiwaczy) działają przez sieć pośredników, rekrutując i opłacając drużyny zarówno do krótkich misji, jak i długoterminowo. Drużyny mogą składać się z ludzi o różnych umiejętnościach i doświadczeniu. Łączy ich jednak pragnienie przeciwstawiania się złu i walki z nim. Niektórzy po prostu kochają adrenalinę i przygody, inni dołączyli, by zaspokoić swą żądzę zgłębienia egzotycznej wiedzy i posiadania dziwnych ksiąg.

Sugerowane profesje Badaczy: bibliotekarz, bogaty hobbysta, człowiek plemienny, detektyw policyjny, dziennikarz, haker, lekarz, inżynier, okultysta, parapsycholog, pielęgniarka, pilot, profesor, prywatny detektyw, przestępca, szmugler (przemysłowiec alkoholu), żołnierz.

Stowarzyszenie Eksploracji Niewyjaśnionego

Stowarzyszenie Eksploracji Niewyjaśnionego to nieformalna grupa akademicka z Uniwersytetu Miskatonic w Arkham. Stowarzyszenie zostało założone w 1889 roku przez niewielką grupę profesorów, których wspólnym zainteresowaniem były niewyjaśnione zjawiska. Od tamtej pory grupa działa nieprzerwanie. Niektórzy członkowie-założyciele przeszli już na emeryturę, zapraszając wcześniej nowych członków. Stowarzyszenie zyskało rozgłos dzięki zaangażowaniu w kilka policyjnych śledztw, które stały się pożywką dla lokalnej prasy. Zebrana przez Stowarzyszenie wiedza jest często przywoływana i poszukiwana zarówno przez władze, jak i osoby, które potrzebują pomocy w rozwikłaniu dziwnych zagadek.

Obecnie Stowarzyszenie spotyka się raz miesiącu w Prywatnej Czytelni w Bibliotece Orne'a, dzieląc się historiami lub snując rozważania o różnych tajemnicach. Jeśli członkowie Stowarzyszenia usłyszą o interesującej sprawie, wybierają spośród siebie śledczych o predyspozycjach odpowiednich do rozwiązania danej kwestii.

PIERRE LEBLANC

41 LAT, DZIENNIKARZ

Urodzony w Montrealu, Pierre jest francuskojęzycznym Kanadyjczykiem. Jako młodzieniec opuścił Kanadę i udał się do Europy, by pracować jako dziennikarz, przede wszystkim na terenie Francji i Szwajcarii. W 1903 roku Pierre spotkał Alexa Delacroix, pioniera fotoreportażu, pracującego w tamtym czasie dla „Le Journal de Genève”. Alex, który wkrótce stał się jego najlepszym przyjacielem, przedstawił Pierre’a swojej siostrze, Marii. Para szybko zakochała się w sobie i wzięła ślub w 1906 roku. Zamieszkali w Lozannie, w Szwajcarii. Małżeństwo miało dwojkę dzieci: w 1909 roku urodziła się Audrey, a w 1913 roku – Quentin.

Wtedy przysłała wojna. Mimo że Szwajcaria zachowała neutralność, Pierre nie potrafił siedzieć beczynnie, gdy inni walczyli i ginęli na froncie. W 1915 roku, gdy 1 Dywizja Kanadyjska dotarła do Francji, Pierre został zwerbowany przez brytyjski wywiad. Miał wykorzystać swoją wiedzę i zdolności językowe, udając szwajcarskiego dziennikarza, który opisywał konflikt po niemieckiej stronie. W rzeczywistości Pierre szpiegował dla aliantów.

W 1917 roku Pierre przebywał na froncie w Belgii. Po zdobyciu dokumentów opisujących sekretną niemiecką broń zaaranżował spotkanie z alianckimi oddziałami pod Ypres. Kryjąc się przed ciężkim ostrzałem, Pierre i wysłany mu na spotkanie oddział skryli się w piwnicy. To Pierre pierwszy zobaczył żelazne drzwi, grawerowane w dziwne litery i symbole. Za drzwiami kryły się kamienne schody, które wiodły w ciemność. W tej upiornej jamie wojna ucichła... tylko po to, by mogło zastąpić ją znacznie gorsze okropieństwo.

Opis: 178 cm wzrostu, kasztanowe włosy i zielone oczy, skryte za okularami w drucianych oprawkach.

Ważne osoby: Alex, najlepszy przyjaciel i szwagier; Audrey i Quentin, córka i syn; Marie, żona; Ernest Kedderidge, Wywiad Brytyjski.

Znaczące miejsca: Montreal w Kanadzie – tam się urodził; Lozanna w Szwajcarii oraz Ypres w Belgii.

Rzeczy osobiste: Szwajcarski zegarek kieszonkowy wykonany przez dziadka żony, który był prezentem ślubnym od teściów – na wewnętrznej stronie koperty zdjęcie żony i dzieci. Scyzoryk szwajcarski, model z 1890 roku.

Przymioty: Bardzo wytrwały, nieustępliwy i cierpliwy.



S 40 KON 50 BC 50 ZR 75 INT 80
WYG 65 MOC 75 WYK 70 P 63 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Szczyście: 35

Walka Wręcz (Bijatyka) 55% (27/11) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Broń Palna (Lee Enfield) 45% (22/9) obrażenia 2K6+4

Unik 37% (18/7)

Umiejętności: Historia 60%, Korzystanie z Bibliotek 30%, Majętność 27%, Mity Cthulhu 7%, Perswazja 30%, Psychologia 35%, Spostrzegawczość 40%, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo) 60%.

Języki: Francuski (Ojczysty) 75%, Angielski 70%, Niemiecki 45%, Schweizerdeutsch (szwajcarska gwara niemieckiego) 55%.

Cyrk osobliwości
Wratha

DUANE HAVEN

40 LAT, POSKRAMIACZ LWÓW

W młodości Haven żył w Afryce i to tam rozwinęła się w nim miłość do dzikich zwierząt. W tym samym czasie, właśnie w Afryce, Haven zdał sobie sprawę z istnienia mrocznych kultów, które czciły ohydne bóstwa – jeden z nich porwał jego siostrę, Antin. Niestety, nawet we współpracy z władzami, ich ojciec nie był w stanie uratować Antin. Jednak udało im się przynajmniej schwytać przywódców kultu i doprowadzić ich przed oblicze sprawiedliwości.

Po powrocie do Francji Havena nadal prześladowała utrata siostry. Dlatego uciekł od bardzo obiecującej kariery politycznej... do cyrku, w którym miał nadzieję ukoić swój ból. Jego naturalna więź ze zwierzętami sprawiła, że był idealnym wręcz kandydatem na poskramiacza lwów.

W trakcie podróży po Europie Wilminster Hackentoth, łowca talentów pracujący dla Cecila Wratha, zaproponował Havenowi pracę – i misję. Wiedziony marzeniami o Ameryce i o zobaczeniu swego nazwiska na afiszach, gotów przyjąć szansę na wyszukiwanie czartów podobnych tym, które zabrały mu siostrę, Haven skorzystał z możliwości przeniesienia się za Atlantyk i dołączenia do Cyrku osobliwości Wratha.

Opis: Niewielki, szczupły mężczyzna o czarnych włosach. Jego ciemne oczy nadają mu bardzo poważny wygląd; czasami można w nich dostrzec iskierkę szaleństwa.

Ważne osoby: Jego ojciec, który wyrzekł się go, gdy Haven uciekł do cyrku.

Znaczące miejsca: Nowy Orlean i Środkowa Afryka.

Rzeczy osobiste: Zestaw czterech wykonanych przez tubylców statuetek z Afryki, dar od afrykańskiego szamana.

Przymioty: Z natury podąża za niebezpieczeństwem, odznacza się bardzo dużą odwagą cywilną.

Urazy/blizny: Mnóstwo blizn, pozostałości po „zabawach” z lwami.



S 60	KON 75	BC 50	ZR 65	INT 75
WYG 70	MOC 60	WYK 85	P 56	PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Szczęście: 45

Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (22/9) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Historia 45%, Jeździectwo 50%, Majętność 24%, Nasłuchiwanie 35%, Pierwsza Pomoc 55%, Psychologia 20%, Rzucanie 40%, Spostrzegawczość 35%, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo) 60%, Tresura Zwierząt (Lwy) 80%, Tropienie 55%, Ukrywanie 45%, Urok Osobisty 55%, Wiedza o Naturze 45%, Zastraszanie 30%.

Języki: Francuski (Ojczysty) 85%, Afrykański 10%, Angielski 60%, Swahili 20%.

Dziwne, ale prawdziwe!

ROBERT ANDERSSON

44 LATA, DZIENNIKARZ

W młodości Robert studiował na Uniwersytecie Miskatonic w Arkham. Miał smykałkę do pisania, dlatego pracował dla gazety studenckiej i marzył, że pewnego dnia wróci do Szwecji i zdobędzie literacką Nagrodę Nobla. Nigdy nie ziszczył swoich marzeń. W miarę jak odmowy od wydawców piętrzyły się coraz wyższym stosem obok maszyny do pisania, Robert zrozumiał, że da radę związać koniec z końcem jedynie pisząc do gazet i czasopism. Im bardziej upiorna i barwna była historia, tym więcej uwagi zyskiwała, a co za tym idzie – czek również był o wiele większy. Dość szybko nawiązał współpracę z czasopismem „Dziwne, ale prawdziwe!”.

Obecnie Robert pracuje niemal wyłącznie dla tego tytułu. Podróżuje do zapomnianych części Stanów Zjednoczonych, poszukując dla czytelników czasopisma dziwacznych i niewiarygodnych opowieści. Znany jest z tego, że może być zarówno wspaniałym przyjacielem, jak i prawdziwym utrapieniem. Mimo to, a może właśnie dlatego, Robert stworzył rozbudowaną sieć kontaktów, która dostarcza mu najnowszych ploteczek i wieści.

Opis: Szczupłej budowy, wydaje się wręcz wychudzony, z cofającą się linią włosów, okularami, ciepłym spojrzeniem i miłym uśmiechem.

Rzeczy osobiste: Stara, dobra, przenośna maszyna do pisania Remington w starym, wysłużonym, ale ukończonym Fordzie.

Przymioty: Błyskotliwy, o wybujałej wyobraźni i niezwykle użytecznej umiejętności zaprzyjaźniania się z niemalże każdym.



S 60	KON 75	BC 50	ZR 65	INT 75
WYG 70	MOC 60	WYK 85	P 56	PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Szczęście: 6

Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 50%, Historia 50%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Majętność 40%, Okultyzm 40%, Perswazja 30%, Prowadzenie Samochodu 40%, Psychologia 60%, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia 25%, Literatura 70%), Urok Osobisty 65%.

Języki: Szwedzki (Ojczysty) 80%, Angielski 60%.

Rewir 13. Południowy

JO VAN BORDDE

45 LAT, MUNDUROWY FUNKCJONARIUSZ POLICJI I OPIEKUN PSA SŁUŻBOWEGO

Jo Van Bordde patroluje ulice Nowego Jorku, odkąd wstąpił do policji, jeszcze jako zupełny świeżak. Widok Jo kroczącego ulicami ze swoim psem Maxem jest na stałe wpisany w lokalny krajobraz. Ma opinię „sprawiedliwego gliny”, jest szanowany i lubiany. Jednak za swoim uśmiechem Van Bordde skrywa mroczny sekret. Niedawno zwrócili się do niego jego koledzy z pytaniem, czy jest gotów „zmieniać świat”. Powiedzieli mu, co znaleźli w piwnicy przy 14. Ulicy Wschodniej oraz że podjęli decyzję, by wykorzeńić takie okropności z ulic Nowego Jorku. Van Bordde zgodził się i wstąpił do konspiracji.

Dzisiaj Van Bordde i Max nie tylko mają baczenie na kieszonkowców, ale też czają się w mrocznych alejkach, opuszczonych budynkach i ogólnie niezbyt zachęcających okolicach posterunku Rejonu 13. Południowego, rozprawiając się z rzeczami, które dla reszty ludzkości są po prostu wytworami koszmarów.

Opis: Wysoki, szczupły i wąsaty. Niebieskie oczy i ciemnobrązowe włosy z pasemkami siwizny.

Ważne osoby: Manon, oddana żona, która marzy o tym, by przeprowadzili się z powrotem do Belgii.

Znaczące miejsca: Namur w Belgii, skąd pochodzi zarówno on, jak i jego rodzina.

Rzeczy osobiste: Jego przyjaciel i towarzysz Max, owczarek rasy Border Collie.

Przymioty: Uwielbia pić belgijskie piwo (jeśli uda mu się takie dostać).



S 45	KON 50	BC 65	ZR 60	INT 75
WYG 55	MOC 60	WYK 80	P 54	PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Szczęście: 60

Walka Wręcz (Bijatyka) 55% (27/11) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Broń Palna (.32 ACP) 45% (22/9) obrażenia 1K8

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 60%, Majętność 26%, Nasłuchiwanie 35%, Okultyzm 45%, Pierwsza Pomoc 50%, Prawo 30%, Prowadzenie Samochodu 45%, Psychologia 50%, Rzucanie 40%, Spostrzegawczość 50%, Tresura Zwierząt (Psy) 65%, Tropienie 35%, Ukrywanie 65%, Wspinaczka 40%, Zastraszanie 45%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 90%, Niderlandzki 65%.

Dział Badań SPWiP

HENRY TALOTAP**39 LAT, ANTROPOLOG**

Talotap, wychowany w Bostonie, przyjechał do Arkham, by studiować na Uniwersytecie Miskatonic. Po obronie doktoratu z antropologii pozostał w Arkham i próbował znaleźć pracę. Po szeregu kiepsko płatnych stanowisk, udało mu się wkręcić do organizowanej przez Uniwersytet Miskatonic ekspedycji do Afryki Wschodniej, której celem było badanie rdzennych obrzędów przejścia.

Talotap nie wiedział o tym, że ekspedycja była współfinansowana przez SPWiP, któremu bardzo zależało na zidentyfikowaniu i zdobyciu listy składników pewnych „miksztur” używanych przez członków starszyny. Mikstury te, według zapisków historycznych, miały odznaczać się niezwykle dobroczynnymi właściwościami. Podczas misji Talotap odegrał ważną rolę nie tylko podczas budowania zaufania starszyny plemiennej, ale także w zdobyciu listy składników niezbędnych do warzenia miksztur. Po powrocie ekspedycji do Arkham SPWiP nawiązało kontakt z Talotapem i zaoferowało mu stanowisko w jednej ze swoich nowatorskich jednostek badawczych. Talotap chętnie przystał na propozycję dołączenia do organizacji i został jednym z pierwszych członków eksperymentalnej jednostki badawczej.

Opis: 188 cm wzrostu, blondyn (z przeblaskującymi już pasemkami siwizny) o bladej cerze, noszący małe okulary o grubych szklach.

Znaczące miejsca: Rift Valley w Afryce Wschodniej, Boston w Nowej Anglii.

Rzeczy osobiste: Dziwacznie zdeformowana czaszka odnaleziona w Afryce Północnej, której kształt wymyka się wszelkim naukowym wytłumaczeniom – Talotap jest przekonany, że to dowód na istnienie „brakującego ogniwa” ewolucji.

Przymioty: Ma bardzo metodyczne i logiczne podejście do życia, nie lubi chaosu i bałaganu.



S 55	KON 60	BC 75	ZR 50	INT 80
WYG 55	MOC 60	WYK 90	P 43	PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Szczyście: 50

Bijatyka 25% (12/5) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) lub zgodnie z typem broni

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Antropologia 80%, Archeologia 30%, Historia 50%, Korzystanie z Bibliotek 35%, Majętność 25%, Nauka (Astronomia 20%, Biologia 20%, Chemia 20%, Zoologia 15%), Okultyzm 20%, Perswazja 30%, Psychologia 60%, Spostrzegawczość 55%, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) 40%, Tropienie 40%, Urok Osobisty 40%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 90%, Francuski 30%, Greka 20%, Łacina 40%.

Dział Badań SPWiP

SEAN „WILK” WOLFE

39 LAT, PRACOWNIK TERENOWEGO WSPARCIA
TECHNICZNEGO ORAZ ARCHIWISTA

Sean Wolfe pracuje dla SPWiP od 15 lat. Zaczynał w dziale obsługi danych i z miejsca zaprezentował wrodzony talent do rozwiązywania problemów. Z kolei jego szeroka wiedza techniczna sprawiła, że zainteresował się nim Dział Badań. Został przeniesiony do jednostki badawczej i od tamtej pory współpracuje z ekspertami terenowymi, zapewniając im wsparcie na miejscu i zarządzając archiwizacją rządskich tekstów (od wyszukiwania, przez kopiowanie, aż po przechowywanie).

W SPWiP Wolfe cieszy się reputacją człowieka, na którym można polegać. Jego wiedza i umiejętność pracy pod presją są bardzo użytecznymi cechami, na tyle, że wiele innych jednostek badawczych często prosi o jego wsparcie. Dzięki temu Wolfe jest w dobrych stosunkach z jednostkami badawczymi w całym SPWiP – prawdopodobnie wie o ich działalności o wiele więcej, niż odpowiadałoby to jego przełożonym.

Podczas ostatniej misji w Apalachach, w Karolinie Północnej, dwóch członków jego zespołu zaginęło, eksplorując system jaskiń. Mimo podjętej akcji ratunkowej para nigdy nie została odnaleziona. Od tamtej pory Wolfe stał się chłodny i podejrzliwy. Wyznał jedynie kilku kolegom, że nie wierzy w oficjalną wersję wydarzeń i podejrzewa, że miało miejsce morderstwo. Wolfe zaczyna wątpić, czy aby na pewno dobro pracowników jest najważniejsze dla SPWiP.

Opis: 178 cm wzrostu, brązowe włosy i przystryżona broda, średniej budowy ciała.

Znaczące miejsca: Wzgórza w New Hampshire.

Rzeczy osobiste: Szczęśliwy zegarek kieszonkowy, prezent od ojca.

Przymioty: Cichy i powściągliwy, pilny i pracowity.

Ostatnio nabrał podejrzeń co do swojego pracodawcy.

Urazy/blizny: Blizna na wierzchu prawej dłoni.



S 30	KON 40	BC 60	ZR 40	INT 75
WYG 70	MOC 50	WYK 80	P 43	PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Szczęście: 60

Bijatyka 25% (12/5) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Elektronika 40%, Elektryka 60%, Gardanina 50%, Historia 40%, Korzystanie z Bibliotek 70%, Korzystanie z Komputerów 80%, Księgowość 45%, Majętność 49%, Mechanika 45%, Mity Cthulhu 5%, Okultyzm 40%, Perswazja 35%, Psychologia 30%, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) 55%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 80%, Niemiecki 30%, Hiszpański 10%.

Novem Angelus

SVEINUNG SVEA

42 LATA, PISARZ

Na pierwszy rzut oka Svea może wyglądać jak typowy norweski pisarz, geek o władnięty obsesją na punkcie gier komputerowych, komiksów i powieści grozy. Jednakże za tą fasadą skrywa się przenikliwy i bardzo ambitny umysł. Prawdziwym zajęciem Svei, gdy nie smaruje kolejnej sensualistycznej noweli grozy, jest zbieranie, analizowanie i niszczenie starożytnych tekstów, opisujących prawdziwą naturę kosmosu.

Nie wiadomo, dlaczego zainteresowało się nim Novem Angelus, a ani Svea, ani jego agent nie chcą poruszać tej kwestii. Praca dla Dziewiątki to pilnie strzeżony sekret. Svea chętnie korzysta ze swego statusu pomniejszej gwiazdy, by jeździć po świecie i prowadzić badania oraz brać udział w licznych konwentach. Tak naprawdę Svea planuje swoje wyjazdy bardzo dokładnie, używając ich jako przykrywkę dla swojej prawdziwej pracy. Kiedy już zdobędzie „gorący” tekst, rejestruje jego treść i niszczy oryginał.

Svea nie ma zbyt wiele informacji o swoich mocodawcach – wszystkie drogi prowadzą do Villiersa i tam się urywają. Mimo to Svea jest naprawdę oddany sprawie, uważając, że jego praca jest konieczna i przyczynia się do ochrony ludzkości i ogółu społeczeństwa.

Opis: Ma ciężką budowę ciała, łysą głowę, rumianą cerę i niebieskie oczy.

Ideologia i Przekonania: Starożytna wiedza musi być chroniona przed ignoranckimi masami; wiedzę powinni mieć jedynie ci odznaczający się ponadprzeciętną inteligencją.

Ważne osoby: Wednesday, jego czarny kot.

Rzeczy osobiste: Fałszywa kopia *Księgi Eibona*, dwie strony (rzekomo) wyrwane z kopii *Al Azif*.

Przymioty: Jowialny i dowcipny.



S 60	KON 50	BC 70	ZR 40	INT 90
WYG 45	MOC 75	WYK 95	P 64	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Szczęście: 50

Bijatyka 25% (12/5) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) lub zgodnie z typem broni

Broń Palna (Glock 17, kal. 9 mm) 65% (32/13) obrażenia 1K8

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Archeologia 17%, Gadanina 25%, Historia 55%, Korzystanie z Bibliotek 75%, Korzystanie z Komputerów 85%, Majętność 66%, Mity Cthulhu 12%, Nauka (Astronomia 15%, Biologia 10%, Chemia 9%, Fizyka 10%), Okultyzm 70%, Perswazja 40%, Psychologia 20%, Spostrzegawczość 39%, Sztuka/Rzemiosło (Pisanie Horrorów) 50%.

Języki: Norweski (Ojczysty) 90%, Angielski 80%, Arabski 7%, Greka 20%, Łacina 66%, Niemiecki 25%.

Novem Angelus

DR DANIEL SKOMOROWSKI

35 LAT, ARCHEOLOG

Hrabia Daniel Skomorowski jest potomkiem bogatej rodziny. Jego przodkowie należą do linii polskich arystokratów pochodzących z Prus Królewskich, którzy wyemigrowali do Danii. W życiu na niczym mu nie zbywało. Gdy nadeszła odpowiednia chwila, Skomorowski zdecydował się na studia na Uniwersytecie Miskatonie w Arkham.

Przed powrotem Skomorowskiego do Europy skontaktował się z nim Luc Villiers, składając mu bardzo kuszącą ofertę dołączenia do ekspedycji, która miała zbadać historię plemion w zachodniej Grenlandii. Wszystko szło jak z płatka, dopóki nie wydarzyła się katastrofa. Gdy ekipa ratunkowa dotarła do obozu ekspedycji, okazało się, że nie żyją wszyscy z wyjątkiem Skomorowskiego, który nie pamiętał absolutnie nic z zaistniałych wydarzeń. Jedyłą wskazówką był przedmiot, który nieprzytomny Skomorowski kurczowo trzymał w dłoniach – wyrzeźbiony z kości tupilak przedstawiający złowrogą, skrzywioną postać.

Od czasu powrotu do zdrowia Skomorowski zatrudniany jest do badania tubylczych praktyk i religijnych artefaktów na całym świecie. Nie wiadomo, czy zdaje sobie sprawę, że jego praca jest finansowana przez Novum Angelus.

Opis: Średniego wzrostu, acz muskularnej budowy, o twarzy cherubina i niebieskich oczach.

Ważne Osoby: Jego rodzina, składająca się z babki, matki, ojca i siostry.

Znaczące miejsca: Dania, miejsce narodzin i siedziba jego rodu.

Rzeczy osobiste: Sygnet z grawerowanym herbem rodzinnym rodziny Skomorowskich oraz pies, owczarek niemiecki o imieniu Santo.

Przymioty: Gardzi wszelką głupotą i nieudolnością.



S 55 KON 75 BC 65 ZR 50 INT 80
WYG 55 MOC 60 WYK 90 P 54 PW 14

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Szczęście: 55

Bijatyka 35% (17/7) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Walka Wręcz (Miecz) 45% (22/9) obrażenia 1K6+1

Broń Palna (Krótka) 30% (15/6) obrażenia zgodnie z typem broni

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 50% (25/10) obrażenia zgodnie z typem broni

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Archeologia 80%, Historia 65%, Korzystanie z Bibliotek 26%, Majętność 93%, Nauka (Geologia 20%, Matematyka 25%), Okultyzm 25%, Perswazja 35%, Prowadzenie Samochodu 40%, Spostrzegawczość 55%, Sztuka Przetrwania (Arktyka) 35%, Wiedza o Naturze 25%.

Języki: Duński (Ojczysty) 90%, Angielski 80%, Grenlandzki 15%, Łacina 20%.

Dziatwa Ratched

DOUGLAS LEE HAXTON

52 LATA, URZĘDNIK POCZTOWY
(KTÓRY WIDZIAŁ ZDECYDOWANIE ZA WIELE)

Haxton kochał swoją pracę na poczcie w Arkham – roznoszenie listów, spotkanie ludzi i świadczenie usług pocztowych – jednak zawsze czuł, że czegoś mu w życiu brakuje.

Niedługo przed swoimi 50. urodzinami, przechodząc obok opuszczonego magazynu, zobaczył coś dziwnego. Gdy próbował przyjrzeć się temu bliżej, został zaatakowany przez stado potwornych, zezwierzęconych ludzi. Ledwie udało mu się ująć z życiem. Rany na ciele zagoiły się szybko, lecz jego umysł potrzebował o wiele więcej czasu. Spędził siedem miesięcy w zakładzie psychiatrycznym w Arkham, zanim został z niego wypuszczony. Lekarze uznali, że „wrócił do pełni zdrowia”. Tak naprawdę po prostu nauczył się mówić lekarzom to, co chcieli usłyszeć.

Jednak czas w szpitalu psychiatrycznym nie poszedł na marne, ponieważ byli tam inni pacjenci, którzy przeżyli podobne spotkania z rzeczami, o których nie powinien wiedzieć człowiek. Oni wysłuchali Haxtona, kiwając głowami. Wiedzieli, że mówił prawdę. Grupa nazywała siebie Dziatwą Ratched i twierdziła, że zajmuje się ochroną ludzkości przed nocnymi horrorami. Po wypuszczeniu ze szpitala Haxton utrzymał kontakt z Dziatwą Ratched. Ostatecznie zaproponowano mu udział w walce o zbawienie ludzkości. Haxton odkrył, że tego właśnie szukał przez całe życie – poczuł, że w końcu może zmieniać świat. Od tamtej pory poświęca się „projektowi”, przeglądając Internet i gazety w poszukiwaniu wzmianek o wypadkach, które mogą być związane z działalnością Przedwiecznych. Jest czujny i gotów odpowiedzieć na wezwanie.

Opis: Średniego wzrostu, łysiejący, o ciężkiej budowie ciała. Ma udręczone, podkrążone oczy.

Ważne osoby: Jest kawalerem. Choć oddalił się od swoich przyjaciół, to nadal zajmuje się swoimi starymi rodzicami.

Rzeczy osobiste: Jego książki, kochana strzelba Mossberg 590 kaliber 12 (z bagnetem) oraz uroczy pistolet Colt 1911A1, kal. .45.

Przymioty: Ma w sobie coś z entuzjasty broni palnej; od swojego wypadku zawsze stara się mieć broń pod ręką, mimo że nie ma na nią pozwolenia. Przejawia skłonności do ekstremalnych wybuchów energii nerwowej.

Urazy/blizny: Blizna na prawej stronie klatki piersiowej, w miejscu, w którym „zwierzoczek” podrapał go szponami.

Fobie i Manie: Klaustrofobia.



S 60	KON 45	BC 70	ZR 45	INT 70
WYG 50	MOC 65	WYK 85	P 55	PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 5

Szczęście: 60

Bijatyka 25% (12/5) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) lub zgodnie z typem broni

Broń Palna (Krótka) 40% (20/8) obrażenia zgodnie z typem broni

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 70% (35/14) obrażenia zgodnie z typem broni

Unik 22% (11/4)

Umiejętności: Charakteryzacja 25%, Historia 25%, Korzystanie z Bibliotek 60%, Korzystanie z Komputerów 50%, Księgowość 50%, Majętność 24%, Mity Cthulhu 4%, Nasłuchiwanie 40%, Nauka (Astronomia 40%, Fizyka 20%), Okultyzm 50%, Perswazja 60%, Rzucanie 50%, Spostrzegawczość 45%, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo 35%, Śpiew 25%), Ukrywanie 40%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 85%, Francuski 20%.

Dziatwa Ratched

LUKE ATKINSON

28 LAT, NAUCZYCIEL

Odrzucając surowy australijski styl życia swoich rodziców, Atkinson wprowadził się i studiował pedagogikę na Australijskim Uniwersytecie Narodowym. Po uzyskaniu dyplomu wrócił do swojego rodzinnego miasteczka, by uczyć. Ożenił się i miał dwójkę dzieci. Jednak jego życie miało się wkrótce zmienić.

Atkinson lubił odkrywać. Podczas jednej z wizyt nad Blue Lake zdarzyło się coś niewytłumaczalnego i strasznego. Z wody wynurzył się ohydny obcy, a jego wstrętne wypustki chwyciły Atkinsona i pociągnęły poza ramy naszego świata. Nie wiadomo, czy trwało to kilka sekund, godzin, czy dni – Atkinson nie jest w stanie tego powiedzieć. Wszystko, co pozostało z tego strasznego doświadczenia, to seria koszmarów, w których widział powrót Przedwiecznych i ostateczny los ludzkości. W pewnym momencie Atkinson ocknął się na krawędzi Cuicocha, jeziora wulkanicznego w Prowincji Imbabura w Ekwadorze. Gdy go odnaleziono, mającyl i wrzeszczał, więc zabrano go do najbliższego szpitala. Po tym, jak tubylcy odnaleźli jego portfel, uznali, że Atkinson musi być podróżnikiem, który po drodze napotkał jakieś trudności. Ostatecznie władze były w stanie skontaktować się z jego rodziną i poczyniono przygotowania, by mógł wrócić do Australii.

Po powrocie okazało się, że po prostu brak mu piątej klepki, a poza tym nie było żadnego sensownego wytłumaczenia, w jaki sposób znalazł się w Ekwadorze. Został oddany pod opiekę szpitala Thomasa Brentwooda. Podczas pobytu w szpitalu Atkinson zaprzyjaźnił się z pacjentem o imieniu Anton, który także doświadczył dziwacznych wizji. Anton powiedział mu, że inni także przeżyli podobne, nieprawdopodobne historie i że należą do tajnego stowarzyszenia, Dziatwy Ratched. Grupa oddała się zadaniu ochrony ludzkości przed powrotem Przedwiecznych.

Po wypuszczeniu ze szpitala Anton nadal utrzymuje kontakty z Atkinsonem, wpadając co jakiś czas w odwiedziny, po czym obydwoj trafiają zniknąć na całe tygodnie. Rodzina wierzy, że walczą się po buszu. A tak naprawdę – walczą z mitami.

Opis: Średni wzrost, brązowe włosy w wiecznym nieładzie, zielone oczy i fałszywy uśmiech.

Ważne osoby: Małżonka Eliza oraz dwójka dzieci: Jack i Isabella.

Jego ojciec, Keith, i matka, Jane, którzy zajmują się rodzinną farmą przy pomocy brata, Ryana, i siostry, Teagan.

Ideologia i Przekonania: Zrobi wszystko, by chronić swoją rodzinę przed koszmarami, które widział w wizjach przyszłości ludzkości.

Rzeczy osobiste: Kij hokejowy, który dostał od swojego ojca.

Przymioty: Szczery i otwarty, o bystrym umyśle.

Urazy/blizny: Blizny na prawym kolanie, prawej stronie podbrzusza i na brzuchu – nie ma pojęcia, co zadało te rany.



S 75 KON 60 BC 60 ZR 60 INT 60
WYG 60 MOC 40 WYK 75 P 28 PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Szczęście: 45

Bijatyka 45% (22/9) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) lub zgodnie z typem broni (kij hokejowy)

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 40% (20/8) obrażenia zgodnie z typem broni

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 50%, Historia 40%, Jeździectwo 30%, Majętność 35%, Mity Cthulhu 6%, Nauka (Astronomia 10%, Biologia 35%, Chemia 40%), Okultyzm 20%, Perswazja 45%, Spostrzegawczość 35%, Sztuka/Rzemiosło (Historia Sztuki 45%, Sztuki Piękne 30%), Sztuka Przetwarzania (Busz) 40%, Tropienie 25%, Urok Osobisty 20%, Wiedza o Naturze 30%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 80%, Hiszpański 10%.

Zmartwychwstańcy

DANIEL LAUFER

39 LAT, KRYPTOGRAF

Pracujący jako kryptograf w Brytyjskiej Dyrekcji Wywiadu Wojskowego Laufer przyciągnął uwagę Poszukiwaczy, gdy próbował rozpracować szereg niestandardowych transmisji, przechwyconych w czasie Wielkiej Wojny. Zafascynowany dziwnymi szyframi, które pokazali mu Poszukiwacze, z ochotą dał się zrekrutować i czuł się jak w domu, deszyfrując pisaninę średniowiecznych okultystów, tak jak robił to wcześniej z wiadomościami wysyłanymi przez wrogów.

Laufer pracuje dla Poszukiwaczy od końca wojny. Jego obsesja na punkcie odnajdywania znaczenia skrytego za nadprzyrodzonymi szyframi przywiodła go na skraj szaleństwa. Nieustannie nękają go koszmary. Ci, którzy go znają, mówią, że staje się coraz bardziej nerwowy, i zauważyli, że zaczął obgryzać paznokcie.

Laufer uciekł od zgiełku Londynu, by korzystać z kojącej właściwości morskiego powietrza w Brighton. Często można go spotkać, gdy chodzi tam i z powrotem po promenadzie, rzucając niespokojne spojrzenia w stronę horyzontu.

Opis: Średniego wzrostu i średniej budowy, wygląda na pilnego, skrupulatnego człowieka. Ma czarne włosy i rumianą cerę.

Znaczące miejsca: Krzepiący nadmorski bulwar w Brighton.

Rzeczy osobiste: Odin i Sif, jego koty.

Przymioty: Tendencja do głupawego uśmiešku... z czego nie zdaje sobie sprawy.



S 45	KON 45	BC 60	ZR 60	INT 80
WYG 65	MOC 75	WYK 75	P 42	PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Szczęście: 45

Bijatyka 25% (12/5) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 30%, Korzystanie z Bibliotek 70%, Księgowość 40%, Majętność 47%, Mity Cthulhu 9%, Nauka (Kryptografia 80%, Matematyka 75%), Okultyzm 35%, Perswazja 45%, Spostrzegawczość 75%, Wiedza o Naturze 35%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 90%, Łacina 25%.

Zmartwychwstańcy

ERIK ELLSTRÖM

24 LATA, BOGATY HOBBYSTA

Erik jest jedynym dzieckiem Henry'ego Ellströma, właściciela Ellström Textiles. Po śmierci matki Erik i jego ojciec przeprowadzili się do Stanów Zjednoczonych. Ojciec Erika chciał, by jego syn miał wszystko, co najlepsze – od prywatnych nauczycieli, po najlepsze ciuchy i zabawki. W miarę jak Erik rósł, rozrastał się także jego krąg znajomych. Mając niewiele ponad 20 lat, Erik jest już znaną osobistością w swoim mieście.

Rok temu do Erika zgłosił się pan Lancing, reprezentujący grupę intelektualistów o nazwie Poszukiwacze. Lancing powiedział Erikowi, że grupa chce zaprosić kilka starannie dobranych osób o odpowiedniej reputacji, by dołączyli do organizacji. W przypadku Erika, wyznał Lancing, grupie zależy na jego doskonałej znajomości łaciny. Erik skorzystał z okazji, ponieważ wydawała mu się świetną przygodą lub przynajmniej okazją do kilku psot. Po przypiecztowaniu umowy uściskiem dłoni Lancing obiecał, że niedługo odezwie się ponownie.

Erik wie, że grupa jest przede wszystkim zainteresowana jego pieniędzmi, jednak nigdy nie był tak podekscytowany, jak po spotkaniu z Lancingiem. Czeką na wiadomość, pewien, że niedługo rozpocznie się największa przygoda w jego życiu.

Opis: 170 cm wzrostu, o ciężkiej budowie ciała (cóż, życie w luksusach zebrało swoje żniwo). Krótkie blond włosy i jasnoniebieskie oczy.

Ważne osoby: Jego ojciec, Henry Ellström, właściciel Ellström Textiles.

Znaczące miejsca: Rezydencja jego ojca w Kingsport, gdzie morska bryza rozwiewa wszystkie jego zmartwienia.

Rzeczy osobiste: Skrzypce, bezcenne del Gesù.

Przymioty: Poszukiwacz przygód i emocji. Zdecydowanie ma gest.



S 55 KON 50 BC 40 ZR 85 INT 70
WYG 55 MOC 25 WYK 85 P 25 PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Szczęście: 65

Bijatyka 35% (17/7) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 45% (22/9) obrażenia zgodnie z typem broni

Unik 42% (21/8)

Umiejętności: Gadanina 45%, Historia 50%, Jeździectwo 55%, Korzystanie z Bibliotek 45%, Majętność 93%, Nasłuchiwanie 60%, Psychologia 45%, Rzucanie 35%, Spostrzegawczość 35%, Sztuka/Rzemiosło (Skrzypce) 60%, Urok Osobisty 60%.

Języki: Angielski (Ojczysty) 85%, Szwedzki 60%, Łacina 70%.

CZŁONKOWIE STOWARZYSZENIA EKSPŁORACJI NIEWYJAŚNIONEGO

Opisani poniżej Badacze (a także ci z poprzednich stron podręcznika) mogą być wykorzystani jako inspiracja do stworzenia twoich własnych Badaczy lub jako postacie gotowe do gry.

„SZCZĘŚCIARZ” SAM MARSH

20 lat, student biologii (Członek Zwykły)

„Szczęściarz” Marsh to człowiek czynu. Często jest wysyłany, by przewodzić ekspedycjom terenowym Stowarzyszenia, ma chody u lokalnej policji oraz świetne kontakty ze sklepikarzami i mieszkańcami Arkham. Oszałamiająco przystojny, jest czarusem, który umie wydobyć informacje od każdego, może oprócz tych najbardziej wycofanych i aspołecznych typów. Uwielbia sport – jest członkiem uniwersyteckiej drużyny sportowej, a możliwe, że i przyszłym olimpijczykiem. Pseudonim nadał mu dr Chen, ponieważ mogłoby się wydawać, że Marsh ma dziewięć żyć, zupełnie jak kot, choć teraz prawdopodobnie zostało mu już ich około pięciu.

Choć Sam jest studentem, jego wiodącą profesją jest sportowiec.

Opis: Przystojny, włosy w nieładzie i lśniące oczy.

Ideologia i Przekonania: Ćwiczenia fizyczne umożliwiają umysłowi prawdziwe skupienie i zapewniają siłę, by zmagać się z wyzwaniami życia. Zdobędę złoto na olimpiadzie.

Ważne osoby: Zawdzięczam życie dr. Chenowi i zrobię dla niego absolutnie wszystko.

Przymioty: Zawsze mam przy sobie swoją szczęśliwą dziesięciocentówkę.

S 55 KON 70 BC 55 ZR 65 INT 65
WYG 90 MOC 50 WYK 60 P 50 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Szczęście: 90

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Unik 42% (21/8)

Umiejętności: Historia 39%, Języki (Angielski 60%, Łacina 15%), Korzystanie z Bibliotek 40%, Majętność 10%, Nauka (Biologia 40%, Chemia 45%), Nawigacja 30%, Pływanie 40%, Rzucanie 30%, Skakanie 55%, Sztuka Przetrwania (Las) 30%, Wiedza o Naturze 50%, Wspinaczka 40%.



WENTWORTH AVEBURY

58 lat, profesor archeologii (Przewodniczący Stowarzyszenia)

Profesor Avebury urodził się w Arkham. Dorastanie w otoczeniu lokalnego folkloru sprawiło, że zainteresował się mitologią. W śledztwach jest bardzo drobiazgowy i raczej woli zajmować się badaniami niż angażować się w „brudną” pracę w terenie.

Opis: Długa broda i ogromne wąsy.

Ważne osoby: Moja świętej pamięci żona, Marta. Myślę, że chciała mi coś powiedzieć przed śmiercią.

Znaczące miejsca: Kingsport i zapach morza.

Rzeczy osobiste: Strzelba mojego ojca.

Przymioty: Uwielbiam słuchać, czytać i opowiadać historie.

S 55 KON 60 BC 60 ZR 50 INT 75
WYG 55 MOC 45 WYK 96 P 43 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Szczęście: 55

Broń Palna (Karabiny/Strzelby) 60% (30/12)

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Archeologia 85%, Geologia 60%, Historia 54%, Języki (Angielski 96%, Arabski 30%), Korzystanie z Bibliotek 80%, Majętność 68%, Okultyzm 46%, Perswazja 60%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 40%, Urok Osobisty 30%, Wycena 30%.



SIMON CHEN

43 lata, doktor nauk medycznych (Sekretarz Stowarzyszenia)

Dr Chen przeprowadził się do Arkham pięć lat temu. Wcześniej był lekarzem prowadzącym w Szkole Medycznej Uniwersytetu Bostońskiego. W swoim życiu doświadczył wielu niezwykłych zdarzeń, a po przyjeździe do Arkham jego fascynacja niewyjaśnionymi zjawiskami rozwinęła się jeszcze bardziej. Uwielbia wyzwania: krzyżówki i badanie makabrycznych zbrodni.

Opis: Szczupła budowa ciała.

Ideologia i Przekonania: Zagadki i przeciwności losu należy rozwiązywać zaangażowaniem i ciężką pracą.

Rzeczy osobiste: Bez mojego dziennika jestem zupełnie bezradny.

Przymioty: Uwielbiam łamigłówki, zwłaszcza krzyżówki.

S 45 KON 55 BC 45 ZR 55 INT 80
WYG 75 MOC 60 WYK 85 P 60 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Szczęście: 50

Unik 27% (13/5)

Umiejętności: Historia 19%, Języki (Angielski 96%, Łacina 60%), Majętność 60%, Medycyna 80%, Nasłuchiwanie 45%, Nauka (Biologia 46%, Chemia 50%), Perswazja 40%, Pierwsza Pomoc 50%, Prawo 25%, Prowadzenie Samochodu 36%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 35%, Urok Osobisty 75%, Wiedza o Naturze 30%.



REGGIE WYNESS

25 lat, doktorant wydziału historii (Skarbnik Stowarzyszenia)

Reggie to skrupulatny młody człowiek. Pilnuje funduszy, a jego uważnym oczom nie umknie żaden szczegół. Bada legendy Nowej Anglii, a przede wszystkim podania o wiedźmach z Arkham i Salem. Ludzie często zwracają się do niego o pomoc, zarówno przy weryfikacji dokumentów i finansów, jak i przy badaniu tomów zawierających zaginioną wiedzę.

Opis: Młodzieńcza twarz o oczach starego człowieka.

Ideologia i Przekonania: Chłubię się tym, że moje finanse są perfekcyjnie zrównoważone.

Ważne osoby: Mój dziadek; wydaje mi się, że ożenił się z wiedźmą.

Przymioty: Uwielbiam odszyfrowywanie starych ksiąg, często zapominam wtedy o jedzeniu i spaniu.

S 55 KON 75 BC 60 ZR 40 INT 70
WYG 50 MOC 55 WYK 75 P 55 PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Szczęście: 65

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Historia 80%, Języki (Angielski 75%, Greka 50%, Łacina 11%, Niemiecki 50%), Korzystanie z Bibliotek 40%, Księgowość 40%, Majętność 40%, Nauka (Astronomia) 30%, Nawigacja 26%, Okultyzm 57%, Perswazja 30%, Prawo 30%, Spostrzegawczość 30%, Sztuka/Rzemiosło (Sztuki Piękne) 20%.



VICTORIA KNIGHT

32 lata, Młodszy Bibliotekarz, Biblioteka Orne'a (Członek Zwykły)

Victoria pracuje w Bibliotece Orne'a od prawie 10 lat. Zaczęła jako asystentka w wypożyczalni i pięła się w górę do stopnia Młodszego Bibliotekarza, co oznacza, że ma nieograniczony dostęp do wszystkich miejsc w bibliotece. Dzięki temu oraz dzięki swojej gorliwości i fotograficznej pamięci okazała się niezwykle ważnym nabytkiem dla Stowarzyszenia. Jej ulubionym pisarzem jest Arthur Conan Doyle, dlatego myśli o sobie jako Sherlocku Holmesie w spódnicy, który sprawia, że świat wraca na właściwe tory.

Opis: Pedantyczny, schludny ubiór; poważna.

Ideologia i Przekonania: Nienawidzę niesprawiedliwości.

Ważne osoby: Odnajdę człowieka, który jest odpowiedzialny za morderstwo mojego ojca.

Znaczące miejsca: W Bibliotece Orne'a czuję się jak u siebie w domu.

Rzecz osobiste: Moja kolekcja pierwszych edycji książek.

S 55 KON 50 BC 60 ZR 75 INT 80
WYG 55 MOC 80 WYK 60 P 80 PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Szczęście: 60

Walka Wręcz (Bijatyka) 34% (17/6) obrażenia 1K3 lub zgodnie z typem broni

Unik 57% (28/11)

Umiejętności: Elektryka 40%, Historia 30%, Języki (Angielski 85%, Francuski 35%), Korzystanie z Bibliotek 65%, Księgowość 35%, Majętność 20%, Nasłuchiwanie 37%, Okultyzm 45%, Perswazja 21%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 60%, Ślusarstwo 40%, Ukrywanie 40%, Zręczne Palce 20%.



FRANKLYN DAKOTA

20 lat, student matematyki (Członek Zwykły)

Franklyn, gdy nie zajmuje się matematyką, jest dziennikarzem amatorem, który pisuje do uniwersyteckiej gazety studenckiej. Marzy o tym, że pewnego dnia zostanie słynnym autorem science-fiction. Jest odpowiedzialny za spisywanie śledstw Stowarzyszenia, często jednak pomija cudaczne wydarzenia lub makabreskę, której świadkiem był on sam lub inni – wrażliwość czytelników nie udźwignęłaby takich faktów.

Opis: Wygląda na skrupulatnego, ma przystrzyżoną brodę.

Ideologia i Przekonania: Dorównam sławę H.G. Wellsowi!

Ważne osoby: Moja matka, dzwonię do niej codziennie.

Rzeczy osobiste: Nigdzie nie ruszam się bez mojego ukochanego wiecznego pióra i notatnika.

Przymioty: Uwielbia plotkować.

S 80 KON 90 BC 70 ZR 55 INT 60
WYG 45 MOC 55 WYK 60 P 55 PW 16

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Szczęście: 60

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
lub zgodnie z typem broni

Unik 37% (18/7)

Umiejętności: Historia 20%, Języki (Angielski 75%, Greka 20%), Korzystanie z Bibliotek 45%, Majętność 30%, Nauka (Astronomia 36%, Fizyka 45%, Matematyka 53%), Perswazja 40%, Psychologia 30%, Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo 25%, Pisarstwo 50%), Urok Osobisty 25%.



ASTRID CHANTAL

36 lat, wizytująca profesor lingwistyki (Członek Zwykły)

Profesor Chantal pochodzi z Paryża, jednak zawitała do Arkham na dwa lata jako profesor wizytująca. Jej specjalizacją są języki obce i dowiodła, że jest dla Stowarzyszenia cennym nabytkiem, albowiem odszyfowała wiele tomów i przesłuchiwała mnóstwo ludzi, którzy po angielsku mówili kiepsko lub wcale. Jej pasją jest rozwiązywanie zagadek kryminalnych, kilka razy współpracowała nawet z żandarmerią w Paryżu.

Opis: Ciemne włosy w stylu Louise Brooks, oczy z firanką gęstych, ciemnych rzęs, krwistoczerwona szminka na ustach.

Ideologia i Przekonania: Mroczne siły działają wśród nas, musimy walczyć, by je ujawnić.

Znaczące miejsca: Oczywiście, że Paryż!

Przymioty: Jestem najszczęśliwsza, gdy pod jedną ręką mam drinka, a pod drugą – przystojnego mężczyznę.

S 45 KON 60 BC 40 ZR 50 INT 90
WYG 70 MOC 50 WYK 90 P 50 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Szczęście: 45

Walka Wręcz (Miecz) 45% (22/9) obrażenia 1K6

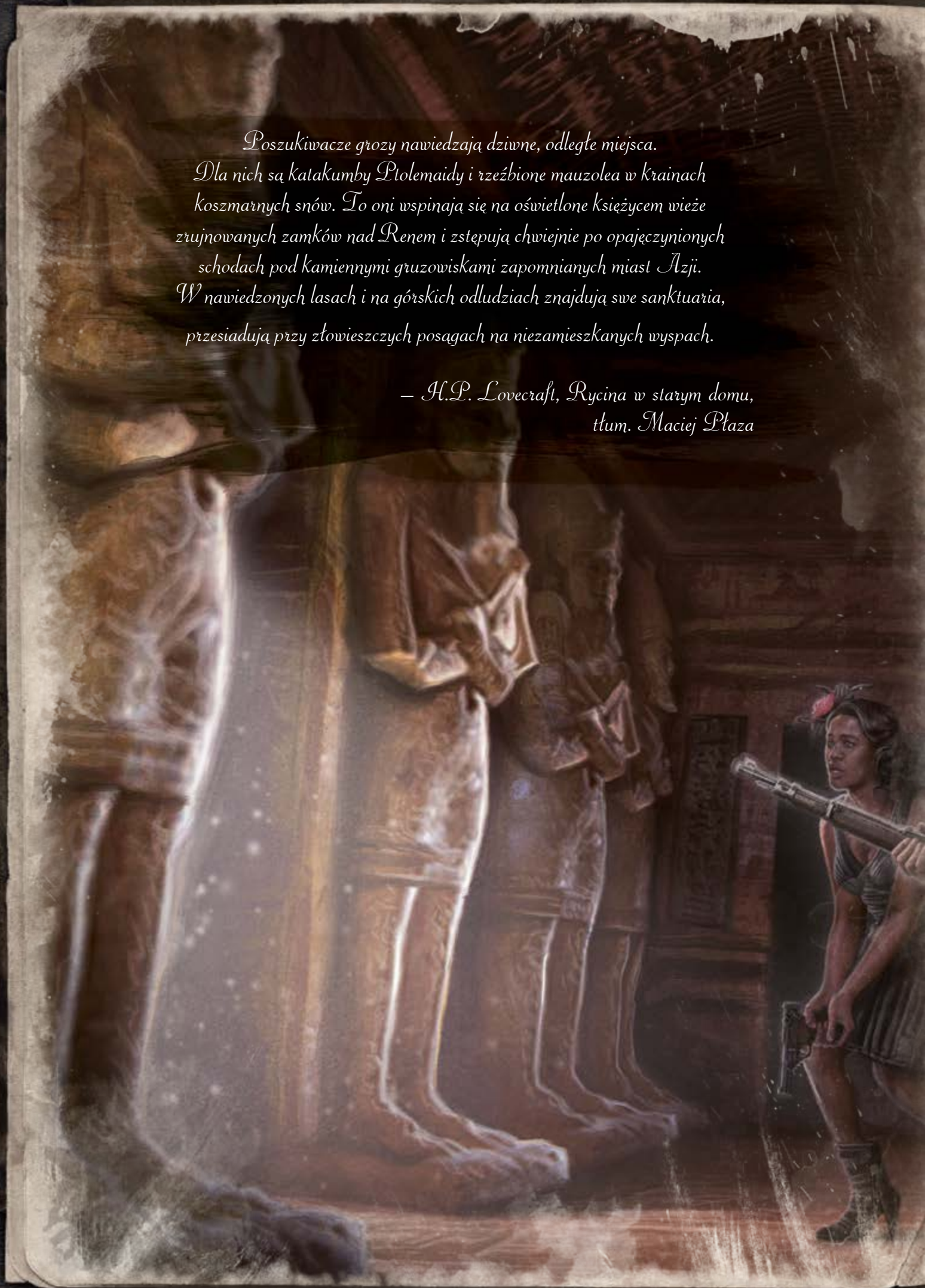
Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Języki (Angielski 80%, Francuski 90%, Hiszpański 40%, Japoński 30%, Łacina 40%, Niemiecki 51%, Rosyjski 70%, Serbski 30%, Sumeryjski 20%, Włoski 25%), Korzystanie z Bibliotek 70%, Majętność 51%, Perswazja 30%, Psychologia 50%, Sztuka/Rzemiosło (Taniec) 30%.



*Poszukiwacze grozy nawiedzają dziwne, odległe miejsca.
Dla nich są katakumby Ptolemaid i rzeźbione mauzolea w krainach
koszmarnych snów. To oni wspinają się na oświetlone księżycem wieże
zrujnowanych zamków nad Renem i zstępują chwiejnie po opajęczynionych
schodach pod kamiennymi gruzowiskami zapomnianych miast Azji.
W nawiedzonych lasach i na górskich odludziach znajdują swe sanktuaria,
przesiadują przy złowieszczych posagach na niezamieszkanym wyspach.*

*– H.P. Lovecraft, Rycina w starym domu,
tłum. Maciej Płaza*





ŻYCIE BADACZA W PRAKTYCE

Mimo niezaprzeczalnego faktu, że każde śledztwo stawia przed Badaczami niepowtarzalne wyzwania, poniższe wskazówki odzwierciedlają pewne stare i sprawdzone sposoby, które powinien rozważyć każdy Badacz.

PROCEDURY ŚLEDTCZE

W przypadku większości śledztw poniższe kroki stanowią esencję porządnej techniki śledczej:

1. Zebranie informacji.
2. Rozmowa z zamieszkanymi w sprawę osobami i/lub ich obserwacja.
3. Ustalenie motywu lub celu.
4. Stworzenie planu.
5. Wprowadzenie planu w życie.

Uwaga! Nigdy, przenigdy nie spodziewaj się, że śledztwo będzie schematyczne i pójdzie jak z płatka! Fałszywe tropy, intrygi odciągające od głównego wątku, nikczemni złościny... to bardzo powszechne elementy, które mogą pokrzyżować szyki nawet najbardziej skrupulatnym Badaczom.

Należy zebrać jak najwięcej informacji o zjawisku, zanim stanie się z nim twarzą w twarz. Na tym etapie śledztwa Westley Isynwill zazwyczaj rozdziela zespół. Zwykle wraz z Eddiem Gumpem i Augustem Hallem przeszukaliśmy biblioteki, miejskie archiwa i gazety, rozmawialiśmy ze świadkami, a także sprawdzaliśmy inne miejsca i ludzi, u których można było znaleźć informacje dotyczące badanej kwestii.

– Piotr McLean

FUNDACJA WESTLEYA ISYNWILLA

Niewiele wiadomo o przeszłości Westleya Isynwilla przed jego przybyciem do Arkham w 1920 roku. W ciągu kilku lat, z pomocą paru nieugiętych przyjaciół, Isynwill przekształcił grupę nisko opłacanych, pracujących dorywczo detektywów okultystycznych w organizację, w której szeregach znalazły się takie sławy jak Tobias Lang († 1923 r.), Mortimer Blake Jr. († 1923 r.), Jack Bligh († 1923 r.), Alfonse Ellis French († 1924 r.), August Hall († 1924 r.), Marcus Denham († 1924 r.) oraz Eddie Gump († 1924 r.).

Fragmety notatek Piotra McLeana, członka Fundacji Westleya Isynwilla, umieszczone w niniejszym rozdziale są odzwierciedleniem technik i źródłem informacji, które mogą przydać się Badaczom o podobnych zapatrywaniach. Od nich zależy, czy śledztwo zakończy się sukcesem, czy też śmiercią lub obłądem. Notatki Piotra McLeana zawierają cenne spostrzeżenia i pomocne wskazówki dotyczące składu zespołu, wyposażenia, broni, standardowych procedur śledczych i taktyk, dostosowane do wielu sytuacji, które może napotkać w trakcie swoich przygód Badacz nieznanego.

ZEBRANIE INFORMACJI

Ty zajmij się książkami, ja biorę na siebie speluny.

– Eddie Gump

Zanim Badacze rzucą się, by niszczyć nienaturalne i bluźniercze obrzydlistwa, zespół śledczy musi dowiedzieć się jak najwięcej o przeciwniku ze wszelkich dostępnych źródeł – niezależnie od tego, jaką formę tym razem przybiera nieprzyjaciel. Wertowanie historii rodziny, miejsc czy splotów wydarzeń dotyczących śledzonego celu może dostarczyć niezwykle cennych danych, dzięki którym można będzie zaplanować kolejne działania.

Po pierwsze, twój Badacz powinien ustalić, przeciwko czemu przyjdzie mu stanąć. Ta część śledztwa może obejmować odwiedzanie bibliotek, rozmowy z mieszkańcami lub innymi zaangażowanymi w sprawę osobami, próby zdobycia dzienników lub zapisków osób zamieszanych w śledztwo czy też analizę sprawozdań na temat problemu, może nawet z pomocą tajemnych ksiąg. Rozdzielanie drużyny w sytuacji taktycznej byłoby skrajną głupotą, jednak prace śledcze można bezpiecznie podzielić między mniejsze grupki Badaczy, by przyspieszyć śledztwo.

Gazety i osobiste dzienniki nierzadko zawierają niezwykle istotne informacje. Biblioteki, materiały redakcyjne, miejscowe rejestry zgonów i urodzeń, stowarzyszenia historyczne, szpitale i szkoły, lekarze i prawnicy, pastory i księża, a także prywatne organizacje, m.in. izby handlowe, mogą dostarczyć informacji, które z perspektywy czasu stają się istic zbawienne.

MONITOROWANIE MEDIÓW

Badacze, którzy pragną trzymać rękę na pulsie wydarzeń, mogą skorzystać z usług profesjonalnych agencji zajmujących się monitorowaniem mediów. Takie firmy prenumerują mnóstwo gazet i czasopism, a za drobną opłatą dostarczają odpowiednie wycinki swoim klientom. Członkostwo jest niedrogi, zazwyczaj waha się od 1,50 \$ do 4 \$ tygodniowo, a w zamian agencja wyszukuje i przesyła informacje zgodnie z otrzymaną przez klienta listą. Punkty w niektórych miastach, np. w Nowym Jorku, oferują także przegląd gazet zagranicznych – zatrudniają całe hordy tłumaczy, którzy przeszukują periodyki w nadziei na znalezienie informacji, które zaciekawia ich klientów. Korespondenci żyjący w innych częściach kraju lub świata również są świetnym źródłem interesujących wycinków.

Biblioteki

Biblioteki publiczne są zazwyczaj pierwszym miejscem, do którego udają się Badacze, by zdobyć informacje na temat badanego zjawiska. Jeśli miasteczko jest za małe, by posiadać własną bibliotekę, warto udać się do biblioteki gminnej lub biblioteki w najbliższym większym mieście.

Badacze mogą wyszukiwać informacje według zagadnienia, nazwy czy tytułu w poszukiwaniu kluczowych osób, miejsc, wydarzeń i ich kolejności, śmierci czy zaginięć. W poszukiwaniu konkretnego autora dobrze jest sięgnąć do katalogów. Warto

też pytać o wszelkie książki o lokalnych legendach lub folklorze, czy to autorstwa rdzennych mieszkańców okolicy, czy bardziej współczesne. Biblioteki zazwyczaj mają na stanie także wydania lokalnych gazet, a być może również kopie tych, które od dawna nie są już w obiegu. Przy odrobinie szczęścia w archiwum znajdzie się także prasa z innych miast, stanów, hrabstw czy gmin.

Jeśli zespołowi Badaczy uda się dostać do czyjś domu lub biura, czy to w ramach wywiadu środowiskowego, czy dochodzenia w celu śledztwa, powinni przeszukać wszelkie biurka, biblioteczki, regały i zbiory książek, na jakie natrafia – o ile będzie to bezpieczne i rozsądne.

ROZDZIELANIE SIĘ

W przypadku rozdzielenia zespołu w celu odwiedzenia różnych lokalizacji kluczową kwestią jest ustalenie z wyprzedzeniem miejsca i czasu ponownego spotkania.

Do tego celu świetnie nadają się hotele, ponieważ można z nich nadawać lub odbierać telegramy, a także korzystać z telefonu. Przed wyjazdem zamów pokoje i zawczasu prześlij pieniądze.

– Piotr McLean

Prasa

Kolejnym dobrym źródłem informacji jest archiwum lokalnej gazety. Jeśli miasteczko jest za małe, by posiadać własną gazetę, albo gdy gazeta przestała być wydawana, warto udać się do biblioteki w najbliższym większym mieście. W gazetach można szukać: nazwisk, wydarzeń, ciągów zdarzeń, dat, miejsc, małżeństw, śmierci, narodzin, wypadków, przestępstw itp. Zawsze warto zerknąć na stronę z nekrologami. Należy zawęzić kategorie poszukiwań na tyle, by zauważyć niezbędne informacje, ale z drugiej strony nie za bardzo, by nie umknęły powiązane z nimi dodatkowe elementy.

Artykuły opisujące śmierć i zaginięcia są zazwyczaj kluczowe, zwłaszcza jeśli traktują o dziwnych przypadkach zgonów. Warto spróbować cofnąć się w czasie i ustalić początek występowania danego zjawiska. Chronologia wydarzeń, śmierci, narodzin czy małżeństw może często dostarczyć użytecznych informacji, przykładowo o tym, czy zjawisko przybyło „z zewnątrz”, czy może zaczęło się na danym terenie.

Wiele gotowych, opublikowanych scenariuszy zawiera cytaty, wycinki, zeznania czy listy, które w trakcie gry można rozdać graczom, by sami przeanalizowali ich treść. Takie materiały zawsze zawierają wskazówki i potencjalnie użyteczne informacje – w przeciwnym razie nie byłoby sensu zaprzętać nimi głowy graczom.

Aby dodać grze poczucia realizmu, niektórzy Strażnicy lubią osobiście przygotowywać wyglądające na autentyczne pomoce dla graczy. Stworzenie takich materiałów nierzadko wymaga wielu godzin pracy i zaangażowania, dlatego gracze powinni traktować je z odpowiednim szacunkiem.

Rejestry urzędowe

Zazwyczaj można je znaleźć w ratuszach lub siedzibach władz gminnych. Zawierają rejestry narodzin, zgonów i związków małżeńskich, kataster albo kroniki policyjne. To dokumenty publiczne, które w większości przypadków powinny być dostępne za darmo.

Internet

Jeśli śledztwo prowadzone jest w czasach współczesnych, dostęp do Internetu z pewnością przyspieszy badania, ponieważ wiele materiałów dostępnych w bibliotekach, gazetach i aktach urzędowych jest dostępne także w sieci. Błogi i media społecznościowe umożliwiają zdobycie informacji na temat konkretnej osoby, a także ustalenie powiązań prywatnych i służbowych.

W większości przypadków informacje te są darmowe, choć zdobycie niektórych danych (na przykład drzew genealogicznych lub zeznań podatkowych) może wymagać opłaty. Dostęp do danych osobowych i prywatnych kont z pewnością będzie ograniczony, przez co Badacze, aby zdobyć takie informacje, będą musieli zejść ze ścieżki prawa – takie działania powinny być przeprowadzane przez odpowiednio biegłe i ostrożne osoby.

Bogactwo informacji Internetu ma jednak swoją cenę. Prawdziwą plagą są nieścisłości i treści publikowane przez niedoinformowane osoby. Należy wystrzegać się fałszywych danych dotyczących tożsamości i nieprawdziwych informacji – zwłaszcza w mediach społecznościowych. Przed podjęciem działań niezbędne jest sprawdzenie uzyskanych informacji.

Cmentarze i kościoły

Zanim pieczę nad aktami i dokumentami przejęły lokalne urzędy, zadanie tworzenia rejestrów zgonów, urodzeń i małżeństw spoczywało na barkach kościołów. Jeśli akta cywilne nie sięgają wystarczająco daleko w przeszłość, kolejnym krokiem powinno być udanie się do kościoła. Lokalne cmentarze i nagrobki są świetnym źródłem informacji o osobach i rodzinach. Należy jednak pamiętać, że wiele bogatych rodzin wybudowało prywatne krypty.

Śledztwo w terenie

Po ustaleniu głównego miejsca występowania danego zjawiska następnym etapem śledztwa jest zbadanie okolicy w poszukiwaniu wskazówek. Jeśli takim miejscem jest dom, należy przeprowadzić systematyczne przeszukanie każdego pokoju w poszukiwaniu listów, pamiętników, dzienników, książek, gazet, map i innych przedmiotów, które mogą być schowane w biurkach, kartonach, komodach, kredensach, pod łózkami, pod dywanami, w ścianach, na strychu lub w piwnicy. Zaskakująco często to kominek i popiół są źródłami użytecznych informacji. W starych domach zdarza się, że wejścia do niektórych pokoi zostały zabite deskami albo w ścianach znajdują się sekretne przejścia.

Fotografie

Należy robić zdjęcia, by uwiecznić przelotne zjawiska lub dowody, których nie można zabrać z miejsca śledztwa. Fotografie (lub filmy w przypadku czasów współczesnych) umożliwiają zbadanie dowodów lub miejsc z daleka i w spokoju.

Poza tym dzięki zdjęciom nie trzeba poświęcać czasu na żmudne przepisywanie inskrypcji i kopiowanie tajemnych pieczęci, co znacznie zmniejsza ryzyko popełnienia błędów w transkrypcji.

ROZMOWA Z OSOBAMI ZAMIESZANYMI W SPRAWĘ

Czytanie ludzi ma niewiele wspólnego z czytaniem książek. Tak jak dawni poszukiwacze złota używali misek do płukania złota, by oddzielić je od kamieni, tak Badacze powinni świadomie przesiewać informacje uzyskane podczas wywiadów.

Oprócz tego, co zostało powiedziane, należy zwrócić uwagę na ton i rytm wypowiedzi, a także patrzeć w oczy i na twarz rozmówcy. Poci się? A może ciężko oddycha? Czy mówi szybko i wysokim tonem? Każdy z tych czynników może być wskazówką, że przesłuchiwany nie chce powiedzieć całej prawdy. Co mówi jego język ciała?

W trakcie śledztwa warto podejmować próbę zaprzyjaźnienia się z rozmówcami. Opłaca się też słuchać, co mają do powiedzenia. Może teraz nie wiedzą nic użytecznego, ale nie wiadomo, co przyniesie przyszłość. Jako detektywi specjalizujący się w sprawach nadprzyrodzonych, Badacze powinni postępować ostrożnie, jednocześnie próbując pozyskać sojuszników dla swojej sprawy. Kto wie, kiedy potrzebna będzie pomoc przyjaciela?

OSTROŻNIE!

Zachowaj ostrożność podczas kopiowania znalezionych inskrypcji! Któregoś razu Spencer Watkins, dobrze zapowiadający się rekrut, został sam przy wejściu do morskiej jaskini, gdy reszta z nas poszła zbadać szereg mrocznych tuneli. Gdy wróciliśmy, po biednym Watkinsie została jedynie kupka popiołu... i czerwona kredka.

– Piotr McLean



Westley Synwill

ROZPROSZENIE UWAGI!

Eddie Gump zaaranżował grę w pokera o naprawdę wysoką stawkę z lokalnym mafiosem. Chciał wyciągnąć od niego informacje o gangu Selbich – konkurencyjnej ekipie, która niedawno przybyła do miasta. Niestety, Eddie zapomniał o zadaniu i puścił mu nerwy, gdy zauważył, że szef mafii oszukuje! W mgnieniu oka sięgnięto po broń i wszędzie zaczęły latać kule. Eddie miał szczęście, że w ogóle wyszedł stamtąd żywy! Oczywiście, nie dowiedział się wiele o gangu Selbich, ale z drugiej strony, w kieszeni miał świeżo zdobyte 6000 dolarów!

– Piotr McLean

Świadkowie

Nie wszyscy chętnie dzielą się swoimi doświadczeniami. Takie osoby należy traktować wyjątkowo ostrożnie i delikatnie. Nieokrzesane lub niezręczne podejście może wystraszyć cennego świadka. Z drugiej strony, jeśli przesłuchujący będzie zbyt miękki, świadek może skorzystać z okazji i sprowadzić go na fałszywy trop. Należy ostrożnie podejmować decyzje i nie brać niczego za pewnik.

Podczas rozmów ze świadkami i innymi postaciami staraj się odgrywać rozmowy, a nie jedynie polegać na wynikach testów Perswazji, Uroku Osobistego i Zastraszania. Przyjemność z gry będzie o wiele większa – w końcu odgrywanie ról to podstawa gier fabularnych.

Kontakty

Często mówi się, że miarą Badacza są jego kontakty. Dobra sieć użytecznych źródeł umożliwia szybsze zdobycie pewnych, użytecznych informacji. Lekarze, barmani, taksówkarze, śmieciarze, włóczędzy czy męty społeczne „słyszą echa ulicy”, więc można się do nich zwrócić o poradę albo przycisnąć, by wydobyć informacje.

Urzędnik w ratuszu miejskim albo kumpel od kielicha, który służy w policji, często mogą podzielić się wiadomościami, które nie są znane opinii publicznej. Czasami ręka rękę myje – może Badacz wie coś, co umożliwi im zamknięcie lub otwarcie jakiejś sprawy. Koneksi ze światkiem przestępczym także bywają użyteczne, zwłaszcza jeśli chodzi o wtykanie nosa w nie swoje sprawy. Umiejętność utrzymywania dobrych stosunków jest niezwykle istotna – nastąpienie mafii na odcisk nigdy nie jest dobrym pomysłem. Należy szanować swoje kontakty, a w większości przypadków odpłacą się tym samym.

Przekupstwo

Badacze mogą mierzyć się z różnymi delikatnymi kwestiami, czy to w kontaktach z prawem, sumiennym managerem hotelu, czy prymitywnym rzeźmieszkim. Czasami łapówka może pomóc nieszczęsnemu Badaczowi wykaraskać się z kłopotów, w które sam się wpędził. Ale ostrożnie! Często łatwiej

popchnąć sprawy do przodu po prostu poprzez „docenienie życzliwej pomocy”. Niektórzy ludzie robią się bardzo nerwowi na samą sugestię czegokolwiek, co przypomina łapówkę, więc warto pamiętać, że różne dobra, usługi, informacje i wszelkie „podziękowania” mogą być bardzo dobrą alternatywą pieniędzy.

Gdy stawką jest znalezienie ważnej informacji, Strażnik powinien podchodzić do pytań i testów graczy z cierpliwością, jeśli jednak w danym miejscu nie można znaleźć żadnych użytecznych wskazówek, powinien powiedzieć o tym graczom. Sposób, w jaki formułowane są pytania i odpowiedzi, ma znaczenie. Forsuj rzuty, jeśli wierzysz, że jesteś na właściwym tropie, jednak musisz liczyć się z konsekwencjami, jeśli nie będziesz znać umiaru.

Inne źródła

Miejscowe speluny i społeczności bezdomnych nierząd-ko są świetnymi źródłami informacji o tym, co się dzieje w okolicy. Mieszkańcy miasta mogą z dystansem podchodzić do przyjezdnych, a niektórzy będą zachowywać się wręcz wrogo, oplaca się więc zachować ostrożność. Z drugiej strony, lokalny pijaczyna zazwyczaj nie stanowi zagrożenia, choć bywa nieprzewidywalny, można więc spokojnie ciągnąć go za język, jeśli w plecaku ma się butelkę albo dwie.

PRZEŻYJ!

Na terenie występowania zjawiska podstarowym zadaniem każdego Badacza jest przeżyć i zachować zdrowe zmysły! Poza tym należy jak najszybciej i w jak najbardziej bezpieczny sposób ustalić istotę zjawiska. Bazując na naszym wieloletnim doświadczeniu, można z dużą dozą pewności założyć, że w trakcie misji co najmniej jeden członek zespołu zginie lub postrada zmysły (lub gorzej). Życie Badacza często jest krótkie, ale jakże ekscytujące! Dobrze przygotowany Badacz bierze ze sobą na akcję porządne wyposażenie i parę wygodnych butów.

– Piotr McLean

NA MIEJSCU

Jeśli śledztwo prowadzi do jakiegoś konkretnego miejsca, np. kryjówki zbrojcy lub leża potwora, Badacz powinien być przezorny i ubezpieczony – głównie za pomocą odpowiedniego wywiadu – zanim odwiedzi swojego wroga.

Po dotarciu na miejsce oplaca się przeprowadzić rekonesans w bezpośredniej okolicy i przeczesać teren w poszukiwaniu dobytku ofiar lub podejrzanych. Dzięki temu łatwiej jest ustalić prawdziwą wersję wydarzeń.

Zespół powinien trzymać się razem i przedsięwziąć wszelkie środki ostrożności, ponieważ niedaleko może czyhać niebezpieczeństwo. Złe istoty lubią wracać w znane im miejsca. A jeśli już wrócą i okaże się, że są zbyt potężne, należy pamiętać o jednym – nie ma żadnego wstydu w wycofaniu

się na z góry upatrzone pozycje. Chyże stopy są jedynymi przyjaciółmi podczas ucieczki. Badacz może zawsze wrócić na miejsce, gdy niebezpieczeństwo minie. Martwi rzadko rozwiązują sprawy.

Inwigilacja

Obserwacja jakiejś postaci lub miejsca może przynieść wymierne korzyści. Wiedza o tym, kto odwiedza dane miejsce, może dodać kolejne nitki do kłębka tajemnicy lub potwierdzić tożsamość zamieszanych w sprawę. Podejrzone zachowania powinny być obserwowane, a jeśli Badacze będą mieli szczęście i złapią kogoś na gorącym uczynku, powinni przejść do czynów, zwłaszcza jeśli zagrożeni są niewinni ludzie.

Współcześni Badacze mogą korzystać z pomocy specjalistycznego sprzętu do inwigilacji, np. kamer szpiegowskich, namierzania pojazdów, nagrywania rozmów itd. Takie urządzenia mogą być niesamowicie pomocne, zwłaszcza w przypadku śledztw obarczonych wysokim ryzykiem. Jednakże każdy podejrzany, wobec którego oplaca się korzystać z takiej technologii, prawdopodobnie może korzystać z technologii gwarantującej, że jego czyny pozostaną tajemnicą.

Przez ponad sto lat ludzkość próbowała utrwalać różne przedziwne zjawiska na kliszach – bez większego skutku. Badacze, którzy ustawią kamery poklatkowe lub reagujące na ruch, mając nadzieję uchwycić nigdy wcześniej niewidzianego potwora lub przedziwną osobliwość, mogą stracić mnóstwo czasu i srogo się zawieść.

Zaleca się, by Badacze korzystający z nowoczesnego wyposażenia pozostawali po właściwej stronie prawa. Wszakże dowodów zdobytych w nielegalny sposób nie można przedstawić w sądzie. Z drugiej strony ci, którzy zwracają się w stronę nielegalnych technologii, np. ukradkowego monitorowania danych, podsłuchów itd., muszą pamiętać, że któregoś dnia sami mogą znaleźć się na ławie oskarżonych, a jeśli zostanie im udowodniona wina, nie unikną kary więzienia. Stare, dobre zagrania są znacznie tańsze, nie wymagają specjalistycznego wyposażenia czy umiejętności, a poza tym rzadko kończą się odsiadką.



Ustalenie motywu lub celu

Po ustaleniu faktów i zdobyciu dowodów należy zebrać je wszystkie w całość i zrozumieć, dlaczego lub w jaki sposób zaszły badane wydarzenia. Czy było to tylko pojedyncze zdarzenie, czy w tle dzieje się coś znacznie poważniejszego? Kto pociąga za sznurki? Czy ktokolwiek, kogo w trakcie śledztwa spotkali Badacze, może odnieść korzyści z aktualnego stanu rzeczy?

Stworzenie planu

W każdej sytuacji, niezależnie od okoliczności, zespół powinien trzymać się razem.

– Westley Isynwill

Gdy już wiadomo, jaka jest istota wydarzeń (albo tak się przynajmniej wydaje), należy ustalić plan działania w celu zażegnania problemu. Nie należy od razu zakładać, że niebezpieczeństwo jest zbyt duże, by rzucać mu wyzwanie – lepiej rozważyć wszystkie dostępne środki i opcje. Możliwe, że rozbicie całego kultu będzie zbyt trudne dla niewielkiej grupki Badaczy, ale może uda się skaptować jakichś sojuszników? Kto mógłby skorzystać na „oczyszczeniu miasta”? Jednak czasem trzeba po prostu wziąć sprawy w swoje ręce. W niektórych przypadkach jedynie Badacze będą mogli zmienić bieg wydarzeń, a wtedy będą musieli z podniesioną głową stawić czoła ciemności. W takich momentach gra staje się naprawdę niezapomniana!

Idealny plan powinien zakładać udział wszystkich Badaczy, a także korzystać z ich zróżnicowanych umiejętności i doświadczeń. Każdy ma do odegrania swoją rolę. Jeśli nie można polegać na towarzyszach, to kto będzie pilnował pleców?

Drewniane kołki, woda święcona, gumowe rurki, worek soli? Nie, nie odpowiadaj. Naprawdę nie chcę wiedzieć.

– Mortimer Blake Jr.

WPROWADZENIE PLANU W ŻYCIE

Nie oglądajcie się! W nogi! Ratuj się, kto może!

– Westley Isynwill

Najtańszym i najbezpieczniejszym sposobem na wyjście zwycięsko ze starcia jest skorzystanie z mocy umysłu. W wielu opublikowanych scenariuszach Badacze mają możliwość rozwiązania problemu lub położenia kresu zagrożeniu bez uciekania się do konfrontacji fizycznej, choć zdrowie psychiczne zawsze jest zagrożone.

Podstawowa zasada brzmi: angażujcie się w walkę wyłącznie wtedy, gdy zostaniecie zaatakowani. Zawsze lepiej najpierw spróbować powtórzyć słowa zapisane w manuskrypcie, zbić lustro, do którego prowadzą ślady, spalić złowieszczą statuetkę itp. Jeśli okaże się, że makabryczny demon zamieszkuje stary, niemal zawalony szyb kopalni, wcale nie trzeba schodzić na dół i ryzykować rozszarpania na strzępy lub trwałego obłądu. Można podpalić wsporniki, wysadzić szyb albo zalać betonem wejście, grzebiąc niebezpieczeństwo wewnątrz – oby na zawsze.

Zawsze należy postępować z rozwagą i działać na chłodno. Podejmowanie decyzji pod wpływem emocji często prowadzi do katastrof, których następstwem są jedynie śmierć lub postradanie zmysłów. Jeśli coś pójdzie nie tak, o wiele lepiej jest się wycofać i grać na czas, jednocześnie próbując obmyślić plan awaryjny. Jakikolwiek plan jest zawsze lepszy niż improwizacja.

Jeśli zdarzy się jakaś katastrofa i upiorne potwory dopadną zespół, ci, którzy jeszcze mogą to zrobić, powinni wiać jak najdalej, wybierając zakończenie pod tytułem „lepiej o tym nie mówmy”. Jeśli Strażnik wyrazi zgodę, gracze będą mogli rozegrać tę przygodę później, gdy poczują się pewniej, a ich Badacze będą lepiej radzili sobie z takim zagrożeniem. Ale ostrożnie, potwory także miały sporo czasu i nie czekały beczynnienie!

KWESTIE TAKTYCZNE

Wystawianie wart

W przypadku nocnych śledztw wystawianie wart jest niemalże obowiązkiem. Najlepsze są takie złożone z dwóch osób, ale cóż, zazwyczaj jest to luksus. Należy podzielić liczbę nocnych godzin przez liczbę członków zespołu, a później ciągnąć losy. Wszelkie piski, przemykające cienie, światła czy zjawy powinny wzbudzać czujność. Nigdy, przenigdy nie należy rozwiewać swoich podejrzeń w pojedynkę, chyba że okoliczności nie pozostawiają wyboru. Jeśli coś pojawi się w trakcie warty, najlepiej natychmiast postawić wszystkich na nogi. To może uratować życie.

Bronń

Przemoc to ostatnia linia obrony. Przygotowując się do potencjalnego starcia, należy wyczyścić, naprawić i naładować broń, a u pasa przyczepić race i zapasowe pociski. Po wystrzale, jeśli okoliczności na to pozwalają, najlepszym rozwiązaniem jest natychmiastowe przeładowanie broni. Ponadto w plecaku powinna znaleźć się lina, woda i prowiant. Z drugiej strony, nie należy do niego wkładać niczego, czego nie można porzucić, gdyby wywiązała się walka. Źródła światła i race również nie powinny wędrować do plecaka, tylko być pod ręką, gotowe do użycia.

Podczas przeczesywania podziemi czy piwnic często to węż przynosi pierwsze ostrzeżenia, gdy nos wyczuwa obrzydliwy, przytłaczający smród. Niestety, mimo że zapachy są źródłem informacji, mogą również wpływać niekorzystnie na zdrowie. Sprawdzone taktiką jest wybranie jednego zwiadowcy i wysłanie go przodem.

Zaklęcia

Rzucanie czarów zajmuje dłuższą chwilę. Czas potrzebny na rzucenie zaklęcia może być wystarczająco długi, by śmierć lub obłąd wzięły czarującego w ramiona. Jeśli niemożliwe jest ustalenie efektów zaklęcia, należy przynajmniej umieścić rzucającego w bezpiecznym miejscu (a zazwyczaj również w pewnej odległości od reszty zespołu) na czas rzucania czaru.

Niewiele zaklęć można rzucić ukradkiem, tak by parający się czarami nie zwracał na siebie uwagi dziwnym zachowaniem. W przypadku wielu zaklęć niezbędne jest przeprowadzenie rytuałów, głośne wymawianie inkantacji

w dziwnych językach albo wykonanie innych cudaczných lub odrzucających czynów. Innymi słowy, udane rzucenie zaklęcia na środku Times Square czy w innych publicznych, ruchliwych miejscach jest po prostu niemożliwe. Należy przedsięwziąć środki, by nikt nie zauważył lub nie usłyszał rzucającego zaklęcie. Zazwyczaj niezwykle niepokoi to osoby postronne i policję.

ZAKLĘCIA

Sluchaj uważnie, naprawdę uważnie – zaklęcia są cholernie zawodne. Hester Green, była agentka wywiadu Antyli Holenderskich, dołączyła kiedyś do naszego zespołu i spędziła wiele tygodni, ślęcząc nad księgami zgromadzonymi przez Fundację. Niedługo później znaleźliśmy się w krytycznej sytuacji. Ja już chciałem dać dyla, ale ona tylko krzyknęła „Poradzę sobie z tym!”. Potem złapała się za głowę, wydała z siebie przesywający wrzask i padła trupem, bo najwyraźniej źle rzuciła jakieś zaklęcie.

– Piotr McLean

Dynamit

Jedynym taktycznym zastosowaniem dynamitu jest niszczenie rzeczy, których nie da się uszkodzić mniejszą bronią.

Korzystanie z dynamitu ma jednak pewne ograniczenia. Wyszadanie podziemi dynamitem jest niebezpieczne i bardzo trudne, podobnie jak używanie go w ruchliwych lub gęsto zaludnionych miejscach, a także wysadzanie w powietrze kosztownych lub niestabilnych budynków. Nie mówiąc już o sytuacjach, w których doszłoby do zniszczenia artefaktów lub informacji. Dynamit to ostateczność.

DYNAMIT

Dynamit to tak naprawdę przyznanie się do porażki. Wielu członków Fundacji Westleya Isynwilla postradało życie, używając go. Wspominając Westleya, każdy ma przed oczami te jego wielkie cygara. Cygara, a nie papierosy. „Cygara są praktyczne – palą się dłużej”, zwykły marwiaci. Łaził z cygarem wiecznie przyklejonym do zębów w taki sposób, że jedną ręką mógł strzelać, a drugą podpalać o nie laski dynamitu. Westley zginął niedaleko Szlaku Apaczów w Arizonie. Natknęliśmy się na stado nieznaných, nieopisanych wcześniej stworów, a Westley osłaniał nasz odwrót, zasypując bestie odpalonym dynamitem. Jak tylko udało nam się wymknąć, jedna laska dynamitu wyslizgnęła mu się z ręki i wylądowała zbyt blisko nas. Nawet się nie zastanawiał. Od razu rzucił się na nią, żeby uratować towarzyszy. Te stwory natychmiast go dopadły, ale wtedy dynamit wybuchł. Razem ze wszystkim, co miał jeszcze przy sobie. Nie trzeba chyba dodawać, że reanimacja była technicznie niewykonalna.

– Piotr McLean

Charakteryzacja

Podawanie się za kogoś innego może niekiedy być bardzo korzystne, zwłaszcza w przypadku próby wejścia w posiadanie trudnych do zdobycia informacji. Przebranie się w celu wmieszania się w niebezpieczne lub niedostępne środowisko może umożliwić Badaczowi dostęp do miejsc lub ludzi, do których normalnie nie dałoby się dotrzeć.

Niektóre przebrania mogą być trudne do zdobycia – za przykład mogą posłużyć chociażby mundury policji, straży pożarnej czy wojska. Ponadto przyłapanie na podawaniu się za członka takich formacji może zakończyć się niepożądanym konfliktem z prawem. Dobrze skrojony ciemny garnitur zazwyczaj pomaga podczas udawania rządowego agenta, a prosta czarna lub żółta szata nieraz zdziałała cuda podczas infiltracji kryjówek kultów. Należy jednak odrobić pracę domową. Pojawienie się na rytuale w szatach w nieodpowiednim kolorze byłoby katastrofalną wręcz wtopą. Czas poświęcony na przygotowania zazwyczaj zwraca się z nawiązką.

Makijaż i teatralne protezy pomagają zmienić wygląd i dodać postaci wiarygodności w sytuacjach, gdy istnieje ryzyko dokładnej kontroli. Idealnie byłoby zatrudnić fachowca od protetyki (albo chociaż odbyć wcześniej jakiś kurs) – nikt przecież nie chce, by w chwili, gdy stoi przed ofiarnym stołem kultu, odpadł mu nos.

Aktorzy teatralni często ledwie wiążą koniec z końcem, więc za parę banknotów chętnie użyczą swoich umiejętności. Gotowość do odgrywania ról i kolejnego zarobku to świetna okazja, by zrekrutować ich do zespołu, wyznaczając dodatkowe zadania w trakcie śledztwa.

Takie osoby mają jednak tendencję do robienia innych w konia, a jeśli się ich nie przypilnuje, mogą zagalopować się w odgrywaniu roli w najmniej odpowiednim momencie. Upewnij się, że aktorzy rozumieją powagę sytuacji, w którą ich wciągasz.

Szyfry

Wężykiem, Jasiu! Wężykiem!

– profesor Daniel Herbert

Zdarzają się sytuacje, gdy Badacz musi skorzystać z telefonu lub przeprowadzić rozmowę w warunkach, które nie gwarantują prywatności, a jednak wymagają dyskrecji. Podszuchujący mógłby zacząć zadawać wiele niewygodnych pytań, gdyby do jego uszu dotarły słowa o planach włamań, wysadzeniu w powietrze, o kwestiach znacznie mroczniejszych nie wspominając. Warto, by zespół Badaczy ustalił wcześniej kod i korzystał z niego, jeśli zajdzie taka potrzeba. Wszyscy członkowie zespołu powinni zapamiętać ten standardowy szyfr. Nie powinni jednak nosić przy sobie żadnych fizycznych kluczy do szyfrów, ponieważ mogą one łatwo wpaść w niepowołane ręce.

JĘZYKI OBCE

Łacina, arabski, greka czy starożytny egipski... naprawdę warto je znać. Ktoś, kto zna różne języki europejskie, również może okazać się pomocny. Jeśli to możliwe, warto rekrutować członków różnych narodowości.

– Piotr McLean

Telefony komórkowe

Współcześni Badacze nie powinni zbyt często polegać na telefonach komórkowych. Choć takie urządzenia są niezwykle użyteczne w wielkim mieście, to w terenie wiejskim i w odległych miejscach ich zasięg może być ograniczony albo wręcz w ogóle nie docierać. Jeśli jednak postać nosi przy sobie telefon komórkowy, powinna mieć też (naładowaną) zapasową baterię, a także wstrząsoodporne etui. Prowadzenie operacji w pobliżu zbiorników wodnych, ścieków, rzek, jezior, na morzu itp. jest obciążone ryzykiem, że Badacz może przypadkowo upuścić swój telefon do wody, więc wskazany jest dodatkowy wodoszczelny pokrowiec.

ZNALEZIONE URZĄDZENIA

Należy unikać dotykania i używania znalezionych urządzeń. Kiedyś, gdy przeczesywaliśmy jakieś ruiny w australijskim buszu, Jimmy Partridge znalazł coś, co wydawało mu się starym aparatem skrzynkowym. Zanim ktokolwiek zdążył zareagować, Jimmy wycelował urządzenie w naszą stronę, krzycząc głośno „Uśmiech proszę!”. Na szczęście większość z nas wiedziała, jak się zachować w takiej sytuacji, i zanurkowała za najbliższą ostonę. Niestety, nie można tego powiedzieć o profesorze Herbercie, który zniknął, gdy lampa od „aparatu” rozbłysła. Wszelki ślad po nim zaginęł.

– Piotr McLean

SKŁAD ZESPOŁU

Nigdy byś nie uwierzył, co Eddie Gump umiał zrobić rękami.

– Westley Isynwill

W idealnym świecie zespół Badaczy powinien składać się z osób o różnych umiejętnościach i doświadczeniu. Poniżej opisane zostały sugerowane kategorie fachowców, którzy mogą być użyteczni dla sprawy.

Specjaliści ds. komunikacji

Charyzmatyczny członek zespołu może uzyskać więcej informacji, po prostu błyskając uśmiechem i rzucając miłym słowem, niż wielki, groźny osiłek przy użyciu mięśni. Badacz, który potrafi łatwo nawiązać więź z różnymi osobami, jest bardzo przydatny także w chwilach, gdy trzeba uspokoić miejscowe władze lub wydobyć informacje od niechętnych lub przestraszonych osób.

Żołnierze

Celem wszystkich śledztw powinno być pozyskanie informacji, książek, przedmiotów, listów i odkrycie nieczemnych spisków. Niestety, czasami informacje, książki itp. przedmioty są strzeżone. Rolą żołnierza lub taktyka jest doprowadzenie towarzyszy do celu oraz zorganizowanie ich ucieczki z dobrami lub informacjami – całych i zdrowych. Osoby, które odbyły służbę wojskową, są świetnymi potencjalnymi rekrutami na to stanowisko, ponieważ mają dobrze rozwinięty zmysł taktyczny, a ich umiejętności

obejmują także posługiwanie się bronią. Czasami, mimo najszerszych chęci, dochodzi do starcia. Wtedy posiadanie w zespole kogoś, kto potrafi walczyć, jednocześnie osłaniając resztę towarzyszy, okazuje się nieocenione.

HART CIAŁA I HART DUCHA

Każdy mięśniak powinien przejść selekcję pod względem odporności psychicznej – będzie jej potrzebować. Ostatnie, czego potrzebuje działający w terenie zespół, to ositek, któremu odbija, gdy ma przy sobie większość dostępnej broni.

– Piotr McLean

Uczeni

Skuteczny zespół potrzebuje ludzi, którzy mają specjalistyczną wiedzę i potrafią szukać informacji. Osoby, które są biegłe w takich dziedzinach jak historia, archeologia, nauki medyczne, okultyzm, astronomia, geologia czy zoologia, mogą nieraz okazać się na wagę złota. Podobnie ma się sprawa, jeśli chodzi o lingwistów znających zarówno współczesne, jak i historyczne języki. W niektórych sytuacjach są prawdziwymi skarbami.

Mechanicy

Nigdy nie lekceważ przydatności złotej rączki. Mechanik może prowadzić pojazdy, otwierać drzwi, rozpracowywać zamki, naprawiać zawiasy czy broń, projektować przyrządy, zabezpieczyć rozlatującą się w rękach książkę, obsłużyć wciągarkę, prowadzić ciężkie lub nieznanne maszyny i ogólnie rzecz biorąc, uratować sytuację, kiedy plan weźmie w łeb.

Archiwiści

Jeden członek zespołu powinien zostać wyznaczony na archiwistę, którego zadaniem jest prowadzenie dziennika opisującego działania zespołu, robienie notatek dotyczących różnych poszlak oraz katalogowanie zebranych przez zespół informacji. Jeśli to konieczne, stanowisko może być przechodnie. Archiwista może również być zespołowym bibliotekarzem, który będzie prowadził spis posiadanych przez Badaczy książek.

Zastępcy

Nowi rekruci, którzy nie zostali wysłani na misję, ale zostali w siedzibie zespołu i wertyją książki lub w jakikolwiek inny sposób szlifują swoje umiejętności. Ta świeża krew (nomen omen) pomaga utrzymać ciągłość trwającego śledztwa. Ekipa zastępców jest gwarantem, że mimo wysokiej śmiertelności i ryzyka utraty Poczytalności wśród pełnoetatowych Badaczy na misję zawsze może pojechać pełen skład.

Fotografowie

Wyśmienitą metodą zabezpieczenia dowodów do późniejszego badania są zdjęcia. Członek zespołu, który hobbystycznie zajmuje się fotografią, jest cennym nabytkiem, zwłaszcza jeśli umie także wywoływać zdjęcia i ma dostęp do wszelkich niezbędnych materiałów. Zespołowy fotograf powinien zawsze mieć przy sobie gotowy do użycia aparat (nawet bardziej niż broń).



WYPOSAŻENIE

No i co z tego, że krzyczą? Bierz agregat, szybko!
– Westley Isynwill

Latarnie i oświetlenie

Wejście do dziwnych, mrocznych miejsc bez mocnego i wytrzymałego źródła światła byłoby czystą głupotą. Mocne źródło jasnego światła samo w sobie jest bronią – nie dość, że podnosi morale i uspokaja Badaczy, to jeszcze onieśmiela i niepokoi wrogów.

Pojazdy

Każdy zespół śledczy powinien mieć na stanie samochód z dużym bagażnikiem lub taki, którym można przewieźć jednocześnie wielu pasażerów z ich wyposażeniem. Powinien być wyposażony we wciągarkę, a także w inne niezbędne przedmioty: lewarek, koło zapasowe, pełny zestaw narzędzi itp. Wciągarka jest niezwykle cennym urządzeniem. Jeśli pojazd się zakopie, dzięki niej można go wyciągnąć. Jeśli trzeba poruszyć jakiś duży przedmiot, wciągarka z bloczkiem powinna dać sobie radę. Przydatność wciągarki ogranicza w zasadzie wyłącznie pomysłowość zespołu.

Ubrania

Badacze powinni nosić skórzane rękawiczki, zwłaszcza podczas badania nieznanymi miejsc – chroni to dłonie przed insektami i różnymi ukąszeniami. Skórzane buty spełniają to samo zadanie dla stóp i nóg. Jeśli zajdzie konieczność zejścia do kanałów lub innego obrzydliwego miejsca pod ziemią, Badacze powinni zainwestować w buty z wysokimi cholewami, a nawet w wodery. Nie tylko zapewniają one całkiem niezły „pancerz”, ale przede wszystkim chronią przed różnymi okropnymi chorobami.

CZyste ubrania

Po długiej nocy spędzonej na próbie przerwania mrocznego rytuału Badacze zazwyczaj są naprawdę zmęczeni, a prawdopodobnie także pokryci brudem i krwią. Dlatego zanim ruszy się w drogę powrotną, warto włożyć świeże, czyste ciuchy. Ostatnie, czego potrzeba po takiej akcji, to wyjaśnianie dociekliwym policjantom, czym w zasadzie przesiąknięte są nasze ubrania.

– Piotr McLean

Inne wyposażenie

Kilofy, szpadle, siekiery, lewarki, łomy, zapasowe ubrania, zestawy narzędzi, zapasowe opony, wyposażenie fotograficzne, wyposażenie ciemni, liny... czasami to wszystko może okazać się naprawdę przydatne. Większość z tych rzeczy można zostawić w wozie, jednak każdy Badacz powinien porządnie zastanowić się, co zabierze ze sobą w plecaku albo teczce.

DODATKOWE WYPOSAŻENIE

To mój obrzyn. Nie ruszam się bez niego z domu.

– Eddie Gump

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

Pozostawienie po sobie schedy to bodaj najważniejsza rzecz, jaka na nas ciąży. Nasze notatki, książki i wspomnienia zostaną zapomniane, jeśli nikt nie przejmie pateczki w walce z tymi niezziemskimi bytami. Naszym zadaniem jest walka z nocnymi potworami, ale równie ważną kwestią jest rekrutacja następców, którzy podążą po nas ścieżką niezłomnego bohaterstwa. Kto, jeśli nie my, się tym zajmie?

– Westley Isynwill

Niezależnie od tego, czy rozgrywane są pojedyncze scenariusze przy użyciu tych samych Badaczy, czy może jedna, długa kampania, w której Badacze coraz głębiej zanurzają się w fabułę, dość prawdopodobnym jest, że gracze stracą swoje postaci w walce na śmierć i życie, w wyniku wypadku lub utraty Poczytalności. Dobrze jest od razu się zastanowić, jak następny Badacz mógłby dołączyć do gry. Często więcej satysfakcji daje wprowadzenie nowego Badacza do gry w taki sposób, by miał jakieś wcześniejsze powiązania z zespołem Badaczy lub ze swoim „poprzednikiem”.

Protegowani

Protegowanym może być siostrzeniec lub bratanica, były student lub uczeń, współnik w interesach, a nawet policyjny detektyw, który kiedyś pomógł Badaczom wykaraskać się z kłopotów. Niezależnie od tego, jak protegowany zostanie wprowadzony do gry, staje się lojalnym i chętnym do pomocy przyjacielem. Często jest pierwszym punktem kontaktu Badacza, który musi skorzystać z kompetencji, których nie posiada ani on, ani zespół. Może to być konkretna umiejętność, np. pilotaż samolotu, rozległa wiedza o astronomii czy geologii albo znajomość języka obcego.

Protegowani mogą zostać przygotowani do kontynuowania śledztwa, podążając śladem starego przyjaciela, który nie może już wypełniać swej misji z powodu złego stanu zdrowia, wypalenia psychicznego albo czegoś jeszcze gorszego. Odkrycie tajemnic znanych Badaczowi może rozbudzić w protegowanym nieodpartą chęć rozpoczęcia własnej kariery Badacza.

Protegowani są także świetnym źródłem „zapasowych” Badaczy w sytuacjach, gdy zespół musiał się rozdzielić na długo, a członkowie rozjechali się w różne strony. Na przykład w trakcie przygody w Nowym Jorku może okazać się, że Badacze

Eddie Gump



odnajdują pewne wskazówki, które powinny zostać zbadane, ale prowadzą do Nowego Orleanu. W takiej sytuacji, zamiast zawieszać śledztwo w Nowym Jorku, Badacze wysyłają swoich protegowanych do Nowego Orleanu (co może przybrać formę pojedynczego scenariusza, w którym gracze wcielają się w postaci protegowanych swoich Badaczy).

Kontakty

Znajomi Badaczy, od których często pozyskiwało się informacje w toku wielu śledztw, również mogą stać się świetnymi postaciami do gry. Możliwe, że w pewnym momencie zostali włączeni do akcji z powodu ich umiejętności, a może pojawili się w złym miejscu w pechowym momencie? Jeśli znany im Badacz nagle ginie lub znika, mogą chcieć odnaleźć odpowiedzi, co tylko prowadzi ich do przedsiönka kolejnych śledztw.

Testament

Zanim Badacz zapędzi się w mrok, ścigając nikczemne spiski, bliski przyjaciel może zasugerować mu, że dobrze byłoby sporządzić testament. Niezbędne jest wynajęcie dobrego prawnika, który zadba o to, by pośmiertne życzenia Badacza były wiążące prawnie. W latach 20. XX wieku spisanie testamentu nie powinno kosztować więcej niż 10–20 \$, w czasach współczesnych to koszt rzędu 100–200 \$.

Badacz może chcieć scedować posiadane dobra lub fundusze na rodzinę lub bliskich przyjaciół, w tym np. protegowanych lub innych Badaczy, choć testament może obejmować także fizyczne efekty badań i notatki, zdobyte księgi czy artefakty. W niektórych przypadkach Badacz może przekazać swoje bezcenne antyki do miejscowego muzeum, dzięki czemu materiały te staną się dostępne dla wielu następnych pokoleń.

Emerytura

Wielu Badaczy nie dożywa chwili, w której mogliby przejść w stan spoczynku, a tych kilku szczęśliwców, którym się to udało, i tak nosi na sobie blizny odbytych śledztw. Niektórzy

dobrze wyczuwają moment, w którym należy odwieść broń na wieszak i przekazać swoją wiedzę, sekrety i wyniki badań komuś, kto przejmie ich obowiązki i wniesie do wiecznego zmagania werwę i ochotę do walki.

Ci, którzy pozostawili za sobą potworności mitów i powrócili do spokojnego życia, wciąż mogą wspomagać Badaczy ze swego zacisza, dzieląc się wiedzą przy użyciu telegrafu, telefonu albo podczas złożonej im wizyty. W skrajnych sytuacjach emerytowany Badacz może znów usłyszećzew powinności i rzucić się w wir akcji.

Posłowie

Mimo strat, mimo wszystkich potworności i straszliwych miejsc, w których postawiliśmy stopy, my, tych kilku ludzi, których zbratała przelewana wspólnie krew, jesteśmy wszystkim, co stoi między naszą cywilizacją a jej zagładą. Przed wami ciężkie chwile i niektórzy z was polegną, ale nigdy nie pozwólcie, by w waszych sercach pojawiło się zwątpienie. Pracujemy razem i będziemy stać ramię w ramię aż do samego końca!

– Westley Isynwill

Walcząc z mrocznymi kultami i nieopisanymi monstrami, należy pamiętać, że każdy Badacz sam nosi w sobie potwora, który zdolny jest do siania ogromnego spustoszenia. Ten potwór składa się z wilgotnego, poskręcane go szarego ciała, ma tysiące macek zwanych nerwami i kryje się w jaskini zwanej czaszką. Nazywamy go „mózgiem”, a natura wypozażyła go hojnie w oczy, uszy, nos i zdrowy rozsądek. Mózgi mogą ocalić życie Badaczy, jeśli ci będą z nich korzystać z wyprzedzeniem i rozważą.

Każdy Badacz powinien rozzejrzeć się przed skokiem, za stanowić przed podjęciem działań, być czujnym i rozsądnym, a przede wszystkim, zamiast pracować ciężko, powinien pracować mądrze.

PIOTR McLEAN

Piotr Maszır urodził się w 1897 roku w Sankt Petersburgu w Rosji i był czarną owcą pomniejszej rosyjskiej rodziny szlacheckiej. Poszedł do wojska, dosłużył się stopnia oficera, a w trakcie rewolucji październikowej walczył po stronie Białych. Po emigracji do Ameryki przyjął nazwisko McLean, a jakiś czas później zetknął się z Westleyem Isynwillem. Od tamtej pory był niezwykle ważną postacią w działaniach Fundacji. Nieustannie podróżował do Europy, Chin, Australii, Ameryki Południowej, na Środkowy Wschód i do wielu, wielu innych, mniej znanych miejsc.

Uważa się, że był ostatnim członkiem oryginalnego składu założycielskiego Fundacji Westleya Isynwilla, jednakże do dziś nie wiadomo, gdzie i w jakich okolicznościach oddał życie za sprawę. Jego dziennik, którego fragmenty zostały umieszczone w tym rozdziale, został znaleziony w opuszczonej kopalni w Kalifornii. Jego ostatni wpis brzmiał: „Myślę, że zastąpiłem na odpoczynek”.

– Wydawca



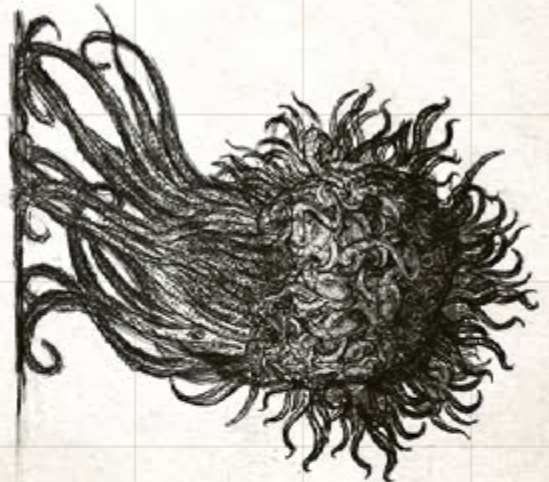
Nocna zmora



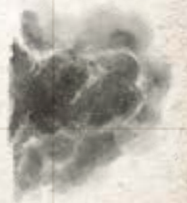
Chaugnar Faugn



Nyarlathtep



Nyogtha



Kolor z innego wszechswiata



Latający polip



Dhol

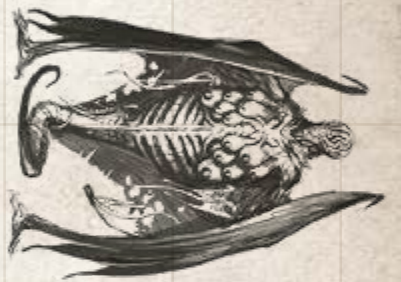


Hybryda istoty z głębin





Yog-Sothoth



Yibb-Tstll



Byakbee



Starsza istota



Zoth-Ommog



Straszliwy lo-wca



Hydra



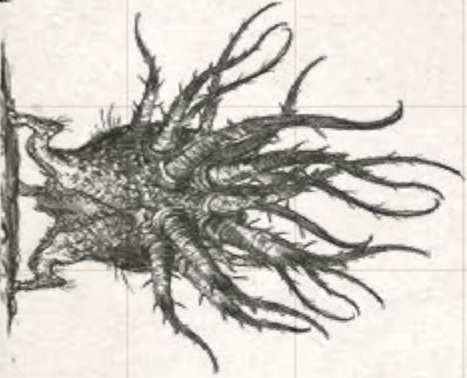
Wielki Cthulhu



Ithagua

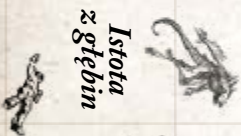


Mroczne mlode



Tsathoggua

Krol w Zolci



Istota z glębin

SWING CLUB

*Tak oto dążymy naprzód, kierując łodzie pod prąd,
który nieustannie znosi nas w przeszłość.*

*– Francis Scott Fitzgerald, Wielki Gatsby,
tłum. Ariadna Demkowska-Bohdziewicz*



SZALONE LATA 20. XX WIEKU

W tym rozdziale znajdziesz przegląd historii lat 20. XX wieku oraz kluczowe informacje, które mogą być użyteczne dla Badaczy działających w tym okresie.

Lata 20. XX wieku były czasem ekonomicznego rozwoju i dobrobytu. To był swoisty nowy świt, który kusił zarówno pod względem finansowym, jak i kulturowym – można było zapomnieć o okropieństwach Wielkiej Wojny. Rozkwitała muzyka jazzowa, można było rozwijać pasje artystyczne, a ludzkie pragnienie lepszego życia miało szansę się spełnić.

Począwszy od dużych metropolii, takich jak Nowy Jork, Chicago i Nowy Orlean w Ameryce Północnej oraz Londyn, Paryż i Berlin w Europie, ten okres był uosobieniem zerwania z tradycjami przeszłości. Wzywała nas nowoczesność, którą zrodziła Wielka Wojna. Samochody, kino i radio były namacalnymi przykładami tego, jak nowa technologia zaczęła oddziaływać na codzienne życie całej ludzkości.

PROHIBICJA I POWSTANIE ANTYBOHATERA

Dnia 16 stycznia 1920 r. weszła w życie 18. poprawka do Konstytucji Stanów Zjednoczonych. Rozpoczęła się era prohibicji.

Pomimo referendum przeprowadzonych w miastach takich jak Chicago, których wyniki wskazywały na sprzeciw wobec zakazu w stosunku aż trzech do jednego, Kongres nie protestował zbyt mocno, kiedy wprowadzano uchwałę. Niewiele później poprawka została ratyfikowana przez wymagane minimum 2/3 stanów. Ustawa Volsteada dodała prohibicji prawdziwej mocy, pozwalając na aresztowanie i postępowanie sądowe względem tych, którzy złamali wprowadzone prawo.

Choć poprawka zakazywała produkcji napojów alkoholowych, nie zrobiła nic, aby zmniejszyć zapotrzebowanie na tego typu trunki. Wielu ludzi widziało więc szansę na zarobek w dostarczaniu klientom nielegalnego alkoholu. Produkcja i dystrybucja spirytualiów przeniosła się do podziemia, kiedy organizacje przestępcze rozpoczęły operację gaszenia pragnienia prohibicyjnej Ameryki.

AL CAPONE

Alphonse Capone przyjechał do Chicago w 1920 r. Wcześniej należał do nowojorskiego gangu Five Points, a do Chicago został zaproszony przez swojego starego przyjaciela Johnny'ego Torrio. Capone okazał się wartościowym pomocnikiem – udało mu się stworzyć przymierze z sycylijskimi braćmi Genna oraz zawrzeć rozejm z gangiem North Side, dowodzonym przez Irlandczyka Diona O'Baniona. Jednak to zawieszenie broni okazało się dość kruche i w 1925 r. O'Banion został zamordowany w swojej kwiaciarni. Wkrótce rozgorzała wojna, ponieważ Hymie Weiss, który przejął dowodzenie po śmierci O'Baniona, zaatakował Johnny'ego Torrio przed jego własnym domem, prawie go zabijając. W ciągu kilku następnych miesięcy, zanim Weiss został w końcu zastrzelony na ulicy, trzech z sześciu braci Genna zostało zamordowanych. Po tym, jak Torrio nagle stracił odwagę i postanowił przejść na emeryturę, Capone przejął władzę i został najbardziej rozpoznawalnym bossem gangsterskim w historii.

Wojny gangów osiągnęły apogeum w dniu św. Walentego w 1929 r., kiedy to ośmiu członków gangu North Side, dowodzonego przez George'a „Bugs” Morana, zostało rozstrzelanych w garażu. Początkowo opinia publiczna darzyła gangsterów sympatią, jednak zaczęły ją szybko tracić w miarę eskalacji konfliktów między gangami, w których ginęło coraz więcej niewinnych ludzi. Pod koniec dekady rząd federalny podjął kroki mające na celu unieszkodliwienie wszelkich mafii, wysyłając ludzi takich jak Eliot Ness, aby zrobili porządek w miejscach podobnych do Chicago.

W 1931 r. Capone został oskarżony o oszustwa podatkowe oraz naruszenie Ustawy Volsteada i skazany na odbycie kary w więzieniu. Podczas odsiadywania wyroku spędził także pewien czas w nowym więzieniu federalnym Alcatraz.



Tysiące mil granic Stanów Zjednoczonych były niemożliwe do upilnowania, więc alkohol przemycano z Kanady, Karaibów i Meksyku, a małe bimbrownie i nielegalne destylarnie pojawiały się w całym kraju.

Większość dużych miast, zwłaszcza na północy i wschodzie, nie robiła zbyt wiele, aby kontrolować przepływ nielegalnego alkoholu – lwia część przedstawicieli władz i policji wołała albo ignorować ten proceder, albo aktywnie brać udział w bezprawnej produkcji i dystrybucji.

Choć wszędzie w Stanach można było znaleźć nielegalne destylarnie, prawdziwe pieniądze zarabiano na przemycańcu wysokiej jakości trunków z Karaibów, Kanady i Europy. Znaczna część tych napitków pochodziła z brytyjskich jednostek zacumowanych zaraz za granicą trzech mil od brzegu. Łodzie motorowe transportowały alkohol z otwartego morza, a ciężarówki szmuglowały z Kanady ogromne ilości spirytualiów wzdłuż wschodniego wybrzeża.

Rozchodziły się wieści o tajnych lokalach, które powstawały w każdym dużym mieście, gdzie dystrybutorzy mogli sprzedawać alkohol bezpośrednio tym, którzy byli gotowi zapłacić. Rzekomo były to sekretne miejsca, gdzie mogli się napić tylko stali klienci, ale zazwyczaj były one dość dobrze znane. Bez wątplenia najślawniejszym nowojorskim lokalem był Jack and Charlie's usytuowany pod numerem 21 przy 52. Ulicy, znany wtedy i obecnie jako 21.

W 1925 r. tygodnik rozrywkowy „Variety” oszacował, że w samym tylko Harlemie istniało jedenaście klubów nocnych wysokiej klasy dla białej klienteli oraz co najmniej pięćset małych, mniej prestiżowych tajnych knajpek. Pomimo policyjnych nalotów i akcji, władze nie były w stanie kontrolować nielegalnej działalności, a korupcja była powszechna.

Przed nastaniem prohibicji alkohol był tani. W 1914 r. koktajl mógł kosztować jedynie 15 centów. W 1920 r. jego koszt mógł być nawet 20 razy wyższy (3 \$) w przypadku najlepszych dostępnych na rynku whisky, choć kiepski trunek nadal można było kupić, płacąc mniej niż 50 centów za szklankę. Dostarczanie nielegalnego alkoholu spragnionym obywatelom było wielkim biznesem i bezpośrednio wiązało się z rozwojem przestępczości zorganizowanej w Ameryce. Gangsterzy, którzy wcześniej byli ledwie bandziorami i ulicznymi rabusiami, zajmującymi się zbieraniem lokalnie niewielkich haraczy, dzięki rozwijającemu się czarnemu ryn-

kowi alkoholi zyskali możliwość olbrzymich zarobków. Idące w setki milionów dolarów dochody oznaczały, że organizacje przestępcze mogły pozwolić sobie na finansowanie i zróżnicowanie działalności – zajmowały się hazardem, lichwiarstwem, stręczycielstwem, a zbierane ochoczo na wielką skalę haracze były tylko jednym z filarów finansowania „mafii”.

Członkowie gangów często wykorzystywali nieuczciwie zdobyte pieniądze, aby zapewnić sobie ochronę przed policją i sędziami. Szacuje się, że przemykanie alkoholu było biznesem o rocznym obrocie rzędu dwóch miliardów dolarów, zatrudniającym około pół miliona pracowników. Konkurencja była bezwzględna, a morderstwa w świecie przestępczości zorganizowanej, włączając w to potyczki niewielkich gangów o kontrolę lokalnego biznesu, stawały się coraz powszechniejsze w całym kraju. W Nowym Jorku Dutch Schultz i Legs Diamond toczyli wojnę z Meyerem Lanskyem i Luckym Luciano, podczas gdy Purpurowy Gang rządził w Detroit. Cleveland, Philadelphia, Boston i Baltimore znalazły się pod kontrolą dobrze dofinansowanych i coraz lepiej zorganizowanych gangsterów. Jednak to właśnie w Chicago problem był najbardziej widoczny.

Syndykaty nie posiadały jednak niekwestionowanego prawa wyłączności na wszelkie przestępcze przedsięwzięcia. Jednostki takie jak Bonnie Parker i Clyde Barrow, John Dillinger czy Charles „Pretty Boy” Floyd udowodniły, że dokonanie śmiałego napadu na bank lub rabunku wymaga jedynie sprytu i odwagi. Wyjęci spod prawa populiści szybko stawali się medialną sensacją.

20 lutego 1933 r. weszła w życie 21. poprawka do konstytucji i prohibicja została w końcu zniesiona. Zanim to nastąpiło, przestępczość zorganizowana zyskała solidny punkt oparcia, którego nigdy już nie utraciła.



Nielegalny bimbrowni był po prostu wylewany do ścieków

NOWA WOLNOŚĆ

W powojennej Ameryce nastąpiła zmiana w stosunku do kobiet i pracy. Podczas gdy mężczyźni byli daleko i walczyli na wojnie, kobiety pracowały w fabrykach, biurach i wszędzie tam, gdzie były potrzebne (często otrzymując o wiele niższe płace niż pracujący tam wcześniej mężczyźni). Kobiety zyskały prawa wyborcze w 1920 r., jednak symbolem tych czasów stała się tzw. „flapper” – młoda kobieta, która była bardziej zainteresowana wolnością osobistą niż politycznym aktywizmem. Szokiem dla przedwojennej obyczajowości było to, że te młode kobiety porzucały biustonosze i gorsety na rzecz lekkich sukienek, krótko przyciętych włosów, pończoch zrolowanych poniżej kolan i papierosów. Czasem nazywano je „jazzowymi dziewczynami” i stały się symbolem swoich czasów – imprezujące dziewczyny, które używały szminek i różów, jeździły na tylnych siedzeniach samochodów i popijały z piersiówek. Częstym widokiem była seksowna kobieta, nazywana „sheba”, podająca flaszeczkę swojemu atrakcyjnemu partnerowi, nazywanemu „sheik”. W 1928 r. pięć razy więcej kobiet pracowało zawodowo niż w 1918 r.

Czarna i biała Ameryka osiągnęły pewne porozumienie, odkrywając Cotton Club w nowojorskim Harlemie. Louis Armstrong i Bessie Smith stali się muzycznymi gwiazdami i zdobyli międzynarodowe uznanie. Jazzowy styl „Harlem stride”, który charakteryzował się muzycznymi improwizacjami i żywiołowymi rytmami, zyskał popularność nie tylko wśród społeczności afroamerykańskiej, ale także wśród białej publiczności, która poszukiwała czegoś nowego i oryginalnego. Renesans Harlemu miał olbrzymi kulturowy wpływ na rasową dumę. Intelktualne dokonania w dziedzinie literatury, sztuki i muzyki podważały rasowe stereotypy i przyczyniły się do zwiększenia liczby publikowanych pisarzy afroamerykańskiego pochodzenia, którzy zyskali sławę w kraju i na świecie.



Bessie Smith

Lata 20. XX wieku były świadkiem ostatecznego przejścia z wiejskiego do miejskiego trybu życia. Kiedy się rozpoczęły, już mniej niż połowa populacji Stanów Zjednoczonych mieszkała na farmach i na terenach wiejskich. Ogromna większość amerykańskich rodzin żyła za około 2500 \$ rocznie (co było uważane za minimalne wynagrodzenie zapewniające utrzymanie). Mniej więcej połowa z nich (głównie imigrantów) utrzymywała się z o wiele mniejszych rocznych dochodów rzędu 1500 \$.

Nowy Jork stał się finansową stolicą świata, a jego giełda papierów wartościowych sercem amerykańskich inwestycji. W 1920 r. pozycja członka giełdy była sprzedawana za 60 000 \$. Do 1929 r. cena ta wzrosła do kwoty pół miliona dolarów lub wyższej. Zaroiło się od milionerów. Nazwiska takie jak Mellon, Rockefeller czy DuPont stały się znane na całym świecie, a ludzie tacy jak Henry Ford byli żywymi dowodami na to, że nawet najwykleszy człowiek może osiągnąć niewyobrażalne szczyty. Pod koniec dekady wydawało się, że każdy, począwszy od gospodyni domowej, a skończywszy na szoferze, posiada jakąś inwestycję finansową.

WIELKA IMPREZA

Muzyka taneczna stała się wyborem lat 20. XX wieku, prześcigając wszystkie inne rodzaje muzyki. W każdy weekend podrywała na nogi całą Amerykę. Jak kraj długi i szeroki otwierano kluby taneczne, w których można było zdobyć sławę i bogactwo podczas sponsorowanych konkursów tanecznych. Ich uczestnicy albo wymyślali nowe kroki, aby zaimponować sędziom, albo tańczyli do upadłego w wielodniowych maratonach.

W 1914 r. żadna szanująca się kobieta nie weszłaby do saloonu, jednak już sześć lat później sytuacja się zmieniła. Nielegalne picie alkoholu było uważane za ekscytujące, a w tajnych lokalach można było znaleźć tych, którzy chcieli udzielać się towarzysko.



Kiedy koktajle stały się modne, wzrosło ich spożycie. Znaczna część przemycanego alkoholu składała się z wręcz trujących składników, a słodkie i smaczne dodatki (sok pomarańczowy, syrop cukrowy, białko jajka itp.) zasadniczo maskowały smak taniego bimbru.

Rosła popularność innowacyjnych tańców, a najbardziej znanym z nich wszystkich stał się charleston.

TECHNOLOGIA

Przed pierwszą wojną światową samochody były towarem luksusowym dostępnym tylko dla bogaczy. W latach 20. XX wieku środki masowej produkcji sprawiły, że samochody upowszechniły się w Ameryce i Kanadzie. Pod koniec dekady zarejestrowane były ponad 23 miliony pojazdów. Aby wyjść naprzeciw oczekiwaniom rosnącej populacji posiadaczy samochodów, amerykański rząd zainicjował największy w historii program budowy dróg, pokrywając cały kontynent siecią szos wykonanych z lanego betonu.

Telefony z tarczą numeryczną stały się normą, eliminując potrzebę kontaktu z operatorem, który przekierowywał rozmowę. Prawie każdego dnia pojawiały się nowe urządzenia elektryczne – tostery, lokówki, maszyny do prażenia kukurydzy, a nawet suszarki do włosów. Ponieważ w domach nie było jeszcze gniazdek elektrycznych, większość urządzeń miała wkręcane wtyczki, które pasowały do standardowej oprawy żarówki. Nowe lodówki elektryczne zastąpiły swe sędziwe poprzedniczki.

Radio szybko zyskało sobie miano pierwszego środka masowego przekazu. Popularne transmisje rozrywkowe przyczyniły się do powstania branży reklamowej. Już w 1925 r. w sprzedaży pojawiły się elektryczne gramofony, co zaowocowało jeszcze większą popularnością zespołów tanecznych.

Swój rozkwit przeżywały filmy nieme, a ludzie tłumnie chodzili co tydzień do kin, aby zobaczyć najnowsze hollywoodzkie produkcje. Powstawały setki filmów, które wykreowały gwiazdy takie jak Buster Keaton, Lillian Gish, Douglas Fairbanks, Charlie Chaplin czy Clara Bow. Począwszy od 1927 r., filmy nieme zaczęły być szybko wypierane przez filmy udźwiękowione, gdzie dźwięk był zsynchronizowany z ruchomym obrazem.

Lotnictwo komercyjne stało się rzeczywistością. Byli wojskowi i pocztowi piloci przemierzali kraj, wykonując akrobacje lotnicze oraz oferując przeloty w otwartych kokpitach latających maszyn tym, którzy chcieli po raz pierwszy doświadczyć latania. W 1927 r. społeczeństwo dostrzegło, że przyszłość znajduje się pośród chmur, kiedy to Charles



Lindbergh zdobył sławę, wykonując pierwszy samotny przelot transatlantyczny bez jakichkolwiek przerw. Natychmiast wzrosło zainteresowanie lotnictwem. Liczba osób starających się o licencję pilota wzrosła o 300%. Powstały nowe lotniska, a produkcja samolotów znacznie się zwiększyła. Pod koniec dekady istniało 61 amerykańskich linii lotniczych i 47 firm zajmujących się przewozem poczty lotniczej.

Wzrost i rozwój był widoczny wszędzie. Miejskie drapacze chmur stały się symbolem tych czasów – prawdziwie amerykańską formą architektoniczną. Niewysokie panoramy miast powszechnie we wcześniejszych stuleciach ustąpiły strzelistym iglicom i wieżom kapitalizmu wznoszącym się jak kraj szeroki – od Nowego Jorku i Detroit po Chicago. Architekci i inwestorzy rywalizowali o to, kto z nich stworzy najwyższą budowlę. W 1925 r. Nowy Jork mógł się poszczycić ponad 500 budynkami posiadającymi 10 lub więcej pięter, a do 1929 r. powstało 78 budynków, które miały 20 lub więcej pięter, oraz 19 kolejnych, które miały 40 pięter lub więcej. Wbudowany w 1930 r. nowojorski Empire State Building, wznoszący się na 381 metrów i liczący 102 piętra, został najwyższym budynkiem świata i prawdziwym symbolem swoich czasów.

ELEKTRYCZNOŚĆ

Na początku lat 20. XX wieku odsetek amerykańskich domostw posiadających elektryczność wynosił 35%. W 1929 r. ta liczba została niemal podwojona do 68%. Jednak dla tych, którzy mieszkali poza dużymi miastami, ta zmiana przebiegała zdecydowanie wolniej. W 1920 r. tylko 2% farm posiadało elektryczność, a do 1929 r. odsetek ten wzrósł do 9%.

CHRONOLOGIA SZALONYCH LAT 20. XX WIEKU

- 1918** 11 listopada – Podpisanie rozejmu i zakończenie Wielkiej Wojny.
- 1919** 28 kwietnia – Odkrycie pierwszych bomb w przesyłkach pocztowych skierowanych do przedstawicieli rządu i przemysłu. Seria zamachów stała się przyczynkiem do wybuchu pierwszych po wojnie zamieszek związanych z czerwoną paniką.
- 26 czerwca – Pojawia się pierwszy amerykański tabloid „New York Daily News”.
- Odpowiadając na potrzeby rynku związane z życiem seksualnym i skandalicznymi treściami, rozpoczyna także działalność magazyn „True Story”, w którym publikowane są zwierzenia i wyznania.
- 1 lipca – Wchodzi w życie ustawa o prohibicji.
- W Chicago przez wiele dni trwają zamieszki na tle rasowym. Punktem zapalnym było utonięcie czarnoskórego nastolatka. Kąpiąca się grupa czarnoskórej młodzieży została obrzucona kamieniami, ponieważ odważyli się podejść zbyt blisko „białej” plaży.
- 9 września – Strajk bostońskiej policji przyczynia się do wybuchu zamieszek. Po funkcjonariuszach policji ogólnokrajowe protesty rozpoczynają pracownicy hut i kopalń.
- 19 listopada – Kongres odrzuca propozycję Ligi Narodów przedstawioną przez prezydenta Woodrowa Wilsona.
- Wchodzi w życie ustawa Volsteada, co pozwala na prawne egzekwowanie przestrzegania poprawki konstytucyjnej dotyczącej prohibicji.
- Sterowiec ZR-3 (później nazwany R-34 Los Angeles) jako pierwszy statek powietrzny dokonuje przelotu nad Atlantykiem z Anglii do Long Island. Jest pilotowany przez sławnego niemieckiego pilota sterowców Hugo Eckenera.
- Nowojorski hazardzista Arnold Rothstein ustawia wynik bejsbolowych meczy World Series, opłacając członków drużyny Chicago White Sox, aby poddali mecz o mistrzostwo.
- Do końca roku strajkuje od jednego do dwóch milionów amerykańskich pracowników.
- Rządowe naloty organizowane przez 24-letniego J. Edgara Hoovera przyczyniają się do wylapania setek osób podejrzanych o bycie komunistami, wiele z nich zostaje deportowanych do Rosji.
- 8 sierpnia – Kobiety otrzymują prawa wyborcze.
- 1920** 16 września – Wybuch bomby wstrząsa Wall Street w Nowym Jorku, w wyniku zamachu śmierć na miejscu ponosi około 40 osób.
- 3 listopada – Radio KDKA w Pittsburghu transmituje wyniki wyborów prezydenckich, w których kandydatami byli Warren G. Harding i James M. Cox. Harding pokonuje Coxa i wiosną obejmuje stanowisko.
- Babe Ruth pobija rekord średniej uderzeń Tya Cobba.
- Po odrodzeniu w 1915 r., Ku Klux Klan zaczyna zasilać swoje szeregi, sprzedając członkostwo w całym kraju.
- Man o’War zostaje koniem wyścigowym roku, a najpewniej i dekady.
- Do sprzedaży trafiają lody Eskimo Pie.
- Na skutek skandalu dotyczącego zakładów przy bejsbolowych World Series, sędzia Kenesaw Mountain Landis zostaje powołany na stanowisko pierwszego komisarza Major League Baseball.
- Sacco i Vanzetti zostają oskarżeni o napad rabunkowy na samochód opancerzony i zamordowanie strażników.
- Al Capone przybywa z Nowego Jorku do Chicago na zaproszenie gangstera Johnny’ego Torrio.
- 1921** 2 lipca – Zawarcie pokoju z Niemcami.
- W Atlantic City w New Jersey odbywa się pierwszy konkurs piękności Miss America, podczas którego kobiety występują w kostiumach kąpielowych.
- Lionel sprzedaje milionowy zestaw kolejki elektrycznej.
- Biali „odkrywają” Harlem i sławny Cotton Club.
- W nowojorskiej dzielnicy teatrów otwiera się restauracja Sardi’s.
- Jack Dampsey pokonuje Francuza Georgesa Carpentiera, broniąc tym samym tytułu mistrza świata boksowi wagi ciężkiej.
- Babe Ruth zalicza swój 59. home run w jednym sezonie.
- Kariera gwiazdora filmowego Fatty’ego Arbuckle’a zostaje zrujnowana przez skandal związany ze śmiercią młodej aktorki w hotelu St. Francis w San Francisco.
- 1922** 22 lutego – Prezydent Harding instaluje radio w swoim gabinecie.
- 16 września – Sprawa zabójstwa Edwarda Halla i Eleanor Mills – duchownego i jego zamężnej parafianki prowadzącej chór – zostaje ochrzczona przez tabloidy mianem „morderstwa dekady”.
- Import zestawów madżonga idzie w tysiące egzemplarzy.
- Niektóre z nich kosztują nawet 500 \$.
- Radio osiąga poziom sprzedaży powyżej 60 milionów dolarów.
- Skarby z grobowca Tutenchamona zostają pokazane światu, rozpalać zainteresowanie egipską sztuką i stylem, które będzie trwało przez całą dekadę.
- 1923** 2 sierpnia – umiera Prezydent Warren G. Harding, a jego obowiązki przejmuje wiceprezydent Calvin Coolidge.
- Szał charlestona, potępianego przez wielu jako niemoralny taniec, ogarnia cały kraj.
- Pod koniec roku ukazuje się magazyn „American Mercury” założony przez Henry’ego Louisa Menckena.
- Popularne stają się maratony taneczne, a zaraz po nich maratony bujania się w fotelach bujanych, a także maratony mówienia nazywane „Verb-and-Noun Derby”.
- 1924** Simon & Schuster publikują swoją pierwszą książkę z krzyżówkami, co rozpoczyna ogólnokrajowe szaleństwo.
- Dzięki dramaturgowi Noëlowi Cowardowi swetry z golfem stają się bardzo popularne.
- W Aeolian Hall w Nowym Jorku ma premierę *Błękitna rapsodia* George’a Gershwina – wzbudza mieszane uczucia wśród krytyków.
- Liczba członków Ku Klux Klanu osiąga swój szczyt i szacuje się ją na 4,5 mln osób.
- Clarence Darrow podejmuje się obrony Leopolda i Loeba oskarżonych o brutalne zamordowanie 14-letniego Bobby’ego Franksa.
- Magazyn „Time” nazywa człowiekiem roku Leo Bakelanda, wynalazcę bakelitu, a przytaczając przykłady niedawnych wynalazków, takich jak celofan, winyl itp. materiały, nazywa ten okres „epoką plastiku”.
- Alvin „Shipwreck” Kelly rozpoczyna szal na siedzenie na słupie.
- Clarence Birdseye zakłada swoją firmę General Seafoods Inc. i dopracowuje proces szybkiego zamrażania.
- Powstaje firma International Business Machines (IBM).
- Podczas „małego procesu” Johna Scopesa dotyczącego naucza-

1925 nia przez niego ewolucjonizmu, reprezentujący go Clarence Darrow staje przeciwko Williamowi Jennigsowi Bryanowi i kreacjonizmowi. Darrow przegrywa sprawę, ale jego obrona jest postrzegana jako zwycięstwo nauki i teorii ewolucji. Wyzerpany procesem Bryan umiera kilka dni po jego zakończeniu. Miliony ludzi w całym kraju czytają gazety i słuchają radia, śledząc trudną sytuację uwięzionego w jaskini Floyda Collinsa z Kentucky. Jest to jeden z pierwszych przykładów zainteresowania mass mediami. Nieszczęsny Collins umiera w 18. dniu akcji ratowniczej. Sterowiec amerykańskiej marynarki wojennej „Shenandoah” rozbija się. Giną wszyscy znajdujący się na jego pokładzie. Ożywienie rynku nieruchomości na Florydzie osiąga swój szczyt. Gra w golfa urasta do rangi przemysłu o półmiliardowych obrotach rocznych. Red Grange rezygnuje z college’u podczas ostatniego roku nauki, aby zawodowo grać w futbol amerykański, najpierw w zespole Chicago Bears, a potem w New York Giants.

1926 Gene Tunney pokonuje Jacka Dempseya w Filadelfii. Western Air Service (później Trans World Airlines) rozpoczyna świadczenie regularnych usług lotniczych dla pasażerów. Hollywood osiąga swój szczyt produkcji – w tym roku powstaje ponad 750 filmów fabularnych. Rudolph Valentino umiera na skutek sepsy po operacji wrzodu żołądka. Podczas jego pogrzebu w Nowym Jorku niemalże dochodzi do zamieszek, a dom pogrzebowy zostaje splądrowany przez poszukiwaczy pamiątek. Gra w brydża pojawia się w Ameryce i od razu zyskuje ogromną popularność. Richard Byrd dokonuje przelotu nad Biegunem Północnym. Kalifornijska ewangelistka Aimee Semple McPherson „znika” z plaży, co wywołuje niemalą sensację. Cudownie odnajduje się kilka dni później.

Huragan o niesamowitej sile pustoszy region Gold Coast na Florydzie, zabijając 400 osób i tym samym kładąc kres ożywieniu na rynku nieruchomości w tamtym rejonie. Hymie Weiss prowadzi konwój dziesięciu samochodów obok kwatery głównej Ala Capone w hotelu Hawthorne. Podczas przejazdu w środku dnia, zupełnie jawnie, ostrzeliwuje budynek. Capone wychodzi z tego zamachu bez szwanku.

1927 Charles Lindbergh odbywa samotny lot przez Atlantyk do Francji, powraca do domu jako bohater. *Śpiewak jazzbandu z Alem Jolsonem w roli głównej* zarabia 3,5 miliona dolarów na sprzedaży biletów, co zmienia oblicze przemysłu filmowego w Hollywood. Nagrania są sprzedawane w milionach egzemplarzy. Teatry w Nowym Jorku biją rekord wszechczasów – odbywa się 286 premier, o których można przeczytać w 24 gazetach codziennych. W sierpniu Sacco i Vanzetti trafiają na krzesło elektryczne. Do sprzedaży wchodzi Ford Model A, zastępując starszą wersję Model T. Babe Ruth zalicza 60 home runów w sezonie – rekord nie został pobity aż do roku 1961. Jack Dampsey przegrywa walkę z Genem Tunneyem o odzyskanie tytułu. Radiowej relacji z meczu bokserskiego w Chicago słucha około 40 mln osób przed odbiornikami. Aimee Semple McPherson zakłada Kościół Poczwórnej Ewangelii

w pobliżu Los Angeles. David Sarnoff zakłada NBC (National Broadcasting Company). 3 marca – Zaczyna się wzrost na giełdzie, co inicjuje „fazę rozkwitu”. **1928** 18 czerwca – Badacz polarny Roald Amundsen ginie w katastrofie lotniczej w Arktyce podczas próby zlokalizowania zaginionego sterowca „Italia”. Listopad – Herbert Hoover zostaje wybrany prezydentem Stanów Zjednoczonych.

Debiutuje Myszka Miki. Sir Alexander Fleming odkrywa penicylinę. NBC eksperymentuje z pierwszą transmisją telewizyjną. Johannes Geiger opracowuje licznik promieniowania, zwany licznikiem Geigera. Transkontynentalny wyścig pieszy, nazywany przez niektórych „odciskowymi zawodami” i będący przedmiotem licznych zakładów, rusza zgodnie z planem, ale okazuje się promocyjną i finansową kląpą.

Lynn Willis świętuje swoje 21. urodziny, urządzając dziką, całonocną zabawę taneczną z charlestonem w Oregonie. Transcontinental Air Transport, „linia Lindbergha”, umieszcza w swojej ofercie loty z jednego wybrzeża na drugie.

1929 Hugo Eckener odbywa lot sterowcem dookoła świata. 14 lutego – Masakra w dniu Św. Walentego w chicagowskim garażu eliminuje ostatnich rywali Ala Capone. Postać Popeye’a pojawia się po raz pierwszy w pasku komiksowym w *Thimble Theater*. Sprzedaż odbiorników radiowych przekracza 850 mln dolarów. 29 października – „czarny wtorek”, wielki krach na Giełdzie Papierów Wartościowych.

Została zatrudniona pierwsza stewardessa, aby pomagać pasażerom na trasie z Chicago do San Francisco. Astronom Clyde Tombaugh odkrywa Plutona.

Charles Lindbergh



NIEPOKOJE SPOŁECZNE

Większość społeczeństwa nie wierzyła w amerykański sen lub nie zgadzała się z tą wizją, przez co wielu ludzi czuło się wykluczonych. Pracownicy fabryk i odlewni, górnicy, motorniczy, policjanci i operatorzy telefoniczni wcześniej czy później uznawali, że ich zarobki są niewystarczające w obliczu rosnącej inflacji. Przemysłowcy i właściciele zakładów działali w zмовie, utrzymując wynagrodzenie na niskim poziomie, a pracownicy zaczęli tworzyć związki zawodowe. Organizacja Robotnicy Przemysłowi Świata (*Industrial Workers of the World*), której członkowie byli nazywani „the Wobblies”, wzywała do utworzenia Jednego Wielkiego Związku Zawodowego. Jednak w opinii wielu osób związki zawodowe kojarzyły się z anarchistami, socjalistami i agitatorami rozpowszechniającymi zagraniczne idee.

W Rosji nowi bolszewicy przywódcy wzywali do „światowej rewolucji robotniczej”, a wiele związków zawodowych w Stanach Zjednoczonych zareagowało na to wezwanie, podburzając do rewolucyjnego obalenia przemocą rządu. W odpowiedzi na takie ruchy Prokurator Generalny A. Mitchell Palmer, „Wojujący Kwakier”, zlecił naloty na kwatery główne różnych socjalistycznych i komunistycznych organizacji, które zaowocowały aresztowaniem ich przywódców i deportacją wielu z nich do Rosji.

Wczesne lata 20. XX wieku to czas strajków, przemocy gangsterskiej, a nawet morderstw. Anarchiści przesyłali bomby pocztą, a uczestnicy parady majowej byli brutalnie atakowani na ulicach przez gangi „patriotów”.

Kwitła nietolerancja. Ku Klux Klan (KKK) ponownie pojawił się w amerykańskiej scenie w 1915 r., zainspirowany przez klasyczny film *Narodziny narodu* Davida Warka Griffitha. Z początku nieliczny, w 1920 r. KKK wpadł na pomysł sprzedawania członkostwa. Część opłaty była przekazywana z powrotem do sprzedającego i tych, którzy byli jego zwierzchnikami – jak w klasycznej piramidzie finansowej.

Do 1924 r. liczba członków KKK była szacowana na 4,5 mln, a w Waszyngtonie i innych miastach odbywały się ich publiczne marsze. Ubrani w białe szaty i ukrywający swoją tożsamość za wysokimi, spiczastymi kapturami, szkalowali czarnoskórych, Żydów i katolików. Wielokrotnie byli także oskarżani o brutalne napaści i morderstwa. W lipcu 1923 r. w odbywającym się w Indianapolis zjeździe KKK uczestniczyło 100 tys. osób.

CZARNY WTOREK

Szalone lata 20. XX wieku skończyły się 29 października 1929 r. Tego dnia załamały się ceny akcji na Wall Street. Następujące po sobie wydarzenia w świecie finansów doprowadziły do wielkiego kryzysu, który trwał jeszcze długo w latach 30. i sprawił, że miliony ludzi na całym świecie straciły pracę. Długofalowym skutkiem kryzysu był wybuch II wojny światowej.

PRZYDATNE INFORMACJE DLA BADACZY Z LAT 20.

TRANSPORT

Tramwaje elektryczne

Tramwaje elektryczne zasilane albo przewodami trakcyjnymi, albo szynami pod napięciem pojawiły się na przełomie XIX i XX wieku, zastępując w większości miast konne omnibusy. System tak zwanej kolei miejskiej, czyli tramwajów poruszających się na powierzchni, zaczęto powoli zastępować bardziej wydajnymi i posiadającymi większe możliwości manewru autobusami zasilanymi benzyną. Pomimo to miasta takie jak Boston, Chicago, Nowy Jork i Filadelfia zachowały rozbudowane systemy tramwajowe, łącznie z trasami szybkojeźdnymi znajdującymi się na nadziemnych traktach lub prowadzącymi przez tunele. Większość amerykańskich autobusów to modele jednopokładowe, choć większe miasta, takie jak Nowy Jork, korzystają z wersji piętrowych.

Godziny pracy przewoźników są zależne od potrzeb społeczności. W małych miasteczkach kursy często kończą się późnym popołudniem, krótko po godzinach pracy sklepów i instytucji. W przypadku większych społeczności kursy odbywają się do 22, a nawet 24, choć z pewnością jest ich mniej niż w ciągu dnia. W największych miastach transport publiczny działa 24 godziny na dobę, a liczba kursów zmniejsza się lub zwiększa w zależności od zapotrzebowania.



The Cupola Ventilated Roof

Perfect ventilation with comfort to passengers is a result of the patented roof used in Eckland Bus Bodies.

We build bodies of various capacities for standard chassis, skillfully designed for comfort and reducing service, built of the best materials with a high standard of workmanship.

All parts of our bus bodies are standard. The body pans, panels, castings, metal, and most other units are standardized.

This use of standard parts does not limit the adaptation of our bus bodies to any required use; but it does mean greatly reduced repair costs and idle time. We carry a stock of these parts for immediate shipment, making repairs or maintenance much easier than with entirely special bodies.

Send for photographs and specifications with a description of the distinctive features of these bodies.

ECKLAND BROS. COMPANY, Minneapolis

Eckland Bus Bodies

Taksówki

Taksówki są powszechne zarówno w dużych, jak i małych amerykańskich miastach. Nawet społeczności, których liczebność nie przekracza 2000 osób, często posiadają jednego czy dwóch niezależnych operatorów. W dużych miastach, takich jak Nowy Jork, funkcjonuje kilka konkurujących ze sobą firm taksówkarskich, a każda z nich posiada własną flotę. Postoje taksówek z czekającymi na nich pojazdami znajdują się zazwyczaj przy hotelach, stacjach kolejowych itp. lokacjach.

Radio nie jest jeszcze powszechnym wyposażeniem taksówek, więc taksówkarze muszą kontaktować się ze swoimi dyspozytorami telefonicznie lub osobiście. Specjalne telefony, które łączą się bezpośrednio z firmą taksówkarską, można znaleźć na postojach taksówek, dworcach autobusowych i innych miejscach o dużym natężeniu ruchu.

Tramwaje międzymiastowe

Miejska kolejka elektryczna jest rozszerzeniem urbanistycznych systemów komunikacyjnych. Największą popularnością cieszy się we wschodnich stanach. Łączy większe miasta i zatrzymuje się na dworcach w ich centrum, co pozwala pasażerom na szybkie przesiadki i podróżowanie wzdłuż wschodniego wybrzeża oraz w głąb kraju aż do Cleveland czy Detroit. Tramwaje międzymiastowe jeżdżą 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu. Rozwój komunikacji autobusowej sprawi, że z czasem ta forma transportu stanie się niepotrzebna i z początkiem lat 30. XX wieku większość linii zostanie zawieszona.

Podróżowanie tramwajami międzymiastowymi zapewnia cichą i spokojną podróż, a także malownicze trasy wzdłuż wybrzeża i Wielkich Jezior. Jeśli podróżny trafi na dobre połączenie, może pokonać nawet 400 km dziennie. Stawki mogą się nieco różnić, ale średni koszt podróży to około 4 centy za kilometr.

Linie autobusowe

Szybko rozwijający się system dróg szybkiego ruchu pozwala na to, aby dalekobieżne autobusy stały się opłacalną alternatywą dla transportu szynowego. Do 1926 r. powstają połączenia autobusowe pomiędzy wszystkimi dużymi miastami. W 1928 r. pasażerowie mogą podróżować z Nowego Jorku do San Francisco. Już wtedy firma Greyhound staje się znaczącym graczem w przemyśle transportowym.

Na początku dekady podróże autobusami są mniej komfortowe niż pociągami ze względu na wyboiste drogi i dużą liczbę pasażerów. Jednak pod koniec tego dziesięciolecia linie autobusowe odpowiadają na potrzeby swoich klientów, montując większe i wygodniejsze siedzenia z regulowanym oparciem, umieszczając zasłonki w oknach oraz toalety w pojazdach.

Ponieważ linie autobusowe są wolniejsze niż kolej czy tramwaje międzymiastowe, cena za podróż jest zdecydowanie niższa. Ponadto obsługują one miejsca, gdzie nie docierają pociągi. Zazwyczaj nawet najmniejsze miasteczka posiadają terminal autobusowy lub przynajmniej oficjalny przystanek przed restauracją lub hotelem w centrum.

Pomimo udogodnień autobusy są nadal bardziej zawodne niż pociągi, częściej się psują, mają więcej wypadków oraz są bardziej zależne od złych warunków pogodowych.

Podróż koleją

Amerykański system kolei jest u szczytu rozwoju. Posiadając do dyspozycji około 400 tys. kilometrów torów, przedsiębiorstwa kolejarskie w Ameryce obsługują prawie połowę całkowitego kilometrażu kolejowego na świecie. Króluje lokomotywa parowa i nie wygląda na to, aby w najbliższym czasie miało się to zmienić. Kilka lokomotyw elektrycznych obsługuje niektóre trasy, a spalinowo-elektryczne modele są wykorzystywane do lekkich prac w lokomotywniach. Jednak zarówno eksperymenty z napędem spalinowym, jak i spalinowo-elektrycznym nie przynoszą na razie obiecujących rezultatów.

Najbardziej popularnym typem pasażerskich wagonów w Ameryce są modele firmy Pullman, która dostarcza niemalże 1/4 wszystkich taborów w kraju. Najnowszy model Pullmana to wagon sypialny z 14 zamkniętymi przedziałami – w każdym z nich znajduje się rozkładane łóżko i prywatna toaleta. Firma wynajmuje także wagony biznesowe dla firm lub klientów indywidualnych.

Oprócz wagonów Pullmana, częścią składów dalekobieżnych pociągów pasażerskich mogą być także wagony widokowe z otwartymi przedziałami i znajdującą się z tyłu odkrytą platformą z siedzeniami, wagony klubowe ze stolikami do gry w karty, biblioteczką i obsługą oraz wagony restauracyjne, barowe i kawiarniane.

Trasy nocne lub dalekobieżne obsługują wagony Pullmana wraz z odpowiednią obsługą, kierownikami pociągu czy konduktorami wagonów sypialnych, co oczywiście zwiększa koszty. Postoje nie są zbyt częste, więc szybki pociąg typu Special może pokonać od 1400 do 1800 kilometrów w ciągu dnia, co sprawia, że podróż z Nowego Jorku do San Francisco trwa tylko trzy dni.

Nieliczni bogacze posiadają swoje prywatne wagony kolejowe. Standardowy 20-metrowy wagon Pullmana może zostać zakupiony za cenę od 27 tys. do 33 tys. dolarów. Wyposażenie i umeblowanie wykonywane na zamówienie są oczywiście dodatkowo płatne.

Jazda samochodem w Ameryce

Na początku dekady ograniczenia prędkości są dość niskie. Standardowe ograniczenia w Illinois wynoszą 15 mil na godzinę w terenie zamieszkałym, 10 mil na godzinę w terenie zabudowanym i 6 mil na godzinę na zakrętach. Na terenach wiejskich ograniczenie wynosi 20 mil na godzinę, choć w stanach takich jak Nowy Jork i Kalifornia dopuszczalna prędkość to 30 mil na godzinę. Do 1931 r. górne limity ograniczeń prędkości wynoszą 35 do 40 mil na godzinę.

Szybko rosnąca popularność samochodów sprawia, że rząd federalny musi zorganizować system międzystanowych autostrad. Siedemnaście tras rozciąga się na terenie całego kraju, obejmując ponad 96 tys. mil ulepszonych dróg. Do 1924 r. około 31 tys. mil zostanie utwardzonych betonem, pozostała część zostanie przynajmniej wyprofilowana i osuszona, a także często utwardzona nawierzchnią tłuczniową. Do końca dziesięciolecia zostanie ukończonych prawie 80% dróg.

System ten sprawia, że 90% amerykańskiej populacji mieszka w promieniu 10 mil od drogi federalnej. Co nie zmienia faktu, że prawie 3 mln mil dróg nadal znajdują się w gestii stanów lub hrabstw. Jakość i stan tych dróg różni

się w zależności od lokalnych możliwości finansowych oraz tego, jak często dana trasa jest użytkowana. Wiele dróg jest poważnie zaniedbanych.

Rejestracja

Samochód musi być zarejestrowany w stanie, w którym zamieszkuje jego właściciel. Przy rejestracji wydawane są metalowe tablice rejestracyjne. Kierujący pojazdem musi posiadać ważne prawo jazdy wydane przez odpowiedni stan.

Krajoznawcze wycieczki samochodowe

Do 1926 r. ponad 15 milionów pojazdów odwiedza amerykańskie parki narodowe. Dla porównania, nieco mniej niż 2 miliony osób przyjeżdża tam, korzystając z innych środków transportu. Ta popularność staje się przyczynkiem do rozwoju przemysłu zajmującego się produkcją sprzętu biwakowego i kempingowego.

Dalekie wycieczki samochodowe zazwyczaj wymagają postojów na noc. Hotele są często za drogie i przeważnie niezbyt praktycznie usytuowane w centrum, w pobliżu dworców kolejowych i autobusowych. Kempingi są zakładane zaraz przy drogach, z reguły w okolicy granicy miast, ale najczęściej poza nimi, gdzie obowiązują mniej surowe przepisy. Kempingi zapewniają łatwy dostęp do dróg, paliwa oraz innych niezbędnych zasobów.

Pierwsze kempingi pojawiają się około 1910 r. Najczęściej są to tylko wyznaczone przestrzenie z miejscem na namiot i samochód. Później pojawiają się małe wiaty. Za 50 centów od osoby turyści podróżujący samochodami mogą przenocować na terenie kempingu, ale sami muszą zapewnić sobie światło, kuchenki gazowe, meble itp. Po 1925 r. większość kempingów liczy sobie 1 \$ za noc od osoby, zapewniając metalowe łóżka polowe z siennikiem, ławki oraz dostęp do bieżącej wody i gazowej płyty grzewczej. Ręczniki, pościel i koce są dostępne za dodatkową opłatą. Do połowy lat 20. XX wieku powstaje ponad 5000 tego typu placówek w całym kraju.

Kempingi szybko zyskują szemraną reputację. Zazwyczaj znajdują się na obrzeżach miast i często stają się prawdziwym rajem dla przemysłowców alkoholu i prostytutek. Jeśli dodać do tego plotkę, że niektóre z kempingów można wynająć na godziny, opinia o nich może się tylko pogorszyć. W latach 30. XX wieku dyrektor FBI, John Edgar Hoover, przeprowadza nieudaną kampanię, która ma na celu zamknięcie wszystkich kempingów.

PODAŻ I POPYT

Mimo że Tommy guna można było kupić legalnie na wolnym rynku, w gangsterskim półświatku jego cena potrafiła być niebotyczna i sięgała nawet 2000 \$.

Broń palna

Broń krótka, karabiny i strzelby można kupić bez problemu w większości stanów bez konieczności rejestracji i posiadania licencji. Nie ma zbyt wielu restrykcji, więc w pełni automatyczna broń oraz obrzyny są często zupełnie legalne. Na przykład pistolet maszynowy Thompson (tzw. Tommy gun) można kupić w sklepie z artykułami żelaznymi lub sportowymi.

Broń palna w Stanach Zjednoczonych

W latach 20. XX wieku Rząd Federalny nie robi zbyt wiele, aby wprowadzić regulacje dotyczące dostępu do broni. Jedyne ograniczenie zostało wprowadzone w 1927 r., kiedy to zakazano wysyłki broni krótkiej pocztą. Jednak lokalne społeczności rządzą się swoimi prawami. Zazwyczaj strzelanie z broni palnej na terenie wioski lub miasta bez wyraźnej przyczyny jest zakazane. We wschodnich stanach o długiej historii, szczególnie tych wzdłuż wybrzeża, ograniczenia dotyczące korzystania z broni są bardziej restrykcyjne, a noszenie ukrytej broni zazwyczaj jest uznawane za przestępstwo.

Prawo jest nieco bardziej swobodne na terenach wiejskich, gdzie broń palna jest zazwyczaj bardziej użyteczna. Obszary wiejskie znajdujące na środkowym zachodzie i południu są ogólnie rzecz biorąc bardziej liberalne w tym zakresie niż wschód kraju. Na zachodzie osoby prywatne i firmy mogą gromadzić arsenały z karabinami maszynowymi i inną ciężką bronią włącznie. W Teksasie, Oklahomie, Arizonie, Nowym Meksyku i innych rejonach kraju częstym widokiem w miejscach publicznych jest broń w kaburze przy boku.

Posiadanie ukrytej broni jest zazwyczaj ściśle regulowane. Większość społeczności jest skłonna wydać licencje osobom korzystającym z broni w pracy (detektywom, ochroniarzom itp.) lub zajmującym się transportowaniem kosztowności lub pieniędzy (bankierom, jubilerom, właścicielom sklepów). Jeśli aplikująca osoba przejdzie odpowiednią procedurę sprawdzającą (zazwyczaj wymagana jest czysta kartoteka – brak popełnionych przestępstw) oraz uiszczyć właściwą opłatę, pozwolenie zostanie jej wydane. Niektóre władze mogą przeprowadzać także wywiad środowiskowy i szczegółowo sprawdzać daną osobę, co w niektórych przypadkach zajmuje nawet do pół roku. Należy pamiętać o tym, że gdy pozwolenie zostanie już wydane, posiadająca je osoba powinna mieć je przy sobie zawsze, gdy nosi broń.

Broń palna w Wielkiej Brytanii

Ustawa o broni palnej z 1920 r. wprowadza większą kontrolę nad bronią i amunicją. Częściowo jest to odpowiedź na rosnący strach przed łatwym dostępem do broni będącej pozostałością po Wielkiej Wojnie. Istnieją obawy, że trafi ona w ręce przestępców lub klasy robotniczej (w brytyjskiej polityce lęk przed zamieszkami na tle klasowym był nieprzerwanie obecny przez wieki). Ustawa wprowadza obowiązek posiadania odpowiedniego pozwolenia przez każdego, kto chce mieć do swojej dyspozycji broń lub amunicję. Pozwolenie jest wydawane na trzy lata i określa się w nim nie tylko rodzaj broni, ale także ilość amunicji, którą dana osoba może legalnie zakupić i posiadać. Lokalna policja ma prawo decydować o tym, kto może być posiadaczem takiego pozwolenia, a także może nie dopuścić, aby pewne, nieodpowiednie ich zdaniem, osoby je otrzymały, argumentując to „chorobą umysłową” lub „gwałtownością charakteru”. Osoba aplikująca o pozwolenie musi przekonać policję, że ma dobry powód, aby je posiadać (samoobrona jest wystarczająco dobrym powodem). Warto pamiętać, że broń gładkolufowa (np. niektóre strzelby myśliwskie) nie jest objęta tym prawem i jej posiadanie nie wymaga żadnego dokumentu.

Osoby, które nie przestrzegają ustawy, mogą otrzymać mandat o wysokości do 50 £ lub zostać osadzone w więzieniu (z ciężkimi robotami włącznie) na okres maksymalnie trzech miesięcy.

Prawo zostanie zaostrożone w 1933 r., kiedy to kara więzienia za użycie broni (lub jej imitacji) w sposób nielegalny lub związany z działalnością przestępczą zostanie wydłużona do 14 lat.

KRYMINALISTYKA

Odciski palców

Unikatowość odcisków palców została odkryta w XVIII wieku. Jednak pomysł, aby wykorzystać tę właściwość do identyfikacji przestępców, nie pojawił się aż do XIX wieku. Pierwszy oficjalny wydział zajmujący się odciskami palców powstał w 1891 r. w Argentynie. Nowy Scotland Yard stworzył biuro zajmujące się odciskami palców w Londynie w 1901 r. W Stanach Zjednoczonych procedura identyfikacji przez odciski palców została zatwierdzona w 1903 r., a wojsko zaadaptowało ją na swoje potrzeby w 1908 r. Do lat 20. XX wieku koncepcja odcisków palców jako niepodważalnej metody identyfikacji została zaakceptowana przez wszelkiego rodzaju organy ścigania na całym świecie.

Zanim amerykańskie Biuro Śledcze utworzyło krajową bazę odcisków palców w 1924 r., pliki z odciskami palców przestępców można było znaleźć w większości stanów w lokalnych jednostkach policyjnych. Jednak ich kompletność, sposób katalogowania i ogólny stan w dużej mierze zależały od miejscowego budżetu i priorytetów osób będących u władzy.

Balistyka

W 1922 r. praca Charlsa E. Waite'a (który jako pierwszy gromadzi dane balistyczne i analizuje broń) skutkuje utworzeniem nowojorskiego Biura Balistyki Kryminalistycznej.



Pobieranie odcisków palców od urzędniczek w Los Angeles, 1928 r.

Dokładność identyfikacji zależy od stanu, w jakim znajduje się odzyskany pocisk. Zazwyczaj dzięki jego wadze i rozmiarowi można określić kaliber broni. Określony typ broni może zostać zidentyfikowany dzięki układowi mikroskopijnych żłobien pozostawionych na pocisku przez gwint lufy. Jednak w wielu przypadkach pocisk będzie tak zniekształcony, że dokonanie dokładnej identyfikacji będzie bardzo trudne.

Najbardziej pomocne w precyzyjnym rozpoznaniu rodzaju broni mogą być łuski z wystrzelonych pocisków. Mikroskopijne ślady i zadrapania zostawione przez iglicę i mechanizm spustowy mogą zostać dopasowane do tych, które powstały na łuskach wystrzelonych testowo z odpowiedniego rodzaju broni.

Jeśli chodzi o strzelby, ich pociski i śrucina nie noszą na sobie charakterystycznych śladów, jednak na łuskach z wystrzelonych nabożów mogą znaleźć się ślady spowodowane przez sam wystrzał lub mechanizm spustowy, co pozwala na dopasowanie ich do odpowiedniej broni.

Analiza ran może także wskazać odległość, z jakiej został wykonany strzał, co może być pomocne w określeniu,

Beginnings of Finger-printing — 1859 x 1860 — Selected originals, and Enlargements



czy powodem śmierci było samobójstwo, czy morderstwo. Na przykład gwiazdzista oparzelina na skórze wokół rany wskazuje na to, że wylot lufy był bezpośrednio przyłożony do ciała, kiedy padł strzał. Łatwo ścieralne smugi sadzy można znaleźć zazwyczaj, kiedy wystrzał z broni nastąpił mniej niż 30 centymetrów od ofiary. Przy większych odległościach, nawet do 1 metra, na skórze ofiary można znaleźć drobne, jakby wytatuowane, ślady poparzeń od prochu, których nie da się zmyć czy zetrzeć.

Określanie grupy krwi

Wiarygodne testy pozwalające odróżnić krew ludzką od zwierzęcej istniały już pod koniec XIX wieku. Jednak istnienie czterech głównych grup krwi (A, B, AB i 0) nie było wykorzystywane przez organy ścigania aż do 1923 r. Pierwsze duże policyjne laboratorium chemiczno-toksykologiczne zostało założone w Ameryce dopiero w 1934 r. w Nowym Jorku.

Autopsja

Na pełną autopsję składają się następujące czynności: identyfikacja i oznaczenie ciała, dokonanie odpowiednich pomiarów (wymiarów i waga), oględziny zewnętrzne, odnotowanie wszelkiego rodzaju ran i innych śladów na ciele, otwarcie

jam ciała i badanie narządów wewnętrznych, toksykologiczne badanie płynów ciała i organów, badanie treści żołądka, wydanie opinii i określenie przyczyny śmierci w akcie zgonu.

Choć biorąc pod uwagę temperaturę i inne czynniki, szacunki mogą się nieco różnić, powyższe czynności pozwalają zazwyczaj z dużym przybliżeniem wskazać, od jak dawna dana osoba nie żyje.

Trzydzieści minut po śmierci skóra zaczyna przybierać fioletowy odcień oraz woskowy wygląd, a usta stają się blade. Krew zaczyna gromadzić się w niższych partiach ciała, a kończyny sinieją.

Rigor mortis (stężenie pośmiertne) rozpoczyna się około cztery godziny po śmierci, najpierw ogarniając najmniejsze mięśnie, a następnie przechodząc do większych partii mięśniowych. Ustępuje w ten sam sposób i zazwyczaj po około trzydziestu godzinach wszelkie ślady sztywności mięśni są nieobecne.

W ciągu 24 godzin ciało ochładza się do temperatury otoczenia i zaczynają pojawiać się na nim przebarwienia. Głowa i szyja stają się zielonkawo-czerwone, a w ciągu kolejnych kilku dni reszta ciała również przybiera ten odcień. Potem następuje rozkład, podczas którego rysy twarzy stają się nierozpoznawalne. Wyczuwalny staje się także zapach gnijącego ciała.

Trzy dni później ciało pęcznieje, a na powierzchni skóry mogą pojawić się pęcherze wypełnione gazem. Płyny ciała wylewają się przez jego otwory.

Po upływie trzech tygodni paznokcie oddzielają się od ciała i odpadają. Skóra pęka, odsłaniając mięśnie i tłuszcz. W wysokich temperaturach ciało redukuje się do szkieletu po upływie trzech-czterech tygodni.

LECZENIE CHOROÓB PSYCHICZNYCH WE WCZESNYCH LATACH 20. XX WIEKU

Ekstremalne praktyki medyczne były na porządku dziennym. W latach 20. XX wieku kontrowersyjny psychiatra, Henry Cotton (pracujący w stanowym szpitalu w Trenton, New Jersey), był przekonany, że choroby psychiczne są wynikiem stanów zapalnych w organizmie i poddawał swoich pacjentów zabiegom chirurgicznym, usuwając części ciała, co miało na celu poprawę stanu ich zdrowia psychicznego.

Zamykanie w zakładzie dla osób psychicznie chorych (zwanym także „wariatkowem”) było normą po obu stronach Atlantyku. Bardzo często, kiedy na zewnątrz zaczynało robić się chłodniej, włóczędzy i bezdomni stawali się „pacjentami” szpitala psychiatrycznego (ze względu na darmowe schronienie i jedzenie), a kiedy pogoda się poprawiała, wymykali się niepostrzeżenie. Zdarzało się, że rodzina oddawała do zakładów osoby starsze, ponieważ nie miała czasu lub środków, aby się o nie odpowiednio zatroszczyć. Samotne matki także mogły zostać przyjęte do tego typu przybytków ze względu na ich „wątliwą moralność”, która mogła być wynikiem problemów ze zdrowiem psychicznym. Opieka i leczenie w zakładzie psychiatrycznym mogły się znacząco różnić w zależności od instytucji. Podczas gdy bogaci i lepiej sytuowani pacjenci mogli cieszyć się dobrą opieką w nowoczesnych placówkach, osoby mniej majątne i biedne najczęściej doświadczały bezceremonialnego czy wręcz okrutnego traktowania na przepelnionych oddziałach.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że terapia elektrostrząsowa (zabiegi EW) została wprowadzona dopiero w latach 30. XX wieku, a stała się powszechna w latach 50. XX wieku.

WYPOSAŻENIE BADACZY W LATACH 20. XX WIEKU

Poniżej znajdziesz szeroki wybór przedmiotów, które mogą być przydatne Badaczom. W tabeli **Koszty ekwipunku, podróży i uzbrojenia wg epoki** (str. 250-257) zostały także wymienione wszelkiego rodzaju przedmioty, usługi i akcesoria dla Badaczy.

ŚWIATŁO W CIEMNOŚCI

Flary

Flary są dostępne w formie jednorazowych kartonowych tub. Odpala się je przez przekręcenie ich górnej części. Trzymana w górze flara daje względnie jasne światło. Przydaje się szczególnie do oświetlania dużych pomieszczeń. Niektóre z flar mają wbudowane kolce, tak aby można było je zamocować w ziemi. Flary są często wykorzystywane w sytuacjach awaryjnych. Można je dostać w wielu wariantach kolorystycznych

Cena: 27 centów za sztukę.

Lampy naftowe

Lampy tego typu są dostępne od lat. Dają delikatne, żółte światło rozchodzące się na wszystkie strony. Pojedyncze napełnienie zbiorniczka naftą wystarcza na około 4 do 8 godzin palenia. Ich wykorzystanie niesie ze sobą pewne

ryzko – lampa może wybuchnąć, jeśli zostanie upuszczona lub odwrócona do góry nogami. Jeśli lampa zostanie zalana wodą, musi zostać rozmontowana, wyczyszczona i wysuszona, a knot i opał muszą zostać wymienione.

Cena: 1,39 \$.

Lampy gazowe

Do tego typu lamp wykorzystuje się benzynę wysokooktanową, tłoczoną pod ciśnieniem za pomocą ręcznej pompy. Palą się one jaskrawym, białym światłem. Duże lampy, mieszczące nawet kwartę benzyny, palą się od 8 do 12 godzin na jednym napełnieniu, jednak od czasu do czasu trzeba użyć pompy, aby utrzymać odpowiednie ciśnienie. Choć są one bezpieczniejsze od lamp naftowych, nadal są dość delikatne. Upuszczenie lampy gazowej prawie zawsze oznacza uszkodzenie knota lub otaczającego go klosza. Jeśli latarnia wpadnie do wody, będzie bezużyteczna, dopóki nie zostanie rozmontowana, wysuszona i oczyszczona – proces ten zajmuje co najmniej kilka godzin.

Cena: 5,48 \$ z osobną pompą, 6,59 \$ z wbudowaną pompą. Knoty kosztują 35 centów za 6 sztuk. Dodatkowy klosz mikowy kosztuje 63 centy za sztukę.

Latarki elektryczne

Tego typu latarki zasilane są suchymi bateriami i przyjmują bardzo różne formy. Ich światło jest słabsze niż lamp zasilanych benzyną, ponadto zazwyczaj dają ukierunkowaną, prostą wiązkę światła. Zestaw nowych baterii pozwala latarce świecić od 2 do 4 godzin, jednak wraz z upływem czasu i wyczerpywaniem się baterii światło staje się coraz słabsze. Drukic żarowy w żarówce może zostać uszkodzony, gdy latarka zostanie upuszczona. Jeśli Badacz posiada zapasowy drukic żarowy, jego wymiana zajmuje tylko kilka minut. Jeśli latarka wpadnie do wody, musi zostać rozmontowana, wyczyszczona, osuszona i ponownie złożona, co może zająć 5–10 minut.

Cena: Latarka na jedną baterię kosztuje 1,35 \$, model na dwie baterie to koszt 2,25 \$. Dodatkowa bateria to koszt 30 centów za sztukę, a zapasowa żarówka to 21 centów.

Lampy karbidowe

Tego typu lampy są wykorzystywane przez górników i innych profesjonalistów. Występują one w wielu wariantach, w tym w formie tradycyjnych lamp, lamp kierunkowych, latarek oraz lamp montowanych na ochronnych nakryciach głowy. Dzięki spalaniu gazu acetylenowego, powstającego w wyniku reakcji chemicznej w zbiorniku znajdującym się wewnątrz lampy, lampa karbidowa daje jaskrawe, białe światło. Lampy karbidowe są najjaśniejsze i palą się od 2 do 4 godzin w przypadku wykorzystania małego zbiornika lub dłużej w przypadku wykorzystania większego zbiornika mocowanego do pasa. Jeśli karbidówka zostanie upuszczona, zazwyczaj zgaśnie, ale można ją łatwo zapalić

ponownie, nawet po tym, jak zostanie zanurzona w wodzie. Pewne zagrożenie w przypadku tego typu lamp stanowi otwarty ogień.

Cena: Mała lampa kosztuje 89 centów, lepszy model z urządzeniem do samozapłonu – 1,55 \$. Duża lampa, która daje wiązkę światła o długości ok. 100 metrów, to koszt 2,59 \$. Model wykorzystywany przez myśliwych, świecący na jeszcze większą odległość, z zasłoną i pojemnikiem wieszanym u pasa, kosztuje 5,95 \$. Niespełna kilogramowa puszką karbidu kosztuje 27 centów, a 4,5-kilogramowy pojemnik to koszt 1,25 \$.

PROWADZENIE OBSERWACJI

Luneta achromatyczna

10-krotne powiększenie i około 30-metrowe pole widzenia przy odległości ok. 900 metrów. Nie jest może najłatwiejszym do ukrycia przyrządem – nawet kiedy jest złożona, ma długość od 12 do 20 centymetrów – jednak można ją łatwo wsunąć do kieszeni płaszcza. Luneta tego typu jest dość odporna, jeśli jednak zostanie użyta jako improwizowana broń, jej soczewki najpewniej zostaną zniszczone lub rozregulują się.

Cena: 3,45 \$. Koszt modelu o 20-krotnym powiększeniu i 20-metrowym polu widzenia to 5,95 \$.

Lornetki

Lornetki, o powiększeniu od 3- do 6-krotnego i polu widzenia od 35 do 65 metrów (przy odległości ok. 900 metrów), stanowią całkiem niezłe połączenie zasięgu i mobilności.

Cena: od 6 \$ do 23 \$.

Lornetki pryzmatyczne

Wysokiej klasy importowane lornetki, których powiększenie może być nawet 8-krotne, a szerokość pola widzenia to ponad 100 metrów przy odległości ok. 900 metrów.

Cena: od 28,50 \$.



GROMADZENIE DOWODÓW

Fotografia

Wszystkie klisze są czarno-białe. Żarówki błyskowe nie są jeszcze dostępne, a robienie zdjęć w pomieszczeniach zazwyczaj wymaga specjalnego oświetlenia lub proszku błyskowego. Na rynku można dostać światłomierze, trójnożne statywy, soczewki i filtry. Futerały ze sztucznej skóry do przechowywania sprzętu fotograficznego mogą kosztować od 1,80 \$ do 2,25 \$. Koszt błony fotograficznej to 21 do 50 centów za rolkę, większość z nich będzie miała sześć klatek. Wywołanie zdjęcia kosztuje od 5 do 9 centów za odbitkę.

Model Kodak Brownie

Tani i dostępny w czterech wariantach. Przy jego użyciu można otrzymać ziarniste, lekko rozmazane odbitki w rozmiarach od 5,7 cm × 8,2 cm do 7,3 cm × 12,4 cm.

Cena: 2,29 \$ do 4,49 \$.

Model Kodak Folding No. 1

Aparat na zwijany film autograficzny. Aparaty mieszkowe wykorzystują system, w którym klapka jest ręcznie opuszczana aż do momentu zablokowania, tworząc tym samym podkładkę pod obiektyw. Następnie dzięki zestawowi prowadnic można wysunąć obiektyw na podkładkę i ustawić go odpowiednio, korzystając ze skali ostrości, lub zablokować we wcześniej ustalonej pozycji.

Cena: od 4,25 \$ do 28 \$ za modele z najwyższej półki.

Model Eastman Commercial

Zaprojektowany jako aparat do zastosowań komercyjnych. Można dzięki niemu uzyskać zdjęcia w formacie 20,3 cm × 25,4 cm. Niezwykle łatwo przystosować ten model do szerokiego zakresu zadań, począwszy od zbliżeń, a skończywszy na ekstremalnie szerokokątnych ujęciach krajobrazów. Posiada mieszek o długości 76,2 centymetrów, podpory amortyzowane sprężynami oraz blokową na sztywno podpórkę.

Cena: 140 \$.

If it isn't an Eastman it isn't a Kodak.

The widest capabilities, the smallest compass and the highest type of excellence in camera construction are all combined in the No. 3

Folding Pocket KODAKS

Made of stainless, covered with fine rayons, have the finest Rapid Rectilinear lenses, automatic shutters, sets of three stops, scales for focusing, tripod sockets, brilliant reversible view finders.

Load in Daylight
with our film cartridges for two, six or twelve exposures. Make pictures 3 1/4 x 4 1/4 inches and still . . .

GO IN THE POCKET

PRICE, \$17.50

Kodak Catalogue free at the dealers or by mail. P. 2

Eastman Kodak Co.
Rochester, New York.



NIEBEZPIECZNA FOTOGRAFIA

Robienie zdjęć w pomieszczeniach lub przy słabym oświetleniu wymaga od fotografa wykorzystania proszku błyskowego, dzięki któremu można stworzyć rozbłysk światła. Gdy aparat zostanie zamocowany na statywie, a migawka zostanie otwarta, fotograf podpala przygotowany proszek na specjalnej tacy.

Proszek błyskowy to właściwie materiał wybuchowy o mocy prawie dwukrotnie większej niż proch strzelniczy, więc wypadki zdarzają się dość często. Lampa błyskowa to po prostu metalowa taca z uchwytem i jakąś formą zapłonu, np. kurkiem (jak w przypadku strzelby), który po uwolnieniu uderza w spłonkę. Proszek błyskowy umieszcza się na tacy, którą fotograf trzyma nad głową. Podczas robienia zdjęcia pociąga on za spust, uruchamiając zapłon lampy błyskowej. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, na tacy pojawia się biały płomień o wysokości od 15 do 30 cm.

Zazwyczaj fotografowie przygotowują proszek błyskowy, rozdrabniając jego składniki przy użyciu moździerza i tłuczka. Oczywiście niesie to ze sobą pewne ryzyko utraty palców lub rąk, a w niektórych przypadkach nawet śmierci. Jeśli wilgotność powietrza jest duża lub jeśli proszek błyskowy zamoknie, może dojść do jego zbrzylenia i przy podpaleniu zamiast rozbłysku otrzymamy eksplozję o sile dużej petardy.

Filmy

Kamera filmowa Cine-Kodak 16 mm

Model Cine-Kodak został wprowadzony w 1923 r. Wygląda jak prostokątne aluminiowe pudełko o wielkości 50 cm². Przy jego obsłudze należy poruszać korbką z prędkością dwóch obrotów na sekundę, aby otrzymać wymagane 16 klatek na sekundę. Ręczne obracanie korbki powoduje, że konieczne jest stosowanie statywu, aby móc zmieniać prędkość obrotu i wykonywać pojedyncze ujęcia. Film musi zostać obrobiony przez laboratorium firmy Kodak – należy go przesłać pocztą – a następnie można go obejrzeć, korzystając z projektora Kodascope.

Cena: Cine-Kodak 16 mm razem z projektorem Kodascope to koszt 335 \$.

Nagrywanie dźwięku

Taśmy do nagrywania nie zostały jeszcze wynalezione. Nagrywanie odbywa się bezpośrednio na główny dysk. Jedynymi dostępnymi przenośnymi urządzeniami do nagrywania dźwięku są dyktafony produkowane przez firmę Dictaphone Inc. Dźwięk jest zapisywany na woskowym cylindrze, który obraca się ręcznie za pomocą korbki – jest to mechanizm podobny do gramofonowego. Osoba obsługująca maszynę mówi do tuby. Odtwarzanie odbywa się w podobny sposób. Cylindrów można używać wielokrotnie. Istnieje specjalne urządzenie, które wygładza ich powierzchnię, usuwając wcześniejsze nagrania. Standardowy dyktafon kosztuje 39,95 \$.

Magnetyczne sposoby zapisu dźwięku są dopiero w stadium eksperymentalnym. Nagrywanie odbywa się bezpośrednio

na zwój drutu, a sam system jest dość kosztowny. Istnieje jeden ciekawy model znany jako telegrafon (wynaleziono go w 1910 r.). Jest to urządzenie połączone do telefonu, które automatycznie nagrywa rozmowy. Urządzenia zapisujące dźwięk na stalowych drutach są zasilane przez duże baterie, które można ponownie naładować w domu.

Cena urządzenia do zapisu dźwięku na stalowych drutach to 129,95 \$, a telegrafon kosztuje 149,95 \$.

Komunikacja

Nawet jeśli uda się jakoś rozwiązać problem zasilania, krótkofalowe radiostacje nadawczo-odbiorcze są zbyt delikatne i zbyt ciężkie, aby korzystać z nich w terenie. Telefony polowe połączone kablami i zasilane bateriami lub generatorami na korbkę są obecnie najlepszym dostępnym systemem komunikacji. Kabel jest trzymany na dużej szpuli, aby w razie potrzeby łatwo można było go rozwinąć. Radioodbiorniki także można zabrać w teren. Większość z nich jest zasilana przez duże baterie wielokrotnego ładowania, które wystarczają na cztery do sześciu godzin. Warto pamiętać o tym, że telefony polowe nie są łatwo dostępne i są wykorzystywane głównie przez wojsko.

Pierwsze pocztowe przesyłki lotnicze zostają przesłane w 1918 r. (pomiędzy Nowym Jorkiem a Waszyngtonem), a do 1923 r. urząd pocztowy zaczyna dostarczać w ten sposób przesyłki prywatnych przedsiębiorców. Od 1924 r. listy mogą być przewożone pomiędzy kontynentami, jednak koszt takiego przewozu pozostaje dość wysoki aż do 1928 r., kiedy to wprowadzona zostaje stała stawka 5 centów za list.

POJAZDY

Automobile

Ford Model T (nazywany także „Tin Lizzie”)

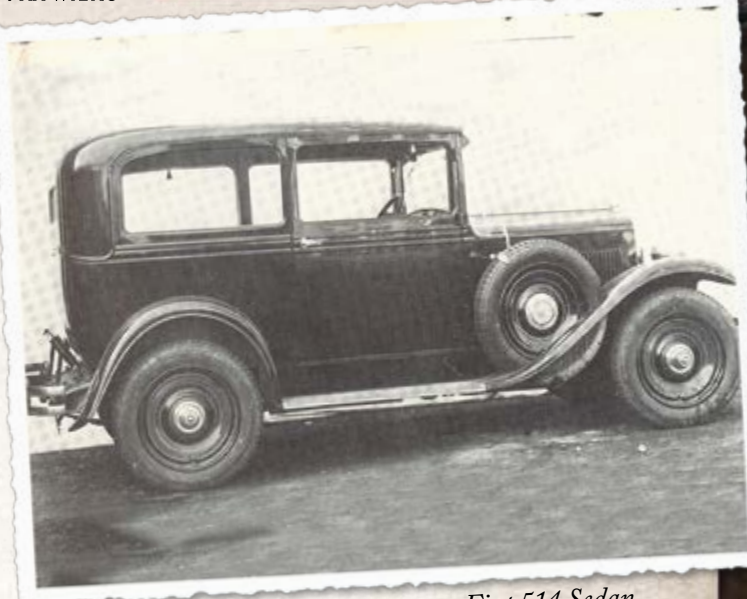
Model T to samochód dla każdego. Mieści się w nim maksymalnie sześć osób. Jak na tamte czasy łatwo się go prowadzi, a jego utrzymanie także nie stwarza zbyt dużych problemów. Większość napraw może wykonać nawet ktoś amatorsko zainteresowany mechaniką. Model T można zamówić w wersji samochodu dostawczego, ambulansu lub samochodu towarowego. Produkowane są także modele typu roadster i speedster. Ze względu na ręczną korbę, która stwarza pewne zagrożenie, oraz niezbyt wydajny system oświetlenia zależny od prędkości, Model T zostaje w końcu wycofany z produkcji w 1927 r.

Pierwsze egzemplarze pochodziły z rocznika 1908, a jego cena wahała się od 900 \$, pod koniec produkcji spadając do stosunkowo niewielkiej kwoty 280 \$.

Ford Model A

W 1927 r. do kwatery głównej Ford Motor Company zjechało się ponad milion osób, które chciały zobaczyć na własne oczy nową odsłonę samochodu mającego zastąpić historyczny Model T. Model A posiada dwie pary drzwi, otwarty dach oraz 3-biegową skrzynię biegów – w porównaniu ze swoim poprzednikiem jest manifestacją rozwoju technologicznego.

Został wprowadzony w 1927 r., a jego cena to 450 \$.



Fiat 514 Sedan



Packard Twin Six



Cadillac Sedan

Chevrolet Capitol

Chevrolet jest częścią General Motors i bezpośrednim konkurentem Forda. Model Capitol jest dostępny w wersji dwu- i czterodrzwiowej.

Został wprowadzony w 1927 r., a jego cena to 695 \$.

Studebaker Dictator

Firma Studebaker pierwotnie produkowała wozy konne, ale z czasem zaczęła produkować automobile. Model Dictator posiada w standardzie zapasowe koło, prędkościomierz, spryskiwacz oraz amortyzatory. Jest dostępny w wersji z otwartym i zamkniętym dachem.

Został wprowadzony w 1928 r., a jego cena waha się od 900 \$ do 1195 \$.

Packard Twin Six

Packard Twin Six jest znany ze swojego znakomitego przyspieszenia i prędkości. Jego cena zaczyna się od 2600 \$ za mały, dwuosobowy model. Za pięciosobową wersję trzeba oczywiście zapłacić więcej, a najdroższy wariant, będący siedmiosobową limuzyną, to koszt 4440 \$. Ten model jest dostępny w wersji z otwartym lub zamkniętym dachem. Standardowe wyposażenie zawiera prędkościomierz Wernera, zegarek firmy Waltham, kompletną skrzynkę narzędziową oraz zasilaną pompkę do kół.

Został wprowadzony w 1916 roku, a jego cena to 2950 \$.

Duesenberg J

To pojazd dla prawdziwych koneserów. Jak wszystkie Duesenbergi, jest ręcznie robiony przez wykwalifikowanych pracowników, którzy używają najwyższej jakości materiałów. Poza oprzyrządowaniem zwyczajowo montowanym w samochodach, można zamówić model z wbudowanym wysokościomierzem, barometrem oraz miernikami wskazującymi poziom ciśnienia w oponach, konieczność wymiany oleju, poziom wody w chłodnicy, a także poziom płynu hamulcowego. Nadwozie jest robione na zamówienie, często przez firmę zewnętrzną.

Duesenberg J został wprowadzony w 1929 r., a jego cena to 20 000 \$ lub więcej.

Mercedes-Benz SS

Model SS to drogi sportowy i wyścigowy samochód produkowany przez niemiecką firmę Daimler-Benz ze Stuttgartu. Zazwyczaj jest produkowany w wersji czterodrzwiowej z otwartym nadwoziem, ale jego specjalna dwuosobowa wersja wygrywa liczne wyścigi w Europie i Ameryce Południowej. Model SS jest wykonywany ręcznie z wielką starannością. Do 1934 r. wyprodukowano mniej niż 300 egzemplarzy.

Został wprowadzony w 1928 r., a jego cena to 7750 \$.

Roll-Royce Model 40/50 Silver Ghost

Zamiast masowej produkcji, Rolls-Royce tworzy samochody na indywidualne zamówienie. Silver Ghost jest dość szybki jak na swoje czasy, a ponadto doceniany za swój wyjątkowy komfort i cichą pracę silnika.

W latach 1907–1925 wyprodukowane zostały 6173 samochody Silver Ghost, a średnia cena za egzemplarz to 6750 \$.

Ciężarówki i autobusy

Udoskonalenia konstrukcyjne wprowadzone podczas Wielkiej Wojny zaowocowały większymi i łatwiejszymi do prowadzenia ciężarówkami. Większość z nich jest wyposażona w hamulce ze wspomaganiem, a eksperymenty z układami wspomagania kierownicy wyglądają obiecująco i zapewne wkrótce na drogach pojawią się jeszcze większe pojazdy. Poza typowymi otwartymi i zamkniętymi ciężarówkami, dostępne są także samochody ciężarowe z platformami ładunkowymi oraz cysterny. Zakres cenowy zaczyna się od 500 \$ lub nawet mniejszej kwoty za małą ciężarówkę, a dochodzi nawet do 6000 \$ i więcej za ciągnik czy przyczepę.

Dostępne są autobusy mogące pomieścić nawet czterdzieści osób. Są one wyposażone w hamulce pneumatyczne i specjalne elektryczne skrzynie biegów. Ich koszt waha się od 2500 \$ do 3500 \$.

Ciężarówka Chevrolet International Model AC

W sprzedaży dostępne są cztery wersje tego modelu lekkiej ciężarówki: Sedan Delivery, Pickup, Canopy lub Screen, a także Panel. Pickup roadster jest wyposażony w wysuwaną skrzynię lub bagażnik ładunkowy.

Począwszy od 1918 r., standardowa ciężarówka marki Chevrolet kosztuje od 495 \$ do 695 \$.

Na wodzie**Składane łódki**

Składana łódka zrobiona z brezentu umocowanego na drewnianych ramach kosztuje 29,95 \$ lub więcej. Tego typu jednostki nie są szczególnie wytrzymałe ani zdadne do morskiej żeglugi. Ponieważ ważą mniej niż 15 kilogramów (i poszczególne elementy może nieść kilka osób), a ich rozmiar jest stosunkowo niewielki, gdy są rozłożone, mogą być szczególnie przydatne, gdy ważna jest waga i przestrzeń. Zazwyczaj napędem tego typu łódek są wiosła jedno- lub dwupiórowe. Niektóre modele mają zamontowany mały, przyczepny silnik.

Silniki przyczepne

Szczególnie lubiany w Ameryce, silnik przyczepny został zaprojektowany w 1910 r. Można go szybko zamontować lub odciągnąć, co stwarza duże możliwości. W przeciwieństwie do silników pokładowych, łatwo go naprawić. Niewielkie, dwusuwowe silniki przyczepne mają zazwyczaj standardową moc 2, 4 lub 8 KM. Najmniejszy z nich waży nieco ponad 20 kilogramów i może napędzać małą łódź, która będzie poruszać się z prędkością 5-7 węzłów (mil morskich na godzinę, Ruch 8). Koszt tego typu silnika to 97,50 \$. Dwa większe modele (w cenach: 189,50 \$ i 279,50 \$) powinny być montowane tylko do specjalnie do tego przystosowanych jednostek.

Otwarte motorówki

Te jednostki są zasilane przez jeden lub więcej silników pokładowych. Zazwyczaj są one bardzo szybkie. Ze względu na konstrukcję zbliżoną do hydroplanu są wykorzystywane do operacji ratowniczych i patroli, ale chętnie korzystają z nich

SAMOCHODY I CIĘŻARÓWKI Z LAT 20.

Marka/Model	Cena	Rocznik	Miejsca siedzące	Krzepa	Ruch	Pancerz (dla ludzi)
Buick Model D-45	1020 \$	1916	5	3	12	1
Cadillac Model 55	2240 \$	1917	4	4	14	2
Chevrolet Capitol	695 \$	1927	5	3	13	1
Chrysler Model F-58	1045 \$	1926	5	3	13	1
Dodge Model S/1	985 \$	1922	5	3	13	1
Duesenberg J	20 000 \$	1929	5	6	15	2
Ford Model T	360 \$	1908	5	3	12	1
Ford Model A	450 \$	1927	4	3	13	1
Hudson Super Six Series J	1750 \$	1916	4	4	13	2
Oldsmobile 43-AT	1345 \$	1923	5	3	13	1
Packard Twin Six Touring	2950 \$	1916	7	5	13	2
Pierce-Arrow	6000 \$	1921	6	6	14	2
Pontiac 6-28 Sedan	745 \$	1928	5	3	13	1
Studebaker Std./ Dictator	1165 \$	1927	5	4	13	2

Lekkie ciężarówki

Chevrolet Int. AC Pickup	545 \$	1929	3	4	12	2
Dodge 1/2 tony Model 1919	1085 \$	1919	3	4	12	2
Ford Model TT Truck	490 \$	1923	3	4	11	2

Samochody z importu

Bentley 3-Litre, Anglia	9000 \$	1920	5	6	14	2
BMW Dixi, Niemcy	1225 \$	1928	2	3	12	1
Citroen C3, Francja	800 \$	1921	2	3	12	1
Hispano-Suiza Alfonso, Hiszpania	4000 \$	1912	2	5	13	2
Lancia Lambda 214, Włochy	4050 \$	1923	6	4	13	2
Mercedes-Benz SS, Niemcy	7750 \$	1928	4	6	15	3
Renault AX, Francja	500 \$	1927	4	3	13	1
Hudson Super Six Series J	1750 \$	1909	2	3	11	1
Rolls-Royce, Anglia						
Silver Ghost	6750 \$	1907	6	6	13	2
Phantom I	10 800 \$	1925	6	6	14	2

także przemytnicy alkoholu i innych dóbr. Zazwyczaj jednostki te mają długość od 5 do 10 metrów i są wyposażone w silniki o mocy od 6 do 30 KM, co pozwala im osiągnąć prędkość od 25 do 35 węzłów (od 25 do 35 mil morskich na godzinę, Ruch 12). Zdarzają się także modele osiągające prędkość nawet 55 węzłów (Ruch 13). Motorówki tego typu nie są przeznaczone do dłuższych podróży po otwartym morzu. Silniki o dużej mocy zużywają paliwo w zastraszającym tempie, a hydroplanowa budowa tych szybkich jednostek może być kłopotliwa na wzburzonych wodach.

Nad pokładem można zamontować płótno, które osłoni załogę i pasażerów przez słońcem i deszczem. Koszt tego typu jednostki to ok. 225 \$ za metr długości.

Kabinowe łodzie motorowe

Tego typu jednostki są przeznaczone do dłuższych podróży. Kadłub wypornościowy w kształcie litery V jest o wiele bardziej stabilny na wzburzonym morzu, a silnik o mniejszej mocy zużywa mniej paliwa, co pozwala zwiększyć zasięg. Łodzie tego typu mają zazwyczaj 6 lub więcej metrów długości i są zasilane silnikami o mocy od 10 do 20 KM, co zapewnia im maksymalną prędkość w zakresie od 9 do 10 węzłów (Ruch 9). Ekspresowe łodzie w stylu amerykańskim mają od 7 do 15 metrów długości i dzięki większej pojemności zbiorników paliwa korzystają z mocniejszych silników, co pozwala im osiągnąć prędkość od 20 do 25 węzłów (Ruch 11). Dodatkowo kabinowe łodzie motorowe są wyposażone w znajdujące się pod pokładem kabiny, kambuz i toaletę. W 8-metrowej łodzi w komfortowych warunkach może przenocować sześć lub więcej osób, jeśli warunki pozwalają na spędzenie nocy na pokładzie. Kabinowe łodzie motorowe są zdecydowanie droższe od prostych otwartych motorówek i kosztują około 375 \$ za metr długości.

Jachty

Jachtem możemy nazwać każdą dużą jednostkę napędzaną głównie przy pomocy żagli. Może ona posiadać jeden, dwa lub więcej masztów. Jednostki żaglowe są o wiele delikatniejsze niż motorowe, a ich działanie opiera się raczej na kształcie i projekcie niż na brutalnej sile koni mechanicznych silnika spalinowego. Ich budowa jest bardziej kosztowna i wymaga precyzyjniejszej pracy. Aby poradzić

sobie z nawigowaniem jachtem wymagana jest umiejętność Pilotowanie (Łodzi) co najmniej na poziomie 20%. Obsługa żagli, masztów, steru i rozkazywanie załodze wymaga o wiele większych kompetencji niż przybrzeżna żegluga małą łódką rybacką. Pamiętaj o tym, że jachty coraz częściej są wyposażane w silniki pomocnicze, z których korzysta się w zatokach lub sytuacjach awaryjnych. Zazwyczaj nie mają one mocy, która pozwalałaby na osiągnięcie prędkości większej niż 4 do 6 węzłów (Ruch 7).

Najlepsze amerykańskie jachty pochodzą ze stoczni Nowej Anglii, szczególnie z okolic Essex, i są wytwarzane przez rodziny, które trudnią się tym od pokoleń. Jacht zbudowany na zamówienie, razem ze wszystkimi żaglami i całym takielunkiem, kosztuje od 600 \$ do 750 \$ (lub więcej) za metr długości – w zależności od wykorzystanych materiałów i wyposażenia.

W POWIETRZU

Komercyjne podróże powietrzne

Po tym, jak amerykańska poczta stworzyła odpowiedni system, odsprzedała trasy poczty lotniczej 32 prywatnym przedsiębiorstwom, które przewożą nie tylko pocztę, ale także przesyłki ekspresowe oraz pasażerów. Oprócz standardowych tras pocztowych, komercyjne firmy wyczarterowały pewną liczbę dodatkowych tras, zwłaszcza nad amerykańskim południem i południowym zachodem.

Podróżowanie samolotami nie jest przesadnie drogie: standardowa stawka wynosi około 10 centów za milę, a średnia prędkość podróży to 161 km/h (Ruch 14), włączając w to czas na uzupełnienie zapasów paliwa. W 1929 r. linie lotnicze Lindbergha oferują pierwsze przesyłki międzynarodowe. Loty pasażerskie nie odbywają się jeszcze nocami, a wieczorami pasażerowie są wysadzani i transportowani autobusami, aby zdążyli na połączenia kolejowe. Następnego ranka, po nocnej podróży pociągiem, pasażerowie są transportowani ze stacji kolejowej do najbliższego lotniska. Cena biletu w jedną stronę to 335 \$.

Taksówki powietrzne

Dostępne są także usługi taksówek powietrznych. Prywatni piloci posiadający własne samoloty często oferują wyczarterowanie swojej jednostki na potrzeby lotu do miejsca, które nie znajduje się na trasach komercyjnych. Stawka to zazwyczaj 25 centów za milę w przypadku średniej wielkości samolotu, który oprócz pilota mieści trzy osoby.

Odsprzedaż tras poczty lotniczej stworzonych przez amerykańską pocztę sprawiło, że powstały nowe firmy, takie jak National Air Transport i Boeing Air Transport. Fuzje, które później nastąpiły, doprowadziły do powstania firm TWA, Eastern Airlines i American Airlines. Pomimo że udogodnienia takie jak obsługa stewardów, toalety na pokładzie, pasy bezpieczeństwa i posiłki podczas lotu nie zostały wprowadzone aż do lat 30. XX wieku, pasażerowie, którym nie przeszkadzają hałas, zimno i ewentualne ryzyko, często decydują się na podróż, korzystając z usług małych linii lotniczych, ponieważ jest to najszybszy sposób na dostanie się z jednego miejsca w drugie.

Samoloty prywatne

Posiadanie prywatnego samolotu może wydawać się luksusem, jednak nie znajduje się poza zasięgiem dobrze sytuowanego Badacza. Samolot szkoleniowy pochodzący z powojennych nadwyżek można kupić już za kwotę 300 \$. Należności za hangar, paliwo, utrzymanie jednostki oraz opłaty za możliwość startu i lądowania na lotnisku nieznacznie zwiększają całkowity koszt eksploatacji samolotu. W tej dekadzie następuje duży postęp w zakresie projektowania statków powietrznych. Pod koniec Wielkiej Wojny większość samolotów była prostymi dwupłatowcami z otwartym kokpitem, do których konstrukcji używano głównie drewna, drutu i jedwabiu. Do 1930 r. powstają w pełni zamknięte, wielosilnikowe, konstruowane w całości z metalu jednopłaty, które mogą przewieźć dziesięć lub więcej osób bez przerw na trasie łączącej setki kilometrów, zapewniając im względny komfort. Jednak amerykański przemysł lotniczy jest daleko w tyle za wieloma krajami europejskimi. W 1928 r. w Ameryce wyprodukowano tylko 5000 samolotów, z czego prawie połowa to niedrogie dwupłatowce z otwartym kokpitem. Z pozostałych maszyn zaledwie 85 było zaawansowanymi technologicznie jednopłatami z zamkniętym kokpitem, a tylko 60 było na tyle dużych, że mogły pełnić funkcje transportowe.

Typowy samolot może poruszać się z prędkością przelotową od 110 do 160 km/h (Ruch 14), a jego zasięg to od 400 do 650 kilometrów. Samolot może zostać odpowiednio dostosowany do potrzeb użytkownika. Aby zwiększyć prędkość danej jednostki, można w niej zamontować silnik o większej mocy, a aby zwielokrotnić zasięg, można ją wyposażać w dodatkowe zbiorniki paliwa. Waga dodatkowego paliwa oznacza mniej pasażerów i mniejszy ładunek, może też drastycznie zmienić parametry lotu. Podczas wprowadzania jakichkolwiek modyfikacji należy wziąć pod uwagę wszystkie te aspekty.

Hydroplany

Hydroplany i łodzie latające mogą startować i lądować na wodzie, dzięki temu nie są ograniczone przez pasy startowe normalnej długości. Hydroplany są jednymi z największych i najpotężniejszych dostępnych jednostek. Wodnosamoloty pływakowe występują zazwyczaj w formie małych lub średnich maszyn (do ok. 450 kg), a ich podwozie jest wyposażone w pływak zamiast kół. Pływaki zmniejszają zarówno ładowność, jak i maksymalną prędkość jednostek o 10%. Światowy rekord prędkości, ustanowiony w październiku 1927 r. przez brytyjski hydroplan, wynosi 453,30 km/h (Ruch 17).

Łodzie latające są większymi jednostkami, których kadłuby mogą poruszać się bezpośrednio po wodzie. Jedna z największych z nich waży ponad 15 000 kg i ma ponad 2600 KM. Łodzie latające są zdolne do morskiej żeglugi w granicach rozsądku, można nimi wylądować w złych warunkach pogodowych, aby przetrwać burzę, a potem ponownie wystartować.

Avro 504K

W latach 1916–1918 wyprodukowano tysiące tych dwumiejscowych dwupłatów. Po wojnie wiele z nich znalazło się w rękach pilotów akrobatycznych i innych artystów.

Samoloty typu Avro służyły na całym świecie – nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale także w Japonii, Australii, Europie i Ameryce Południowej. To uniwersalna jednostka, którą, poza standardowym osprzętem, można wyposażać w pływak lub płoyo do lądowania w różnorodnym terenie. Wojskowa wersja tego modelu była wyposażona w pojedynczy zsynchronizowany karabin maszynowy.

Standardowa cena fabryczna w Anglii to ok. 868 £ (3900 \$) bez silnika oraz 907 £ (4300 \$) z zespołem silnikowym Clarget o mocy 130 KM. Nieco tańsza jest wersja z silnikiem LeRhone o mocy 110 KM. Cywile są w stanie kupić ten model już za 650 £ (2900 \$) razem z silnikiem. Avro napędzany silnikiem Clarget może osiągnąć maksymalną prędkość 153 km/h (Ruch 14), a jego zasięg lotu to ponad 400 km.



Avro 504K

Curtiss JN-4 „Flying Jenny”

Dwupłatowy samolot z otwartym kokpitem wyposażony w miejsce i przyrządy sterownicze dla dwóch pilotów. Na początku lat 20. XX wieku JN-4 jest najbardziej popularnym samolotem w amerykańskiej armii. Podczas Wielkiej Wojny tysiące pilotów było szkolonych właśnie na tego typu jednostkach. To samolot, na którym można polegać. Był pierwszym modelem produkowanym masowo w Stanach. Na początku 1916 r. zostało zbudowanych około 7280 sztuk, z czego 4800 było przeznaczonych dla armii amerykańskiej. Po wojnie używaną Jenny można kupić już za 500–600 \$. Samoloty tego typu są często wykorzystywane przez pilotów akrobatycznych podczas ich przedstawień, z którymi podróżują po kraju. Model JN-4 jest zasilany silnikiem Curtiss o mocy 90 KM. Jego maksymalna prędkość to ok. 120 km/h (Ruch 13), a zasięg lotu to ok. 250 km.

Farman F.60 Goliath

Francuski Goliath został zaprojektowany w 1919 r. Jest to pierwszy komercyjny samolot pasażerski. Na pokładzie mieści dwie osoby załogi oraz dwunastu pasażerów. Goliath jest

dwupłatem napędzanym dwoma silnikami. W 1920 r. ruszyła jego pierwsza regularna trasa przelotowa Paryż – Londyn, która może się poszczycić tym, że wszystkie samoloty bezpiecznie pokonały całą trasę. Goliath posiada dwa silniki Salmsona o wspólnej mocy 520 KM, rozwija maksymalną prędkość ok. 120 km/h (Ruch 13), a jego zasięg lotu to ok. 400 km.

Felixstowe F.2A

Hydroplan o centralnie umieszczonym kadłubie zaprojektowany w 1917 r. do służby patrolowej na morzu i działań wojennych przeciwko łodziom podwodnym. Dwupłatowe F.2A były odpowiedzialne za zniszczenie kilku niemieckich łodzi podwodnych, a także paru sterowców. Standardowe wojskowe uzbrojenie składało się z czterech do siedmiu karabinów maszynowych Lewis oraz dwóch podwieszonych pod skrzydłami 100-kilogramowych bomb. Tego typu jednostkę bez uzbrojenia można zakupić za rozsądną kwotę z nadwyżek wojskowych. Samolot tego typu można z powodzeniem wykorzystać do przewożenia towarów lub pasażerów. W F.2A można usadzić sześć osób. Jest on zasilany przez dwa silniki Rolls-Royce'a, które wspólnie osiągają moc 690 KM. Maksymalna prędkość samolotu to ok. 150 km/h (Ruch 14), a zasięg lotu to ok. 800 km.

Sopwith 7F.1 Snipe

Dwupłatowy myśliwiec Snipe, następca sławnego Sopwith Camel, rozpoczął służbę w 1917 r. Po wojnie RAF postanowił zachować te modele i wykorzystywał je podczas szkolenia pilotów aż do 1926 r. Czasem można zakupić tego typu jednostki z nadwyżek wojskowych, ale ich przydatność jest ograniczona ze względu na pojedyncze miejsce dla pilota i niewielkie możliwości ładunkowe. Wersja wojskowa myśliwca była zazwyczaj wyposażona w zsynchronizowane karabiny maszynowe Vickers zamontowane nad silnikiem. Samolot jest zasilany silnikiem Bentley o mocy 230 KM. Maksymalna prędkość Snipe'a to ok. 190 km/h (Ruch 15), a zasięg lotu to ok. 480 km.

Junkers F13

Projekt tego jednosilnikowego jednopłata w pełni zbudowanego z metalu zdecydowanie wyprzedzał swoją epokę. Pomimo że kokpit jest otwarty, część pasażerska została zamknięta i dobrze wyposażona. Ten model został zaprojektowany dla rynku cywilnego. W latach 1919–1932 skonstruowano 322 jednostki tego typu. Niektóre z nich były wykorzystywane przez państwowe siły lotnicze do przewozu ładunków. F13 jest pierwszą jednostką, która została wyposażona w pasy bezpieczeństwa, a ponadto jej podwozie mogło zostać doposażone do lądowania na lądzie, wodzie lub pokrywie śnieżnej. Na pokładzie samolotu oprócz dwóch pilotów mieściło się czterech pasażerów. Ten model Junkersa jest zasilany silnikiem BMW o mocy 185 KM. Jego maksymalna prędkość to ok. 140 km/h (Ruch 14), a zasięg lotu to ok. 700 km.

De Havilland Moth

Ten mający niezwykle powodzenie dwupłat to niskobudżetowy samolot sportowy, który przez lata produkcji



został wzbogacony o liczne ulepszenia. Późniejsze wersje, posiadające udoskonalone silniki, zostały nazwane Gypsy Moth oraz Tiger Moth. Amy Johnson właśnie za sterami Gypsy Moth została pierwszą kobietą, która samotnie przeleciała trasę z Anglii do Australii. Tysiące tego typu jednostek są wykorzystywane podczas podstawowego szkolenia na początku II wojny światowej. Są one dwuosobowe i zazwyczaj zasilane silnikiem Cirrus o mocy 60 KM. Ich maksymalna prędkość to ok. 140 km/h (Ruch 14), a zasięg lotu to ok. 240 km.

SPADOCHRONY

Spadochrony weszły do ogólnego użytku około 1921 r., jednak niemieccy piloci korzystali z nich już w ostatnich dniach wojny. Największą popularność zyskały spadochrony siedzeniowe stworzone na potrzeby amerykańskiej armii w 1919 r. Model ten ważył około 8 kg, był zamontowany na uprzęży na wysokości pośladków i podczas lotu można było na nim siedzieć. Dostępne są także wersje plecowe i kolanowe – są wybierane przez lotników, których obowiązki wymagają dużej ilości ruchu. Spadochrony są prawie w całości wykonywane z jedwabiu, a ich cena waha się od 35,95 \$ do 45,95 \$. Cała konstrukcja składa się z głównego spadochronu o średnicy od 7 do 9 metrów oraz małego spadochronu wyciągającego o średnicy ok. 3 metrów, który rozkłada się jako pierwszy i pomaga uwolnić spadochron główny. Nowo zakupiony spadochron jest odpowiednio złożony. Ponowne poprawne spakowanie spadochronu po jego wykorzystaniu wymaga udanego testu umiejętności Pilotowanie (Samolot), aby upewnić się, że zmieści się on w płóciennym plecaku i otworzy się prawidłowo przy następnym użyciu.

W wojskowych nadwyżkach można także znaleźć rakiety spadochronowe. Zazwyczaj szybko wypalające się rakiety przymocowane do spadochronów są zrzucane z samolotu, aby oświetlić większą przestrzeń, co ułatwia poszukiwania podejrzanych lub wykonywanie zdjęć. Cena rakiety spadochronowej to 1,95 \$ za sztukę.

Podstaw korzystania ze spadochronu można nauczyć każdego w ciągu kilku minut. Aby nowicjusz wykonał awaryjny skok ze spadochronem, wystarczy upewnić się, że wszystkie pasy jego uprzęży (szczególnie te między nogami) są ciasno zapięte, a on sam wie, jak pociągnąć za linkę wyzwalającą. Dwie zalecane techniki bezpiecznego skoku to „start ze skrzydła” i „swobodne spadanie”. Oba sposoby wymagają od spadochroniarzy wyjścia na skrzydło samolotu aż do miejsca, z którego nie zawadzą o tylną część jednostki latającej. Korzystając z metody „startu ze skrzydła”, skoczek trzyma się samolotu i pociąga za linkę wyzwalającą, a następnie pozwala się ponieść oporowi stwarzanemu przez otwierający się spadochron. Technika „swobodnego spadania” polega na skoku z samolotu i opadaniu przez pewien czas, zanim pociągnie się za linkę wyzwalającą, otwierając tym samym spadochron. Pomimo że istnieją pewne

obawy dotyczące efektów swobodnego spadania przez dłuższy czas, wykonywano je już nawet przez 1200 m i nie odnotowano żadnych skutków ubocznych.

Spadochron potrzebuje co najmniej 45 metrów, aby się w pełni otworzyć i zadziałać. Za minimalną bezpieczną wysokość uznaje się 80 metrów. Z powodzeniem wykonywano już skoki spadochronowe z wysokości ponad 7,5 km. Właściwe i bezpieczne wykonanie skoku spadochronowego nie wymaga specjalnych umiejętności (chyba że Strażnik Tajemnic zadecyduje inaczej).

Spadający spadochron często zaczyna się kręcić wokół własnej osi. Jeśli nie jest on odpowiednio kontrolowany, może przechylić się na bok i zapaść. Kręcenie się wokół własnej osi można kontrolować przez ciągnięcie za linki sterownicze tak, aby zmniejszyć bezwładność kołyszającej się czaszy. Spadochronem można do pewnego stopnia sterować. Pociągnięcie linki sterowniczej z jednej strony sprawi, że czasza wykona ślizg w tę stronę. Pamiętaj, że ta metoda zwiększa prędkość opadania i nie powinna być stosowana blisko ziemi. Może jednak pomóc skoczkowi uniknąć drzew, wysokich budynków i linii energetycznych.

Delikatne lądowanie gwarantuje, że skoczek nie dozna żadnego uszczerbku na zdrowiu. Spadochroniarz, w zależności od swojej wagi, spada z prędkością od 5 do 7 m/s. Uderzenie z taką prędkością w ziemię równałoby się upadkowi z wysokości od 1 do 3 metrów. Skoczkowie mają naturalną tendencję do niedoszacowania odległości, która dzieli ich od ziemi, co sprawia, że podnoszą nogi za szybko i lądują w złej pozycji. Nagły podmuch wiatru bocznego na poziomie ziemi może szarpnąć czaszą spadochronu na bok, a jeśli przez to lądowanie będzie gwałtowne, łatwo w takiej sytuacji skrzyć kostkę. Jeśli chodzi o lądowanie na wodzie, najbezpieczniej jest odpiąć się od spadochronu, będąc w niewielkiej odległości od powierzchni, a następnie wskoczyć bez spadochronu do wody, kiedy jest się w odległości 2–3 metrów od jej powierzchni.

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Kiedy skoczek i spadochron znajdują się już na ziemi, silny powiew wiatru może napełnić czaszę i przeciągnąć spadochroniarza po ziemi. W tego typu sytuacjach Strażnik Tajemnic może zarządzić test ZR lub Skakania.

BRONŃ PALNA

Broń krótka

Pistolet Remington Derringer M95

Jako klasyczny dwulufowy derringer, M95 został wyposażony w dwie okrągłe lufy umieszczone jedna pod drugą. Każda z nich wystrzeliwuje amunicję bocznego zapłonu o kalibrze .41. Mimo że obie lufy nie wypalają jednocześnie, można bez problemu wystrzelić oba pociski podczas jednej rundy. Model ten nie jest zbyt precyzyjny, a jego zasięg to ok. 3 m. Jego produkcja rozpoczęła się w 1866 r., a koszt w latach 20. XX wieku to 60 \$.

Podstawowy zasięg: 3 m, liczba użyć na rundę: 1 (maksymalnie 2), pojemność magazynka: 2, obrażenia: 1K10, zawodność: 100.



Dwulufowy Derringer

Rewolwer Colt Single Action Army M1873

Znany także pod nazwami „Peacemaker” lub „Frontier Six-Shooter”. Jest to jednotaktowy rewolwer, który był bardzo popularnym modelem na Dzikim Zachodzie. Jego standardowy kaliber to .45, ale produkowano go także w szerokim zakresie innych kalibrów, począwszy od .22 amunicji bocznego zapłonu w górę. Najbardziej popularne długości lufy to 4,75 cala w modelu Civilian oraz 7,5 cala w modelu Cavalry, jednak najszlachetniejszy Buntline Special posiada 12-calową lufę wykonywaną na zamówienie. Rewolwer ten produkowano do 1940 r. Był często wykorzystywany w armii, przez organy ścigania, a także w sektorze cywilnym. Jego produkcja rozpoczęła się w 1872 r., a jego koszt w latach 20. XX wieku to 30 \$ za kaliber .45.

Podstawowy zasięg: 15 m, liczba użyć na rundę: 1 (maksymalnie 3), pojemność magazynka: 6, obrażenia: 1K10+2 (.45) lub 1K6 (.22), zawodność: 100.



Rewolwer Colt

Pistolet Colt .45 Automatic M1911

Ten popularny pistolet został po raz pierwszy wykorzystany przez wojsko w 1911 r., służył w wielu wojnach, wspierał stróżów prawa, a także rozpowszechnił się w sektorze prywatnym. Strzelając z tego modelu, używa się naboje .45 ACP, co powoduje, że broń ma znakomitą moc obalającą. Jednorzędowy wymowany magazynek z siedmioma nabojami znajduje się w rękojeści. Można na nim polegać nawet w niesprzyjających okolicznościach. Jego produkcja rozpoczęła się w 1911 r., jego koszt to 30 \$.

Podstawowy zasięg: 15 m, liczba użyć na rundę: 1 (maksymalnie 3), pojemność magazynka: 7, obrażenia: 1K10+2, zawodność: 100.



Colt Automatic

Pistolet Mauser M1912, „Broomhandle”

Półautomatyczny „Broomhandle”, jeden z najbardziej charakterystycznych pistoletów na świecie, zyskał swoją potoczną nazwę od wąskiego drewnianego uchwytu. Model ten pojawił się po raz pierwszy w 1896 r. i od tego czasu był bez przerwy udoskonalany. Jest dostępny w szerokim zakresie kalibrów, od wersji 9 mm parabellum do produkowanego na eksport do Chin modelu na naboje .45 ACP. Hiszpańska wersja, Astra M900, pojawia się w 1928 r. Do większości modeli można zamontować przyłączaną kolbę do oparcia o ramię.

Wąski uchwyt jest zbyt mały, aby pomieścić magazynek, który jest zamontowany z przodu przed osłoną spustu. Jako niezbyt poręczny i drogi w produkcji, do czasu rozpoczęcia drugiej wojny światowej „Broomhandle” został w końcu wycofany z użycia. W latach 20. XX wieku z tego modelu korzystają głównie przedstawiciele prawa i służby bezpieczeństwa. Jego produkcja rozpoczęła się w 1896 roku, a jego koszt w latach 20. XX wieku to 50 \$.

Podstawowy zasięg: 15 m, liczba użyć na rundę: 1 (maksymalnie 3), pojemność magazynka: 10, obrażenia: 1K10+2, zawodność: 100.



Mauser

Rewolwer Webley-Fosbery Automatic

Unikatowa broń, która wykorzystuje siłę swojego odrzutu, aby obracać komorę z nabojami, co czyni ją jedynym półautomatycznym rewolwerem dostępnym na rynku. Pomimo że brytyjskie wojsko zrezygnowało z tego modelu, do 1939 r. jest on produkowany w kalibrach .38 oraz .455. Webley-Fosbery ma tendencję do zacinania się, jeśli nie jest regularnie czyszczony. W przeciwieństwie do większości rewolwerów jest wyposażony w bezpiecznik. Jego produkcja rozpoczęła się w 1901 r., a jego koszt to 50 \$.

Podstawowy zasięg: 15 m, liczba użyć na rundę: 1 (maksymalnie 3), pojemność magazynka: 6 (.455) lub 8 (.38), obrażenia: 1K10 (.38) lub 1K10+2 (.455), zawodność: 97–100.

*Webley-Fosbery***Karabiny****Karabin Winchester M1895**

Ten popularny model był produkowany w latach 1895–1931. Był także jednym z kilku Winchesterów, które Theodore Roosevelt zabrał na swoją wyprawę myśliwską do Afryki. Ten model posiada zamek dźwigniowy, a zamiast tradycyjnego cylindrycznego magazynka znajdującego się poniżej lufy jest wyposażony w magazynek pudełkowy, zamocowany na stałe przed osłoną spustu. To zmniejsza pojemność magazynka do czterech naboju, pięciu w brytyjskiej wersji .303. Inne produkowane kalibry to m.in. 7.62 mm Spitzer zaprojektowany na zamówienie rosyjskiego rządu podczas Wielkiej Wojny – jest to jedyna wersja wykorzystująca łódki naboju.

Lufy mają standardowe długości karabinowe: 30, 28 i 24 cali, występują także w nieco nieporęcznej 36-calowej wersji karabinu dalekiego zasięgu i w formie 22-calowego karabinku. Ten ostatni jest dostępny tylko dla kilku brytyjskich kalibrów: .30-30, .30-06 oraz .303. Większość wojskowych wersji posiada uchwyty do zamocowania ok. 20-centymetrowych bagnetów. Produkcja tego karabinu rozpoczęła się w 1895 r., a jego koszt w latach 20. XX wieku to 80 \$.

Podstawowy zasięg: 100 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 4, obrażenia: 2K6+4 (.30-30, 30-06 lub 7.26 mm), zawodność: 99–100.

*Winchester***Karabin Mauser M1898**

Dostępny zarówno w wersji karabinu, jak i karabinka. Ten następca modelu M1888 jest prawdopodobnie szczytowym osiągnięciem techniki, jeśli chodzi o karabiny z zamkiem czterotaktowym. Wykorzystuje potężne pociski 7.92 mm Mausera, a jego 5-pociskowa łódka naboju pozwala na szybkie przeładowanie. Do modelu M1898 można zamocować dowolny z kilku dostępnych rodzajów bagnetów, w tym cieszący się złą sławą ząbkowany bagnet „butcher blade”. Ta broń została wyprodukowana na masową skalę i okazała się bardzo przydatna zarówno podczas polowań na grubego zwierza, jak i podczas działań wojennych. Produkcja tego karabinu rozpoczęła się w 1898 r., a jego koszt w latach 20. XX wieku to 80 \$.

Podstawowy zasięg: 100 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 5, obrażenia: 2K6+4, zawodność: 99–100.

*Mauser***Karabin Springfield M1903**

Ten wytrzymały karabin z zamkiem czterotaktowym był standardowym wyposażeniem amerykańskich oddziałów podczas Wielkiej Wojny. Jest dość wierną kopią Mausera M1898. Standardowy kaliber pocisków po roku 1906 to .30-06 w 6-pociskowych łódkach naboju. Długość lufy to 24 cale. Ten model jest bardzo ceniony przez strzelców wyborowych. Jego produkcja rozpoczęła się w 1903 r., a jego koszt w latach 20. XX wieku to 80 \$.

Podstawowy zasięg: 100 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 5, obrażenia: 2K6+4, zawodność: 99–100.

*Springfield***Karabin Lee-Enfield Mark III**

Karabiny Lee-Enfield zastąpiły przestarzałą serię karabinów Lee-Metford. Nowa seria korzystała z brytyjskich naboju kalibru .303. Ten model wyposażony jest w zamek czterotaktowy, ale wykorzystuje 10-pociskowy magazynek, aby zwiększyć czas ostrzału. Model Mark III był najbardziej popularnym z serii Lee-Enfield wykorzystywanym podczas Wielkiej Wojny. Jego produkcja rozpoczęła się w 1907 r., a jego koszt to 50 \$.

Podstawowy zasięg: 100 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 10, obrażenia: 2K6+4, zawodność: 100.

*Lee-Enfield*

Strzelby

Remington M1889

Ostatni model z serii, która została zapoczątkowana przez M1883. To dwulufowa strzelba z odkrytymi kurkami. Jest dostępna w następujących kalibrach: 10, 12 i 16, a zakres długości lufy to od 28 do 32 cali. Kiedy w 1909 r. zakończono produkcję tego modelu, osiągnięto liczbę ponad 37 500 sztuk. Produkcja tej strzelby rozpoczęła się w 1889 r., a jej koszt to 45 \$.

Podstawowy zasięg: 50 m, liczba użyć na rundę: 1 lub 2, pojemność magazynka: 2, obrażenia: 1K10+5 (breneka kalibru 16) lub 1K10+6 (breneka kalibru 12) lub 1K10+7 (breneka kalibru 10) lub 4K6+2/2K6+1/1K6 (loftki kalibru 10 przy odległości 10/20/50 metrów) lub 4K6/2K6/1K6 (loftki kalibru 12 przy odległości 10/20/50 metrów) lub 2K6+2/1K6+1/1K4 (loftki kalibru 16 przy odległości 10/20/50 metrów), zawodność: 100.



Remington

Strzelba Winchester M1887 i M1901

Ta charakterystyczna strzelba z zamkiem dźwigniowym i kurkiem była popularna pomimo swojego dziwnego, a nawet brzydkiego wyglądu. Była produkowana w dwóch wersjach: wykorzystującej czarny proch M1887 o kalibrze 10 lub 12 oraz wykorzystującej proch bezdymny M1901 o kalibrze 10. Oba modele były wyposażone w 5-pociskowe cylindryczne magazynki. W 1898 roku oba modele pojawiły się w wersji karabinków krótkolufowych. W przypadku normalnej wersji długość lufy wynosiła od 30 do 32 cali. Do zakończenia produkcji w 1920 r. wyprodukowano ponad 75 000 sztuk tej broni. To jedyny 10-kalibrowy model Winchestera, jaki kiedykolwiek powstał. Produkcja tych dwóch modeli rozpoczęła się odpowiednio w 1887 i 1901 r., ich koszt to 50 \$.

Podstawowy zasięg: 50 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 5, obrażenia: 1K10+6 (breneka kalibru 12) lub 1K10+7 (breneka kalibru 10) lub 4K6/2K6/1K6 (loftki przy odległości 10/20/50 metrów), zawodność: 100.



Winchester M1887

Strzelba Winchester M1897

Zaprojektowana, aby zastąpić problematyczny model M1893, ta strzelba okazała się ogromnym sukcesem. Była wyposażona w system przeładowania pump action i miała odkryty kurek. Była produkowana w latach 1897–1957. Stała się popularną bronią łowiecką i rozpowszechniła się w sektorze prywatnym. Tysiące sztuk tej broni w wersji Trench Gun trafiły

do wojska, natomiast wersja do tłumienia zamieszek była sprzedawana agencjom służb bezpieczeństwa. Długość lufy w wersji myśliwskiej wahała się od 26 do 30 cali, a wersje dla organizacji porządku publicznego i Trench Gun były wyposażone w 20-calowe lufy. Wersja Trench Gun posiadała wentylowaną osłonę na lufę oraz otwór do zamocowania bagnetu. Była dostępna w kalibrze 12 i 16. Wszystkie modele M1897 posiadały 5-pociskowy cylindryczny magazynek zamocowany poniżej lufy. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1897 r., a jego koszt to 45 \$.

Podstawowy zasięg: 50 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 5, obrażenia: 1K10+6 (breneka kalibru 12) lub 1K10+7 (breneka kalibru 10) lub 4K6+2/2K6+1/1K6 (loftki kalibru 10 przy odległości 10/20/50 metrów) lub 4K6/2K6/1K6 (loftki kalibru 12 przy odległości 10/20/50 metrów), zawodność: 100.



Winchester M1897

Strzelba Winchester M1912

Ta popularna bezkurkowa broń z systemem przeładowania pump action jest dostępna w kalibrach 12, 16 i 20 (w 1934 r. pojawia się także kaliber 28). Wersje do tłumienia zamieszek i Trench Gun powstały w 1918 r. Wersja do tłumienia zamieszek jest dość popularna, podczas gdy wersja Trench Gun po zakończeniu Wielkiej Wojny jest wykonywana tylko na zamówienie. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1912 r., a jego koszt to 70 \$.

Podstawowy zasięg: 50 m, liczba użyć na rundę: 1, pojemność magazynka: 5, obrażenia: 1K10+5 (breneka kalibru 16) lub 1K10+6 (breneka kalibru 12) lub 1K10+7 (breneka kalibru 10) lub 4K6+2/2K6+1/1K6 (loftki kalibru 10 przy odległości 10/20/50 metrów) lub 4K6/2K6/1K6 (loftki kalibru 12 przy odległości 10/20/50 metrów) lub 2K6+2/1K6+1/1K4 (loftki kalibru 16 przy odległości 10/20/50 metrów), zawodność: 100.



Winchester M1912

Pistolety maszynowe

Bergmann MP18I

Ta broń została skonstruowana pod koniec Wielkiej Wojny. Jej komora jest przystosowana do amunicji Parabellum 9 mm. Strzela automatycznie z szybkością 350–400 pocisków na minutę i posiada magazynek bębnowy na 20 pocisków. Późniejsza wersja tego modelu to pistolet maszynowy MP28II, opracowany w tajemnicy, ponieważ jego produkcja naruszała warunki poddania się Niemiec. Zostały w nim wprowadzone drobne wewnętrzne modyfikacje, zainstalowano lepsze celowniki, przystosowano go do 20- i 30-pociskowych magazynków pudełkowych oraz 32-pociskowych magazynków bębnowo-ślimakowych. Posiada on także przełącznik, który pozwala

na zmianę trybu strzelania: półautomatyczny i całkowicie automatyczny. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1918 r., a jego koszt na czarnym rynku to minimum 1000 \$.

Podstawowy zasięg: 20 m, liczba użyć na rundę: 1 (2) lub tryb automatyczny, pojemność magazynka: 20/30/32, obrażenia: 1K10, zawodność: 96–100.



Bergmann

Thompson M1921

M1921 to zmodyfikowana wersja oryginalnego modelu wprowadzonego w 1919 r. Tommy gun jest wyposażony w komorę na naboje .45 ACP, korzysta z 20- lub 30-pociskowych magazynków pudełkowych lub nieco bardziej nieporęcznych 50- lub 100-pociskowych magazynków bębnowych. Thompson strzela z szybkością 800 pocisków na minutę. Model z 1928 r. został wyposażony w poziomy uchwyt z przodu (zamiast w kolbie), a jego powtarzalność została zredukowana do 650 pocisków na minutę. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1921 r., a jego koszt na czarnym rynku to minimum 1000 \$.

Podstawowy zasięg: 20 m, liczba użyć na rundę: 1 lub tryb automatyczny, pojemność magazynka: 20/30/50/100, obrażenia: 1K10+2, zawodność: 96–100.



Thompson

Karabiny maszynowe

Karabin maszynowy Mark I Lewis Gun

Karabin Lewis zadebiutował w 1913 r. w Belgii, a wkrótce potem znalazł się w arsenałach Anglii, Stanów Zjednoczonych i Japonii. Jego komora jest przystosowana do naboju o kalibrach .303 (brytyjski) oraz .30-06. W pełni automatyczny karabin Lewis posiada okrągły 97-pociskowy magazynek bębnowy zamontowany poziomo na górze karabinu. Broń jest wyposażona w kolbę do oparcia na ramieniu, jednak załadowana waży ponad 20 kilogramów, co sprawia, że niewysoki dwójnog i pozycja leżąca są niemalże konieczne podczas strzelania. Karabiny Lewis dość często się zacinają.

Karabiny Lewis są zwyczajowo wykorzystywane do wyposażenia jednostek lotniczych – są one montowane na stanowisku obrotowym i obsługiwane przez pasażera. W tej wersji zazwyczaj nie posiadają one kolby i są wyposażone w większy 97-pociskowy magazynek bębnowy. Ich szybkostrzelność wynosi 450–500 pocisków na minutę. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1912 r., a jego koszt na czarnym rynku to minimum 3000 \$.

Podstawowy zasięg: 100 m, liczba użyć na rundę: tryb automatyczny, pojemność magazynka: 27 (wersja na ramię) lub 97 (magazynek bębnowy), obrażenia: 2K6+4, zawodność: 96–100.



Karabin Lewis

Dziewczęca drużyna strzelecka z Central High, Waszyngton, D.C., listopad 1922 r.



Karabin maszynowy Browning M1918

Słynny BAR (Browning Automatic Rifle) zadebiutował w 1918 r. Jego komora jest przystosowana do nabojów .30-06. Imponująca waga tej broni to ponad 7 kilogramów, ale dzięki paskowi, na którym można ją zawiesić, nadal można z niej strzelać w pozycji stojącej. Przełącznik pozwala wybrać tryb półautomatyczny lub w pełni automatyczny. Karabin jest wyposażony w 20-pociskowy magazynek pudełkowy. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1918 r., jego koszt na czarnym rynku to minimum 800 \$.

Podstawowy zasięg: 90 m, liczba użyć na rundę: 1 (2) lub tryb automatyczny, pojemność magazynka: 20, obrażenia: 2K6+4, zawodność: 100.

*Browning***Karabin maszynowy Vickers kaliber .303**

Brytyjski Vickers pojawił się w 1912 r. Ten model jest zamontowany na masywnym trójnogu, a jego amunicja podawana jest z taśmy. Wystrzeliwuje naboje o kalibrze .303, a jego szybkostrzelność wynosi 450–500 pocisków na minutę. Wcześniejsze modele, chłodzone wodą, miały problem z parą unoszącą się z lufy i ograniczającą widoczność strzelcowi. W późniejszych modelach poprawiono tę wadę. Karabin Vickers posiada podwójny uchwyt, a jego spust jest wciskany przez kciuki. Specjalna wersja chłodzona powietrzem jest odpowiednia tylko dla jednostek lotniczych. Produkcja tego modelu rozpoczęła się w 1912 r., a jego koszt na czarnym rynku to minimum 5000 \$.

Podstawowy zasięg: 100 m, liczba użyć na rundę: tryb automatyczny, pojemność magazynka: 250, obrażenia: 2K6+4, zawodność: 99–100.

*Vickers*

LATA 20. XX WIEKU – BIOGRAFIE

Aktywiści**Samuel Gompers, działacz związkowy, 1850–1924**

Samuel Gompers urodził się w Londynie i przeprowadził się do Stanów Zjednoczonych w wieku trzynastu lat. Rok później zarejestrował się jako pierwszy członek Związku Zawodowego Wytwórców Cygar, organizacji, która później stała się jednym ze związków zawodowych odnoszących największe sukcesy.

Gompers został pierwszym prezesem Amerykańskiej Federacji Pracy w 1886 r. Było to stanowisko, na które był wybierany co roku, z wyjątkiem 1895 r., aż do swojej śmierci. Wpływ Gompersa sprawił, że związki zawodowe nie sprzymierzyły się z żadną ustanowioną partią polityczną. Zamiast tego nakłaniał organizacje pracownicze do pertraktowania z pracodawcami. Gompers sprzeciwiał się nakazom sądowym, które system prawny wykorzystywał do łamania strajków, a także popierał przepisy, które znalazły się w antymonopolowej Ustawie Claytona z 1914 r. Lobbował również w sprawie regulacji prawnych dotyczących godzin i warunków pracy dla kobiet i dzieci. Działalność Gompersa pomogła ukształtować reformację amerykańskiego Departamentu Pracy w 1913 r.

*Samuel Gompers***Artyści i projektanci****Frank Lloyd Wright, architekt, 1869–1959**

Kariera Franka Lloyda Wrighta obejmowała ponad 60 lat. Przez ten czas zaprojektował ponad 600 budynków i został okrzyknięty jednym z najlepszych architektów na świecie. Urodził się w Wisconsin i uczęszczał na tamtejszy uniwersytet, jednak nie ukończył studiów. W 1887 r. Wright zdobył pracę jako kreślarz i projektant w chicagowskim biurze sławnego architekta Louisa Sullivana. Po 6 latach prak-

tykowania pod okiem Sullivana Wright usamodzielniał się i wykonał projekty wielu domów w Chicago i okolicach. To wtedy stworzył coś, co nazwał domami w stylu preriowym: były to długie, jednopiętrowe budynki, w których pokoje były ze sobą swobodnie połączone bez ograniczających je drzwi. W 1911 r. wybudował własny dom w Spring Green w Wisconsin i nazwał go „Taliesin” (co po walijsku oznacza „błyszcząca brew”).

W latach 30. XX wieku kontynuował swoje eksperymenty z nowymi stylami budynków. Stworzył między innymi takie elementy architektoniczne jak wiata na samochód. W 1932 r. Wright założył Stowarzyszenie Taliesin, czyli szkołę architektoniczną w Spring Green. W 1938 r. wybudował drugi dom, „Taliesin West”, w Phoenix w Arizonie. Pośród budynków użyteczności publicznej zaprojektowanych przez Wrighta znajduje się Muzeum Guggenheima w Nowym Jorku. Napisał on wiele książek, w tym autobiografię w 1943 r., i współtworzył magazyny dotyczące architektury.

Salvador Dali, malarz, 1904–1989

Dali urodził się w Hiszpanii i otrzymał imiona Salvador Domènec Felip Jacint Dalí i Domènech. Był synem wybitnego prawnika. Studiował na Akademii Sztuk Pięknych w Madrycie w latach 1921–1926, z przerwami. Zawsze był nietuzinkową postacią. Został wyrzucony ze studiów, a później na krótki okres zamknięty w więzieniu, ponieważ podejrzewano go o bycie anarchista. Jego pierwsza wystawa odbyła się w 1925 r. w Barcelonie. W jego wcześniejszych pracach widać wpływy malarzy futurystycznych i kubiści, ale w 1927 r. Dali przeprowadził się do Paryża, gdzie spotkał Picassa. W 1929 r. zwrócił się w stronę stylu, z którego jest najbardziej znany: surrealizmu. Dali wniósł swój wkład także w scenariusze osobliwego twórcy filmów surrealistycznych, Luisa Buñuela: *Pies andaluzyjski* (1929) i *Złoty wiek* (1931).



Salvador Dalí



Ernest Hemingway

Ernest Hemingway, pisarz, 1899–1961

Ernest Hemingway był niesamowicie popularnym pisarzem powieści i opowiadań traktujących o kobietach i mężczyznach doprowadzanych do rozpacz przez brutalny i nieczuły świat. Urodził się w Illinois, ale dorastał w pobliżu Michigan. Podczas Wielkiej Wojny był kierowcą karetki i został poważnie ranny we Włoszech w wieku zaledwie 18 lat. Po wojnie przeprowadził się do Paryża, gdzie jego wojenne i powojenne doświadczenia z innymi amerykańskimi emigrantami posłużyły mu jako podstawa do napisania powieści *Stońce też wschodzi* (1926) oraz *Pożegnanie z bronią* (1929). Te dwie powieści pomogły zdefiniować „stracone pokolenie”, które dorastało w powojennych latach.

W latach 20. XX wieku ukazały się dwa zbiory opowiadań Hemingwaya: *W naszych czasach* (1925) oraz *Mężczyźni bez kobiet* (1927). W latach 30. XX wieku Hemingway wyjechał do Afryki, gdzie polował na grubego zwierza. Później odwiedził Hiszpanię i zagłębiał się w tematykę walk byków, a następnie podczas hiszpańskiej wojny domowej pracował jako korespondent wojenny. Jego prace, które pojawiły się po latach 20. XX wieku, nie zostały tak dobrze odebrane jak jego wcześniejsze publikacje; wyjątkiem były *Komu bije dzwon* (1940) oraz *Stary człowiek i morze* (1952). Za tę ostatnią pozycję otrzymał Nagrodę Nobla w dziedzinie literatury w 1954 r. Siedem lat później, będąc w złym stanie zdrowia, Hemingway popełnił samobójstwo.

Lon Chaney, gwiazda filmu, 1883–1930

Lon Chaney zrobił legendarną karierę, grając w niemych filmach role zdeformowanych czarnych charakterów i potworów. Urodził się w Colorado Springs, a jego rodzice byli głuchoniemi, więc nauczył się z nimi komunikować przy pomocy gestów, co okazało się przydatną praktyką w jego późniejszej karierze filmowej. W piątej klasie zrezygnował z nauki w szkole, aby zostać przewodnikiem na Pikes Peak, a potem pracował jako inspicjent w teatrze. Pojawił się w operetkach Gilberta i Sullivana oraz na scenie wodewilowej

w Chicago, gdzie odniósł na tyle duży sukces, że dołączył do Universal Studios jako aktor epizodysta.

Rola w *Cudotwórcy* (1919) była pierwszą z serii kreacji, które uczyniły Lona Chaneya sławnym. W tym filmie Chaney wcielił się w wynaturzonego, kalekiego mężczyznę nazywanego „Żabą”, któremu mimo wszystko udawało się zdobyć sympatię widzów. W kolejnych rolach, takich jak *Dzwonnik z Notre Dame* (1923) czy *Upiór w operze* (1925), zachwycał i przerażał widzów swoimi straszliwie zdeformowanymi, a jednocześnie wzbudzającymi współczucie postaciami. Tworząc swoje unikatowe i często bolesne sposoby charakteryzacji, zdobył sobie miano „człowieka o tysiącu twarzy”. Później stał się także autorem wpisu w Encyklopedii Britannica dotyczącego charakteryzacji filmowej.

W 1930 r. wyszedł jedyny film dźwiękowy, w którym zagrał. Była to nowa wersja jego wcześniejszego niemego filmu, hitu *Niesamowita trójka*. Chaney grał w tym filmie trzy role, w tym mężczyzny, który przebierał się za starszą kobietę. Zarówno film, jak i jego gwiazda zdobyli uznanie krytyków, ale miesiąc później Chaney zmarł na raka gardła.

Jego syn, którego właściwe imię brzmiało Creighton, zmienił je później na Lon Chaney Junior i zrobił karierę, grając w horrorach.

Béla Bartók, kompozytor, 1881–1945

Pochodzący z Węgier Bartók stał się jednym z najważniejszych kompozytorów XX wieku. Wśród jego utworów znajduje się sześć kwartetów smyczkowych, opera *Zamek Sinobrodego* (1911), liczne koncerty na fortepian i orkiestrę, a także niesamowity *Mikrokosmos* (1926–1937). Bartók rozpoczął edukację muzyczną w wieku pięciu lat i szybko stał się znakomitym pianistą i kompozytorem. Ostatecznie poświęcił się nauce gry na fortepianie w Królewskiej Akademii Muzycznej w Budapeszcie.

Później Bartók odbywał trasy koncertowe jako pianista. Odwiedził także Stany Zjednoczone w 1927 i 1928 r. Podczas II wojny światowej przeprowadził się do Nowego Jorku i został pracownikiem Uniwersytetu Columbia.

KSIĄŻKI W LATACH 20. XX WIEKU

- 1920** *Tajemnicza historia w Styles* – Agatha Christie (jej pierwsza książka z postacią Hercule’a Poirota), *Człowiek lasu* – Zane Grey, *Po tej stronie raj* – Francis Scott Fitzgerald.
- 1921** *Historia świata* – Herbert George Wells, *Ulica główna* – Sinclair Lewis, *Tajemniczy jeździec* – Zane Grey, *Wiek niewinności* – Edith Wharton, *Szejk* – Edith Hull.
- 1922** *Babbitt* – Sinclair Lewis, *Historia ludzkości* – Hendrik Willem van Loon, *Statek komediantów* – Edna Ferber, *Nauka w zarysie* – John Arthur Thomson, *Ulisses* – James Joyce.
- 1923** *Samo-opanowanie poprzez świadomą autosugestię* – Émile Coué (pozycja ta rozbudza przejściowe zainteresowanie zdrowiem psychicznym i samodoskonaleniem), *Etykieta. Niebieska książka o społecznych obyczajach* – Emily Post.
- 1924** *Zew Kanionu* – Zane Grey.
- 1925** *Arrowsmith* – Sinclair Lewis, *Wielki Gatsby* – Francis Scott Fitzgerald, *Pani Dollaway* – Virginia Woolf, *Amerykańska tragedia* – Theodore Dreiser, *Dom bez klucza* – Earl Bigger wprowadza do literatury Charlie’ego Chana.
- 1926** *Zabójstwo Rogera Ackroyda* – dzięki tej pozycji Agatha Christie zyskuje sławę, *Historia filozofii* – Will Durant sprzedaje tę książkę w 2 milionach egzemplarzy, *Słońce też wschodzi* – Ernest Hemingway, *Mężczyźni wolą blondynki* – Anita Loos.
- 1927** *Elmer Gantry* – Sinclair Lewis, *Do latarni morskiej* – Virginia Woolf.
- 1928** *Kontrapunkt* – Aldous Huxley, książka *Kochanek Pani Chatterley* Davida Herberta Lawrence’a zostaje powszechnie zakazana, *Most San Luis Rey* Thorntona Wildera zdobywa nagrodę Pulitzera.
- 1929** *Wilk stepowy* Hermanna Hesse’ego ukazuje się w angielskim tłumaczeniu, *Samuel Dodsworth* – Sinclair Lewis, *Pożegnanie z bronią* – Ernest Hemingway, *Spójrz ku domowi, aniele* – Thomas Wolfe, *Na zachodzie bez zmian* – Erich Maria Remarque przywołuje tematykę Wielkiej Wojny, *Wściekłość i wrzask* – William Faulkner, *Kłątwa Dainów* – Dashiell Hammett, *Wierście lub nie!* – Robert Ripley.

Lon Chaney



John Barrymore



John Barrymore, aktor, 1882–1942

Tak naprawdę nazywał się John Sydney Blythe i pochodził z jednej z najsławniejszych teatralnych rodzin Ameryki – był młodszym bratem rodzeństwa aktorów, Ethel i Lionela. Już w latach 20. XX wieku Barrymore był najbardziej szanowanym aktorem szekspirowskim swoich czasów. Jego sceniczna kreacja Hamleta była powszechnie znana i podziwiana.

Barrymore wykorzystał swoją cieszącą się powodzeniem osobowość sceniczną w przemyśle filmowym – występował m. in. w niemym filmie *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1920), w filmie dźwiękowym *Moby Dick* (1930), a także jako tytułowy bohater filmu *Svengali* (1931), gdzie stworzył mrozącą krew w żyłach kreację. Później stał się także popularnym aktorem radiowym.

Will Rogers, artysta estradowy, 1879–1935

Will Rogers był kowbojem, gwiazdą sceny i ekranu, pisarzem, a także domorosłym filozofem. Urodził się na terytorium rdzennych Amerykanów w Oklahomie – jego rodzice byli potomkami ludów zamieszkujących te tereny. Rogers przez krótki czas uczęszczał do szkoły wojskowej w Missouri, a następnie, poszukując pracy jako zaganiacz bydła, w 1898 r. wyjechał do Teksasu.

Jego zamiłowanie do podróży sprawiło, że później wywędrował do Argentyny i Afryki Południowej, gdzie występował w pokazach typu *Wild West Show*. W 1905 r. Rogers zadebiutował na amerykańskiej scenie w Nowym Jorku, ale prawdziwą sławę zyskał w 1916 r., będąc częścią rewii *Ziegfeld Folies*. Później pojawił się w kilku filmach takich jak *Janek na dworze króla Artura* (1931) i *Jarmark miłości* (1933). Kolumna gazetowa Rogersa, gdzie opisywał zwykłe ludzkie historie i dzielił się swoją filozofią życiową, była niesamowicie popularna (tego typu gawędom na scenie towarzyszyły skomplikowane sztuczki z liną). Jego rubryka, gdzie dowcipnie komentował bieżące wydarzenia, znalazła się w ponad trzystu gazetach.

W 1926 r. prezydent Calvin Coolidge wysłał Rogersa do Europy jako amerykańskiego „Ambasadora Dobrej Woli”, co sam Rogers oschle skomentował w publikacji *Listy domorosłego dyplomaty do jego prezydenta* (1927). Pośród jego innych książek znalazły się *Kowbojski filozof o prohibicji* (1919) oraz *W Rosji nie ma strojów kąpielowych* (1927).

Rogers ożenił się z nauczycielką z Arkansas i miał czworo dzieci. Zginął, razem ze znanym pilotem Wileym Postem, w katastrofie lotniczej w pobliżu Point Barrow na Alasce w 1935 r.

William Seabrook, podróżnik, pisarz, 1884–1945

Popularny autor opowiadań i artykułów o czarach i pokrewnej tematyce. Współpracował z wieloma amerykańskimi magazynami, w tym z „New York Times”.

W 1915 r. został członkiem organizacji American Field Service we francuskiej armii (później został odznaczony Krzyżem Wojennym). W 1924 r. często wyjeżdżał ze Stanów Zjednoczonych do Arabii, Kurdystanu, Trypolisu, Haiti oraz Afryki Zachodniej, gdzie badał niezwykle rytuały i wierzenia. Gdy mieszkał w osadzie plemienia Guere w Afryce Zachodniej, poprosił wodza o opisanie smaku ludzkiego mięsa, co później skłoniło Seabrooka do spróbowania go samemu (twierdził, że ludzkie mięso smakowało jak cielęcina). Opisał swoje

doświadczenia w kilku książkach opublikowanych w latach 30. XX wieku. Kiedy Seabrook przebywał w Stanach Zjednoczonych, mieszkał w Nowym Jorku. Popenił samobójstwo, przedawkowując środki nasenne w 1945 r.

Harry Houdini, showman, mistrz ucieczek, 1874–1926

Harry Houdini był jednym z najbardziej znanych artystów na świecie. Urodził się w Budapeszcie, a jego prawdziwe imię i nazwisko to Erich Weiss. Jego rodzice wyemigrowali do Ameryki, gdy był małym dzieckiem. Przybrał pseudonim sceniczny Houdini na cześć sławnego XIX-wiecznego francuskiego magika Jeana Eugene’a Roberta Houdina. Na pierwszy występ Houdiniego składało się kilka tradycyjnych trików karcianych, sztuczek kuglarskich i gier mentalistycznych. Szybko jednak porzucił je wszystkie na rzecz estradowych ucieczek. Uwalnianie się z kajdanek czy kaftanów bezpieczeństwa, uciekanie bez szwanku z zamkniętych baniek na mleko, zbiorników wypełnionych wodą, trumien, a nawet z cel o najwyższym stopniu ochrony w miejscowych więzieniach sprawiło, że Houdini szybko zyskał sobie reputację, która uczyniła go główną atrakcją amerykańskich objazdowych wodewilów i europejskich audytoriów. Matka Houdiniego zmarła w 1913 r., a on jako oddany syn zaczął interesować się spirytyzmem, co trwało aż do jego śmierci. Spotykając co rusz oszustów podających się za medium, wykorzystywał swe talenty iluzjonistyczne, aby demaskować mistyfikatorów i wyludaczy, jednak nigdy nie porzucił wiary w spirytualizm. W 1926 r. w Detroit, Michigan, otrzymał cios w brzuch od nazbyt gorliwego fana i wkrótce potem, w Halloween, zmarł na zapalenie otrzewnej. Ponieważ jego żona i wieloletnia asystentka, Bess, pozostała przy życiu dłużej niż on, oczekiwała na spełnienie jego obietnicy, że jeśli tylko będzie to możliwe, Houdini powróci z tamtego świata w noc następnego Halloween.



Harry Houdini

Woodie Guthrie, tramp, 1912–1967

Woodrow Wilson Guthrie nie stał się sławny aż do lat 40. XX wieku, jednak jego doświadczenia w okresie lat 20. XX wieku i wielkiego kryzysu stały się pożywką dla jego piosenek, które uczyniły go popularnym. Woodie Guthrie urodził się w Oklahomie. Jego ojciec był zawodowym bokserem, który od czasu do czasu muzykował. W wieku 16 lat Woodie wyjechał z domu, a w 1929 r., przebywając u wujka w Teksasie, nauczył się grać na gitarze.

Kiedy rozpoczął się kryzys, Woodie ruszył w drogę koleją, żyjąc jako bezdomny, wędrowny pracownik, gospodarując oszczędnie małą sumą pieniędzy i grając swoje piosenki. Utwory Guthrie'ego były po części piosenkami folkowymi, a częściowo komentarzem społecznym. W 1937 r. podjął pracę w stacji radiowej w Los Angeles. Jego muzyka była nagrywana dość przypadkowo w latach 40. XX wieku, ale jego piosenki zyskały sobie popularność. Guthrie nagrywał nawet z takimi legendami bluesa jak Leadbelly. Tuż przed II wojną światową Guthrie przeprowadził się do Nowego Jorku, gdzie spotkał innych folkowych muzyków oraz na krótko został komunistą. Podczas wojny służył w marynarce handlowej.

Po wojnie Guthrie został błędnie zdiagnozowany jako alkoholik, podczas gdy naprawdę cierpiał na zaburzenia układu nerwowego. Ostatnie 15 lat swojego życia spędził głównie w szpitalach i domach opieki. Jego autobiografia, *Bound for Glory*, została opublikowana w 1943 r.

Isadora Duncan, tancerka, 1878–1927

Isadora Duncan była pionierką w rozwoju tańca współczesnego. Urodziła się w San Francisco. Porzuciła baletową dyscyplinę, ponieważ w swoim tańcu wolała wykorzystywać naturalne ruchy. Tańczyła boso, ubrana w grecką tunikę.

Stała się popularna w Stanach Zjednoczonych i za granicą. Otworzyła wiele szkół tanecznych, ale wszystkie zostały szybko zamknięte. Duncan napisała autobiografię zatytułowaną *Moje życie*, a później także zbiór esejów *Sztuka tańca*. Zginęła w osobliwym wypadku samochodowym we Francji w 1927 r. – jej szal wkręcił się w szprychowane koła Bugatti jej przyjaciela i skrzył jej kark.

Działacze polityczni

Carrie Chapman Catt, przywódczyni sufrażystek, 1859–1947

Catt była działaczką na rzecz praw wyborczych dla kobiet na całym świecie. Urodziła się w Wisconsin i uczęszczała do Iowa State College. Została nauczycielką, a później, jako pierwsza kobieta, kuratorką oświaty w Mason City w stanie Iowa.

Carrie Chapman Catt rozpoczęła swoją walkę o prawa wyborcze dla kobiet w 1887 r. i wygłosiła wiele wykładów na ten temat. W latach 1900–1904 oraz 1915–1920 była przewodniczącą Krajowego Amerykańskiego Stowarzyszenia Sufrażystek, a w latach 1904–1923 przewodniczącą Międzynarodowego Związku Sufrażystek. W 1919 r. Catt założyła Ligę Kobiet Głosujących, aby edukować kobiety w zakresie spraw publicznych, by mogły głosować odpowiedzialnie. Prętnie prowadziła kampanię na rzecz uzyskania przez kobiety praw wyborczych, prowadząc „armię kobiet bez głosu”, aby wyrzucić nacisk na Kongres. W 1920 r. jej działania doprowadziły do wprowadzenia 19. Poprawki do Konstytucji, która w końcu przyznawała kobietom prawo głosu. W 1925 r. Carrie Chapman Catt założyła także Krajowy Komitet ds. Przyczyn i Przeciwdziałania Wojnie (*National Committee on the Cause and Cure of War*). Organizacja ta stała się później Komitetem Kobiecej Działalności na Rzecz Zwycięstwa i Trwałego Pokoju (*Women's Action Committee for Victory and a Lasting Peace*).



Carrie Chapman Catt (po lewej)

James Curley, burmistrz, 1874–1958

Urodzony w Bostonie, Curley pełnił funkcję stanowego przewodawcy z ramienia Demokratów. Był członkiem Izby Reprezentantów oraz gubernatorem Massachusetts. W latach 1914–1918, 1922–1926, 1930–1934 oraz 1946–1950 sprawował także urząd burmistrza Bostonu. Curley był nieprzerwanie obiektem śledztw dotyczących różnych oskarżeń o korupcję. W 1938 r. został uznany winnym oszustwa i ukarany grzywną w wysokości 30 000 \$, jednak obywatele Bostonu zebrali pieniądze, aby opłacić tę karę. Pomimo wszystkich oskarżeń był wielokrotnie wybierany na stanowisko burmistrza i cieszył się dużą popularnością wśród biedniejszych mieszkańców Bostonu. Curley został skazany za oszustwa pocztowe w 1947 r. i osadzony w więzieniu, jednak prezydent Harry Truman ułaskawił go w 1950 r.

Eugene V. Debs, socjalista, 1855–1926

Debs urodził się w Indianie i rozpoczął pracę na kolei w wieku 15 lat. Został palaczem lokomotywy, a w późniejszym okresie, w latach 1880–1893, objął stanowisko krajowego sekretarza i skarbnika Związku Palaczy Lokomotyw. W latach 1885–1892 był także członkiem stanowej legislatury w Indianie. W 1893 roku założył Amerykański Związek Kolejarski. W akcie wsparcia dla pracowników fabryki Pullmana członkowie Związku Kolejarskiego odmawiali przyłączania do lokomotyw wagonów Pullmana. Aby złamać strajk, Prezydent Grover Cleveland oddelegował oddziały federalne, a Debs został aresztowany. Kiedy przebywał w więzieniu, został socjalistą, a później startował w wyborach prezydenckich z ramienia Partii Socjalistycznej w 1904, 1908, 1912 i 1920 r. Po tym, jak w 1918 r. wygłosił przemówienie potępiające wojnę, Debs został aresztowany pod zarzutem złamania zapisów Ustawy Antyszpiegowskiej i skazany na 10 lat więzienia. Pomimo tego po raz kolejny wystartował w wyborach prezydenckich w 1920 r. i zebrał prawie milion głosów. Gdy Debs odbywał wyrok, napisał książkę *Walls and Bars* opisującą warunki w więzieniu. W 1921 r. wyrok Debsa został złagodzony przez prezydenta Warrena G. Hardinga.

Dziennikarze**Walter Winchell, felietonista, 1897–1972**

Winchell przeszedł w swojej karierze długą drogę. Zaczynał grając w wodewilach, a stał się popularnym felietonistą oraz komentatorem radiowym i telewizyjnym. Urodził się w Nowym Jorku i zanim zaczął udzielać się w wodewilach, chodził do publicznej szkoły. W 1920 r. zaczął pisać artykuły dla „The Vaudeville News”, a później także dla innych gazet. Kolumny plotkarskie Winchella były pierwszymi tego rodzaju artykułami, które stały się ważną częścią codziennych gazet. Jego często skandaliczne opowiadki sprawiły, że miał licznych wrogów ze świata polityki i rozrywki, ale te kontrowersje zyskały mu przychylność publiczności. Inni autorzy próbowali naśladować jego kolumnę, która uzyskała światowy zasięg w 1929 r. dzięki publikacjom w „New York Daily Mirror”. W swoich tekstach Winchell wykorzystywał wiele unikatowych słów, które sam tworzył, np. „middle aisled”, co oznaczało „poślubiony”.

Richard Harding Davis, korespondent, 1864–1916

Davis był brawurowym korespondentem wojennym dla „New York Herald” i „The London Times”. Urodził się w Filadelfii. Był synem powieściopisarki Rebeci Harding Davis i filadelfijskiego dziennikarza L. Clarka Davisa.

Davis był korespondentem podczas rewolucji na Kubie w 1895 r., wojny hiszpańsko-amerykańskiej, II wojny burskiej, wojny rosyjsko-japońskiej, a także podczas Wielkiej Wojny. W czasach pokoju podróżował po świecie i pisał artykuły o swoich wyprawach do magazynów. Napisał także kilka opowiadań, sztuk i powieści. Jego styl pisarski i reporterski koncentrował się na dramatyzmie i sensacji, a czasem nawet posuwał się do wyolbrzymiania faktów.

Melville Elijah Stone, redaktor, 1848–1929

Melville Stone założył „Chicago Daily News” w 1876 r. i był dyrektorem generalnym agencji Associated Press od 1893 do 1921 r. Urodził się w Illinois, a swój pierwszy projekt dla prasy wykonał dla „Chicago Tribune” w 1875 roku. W 1881 r. razem ze swoim partnerem biznesowym kupili „Chicago Morning News”, które przemianowali na „Chicago Record”.

Stone wyjechał ze Stanów, aby spędzić trochę czasu w Europie, a kiedy powrócił w 1891 r., stworzył Globe National Bank, którego prezesem był przez siedem lat. Później, jako dyrektor Associated Press, pomógł złagodzić negocjacje dotyczące traktatu, który doprowadził do zakończenia wojny rosyjsko-japońskiej w 1905 r. Jego autobiografia, *Fifty Years a Journalist*, została opublikowana w 1921 r.

Robert Ripley, rysownik, felietonista, 1893–1949

Ripley rozpoczął swoją karierę w 1910 r., pracując dla kilku gazet jako rysownik sportowy. W 1918 r. stworzył serię felietonów „Wierzcie lub nie!” (*Believe It or Not!*), która wkrótce została opublikowana w gazetach w całym kraju. Ripley opublikował swój pierwszy zbiór felietonów *Wierzcie lub Nie!* Ripleya w 1930 r. Zgromadził olbrzymią kolekcję dziwnych obiektów z całego świata. Otrzymywał wiele niezapowiedzianych prezentów, posiadał po kilka egzemplarzy kuriozalnych rzeczy, aby je ze sobą porównywać, a także nadzwyczajną wiedzę dotyczącą szczególnie osobliwych przedmiotów i artefaktów. Ripley mieszkał w Santa Rosa w Kalifornii.

Ludzie biznesu**William Randolph Hearst, magnat prasowy, 1882–1945**

Hearst urodził się i dorastał w San Francisco w Kalifornii. Był jedynym synem George’a Hearsta, właściciela kopalni złota i kalifornijskiego senatora (1886–1891). Hearst kształcił się na Harvardzie, ale zdecydował się na karierę dziennikarską. Biorąc przykład z Josepha Pulitzerza i jego „New York World”, w 1897 r. przejął zmagającą się z dużymi problemami gazetę „San Francisco Examiner” i w ciągu dwóch lat udało mu się uczynić ją zyskowną. Następnie przeniósł się na rynek nowojorski i wykupił „Morning Journal”, który także zmagał się z trudnościami. Zatrudnił autorów takich jak Stephen Crane i Julian Hawthorne oraz podejmował próby przejścia pracowników Pulitzerza, jak Richard F. Outcault – twórca pierwszego kolorowego komiksu. Hearst zmienił nazwę gazety na „Journal American” i obniżył jej cenę do jednego centa. Dodał ilustracje i wykorzystywał sensacyjne nagłówki. Hearst posługiwał się swoją gazetą jako narzędziem ostrej krytyki Wielkiej Brytanii podczas sporu granicznego o Gujanę pomiędzy Wenezuelą a Zjednoczonym Królestwem. Był także oskarżony o wykorzystywanie swojego pisma do podsycania wojny amerykańsko-hiszpańskiej, aby zwiększyć sprzedaż dziennika. Hearst wspierał Williama Jenningsa Bryana, gdy ten kandydował w wyborach prezydenckich w 1896 i 1900 r. Jeden z artykułów redakcyjnych Hearsta wydany na początku 1901 r. popierał zabójstwo jako narzędzie polityczne, co wywołało skandal, kiedy pięć miesięcy później został zamordowany prezydent McKinley. Hearst był członkiem Kongresu w latach 1903–1907, ale pomimo starań nie udało mu się uzyskać nominacji na prezydenta w 1904 r. W 1905 r. przegrał niewielką liczbą głosów w wyborach na burmistrza Nowego Jorku, a w 1906 r. nie udało mu się zdobyć stanowiska gubernatora Nowego Jorku. W 1909 r. po raz kolejny przegrał w wyborach na burmistrza, co ostatecznie zakończyło jego karierę polityczną. Jako skrajny izolacjonista, Hearst był przeciwny przyłączeniu się Stanów Zjednoczonych do wojny światowej, a później wstąpieniu do Ligi Narodów. Jego ataki przeciwko Wielkiej Brytanii i Francji doprowadziły do tego, że obie nacje nie dopuszczały jego gazety do obrotu na swoich terenach. Do 1925 r. Hearst posiadał gazety i kilka magazynów w całym kraju. Później zajął się filmem i stworzył kilka produkcji; w niektórych z nich zagrała jego kochanka, aktorka Marion Davies. Hearst rozpoczął budowę Zamku Hearsta w San Simeon, w Kalifornii. Zamek został umeblowany ekstrawaganckimi antykami i dziełami sztuki, które Hearst skupował, nie dbając o wydatki. Kryzys w latach 30. XX wieku odbił się także na imperium Hearsta, niemniej zachował on swój wpływ na Partię Demokratyczną, co bardzo przyczyniło się do nominacji Franklina Delano Roosevelta w 1932 r.

Hearst uwielbiał sensacyjne historie i nie miał oporów przed publikowaniem owoców pracy dziennikarzy „krzyżowców”. Był także filantropem i przeznaczał duże sumy pieniędzy na cele charytatywne i badania naukowe. Nie był mu obcy również rynek dzieł sztuki i innych egzotycznych towarów, którymi urządzał swój zamek.

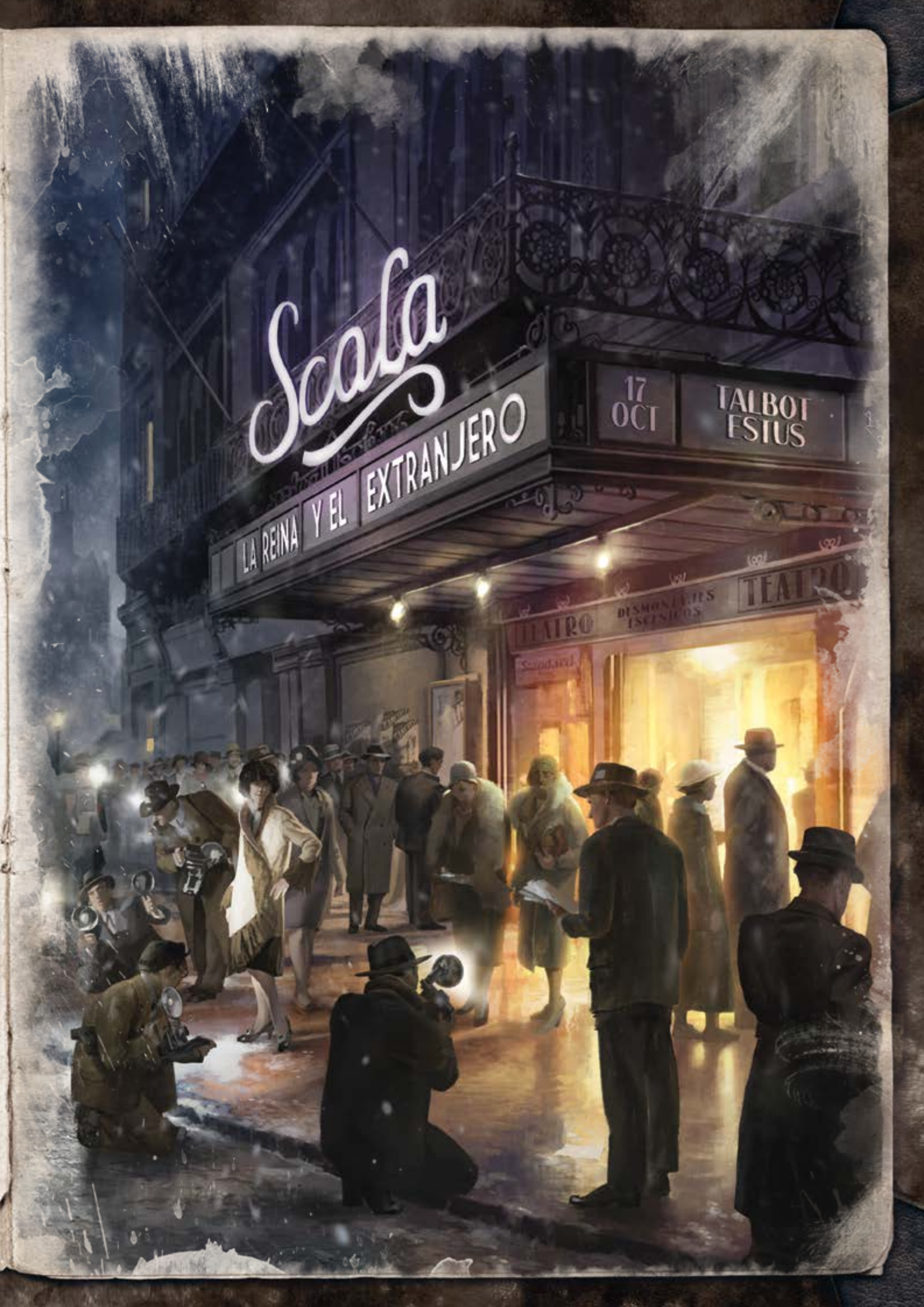
Scala

LA REINA Y EL EXTRANJERO

17
OCT

TALBOT
ESTIUS

TEATRO DISMONIUS ESTIUS



Howard Hughes, biznesmen, 1905–1976

Howard Hughes odnosił sukcesy w wielu przedsięwzięciach biznesowych, począwszy od lotnictwa i produkcji filmowej, a skończywszy na produkcji narzędzi. Hughes urodził się w Houston w Teksasie. Gdy został osierocony w wieku siedemnastu lat, zrezygnował z nauki w szkole i przejął firmę swojego ojca, Hughes Tool Company w Houston. Na początku lat 30. XX wieku Hughes zaczął produkować filmy, w tym *Aniołowie piekieł* (1931), *Strona tytułowa* (1931) i *Człowiek z blizną* (1932). Jego filmy wprowadziły na ekran takie legendy jak Jean Harlow, Paul Muni i Jane Russell.

Jako zapalony lotnik, pod koniec lat 30. XX wieku ustanowił kilka podniebnych rekordów prędkości oraz założył firmę Hughes Aircraft Company w Culver City w Kalifornii. W 1940 r. zaangażował się w RKO Pictures, wykupując kontrolny pakiet udziałów, a następnie całą firmę. Później sprzedał ją, jeszcze raz zakupił i w końcu ponownie sprzedał w 1954 r. Pozostał członkiem zarządu RKO Pictures do 1957 r.

Hughes zawsze był samotnikiem, ale w latach 50. XX wieku całkowicie zniknął z radaru opinii publicznej. Po jego śmierci w 1976 r. zostało ujawnione, że Hughes przez wiele lat miał poważne problemy zdrowotne ze względu na złą dietę i fatalne warunki mieszkaniowe, do których sam się zmuszał.

Joseph Kennedy, inwestor, 1888–1969

Joseph Patrick Kennedy był jednym z najbogatszych i najbardziej wpływowych biznesmenów w Ameryce. Kennedy urodził się w Bostonie i ukończył studia na Harvardzie. W 1913 r., w wieku 25 lat, Kennedy przejął kontrolę nad bostońskim bankiem i tym sposobem stał się najmłodszym dyrektorem banku w kraju. Rok później poślubił Rose Fitzgerald, córkę burmistrza Bostonu.

Kennedy i jego żona mieli czterech synów. Jeden z nich zginął podczas II wojny światowej, pozostali zostali senatorami, a jeden z nich prezydentem. Sam Joe Kennedy zaangażował się w politykę w 1934 r., kiedy prezydent Franklin Delano Roosevelt mianował go na członka Komisji Papierów Wartościowych i Giełd. Później Kennedy został przewodniczącym tej organizacji, a także Amerykańskiej Agencji Morskiej (1937). Pełnił również funkcję ambasadora w Wielkiej Brytanii w okresie od 1937 do 1940 r.

Znaczna część fortuny Kennedy'ego została zgromadzona dzięki przemyślanym inwestycjom, niemniej mówi się, że nielegalny przemyt alkoholu także przyczynił się do pomnożenia majątku Kennedy'ego.

Henry Ford, magnat samochodowy, 1863–1947

Urodzony na farmie w Michigan, Henry Ford był pionierem amerykańskiego przemysłu. Pracował jako konstruktor maszyn w Detroit, eksperymentując z różnymi rodzajami silników. W 1896 r. ukończył swój pierwszy, dość prymitywny, samochód. W 1903 r. założył firmę Ford Motor Company, która na początku produkowała wolne i drogie modele samochodów. Rozwinięcie technik masowej produkcji pozwoliło Fordowi na obniżenie kosztów swoich samochodów i do 1927 r. sprzedał on ponad 15 milionów swojego Modelu T.

Ford wielkodusznie dzielił się swoim sukcesem i w 1914 r. wprowadził partycypację finansową (udział w zyskach) dla

pracowników. Zmniejszył także liczbę godzin pracy i znacząco zwiększył płacę minimalną. Te i inne praktyki były przyczyną konfliktów z jego udziałowcami, więc w 1919 r. Ford wykupił ich akcje, co zapewniło jego rodzinie niezakłóconą kontrolę nad firmą nawet po jego śmierci.

Pomimo że początkowo sprzeciwiał się zaangażowaniu Stanów Zjednoczonych w Wielką Wojnę, później jego fabryki wspomagały wysiłek wojenny. Ford wynalazł silnik V8 oraz był zaangażowany w wiele działań charytatywnych. W 1936 r. utworzył Fundację Forda, która była największą organizacją filantropijną na świecie.

Ludzie nauki**George Washington Carver, botanik, 1859?–1943**

Carver urodził się jako syn niewolników w Missouri, co nie przeszkodziło mu stać się znanym na całym świecie badaczem rolnictwa. Uczęszczał do Simpson College w Indianola, Iowa. Zarabiał na życie, wykonując różne prace niewymagające kwalifikacji. W 1894 r. Carver ukończył Iowa State College, gdzie objął stanowisko asystenta botanika. Zapoczątkował kolekcję grzybów, która objęła ostatecznie 20 000 różnych gatunków. W 1896 r., na zaproszenie Bookera T. Washingtona, Carver przeniósł się do Tuskegee Institute w Alabamie. Tam udało mu się zrewolucjonizować rolnictwo na południu Stanów, gdy przekonał farmerów do uprawiania orzechów ziemnych, słodkich ziemniaków i innych roślin zamiast bawełny. Carverowi udało się wynaleźć ponad 300 produktów, które można produkować z orzechów ziemnych, w tym masło orzechowe, atrament i kawę rozpuszczalną. Słodkie ziemniaki dostarczyły ponad 100 kolejnych produktów, a orzechy pekan jeszcze ponad 70. Carver wynalazł jeszcze wiele innych nietypowych produktów z nieprawdopodobnych źródeł. W 1916 r. został członkiem Królewskiego Towarzystwa Wspierania Sztuki, Przedsiębiorczości i Handlu w Londynie. Było to osiągnięcie, którym mogło się pochwalić niewielu Amerykanów. Do chwili śmierci na jego cześć zostało nazwanych osiemnaście szkół.



Howard Carter

Margaret Murray, antropolożka, 1863–1963

Margaret Murray była brytyjską antropolożką, której głównymi przedmiotami badań były egiptologia oraz historia czarownictwa. Jej najbardziej znana książka, *Wiedźmi kult w Europie Zachodniej* (1921), opisuje jej odkrycia i teorie właśnie z zakresu historii czarownictwa. W tej publikacji dr Murray twierdziła, że czarownictwo jest tak naprawdę starożytnym kultem płodności, który czci boga posiadającego dwie formy: męską postać z rogami oraz żeńską postać łowczyni podobnej greckiej Artemidzie i rzymskiej Dianie. Według dr Murray ten kult wywodzi się z Europy Zachodniej, z czasów wiele tysięcy lat przed Chrystusem, od rasy karłów, która ukryła się pod ziemią, gdy pojawiła się ludzkość. Te stworzenia zachowały się w europejskim folklorze jako wróżki i elfy. Kulty, które przetrwały, nie były zbiorem złych wiedźm rzucających zaklęcia, ale wyznawczyniami bogini ziemi czy też łowczyni Diany lub Artemis, podążającymi za swoją przywódczynią. Gdy dr Murray opublikowała swoje odkrycia, nie spotkały się one z dobrym przyjęciem w kręgach akademickich, ale jej książka przyczyniła się do odrodzenia ruchów pogańskich w Anglii i Europie. Później opublikowała jeszcze dwie inne książki o podobnej tematyce.

Howard Carter, archeolog, 1873–1939

Carter był brytyjskim archeologiem, który zyskał sławę dzięki odkryciu grobowca Tutenchamona w 1922 r. Carter przewodził licznej ekspedycji do egipskiej Doliny Królów, a przez pewien czas także egipskiemu programowi ochrony zabytków. Ojciec Cartera był artystą i nauczył go rysunku. To pozwoliło Carterowi wyjechać w 1891 r. na wyprawę archeologiczną do Egiptu w charakterze rysownika. Rok później otrzymał pierwsze formalne wykształcenie w dziedzinie archeologii w Tell el-Amarna pod kierunkiem znanego brytyjskiego archeologa sir Flindersa Petriego. Przez kolejne trzydzieści lat pośród odkryć Cartera znalazły się grobowce Totmesa IV, królowej Hatszepsut oraz Amenhotepa I.

Wśród licznych książek Cartera znajduje się trzypięciotomowa publikacja *Grobowiec Tutenchamona*. Orędownicy „kłątwy grobowca Tutenchamona” zdają się pomijać fakt, że Carter, człowiek faktycznie odpowiedzialny za „złupienie” grobu, żył przez 17 lat po tym, jak przywołał ową kławę.

Medycy**William James Mayo Jr., 1861–1939****i Charles Horace Mayo, 1865–1939, lekarze**

William i Charles byli synami Williama Worralla Mayo, jednego z wiodących lekarzy tego okresu. Rodzina Mayo praktykowała medycynę w Minnesocie, gdzie w Rochester w 1889 r. założyła klinikę nazwaną później (w 1903 r.) Mayo Clinic. William Mayo Junior, starszy z dwóch synów, był sławny ze względu na swoje osiągnięcia w dziedzinie chirurgicznego leczenia raka, kamieni żółciowych oraz jelit. Ukończył medycynę na Uniwersytecie w Michigan w 1883 r. William był ochotnikiem w Medycznym Korpusie podczas Wielkiej Wojny, a w 1921 r. przeszedł do rezerwy medycznej w stopniu generała brygady.

Najbardziej znanym wkładem Charlesa Mayo w leczenie chirurgiczne było zmniejszenie zagrożeń związanych z ope-

racjami wola. Podczas wojny Charles służył razem ze swoim bratem Williamem i otrzymał podobne odznaczenia. Charles nauczał chirurgii w Fundacji Mayo w latach 1915–1936 oraz na Uniwersytecie Minnesoty w latach 1919–1936, a także służył jako inspektor ds. zdrowia w Rochester w latach 1912–1937. W połączeniu z Kliniką Mayo, rodzina Mayo założyła także Fundację Mayo służącą edukacji medycznej i badaniom i zainwestowała w projekt miliony dolarów. Fundacja stała się jednym z najważniejszych centrów badań medycznych na świecie.

Nauki ścisłe**Nikola Tesla, wynalazca, 1865–1935**

Tesla był amerykańskim wynalazcą urodzonym i wykształconym w Europie, ale rzadko jest doceniany za ogromny wkład, który wniósł w naukę. Wyemigrował do Stanów Zjednoczonych w 1884 r. Opatentował silnik elektryczny w 1888 r. i niedługo później sprzedał ten patent firmie George'a Westinghouse'a. W 1891 r. stworzył transformator Tesli, a w 1893 r. – system bezprzewodowej komunikacji. Przez krótki czas współpracował z Thomasem Edisonem, ale szybko poszedł własną drogą i założył laboratorium w Nowym Jorku. Innowacyjny geniusz Tesli skłaniał się ku teorii, a nie praktyce, przez co często porzucał on swoje projekty, zanim w pełni je rozwinął, co sprawiało, że inni zgarniali nagrody oparte na jego pracy. Doprowadziło to do długiej batalii sądowej dotyczącej praw do podstawowych patentów radiowych. Tesla spędził ostatnie lata swojego życia, próbując bezprzewodowo przesłać prąd elektryczny i stając się coraz większym samotnikiem i ekscentrykiem. Wiele ze zdjęć publikowanych przez Teslę okazało się fałszywych, a niezwykle doniesienia w latach 30. XX wieku, w tym te dotyczące „promienia śmierci”, nie przyczyniły się do poprawy jego reputacji.



Nikola Tesla

Roy Chapman Andrews, odkrywca, przyrodnik, paleontolog, 1884–1960

Andrews urodził się w Wisconsin i ukończył Beloit College w 1906 r. Od razu po studiach zaczął pracować dla Amerykańskiego Muzeum Historii Naturalnej w Nowym Jorku, gdzie zajmował się zabezpieczeniem okazów walenii, a wkrótce stał się wiodącym na świecie ekspertem od tych olbrzymich morskich ssaków. Andrews brał także udział w ekspedycjach na północno-zachodnie wybrzeże Ameryki Północnej w 1908 r., do Indonezji w latach 1909–1910 oraz do Korei w 1911 r. Wędrował przez Koreę w latach 1911–1912, Alaskę w 1912 r., południowo-zachodnie Chiny i Birnę w 1916 r., północne Chiny i Mongolię Zewnętrzną w 1919 r., a większość lat 20. XX wieku spędził w Azji Centralnej. Podczas swojego pobytu w Chinach w 1918 r. Andrews pracował dla amerykańskiego wywiadu w bliżej nieokreślonym charakterze. Pośród jego licznych odkryć znajdują się pierwsze skamieliny jaj dinozaurów, jakie kiedykolwiek odnaleziono. Andrews opublikował wiele książek, w tym: *Whale Hunting with Gun and Camera* (1916), *Camps and Trails in China* (1918), *Across Mongolian Plains* (1921), *On the Trail of Ancient Man* (1926) i *Ends of the Earth* (1929). Ponieważ Andrews bywał w kraju sporadycznie, najłatwiej było się z nim skontaktować przez Amerykańskie Muzeum Historii Naturalnej w Nowym Jorku, z którym pozostawał w stałym kontakcie radiowym i listowym.

Thomas Edison, wynalazca, naukowiec, 1847–1931

Edison jest najbardziej znany dzięki swoim wynalazkom – żarówce i kamerze filmowej. Był najsłynniejszym amerykańskim wynalazcą drugiej połowy XIX wieku. Posiadał setki patentów i zdobywał liczne międzynarodowe nagrody. W 1928 r. otrzymał Amerykański Złoty Medal Kongresu.

W młodości pracował na kolei, mając się różnych zajęć. Następnie założył swoją niewielką gazetę, a później został zatrudniony jako operator telegrafu. Pomimo braku formalnej edukacji, Edison wprowadził wiele udoskonaleń do systemu telegraficznego i dalekopisowego wykorzystywanego do przesyłania informacji giełdowych. Później założył kilka laboratoriów w New Jersey w miastach Newark, Menlo Park oraz West Orange. W tych placówkach zostały wynalezione i udoskonalone takie urządzenia jak fonograf czy baterie alkaliczne. Kreatywności Edisona dorównywała tylko wydajność jego pracy. 12- czy 14-godzinny dzień pracy był normą, a wyniki swoich badań uznawał za wiarygodne dopiero wtedy, kiedy wielokrotnie się powtórzyły. Magnat samochodowy i filantrop Henry Ford pracował kiedyś dla Edisona i od tego czasu pozostali bliskimi przyjaciółmi. Edison mieszkał w pobliżu West Orange w New Jersey.

Robert Goddard, naukowiec, wynalazca, 1882–1945

Goddard był pionierem techniki raketowej. Jego pierwsze eksperymenty, które przeprowadzał w swoim rodzinnym mieście Worcester w Massachusetts, są datowane na rok 1909. Goddard uczęszczał do Worcester Polytechnic Institute oraz na Uniwersytet Clarka, gdzie później nauczał fizyki. Wieloletnie eksperymenty dotyczące techniki raketowej finansował

THE EDISON
NEW STANDARD
PHONOGRAPH.

PRICE \$20 **COMPLETE**

Produces the same results as the other famous models of the **GENUINE EDISON PHONOGRAPH**, using the same records and the same reproducer. Simplest, most durable, and cheapest talking-machine.

EDISON NEW STANDARD.	\$20.00
" Home Phonograph "	30.00
" Spring Motor "	75.00
" Electric " "	75.00

ALL GENUINE PHONOGRAPHS bear this signature:

TRADE MARK
Thomas A. Edison

Send for free Catalogue No. 18, our latest edition.
NATIONAL PHONOGRAPH CO.,
St. James Building, Broadway and 26th Street, New York.
Edison Records 50 cents each, \$5.00 per dozen.

początkowo z własnych pieniędzy, ale później otrzymał fundusze od waszyngtońskiego Instytutu Smithsona oraz nowojorskiego Muzeum Guggenheima. W 1919 r. Goddard opublikował broszurę *A Method of Reaching Extreme Altitudes*, przedstawiającą w zarysie projekt rakiety, która miała dotrzeć na księżyc. Publikacja spotkała się z lekceważeniem ze strony środowisk naukowych, ale Goddard niezrażony kontynuował swoje badania. Dnia 16 marca 1926 r. w Auburn, Massachusetts, udało mu się odpalić pierwszą raketę napędzaną ciekłym paliwem. Goddard był zatrudniony jako profesor fizyki na Uniwersytecie Clarka w Worcester, Massachusetts.

Okultyści i parapsychologowie**Arthur Edward Waite, okultysta, 1857–1942**

Arthur Edward Waite był jednym z najbardziej znanych i żarliwych okultystów z okresu przełomu wieków. Urodził się w Brooklynie jako syn kapitana statku. Jego ojciec zmarł, kiedy Waite miał dwa lata. Wraz z matką przeprowadzili się do Anglii, aby być bliżej jej rodziny. Został wychowany jako katolik, ale zwrócił się w stronę spirytualizmu w 1874 r., kiedy zmarła jego siostra. Kiedy spirytualiści przestali mu wystarczać, dołączył do Stowarzyszenia Teozoficznego Heleny Bławatskiej, aby zgłębiać tajniki alchemii i mistycyzmu francuskiego okultysty Eliphasa Leviego. Jego pierwsza książka, *The Mysteries of Magic* (1886), dotyczyła prac Leviego. Rok później, podczas prowadzenia badań w Muzeum Brytyjskim, Waite spotkał innego pisarza i mistyka, Arthura Machena,

który został jego przyjacielem i był współautorem publikacji aż do śmierci Waite'a. W 1891 r. Waite dołączył do nowego stowarzyszenia okultystów, Hermetycznego Zakonu Złotego Brzasku. Aż do 1914 r. był zaangażowany w różne formy działalności Złotego Brzasku. W latach 1903–1914 Waite przewodził jednemu z odłamów Zakonu i zreformował jego magiczny charakter tak, aby bardziej przystawał do chrześcijańskich wartości.

Choć sam twierdził, że jest sceptyczny wobec użyteczności tarota, Waite zaprojektował talię kart Ridera-Waite'a (znaną także jako talia tarota Ridera), która nadal jest najczęściej używaną. Napisał także *Obrazkowy klucz do tarota*, publikację, która stanowiła dopełnienie talii. Ta praca porównuje cztery dwory tarota do żywiołów w legendzie o świętym Graalu. Był to temat, który często przewijał się w korespondencji z jego przyjacielem Machenem i w ich publikacjach. Waite został wolnomularzem w 1901 r., a w latach 1902–1914 należał do Bractwa Różokrzyżowców. Jego autobiografia, *Shadows of Life and Thought*, została opublikowana w 1938 r.

Aleister Crowley, okultysta, 1875–1947

Crowley urodził się w bogatej angielskiej rodzinie z klasy średniej, która należała do braci plymuckich, konserwatywnego kościoła chrześcijańskiego. Po ukończeniu studiów na Uniwersytecie Cambridge Crowley wstąpił do Hermetycznego Zakonu Złotego Brzasku. Jednak nie został w nim zbyt długo, gdyż osobiste zatargi i wewnętrzny rozłam doprowadziły do podziału Zakonu.

Jako młody człowiek Crowley żył ze spadku, dopóki nie skończyły się odziedziczone pieniądze. To sprawiło, że stał się bardziej zależny od przychodów pochodzących z publikacji i darowizn jego zwolenników. Crowley dużo podróżował – był w Meksyku, Stanach Zjednoczonych, Japonii, Cejlonie i Europie. Był także niezłym alpinistą i udało mu się zdobyć niektóre z najwyższych szczytów na świecie – ze względu na te wyczyny mógł stać się sławny. W 1904 r. przyjechał do Egiptu i podczas magicznego obrzędu napotkał boga Horusa. Wkrótce potem z Crowleyem skontaktowała się istota, którą nazwał Aiwass, jego anioł stróż. Wyrecytował on Crowleyowi tekst, który stał się *Księgą Prawa*, wyjaśniający, że nastał nowy wiek dla ludzkości, a Crowley jest jego prorokiem. Najwyższym prawem moralnym było „Czyn wedle swej woli» będzie całym prawem”.

Większość wojennych lat Crowley spędził na uchodźctwie w Ameryce – zaferował swoje usługi szpiegowskie rządowi brytyjskiemu, jednak spotkał się z odmową. Przez to zgorzkniał i zaczął pisać proniemieckie teksty propagandowe. We wczesnych latach 20. XX wieku Crowley przeprowadził się z Nowego Jorku do Palermo na Sycylii, gdzie założył Opactwo Thelemy. W drugiej połowie lat 20. zajął się znów pisaniem. Sprzedał swoją książkę *Diary of a Drug Fiend* wydawnictwu Collins Publishers. We wrześniu 1930 r. w Lizbonie, na wybrzeżu o nazwie Boca do Inferno (Usta Piekła), sfingował swoją śmierć, a trzy tygodnie później pojawił się jak najbardziej żywy w Berlinie.

Pod koniec lat 30. XX wieku Crowley osiadł w Anglii i utrzymywał się z publikowania swoich dzieł na temat magii (w tym *Księgi Thota*) oraz autobiografii aż do śmierci w 1947 r.

Charles Fort, pisarz, 1874–1932

Fort był kolekcjonerem i kronikarzem wszelkich rzeczy, które można uznać za niezwykle i dziwne. Jego zamiłowanie do zbierania wycinków o rzeczach nieprawdopodobnych i zaważania osobliwych zdarzeń na całym świecie zaowocowało stworzeniem jego pierwszej książki zatytułowanej *Księga rzeczy wyklętych*, opublikowanej w 1919 r. Na jej stronach znalazły się opowieści o żabach, kamieniach, krwawych deszczach z niebios, niewytłumaczalnej ciemności w ciągu dnia, tajemniczych latających obiektach oraz zagadkowych cieniach. Jako naturalista amator oraz profesjonalny reporter, Fort miał nadzieję, że jego książka zwróci uwagę naukowców na liczne niezwykle i niepowiązane ze sobą zdarzenia występujące na całym świecie. Jego druga książka, *Nowe lądy*, ukazała się w 1923 r.

Fort był samotnikiem. Mieszkał w Bronksie w Nowym Jorku razem ze swoją żoną, Anną. Fort był tęgi i miał słaby wzrok. Nie posiadał zbyt wielu przyjaciół, ale powieściopisarz Theodore Dreiser był u niego częstym gościem. Zagracone mieszkanie było wypełnione notatkami Forta i wycinkami pełnymi zaszyfrowanych oznaczeń, a także jego kolekcją owadów i innych nagromadzonych dziwnych przedmiotów pochodzących z całego świata. Fort nie akceptował lekceważenia, którym nauka darzyła dziwne i niewyjaśnione zjawiska, odznaczał się błyskotliwym poczuciem humoru, warzył nielegalnie swoje własne piwo, a nawet znajdował czas na tworzenie szalenie skomplikowanej gry o nazwie Super Checkers.

Edgar Cayce, mistyk, prorok, uzdrowiciel, 1878?–1945

Urodzony w Kentucky mistyk i uzdrowiciel Edgar Cayce pochodził z terenów wiejskich. Jego edukacja była dość ograniczona, a sposób bycia bezpretensjonalny. Twierdził, że stał się świadomy swoich mocy w 1890 r., kiedy zjawa kobiety zbliżyła się do niego i zaferowała mu spełnienie jednego życzenia. Odpowiedział, że jego jedynym życzeniem jest pomagać innym, a po tym zdarzeniu zaczął przejawiać zdolności parapsychologiczne. Cayce był znany jako „Śpiący Prorok”. Był zarliwym chrześcijaninem i nigdy nie pogodził się do końca z tym, że posiada taki dar. Na początku XX wieku Cayce przeprowadził tysiące seansów parapsychologicznych dla swoich pacjentów, czasem znajdując się bardzo daleko od osób proszących o pomoc. Wprowadzał się w trans, w którym dyktował prorocтва i diagnozy medyczne dla osób doświadczonych przez różne choroby. Mimo że jego rekomendacje często sprowadzały się do dziwacznych domowych zabiegów, wielu z jego pacjentów w cudowny sposób ozdrowiało. Twierdził, że zgłębianie ludzkiej psychiki dostarczyło mu dowodów na istnienie przeszłych żyć. Cayce nie lubił przyjmować pieniędzy za swoje usługi, ale wielu z jego pacjentów było bardzo hojnych. W 1923 r. porzucił karierę fotografa, aby utrzymywać się tylko ze swoich parapsychologicznych umiejętności. Cayce twierdził, że jego wiedza pochodziła z „Kronik Akaszy”, kopalni wiedzy parapsychologicznej, podobnej do jungowskiej teorii o nieświadomości zbiorowej. Cayce nazywał tę skarbnicę „księgą wspomnień Boga” lub „nieświadomością uniwersalną”. Często odnosił się do Atlantydy i twierdził,

że skarbnica atlantydzkiej wiedzy znajduje się w tajemnych bibliotekach pod egipskimi piramidami.

Cayce przyjmował ludzi osobiście, ale można było także skontaktować się z nim listownie.

Harry Price, parapsycholog, 1881–1948

Price był niestrudzonym brytyjskim parapsychologiem. Był członkiem Brytyjskiego Stowarzyszenia Badań Parapsychicznych (założonego w 1882 r.), a w 1926 r. utworzył swoją własną organizację o nazwie Państwowe Laboratorium Parapsychologiczne. Zainteresowanie Price'a okultyzmem zaczęło się dość wcześnie – twierdził, że swoją pierwszą paranormalną sprawę (związaną z poltergeistem) badał w wieku 15 lat. Nie posiadał żadnego wykształcenia naukowego ani akademickich kwalifikacji, ale był utalentowanym iluzjonistą i wykorzystywał swoje umiejętności do demaskowania oszustów. Znakomicie radził sobie ze zdobyciem rozgłosu dla swoich eksperymentów i odkryć, a jego szczerość w wyrażaniu opinii przysporzyła mu wielu wrogów wśród osób o zdolnościach parapsychicznych, mediów oraz akademików. Pomijając jego wady, Price był pedantycznym badaczem, który zawsze drobiazgowo przygotowywał się do zdemaskowania oszustów podczas seansów spirytystycznych oraz w miejscach, gdzie rzekomo działo się coś nadprzyrodzonego. Podczas swoich badań korzystał z fotografii w podczerwieni, urządzeń wykrywających ruch oraz dobrze zaopatrzonego „zestawu łowcy duchów”. W latach 20. XX wieku Price przeprowadził liczne seanse spirytystyczne, badał wiele przypadków aktywności poltergeistów, nawiedzeń przez duchy oraz psychokinezy. W 1929 r. zaangażował się w swoją najsłynniejszą sprawę: nawiedzenie rezydencji Borley Rectory w północnowschodnim Londynie. Price poświęcił ponad 17 lat na badanie tego, podobno autentycznego, nawiedzenia i napisał o nim dwie książki. W sumie w całej swojej karierze stworzył 17 publikacji.

Profesor J.B. Rhine, parapsycholog, 1895–1980

Rhine porzucił stanowisko na Uniwersytecie Zachodniej Wirginii w 1927 r., aby prowadzić badania parapsychologiczne pod kierunkiem Williama McDougalla na Uniwersytecie Duke'a w Durham w Północnej Karolinie. Przeprowadzał starannie kontrolowane eksperymenty dotyczące telepatii, telekinezy i jasnowidzenia oraz badał parapsychologiczne zjawiska w codziennym życiu i religii. Stworzył termin „parapsychologia” i wprowadził standardową talię 25 kart oznaczonych pięcioma różnymi symbolami wykorzystywaną w testach postrzegania pozazmysłowego. W 1930 r. został mianowany dyrektorem Laboratorium Parapsychologicznego na Uniwersytecie Duke'a. Rhine mieszkał w Durham, w pobliżu kampusu.

Evangelina Adams, astrolożka, 1865–1932

Czołowa postać amerykańskiej astrologii, Evangelina Adams, mieszkała w Nowym Jorku w mieszkaniu znajdującym się nad Carnegie Hall. Zyskała niezachwianą reputację w 1899 r., kiedy trafnie przepowiedziała pożar nowojorskiego hotelu Windsor. W 1914 r. była oskarżona o wróżbiarstwo, ale tak zaimponowała sędziemu dokładnością swoich przepowiedni,



Harry Price



Evangelina Adams

że oddalił wszelkie zarzuty. Jest autorką bestsellera *Astrologia: twoje miejsce pośród gwiazd*. W 1930 r. rozpoczęła nadawanie popularnego programu radiowego. Adams regularnie przyjmowała ludzi na wizyty, podczas których dokonywała astrologicznych przepowiedni.

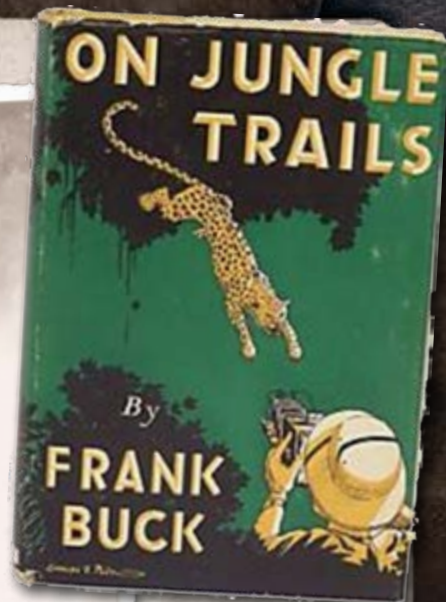
Poszukiwacze przygód

Charles Lindbergh, lotnik, 1902–1974

Lindbergh był najbardziej znany ze swojej lotniczej działalności, ale zajmował się także wynalazkami, a później udzielał się w ruchu antywojennym. Lindbergh urodził się w Detroit, w stanie Michigan, ale dorastał w Minnesocie. Jego ojciec, Charles Augustus Lindbergh Senior, w latach 1907–1917 był kongresmenem stanu Minnesota. Charles Junior przez krótki czas uczęszczał na Uniwersytet w Wisconsin, a potem zapisał się na kurs lotniczy. W 1923 r. wykonał swój pierwszy samotny lot, a rok później został kadetem rezerwy Służby Powietrznej Armii Stanów Zjednoczonych.



Roald Amundsen



W 1927 r., kiedy pracował jako pilot na trasie poczty lotniczej między Chicago a St. Louis, Lindbergh podjął próbę zdobycia 25 000 \$ nagrody oferowanych przez nowojorskiego biznesmena pierwszej osobie, której uda się przelecieć przez Atlantyk bez lądowania. Zanim jednak podjął się tego zadania, najpierw ustanowił rekord w locie z jednego wybrzeża Ameryki na drugie, co, z jednym krótkim postojem w St. Louis, zajęło mu 21 godzin i 20 minut. 21 maja 1927 r. Lindbergh wylądował w Paryżu, gdzie został obłożony przez widzów. Zdobył nagrody i uznanie w całej Europie i Stanach Zjednoczonych. „New York Times” zapłacił mu 250 000 \$ za opisanie jego historii. Lindbergh napisał też książkę o swoim locie. Po powrocie on i jego samolot, *The Spirit of St. Louis*, podróżowali po Stanach, a sam Lindbergh stał się bohaterem narodowym.

Później, w 1929 r., Lindbergh ożenił się z pisarką Anne Morrow, ale w 1932 r. spotkała ich tragedia, kiedy ich pierwsze dziecko zostało porwane i zamordowane. To nieszczęście doprowadziło do powstania zbioru praw, które obecnie określa się mianem „Praw Lindbergha”, określających, że porwanie międzystanowe jest klasyfikowane jako przestępstwo federalne. Po tym doświadczeniu Lindberghowie przeprowadzili się do Europy, gdzie Charles pomagał francuskiemu chirurgowi w pracach nad wynalezieniem sztucznego serca. Po powrocie do Stanów Lindbergh był doradcą wielu lotniczych organizacji i komitetów. Podczas II wojny światowej jego antywojenne poglądy stały się przyczyną konfliktu z prezydentem Franklinem Delano Rooseveltem. Po wojnie kontynuował pracę jako konsultant, był też laureatem licznych nagród lotniczych i Nagrody Pulitzera, którą otrzymał za swoją autobiografię zatytułowaną *The Spirit of St. Louis*.

Frank Buck, myśliwy polujący na grubego zwierza, 1884–1950

Buck był archetypowym myśliwym polującym na grubą zwierzynę. Urodził się w Gainesville w Teksasie. Podczas pierwszej ekspedycji w 1911 r. trafił na Malaje i do Singapuru. Później, podczas wypraw safari, podróżował po świecie w poszukiwaniu dzikich zwierząt, które łapał i sprzedawał do ogrodów zoologicznych i cyrków. W sumie w swojej karierze schwytał ponad 25 000 okazów, w tym tygrysa ludojada

i największy odnotowany okaz kobry królewskiej. Opisywał swoje doświadczenia w książkach, takich jak *Bring 'Em Back Alive* (1931), a później zaczął kręcić filmy na ich podstawie.

Roald Amundsen, odkrywca, 1872–1928

Amundsen był badaczem polarnym, który zasłynął odkryciem Bieguna Południowego w 1911 r. oraz Przejścia Północno-Zachodniego w 1906 r. Później, w latach 1918–1920, przeplłynął przez Przejście Północno-Zachodnie. Amundsen urodził się w Oslo w Norwegii. Był żołnierzem. W latach 1897–1928, jako doświadczony nawigator, brał udział w wielu wyprawach morskich i powietrznych. W 1910 r. zaplanował, że jako pierwszy zdobędzie Biegun Północny, ale kiedy dowiedział się, że admirał Robert Peary właśnie tam dotarł, zmienił obiekt zainteresowania i obrał sobie za cel Biegun Południowy. On i jego towarzysze dotarli do celu w grudniu 1911 r., wyprzedzając ekspedycję brytyjskiego odkrywcy Roberta F. Scotta o cztery tygodnie. Pech Scotta przerodził się w tragedię, kiedy jego zespół zamarł w drodze powrotnej.

W 1926 r. Amundsen, razem z Amerykaninem Lincolnem Ellsworthem i włoskim generałem Umberto Nobile, przeleciał sterowcem nad Biegunem Północnym. Było to kilka dni po samotnym locie admirała Richarda E. Byrda. Amundsen zniknął w 1928 r., po tym, jak wyruszył samolotem na poszukiwanie Umberto Nobile, którego ekspedycja zaginęła kilka tygodni wcześniej. Nobile został później uratowany.

Ernest Shackleton, odkrywca, 1874–1922

Kluczowa postać w historii odkryć antarktycznych. W latach 1901–1904 był członkiem wyprawy odkrywczej Scotta, jednak ze względów zdrowotnych został odesłany do domu. Powrócił na Antarktykę jako kierownik ekspedycji Nimrod w 1907 r., podczas której on i jego trzech towarzyszy pomaszzerowali na południe, aby ustanowić rekord szerokości geograficznej najbardziej wysuniętej na południe od Bieguna Południowego. Kiedy wrócił, król Edward VII przyznał mu tytuł szlachecki.

Kiedy Amundsen zdobył Biegun Południowy w 1911 r., Shackleton postanowił osiągnąć ostatni pozostały cel w zakresie antarktycznych przygód: przemieścić Antarktykę od morza do morza, przechodząc przez biegun. Zebrał fundusze i zyskał wsparcie dla Imperialnej Wyprawy Transantarktycznej (1914–1917), ale przeznaczenie stanęło na drodze do realizacji tego celu. Jego statek, *Endurance*, został uwięziony przez dryfujący lód i w końcu zatonął. On i jego ludzie musieli rozbić obóz na lodowej krze i stawić czoła okrutnym mroźnym morzom, by w końcu dotrzeć na niezamieszkałą Wyspę Słoniową (przez 497 dni nie postawili stopy na stałym lądzie). Bez szans na ratunek, Shackleton i pięciu mężczyzn wyruszyli na otwartej szalupie ratunkowej w poszukiwaniu pomocy, pozostawiając resztę towarzyszy na wyspie. Przeplłynęli 800 mil morskich do Południowej Georgii, ale niestety przybili ze złej strony wyspy, co oznaczało, że musieli pokonać łańcuch górski, aby dostać się do najbliższego cywilizowanego miejsca – stacji wielorybniczej. Shackleton od razu rozpoczął organizację wyprawy ratunkowej dla ludzi nadal uwięzionych na Wyspie Słoniowej. Za czwartym podejściem udało się ich uratować i przetransportować do domu. Niewiarygodne jest to, że Shackleton nie stracił ani jednego człowieka.

W 1921 r. odbył jeszcze jedną, ostatnią ekspedycję na Biegun Południowy. Wyprawa Shackletona-Rowetta została zorganizowana, aby przeprowadzić eksperymenty i badania naukowe. Shackleton nie wrócił już do domu. Zmarł na atak serca na pokładzie statku podczas pobytu na Południowej Georgii, zanim ekspedycja rozpoczęła swoje prace. Na prośbę jego żony, Shackleton został pochowany na Antarktyce.

Przedstawiciele prawa

William John Burns, detektyw, 1861–1932

Burns był jednym z najbardziej wziętych przedstawicieli prawa swoich czasów. Jako detektyw pracujący dla Prokuratora Generalnego Stanów Zjednoczonych podczas kadencji Teddy'ego Roosevelta, Burns ujawnił, że kilku kongresmenów z Oregonu było zamieszanych w małwersacje związane z oszustwami gruntowymi. Później pełnił funkcję dyrektora Biura Śledczego

Departamentu Sprawiedliwości (w latach 1921–1924), zanim została ona objęta przez J. Edgara Hoovera. Przewodniczył także szanowanej Międzynarodowej Agencji Detektywistycznej (William J. Burns International Detective Agency).

Eliot Ness, agent federalny, 1903–1957

Eliot Ness był agentem federalnym w Chicago na przełomie lat 20. i 30. XX wieku. Ness i jego ludzie zasłynęli zawziętym ściganiem chicagowskiego przywódcy gangu, Ala Capone.

Ness urodził się w Chicago i tam ukończył uniwersytet. W wieku 26 lat został agentem specjalnym amerykańskiego Departamentu Sprawiedliwości i został oddelegowany do dowodzenia wydziałem prohibicji w Chicago. Tak naprawdę jego zadaniem było rozbicie organizacji przestępczej Capone'a. Aby tego dokonać, Ness utworzył grupę ośmiu młodych agentów, którzy wydawali mu się nieprzekupni, nazywanych „Nietykalnymi”. Ness i jego ludzie urządzali obławy na tajne knajpki, warzelnie i inne nielegalne operacje organizowane przez Ala Capone. Będące ich wynikiem artykuły prasowe przyniosły sławę zarówno Nessowi, jak i Capone. Jednak niemożność uzyskania wyroku skazującego przeciwko Alowi Capone sprawiła, że Ness stał się obiektem kpin. W 1931 r. szczęście opuściło Ala Capone. Wtedy, przy udziale Nessa, został on skazany za uchylanie się od zobowiązań podatkowych. W latach 1933–1935 Ness przewodził Biuru ds. Podatku Alkoholowego Departamentu Skarbu. Następnie, w latach 1935–1941, pełnił funkcję Dyrektora Bezpieczeństwa Publicznego w Cleveland, a podczas II wojny światowej nadal wykonywał pracę związaną z bezpieczeństwem na rzecz rządu federalnego.

Oliver Wendell Holmes, sędzia, 1841–1935

Holmes pracował dla amerykańskiego Sądu Najwyższego przez prawie 30 lat. Urodził się w Bostonie, a jego ojciec był znanym pisarzem, lekarzem i humorystą. Podczas wojny secesyjnej Holmes Junior służył w armii Unii. Został trzykrotnie ranny i przeszedł w stan spoczynku w stopniu podpułkownika. Po wojnie zapisał się na studia prawnicze na Harvardzie, co sprawiło, że został współredaktorem czasopisma „American Law Review”. W 1881 r. Holmes opublikował swoje dzieło *The Common Law*, a rok później został profesorem prawa na Harvardzie oraz uzyskał stanowisko w Sądzie Najwyższym Stanu Massachusetts. W 1899 r. został Przewodniczącym Sądu Najwyższego Massachusetts, a w 1902 r. prezydent Teddy Roosevelt mianował go członkiem amerykańskiego Sądu Najwyższego. Piastując to stanowisko, Holmes odcisnął niezatarte piętno na amerykańskim systemie prawnym. Ponieważ Holmes często był głosem sprzeciwu, zyskał sobie miano „Wielkiego Dysydenta”. Jego przekonanie, że system prawny powinien być dostosowywany do przemian społecznych następujących w państwie, początkowo spotkał się z dużym oporem, ale wkrótce został zaakceptowany i jest obecny w prawodawstwie do dziś. Holmes uważał także, że poszczególne stany powinny mieć większą kontrolę nad swoim prawodawstwem i sądownictwem. Ta postawa również spotkała się z oporem ze strony pozostałych członków Sądu Najwyższego. Niemniej Holmes był popularny wśród ogółu obywateli ze względu na swoje zdroworozsądkowe podejście.



Ernest Shackleton

J. Edgar Hoover, dyrektor FBI, 1895–1972

Hoover urodził się w Waszyngtonie, D.C. Ukończył szkołę średnią Washington Central High w 1913 r. i rozpoczął zaoczne studia prawnicze, dzięki którym uzyskał tytuł licencjata prawa w 1916 r. oraz magistra prawa w 1917 r. W tym samym roku zaczął pracować dla Departamentu Sprawiedliwości w charakterze sprawozdawcy. Dwa lata później awansował na stanowisko specjalnego asystenta A. Mitchella Palmera, późniejszego Prokuratora Generalnego. Na początku lat 20. XX wieku Hoover zyskał sobie szacunek dzięki organizacji nalotów i masowych aresztowań osób podejrzanych o poglądy socjalistyczne i komunistyczne.

W maju 1924 r. Hoover został mianowany pełniącym obowiązki dyrektora Biura Śledczego (w 1927 r. przemianowanego na Federalne Biuro Śledcze), a po siedmiu miesiącach objął to stanowisko na stałe. Ponieważ ta agencja rządowa miała złą sławę po skandalach administracji Hardinga, Hoover postanowił oczyścić Biuro. Wprowadził rygorystyczne wymogi kwalifikacyjne, które wymagały od agentów całkowitej czystej kartoteki oraz ukończenia intensywnego programu treningowego. Ponadto Hoover

utworzył państwową bazę z odciskami palców oraz laboratorium naukowe do wykrywania zbrodni. Widząc, jak ważny jest rozgłos, Hoover postanowił wykorzystać go do własnych celów. Utworzył listę „Dziesięciu Najbardziej Poszukiwanych Przeszłoczków” oraz korzystał z innych technik promocyjnych. Hoover wychodził z założenia, że „jeśli już musi pojawić się rozgłos, niech służy on prawu i porządkowi”. Pod jego przewodnictwem FBI stało się znane ze swojej uczciwości i niezależności od jakiegokolwiek politycznej kontroli. Dopiero w latach 30. XX wieku FBI stało się organizacją rozpoznawalną w całym kraju. Stało się to po tym, jak udało im się wysledzić i aresztować Johna Dillingera, Gang Ma Barker i „Baby Face” Nelsona oraz zaangażować się w tak głośne sprawy jak porwanie dziecka Lindberghów.

Hoover był amerykańskim patriotą, który obawiał się infiltracji przez komunistów, socjalistów, anarchistów, faszystów i radykałów. Aktywnie gromadził informacje wywiadowcze dotyczące związków zawodowych i innych ugrupowań politycznych. Jego tajny nadzór obejmował polityków, znane osobistości i inne znaczące osoby z krajowej sceny.

FILMY W LATACH 20. XX WIEKU

1919: Theda Bara, nazywana „Wampem”, występuje w *Salome*. D.W. Griffith reżyseruje *Złamaną liliję*.

1920: Lon Chaney występuje w *Karze*, Lillian Gish w *Dwóch sierotach*, John Barrymore w *Dr. Jekyll i Mr. Hyde*, Mary Pickford w *Pollyannie*, a Douglas Fairbanks (Sr.) w *Znaku Zorro*. Powstaje studio filmowe United Artists, które współtworzą Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks oraz legendarny producent i reżyser D.W. Griffith.

1921: Rudolph Valentino staje się sensacją z dnia na dzień po wystąpieniu w *Szejku* i *Czterech jeźdźcach Apokalipsy*. Mack Sennett tworzy *Małomiasteczkowego idola*, Charlie Chaplin występuje w *Brzdącu*, a Douglas Fairbanks w *Trzech muszkieterach*.

1922: Henry Hull i Carol Dempster występują wspólnie w *Jednej ekscytującej nocy*, Douglas Fairbanks w *Robin Hoodzie*, a F.W. Murnau reżyseruje w Niemczech *Nosferatu*. *Nanook z Północy* nakręcony przez amerykańskiego odkrywcę Roberta Flaherty'ego definiuje film dokumentalny.

1923: Lon Chaney występuje w *Dzwonniku z Notre Dame*, Cecil B. DeMille produkuje *Dziesięcioro przykazań*, William S. Hart występuje w *Dzikim Billu Hickoku*, aktor komediowy Harold Lloyd zachwyca w *Jeszcze wyżej!*, a reżyser komediowy Mack Sennett produkuje parodię *The Shriek of Araby*.

1924: Harold Lloyd występuje w *Ach te dziewczęta*, Buster Keaton w *Marynarzu na dnie morza*, Douglas Fairbanks w *Złodzieju z Bagdadu*, John Ford reżyseruje *Żelaznego konia*.

1925: Lon Chaney występuje w *Upiorze w Operze*, William S. Hart w *Tumbleweeds*, Harold Lloyd w *Niech żyje sport!*, Adolphe Menjou w *Łzach Szatana*, Buster Keaton w *Szcześliwej siódemce*, Charlie Chaplin w *Gorące złoto*, a Willis O'Brien przywraca prehistoryczne stworzenia do życia w *Zaginionym świecie*.

1926: Joan Crawford debiutuje w *Rewii piękności*, Greta Garbo występuje w *Słowiku hiszpańskim*, Fritz Lang reżyseruje klasyczne *Metropolis*, John Barrymore występuje w pierwszym niemuzycznym filmie dźwiękowym, *Don Juan*, Buster Keaton w *Generale*, Francis X. Bushman występuje w *Ben Hurze*. Pogrzeb Valentino wywołuje masową histerię na Manhattanie, co doprowadza do ograbienia zakładu pogrzebowego przez osoby poszukujące pamiętek.

1927: Lon Chaney gra w *Londynie po północy*, Cecil B. DeMille produkuje *Króla królów*, Greta Garbo występuje w *Symfonii zmysłów* i razem z Johnem Gilbertem w *Annie Kareninie*, Al Jolson w pierwszym pełnometrażowym filmie dźwiękowym *Śpiewak jazzbandu*, William Fox rozpoczyna cykl kronik filmowych *Movietone Newsreels*, a Clara Bow staje się dziewczyną posiadającą „to coś”, wzorcową flapper girl, po swojej roli w filmie *It*.

1928: Joan Crawford występuje w *Naszych rozstańczonych córkach*, Charlie Chaplin w *Cyrku*, Victor McLaglen w *A kochanek miał sto*, Myszka Miki w *Parowcu Williem*, Clara Bow w *Rudowłosej*, *Trzech weekendach* oraz *The Fleet's In*, Howard Hughes produkuje *Awanturę arabską*.

1929: Gary Cooper występuje w *Wirginczyku*, Greta Garbo w *Dzikich orchideach*, Bracia Marx w *Orzechach kokosowych*, Ronald Coleman w *Bulldogu Drummondzie*, Douglas Fairbanks w *Człowieku w żelaznej masce*, Lionel Barrymore w *Tajemniczej wyspie*, a Alfred Hitchcock reżyseruje *Szantaż*.

1930: Greta Garbo występuje w *Annie Christie* Eugene'a O'Neilla, Bracia Marx w *Sucharkach w kształcie zwierząt*, Josef Sternberg reżyseruje *Błękitnego anioła* z Marleną Dietrich, Howard Hughes produkuje *Aniołów piekiel*, Walter Huston gra *Abrabama Lincolna*, a John Barrymore wciela się w kapitana Ahaba w *Moby Dicku*.

Przestępcy

Bonnie Parker, 1910–1934,

i Clyde Barrow, 1909–1934, rabusie

Bonnie i Clyde cieszyli się złą sławą nawet pośród innych złodziei. Ich zamiłowanie do niepotrzebnego rozlewu krwi i zabijania oraz skłonność do porzucania rannych albo otoczonych członków gangu uczyniły z nich jednych z najbardziej nienawidzonych i wzbudzających strach rabusiów okradających banki w czasach kryzysu.

Clyde Barrow urodził się w biednej rodzinie w rolniczej części Teksasu. Jego starszy brat, Buck, także był złodziejem i wprowadził Clyde'a w przestępcze życie, gdy ten był jeszcze nastolatkiem. Kiedy w 1930 r. Clyde spotkał poszukującą wrażeń Bonnie Parker, miał już pewną renomę jako złodziej. Wkrótce potem Clyde został złapany i zamknięty w więzieniu na prawie dwa lata.

Kiedy Clyde został zwolniony warunkowo w 1932 r., Bonnie dołączyła do niego i wspólnie wiedli przestępczy żywot. Para popełniła serię napadów, podróżując przez Teksas, Oklahomę, Missouri i Nowy Meksyk. Preferowali małe kradzieże: obrabowywali stacje benzynowe, restauracje oraz niewielkie banki i przedsiębiorstwa w małych miasteczkach. Na swoim najbardziej dochodowym napadzie zarobili tylko 1500 \$.

Choć wybierali na swoje cele podrzędne miejsca, Bonnie i Clyde zdawali się być rozmiłowani w bezsensownej przemocy. Clyde zabił kiedyś szeryfa i jego zastępcę podczas zabawy tanecznej, a Bonnie bez wyraźnego powodu zastrzeliła policjanta z drogowki. To były niepotrzebne zbrodnie, które ewidentnie pokazywały, jak niefrasobliwe życie wiodli oni i ich gang. Brat Clyde'a, Buck, i jego żona, Blanche, dołączyli na jakiś czas do gangu. Oprócz nich przewinęło się przez niego także kilku innych pomniejszych przestępców. Żyli cały czas w drodze, nocowali w dżyczy albo wymuszali nocleg u rodzin mieszkających na farmach.

W 1933 r., kiedy gang został zaskoczony przez oblawę w Luizjanie, Clyde porzucił Bucka i Blanche. W kolejnym roku Bonnie i Clyde zostali zdradzeni przez współnika i zginęli w strzelaninie z policją w pobliżu Gibsland w Luizjanie.

Przywódcy religijni

Patrick J. Hayes, ksiądz, 1867–1938

Hayes był kardynałem kościoła katolickiego w Nowym Jorku, gdzie przyszedł na świat. Przyjął święcenia kapłańskie w 1892 r., a w 1919 r. został mianowany arcybiskupem Nowego Jorku. Pomagał tworzyć nowojorskie organizacje charytatywne, co zaskarbiło mu lojalność zarówno kościoła, jak i wiernych. Hayes został kardynałem w 1924 r.

Aimee McPherson, siostra, 1890–1944

Aimee Semple McPherson urodziła się w Kanadzie i została najślawniejszą ewangelistką swoich czasów. Na początku swojej działalności pracowała jako misjonarka razem ze swoim mężem, ewangelistą Robertem Semple'em, w Hong Kongu. Po jego śmierci wróciła razem z córką do Stanów. Jeździła po kraju, odprawiając bardzo teatralne nabożeństwa odnowy. W końcu stała się znana jako „Siostra Aimee”. Była osobą popularną i pełną energii. W swoich nabożeństwach (odprawianych osobiście i nadawanych przez radio) podkreślała znaczenie zbawienia, drugiego przyjścia Chrystusa oraz boskiego uzdrowienia.

McPherson stworzyła stację radiową, redagowała magazyn i założyła Międzynarodowy Kościół Poczwórnej Ewangelii (1927) oraz Lighthouse Bible College będący jego częścią. W 1922 r. wybudowała Świątynię Anioła Pańskiego w Los Angeles. W latach 30. XX wieku, u szczytu jej kariery, ewangelia w wersji Aimee Semple McPherson była nauczana w ponad dwustu misjach w całym kraju. Zmarła w 1944 r. po przedawkowaniu barbituranów.

PIOSENKI W LATACH 20. XX WIEKU

- 1920:** *I'll Be With You in Apple Blossom Time; Look for the Silver Lining* – Jerome Kern; *When My Baby Smiles at Me.*
- 1921:** *Sheik of Araby; I'm Just Wild About Harry; Ain't We Got Fun.*
- 1922:** *Chicago (That Toddlin' Town); Toot, Toot, Tootsie Goodbye; Way Down Yonder in New Orleans; I Wish I Could Shimmy Like Sister Kate; Carolina in the Morning.*
- 1923:** *Yes! We Have No Bananas!; Who's Sorry Now?; That Old Gang of Mine;* Bessie Smith nagrywa *Down Hearted Blues.*
- 1924:** *Indian Love Call; Fascinatin' Rhythm* – Gershwin; *It Had To Be You; Tea for Two; California Here I Come.*
- 1925:** *I'm Sittin' On Top of the World; Alabama Bound; If You Knew Susie Like I Know Susie; Sweet Georgia Brown; Yes Sir; That's My Baby; Squeeze Me* – Fats Waller.
- 1926:** *Are You Lonesome Tonight; Bye, Bye, Blackbird; When the Red, Red Robin Comes Bob, Bob, Bobbin' Along; Tip Toe Through the Tulips.*
- 1927:** *Lucky Lindy; My Blue Heaven; Swonderful; Side by Side; Ain't She Sweet; Me and My Shadow.*
- 1928:** *I Can't Give You Anything But Love; You're the Cream in My Coffee; Makin' Whoopee* oraz *I Wanna Be Loved by You* doprowadzają do stworzenia postaci Betty Boop.
- 1929:** *Puttin' On the Ritz; Ain't Misbehavin'; Star Dust; Singin' in the Rain; With a Song in My Heart; Those Wedding Bells are Breaking Up that Old Gang of Mine.*
- 1930:** *I Got Rhythm; Embraceable You; Sunny Side of the Street.*

Bonnie i Clyde



Aimee McPherson



Sportowcy

Babe Ruth, bejsbolista, 1895–1948

George Herman Ruth, bardziej znany jako „Babe”, „Bambino” albo „Sultan of Swat”, był najlepszym pałkarzem w historii bejsbolu. Urodził się w Baltimore, gdzie uczęszczał do katolickiej szkoły. Nauczyciel zauważył jego predyspozycje do gry w bejsbol i pomógł mu rozpocząć karierę.

W 1914 r. Ruth dołączył do bostońskich Red Sox jako miotacz i odnosił pewne sukcesy na tej pozycji. Kiedy Red Sox sprzedali go nowojorskim Yankees, grał tam głównie na polu zewnętrznym. W Nowym Jorku Ruth szlifował swoje umiejętności pałkarza, ustanawiając w 1927 r. rekord 60 home runów w jednym sezonie. Kiedy Yankees wybudowali nowy stadion, szybko stał się on znany jako „dom wybudowany przez Rutha”. Ruth grał w dziesięciu meczach finałowych World Series i dwukrotnie (w 1926 i 1928 r.) zaliczył trzy home runy podczas jednego meczu.

Umiejętności i osobowość Rutha uczyniły z niego najślawniejszego bejsbolistę w historii. W 1934 r. Ruth opuścił zespół Yankees i przez rok grał dla bostońskich Braves, zanim przeszedł na emeryturę. Został wybrany do Hall of Fame w 1936 roku, a dwanaście lat później zmarł na raka. Jego rekord 714 home runów w karierze pozostał niepokonyty przez 40 lat.

Kenesaw Mountain Landis, komisarz bejsbolowy i sędzia, 1866–1944

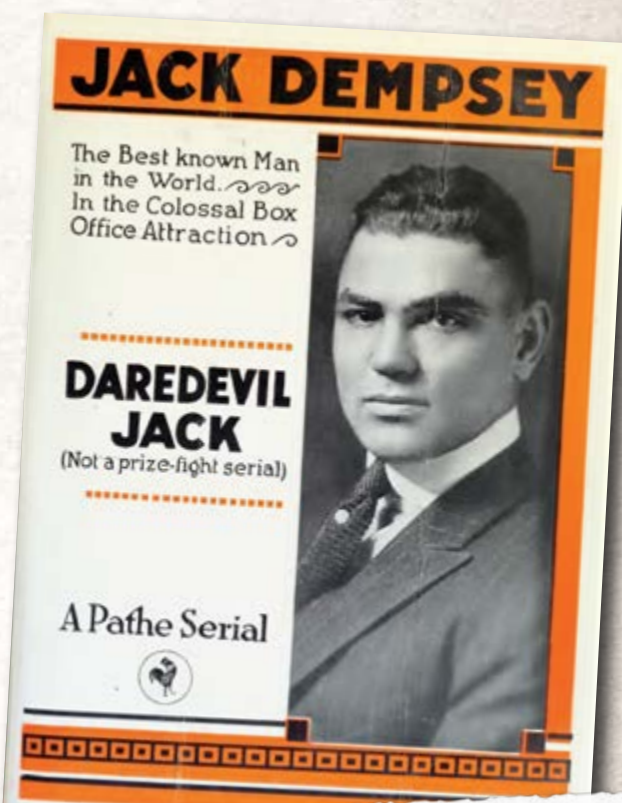
Landis urodził się w Millville, Ohio. Pełnił funkcję sędziego w Illinois, a później został pierwszym komisarzem profesjonalnej ligi bejsbolu. Przez kilka lat był szanowanym sędzią federalnym. Jedną z jego najgłośniejszych spraw skończyła się nałożeniem kar pieniężnych na Standard Oil Company w całkowitej wysokości ponad 29 milionów dolarów.

Jego uczciwość i nieprzekupność sprawiły, że został mianowany komisarzem ligi bejsbolowej. Stało się to tuż po

skandalu „Black Sox” w 1919 r., kiedy to wynik meczu World Series został ustawiony przez hazardzistów tak, aby Cincinnati Reds pokonali chicagowskich White Sox. Landis pokierował zarządzaniem grą tak, aby uniknąć kolejnych skandali, i został wybrany do Baseball Hall of Fame w 1944 r.

Jack Dempsey, bokser, 1895–1983

Urodził się w Manassie, w Kolorado, zaczął trenować boks w obozach górniczych w 1912 r. i zyskał sobie pseudonim „Manassa Mauler”. Dempsey zdobył tytuł mistrza świata wagi ciężkiej w 1918 r., pokonując przez nokaut Jessiego Willarda. Trzykrotnie obronił tytuł, zanim został pokonany przez Genego Tunneya w 1926 r. Podczas meczu rewanżowego z Tunneyem w 1927 r., Dempsey znokautował go, ale nie odszedł do neutralnego narożnika. Przez to powstało „długie odliczanie”, które stało się niesławne w bokserskich kręgach. Zanim sędzia doliczył do dziewięciu, minęło piętnaście sekund. Tunney wstał i wygrał na punkty dziesięciorundową walkę, choć było to bardzo sporne.



Johnny Weissmuller, pływak, 1904–1984

W latach 20. XX wieku Johnny Weissmuller ustanowił ponad sześćdziesiąt amerykańskich i światowych rekordów w pływaniu, pięciokrotnie pobijając własny wynik w pływaniu stylem dowolnym na 100 jardów w latach 1922–1927. Zdobył pięć złotych medali olimpijskich, trzy w 1924 r. i dwa w 1928 r. W latach 30. XX wieku Weissmuller zaczął grać rolę Tarzana w serii filmów produkowanych przez wytwórnię MGM i RKO Pictures. Cykl rozpoczął film *Człowiek-małpa* (1932), a kończył *Tarzan i syreny* (1948). Dla wielu widzów sposób, w jaki Weissmuller zagrał Króla Małp, był niezrównany. Weissmuller urodził się w Windber, w Pensylwanii.

Wojskowi**Alvin York, sierżant, 1887–1964**

York był amerykańskim żołnierzem, który zasłynął heroiczną walką we Francji podczas Wielkiej Wojny. Był prostym, spokojnym mężczyzną urodzonym w górach w stanie Tennessee, gdzie stał się znakomitym strzelcem wyborowym. York był bardzo religijny i miał pacyfistyczne poglądy, co spowodowało, że wzdrażał się przed wstąpieniem do wojska. Jednak jego lokalny pastor nakłonił go do spełnienia obowiązku wobec kraju.

York wstąpił się samodzielnym zabiciem dwudziestu niemieckich żołnierzy i zmuszeniem niemieckiego oficera do wydania swoim ludziom rozkazu poddania się, co sprawiło, że 130 z nich dostało się do niewoli wraz z ponad 30 karabinami maszynowymi. Za ten akt odwagi York został odznaczony Medalem Honoru Kongresu oraz francuskim Krzyżem Wojennym.

Po wojnie York założył fundację dla edukacji dzieci w górskich rejonach, a także wspierał prohibicję i pokój na świecie. Jego historia została zekranizowana w filmie *Sierżant York* z 1941 r., rolę tytułową zagrał w nim Gary Cooper.

Eddie Rickenbacker, as lotnictwa, 1890–1973

Podczas Wielkiej Wojny Eddie Rickenbacker zestrzelił dwadzieścia dwa samoloty i cztery balony, zostając tym samym największym asem lotniczym Ameryki. Rickenbacker urodził się w Columbus w Ohio. W wieku 12 lat porzucił szkołę, aby po śmierci ojca zająć się rodziną. Ukończył edukację dzięki kursom korespondencyjnym, ostatecznie stając się mechanikiem samochodowym i znanym na świecie kierowcą rajdowym.

W 1917 r. wstąpił do wojska, gdzie, zanim został pilotem, pracował jako kierowca i oficer wojsk inżynieryjnych. Po wojnie Rickenbacker pracował w różnych fabrykach samochodowych i został właścicielem Indianapolis Speedway. W 1938 r. został prezesem Eastern Airlines i piastował to stanowisko przez ponad 20 lat.

Richard E. Byrd, oficer wojskowy, pilot, odkrywca polarny, 1888–1957

Byrd był uznanym oficerem marynarki oraz odkrywcą polarnym. Pochodził ze znamienitej rodziny w Virginii. Jego brat pełnił w tym stanie funkcję gubernatora pod koniec lat 20. XX wieku. Byrd uczęszczał do akademii wojskowej Virginia Military Institute, Uniwersytetu Virginii oraz Akademii Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych.



Eddie Rickenbacker

Później ukończył szkolenie pilota, dowodził jednostkami lotniczymi w Kanadzie, nawigował podczas pierwszej transatlantycznej walki marynarki w 1919 r. oraz dowodził jednostką lotniczą podczas wyprawy polarnej MacMillana na Grenlandię w 1925 r.

9 maja 1926 r. razem z drugim pilotem, Floydem Bennettem, Byrd przeleciał nad biegunem północnym, pokonując odległość 2190 km podczas 15-godzinnej lotu. W 1928 r. Byrd dowodził długą ekspedycją na Antarktykę, gdzie założył bazę o nazwie Little America. Pod koniec listopada 1929 r. on i jego trzech towarzysze przelecieli nad biegunem południowym. Powrócił do Ameryki jako bohater narodowy i opublikował pamiętniki zatytułowane *Little America*. Później Byrd brał udział w kolejnych wyprawach w okolice bieguna południowego.

ZNACZĄCE BIBLIOTEKI I MUZEA**National Geographic Society, Waszyngton, D.C.**

Towarzystwo to zostało założone w 1888 r. przez grupę znamienitych odkrywców i naukowców „dla poszerzania i upowszechniania wiedzy geograficznej”. W tym samym roku rozpoczęło ono wydawanie magazynu „National Geographic”. Towarzystwo wspierało liczne ekspedycje, często we współpracy z Instytutem Smithsona. Pierwsza wyprawa National Geographic miała miejsce w latach 1890–1891. Była to ekspedycja eksploracyjna i kartograficzna na Górę Świętego Eliasza przy, wtedy nieznaną, granicy pomiędzy Alaską i Kanadą. Wyprawa wspierana przez National Geographic, razem z przedstawicielami Uniwersytetu Yale’a, odkryła w 1911 r. Machu Picchu, a potem Pueblo Bonito w Nowym Meksyku. Towarzystwo wspierało także kilka ekspedycji polarnych. Utrzymuje ono wyselekcjonowaną bibliotekę składającą się z ponad 16 000 tomów – pieczę nad zbiorami trzyma czterech bibliotekarzy. Choć zazwyczaj nie pozwala się na otwarty dostęp do kolekcji, bibliotekarz może zaproponować pomoc gorliwemu badaczowi. Oprócz książek, w bibliotece można znaleźć nieopublikowane manuskrypty i dzienniki z różnych wypraw oraz kompletny zbiór magazynu „National Geographic”.

LATA 20. XX WIEKU NA BROADWAYU

- 1920** W rewiiowej serii *Ziegfeld Follies* w spektaklu *Róża z Washington Square* występuje Fanny Brice.
- 1921** Restauracja Sardi's otwiera się w dzielnicy teatralnej Manhattanu. Po zeszłorocznym hicie Fanny Brice odnosi sukces piosenką *Second Hand Rose*.
- 1922** Sam Harris produkuje spektakl *Rain*.
- 1923** Josephine Baker występuje w musicalu *Shuffle Along*, rewii przeniesionej na Broadway prosto z Harlemu. David Belasco produkuje *Laugh, Clown, Laugh*.
- 1924** Premiera sztuki Noëla Cowarda *The Vortex*. Bracia Marx pojawiają się w sztuce *I'll Say She Is*. Czarny aktor Paul Robeson występuje w sztuce Eugene'a O'Neilla *Cesarz Jones*. Josephine Baker pojawia się w rewii *Chocolate Dandies*, a następnie opuszcza Amerykę, aby udać się do Paryża.
- 1925** Noël Coward pisze sztukę *Hay Fever*. Sam Harris produkuje sztukę *Śpiewak jazzbandu*, w której występuje George Jessel. Bracia Marx występują w *Orzechach kokosowych*.
- 1926** Mae West szokuje wszystkich sztuką *Seks*. David Belasco produkuje sztukę *Lu Lu Belle*.
- 1927** Musical *Showboat* rozpoczyna rekordową serię 500 przedstawień. W tym roku Broadway osiąga punkt szczytowy w liczbie 268 premier.
- 1928** Dziennikarz Ben Hecht odnosi oszałamiający sukces ze sztuką *The Front Page*. Bracia Marx występują w *Sucharkach w kształcie zwierząt*. Mae West pojawia się w sztuce *Diamond Lil*, a Bert Lahr w musicalu *Hold Everything!*
- 1929** Noël Coward pisze musical *Bittersweet*. Billie Burke pojawia się w sztuce *Happy Husband*.
- 1930** Ethel Merman występuje w musicalu Gershwinia *Zwariowana dziewczyna*, a Fanny Brice w musicalu *Sweet and Low*.



Instytut Smithsona, Waszyngton, D.C.

Może poszczycić się największym muzeum i zbiorami sztuki na świecie. Liczne muzea i biblioteki są dostępne publicznie codziennie w godzinach od 10:00 do 17:00, ale placówki badawcze są otwarte tylko dla osób autoryzowanych przez Instytut. Park Smithsoniański zajmuje obszar dziewięciu

przecznic i pięć różnych budynków. Instytut został utworzony w 1829 r., kiedy zmarł brytyjski naukowiec James Smithson, a w jego testamentie znalazł się zapis, że jeśli jego bratanek umrze bezpotomnie, cały majątek powinien zostać przekazany Stanom Zjednoczonym, „aby ufundować instytucję, która przyczyni się do wzrostu i rozpowszechniania wiedzy”. Rząd amerykański otrzymał pieniądze w 1838 r., wkrótce po zatwierdzeniu ustawy o utworzeniu biblioteki i muzeum. Wystawy Instytutu dotyczą historii naturalnej, przemysłu, sztuki, technologii i nauki, rzadkich kamieni, historii i etnologii. Ogromna biblioteka jest szczególnie dobrze wyposażona w dziedzinie daleko- i bliskowschodniej sztuki i literatury.



Jedna z sal Instytutu Smithsoniańskiego

Biblioteka Kongresu, Waszyngton, D.C.

Została założona w 1800 r., aby służyć Kongresowi. Znaczna część zbiorów z pierwszej biblioteki została zniszczona podczas ataku Brytyjczyków w 1814 r. Jako zastępstwo Thomas Jefferson zaoferował swoje osobiste zbiory liczące 6487 książek. Kolekcja ta jest nadal kompletna i można ją znaleźć w dziale Książek Rzadkich i Zbiorów Specjalnych. Mimo że drugi pożar w 1851 r. zniszczył prawie 2/3 zbiorów bibliotecznych, do 1927 r. liczba egzemplarzy książek i broszur osiągnęła 3 556 767. Jest to kolekcja, którą przewyższają liczebnością tylko zbiory w British Museum w Londynie oraz w Bibliothèque Nationale w Paryżu. W 1921 r. ważne dokumenty Departamentu Stanu zostały przeniesione do Biblioteki Kongresu. Pośród najcenniejszych zbiorów znajdują się Biblia Gutenberga z 1455 r., zbiór wczesnych prezydenckich manuskryptów oraz największa na świecie kolekcja miniaturowych książek. Biblioteka jest świetnie zaopatrzona w publikacje z zakresu księgoznawstwa, historii, nauk politycznych i społecznych, prawa i ustawodawstwa, sztuk pięknych, amerykańskiej historii lokalnej, biografii i genealogii. W latach 20. XX wieku Biblioteka Kongresu pełniła także funkcję archiwum państwowego. Biblioteka jest dostępna publicznie, otwarta od poniedziałku do piątku w godzinach 8:30 – 21:00, w soboty w godzinach 8:30 – 17:00, a w niedziele w godzinach 13:00 – 17:00.

Uniwersytet Miskatonic, Arkham, Massachusetts

Uniwersytet Miskatonic jest zasłużenie sławny dzięki swojej bibliotece. Jej zbiory są stosunkowo niewielkie, bo liczą sobie około 400 000 tytułów, ale zostały starannie zgromadzone i dobrze wyselekcjonowane. Biblioteka Miskatonic jest szczególnie bogata w zbiory dotyczące średniowiecznej historii i metafizyki. Ponadto posiada wyśmienitą kolekcję XVII- i XVIII-wiecznych woluminów. Muzeum Uniwersyteckie jest ogólnie dostępne dla zwiedzających. Może poszczycić się jedną z największych kolekcji w regionie gromadzących artefakty rdzennych Amerykanów, rękodzieło wczesnych Amerykanów oraz przedmioty związane z historią czarów w Nowej Anglii.

Uniwersytet Harvarda, Cambridge, Massachusetts

Harvard jest najstarszym i najbardziej prestiżowym uniwersytetem w Ameryce. Został założony w 1636 r. jako purytański college w celu kształcenia duchownych. Nazwa uczelni pochodzi od nazwiska Johna Harvarda, który w 1638 r. zostawił tej instytucji w spadku całą swoją bibliotekę i połowę majątku. Biblioteka Harvarda jest jedną z najwspanialszych kolekcji w Ameryce – w jej katalogu można znaleźć ponad 2 785 000 książek i broszur. Mimo że z założenia biblioteka ma służyć studentom i pracownikom uczelni, osoby prywatne także mogą uzyskać dostęp do różnych zbiorów za pozwoleniem bibliotekarza. Uniwersytet posiada także ogród botaniczny, obserwatorium, muzea ze zbiorami sztuki europejskiej, orientalnej i amerykańskiej, muzeum semickie i muzeum niemieckie. Muzeum Archeologiczno-Etnologiczne im. George'a Peabody'ego, założone w 1866 r., było pierwszym muzeum antropologicznym w Stanach Zjednoczonych. Choć na początku było skoncentrowane na zbiorach z Nowego Świata, obecnie rozszerzyło swoje zainteresowania tak bardzo, że obejmuje cały świat. Od 1891 r. muzeum Peabody'ego prowadziło szeroką eksplorację ruin pozostawionych przez Majów w Ameryce Centralnej. W katalogach można znaleźć kompletne zbiory prawie każdego antropologicznego czasopisma, które zostało kiedykolwiek opublikowane – jest to ponad 20 000 zeszytów. W 1915 r. Biblioteka Widenera stała się częścią uniwersytetu, aby wspomóc go w przechowywaniu ciągle rosnących zbiorów. Została ona nazwana na cześć Henry'ego Widenera, studenta Harvardu (i milionera), który zginął w katastrofie Titanica. Można w niej znaleźć rzadkie egzemplarze książek autorstwa Lutra, Erazma i Machiavellego. Harvard posiadał także obserwatorium w Arequipa w Peru, które w 1927 r. zostało przeniesione do Afryki Południowej.

Amerykańskie Muzeum Historii Naturalnej, Nowy Jork, stan Nowy Jork

Muzeum jest zlokalizowane przy 79. Ulicy i Central Park West w gotyckim budynku z czerwonej cegły wybudowanym w 1877 r. Jest dostępne dla zwiedzających codziennie od 10:00 do 17:45, a w środy, piątki i soboty do 21:00. Zostało założone w 1869 r. i obecnie jest największym na świecie muzeum historii naturalnej, obejmującym wszystkie dziedziny historii naturalnej i antropologii poza botaniką. Muzeum posiada niezwykle wystawy pełne wypchanych ptaków, ssaków, ryb i gadów, które na początku lat 20. XX wieku zapoczątkował Carl Akeley. Dzięki umowie z nowojorskim zoo w Central

SPORT W LATACH 20. XX WIEKU

Bejsbol: Na fali niechlubnego skandalu związanego z zakładami hazardowymi podczas meczy finałowych World Series, sędzia Kenesaw Mountain Landis zostaje mianowany pierwszym komisarzem ligi MLB (1920). Bezdyskusyjną gwiazdą dekady jest Babe Ruth, którego wynagrodzenie w pewnym momencie przewyższa to, które otrzymuje prezydent Hoover. Pozostali ulubieńcy to Ty Cobb, Rogers Hornsby, Branch Rickey, George Sisler oraz Grover Cleveland Alexander. Ciekawymi postaciami bejsbolu są także menedżerowie tacy jak John McGraw (New York Giants) oraz Connie Mack (Philadelphia Athletics).

Koszykówka: Istnieją już znane nam drużyny, takie jak New York Celtics czy New York Knickerbockers, ale niewiele osób dziś pamięta o Cleveland Rosenblums. Największą gwiazdą jest Joseph Lapchick, występujący na pozycji środkowego.

Boks: Profesjonalny boks staje się coraz popularniejszy i zaczyna być uznawany za sport. Przez pierwszą połowę dekady mistrzem świata wagi ciężkiej jest Jack Dempsey, który traci tytuł w 1926 r. na rzecz Gene'a Tunneya. W 1927 r. amerykański pisarz zajmujący się tematyką sportową organizuje pierwszy amatorski turniej bokserski Golden Gloves (Złote Rękawice).

Futbol amerykański: Rozgrywki uniwersyteckie cieszą się większą popularnością niż mecze profesjonalnych drużyn, ale zmienia się to, kiedy Red Grange, gwiazda uniwersyteckiego futbolu amerykańskiego, rezygnuje ze studiów w ostatnim roku nauki w college'u, aby grać w profesjonalnej drużynie – najpierw Chicago Bears, a potem New York Giants. Znani trenerzy futbolowi na poziomie rozgrywek uniwersyteckich to Knute Rockne (Notre Dame Fighting Irish), Pop Warner, który w 1924 r. odchodzi z University of Pennsylvania, aby trenować drużynę na kalifornijskim Stanford University, a także John Heisman (University of Pennsylvania oraz Rice University).

Golf: Walter Hagen, Gene Sarazen oraz Chick Evans są najbardziej znanymi profesjonalnymi golfistami tej dekady, aczkolwiek na arenę wkracza młodszy od nich Bobby Jones.

Polo: Były as lotniczy Tommy Hitchcock, Jr. króluje na boiskach do polo i jest uważany za najlepszego gracza wszechczasów.

Tenis: Najbardziej popularnym tenisowym celebrytą jest Bill Tilden, ale to Francuz Jacques Brugnon sześciokrotnie zdobywa Puchar Davisa w latach 1927–1932.

Parku muzeum przyjmuje zwłoki zwierząt każdego gatunku. Akceptuje także darowizny w postaci ciał rzadkich zwierząt od osób prywatnych. Laboratorium taksydermiczne znajdujące się w piwnicy jest często źródłem dziwnych zapachów wypełniających sale wystawowe. Muzeum może poszczycić się większą liczbą kompletnych szkieletów wymarłych zwierząt – szczególnie dinozaurów – niż jakiegokolwiek inne muzeum na świecie. Instytucja ta wspiera liczne ekspedycje, w tym wyprawy Roberta Peary'ego na przełomie XIX i XX wieku. 10-letnia ekspedycja azjatycka, która odbywała się w latach 1920–1930, miała swoją główną siedzibę w Pekinie. Całe zastępy odkrywców, paleontologów, archeologów, zoologów, geologów i lekarzy wyprawiali się do Mongolii, eksplorowały pustynię Gobi, broniły się przed atakami bandytów i walczyły o przetrwanie w trudnych warunkach terenowych. Pierwsze znane odkrycie skamieniałych jaj dinozaura nastąpiło właśnie w tym okresie, a dokonał go paleontolog Roy Chapman Andrews. We wczesnych raportach pojawiły się doniesienia o odkryciu na azjatyckim płaskowyżu dowodów na istnienie prehistorycznej cywilizacji, ale zostały one później zanegowane, choć nigdy nie zostały dobrze wyjaśnione. Muzeum otrzymuje wiele zgłoszeń od ludzi, którzy chcieliby towarzyszyć ekspedycjom. Na tego typu prośby odpowiada się standardowym formularzem, w którym znajduje się pytanie: „czy możesz przekazać pewną sumę pieniędzy na rzecz wyprawy, aby pokryć koszty swojego udziału?”. Posiadając odpowiedni majątek, niemal każdy może dołączyć do ekspedycji.

Inne znaczące biblioteki i muzea

- Baltimore Museum of Art, Baltimore, Maryland
Muzeum posiada szczególnie bogate zbiory zabytków wschodnioindyjskich i cypryjskich.
- Buffalo Society of Natural Sciences, Buffalo, Nowy Jork
Stowarzyszenie posiada duże zbiory skamielin bezkręgowców z okresu dewonu.
- California Academy of Sciences, San Francisco, Kalifornia
Akademia Nauk specjalizuje się w roślinności i zwierzętach Wybrzeża Pacyfiku i zachodnich stanów. Posiada bogatą kolekcję gadów, szczególnie żółwi słonowych z wysp Galapagos.
- University of California, Berkeley, Kalifornia
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 665 680 książek.
- Carnegie Institute, Pittsburgh, Pensylwania
Instytut Carnegiego dysponuje biblioteką, zbiorem dzieł sztuki, muzeum, muzyką, szkołą bibliotekarską oraz wystawami technologicznymi. Muzeum Carnegiego posiada dużą kolekcję skamielin kręgowców, południowoamerykańskich ptaków oraz motyli, szczególnie afrykańskich. Znajdują się tam również zbiory monet i medali.
- Chicago Field Museum, Chicago, Illinois
Muzeum Historii Naturalnej specjalizuje się w ptakach Ameryki Północnej i Południowej oraz ssakach obu Ameryk i Afryki. Muzeum Fielda posiada największą kolekcję meteorytów na świecie oraz najlepsze zbiory botaniczne w Stanach Zjednoczonych.
- University of Chicago, Chicago, Illinois
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 768 559 książek.
- Cincinnati Museum Association, Cincinnati, Ohio
Muzeum posiada w swoich zbiorach 30 000 eksponatów archeologicznych i etnologicznych dotyczących amerykańskich Indian.
- Colorado Museum of Natural History, Denver, Kolorado
Muzeum specjalizuje się w skamielinach kręgowców.
- Columbia University, Nowy Jork, Nowy Jork
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 1 092 343 książek.
- Cornell University, Ithaca, Nowy Jork
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 787 127 książek.
- Crear Library, Chicago, Illinois
Biblioteka posiada w swoich zbiorach 820 000 książek.
- Enoch Pratt Free Library, Baltimore, Maryland
- University of Illinois, Champaign, Illinois
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 708 850 książek.
- University of Michigan, Ann Arbor, Michigan
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 649 912 książek.
- University of Minnesota, Minneapolis St. Paul, Minnesota
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 501 507 książek.
- Museum of the Academy of Natural Sciences of Philadelphia, Philadelphia, Pennsylvania
Muzeum specjalizuje się w zoologii i paleontologii. Posiada największą kolekcję mięczaków w Stanach Zjednoczonych.
- Museum of the American Indian, Nowy Jork, Nowy Jork
Muzeum posiada ponad dwa miliony eksponatów, z których jedna czwarta znajduje się na wystawach. Muzeum Indian Amerykańskich jest znane ze swoich prac terenowych, publikacji i monografii.
- New York Public Library, Nowy Jork, Nowy Jork
Największa na świecie biblioteka publiczna, która posiada w swoich zbiorach ponad 2 971 000 książek i broszur. Została stworzona poprzez połączenie bibliotek Astora (1849), Lenoxa (1870) i Tildena (1892).
- New York State Museum, Albany, Nowy Jork
Muzeum specjalizuje się w roślinności i zwierzętach stanu Nowy Jork oraz posiada bogate kolekcje historyczne.
- Newberry Library, Chicago, Illinois
Biblioteka Newberry'ego posiada w swoich zbiorach 443 757 książek i broszur.
- Peabody Maritime Museum, Salem, Massachusetts
Muzeum Peabody'ego specjalizuje się w tematyce handlu wschodnioindyjskiego oraz wielorybnictwa.
- Peabody Museum of Yale, New Haven, Connecticut
Muzeum Peabody'ego posiada bogatą kolekcję skamielin kręgowców – szczególnie dinozaurów. Ponadto dysponuje imponującymi zbiorami wczesnych ptaków uzębionych oraz pierwotnych koni.
- University of Pennsylvania, Filadelfia, Pensylwania
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 635 070 książek.
- Princeton University, Princeton, New Jersey
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach 594 195 książek.
- Toledo Museum of Art, Toledo, Ohio
Muzeum posiada największą na świecie kolekcję antycznego szkła oraz wybitne zbiory wczesnie drukowanych książek.
- U.S. Natural History Museum, Waszyngton, D.C.
Kolekcje minerałów i mięczaków w muzeum są naprawdę imponujące. Znajduje się tam także muzeum technologiczne.
- Yale University, New Haven, Connecticut
Uniwersytet posiada w swoich zbiorach ponad 1 250 000 książek, a ta liczba ciągle rośnie.

Najważniejsze zagraniczne biblioteki**British Museum, Londyn, Anglia**

Muzeum założone w 1759 r. jest unikatowe ze względu na to, że mieści się w nim nie tylko muzeum narodowe ze zbiorem antyków, ale także biblioteka narodowa. Na słynnych wystawach można zobaczyć Kamień z Rosetty (1802) oraz Marmury Elgina z Partenonu (1816). Muzeum jest zaangażowane w wykopaliska zagraniczne. Muzealna kolekcja asyryjska stała się podstawą do zrozumienia pisma klinowego (starożytnego pisma blisko-wschodniego) i odegrała podobną rolę w jego odczytaniu, jak Kamień z Rosetty w przypadku egipskich hieroglifów.

W 1920 r. zostaje utworzone Laboratorium Badawcze, które staje się świadkiem następującego w tym okresie rozwoju brytyjskich ekspedycji archeologicznych do Egiptu i na Środkowy Wschód. Wspiera ono pracę Howarda Cartera przy odkryciu grobowca Tutenchamona.

Bibliothèque Nationale, Paryż, Francja

Biblioteka została ufundowana przez króla Jana II Dobrego, który zostawił w spadku swojemu następcy, Karolowi V, swoją kolekcję manuskryptów. W czasie rządów Ludwika XIII i Ludwika XIV zbiory biblioteczne gwałtownie się rozrosły. Później Napoleon bardzo zainteresował się biblioteką i zarządził, że wszystkie książki z prowincjonalnych bibliotek, których egzemplarzy nie posiada Bibliothèque Nationale, powinny zostać jej przekazane. W 1896 r. biblioteka nadal była największym księgozbiorem na świecie. Do 1920 r. kolekcja biblioteczna urosła do liczby 4 005 000 woluminów oraz 11 000 manuskryptów.

Bibliotheca Apostolica Vaticana, Watykan, Włochy

Biblioteka Stolicy Apostolskiej jest jedną z najstarszych bibliotek na świecie i zawiera znaczące kolekcje tekstów historycznych. Formalnie została założona w 1475 r., ale tak naprawdę jest o wiele starsza. Najślawniejszą księgą w jej kolekcji jest *Codex Vaticanus Graecus* z 1209 r., najstarszy znany (prawie) kompletny manuskrypt z tekstem Biblii.

Indiana: „Indianapolis Times”, „Terre Haute Post”.

Kentucky: „Covington Kentucky Post”.

Louisiana: „New Orleans Times-Picayune” (1837).

Massachusetts: „Boston Advertiser”, „Boston American”, „Boston Globe” (1872), „Boston Herald” (1892), „Christian Science Monitor” (1908).

Maryland: „Baltimore American”, „Baltimore News”, „Baltimore Post”, „Baltimore Sun” (1837).

Michigan: „Detroit Times”, „Detroit News” (1873), „Detroit Free Press” (1831).

Minnesota: „Minneapolis Star Tribune” (1867).

Missouri: „Kansas City Star” (1880), „St. Louis Post-Dispatch” (1878).

New Jersey: „Newark Star-Ledger” (1832).

Nowy Meksyk: „Albuquerque New Mexico State Tribune”.

Nowy Jork: „Albany Times-Union”, „Buffalo News” (1880), „New York American”, „New York Daily Times” (1919), „New York Journal”, „New York Post” (1801), „New York Telegram”, „New York Times” (1851), „Rochester Journal”, „Syracuse Journal”, „The Wall Street Journal” (1889).

Ohio: „Akron Times-Press”, „Cincinnati Post”, „Cleveland Plain Dealer” (1842), „Cleveland Press”, „Columbus Citizen”, „Columbus Dispatch” (1871), „Toledo News-Bee”, „Youngstown Telegram”.

Oklahoma: „Oklahoma City News”.

Oregon: „Portland Oregonian” (1850).

Pensylwania: „Philadelphia Inquirer” (1829), „Pittsburgh Press”, „Pittsburgh Sun-Telegraph”.

Tennessee: „Knoxville News-Sentinel”, „Memphis Press Scimitar”.

Teksas: „Dallas Morning News” (1882), „El Paso Post”, „Fort Worth Press”, „Fort Worth Star-Telegram” (1906), „Houston Chronicle” (1901), „Houston Post” (1885), „Houston Press”, „San Antonio Light”.

Waszyngton: „Seattle Post-Intelligencer”.

Waszyngton, D.C.: „Washington Herald”, „Washington News”, „Washington Post” (1877), „Washington Times”.

Wisconsin: „Milwaukee News”, „Milwaukee Sentinel” (1837).

GAZETY W LATACH 20. XX WIEKU**Stany Zjednoczone**

Alabama: „Birmingham Post”.

Arizona: „Phoenix Republic” (1850).

Kalifornia: „Los Angeles Examiner”, „Los Angeles Herald”, „Los Angeles Times” (1881), „Oakland Post-Enquirer”, „Orange County Register” (1905), „Sacramento Bee” (1857), „San Diego Sun”, „San Francisco Call”, „San Diego Union” (1868), „San Francisco Chronicle” (1865), „San Francisco Examiner”, „San Francisco News”.

Kolorado: „Denver Evening News”, „Denver Rocky Mountain News” (1859).

Floryda: „Miami Herald” (1910), „Orlando Sentinel” (1876), „Tampa Tribune” (1893).

Georgia: „Atlanta Constitution” (1868), „Atlanta Georgian American”.

Illinois: „Chicago Herald & Examiner”, „Chicago American”, „Chicago Tribune” (1847), „Evansville Press”.

GAZETY NA ŚWIECIE**Anglia**

Londyn: „The Daily Chronicle” (1877), „The Daily Express” (1900), „The Daily Mail” (1896), „The Daily Mirror” (1903), „The Daily Telegraph” (1855), „The Financial Times” (1880), „The Evening Standard”, „The Guardian” (1821), „The Morning Post” (1772), „News of the World” (1843), „The Observer” (1791), „The People” (1881), „The Sunday Express”, „The Sunday News” (1842), „The Sunday Times” (1822), „The Times” (1785).

Inne hrabstwa: „Birmingham Evening Dispatch”, „Birmingham Gazette”, „Bradford Telegraph and Argus”, „Hull Daily Mail”, „Grimsby Telegraph”, „Lancashire Daily Post”, „Lincolnshire Chronicle”, „Liverpool Courier and Express”, „Liverpool Echo”, „Nottingham Evening News”, „Nottingham Journal”, „Northern Echo (Darlington)”, „Sheffield Independent”, „Sheffield Mail”, „Yorkshire Evening News”, „Yorkshire Gazette”, „Yorkshire Observer”.

Argentyna

„El Diario” (Buenos Aires, 1881), „La Nación” (Buenos Aires, 1870), „La Prensa” (Buenos Aires, 1869), „La Razón” (Buenos Aires, 1905), „The Herald” (Buenos Aires, 1876, angielskojęzyczna), „The Standard” (Buenos Aires, 1861, angielskojęzyczna).

Australia

„The Age” (Melbourne, poranna), „The Argus” (Melbourne, poranna), „The Daily Guardian” (Sydney), „The Sydney Morning Herald”.

Brazylia

„A Noite” (Rio de Janeiro, 1910, wieczorna), „A Patria” (Rio de Janeiro, 1920), „Correio de Manhã” (Rio de Janeiro, 1902), „Fanfulla” (Sao Paulo, 1892, włoska), „Journal do Commercio” (Rio de Janeiro, 1827), „O Diario de Pernambuco” (1825), „O Estado” (Sao Paulo, 1876), „O Paiz” (Rio de Janeiro, 1884).

Chile

„El Diario Ilustrado” (Santiago), „El Mercurio” (Valparaiso/Santiago/Antofagasta, 1827), „La Unión” (Valparaiso/Santiago, 1885), „La Nación” (Santiago, 1916).

Chiny

„The Central China Post” (Hankou, brytyjska), „The China Mail” (Hong Kong, brytyjska, wieczorna), „The China Press” (Szanghaj, amerykańska, codzienna), „The Hong Kong Daily Express” (brytyjska), „The Hong Kong Telegraph” (brytyjska, wieczorna), „Le Journal de Peking” (francuska, poranna), „L'Écho de Chine” (Szanghaj, francuska, poranna), „L'Écho de Tientsin” (francuska, poranna), „The North China Daily Mail” (Tientsin, brytyjska, wieczorna), „North China Daily News” (Szanghaj, 1864, brytyjska), „The North China Star” (Tientsin, amerykańska, poranna), „The Peking Leader” (amerykańska, poranna), „The Peking and Tientsin Times” (brytyjska), „The Shanghai Mercury” (brytyjska, wieczorna), „The Shanghai Times” (brytyjska), „The South China Morning Post” (Hong Kong, brytyjska),

Indie

„The Civil and Military Gazette” (Lahaur, brytyjska), „The Englishman” (Kalkuta, 1821, brytyjska), „The Madras Mail” (brytyjska), „The Pioneer” (Allahabad, brytyjska), „The Statesman” (Kalkuta, brytyjska), „The Times of India” (Bombaj, brytyjska).

Japonia

„The Japan Advertiser” (amerykańska), „The Japan Chronicle” (brytyjska), „The Japan Times” (japońska, drukowana w języku angielskim), „Osaka Asahi”, „Osaka Mainichi”, „Tokyo Asahi”, „Tokyo Nichinichi”.

Kanada

„The Halifax Chronicle”, „La Press” (Montreal, francuskojęzyczna), „The Manitoba Free Press”, „The

CORREIO PAULISTANO

Viagem do sr. presidente Julio Prestes Pulverizando as explorações relativas aos acontecimentos da Parahyba




As honras prestadas pelo rei Alfonso XIII ao illustre brasileiro...

O sr. ROBERTO MOREIRA PRONUNCIO, QUINTA-FEIRA ULTIMA, NA CAMARA FEDERAL, SOBRE OS RECLAMATORIOS DOCTOS...

Main body of text from the newspaper page, including various news items and columns.

Advertisement for 'MARCH OF EVENTS' from 'The Washington Times'. The headline reads 'WASHINGTON MYSTIC READY TO REVEAL SECRETS OF ALL THE ANCIENT RELIGIONS'. It features several images: a globe, a tree-like diagram, a portrait of a man in a white robe, and a figure in a dark, hooded garment. The text promises to reveal 'WONDERS OF OTHER PLANES' and 'ADEPT OCCULT CLAIMS HE IS MAGI PRIEST'.



*Bo i po cóż wspominać?
Pamięć chwil szczęsnych, pogodą rozśnianych budzi tylko głęboki smutek
i tęsknotę za tym, co już nigdy nie wróci. Wspomnienia zdarzeń bolesnych
kirem żałoby osnuwają duszę i obezwładniają męskie serce...*

– Stefan Grabiński, Ogrojec baśni



POLSKA W LATACH 20. XX WIEKU

SŁOWEM WSTĘPU

Sto dwadzieścia trzy lata. Tak długo podzielona między trzech zaborców Polska nie istniała jako samodzielny byt państwowy. Jednak po zakończeniu Wielkiej Wojny żadne z tych mocarstw nie istniało już w dotychczasowej formie, co dało możliwość odrodzenia się państwa w sercu Europy. Jak bardzo było to trudne?

W roku 1795, gdy Polska zniknęła z mapy, przewidywana długość życia jej mieszkańca oscylowała wokół 30 lat. Około 8% ludności stanowiła szlachta (wg. Witolda Kuli; inne szacunki podają od 4% do nawet przeszło 10%) – co było ponad czterokrotnie większą liczbą niż w dowolnym innym kraju europejskim. Nie było kolei, maszyna parowa była ciekawostką, a zegar (na ogół stojący na kominku w dworku szlacheckim) ustawiało się według wskazań zegara z wieży kościelnej albo „na oko”. W mniej bogatych, ale na tyle majątnych, żeby ufundować czasomierz miejscowościach taki zegar na wieży miał często tylko jedną wskazówkę, pokazującą wyłącznie godzinę. Na wsiach zazwyczaj nie było żadnego zegara. Informacje z kraju przepływały między instytucjami w ciągu 2-3 dni, a na wieści z dalszych zakątków Europy czekało się nawet do dwóch tygodni. Informacje ze świata wędrowały do nas miesiącami.

Jak wyglądało to 123 lata później? Przeciętny Polak żył już ponad 50 lat. Pochodzenie, przynajmniej formalnie, przestało mieć większe znaczenie – w roku 1921 sejm zniósł stan szlachecki w Konstytucji marcowej. Sieć kolejowa, chociaż nie bez problemów, łączyła już północ, południe, wschód i zachód Polski. Ziemie dawnego zaboru rosyjskiego posiadały infrastrukturę dostosowaną wyłącznie do taboru kolejowego o większym rozstawie szyn, przez co konieczna była za każdym razem trwająca kilka godzin wymiana wózków wagonów i parowozu lub przesiadka i przeładunek do innego składu. Sieć na wschodzie kraju była też zauważalnie rzadsza.

Niemal co dziesiąty z około 27 milionów Polaków miał prąd elektryczny w domu – pod warunkiem, że mieszkał w mieście, gdyż jeszcze przez kolejne 20 lat wskaźnik elektryfikacji wsi nie przekroczył 5% gospodarstw.

Polska w latach 1918-1939 była krajem niesamowitych kontrastów. Najbogatsi kupowali budowane na zamówienie samochody Rolls-Royce'a i słynne sportowe niebieskie Bugatti, zaś w biednych dzielnicach dużych miast ubogie kobiety żyły z prostytucji, żeby móc ugotować ciepły posiłek. To tu kształcili się inżynierowie o kreatywności i wizjonerstwie głośnym na całym świecie, a jednak wciąż na wsiach żyły miliony niepiśmiennych chłopów, którzy nigdy w życiu nie oddalili się na więcej niż kilkadziesiąt kilometrów od swojego domu.

TERYTORIUM

Jak wyglądała ówczesna Polska? Cóż, już pierwszy rzut oka na mapę pokazuje nam, że znacznie różniła się od obecnej. Zmiany dostrzeżemy między innymi, patrząc na granice z Łotwą, Węgrami i Rumunią, których nasz kraj dziś nie posiada. Polska obejmowała znaczne terytoria na wschodzie, które należą teraz do Białorusi, Litwy i Ukrainy, nie posiadała zaś dużych połaci obecnych terytoriów zachodnich, z Dolnym i w sporej części Górnym Śląskiem na czele. Jej powierzchnia była o około $\frac{1}{5}$ większa niż obecnie. Gęstość zaludnienia była największa na zachodzie kraju i w okolicach dużych miast takich jak Warszawa, Kraków, Łódź, Wilno czy Lwów. Czasem przedmieścia nie były włączone w obręb miasta. Przykładem może być fakt, iż czasie Wielkiej Wojny, w 1915 r., do Łodzi przyłączono Bałuty – wieś liczącą sobie wówczas przeszło 100 tysięcy mieszkańców, prawdopodobnie największą wieś w historii Europy. Inne wielkie wsie okalały wiele z dużych miast.



O przynależności terytorialnej Wielkopolski i części Górnego Śląska zadecydowały zbrojne powstania – Niemcy nie chcieli ich oddać na drodze dyplomatycznej (na Śląsku przeprowadzono nawet specjalny plebiscyt). Granicy na wschodzie nie zmieniła znacząco wojna polsko-bolszewicka z lat 1919-1921, która jednak zaabsorbowała całkowicie nowo odrodzone państwo i zastopowała jego aktywność, szczególnie w zakresie ekonomii, dyplomacji i administracji.

Różnice pomiędzy poszczególnymi obszarami Polski wschodniej i zachodniej były ogromne i szacowano, że wyrównanie poziomu życia i rozwoju części „A” i „B” potrwa nawet do 30 lat. W 1938 r. powstał w tym celu specjalny plan piętnastoletni, zarzucony oczywiście w obliczu wybuchu wojny, chociaż naturalnie działania w kierunku likwidacji różnic podejmowano także wcześniej.

Ludność Polski w 1918 r. wynosiła około 25 milionów. Przez repatriację, rozwój świadomości narodowej oraz wyz demograficzny, już w 1921 r. przekroczyła 27 milionów, by tuż przed II wojną światową wynosić 35 milionów. Po katastrofie, jaką na wielu polach okazała się kolejna wojna, poziom 35 milionów mieszkańców udało się uzyskać ponownie dopiero w drugiej połowie lat 70. XX wieku.

LUDNOŚĆ

II Rzeczpospolita Polska była bez wątpienia państwem wielonarodowym. Tylko 68% jej mieszkańców deklarowało narodowość polską jako pierwszą bądź jedyłą (obecnie ponad 95%). Około 15% deklarowało narodowość ukraińską, ponad

8% narodowość żydowską (liczbowo była to druga największa diaspora żydowska na świecie, po tej mieszkającej w Stanach Zjednoczonych), 3% narodowość białoruską, 2% niemiecką, a około 3% identyfikowało się jako „tutejsi” – to znaczy jako osoby bez wykształconej jakiegokolwiek świadomości narodowej. Mozaikę uzupełniali Czesi, Rosjanie, Litwini, Romowie, nieliczni Słowacy i Karaimi, niewielkie grupy etniczne w postaci Bojków, Łemków i Hucułów, a także spolonizowani Ormianie i Tatarzy.

Językiem urzędowym był oczywiście polski, jednak szczególnie na wschodzie Polski brakowało urzędników operujących tym językiem w piśmie w sposób wystarczający do płynnego prowadzenia dokumentacji. Jeszcze większy problem związany był z prawnikami. Studia prawnicze nie były częścią wychowania patriotycznego pod zaborami. W dodatku były bardzo kosztowne, przez co problem niedoboru kadr trwał jeszcze do lat 60. XX wieku (a wzmocniła go dodatkowo akcja likwidacji polskiej inteligencji w czasie okupacji hitlerowskiej).

Obsługa prawna była bardzo droga, przez co najniżej sytuowani obywatele mieli poważne problemy z wygrywaniem spraw sądowych. Dużym utrudnieniem był sam system prawny. Wysokość kar za to samo wykroczenie w poszczególnych zaborach różniła się diametralnie. Rzeczy legalne w jednym zaborze mogły być karalne w innym – scalenie przepisów było jednym z pierwszych zadań odradzającej się administracji.

W odróżnieniu od oficjalnego obiegu urzędowego, dokumentacja kościelna najczęściej prowadzona była w języku łacińskim. Tym samym przy poszukiwaniu informacji w księgach urodzeń i zgonów bardzo przydatna może być podstawowa znajomość tego języka. Rejestracja urodzeń i zgonów nie była początkowo obowiązkowa, więc na prowincji to właśnie księgi kościelne stanowiły odpowiednik ksiąg stanu cywilnego. Przez całe dwudziestolecie międzywojenne posiadanie dokumentów tożsamości nie było obowiązkowe. Początkowo ich rola była tożsama z dzisiejszymi paszportami. Z czasem stały się obowiązkowe do założenia konta w banku bądź meldunku. Jednakże dopiero okupacja hitlerowska wymusiła na wszystkich Polakach posiadanie dokumentów tożsamości.



GOSPODARKA I RYNEK PRACY

Gdy pod koniec lat 20. XX wieku ustabilizowała się sytuacja gospodarcza, marzeniem stało się zarabianie 200 zł miesięcznie. Był to wyznacznik spokojnego życia w mieście. Przy średnio 26 dniach roboczych w miesiącu (soboty również były dniami pracującymi) dawało to dniówkę mniejszą niż 10 złotych. Jednakże sytuacja wielu mieszkańców kraju była znacznie gorsza. Wiele pomocy domowych (ówczesnych gospodyń bądź gospośi) pracowało za 18-25 złotych miesięcznie. Jeszcze gorzej kształtowały się zarobki robotników rolnych, szczególnie najemnych, których pobory na głębokim wschodzie Polski mogły wynosić jedynie 10 do 15 złotych miesięcznie! Przeciętny robotnik zarabiał 90-120 złotych miesięcznie, ale jeśli pracował w przemyśle ciężkim, miał spore szanse na osiągnięcie wymarzonego pułapu 200 złotych. Gorzej rysowała się sytuacja robotników „dziennych”, czyli niewykwalifikowanych, najmowanych do pracy z dnia na dzień za dniówkę wynoszącą od 1 do 3 złotych.

Tylko nieco lepiej mieli urzędnicy niskiego szczebla, których pensja oscylowała wokół 150-180 złotych – była to też pensja należąca podoficerowi wojska bądź posterunkowemu policji.

Nie do pozazdroszczenia była sytuacja kobiet na rynku pracy – mimo iż prawo dopuszczało je do wykonywania wszystkich prac poza służbami mundurowymi (gdzie sporadycznie robiono wyjątki na przykład dla lekarzy wojskowych), ich zarobki wynosiły od 70% do nawet zaledwie 25% zarobków mężczyźni na analogicznym stanowisku. Samotne kobiety nie były więc w stanie utrzymać się samodzielnie.

Za majątną uważano rodzinę, której miesięczny budżet przekraczał 700 złotych, zaś najlepiej opłacani ministrowie i oficerowie (w stopniu generała) zarabiali razem z dodatkami służbowymi i dodatkami lokalnymi, których zadaniem było wyrównać ceny pomiędzy poszczególnymi regionami Polski, nawet 3000 złotych miesięcznie.

Reforma monetarna i kryzys lat dwudziestych

Brak własnej waluty był ogromnym problemem nowo odrodzonego państwa. Na początku państwowości II RP funkcjonowały trzy waluty zaborcze – austro-węgierskie korony, niemieckie marki i rosyjskie ruble. Te ostatnie nie zostały przyjęte oficjalnie, jednak były chętnie używane, ponieważ starsze, carskie monety były kruszcowe – zawierały złoto i srebro. Do tego właściwie każda z tych walut była bezwar-

tościowa, gdyż gospodarka każdego z państw zaborczych została zniszczona przez wojnę. Czwartą walutą była marka polska, ustanowiona 9 grudnia 1916 r. przez Cesarstwo Niemieckie na terenach okupowanego Królestwa Polskiego. Jedna marka dzieliła się na 100 fenigów. Paradoksalnie ta „okupacyjna” waluta okazała się najlepszym wyborem i stała się oficjalnym środkiem płatniczym odrodzonego państwa. Została nim aż do 1924 r., kiedy stała się na tyle niestabilna (największy banknot, wyemitowany w 1923 r., miał nominal 10 000 000 marek), że zastąpił ją znany nam dobrze polski złoty. Nowa waluta obowiązywała od 1 kwietnia 1924 r. Za jej punkt odniesienia i gwarancję uznano dolara amerykańskiego. Złotówka stabilizowała się przez przeszło dwa lata – do końca 1926 r., co powodowało chwilowe wahania cen. Stabilizacja nie trwała zbyt długo, bo już w październiku 1929 r. światem wstrząsnął Wielki Kryzys, który uderzył też mocno w polską gospodarkę. Wiele przedsiębiorstw musiało ogłosić upadłość, a skutki kryzysu przełomu lat 20. i 30. XX wieku II RP odczuwała aż do wybuchu II wojny światowej.

TABELA MAJĘTNOŚCI

PRZEŁOM LAT 20./30. XX WIEKU

Majątność	Gotówka	Dobytek	Poziom wydatków
Ubogi (MAJ 0)	50 gr	Brak	50 gr
Biedny (MAJ 1-9)	MAJ×1 (1-9 zł)	MAJ×10 (10-90 zł)	3 zł
Przeciętnie majątny (MAJ 10-49)	MAJ×2 (20-98 zł)	MAJ×50 (50-2500 zł)	20 zł
Zamożny (MAJ 50-89)	MAJ×5 (250-450 zł)	MAJ×500 (2500-44 500 zł)	30 zł
Bogaty (MAJ 90-98)	MAJ×20 (1800-2000 zł)	MAJ×2000 (180 000-200 000 zł)	100 zł
Krezus (MAJ 99+)	10 000 zł	Powyżej 1 mln zł	2000 zł

WSPÓŁCZEŚNIE

Majątność	Gotówka	Dobytek	Poziom wydatków
Ubogi (MAJ 0)	10 zł	Brak	10 zł
Biedny (MAJ 1-9)	MAJ×20 (20-180 zł)	MAJ×200 (200-1800 zł)	30 zł
Przeciętnie majątny (MAJ 10-49)	MAJ×40 (400-2000 zł)	MAJ×1000 (10 000-50 000 zł)	150 zł
Zamożny (MAJ 50-89)	MAJ×100 (5000-8900 zł)	MAJ×10 000 (500 000-890 000 zł)	500 zł
Bogaty (MAJ 90-98)	MAJ×400 (36 000-40 000 zł)	MAJ×40 000 (3,6 mln – 4 mln zł)	5000 zł
Krezus (MAJ 99+)	1 mln zł	Powyżej 50 mln zł	50 000 zł

TABELA IMION POLSKICH W LATACH 20. XX WIEKU

Wybierz lub dwukrotnie rzuć 1K100. Pierwszy raz na imię (męskie lub żeńskie), drugi raz na nazwisko.

	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
1	Adam	Adela	Adamski
2	Adolf	Adrianna	Andrzejewski
3	Albert	Agata	Barański
4	Aleksander	Agnieszka	Borowski
5	Aleksy	Aleksandra	Brzeziński
6	Alfred	Alicja	Chmielewski
7	Alojz	Alina	Chojnacki
8	Alojzy	Amelia	Cieślak
9	Amadeusz	Anastazja	Czarnecki
10	Anastazy	Aniela	Czerwiński
11	Anatol	Anna	Dąbrowski
12	Andrzej	Antonina	Domański
13	Antoni	Apolonia	Gajda
14	Artur	Aurelia	Gajewski
15	Bartłomiej	Balbina	Głowacki
16	Bartosz	Barbara	Górski
17	Bogumił	Beata	Grabowski
18	Bogusław	Berenika	Jabłoński
19	Bolesław	Bernadeta	Jakubowski
20	Borys	Bianka	Jankowski
21	Bronisław	Blandyna	Jarosz
22	Brunon	Bogna	Jasiński
23	Cezary	Bogumiła	Jastrzębski
24	Cyryl	Bogusława	Jaworski
25	Czesław	Cecylia	Kaczmarek
26	Dariusz	Celina	Kamiński
27	Dezydery	Czesława	Karpiński
28	Dominik	Dagmara	Każmierczak
29	Dorian	Daniela	Kołodziejczyk
30	Edward	Danuta	Kopec
31	Eliasz	Diana	Kot
32	Emilian	Dobrosława	Kowalczyk
33	Ernest	Dorota	Kowalewski
34	Eugeniusz	Edyta	Kowalski

	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
35	Eustachy	Eleonora	Kozioł
36	Felicjan	Eliza	Kozłowski
37	Florian	Elwira	Krajewski
38	Franciszek	Elżbieta	Krawczyk
39	Fryderyk	Emilia	Król
40	Gabriel	Ewa	Kubiak
41	Grzegorz	Faustyna	Kurek
42	Gustaw	Felicja	Kwiatkowski
43	Henryk	Florentyna	Laskowski
44	Hieronim	Franciszka	Lewandowski
45	Hubert	Gabriela	Łuczak
46	Ignacy	Genowefa	Maciejewski
47	Igor	Grażyna	Majewski
48	Ireneusz	Halina	Makowski
49	Iwo	Hanna	Malinowski
50	Jakub	Helena	Marciniak
51	Jan	Honorata	Mazur
52	January	Irena	Michalak
53	Janusz	Irmina	Michalski
54	Jeremi	Izabela	Mikołajczyk
55	Jerzy	Izyda	Mróz
56	Jędrzej	Jadwiga	Nowacki
57	Józef	Jagoda	Nowak
58	Julian	Janina	Nowakowski
59	Juliusz	Joanna	Nowicki
60	Kacper	Jolanta	Olszewski
61	Kajetan	Jowita	Ostrowski
62	Karol	Józefa	Pawlak
63	Kazimierz	Julia	Pawłowski
64	Klemens	Justyna	Pietrzak
65	Konrad	Kalina	Piotrowski
66	Konstanty	Karolina	Przybyłczak
67	Kornel	Katarzyna	Sadowski
68	Krzystian	Klara	Sikora

	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
69	Ksawery	Klementyna	Sikorski
70	Lech	Konstancja	Sobczak
71	Leon	Krystyna	Sokołowski
72	Leopold	Laura	Stankiewicz
73	Lucjan	Lena	Szczepeński
74	Ludwik	Leokadia	Szewczyk
75	Maciej	Lidia	Szulc
76	Maksymilian	Lilianna	Szymański
77	Marceli	Lucyna	Szymczak
78	Marcin	Łucja	Tomaszewski
79	Marian	Magdalena	Tomczak
80	Mariusz	Maja	Urbaniak
81	Milosz	Małgorzata	Walczak
82	Mirosław	Marcelina	Wasilewski
83	Nikodem	Maria	Wawrzyniak
84	Norbert	Marianna	Wieczorek
85	Olgierd	Marlena	Wilk
86	Paweł	Melania	Wiśniewski
87	Piotr	Michalina	Witkowski
88	Robert	Mirosława	Włodarczyk
89	Roman	Natalia	Wojciechowski
90	Ryszard	Nina	Woźniak
91	Stanisław	Oktawia	Wójcik
92	Stefan	Pola	Wójtowicz
93	Tadeusz	Róża	Wróbel
94	Tomasz	Sabina	Wróblewski
95	Tytus	Stanisława	Wysocki
96	Wincenty	Stefania	Zajęc
97	Władysław	Teresa	Zakrzewski
98	Wojciech	Weronika	Zalewski
99	Zbigniew	Zofia	Zawadzki
100	Zygmunt	Zuzanna	Zieliński

Mniejszość żydowska

	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
1	Aaron	Ada	Cymermann
2	Ariel	Debora	Fisher
3	Dawid	Eleonora	Geldmann
4	Icek	Eстера	Ginsberg
5	Izaak	Gouda	Goldbaum
6	Izajasz	Ksymena	Lankamer
7	Jakub	Leila	Liwszyc
8	Mosze	Miriam	Mendel
9	Salomon	Nina	Moritz
10	Szymon	Rachela	Szancer

Mniejszość niemiecka

	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
1	Gerd	Anne	Bauer
2	Anton	Erika	Baumann
3	Josef	Gertrude	Hertzmann
4	Hans	Grete	Koch
5	Fritz	Ilse	Kugel
6	Johann	Ingrid	Lange
7	Wernherr	Isabele	Odermann
8	Lutipold	Marie	Schmidt
9	Kurt	Ode	Steiner
10	Rudolf	Urlika	Wanke

Mniejszość rosyjska, białoruska, ukraińska

	Imię męskie	Imię żeńskie	Nazwisko
1	Borys	Anna	Bogdanow
2	Dennis	Dina	Woronin
3	Dymitr	Irmina	Klimow
4	Georgij	Lidia	Marunik
5	Iwan	Maria	Piotrow
6	Paweł	Marina	Ostapienko
7	Piotr	Nadia	Sokołow
8	Roman	Natalia	Gawriłow
9	Sasza	Natasza	Lebiediew
10	Sergiej	Slawa	Popow

W obliczu słabej i bardzo niestabilnej waluty do łask wrócił handel wymienny. Szczególnie cenione były mięso i nabiał, a także alkohol. Jednakże zarówno rolnictwo, jak i przemysł spożywczy były nadwyrężone Wielką Wojną – kontyngenty wojskowe przetrzebiły pogłowie zwierząt gospodarskich. Ich odbudowywanie stało się priorytetem, szczególnie że niedługo później wybuchła wojna polsko-bolszewicka, która także wymagała ogromnej ilości zaopatrzenia. W tej kwestii bardzo istotne okazało się wsparcie od sojuszników. Tą drogą pozyskiwano nie tylko broń i oporządzenie, ale także konserwy wojskowe.



Ceny w latach 20. XX wieku w Polsce

Ile można było kupić za ówczesną pensję? Podane poniżej ceny są orientacyjne i obejmują raczej końcówkę lat 20. i początek lat 30. XX wieku. Wszystko dlatego, że w niestabilnych czasach ceny mogły różnić się o kilkadziesiąt procent w obrębie kilku tygodni. Tak jak dziś 1 złoty dzielił się na 100 groszy.

W sklepie spożywczym

- Sól kosztowała około 80 groszy za kilogram.
- Cukier około 2,5 złotego za kilogram.
- Ziemniaki około 4-5 groszy za kilogram.
- Kilogram wołowiny, wieprzowiny czy słoniny to około 1,5-1,6 złotego. Co ciekawe, na kilogramy kupowano także jaja, w tej samej cenie co ww. mięsa.
- Kawa w kawiarni około 1-1,5 złotego.
- Ciastko w kawiarni – 90 groszy-1,5 złotego.
- Kilogram masła około 4 złotych.
- Litry mleka 25 groszy.
- Chleb około 30 groszy.
- Dwudaniowy obiad dla dwóch osób w warszawskiej restauracji (zupa, drugie danie, deser, butelka alkoholu) to koszt około 30 złotych.

Ubiór

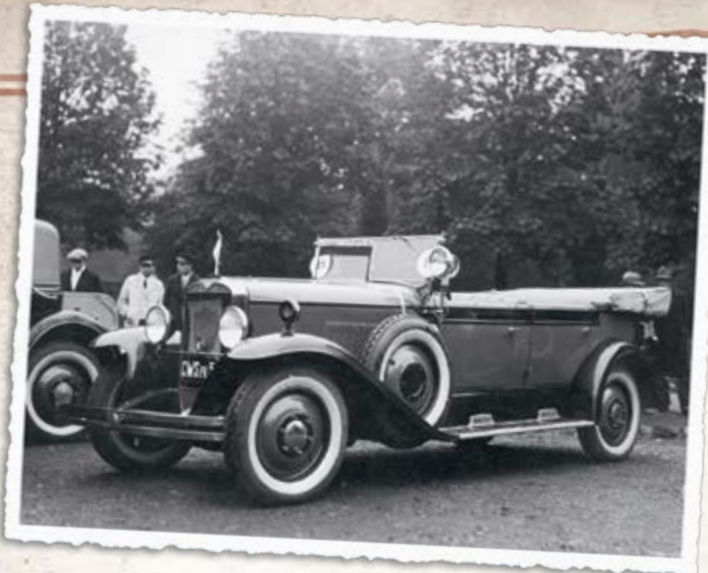
- Porządny, trzyczęściowy garnitur kosztował około tysiąca złotych. Tani można było nabyć już za 150 złotych.
- Za męskie półbuty płaciło się 20-50 złotych. Damskie czółenka były tańsze i można je było nabyć nawet za 10 złotych. Buty na obcasie to koszt od 20 złotych w górę. Importowane buty mogły kosztować nawet ponad 200 złotych, ale nie zdobyły wielkiej popularności – bardzo słabo spisywały się na kiepskich polskich nawierzchniach.
- Koszula to wydatek od 8 do 50 złotych, zależnie od materiału.
- Sukienki można było kupić za mniej niż 10 złotych, jednakże najlepsi krajowi krawcy tworzyli już produkty za ponad 150 złotych. Za importowaną (najchętniej z Berlina lub Paryża) sukienkę można było zapłacić nawet 500 złotych.

Podróże

- Bilet tramwajowy na jeden przejazd to około 30 groszy. W większości miast bilety kupowało się w tramwajach, bezpośrednio u konduktora. Istniała też możliwość wykupienia bardzo atrakcyjnego „biletu abonamentowego” czyli okresowego.
- Samochód to wydatek od 4000 złotych w górę. Najtańsze były Fiaty i Ople, często można było spotkać też samochody francuskie. W latach 20. XX wieku całkiem sporą popularność zyskał niedrogi BMW „Dixi”, który zmotoryzował Niemcy. W latach 30. XX wieku dużą popularnością cieszyły się tanie, dwusuwowe DKW (tak zwane „dekawki”) oraz Polskie Fiaty. Od 1927 do 1931 r. produkowano pierwszy całkowicie polski samochód – CWS T1, wyparty później przez tańsze Polskie Fiaty. Innym samochodem przedziału cenowego „do 6000 złotych” był produkowany w Warszawie od 1928 r. Chevrolet.
- Za ponad 10 000 złotych można było nabyć limuzynę Mercedesa, Packarda czy Hispano-Suiza.
- Jeśli mieliśmy ponad 20 000 złotych, mogliśmy stać się posiadaczami budowanego według indywidualnie ustalonej specyfikacji Maybacha lub Rolls-Royce’a.
- W dwudziestoleciu międzywojennym kwitł również handel używanymi samochodami, więc nie było wykluczone, że za mniej niż 2000 złotych uda się kupić wysłużony francuski samochód sprzed Wielkiej Wojny.
- Litry paliwa to około 80 groszy. Można było je kupić także w drogeriach, a czasem i aptekach.
- Ubezpieczenie i przegląd nie były obowiązkowe, chociaż oczywiście można je było wykonać.
- Własny samolot? Od 70 000 złotych wzwyż.
- Za bilet lotniczy płaciło się od około 40 złotych (z Warszawy do Lwowa) do nawet 300 złotych (z Warszawy do Paryża).
- Koń wierzchowy to koszt od 300 złotych w górę. Bryczka – nie mniej niż 600 złotych.
- Za rower płaciło się od 150 złotych.

Odrobina nowoczesności

- Odbiornik radiowy to koszt od 200 złotych.
- Przenośne radio „turystyczne” na baterię to koszt około 150 złotych (przodował w nich holenderski Philips).
- Za gramofon płaciło się od 150 złotych (za elektryczny nawet ponad 500 złotych, te pojawiły się jednak dopiero w latach 30. XX wieku).



- Ceny zegarków zaczynały się od 20 złotych.
- Za latarkę płacono nie mniej niż 5 złotych (bateria to koszt około 1 złotego).
- Aparat fotograficzny dało się kupić za 50 złotych lub więcej.
- Aparat telefoniczny to około 200 złotych.

ŻYCIE CODZIENNE W POLSCE

Szkolnictwo

Kolejnym gigantycznym problemem młodego państwa był analfabetyzm. Tuż po zjednoczeniu, według spisu z 1921 r., jego wskaźnik w Polsce sięgał 33,1%. Biorąc pod uwagę konieczność budowania świadomości narodowej, był to wynik tragiczny. W licznych powiatach wschodniej Polski odsetek niepiśmiennych sięgał połowy ludności, a w sporadycznych przypadkach – przekraczał ją. Zdecydowanie najlepiej było na terenie dawnego zaboru pruskiego, gdzie analfabetyzm nie przekraczał 10%, a na Śląsku 1,5% – ten wynik osiągnięto całościowo dla Polski dopiero w schyłkowym okresie PRL. System szkolnictwa został zaadaptowany z upadłego Cesarstwa Niemieckiego. Obowiązkowa była szkoła podstawowa, która dla większości społeczeństwa była też ostatnim etapem edukacji. Ci, których stać było na dalszą naukę, kontynuowali ją w szkole średniej. Drugi stopień edukacji kończył się egzaminem maturalnym, zwanym z niemieckiego „abiturą”, zaś maturzystów nazywano „abiturientami”. Matura pozwalała na przystąpienie do egzaminów wstępnych na studia. Zdanie matury i otrzymanie „świadectwa dojrzałości” wystarczało do obejmowania niższych urzędów państwowych. Najczęściej kilka dodatkowych kursów wystarczało do zdobycia posady nauczyciela w szkole podstawowej. Studia wyższe starano się umożliwić jak najszybciej po odzyskaniu niepodległości. Sieć uczelni wyższych, początkowo składającą się z sześciu ośrodków, udało się uruchomić już w roku akademickim 1919/1920. Studia na państwowych uczelniach były w zamysle bezpłatne, jednakże studiowanie wiązało się z ogromnymi kosztami utrzymania w mieście, dostępu do książek, materiałów itp. Do studiowania dopuszczano w II RP także kobiety, co nie było wówczas standardem w Europie i na świecie.

W dwudziestoleciu międzywojennym rozwijała się polska nauka. Formowano od podstaw wiele instytutów, szczególnie związanych z literaturą, językiem czy historią. Dużym uznaniem cieszyli się polscy inżynierowie, którzy często kształcili

się za granicą, np. na słynnych politechnikach w Genewie i Lozannie. Jednak przeciętny obywatel korzystał z tych dobrodziejstw w ograniczonym stopniu. Medycyna stała na niskim poziomie. Często na całą gminę przypadł jeden lekarz, pełniący równocześnie rolę pediatry, internisty, chirurga i położnika. W miastach sytuacja była znacznie lepsza, jednakże przemysł farmaceutyczny również niedomagał, przez co dostęp do leków był ograniczony, również ze względów finansowych. Choroby nowotworowe często kończyły się śmiercią pacjenta. Pokażne żniwo zbierała także gruźlica.

Sytuacja kobiet

Do opisanie sytuacji kobiet w II RP stosuje się czasem zwrot „równe prawa, nierówne szanse”. Niestety, rzeczywistość i w tym względzie nie była różowa i prawa także były nierówne. Sytuacja kobiet była podobna do tej w innych krajach europejskich. Konstytucja Marcowa z 1921 r. w artykule 96. głosiła, iż „wszyscy obywatele są równi wobec prawa”. Niestety, były od takowej równości liczne wyjątki.

Pracę w administracji państwowej kobieta mogła podjąć tylko za zgodą męża. Gdy wyszła za mąż za obcokrajowca, traciła polskie obywatelstwo (nie działało to w drugą stronę). Wraz z utratą obywatelstwa traciła prawo do wykonywania zawodu np. lekarza, prawnika czy pracownika naukowego.

O przyszłości wspólnych dzieci decydował mężczyzna. Przez silny opór kościoła katolickiego mężczyźni nie musieli uznawać nieślubnych dzieci i płacić alimentów. Rozwody były możliwe i legalne. Mogły się o nie ubiegać obie strony, jednak podział majątku rzadko bywał równy. Kobiety na ogół mogły otrzymać tę część majątku, którą wypracowały samodzielnie bądź otrzymały od małżonka. Mogły prowadzić biznes, jednak ich mąż miał pewne prawa do tego interesu w wypadku rozwodu. Nie działało to w drugą stronę.

Kobiety nie miały ograniczeń w dostępie do rynku pracy. Nie dopuszczano ich jedynie do posad „pod bronią” w służbach mundurowych. W praktyce jednak uważano je za pracowników drugiej kategorii, co było odczuwalne w wynagrodzeniach. Na stanowisku równorzędnym mężczyźnie kobieta otrzymywała w najlepszym wypadku $\frac{3}{4}$ jego poborów, w najgorszym zaś $\frac{1}{5}$.

Sytuacja kobiet wiejskich była fatalna. Rzadko kończyły szkołę elementarną (podstawową) – na ogół tylko kilka pierwszych klas. Bardzo szybko wydawano je za mąż (przeciętnie w wieku 19–23 lat). Do końca życia, trwającego średnio ok. 50 lat, opiekowały się gospodarstwem i dziećmi. Tych statystycznie miały czwórkę. Około 70% mieszkańców kraju żyło na wsi. Tym samym w latach 30. XX wieku doszło do jej przeludnienia, a dziewczęta, które nie chciały pracować na roli bądź których rodziny były bardzo ubogie i nie było ich stać na najskromniejszy nawet posag i przyjęcie weselne, emigrowały do miast. Tam najmowały się jako pomoce domowe i robotnice, pracując za najniższą stawkę, często nieprzekraczającą 1 złotego dziennie. Wiele z nich zasiłowało szeregi prostytutek (prostytycja w II RP była legalna, a prostytutki podlegały rejestracji) lub biedoty miejskiej.

Dostęp do edukacji był utrudniony już na poziomie szkół średnich. Kobiety musiały kształcić się w innych szkołach niż mężczyźni lub odbywać naukę indywidualną w domu. Następnie należało zdać egzaminy wstępne na studia, co często

utrudniali konserwatywni profesorowie. Wiele dziewcząt z bogatych domów wysyłano do szkół za granicą – najczęściej do Szwajcarii lub Francji. W teorii kobiety miały prawo studiować, jednak umożliwiano im to na ograniczonej liczbie kierunków – sztuki piękne, pedagogika, specjalności lekarskie takie jak pediatria, położnictwo lub ginekologia. W praktyce wyższe wykształcenie kobiety zdobywały wyłącznie w rodzinach inteligenckich lub tych o wysokim statusie majątkowym. Wyjątki od tej reguły były bardzo nieliczne.

Kobiety stanowiły niewielki odsetek wśród polityków, od szczebla lokalnego aż po parlament (mniej niż 0,2% sejmików i radnych w gminach wiejskich stanowiły kobiety, wśród parlamentarzystów wynik ten zwykle oscylował od 0,5 do 3%). Wśród kierowców kobiety stanowiły odsetek mniejszy niż 10%, przy czym wśród kierowców zawodowych praktycznie ich nie było. W kraju dosłownie kilkadziesiąt kobiet posiadało licencję pilota, raptem kilka było w lotnictwie wojskowym, przy czym po zakończeniu wojny polsko-bolszewickiej żadna z nich nie latała bojowo.

Podróżowanie

Podróżowanie sto lat temu wyglądało zupełnie inaczej niż obecnie. Istniała oczywiście sieć dróg, jednak była ona niewielka. Sama nawierzchnia również była zupełnie inna. Nieliczne drogi asfaltowe istniały tylko w centrach największych miast. Asfalt nie był najwyższej jakości – był bardzo słabo wyszlifowany i przypominał chropowatą skałę, nie zaś znaną nam obecnie gładką powierzchnię. W miastach i miasteczkach wiele dróg było brukowanych, czy to przy użyciu kamieni kopalnych w rodzaju wytrzymałego bazaltu, czy też kamieni polnych o bardzo nieregularnej wielkości. Między miastowe drogi, szczególnie na wschodzie, wciąż były po prostu pasami ubitej ziemi, pełnymi kolein i bez jakiegokolwiek melioracji. Stawały się one nieprzejezdne po większych deszczach, zaś w zimie były niemal nie do odnalezienia, jeśli nie rosły wzdłuż nich nasadzone drzewa. Z roku na rok sytuacja stawała się coraz lepsza, jednakże długie podróże wciąż ciężko byłoby nazwać komfortowymi. Około 1/7 dróg była drogami utwardzonymi (czyli w praktyce wysypanymi tłuczniem, żużlem bądź brukowanymi). Współczynnik dróg asfaltowych i betonowych nie przekroczył do 1939 r. 3% w skali całego kraju! Był jednym z najgorszych w Europie. Pod koniec lat 30. XX wieku szacowano, że niespełna 1/3 dróg w kraju jest zdalna do całorocznego transportu samochodowego – i to w czasie, gdy Duńczycy mieli już 100% takich dróg, a nawet w sąsiedniej Czechosłowacji współczynnik zbliżał się powoli do 70%.

Czym podróżowano?

Wybór środków transportu łączył w sobie tradycję XIX wieku i nowocześniejsze rozwiązania. Poza wsiami ciężko było już spotkać ludzi jeżdżących wierzchem, chyba że w czasie polowań bądź kawalerzystów. Ta formacja była najbardziej prestiżową w II RP.

Samochód był widokiem niezwykle rzadkim. Spis z roku 1926 podawał, że w całej Polsce zarejestrowano 11 807 samochodów. Do końca dwudziestolecia międzywojennego liczba ta nie przekroczyła 50 000. Bardzo istotne

dla krajowej motoryzacji okresu międzywojennego było włoskie przedsiębiorstwo FIAT, w porozumieniu z którym od 1920 r. sprzedawano w Polsce w sposób zorganizowany samochody tej firmy. W 1931 r. podpisano porozumienie dotyczące wytwarzania modeli licencyjnych, początkowo w formie montażu, a od 1935 r. całkowicie produkowanych w warszawskich zakładach. Od 1928 r. produkowano w Polsce także samochody Chevroleta, przez co była to jedna z częściej występujących marek w kraju.

Coraz większą popularność zyskiwał motocykl. Był zazwyczaj trzy razy tańszy od samochodu, a przy tym zapewniał szybkie i sprawne poruszanie się zarówno w mieście, jak i poza nim. W podwórzach domów zaczęto budować nawet specjalne garaże dla motocykli, przypominające komórki z szerszymi drzwiami (i na takowe były później przerabiane, znikając dopiero w latach 80. XX wieku).

Można też było stać się właścicielem roweru – importowanego bądź wytwarzanego w jednej z licznych krajowych montowni. Najwyżej ceniono rowery francuskie i brytyjskie, szczególnie wytwórni Rover, od której wzięła się polska nazwa tego pojazdu. Rowery Rovera w układzie z przednim i tylnym kołem podobnej wielkości i szerokości oraz napędem przenoszonym na tylne koło zastąpiły nieliczne we wschodniej Europie bicykle i tricykle. W dwudziestolecu międzywojennym bardzo ceniono opony niemieckiej firmy Fulda, która już w 1918 r. oferowała dziesięć różnych rodzajów bieżników opon rowerowych, w tym antypoślizgowy do jazdy po mokrej nawierzchni oraz do jazdy po górach (były to dobrze znane także dzisiejszym cyklistom opony z bieżnikiem kostkowym). Na bazie rowerów powstawały także riksze do transportu 1-2 osób z przodu, szczególnie popularne w Warszawie i Łodzi, oraz rowery transportowe ze skrzynią z tyłu, używane przez mleczarzy, dostawców paczek oraz do transportowania ładunków i części w większych fabrykach, portach i stoczniach.

Lotnictwo cywilne w II RP dopiero raczkowało. Pierwsze samoloty udało się wprawdzie zdobyć już w czasie Powstania Wielkopolskiego (1918 r.), jednak krajowy przewoźnik uruchomił loty dopiero w 1929 r. Wcześniej na terenie kraju istniało kilku mniejszych, prywatnych przewoźników trudniących się transportem osób i towarów wyłącznie na zasadach czarterowych – czyli gdy obłożenie samolotu pasażerami bądź towarem było wystarczające dla rentowności lotu. Samoloty produkowano między innymi w Warszawie i Lublinie, na ogół na potrzeby wojska, jednak wciąż przypominało to raczej większą manufakturę niż linie produkcyjne znane z Francji czy Wielkiej Brytanii. Część maszyn wysyłano na eksport, i tak najnowocześniejsze polskie myśliwce okresu międzywojennego – PZL P.24 – broniły nieba Grecji, Turcji, Bułgarii i Rumunii.

W rękach prywatnych znajdowało się kilkadziesiąt lekkich „samolotów turystycznych”. Od końca lat 20. XX wieku rozwijało się szybownictwo, które swój największy przedwojenny rozkwit zanotowało w drugiej połowie lat 30. XX wieku. Na podstawie międzynarodowej umowy ratyfikowanej w Paryżu, już w 1918 r. polskie samoloty otrzymały pięcioletnie, dwuczłonowe (2+3 znaki) oznaczenia rejestracyjne zaczynające się od liter „SP” (np. SP-ARP, SP-AJU itp.). Oznaczenia te obowiązują do dziś.

Jeśli jednak wrócimy na ziemię, zauważymy, że bardzo dobrze miały się dorożki. Na wschodzie kraju wciąż widać było się omnibusy, czyli otwarte lub zabudowane wozy konne przeznaczone wyłącznie do transportu ludzi. Na wsiach zwykle, chłopskie wozy pełniły rolę podobną do dzisiejszych pickupów. Zasadniczo służyły do pracy, ale nadawały się także do wygodnego transportu dwójki ludzi siedzących z przodu. Wozy były powszechne także w miastach, do rozwożenia opału czy materiałów budowlanych. Bardziej przedsiębiorczy woźnicy organizowali do swoich wozów koła samochodowe, wydłużające okres ich eksploatacji oraz zwiększające udźwig.

Dorożki często pełniły rolę dzisiejszych taksówek, będąc przy tym znacznie od nich tańsze i niewiele wolniejsze (badania z początku XXI wieku wykazały, że średnia prędkość poruszania się po mieście zwiększyła się o około 12 km/h). Problemami dorożkarzy były przetrzebiona przez wojnę populacja koni oraz dekrety zakazujące organizowania stajni w obrębie centrum miast. Wiele ośrodków miejskich rozwijało w tym okresie sieć tramwajową bądź trolejbusową. Masowość tego typu komunikacji pozwoliła obniżyć ceny na tyle, że w dużym mieście tramwaj stał się powszechnym środkiem transportu. W okresie przedwojennym tramwaje kursowały również w miastach, w których nie ma ich obecnie, jak Inowrocław, Bielsko-Biała czy Cieszyn.

Kultura i rozrywka

Mimo że Polska na 123 lata zniknęła z mapy, nie zniknęła polska kultura. Wciąż krzewiona przez patriotycznych twórców, dała podwaliny pod kulturę odrodzonej Rzeczypospolitej. To w XIX wieku swoje dzieła pisali niektórzy z najważniejszych twórców polskiej literatury: Adam Mickiewicz, Juliusz Słowacki, Władysław Reymont czy Henryk Sienkiewicz. Rozkwitało także polskie malarstwo, zarówno o tematyce patriotycznej, jak i obyczajowej. Na przełomie wieków wykształcił się nurt w sztuce nazywany „Młoda Polska”, odrzucający część klasycznych wzorców i wartości, by zastąpić je nowymi, idącymi w kierunku modernizmu.

Jak zatem kultury zażywał przeciętny mieszkaniec polskiego miasta w latach 20. XX wieku?

Na terenie nowo odrodzonego państwa powstawały liczne kina stacjonarne i objazdowe. Początkowo na ekranach dominowały produkcje propagandowe, czasem pełniące również rolę kronik filmowych. Nie były one jednak jedyną treścią przekazywaną przez kino. Polskie filmy powstawały znacznie wcześniej, niż powstała II RP. Za pierwszy polski film wyświetlany w kinach uważa się trwający 7 minut obraz *Antos po raz pierwszy w Warszawie*, pochodzący z roku 1908. Z tego samego roku pochodzi *Pruska Kultura*, najstarszy zachowany do dziś polski film fabularny. Już od 1919 r. realizowano w II RP w pełni polskie filmy propagandowe, a później także komedie i melodramaty. Oczywiście były to filmy nieme. Przed filmami wyświetlano statyczne reklamy lokalnych przedsiębiorstw, które były kolorowe! Pierwszą kolorową rzeczą wyświetlaną w kinie były zatem składające się z barwnych linii i napisów statyczne plansze na czarnym tle. Błyskawicznie rosła długość

filmów – od trwających nie więcej niż 10 minut pierwszych obrazów z początku wieku aż do przeszło dwugodzinnych produkcji na początku lat 20. XX wieku.

Bilety kinowe były ogólnodostępne i większość pracujących osób, poza najniższą sytuowanymi robotnikami, mogła sobie na nie pozwolić. Sale kinowe już w połowie pierwszej dekady niepodległości mieściły po kilkaset osób. Najnowocześniejsze kina w kraju, takie jak poznańskie „Słońce”, miały kilka sal, klimatyzację oraz wydawały własne, niskonakładowe biuletyny opowiadające o gwiazdach, takich jak urodzona w 1898 r. Jadwiga Filipina Smosarska, bądź o nowościach kinowych. W latach 20. XX wieku bardzo popularna stała się Apolonia Chałupiec, która podjęła decyzję o emigracji i występach wyłącznie za granicą. Do historii przeszła jako legenda kina niemego pod pseudonimem Pola Negri. Bardzo chętnie wyświetlano filmy zagraniczne, szczególnie produkcji amerykańskiej. W wielu kinach wystawiano także spektakle teatralne, przez co kina stawały się kinoteatrami, a często nazywano je także teatrami świetlnymi. Kina nie były jednak wyłącznie domeną wielkich miast. W wielu mniejszych miejscowościach, a nawet w najbogatszych wsiach zachodniej Polski istniały kina, do których kilka razy w miesiącu dojeżdżał ze sprzętem operator, mający pod opieką kilka takich placówek.

Standardy kin różniły się znacząco – od wyświetlających stare filmy kin adaptowanych z warsztatów bądź składów towarowych, gdzie siadano na zwykłych, starych krzesłach (bilety za 20-50 groszy), aż po ekskluzywne kina Warszawy, gdzie wyświetlano nowości kinowe z zachodu, zaś bilet kosztował kilka dniówek robotnika (bilety za 5-10 złotych). Przeciętny bilet do kina kosztował nie więcej niż złotówkę. Kino było bardzo popularną rozrywką wśród robotników – szacowano, że na niektórych seansach „łżejszych” filmów, czyli komedii czy romansów, stanowili oni ponad połowę widzów.

Elita bawiła się w teatrach, operach i operetkach. Obowiązywał w nich ścisły dress code wobec mężczyzn (smoking), zaś panie prezentowały kreacje zgodne z najnowszą modą paryską bądź berlińską. W przerwach spektakli nawiązywało się istotne kontakty i rozmawiało o wielu ważnych dla państwa sprawach. Istniały też tańsze teatry, zapewniające rozrywkę niższej klasie średniej. Bardzo istotne dla wizerunku dobrze sytuowanego obywatela było pojawianie



Kino „Słońce” w Poznaniu

się w instytucjach kultury oraz ich dotowanie. To właśnie na wystawie malarskiej miał miejsce najsłynniejszy zamach II RP, czyli zamordowanie prezydenta Gabriela Narutowicza.

Podstawowym medium służącym do pozyskiwania wiadomości z kraju i ze świata była prasa. Rynek był niezwykle bogaty, bowiem na terenie kraju ukazywały się setki tytułów. Oczywiście, chęć jak najszybszego przekazania i pozyskania wiadomości sprawiała, że wielką popularnością cieszyły się dzienniki. Wiele pism o charakterze informacyjnym miało dwa wydania – wieczorne i poranne. Poranne, drukowane jeszcze w nocy, towarzyszyło Polakom w drodze do pracy. Było sprzedawane na ogół od godziny 6:00 rano, także przez obnośnych sprzedawców – gazeciarzy. Wydanie wieczorne, na ogół bardziej obszerne, było zbiorem informacji z całego dnia oraz wiadomości zza granicy i nabyć je można było w drodze z pracy lub na wieczorne spotkania czy rozrywki. Zazwyczaj ukazywało się ok. godziny 18:00.

Istotny był lokalny charakter prasy. Z uwagi na szcztąkowy przemysł poligraficzny oraz fatalną sieć dróg niemalże nie istniała możliwość kolportażu dzienników poza ośrodki miejskie. Tylko największe tytuły bądź czasopisma w rodzaju tygodników, dwutygodników czy miesięczników były dystrybuowane między miastami. Tym samym w latach 1918-1939 w kraju ukazywało się około 20 000 różnych tytułów prasowych. Wiele z nich zniknęło wraz z początkiem lat 30. XX wieku w wyniku wielkiego kryzysu ekonomicznego. Nakłady wynosiły od kilkuset sztuk dla pism wąsko specjalistycznych bądź wydawanych metodą chałupniczą na głębokiej prowincji po kilkadziesiąt tysięcy sztuk w przypadku najbardziej poczytnych dzienników warszawskich, krakowskich czy lwowskich (bądź dzienników wydawanych przez ugrupowania polityczne). Ceny dzienników zaczynały się już od 2 groszy, dochodząc do poziomu kilkunastu groszy pod koniec lat 30. XX wieku. Objętość gazet wynosiła przeciętnie 4, 8 lub 16 stron (odpowiednio – pół arkusza drukarskiego, pełen arkusz, dwa arkusze). W gazetach publikowano reklamy – najczęściej rysunkowe z uwagi na trudną i bardzo mało precyzyjną reprodukcję fotografii w prasie.

Pojawił się także segment prasy specjalistycznej. Swoje pisma mieli lekarze, rolnicy czy żołnierze. Tytuły pism konstruowane były na kilka sposobów – i tak, można było czytać na przykład „Kurier Codzienny” (słowo „kurier” zapisywano w obu formach), „Kurier Warszawski” albo „Kurier Czerwony”, który nie był nacechowany politycznie bardziej niż inne gazety, a swoją nazwę wziął od koloru winiety. Często w nazwach pojawiało się słowo „Dziennik” i „Gazeta”. Otworzył się także rynek prasy kobiecej. Zazwyczaj były to poradniki związane z modą i gospodarstwem domowym, z rzadka chwytające się ambitniejszych tematów. Chlubny, ale niezbyt poczytny wyjątek stanowiła prasa feministyczna, dotycząca nie tylko emancypacji, ale również możliwości kształcenia, rozwoju oraz sukcesów kobiet.

Bardzo istotny w przekazywaniu informacji do prasy był telegram. Reporterzy pojawiali się również często z aparatami fotograficznymi, jednak rzadko łączyło się funkcję dziennikarza i fotografa, stąd urodziła się profesja fotoreportera. Często korespondenci pracowali dla kilku lub kilkunastu różnych czasopism, gdyż wynagrodzenia nie były duże i na ogół

nie stanowiły stałej pensji – płacono za tekst, nie za samą gotowość do pracy.

W drugiej połowie lat 20. XX wieku bogatsi Polacy mieli szansę posłuchać radia. Polskie Radio rozpoczęło nadawanie w 1925 r., ale już kilka lat wcześniej można było odbierać audycje zagraniczne. Sprzęt, którego to wymagało, był drogi i trudno dostępny, gdyż nie sprzedawano go w sposób zinstytucjonalizowany i nie produkowano wielkoseryjnie. Już w latach 30. XX wieku radio było jednak na tyle powszechne, że samorządy bogatszych miast wydawały uchwały o konieczności regulacji liczby „szpecących anten” na elewacjach budynków w centrum.

Coraz większą popularność zdobywały gramofony na płyty szelakowe – winylowe pojawiły się dopiero po II wojnie światowej. Gramofony były nakręcane, mechanizm zaś przypominał zegar, gdzie nakręcanie odbywało się za pomocą korbki lub kluczyka. Dopiero na początku lat 30. XX wieku zaczęły pojawiać się gramofony elektryczne. Płyty szelakowe posiadały istotne ograniczenie: ich rowki były znacznie grubsze niż późniejszych płyt winylowych, przez co ich pojemność była o wiele mniejsza, mieszcząc na ogół 2 utwory na stronie. W Polsce prym w fonografii wiodła warszawska Syrena, mająca siedzibę przy ulicy Chmielnej. Działała już od 1906 r., wydając polskojęzyczne nagrania. Po pokonaniu zapaści z lat 1915-1923, początkowo wynikającej z wojen, a następnie z trudności materiałowych (przed Wielką Wojną szelak na płyty pochodził z Niemiec), Syrena zaczęła działalność wydawniczą na wielką skalę. W jej katalogu znajdowały się setki płyt z nagraniami krajowych wykonawców (często używano również określenia „śpiewak” bądź „piosenkarz”). Od 1929 r. Syrena nagrywała przy użyciu elektrycznych maszyn do zapisu dźwięku, zmieniła również nazwę na Syrena-Elektro. Jakość dźwięku stała się od tego momentu znacznie lepsza. Wytwórnia została zamknięta i fizycznie zlikwidowana przez Niemców tuż po zajęciu Warszawy we wrześniu 1939 r.

Mieszkaniec II RP chętnie opłacał fotografa, by zrobić sobie zdjęcie, lub zapraszał go na wyjątkowo ważne uroczystości. Pojedyncza fotografia mogła kosztować kilka dniówek robotnika, jednak atelier fotograficzne wyrastały jak grzyby po deszczu. Naświetlanie zdjęcia nie trwało już kilkanaście sekund, więc coraz częściej zdarzały się dynamiczne ujęcia. Dzięki rozwojowi fotografii można było robić zdjęcia w każdych warunkach atmosferycznych, co jeszcze dwadzieścia lat wcześniej było niemożliwe. Dobre zdjęcie nadal wymagało mocnego źródła światła. Zdjęcia najczęściej wykonywało się przy użyciu aparatów, które pracowały na szklanych negatywach, ale z czasem zaczęły pojawiać się już błony celulozowe wkładane pojedynczo w specjalne kasety (ramki), a w końcu tradycyjne filmy w rolce. Najczęściej używano aparatów firm takich jak Kodak, Hasselblad i Leica. Ceniono produkty niemieckiego Zeissa, uważanego za wytwórcę najlepszej optyki na świecie. Najlepsze filmy robiła AGFA, ale istniały także liczne mniejsze przedsiębiorstwa, jak całkowicie zapomniana dziś niemiecka Mimosa. Krajowe płyty szklane negatywowe i filmy wytwarzała firma „Alfa” z Bydgoszczy. Pierwsze krajowe aparaty zaczęto produkować w 1932 r. Sukcesy odnosiły wyłącznie dzięki przystępnej cenie.

Chętnie uczęszczano także na wydarzenia sportowe. Szczególną popularnością cieszyła się piłka nożna (rozgrywki ligowe rozpoczęto w 1927 r., a pierwszym zwycięzcą „Ligi” została Wisła Kraków). Popularnością cieszyły się drużyny takie jak Legia Warszawa, Polonia Warszawa, Cracovia Kraków, ŁKS Łódź czy Lech Poznań. Nie można też zapomnieć o drużynach takich jak Mistrz Polski 1931 r. – Garbarnia Kraków, Ruch Wielkie Hajduki (obecnie Ruch Chorzów), Pogoń Lwów czy 1 FC Katowice. Na mecze często przychodziło po kilkadziesiąt tysięcy widzów, a spotkania były transmitowane drogą radiową.

W zimie popularnością cieszyły się hokej na lodzie i łyżwiarstwo. Mecze hokejowe oglądało często nie mniej widzów niż mecze piłkarskie, a warto wspomnieć, że grano wówczas bez kasków i ze szczątkowymi ochraniaczami. Za elitarne uważano jeździectwo, uprawiane wyczynowo także przez oficerów kawalerii, jak również tenis oraz krykieta. „Dla zdrowia” uprawiano kajakarstwo, lekkoatletykę (nazywaną wówczas potocznie gimnastyką) oraz piesze wycieczki. Dużą popularnością cieszył się boks. Bardzo słabo znane były sporty takie jak siatkówka czy koszykówka. Wraz z piłką ręczną, nazywaną „szczypiorniakiem”, i nieco zapomnianą dziś grą w palanta posiadały wspólną federację, i to dopiero od pierwszej połowy lat 20. XX wieku. Siatkówka i koszykówka w II RP były szeroko i nieskutecznie promowane przez YMCA.

Industrializacja i telekomunikacja

Obecność Wielkopolski i Śląska w granicach Polski nie bez przyczyny została rozstrzygnięta zbrojnie. Posiadanie tych terenów było kluczowe dla odrodzonego państwa: były to jedyne obszary posiadające przemysł ciężki i jedyne silnie zindustrializowane. Poza nimi, mocno rozbudowana przemysłowo była Łódź. Liczne zakłady powstawały także w obrębie Warszawy, ale to było zdecydowanie za mało, aby zaspokoić potrzeby państwa i wygenerować zyski z eksportu. Dzięki zagranicznym pożyczkom uruchomiono liczne zakłady produkcyjne. W Polsce zaczęły otwierać swoje przedstawicielstwa zagraniczne koncerny. Bardzo szybko urbanizowano wsie graniczące z dużymi ośrodkami miejskimi. Następowala powolna mechanizacja rolnictwa – pojawiły się pierwsze maszyny o napędzie spalinowym bądź elektrycznym (o ile wieś miała dostęp do prądu). Bardzo widoczna była jednak różnica między Polską wschodnią a zachodnią.

Zjawiskiem wyjątkowym w skali kraju był port morski w Gdyni. Jeszcze na początku XX wieku Gdynia była wsią rybacką liczącą kilkaset domów, by w 1926 r. stać się miastem z przeszło 13 tysiącami mieszkańców i dynamicznie rozwijającym się portem. Gdańsk miał wówczas status wolnego miasta i Polska żywo potrzebowała dużego portu pełnomorskiego. W ciągu 13 lat od nadania praw miejskich ludność Gdyni wzrosła dziesięciokrotnie.

Wraz z rozwojem przemysłu rozwijała się sieć telefoniczna – wszakże do zarządzania przedsiębiorstwami konieczna była szybka wymiana informacji. Na początku odrodzonej państwowości w Warszawie zarejestrowanych było 2500 aparatów, by już na początku lat 20. XX wieku przekroczyć liczbę 30 tysięcy.



Widoczne na zdjęciach kłębowiska przewodów zawieszonych nad ulicami to właśnie linie telefoniczne. W 1939 r. książka telefoniczna dla Warszawy liczyła już przeszło 600 stron i nawet większe sklepy posiadały własne telefony. Abonament telefoniczny kosztował około 10-12 złotych (odpowiednik dzisiejszych 120-150 złotych) i pozwalał na wykonanie 75 połączeń miesięcznie. Płaciło się nie za czas, bo ten był nielimitowany, tylko za sam fakt połączenia.

BRONŃ

W II RP dostęp do broni nie był prosty. Jest to zaskakujące, bowiem na ziemiach polskich właśnie skończyła się wojna. Rozbrajano dawnych zaborców, wielu żołnierzy wracało z frontu, wielu też brało udział w powstaniach. Jednakże dekret naczelnika państwa „o nabywaniu i posiadaniu broni i amunicji”, wydany 25 stycznia 1919 r., znacznie ograniczył możliwości w zakresie uzbrojenia cywilów. W kolejnych latach zacieśniano te regulacje, umożliwiając bezkarne zwrócenie nielegalnie posiadanej broni na posterunku w ramach swoistych „amnestii”. Pozwolenie na broń początkowo wydawał Minister Spraw Wewnętrznych, później już jednak Starosta Powiatowy, a od jego decyzji można było odwołać się do Wojewody. Od czego zależała decyzja? Głównie od „wizymisję” Starosty. Przyznanie pozwolenia na broń było zupełnie uznaniowe, tak samo można było pozwolenie odebrać (wówczas rekwirowano broń bez zadośćuczynienia). Bardzo trudno było dostać pozwolenie na broń w tzw. „pasie przygranicznym” – tj. około 20 kilometrów od granicy państwowej. Chodziło o zmniejszenie ryzyka incydentów granicznych, do których mogłoby dojść omyłkowo, gdyby np. patrol pograniczników usłyszał strzały i odpowiedział ogniem.

Pozwolenia dzielono na dwie zasadnicze kategorie – pozwolenie na broń myśliwską (konieczna była przynależność do koła łowieckiego) i broń do obrony osobistej. Oczywiście funkcjonariusze służb mundurowych również mogli nosić broń – najczęściej były to rewolwery. Oficerowie mogli także kupować broń do celów służbowych na wolnym rynku, oczywiście ze środków własnych.



Kobieta strzela z P08 „Parabellum”

Z dostępnością broni było krucho. Nawet przestępcy najwyższej sławy nie posiadali automatów Thompsona. Uzbrojenie stanowiła mozaika broni zaborczej. Uznanie cieszyły się niemieckie pistolety P08, od nazwiska konstruktora zwane „Lugerami”, które ceniono za wysoką jakość wykonania. Oprócz nich popularne były samopowtarzalne produkcje Colta, szczególnie model 1911 (jednakże narzekano na problemy z dostępnością amunicji .45 ACP), oraz Browninga. Często wszelkiej maści pistolety nazywano w Polsce Browningami. Szczególne miejsce wśród nich zajmował Browning FN 1905 (kalibru 6,35 mm, nazywanego w świecie anglosaskim .25 ACP). Ten pistolet strzelał bardzo słabą amunicją i był uważany za na tyle niepoważną broń, że w Niemczech nie obejmowała go rejestracja ani pozwolenia (był traktowany jak coś w rodzaju wiatrówki). Dzięki temu dziesiątki tysięcy tych pistoletów znalazły się w latach 1905-1918 w polskich domach, a następnie w krajowym półświatku.

Drugą kategorią były rewolwery, gdzie szczególnie popularny był rosyjski rewolwer wzór 1895, potocznie nazywany „naganem”. Była to tania i skuteczna broń, używana w czasie wojen. W II RP znajdowała się w rękach Milicji, Korpusu Ochrony Pogranicza oraz innych służb mundurowych. O niezawodności tej broni świadczy fakt, że pomimo zaniechania jej produkcji w 1945 r., do dziś jest spotykana w krajach trzeciego świata. „Nagana” można było nabyć za około 80 złotych, a przeciętny pistolet kosztował od 120 złotych (FN1905) do 250 złotych (Luger w wersji z przedłużoną lufą itp.). Czarnorynkowa broń mogła być nawet dwukrotnie droższa. W Polsce broń na masową skalę zaczęto produkować dopiero pod koniec lat 20. XX wieku. Podstawowym karabinkiem piechoty została kopia niemieckiego Mausera (polska wersja nazywała się wz.29 i była produkowana przez Fabrykę Broni w Radomiu). Licencyjnie wytwarzano także „nagana”, a z początkiem lat 30. XX wieku rozpoczęto produkcję doskonałego pistoletu Vis (produkcja seryjna od 1935 r.). W rękach Służby Więziennej, pograniczników czy Służby Ochrony Kolei znaleźć można było za to wywodzące się w prostej linii z XIX wieku pozaborcze karabiny Mosin i Mannlicher, często w „długiej” wersji, która wraz z nasadzoną bagnetem mogła mieć prawie 170 centymetrów długości, „przerastając” niejednego strzelca. W Polsce praktycznie nie znano pistoletów maszynowych, zaś pracę nad własną konstrukcją podjęto tuż przed wybuchem II wojny światowej (przedseryjna partia pistoletów maszynowych „Mors” trafiła do obrońców wschodniej granicy).

Co ciekawe, cena rynkowa karabinu i pistoletu nie różniła się za bardzo (karabin kosztował około 200-230 złotych, czyli dokładnie tyle samo co Vis). Broń maszynowa nie wychodziła poza wojsko. Za automat Browninga (znany za granicą jako BAR – Browning Automatic Rifle) zapłacić trzeba było już ponad 2000 złotych. Niemalże jedyną alternatywą dla automatycznego karabinu Browninga był francuski Chauchat z demobilu (około 850 złotych). Ten karabin nie bez przesady nazywany był najgorszą bronią piechoty w historii – rzadko udawało się wystrzelić z niego pełną serię bez zacięcia.

Pistolety

P08 „Parabellum”

Produkowany od 1900 r., słynący z wysokiej jakości wykonania i niezawodności (o ile był stale konserwowany). Podstawowy pistolet niemieckiej armii aż do drugiej połowy lat 30. XX wieku. Początkowo produkowany w kalibrze 7,65 mm, następnie zastąpiony przez silniejszy 9 mm. Istniała również wersja P08 z przedłużoną lufą – znacznie poprawiająca celność i donośność broni, kosztem ergonomii. Cena: ok. 200 zł. Obrażenia 1K8 (7,65 mm), 1K10 (9 mm). Zawodność 99.

Browning M1910

To jeden z najpopularniejszych pistoletów w międzywojennej Polsce, chętnie wybierany przez oficerów. Strzelał amunicją 7,65 mm jak jego poprzednik, by potem używać mocniejszej 9 mm. Jakością ustępował Lugerowi, jednakże lepiej znosił złe traktowanie. Jego poprzednikiem był pistolet FN1900 kalibru 7,65 mm – strzał z takiego pistoletu pozbawił życia arcyksięcia Ferdynanda. Cena: ok. 150 zł. Obrażenia 1K8 (7,65 mm), 1K10 (9 mm). Zawodność 99.

Browning FN1905

To lekki pistolet strzelający amunicją 6,35 mm. W dawnym zaborze pruskim był sprzedawany bez pozwolenia (traktowano go jak wiatrówkę), przez co była to jedna z najpopularniejszych broni w rękach użytkowników „cywilnych”. Pomimo pogardliwego traktowania FN1905 był w pełni użytkową bronią. Cena: 120 zł. Obrażenia 1K6. Zawodność 98.

Colt M1911

Ten pistolet strzelał potężną, trudno dostępną w Polsce amunicją 11,43 mm (0,45 cala). Sam pistolet też nie był łatwy do zdobycia. Na ogół jeden strzał wystarczył, żeby powalić nawet potężnego przeciwnika. Cena: 200 zł. Obrażenia 1K10+2. Zawodność 99.

ViS wz. 35

Do rąk Badacza mógł trafić tuż przed wybuchem wojny (produkowany, jak sama nazwa wskazuje, od 1935 r.). Pistolet kalibru 9 mm był jednym z najlepszych w historii pistoletów wojskowych. Swoją renomę zawdzięcza wysokiej jakości wykonania oraz konstrukcji łączącej w sobie nowoczesność i praktyczność bez zbędnej komplikacji procesu produkcyjnego. Cena: 200 zł. Obrażenia 1K10. Zawodność 98.

Rewolwery

wz. 1895 Nagant

Potocznie nazywany w Polsce „naganem”, był najpopularniejszym rewolwerem polskiego międzywojnia. Używano go masowo w armii, policji i służbie pocztowej. W Polsce produkowano go także na licencji. Jego siedmionabojowy bębenek zasilany był amunicją 7,62 mm. Prostota „nagana” warunkowała jego niską cenę i stosunkowo dużą niezawodność. Cena: 80 zł. Obrażenia 1K8. Zawodność 100.

Reichsrevolver M1879

Niemiecki przepisowy rewolwer wojskowy. Wielki, ciężki i bardzo solidny. Razem z amunicją jego waga dochodziła do 1,5 kg. Strzelał potężną amunicją 10,6 mm, jednak nie posiadał rozładownika, przez co po wystrzeleniu sześciu nabojów przeładowanie trwało dłużej. Jeszcze przed wybuchem Wielkiej Wojny zaczęto zastępować go pistoletami i wycofywać np. do jednostek policyjnych. Ta potężna broń upodobnił Badacza do rewolwerowca z Dzikiego Zachodu. Cena: 100 zł. Obrażenia 1K10+2. Zawodność 90.

Karabiny

Karabinek wz. 91/98/23

Powstały przez modyfikację rosyjskiego karabinu Mosina wz.91/98 polegającą na dostosowaniu jej do niemieckiego kalibru 7,9 mm. Przerobiono tak ponad 70 000 karabinów, w większości zdobytych w czasie wojny polsko-bolszewickiej. Była to zawodna broń (co wynikało zarówno z przeróbki, jak i z niskiej jakości produktu pierwotnego), dlatego dość szybko przekazano ją policji, straży granicznej i innym służbom o mniejszym znaczeniu militarnym. Cena: 150 zł. Obrażenia 2K6+4. Zawodność 100.

Karabin wz.98

To de facto niemiecki karabin Mausera produkowany na zdobytych w Gdańsku maszynach. Wraz z karabinkiem wz.29 (który korzystał z tej samej amunicji) była to podstawowa broń polskiej piechoty. Strzelał amunicją 7,9 mm i był skuteczny na nawet ponad 1000 metrów. Cena: 250 zł. Obrażenia 2K6+4. Zawodność 100.

Inne

Karabin przeciwpancerny wz. 35

Zwany również Ur.35 (rzekomo nazwa ta miała mylić szpiegów wroga i sugerować karabin eksportowany do Urugwaju). Korzystał ze specjalnie przystosowanego naboju 7,9 mm i został zaprojektowany do niszczenia lekkich czołgów, w której to roli spisywał się znakomicie. Załadowany z dwójnogiem ważył nawet ponad 10 kg. Produkowany od 1938 r. Cena: 2000 zł. Obrażenia 2K6+4. Zawodność 99.

Pistolet maszynowy „Mors”

Jego nazwa nie wywodzi się od nazwy zwierzęcia, tylko od łacińskiego słowa „śmierć”. Prace nad pierwszym pistoletem maszynowym zaczęły się w połowie lat 30. XX wieku i do

wybuchu wojny powstała tylko seria próbna, krótsza niż 40 egzemplarzy. Korzystał z naboju 9 mm i miał magazynek na 25 nabojów. Cena: 2500 zł. Obrażenia 1K10. Zawodność 99.

Karabin maszynowy „Chauchat”

Karabin z francuskiego demobilu. Korzystał z amunicji 8 mm. Zasłynął jako najgorszy ręczny karabin maszynowy – stale się zacinał, ciężko było z niego wystrzelić pełną serię bez awarii. Był bardzo podatny na zanieczyszczenia. Cena: 850 zł. Obrażenia 2K6+4. Zawodność 70.

CZYM ŻYŁA II RP

Poniższe historie to jedynie załączki, które mogą ubarwić życie Badaczy albo stanowić tło opowieści rozgrywającej się w II RP.

- 1. 14 lutego - 18 października 1920 r. – wojna polsko-bolszewicka.** Zjednoczone po zaborach państwo musiało stawić opór armii niosącej ustrój komunistyczny na zachód Europy. Udało się ją powstrzymać na przedpolach Warszawy w sierpniu 1920 r., następnie przeprowadzono krótką „wojnę pościgową”. Poza bitwą warszawską doszło do setek mniejszych potyczek. W kwietniu 1920 r. armia polska, przy ok. 6-procentowym udziale armii ukraińskiej, ruszyła na Kijów, co zakończyło się strategicznym niepowodzeniem. W wyniku kontrofensywy Armii Czerwonej konieczna była obrona znajdującego się o ponad 500 km na zachód Lwowa, a był to czas, gdy szykowano się do obrony Warszawy i siły były bardzo osłabione. Dzięki wsparciu materialnemu z USA, Węgier i Francji udało się powstrzymać napór wrogiej armii. W obronie ojczyzny zginęło około 60 000 polskich żołnierzy.
- 2. 6 sierpnia 1927 r. – zaginięcie generała Włodzimierza Zagórskiego.** Ostatni raz widziano go, gdy wsiadał do szarego rządowego Cadillaca model 315 pod Dworcem Wileńskim w Warszawie. Następnie słuch zarówno o nim, jak i o samochodzie zaginął. Domniemywano, że było to zabójstwo polityczne na zlecenie Piłsudskiego albo jego świty. Prawdy jednak nigdy nie udało się ustalić, a zaginięciem tak wysokiego oficera żyła cała stolica.
- 3. 1929-1936 – Szczep Rogate Serce.** Był to założony przez Stanisława Szukalskiego ruch artystyczny odwołujący się do tradycji neopogańskich, głoszący wolność i wszechsłowiańskość. Jego symbolem było duże, czerwone serce z koźlimi rogami, umieszczane na piersiach. Ruch ten był szeroko komentowany w całym kraju, sam Szukalski był zaś jedną z najbardziej barwnych postaci życia kulturalnego Warszawy i Krakowa. Jeszcze przed II wojną światową wyjechał do Stanów Zjednoczonych, gdzie kontynuował działalność artystyczną. Tam także, u schyłku życia, zaprzyjaźnił się z rodzicami Leonardo Di Caprio.
- 4. 1926-1939 – Rządy sanacji.** Sanacja, od łac. „sanatio” czyli „odnowienie”, to obóz polityczny rządzący w Polsce w latach 1926-1939. Były to de facto autorytarne rządy Piłsudskiego i jego sojuszników. Szczególnie widoczne było to w latach 1929-1930, gdy większość istotnych stanowisk w kraju obsadzana była przez wojskowych



albo oficerów w stanie spoczynku (były to tzw. „rządy pułkowników”). Grupa rządząca posiadała wówczas liczne przywileje, była także bardzo liberalnie traktowana przez prawo (np. w zakresie posiadania i noszenia broni oraz podatków). Wielu członków sanacji prowadziło bogate i wystawne życie towarzyskie. Legendarną postacią sanacji był Bolesław Wieniawa-Długoszowski. Był źródłem licznych anegdot dotyczących jego poczucia humoru i sposobu bycia. Z czasem historie dotyczące Wieniawy stały się źródłem parodii całego systemu sanacyjnego.

5. **Pandemia „hiszpanki”.** Pandemia grypy, która objęła niemal cały świat i zabiła co najmniej 50 milionów ludzi (choć istnieją szacunki mówiące o 120 milionach z uwagi na brak dokładnego dokumentowania zgonów poza Europą i Ameryką Północną). To przeszło dwa razy więcej niż najbardziej pesymistyczne szacunki dotyczące strat w całej I wojnie światowej (8-15 milionów, jeśli wliczy się zaginionych i zmarłych od ran już po wojnie). W wielu regionach osłabionych wynikającym z wojny głodem umierało aż 2/3 zarażonych. Co ciekawe, profil śmiertelności był odwrotny niż w typowej epidemii – umierali głównie ludzie młodzi, między 16. a 35. rokiem życia. Z uwagi na ten osobliwy fakt przypuszczano, że pandemia może być wynikiem użycia broni chemicznej lub biologicznej. Najbardziej przesądni upatrywali w niej kłątwy lub czarów. Prawda była znacznie mniej tajemnicza – najsilniejsze układy odpornościowe po prostu najmocniej reagowały na chorobę, niszcząc płuca zakażonych. Potoczna nazwa tej odmiany grypy wzięła się od miejsca wybuchu pandemii (południowa Hiszpania, chociaż za prawdopodobną uznaje się również północną Afrykę).
6. **Mistycyzm w międzywojennej Polsce.** Tuż po Wielkiej Wojnie nastąpił kryzys wartości. Ludzie na co dzień obcowali ze śmiercią, a żołnierze widzieli sceny, na które nikt nie był w stanie przygotować ich psychicznie. Ludzie zaczęli masowo odchodzić od kościoła. Znacznie wzrosło zainteresowanie mistycyzmem. Seanse spirytystyczne stały się modną rozrywką elit. Do grona elity towarzyskiej wciągnięto mistyków takich jak Aleister Crowley czy Wilhelm Wulff. Powstawało wiele tajnych organizacji, czy to masonskich, czy o charakterze mistycznym. Bardzo dużym problemem, zwłaszcza na wschodzie kraju, stawały się sekty. Udział w seansach spirytystycznych był uznawany przez jednych za duchowe przeżycie, przez innych zaś za rozrywkę. Z rozwojem ruchu mistycznego

często wiązany jest rozwój ruchu agnostycznego. Moda na mistycyzm przeminęła w II RP w pierwszej połowie lat 30. XX wieku.

7. **Czesław Czyński i sataniści II RP.** 30 sierpnia 1930 r. w Warszawie, w mieszkaniu przy ul. Lwowskiej 6 aresztowano 72-letniego Czesława Czyńskiego. Już w trakcie wstępnego przesłuchania przyznał się do praktykowania satanizmu. Z jego mieszkania wyniesiono liczne przedmioty kultu Baphometa. Z prowadzonej przez niego dokumentacji wynikało, że sekta działała sprawnie w całym kraju. Obrzędy satanistyczne, składające się z czarnej mszy i późniejszej orgii, miały odbywać się w Warszawie w tajnym lokalu przy ul. Elektoralej. Czyńskiego powiązano także z serią sześciu (wedle niektórych źródeł siedmiu) samobójstw w Warszawie w latach 1925-1930. Wszystkie ofiary miała łączyć karteczka z hebrajskim znakiem „szin” symbolizującym szatana. Czyński zmarł niedługo po aresztowaniu, nie doczekawszy procesu.
8. **Wampir z Łowicza.** Od lutego do lipca 1933 r. Tadeusz Enszajt (1913-?) dopuścił się w Łowiczu i we Włocławku 7 morderstw i 3 gwałtów. Był najsłynniejszym polskim seryjnym mordercą okresu międzywojennego. W 1934 r. został skazany na 15 lat więzienia (brakowało dowodów popełnienia zbrodni) i w tym momencie ślad po nim się urywa.
9. **16 maja - 30 września 1929 r. – Powszechna Wystawa Krajowa.** W Poznaniu, na poszerzonym terenie dawnej wystawy ogólnoniemieckiej, otwarto Powszechną Wystawę Krajową (PWK lub PeWuKa) prezentującą dokonania dziesięciu lat odrodzonego państwa. Wystawę w przeciągu 138 dni odwiedziło ponad 4,5 miliona osób, w tym setki tysięcy z zagranicy. Wystawy tego typu organizowane były także w innych krajach, jednak to poznańska uważana była za najlepsze wydarzenie swoich czasów. Ukazało się o niej przeszło 60 000 artykułów w światowej prasie, zaś pozostałości jej gigantycznej infrastruktury są widoczne w mieście do dziś.
10. **16 grudnia 1922 r. – Zabójstwo prezydenta Narutowicza.** Po zaledwie siedmiu dniach prezydentury zastrzelony został pierwszy Prezydent Rzeczypospolitej Polskiej – Gabriel Narutowicz. Zamach miał miejsce w warszawskiej galerii sztuki „Zachęta”, a strzelcem był malarz – Eligiusz Niewiadomski. Morderstwo zostało zakwalifikowane jako czysto polityczne, ale na potrzeby sesji tajemniczości sprawie może dodać fakt, że prezydent był wolnomularzem. Niewiadomski został skazany na śmierć przez rozstrzelanie. Wyrok wykonano.
11. **Stefan Grabiński i „opowieści niesamowite”.** Żyjący w latach 1887-1936 Stefan Grabiński często nazywany jest „polskim Lovecraftem”. Łączyła ich nie tylko tematyka pisarska – powieść grozy bądź, jak mawiano w ich czasach, „powieść niesamowita”, ale również bardzo podobny okres życia, docenienie twórczości już po śmierci i przedwczesne odejście we względny zapomnieniu. W odróżnieniu od Lovecrafta, Grabiński swoje zmary, śmierć i szaleństwo umieszczał w kominach browarów, kotłach parowozów czy murach fabryk. Jego opowiadania mogą stanowić inspirację do niezliczonych sesji.

SŁOWNICZEK DWUDZIESTOLECIA MIĘDZYWOJENNEGO


W mowie potocznej znajdziemy wiele zapożyczeń z języków obcych – niemieckiego, rosyjskiego, ale także francuskiego i angielskiego. Słowa pochodzące z niemieckiego pojawiać się będą raczej na zachodzie i południu Polski, słowa z rosyjskiego na wschodzie, a słowa z jidysz tam, gdzie istniały duże diaspory żydowskie, czyli praktycznie wszędzie, tak jak słowa bez podanej etymologii. Część jest nam znana także dzisiaj, część zmieniła znaczenie.

- **Ancug** – garnitur (z niemieckiego)
- **Akuratny** – wystarczający, porządny
- **Anawa!** – naprzód, śmiało! (z francuskiego, popularne w Warszawie)
- **Aparat** – wszelkie podzespoły mechaniczne bądź elektroniczne
- **Badylarz, badylarka** – osoba uprawiająca i sprzedająca kwiaty
- **Bajzel** – bałagan, nieporządek, ale też dom publiczny (z jidysz)
- **Bana** – pociąg (z niemieckiego)
- **Barachło** – coś zepsutego, niepotrzebnego (z rosyjskiego)
- **Belfer** – nauczyciel (z jidysz)
- **Budrys** – kumpel, towarzysz
- **Browning, brauning** – potocznie pistolet
- **Cierpiarz, cierp** – taksówkarz w Warszawie
- **Chłopka** – sukienka letnia luźnego kroju, modna w drugiej połowie lat 20. i w latach 30. XX wieku.
- **Cymes** – bonus, coś ekstra (z jidysz)
- **Czarna główka** – potocznie o popularnych kosmetykach Schwarzkopf
- **Ćma, ciemka** – prostytutka
- **Dolina** – dolna kieszeń lub tylna kieszeń w spodniach
- **Doliniarz** – kieszonkowiec
- **Długosz** – dłużnik
- **Drynda** – dorożka
- **Dycha** – dziesiątka. Słowo z półświatka (sic!)
- **Fagas** – lokaj
- **Falszować** – jeśli w kontekście jedzenia, może oznaczać „faszerować”
- **Fifny** – sprytny
- **Flancować** – prznosić
- **Fomka** – mały łom używany do włamań
- **Foreś** – pomocnik stangreta (woźnicy na służbie). Czasem nazywano tak młodego woźnicę.
- **Futrować** – potocznie najeść się (z niemieckiego)
- **Ganc** – wszystko (z niemieckiego)
- **Geszeft** – interes (z jidysz)
- **Hauba** – hełm najczęściej skórzany, lotniczy lub wojsk zmotoryzowanych (z niemieckiego)
- **Harmonia** – akordeon
- **Jemioł** – człowiek niezbyt inteligentny
- **Juchcić** – kraść
- **Juchta** – banda złodziejska
- **Kaizer** – cesarz (z niemieckiego)

- **Kasak** – rodzaj długiej damskiej bluzki sięgającej połowy uda, bardzo modnej na przełomie lat 20. i 30. XX wieku
- **Kibitka** – wóz policyjny (z rosyjskiego)
- **Kibić** – kobieca talia
- **Kiszka** – dętka rowerowa, samochodowa lub motocyklowa
- **Klajster** – klej (z niemieckiego)
- **Kołomyja** – zamieszanie bez większego celu
- **Krojc** – krzyż, ale też krzyż żelazny (odznaczenie przyznawane w armii niemieckiej od 1813 do 1945 r., słowo oczywiście z niemieckiego)
- **Landszaft** – kiczowaty obrazek przedstawiający krajobraz (z niemieckiego)
- **Melanż** – mieszanka (z jidysz)
- **Miotacz min** – początkowo niemiecki Minenwerfer, później także moździerz
- **Mycka** – czapka (z niemieckiego, używane także w jidysz)
- **Mysliwiec** – samolot, ale i pilot myśliwski
- **Patent** – sposób (z niemieckiego)
- **Patrony** – naboje (z niemieckiego)
- **Puszki** – działa, armaty (z rosyjskiego)
- **Promesa** – pozwolenie, zezwolenie
- **Rak** – nożyce do cięcia metalu (drotu, blachy)
- **Realności** – coś posiadające przeliczalną wartość materialną (przedmioty, nieruchomości)
- **Repetować** – powtarzać, ale też przeładować
- **Rota** – kompania (z rosyjskiego)
- **Sztany** – spodnie
- **Sztyblety** – potocznie eleganckie buty
- **Takt** – w kontekście mechaniki dzisiejszy „suw” – silniki dzielono na dwutaktowe lub czterotaktowe; w pozostałych kontekstach „ruch” – na przykład „w trzech taktach” oznaczało „w trzech ruchach”
- **Trachnąć** – uderzyć, ale trachnąć się – popełnić samobójstwo
- **Wydyszyny** – spaliny
- **Zepelin lub Cepelin** – sterowiec
- **Zerkadło** – lustro (z rosyjskiego)



Stanisław Szukalski, szczerp „Rogate Serce”



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. Na łagodniejszych zboczach rozciągają się farmy prastare i kamieniste, z zapadłymi omszałymi chatami, które pod osłoną wielkich urwisk dumają w nieskończoność nad pradawnymi tajemnicami Nowej Anglii; nikt w nich już nie mieszka, masywne kominy murszeją, a kryte gontem ściany chyla się pod ciężarem niskich mansardowych dachów.

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



PORADY DLA GRACZY

OGÓLNY OBRAZ SYTUACJI

Grając w *Zew Cthulhu*, przyjmujesz na siebie rolę Badacza. Nazywa się tak, ponieważ znaczna część gry polega na poszukiwaniu i badaniu wskazówek i dowodów. Zupełnym przypadkiem, ze względu na układ alfabetyczny, pierwsza umiejętność na karcie Badacza to Antropologia, ale fakt, że nie jest to Atak lub coś w stylu Aikido, jest bardzo wymowny. Badacz to nie maszyna do walki. Najbardziej niezwykłą rzeczą w przypadku większości Badaczy jest wiedza, którą udało im się zdobyć podczas gry.

Pod pozorami normalności skrywa się straszliwa prawda, którą Badacz musi dopiero odkryć. Nasz świat oraz kosmos nie są takie, jak nam się wydaje, a przestrzenie między gwiazdami są rzeczywiście wyjątkowo mroczne. Niesamowicie potężne istoty, nieznanne zwykłym ludziom, żyją lub śnią wśród nas. Wiedza o takich sprawach zmienia ludzi – twój Badacz będzie mógł się o tym przekonać, kiedy podąży ścieżką zapomnianej wiedzy.

Zastępując dotychczasowe wierzenia nowopoznanymi prawdami, Badacze oraz postaci, które spotkają oni podczas gry, rozpoczynają proces stopniowej degeneracji wyglądu, poglądów, a także równowagi psychicznej. Przeznaczeniem, które czeka twojego Badacza, może być śmierć lub pobyt w zakładzie zamkniętym. Jednak jego najważniejszym celem jest to, aby przeciwstawić się mitom Cthulhu i zapobiec ich wkroczeniu do świata ludzkości.

To właśnie twój Badacz, mając do pomocy tylko niezłomnych towarzyszy, stanie przeciwko potędze i działaniom Wielkich Przedwiecznych oraz ich sług – *jeśli nie ty, to kto inny może uratować ludzkość?*

Rozgrywka

Odgrywanie postaci

To, jaki ty i twoi współgracze wybieriecie sposób na odgrywanie Badaczy, zależy tylko od was. Niektórzy gracze lubią podkreślać akcenty i dziwactwa swoich postaci, inni wolą bardziej powściągliwe podejście. Nie ma dobrych i złych sposobów grania w tę grę.

Kiedy poczujesz się pewniej podczas rozgrywki, prawdopodobnie uznasz, że wyrażanie Badacza poprzez odgrywanie postaci przychodzi ci łatwiej. Im mocniej zaangażujesz się w swoją postać, tym bardziej będzie ona przekonująca i prawdziwa. To zupełnie tak, jak aktor odgrywający swoją rolę, tylko twoją publicznością są inni gracze i Strażnik Tajemnic.

Postaraj się rozwinąć charakter swojego Badacza na tyle, aby inni gracze byli w stanie sobie wyobrazić, jak dana postać zachowałaby się w określonej sytuacji. „Dobry, stary Al” będą mówić, „wiedzieliśmy, że możemy na niego liczyć, kiedy będzie trzeba uratować tę dziewczynę z płonącego budynku”. Budowanie postaci Badacza to także odgrywanie go w konsekwentny sposób.

Zew Cthulhu zachęca do odgrywania postaci zwłaszcza, kiedy należy dokonać trudnych wyborów. Na przykład, czy mieliście rację, podpalając tę stodołę pełną kultystów? W końcu w świetle prawa to nadal morderstwo. Czy to dopuszczalne, aby wślizgnąć się do biblioteki i ukraść starożytną księgę tylko dlatego, że bibliotekarz nie pozwolił wam jej obejrzeć?

Dylematy, przed którymi stają Badacze, mogą być osiłą całej rozgrywki. Czasem cała sesja może upłynąć na dyskusji o tym, w jaki sposób wydostać się z trudnej sytuacji, do której doprowadziliście. Jeśli będziecie prowadzić tego typu rozmowy, nie wychodząc z roli postaci, mogą się one okazać wspaniałą zabawą oraz dostarczyć

niezapomnianych wspomnień. Decyzje, które podejmiesz jako Badacz, nie muszą być tymi, które ty podjąłbyś w danej sytuacji – to właśnie część zabawy.

Tak jak wszystko inne, odgrywanie postaci staje się łatwiejsze, kiedy już kilka razy miało się okazję to robić. Zawsze zanim rozpoczniesz grę, miej jakiś pomysł na osobowość swojego Badacza i pozwól, aby wydarzenia kształtowały jego charakter oraz sposób, w jaki odnosi się do innych postaci graczy lub kontrolowanych przez Strażnika bohaterów niezależnych (BN-ów). Podczas gry pozwól swojej postaci rozwijać się jako niezależnej jednostce, tak abyś w sytuacji, gdy twój Badacz opuści grę (prawdopodobnie ze względu na niepoczytalność lub śmierć), mógł zamknąć jedną historię życia i stworzyć nowego Badacza, którym będziesz kontynuować grę. Idealnie byłoby, gdyby każdy Badacz, którego stworzysz, był inny od poprzednika.

Współpraca

W *Zew Cthulhu* można grać w składzie Strażnik Tajemnic i jeden gracz, ale większość rozgrywek angażuje grupę od trzech do sześciu graczy. Strażnik kontroluje wszystkich bohaterów niezależnych, a gracze współpracują, aby rozwiązywać tajemnice i walczyć przeciwko nieprzebranym zagrożeniom ze strony mitów Cthulhu.

Gracze powinni dążyć do współpracy. Na przykład, gdy Badacze udają się na ekspedycję do perskich ruin nawiedzanych przez ghule, nie przetrwają długo, jeśli nie będą chętni do pomagania sobie nawzajem, opatrywania ran czy ubezpieczania się. Nie oznacza to, że nie można grać tajnym agentem, który w końcu zdradzi, ale jeśli wszyscy będą grali w ten sposób, wspólne granie nie będzie zachęcające, a wasze przygody będą się szybko kończyć.

Jak skończyłoby wielu Lovecraftowskich bohaterów, gdyby nie ich przyjaciele, znajomi i koledzy asystujący przy heroicznym wyczynach podczas walki z okropnościami z mitów Cthulhu?

Pamiętaj, że to gra i z założenia ma być dobrą zabawą dla wszystkich, którzy biorą w niej udział. Strażnik Tajemnic i gracze powinni współpracować, aby upewnić się, że wszyscy odgrywają swoje role w historii drużyny. Myśl o *Zewie Cthulhu* jak o zespole teatralnym, gdzie każdy z graczy zajmuje główne miejsce na scenie w określonym momencie, ale cała grupa współpracuje, aby stworzyć spójną i wciągającą historię.

Także gracze i Strażnik Tajemnic muszą współpracować. Choć to Strażnik obmyśla cały świat, przygotowuje scenariusz i zarządza szczegółami rozgrywki, gra nadal pozostaje dla niego grą i powinien móc dobrze się bawić. Jako Badacz stajesz przeciw mitom Cthulhu, nie przeciwko Strażnikowi Tajemnic. Strażnik nie powinien się obawiać pytań graczy o kwestie dotyczące gry. Jeśli nie jesteście pewni, rozmowa ze Strażnikiem o zasadach czy rozwiązaniach może być bardzo pomocna. Pamiętajcie jednak, że to, co postanowi Strażnik Tajemnic, jest ostateczne, a gracze powinni odpuścić, jeśli pozostaje on nieugięty w pewnych kwestiach.



To, czego Badacz nauczył się w college'u, może okazać się bardzo pomocne

Wiedza postaci

To, że posiadasz tytuł magistra w dziedzinie nauk ścisłych i wiesz, jak tworzyć skomplikowane związki chemiczne, nie oznacza, że twój Badacz, który jest przeciętnym nowojorskim policjantem w latach 20. XX wieku, może udać się do Yonkers i założyć tam aptekę (bez jakiegokolwiek przeszkolenia czy stażu). To, że przeczytałeś wszystkie historie Lovecrafta, nie oznacza, że twój Badacz posiada encyklopedyczną wiedzę o Wielkim Cthulhu oraz Bogach Zewnętrznych.

Powinieneś czuć się zobowiązany do tego, aby odgrywać swojego Badacza zgodnie z ograniczeniami jego postaci. W ten sposób jest po prostu ciekawiej.

Oczekiwania i rozgrywka

Nastój i motywacja w *Zewie Cthulhu* są nieco inne niż w większości gier fabularnych. W wielu z nich postacie graczy są właściwie wyposażone w super moce i mogą bezpośrednio konfrontować się ze swoimi przeciwnikami i przeszkodami, które stają im na drodze, a nawet je zniszczyć. W *Zewie Cthulhu* ta strategia zazwyczaj prowadzi do katastrofy. Większość okropieństw nie z tego świata jest tak straszliwa, a często także niezniszczalna, że wybranie

Niektóre scenariusze rozpoczynają się w dramatyczny sposób



otwartej walki niemalże gwarantuje makabryczny koniec każdego Badacza. Nawet najmniejsze spojrzenie na niektóre koszmarnie potworności może sprawić, że Badacz popadnie w nieodwracalną niepczytalność.

Podдай się chwili

Jeśli masz fajny pomysł na to, co mógłby zrobić twój Badacz, zrób to. Nie czekaj na lepszy moment. Prawdopodobnie wydaje ci się, że to dobry pomysł, bo byłoby ciekawie, gdyby to stało się właśnie teraz. I wiesz co? Później i tak wpadniesz na kolejne, równie dobre pomysły. Strażnik Tajemnic będzie oczekiwać od ciebie tych dobrych pomysłów, które pomogą wam tworzyć historię.



Czasem musi dojść do rękoczynów

Broń to nie wszystko

Niektórym potężnym potworom niestraszna jest broń palna czy eksplozje – są stworzeniami nie z tego świata i pochodzą z innej czasoprzestrzeni niż nasza. Jeśli planujesz do nich strzelać, aż zginą, raczej nie odniesiesz sukcesu. Spróbuj najpierw czegoś innego.

Salwy z broni palnej zazwyczaj zwracają uwagę policji, gwardii narodowej, agentów specjalnych i wszystkich innych osób stojących na straży prawa i porządku. Jeśli Badaczowi zdarzy się zamordować lokalnego kapłana Yog-Sothotha bez uprzedniego przekonania policji o konieczności takiego postępowania, z pewnością zostanie przesłuchany, aresztowany i prawie na pewno skazany. To może doprowadzić do kary śmierci albo konieczności spożywania więziennego jedzenia przez bardzo długi czas. Pamiętaj, że Badacze zamieszkują świat, który jest odbiciem naszej rzeczywistości, rządzi się takimi samymi prawami oraz normami społecznymi – przestępstwa takie jak morderstwo czy kradzież zazwyczaj pociągają za sobą śledztwo. Gracze powinni być świadomi, że ich akcje są także obciążone konsekwencjami.

W *Zewie Cthulhu*, podobnie jak w prawdziwym świecie, broń palna jest zabójcza. Uważajcie na siebie!



Wiedza jest często ważniejsza niż broń

Zastępczy Badacze

Biorąc pod uwagę zagrożenia, z jakimi stykają się Badacze, śmierć i szaleństwo są wśród nich dość powszechne, co oznacza, że utrata twojego Badacza w trakcie gry nie jest niczym niezwykłym. Wymyślając zastępczych Badaczy, należy wziąć pod uwagę, dlaczego dana osoba chciałaby dołączyć do drużyny.

Czasem cała drużyna ginie w tym samym czasie. Czy pozostawicie scenariusz jako niedokończoną historię, czy wprowadzicie nowych Badaczy, którzy będą kontynuować od miejsca, gdzie ich poprzednicy zakończyli swój żywot?

Wprowadzając nowych Badaczy w celu kontynuacji scenariusza, czasem trudno jest wymyślić powody, dla których nowi bohaterowie angażują się w daną sprawę. Oto kilka pomysłów:

- Niech twój Badacz prowadzi dziennik lub koresponduje z przyjacielem, krewnym czy też inną osobą, która może zająć jego miejsce w przypadku przedwczesnej śmierci.
- Poproś Strażnika Tajemnic o sugestie. Rozważ bohaterów niezależnych, których spotkaliście podczas gry. Może ktoś z nich byłby odpowiednim kandydatem na Badacza?
- Zapytaj innych graczy – może oni mają jakieś pomysły. Granie przyjacielem lub krewnym innego Badacza może okazać się dobrym sposobem na stworzenie więzi zarówno pomiędzy graczami, jak i Badaczami. Postacie nie muszą się nawet przyjaźnić. Bardzo dobrze sprawdza się relacja, w której obecne są tarcia czy rywalizacja między postaciami graczy.
- Organizacje Badaczy także mogą być źródłem świeżej krwi – aby dowiedzieć się więcej, zob. **Rozdział 6: Stowarzyszenia Badaczy**.

Wielu Badaczy

Alternatywnym sposobem grania jest posiadanie przez każdego gracza więcej niż jednego Badacza. Możecie się na to zdecydować z wielu powodów. Na przykład odkrywacie wskazówki, które prowadzą do Anglii, ale pojawiają się także inne, które sugerują Brazylię. Decydujecie, że oba kierunki są równie naglące, i postanawiacie podzielić drużynę tak, aby obie grupy mogły prowadzić dalsze śledztwo. Twoja główna postać jedzie do Anglii, a ty tworzysz nową postać, aby mogła towarzyszyć Badaczom w podróży do Brazylii. Każdy z graczy robi to samo. Teraz każdy z graczy



ma dwie postacie – jedną w parnych dżunglach Ameryki Południowej, a drugą na przyjaznej i zielonej angielskiej ziemi. Jak będziecie to rozgrywać, zależy od Strażnika Tajemnic, ale teoretycznie można rozgrywać sesje na zmianę w dwóch lokacjach, aż wydarzenia doprowadzą postacie do ponownego spotkania.

Harvey popija koktajl na przyjęciu w ogrodzie letniej rezydencji Lorda Foxtona. Lord Foxton (BN) upiera się omówić osobiste sprawy finansowe z różnymi gośćmi. Graczka grająca postacią Harveya wie, że taka rozmowa zostałaby źle odebrana w kulturze lat 20. XX wieku, i wytyka to Strażnikowi Tajemnic.

„Owszem – odpowiada Strażnik – ale mimo to Lord Foxton nadal prowadzi tę dyskusję.”

Teraz graczka wie, że Strażnik Tajemnic jest świadom sytuacji, ale Lord Foxton kontynuuje rozmowę na ten niestosowny temat. Zdecydowanie coś jest nie w porządku, ale w sposób oczywisty ustaliliśmy, że jest to część historii, a nie nieścisłość, którą należy naprawić.

PROBLEMY W GRZE

Czasem coś się nie uda. W końcu wszyscy jesteśmy tylko ludźmi. Możesz poczuć się niesprawiedliwie potraktowany przez zasady czy Strażnika Tajemnic, albo odnieść wrażenie, że to, co dzieje się w scenariuszu, jest w jakiś sposób niewłaściwe. Jeśli ktoś nie bawi się dobrze podczas rozgrywki, może mieć to negatywny wpływ na całą grupę.

Jeśli pojawił się problem, zgłoś swoje uwagi jako gracz i spróbuj go rozwiązać. Jeśli zauważysz, że ktoś inny wygląda na zdezorientowanego lub wydaje się, że nie czerpie przyjemności z rozgrywki, przestań na chwilę odgrywać i sprawdź, gdzie tkwi problem. Jeśli faktycznie istnieje, postarajcie się wspólnie znaleźć rozwiązanie.

Może się zdarzyć, że zauważysz coś, co dzieje się w scenariuszu i narusza konwencję epoki. Niektóre osoby po prostu przymykają na to oczy, inne wyrażają swoje wątpliwości.

Jeśli problem dotyczy zasad, nie bój się wyjść z roli i omówić go ze Strażnikiem Tajemnic. Czuj się zachęcony do odgrywania postaci, ale nie zobligowany do pozostania w roli przez cały czas trwania rozgrywki. Czasem wypowiedzenie się jako gracz jest konieczne, zwłaszcza podczas dyskusji o zasadach czy podczas rzutu kostkami.

Niektóre drużyny mają zwyczaj poświęcania kilku minut po sesji na przedyskutowanie rozgrywki – omawiają wszystko, co wydarzyło się do tej pory, i sprawdzają, czy wszyscy dobrze się bawią. To dobry moment, aby zgłosić wszelkie uwagi i znaleźć rozwiązania ewentualnych problemów.

Rozgrywka jest oparta na odgrywaniu fikcyjnych postaci, ale przede wszystkim jesteście graczami i wasze zadowolenie z gry jest najważniejsze. Współpracujcie, aby wypracować odpowiednie kompromisy, tak aby wszyscy znaleźli przyjemność w graniu. Pamiętajcie jednak, że cokolwiek postanowi Strażnik Tajemnic, jest ostateczne.

Problemy z innymi graczami

Czy oczekujesz od dwójki aktorów, że będą się nienawidzić tylko dlatego, że postacie, które odgrywają na scenie, są wrogami? Oczywiście, że nie. Podobnie powinno być z dwójką Badaczy, którzy stają się zapamiętałymi wrogami, zdradzają się wzajemnie lub oszukują – te wszystkie elementy nie powinny powodować żadnych animozji pomiędzy graczami w prawdziwym życiu.

Jako gracz możesz odczuwać, że grając swoim Badaczem, przyjmujesz pewną tożsamość. To dobrze, bo po tym możesz poznać, że coraz lepiej odgrywasz swoją postać. Jednak nie wykorzystuj tej sytuacji do podejmowania akcji, które będą nie do przyjęcia dla innego gracza, co sprawi, że nie będzie on miał żadnej przyjemności z rozgrywki.

Badaczka Teresy wraca ranna i w oplakanym stanie z infiltracji ceremonii kultu. Zaryzykowała życie, aby zakłócić złowrogi rytuał, i ma ze sobą jedną z ksiąg kultystów. Teresa planuje, że jej Badaczka przeczyta księgę i zwiększy swoją wartość umiejętności Mity Cthulhu. Krzysztof, grający fanatykiem religijnym, widzi księgę i deklaruje, że chce ją natychmiast spalić. Teresa stara się go powstrzymać, więc Strażnik Tajemnic zarządza test walki. Krzysztof wygrywa, a w wyniku jego działań Badaczka Teresy pada nieprzytomna na ziemię. Krzysztof triumfalnie oznajmia ponownie, że chce spalić księgę. Teresa zniechęcona pochyliła się na swoim krześle – jej postać ryzykowała życiem, aby zdobyć tę księgę, i miała nadzieję, że zdobędzie jakąś wiedzę o Mitach Cthulhu oraz nauczy się rzucić zaklęcia.

Krzysztof zauważa zachowanie Teresy: „Naprawdę masz coś przeciwko, żeby spalił tę księgę?”

Teresa stwierdza: „Właściwie tak. Chciałam, żeby moja postać nauczyła się jakichś zaklęć. Naprawdę na to liczyłam, zwłaszcza że to ja zdobyłam tę księgę.”

Krzysztof reflektuje się: „OK, rozumiem, ale nie widzę powodu, dla którego moja postać miałaby nie palić tej księgi.” – Zauważył, że jego działania psują Teresie zabawę, ale nadal uważa, że jego postać tak by postąpiła, prosi więc Strażnika Tajemnic o wymyślenie sposobu, w jaki Teresa mogłaby odzyskać swoją księgę.

Strażnik Tajemnic znajduje rozwiązanie: informuje ich, że w tym momencie ktoś puka do drzwi. Podczas gdy postać Krzysztofa idzie otworzyć, Badaczka Teresy odzyskuje przytomność i ratuje księgę z płomieni, podmieniając ją na inną i mając nadzieję, że nikt się nie zorientuje.

Teraz wszyscy są zadowoleni. Teresa jest szczęśliwa, bo odzyskała swoją nieco uszkodzoną przez ogień księgę wiedzy tajemnej. Badacz Krzysztofa jest ukontentowany, bo wierzy, że zniszczył nikczemne tomiszczce, a sam Krzysztof jest usatysfakcjonowany tym, że dobrze odegrał postać, a jednocześnie nie zepsuł zabawy Teresie. Krzysztof jako gracz wie, że Teresa nadal ma księgę, i oboje wyczekują konfliktu w przyszłości, kiedy prawda wyjdzie na jaw.

Pamiętaj:

- Sprawujesz całkowitą kontrolę nad swoim Badaczem – nie jest on autonomicznym bytem.
- To ty podejmujesz decyzje, nie twój Badacz.

Jeśli inny gracz podejmuje jakieś działania, które całkowicie psują ci zabawę, nie bój się o tym spokojnie porozmawiać w cztery oczy. Niech nie ogranicza cię fakt, że twój Badacz nie wie o sekretnych poczynaniach Badacza innego gracza.

Zagarnianie uwagi Strażnika

W każdej grupie zawsze są osoby głośniejsze i cichsze. Jeśli jesteś jedną z tych głośniejszych, bądź tego świadomy – jesteś bardzo ważną częścią grupy i prawdopodobnie wiele wnosisz do rozgrywki, ale pamiętaj, żeby rozglądać się dookoła stołu i dopuścić do głosu innych graczy. Rzuć czasem jakiś przedmiot w ich stronę, wycofaj się, bądź przez chwilę cicho i zobacz, co się wydarzy. Dzielenie się światłem jupiterów to ważna część gier fabularnych, powodująca, że każdy ma szansę znaleźć się w centrum wydarzeń i dołożyć coś od siebie do historii, którą tworzycie. To po prostu nie jest w porządku, jeśli jeden gracz zdominuje całą rozgrywkę, a pozostali na tym tracą.

Nie rozpraszaaj się

Czasem drużyna się podzieli, a twój Badacz nie będzie brał udziału w danej scenie. Możesz chcieć wykorzystać tę chwilę, aby przynieść coś do picia lub zrobić sobie krótką przerwę. Jednak w większości przypadków to miłe, gdy przez cały czas wszyscy koncentrują się na tym, co dzieje się w grze. Jeśli bezmyślnie bawisz się telefonem albo przeglądasz czasopismo, podczas gdy inne osoby grają, okazujesz im brak szacunku. A mówienie, podczas gdy ktoś inny odgrywa

rozmowę, jest oczywiście niedopuszczalne. Zamiast robić te wszystkie rzeczy, postaraj się być publicznością dla pozostałych graczy – śmieję się z ich żartów i przeżywaj grozę razem z nimi. Dodawanie własnych komentarzy czy pomysłów także może się sprawdzić, nawet jeśli twoja postać nie jest obecna w danej scenie.

Czasem Strażnik Tajemnic może chcieć zachować pewne rzeczy w sekrecie przed innymi graczami, np. to, że twój Badacz został schwytany przez przywódcę kultu, a inni gracze nie zdają sobie sprawy z tego, że jest w niebezpieczeństwie. W tego typu sytuacjach Strażnik może przekazać ci poufną notatkę lub odejść z tobą na chwilę od stołu, tak aby inni gracze nie słyszeli waszej rozmowy. Uszanuj życzenia Strażnika i zachowaj w tajemnicy tę wiedzę, dopóki w grze nie nastąpi odpowiednia sytuacja, aby podzielić się tą informacją. Z pewnością zapewni to wszystkim lepszą zabawę.





Utrzymanie porządku

Granie w gry fabularne jest aktywnością towarzyską, więc aby zapewnić sobie zaproszenie na kolejne rozgrywki, upewnij się, że odpowiednio zachowujesz się przed, po i w trakcie sesji. Oto kilka ważnych zasad:

- Nie spóźniaj się na sesję. Jeśli nie możesz tego uniknąć, zadzwoń z wyprzedzeniem do współgraczy i powiedz im, żeby zaczęli bez ciebie.
- Przygotuj wszystkie niezbędne na sesję rzeczy – kostki, notatnik, długopis, ołówek i kartę Badacza (chyba że Strażnik Tajemnic trzyma nad nią pieczę).
- Wnieś coś od siebie – przynieś jakieś przekąski lub napoje dla wszystkich.
- Pomóż posprzątać po zakończeniu sesji.

Tworzenie odpowiedniej atmosfery

Jako grupa powinniście przedyskutować, jakiego rodzaju grę chcecie rozegrać. Możecie celować w pełną napięcia, narastającą grozę, przesadzony, szmirowaty horror lub lekką pulpową rozrywkę z dużą dawką akcji. To możliwe opcje, ale domyślnym klimatem gry jest niepokojący horror z kilkoma scenami akcji.

Na przykład, Fundacja Isynwilla Westleya (zob. **Rozdział 7**) wygląda na motyw, który bez problemu mógłby przyjąć pełną pulpową konwencję, zwłaszcza biorąc pod uwagę kabury na plecach Eddiego Gumpa z dwoma obrzynami. Możesz preferować naturalistyczne czy realistyczne podejście do historii, w której bierzesz udział, ale jeśli wszystkie pozostałe osoby obecne przy stole nie chcą tego samego podejścia, styl gry będzie niekonsekwentny. Ta niespójność może wywoływać krytykę graczy i ich brak satysfakcji – będzie się im wydawało, że inni traktują rozgrywkę zbyt poważnie lub zbyt lekko. Jedyny sposób, aby rozwiązać ten problem, to krótka rozmowa, która doprowadzi do wypracowania konsensusu.

Komedia i horror są dobrymi towarzyszami i przechodzenie z jednej konwencji do drugiej jest często wykorzystywane w filmach i przynosi wyśmienite efekty. Jeśli jednak wprowadzimy zbyt wiele elementów komediowych, horror zostanie osłabiony. Dzielenie się żartami i wspólny śmiech są ważne, ale kiedy rozgrywka zbliża się do punktu kulminacyjnego, horror także powinien osiągnąć swoje apogeum.

Niektóre grupy poświęcają pierwsze 30 minut sesji, aby podzielić się nowinkami, poopowiadać dowcipy i zrelaksować się – dopiero kiedy już mają to wszystko za sobą, zaczynają grać. Postaraj się wyznaczyć wyraźną granicę między czasem na socjalizowanie się i na granie.

Ta gra powinna mieć klimat horroru, więc raczej oczekuj się od graczy, że będzie im się podobać to, że są straszni. Jednak ludzie mają różny pogląd na to, co jest dla nich akceptowalne, i te granice powinny zostać przedyskutowane przed rozpoczęciem gry. Zapytaj swoich współgraczy, czy jest coś, czego zdecydowanie nie chcieliby zobaczyć w grze. Odpowiedzi mogą być dość nieoczekiwane. Na przykład jakiś gracz może nie mieć problemu z niczym poza przemocą wobec zwierząt. Ustal poziom tego, jak duże ma zastrzeżenia, i albo staraj się w ogóle unikać tego tematu, albo wykorzystaj dramatyczny efekt „zaciemnienia obrazu”, kiedy dany motyw pojawia się podczas sesji.

Nieprzyjemne motywy historyczne

Podczas gry mogą pojawić się nawiązania do nieprzyjemnych spraw. Może ci się wydawać, że to, jak odgrywasz uprzedzenia i bigoterię, zasługuje na Oscara, ale inni gracze mogą twierdzić, że jest to obraźliwe. Dzisiejszy świat jest zupełnie innym miejscem niż ten w latach 20. XX wieku. Zachowania, które wielu z nas dziś uznałoby za obrzydliwe, wtedy były popularne i akceptowalne. Rasizm, ksenofobia, fanatyzm religijny czy dyskryminacja na tle seksualnym były częścią życia codziennego i często były nawet popierane. Wiele praw wspierało wszelkiego rodzaju segregację i dyskryminację, a ruchy społeczne posiadające wielką siłę przebicia popierały te rozwiązania legislacyjne. Fakt, że jest to element epoki, w której ma miejsce rozgrywka, nie oznacza, że musisz eksponować go podczas gry. Niektóre grupy będą szczęśliwsze, jeśli te motywy zostaną sprowadzone na dalszy plan lub całkowicie zignorowane.

Generalnie to, jak grasz, zależy od ciebie i twoich współgraczy, ale jeśli zamierzasz wykorzystać motyw dyskryminacji w grze, zdecydowanie polecamy przedyskutować tę sprawę przed rozgrywką.

ROZGRYWKA W EPOCE

Rozgrywka *Zerwu Cthulhu* może toczyć się w dowolnym okresie historycznym, niezależnie od tego, czy będzie to starożytny Rzym, czy odizolowany port kosmiczny w odległej przyszłości.

O ile jesteśmy w sposób naturalny zaznajomieni z czasami nam współczesnymi, o tyle nasza wiedza dotycząca szalonych lat 20. XX wieku czy też wiktoriańskiej Anglii może nie być aż tak rozległa. Nie powinien być to jednak powód do zmartwień. Niech pomysł rozgrywki toczącej się w nieznanym dla was okresie historycznym nie będzie dla was onieśmielający. Wasz Strażnik Tajemnic będzie was prowadził i zanim się zorientujecie, wasi Badacze będą w ferworze odkrywania jakiejś podłej intrygi, nawet nie myśląc o tym, czy to, co robią i mówią, jest odpowiednie dla danego okresu.

Postarajcie się nie ugrzęznąć w najdrobniejszych szczegółach – np. czy dana rzecz została już wynaleziona, czy dana

osoba wtedy żyła itp. Oczywiście, jeśli wasze postacie jeżdżą samochodem podczas gry osadzonej w Imperium Rzymskim, coś jest bardzo nie w porządku. Porozmawiajcie o danej epoce i skupcie się na tym, co wiecie, a resztę po prostu wymyślcie.

Najważniejsza jest konsekwencja. Jeśli nie jesteście pewni, czy w 1897 r. istniały już telefony, po prostu podejmijcie decyzję i trzymajcie się jej. Pamiętajcie, że waszym celem jest stworzyć ciekawą historię, a nie historycznie poprawną atrapę rzeczywistości.

Ci gracze, którzy chcą dowiedzieć się więcej o różnych okresach historycznych, mogą znaleźć mnóstwo informacji w Internecie lub skorzystać z materiałów źródłowych dotyczących lat 20. XX wieku przygotowanych specjalnie dla graczy *Zewu Cthulhu*.

Lista ekwipunku (str. 250-257) także jest cennym wyznacznikiem tego, jakie przedmioty codziennego użytku są dostępne dla Badaczy w danym okresie historycznym.

Domowe zwierzątko to świetny pomysł na „Rzeczy osobiste”



POCZYTALNOŚĆ

Zew Cthulhu jest grą, w której obecne są mroczne motywy, takie jak śmierć i szaleństwo. Gra nie ma na celu bagatelizowania prawdziwych chorób psychicznych. Aby dodać rozgrywce wiarygodności, w grze zostały wykorzystane terminy zapożyczone z psychiatrii, niemniej na odgrywanie problemów psychicznych duży wpływ ma to, w jaki sposób są one ukazane w filmach i książkach. I nie ma w tym nic złego. Odgrywanie chorób psychicznych w sposób realistyczny nie jest celem rozgrywki. Wielu graczy czerpie przyjemność z odgrywania, jak ich Badacze powoli popadają w szaleństwo, czasem w bardzo przekonujący i poważny sposób, a czasem popadając w przesadę czy nawet komizm.

PORADY DOTYCZĄCE ZASAD

Kiedy rzucać kostkami?

Gra fabularna to coś więcej niż kilka rzutów kostkami. Rzut, który ma określić, czy twój Badacz odniósł sukces, może być ekscytujący, ale jeśli będziesz rzucać kostkami przy każdej mało istotnej akcji, bardzo szybko stanie się to nudne.

Nie spiesz się z rzucaniem kostkami. Strażnik Tajemnic zdecyduje, kiedy konieczny jest test. To, że się skradasz albo robisz zdjęcie, nie oznacza, że musisz wykonywać test. Zasadniczo, jeśli akcja, której wykonania podejmuje się Badacz, jest rutynowa, nie jest on konieczny. Wykonuj rzuty tylko wtedy, gdy będzie to związane z czymś istotnym, np. przy próbie przekonania przywódcy kultu, że jesteś jego dawno zaginionym bratem, lub w przypadku walki, gdzie każdy test może być kwestią życia i śmierci. Cała idea rzutu kostkami to dodanie dramatyzmu i napięcia do gry.

Strażnik Tajemnic nie łamie żadnych zasad, zarówno gdy pozwala twojej postaci pojechać na zakupy, jak i przeskoczyć nad przepaścią bez wykonania testu. To Strażnik decyduje o tym, czy rzut kostkami jest niezbędny w danej sytuacji.

Wyznaczanie celów

Wykonanie rzutu kostkami, zanim zdecydujesz, jaka umiejętność jest testowana, jest niczym podpisanie umowy bez uprzedniego jej przeczytania. Zanim wykonasz rzut, musisz ustalić, co będzie oznaczał osiągnięty sukces. Czasami jest to oczywiste, ale nie zawsze. Powinieneś także poczekać, aż Strażnik Tajemnic wyznaczy poziom trudności testu, tak aby w momencie, gdy kostki pokażą wynik, wszyscy wiedzieli, czy oznacza on sukces, czy porażkę. Nie zdziw się, jeśli Strażnik Tajemnic poprosi cię o przerwę w sytuacji, gdy wykonasz rzut przed ustaleniem poziomu trudności.

Wyznaczony cel powinien być prosty i czytelny. Strażnik Tajemnic może odrzucić twoją propozycję, jeśli uzna ją za nieakceptowalną lub nieodpowiednią do sytuacji. Jeśli tak się stanie, powinniście negocjować, aż osiągnięcie kompromisu zadowolą obie strony. Twój cel powinien opisywać, co się stanie, jeśli wynik rzutu okaże się sukcesem.

Czasami Strażnik Tajemnic może wykonywać rzuty przeciwko twojej postaci. Jeśli mamy do czynienia z taką sytuacją, Strażnik także powinien określić cel swojego

DLACZEGO WYZNACZENIE CELÓW JEST WAŻNE?

Jeśli przed rzutem kostkami nie uzgodnisz ze Strażnikiem Tajemnic celu i poziomu trudności testu, możesz znaleźć się w sytuacji, gdy będziesz czekać na interpretację wyniku przez Strażnika. Może to prowadzić do frustracji i rozdzwiewu pomiędzy interpretacją Strażnika a oczekiwaniami gracza.

Wyznaczenie celu pozwala wam uniknąć tego typu nieporozumień.

rzutu. Gdy cel Strażnika jest dla ciebie nie do przyjęcia, powinieneś to wyartykułować przed rzutem. Idealnie byłoby przeprowadzić dyskusję ze Strażnikiem i osiągnąć porozumienie, jednak (jak we wszystkich sprawach) decyzja Strażnika jest ostateczna.

Wykorzystaj swoją kreatywność podczas wyznaczania celów. Strażnik Tajemnic powie ci, kiedy będziesz prosić o zbyt wiele. Możesz stwierdzić, że twój Badacz przeszukuje „New York Times” w poszukiwaniu zakodowanych wiadomości przesyłanych przez kult. Strażnik Tajemnic mógł nie pomyśleć o tym, by ktoś przysyłał zaszyfrowane wiadomości przez reklamy w gazetach, ale pomysł może mu przypaść do gustu i będzie chciał go włączyć do prowadzonej sesji. Jeśli cel zostanie zatwierdzony, test będzie prawdopodobnie posiadał ekstremalny poziom trudności, co będzie oznaczało małą szansę na sukces. Niemniej jeśli rzut się powiedzie, twój Badacz znajdzie jakąś przydatną wskazówkę.

Przedstawienie sukcesu

Jeśli odniosłeś sukces w rzucie kostkami, możesz opisać akcję, która z tego wynika, oraz to, jaki obrót przyjmują wydarzenia. Może to być kilka słów lub całkiem spory kawałek narracji, w zależności od wagi wydarzenia i tego, jak bardzo natchniony się czujesz. Różnica między twoimi opisami a opisami Strażnika Tajemnic jest taka, że Strażnik zna i kontroluje całą oprawę rozgrywki, natomiast twoja wiedza ogranicza się do znajomości Badacza, którym grasz. Jeśli włączysz do swojego opisu coś, co nie jest spójne ze światem i tłem wykreowanym przez Strażnika, ma on prawo do zmiany tego elementu na coś, co będzie bardziej pasowało do rozgrywki. W niektórych przypadkach nie wiesz, co stanie się w wyniku osiągniętego sukcesu, i musisz zdać się na Strażnika Tajemnic. Na przykład, kiedy udaje ci się otworzyć zamek w drzwiach przy użyciu wytrychu, ty (jako gracz) nie wiesz, co się za nimi kryje.

Właśnie udało ci się odnieść sukces w teście Pilotowania, a twoim celem było „wykonanie awaryjnego lądowania na lodzie”. Zamiast powiedzieć po prostu „Udało mi się wylądować”, możesz dodać tutaj nieco więcej kolorytu. „Wije wiatr boczny. Czuję, jak spycha nas na prawą stronę. Podwozie jest przymarznięte. Samolot ze wstrząsem uderza o ziemię, ale podrywam go jeszcze raz w powietrze. W jakiś sposób ten wstrząs sprawił, że koła zostały uwolnione, więc mogę podejść do lądowania”.

Akceptacja porażki

Nie każdy test będzie zakończony sukcesem – nie czuj się tym rozczarowany. Zaakceptuj porażkę – może ona poprowadzić historię w nieoczekiwanym kierunku. Z perspektywy czasu możesz stwierdzić, że to dobrze, że twojemu Badaczowi nie udało się otworzyć tych drzwi do piwnicy.

Harvey próbuje włamać się do domu. Jego celem jest „otwarczenie zamka drzwi wejściowych za pomocą wytrycha”. Wykorzystuje do tego umiejętność Ślusarstwo. Ponosi porażkę i ma możliwość forsowania rzutu. Zamiast tego decyduje się otworzyć jedno z okien, wykorzystując swoją Siłę. Znowu ponosi porażkę i ma możliwość forsowania rzutu. Decyduje się znowu zmienić swój cel – tym razem deklaruje, że „próbuję się wspiąć przez okno na górnym piętrze”, wykorzystując umiejętność Wspinaczka. Strażnik Tajemnic decyduje, że cel musi zostać inaczej sformułowany, i nalega, aby ustalić, że jest to „dostanie się do wnętrza domu”. Jeśli Harvey znowu poniesie porażkę i nadal będzie chciał się dostać do środka, nie będzie miał innej możliwości niż forsowanie rzutu, niezależnie od tego, jak innowacyjne sposoby wejścia do domu będzie wymyślała gracza.



Forsowanie rzutu

Opcja forsowania rzutu nie jest automatyczna – odpowiedzialność za uzasadnienie forsowania spoczywa na tobie jako graczu. Jeśli tego nie zrobisz, nie będziesz mieć możliwości powtórnego rzutu. Musisz zaproponować, jakie działanie podejmuje twój Badacz poza tym, co zrobił podczas pierwszej próby. Musisz także zadeklarować chęć forsowania rzutu zaraz po pierwszej nieudanej próbie – Strażnik Tajemnic i inni gracze powinni oczywiście dać ci chwilę na zastanowienie. Oto kilka przykładów tego, jak można forsować rzut:

Ponosisz porażkę w teście Wspinaczki. Twój Badacz nie jest w stanie wspiąć się po ścianie do wyżej położonego okna. Strażnik Tajemnic oznajmia, że rynna wydaje się niezbyt stabilnie umocowana i może nie unieść ciężaru twojego Badacza. Decydujesz się na forsowanie rzutu. „Zaryzykuję swoje życie i zdrowie – postaram się wdrapać po rynnie tak szybko, jak mogę, mając nadzieję, że mój pęd wystarczy, aby dostać się na parapet okna”.

Po nieudanej teście Korzystania z Bibliotek, który miał na celu znalezienie informacji o Edwardzie Marshu w Bibliotece Publicznej w Arkham, decydujesz się na forsowanie rzutu. „Zamierzam spędzić nad tym tyle czasu, ile będzie potrzebne, i przejrzeć bardzo szczegółowo każdą gazetę i czasopismo”.



Ponosisz porażkę w teście S, dzięki któremu miałeś wyważyć drzwi. „Biorę spory rozbieg i rzucam się na drzwi, nie bacząc na swoje bezpieczeństwo”.

W **Rozdziale 5: Umiejętności** w każdym opisie znajdziesz przykłady tego, jak można forsować daną umiejętność. Wykorzystaj je jako inspirację.

Możesz próbować osiągnąć ten sam cel innym sposobem. To nadal będzie forsowanie rzutu. Czasem może to być nieczytelne, zwłaszcza w sytuacji testowania innej umiejętności – czy to nadal forsowanie rzutu, czy może powinieneś wyznaczyć inny cel. Decyduje o tym Strażnik Tajemnic. Rozstrzygającym czynnikiem jest to, czy cel pozostaje ten sam, czy nie.

Przewidywanie porażki

Jeśli pierwszy test umiejętności będzie nieudany, twój Badacz powinien zdawać sobie sprawę z tego, jakie ryzyko niesie ze sobą powtórna próba. Kiedy rzut jest forsowany, Strażnik Tajemnic może zdecydować się przedstawić ci ewentualne konsekwencje powtórnego niepowodzenia, aby podkreślić ryzyko, jakie podejmuje Badacz. Jeśli Strażnik tego nie zrobi, a ty nie jesteś pewien, czego się spodziewać, poproś go o opisanie konsekwencji nieudanego forsowanego rzutu. Oczywiście jeśli jest to coś, czego twój Badacz nie mógłby być świadomy, np. uruchomienie alarmu, Strażnik może opisać konsekwencje dość wymijająco.

Forsowanie rzutu przy testach percepcji

Testy percepcji to testy umiejętności Spostrzegawczość, Nasłuchiwanie i Psychologia. Strażnik Tajemnic może wymagać udanego testu, zanim otrzymasz wskazówkę. Jeśli poniesiesz porażkę w teście percepcji i nie dostaniesz wskazówki, możesz podjąć próbę forsowania rzutu. Jak zawsze, do ciebie należy opisanie tego, w jaki sposób działania twojego Badacza uzasadniają forsowanie rzutu. Poniżej znajdziesz kilka przykładów tego, w jaki sposób można to zrobić.

Test Spostrzegawczości:

- Zastygnięcie na chwilę w bezruchu i całkowite skoncentrowanie uwagi.
- Sprawdzenie wszystkiego – kompletne przeszukanie pokoju, opróżnienie wszystkich szuflad, ściągnięcie zasłon, zerwanie parkietu itp.



Test Psychologii:

- Dokładne studiowanie twarzy danej osoby (gapienie się na nią) bez zwracania najmniejszej uwagi na cokolwiek, co dzieje się dookoła.
- Zadawanie bardzo bezpośrednich i wścibskich pytań.

Test Nasłuchiwania:

- Zamarcie w bezruchu i nasłuchiwanie, być może nawet przyłożenie ucha do drzwi lub podłogi.
- Głośne wołanie i oczekiwanie na odpowiedź.

Możesz się zastanawiać, dlaczego twój Badacz, który nie jest świadomy tego, że coś przeoczył ze względu na nieudany test percepcji, miałby przez forsowanie rzutu nadal szukać wskazówek. Jeśli pierwszy test był wynikiem twojej deklaracji, wtedy forsowanie rzutu ma sens, ale jeśli twój Badacz nie poszukiwał czegoś aktywnie, to skąd może wiedzieć, że coś mu umknęło? Decyzja należy tutaj do ciebie. Jeśli chcesz zignorować fakt, że Strażnik Tajemnic poprosił cię o test percepcji, nie ma problemu. Podobnie, jeśli chcesz wykorzystać wiedzę, którą posiadasz jako gracz, do tego, aby twój Badacz zrobił coś, na co normalnie by się nie zdecydował, też możesz to zrobić.

Pamiętaj tylko, że jeśli będziesz forsować rzut, Strażnik Tajemnic z pewnością wymyśli jakieś paskudne konsekwencje, które spotkają cię w razie porażki!

Harvey otwiera bielizniarkę, a Strażnik Tajemnic zarządza test Spostrzegawczości, który kończy się porażką. Harvey nie wie, że coś przeoczył, ale jego gracza wie, że właśnie nie powiodł jej się test Spostrzegawczości, więc gdzieś tu musi znajdować się wskazówka.

Można to rozegrać na dwa sposoby:

Harvey odchodzi nieświadomy tego, że coś mu umknęło.

Lub:

Wiedziony przeczuciem Harvey dokładniej przeszukuje bielizniarkę i najprawdopodobniej odkrywa, że tylna ścianka szafki jest fałszywa, a za nią ukryty jest sejf.

Pomyśl o tym, jak uzasadnić forsowanie rzutu



Badacze śledzili kultystę aż do starego domu. Ściemnia się, a wasza drużyna ma tylko jedną latarkę. Strażnik Tajemnic zarządza test Spostrzegawczości i wyznacza trudny poziom sukcesu – wszyscy ponoszą porażkę. Napięcie rośnie. Wiecie, że przeoczyliście jakąś wskazówkę. Zdecydujecie się przeszukać dom czy odjedziecie? A może postanowicie tu wrócić za dnia? Dokładne przeszukiwanie sprawi, że będziesz mógł forsować test Spostrzegawczości. Może się to skończyć na dwa sposoby:

Forsowanie rzutu się powiedzie i znajdziesz ślady krwi, co pozwoli ci zakraść się i prawdopodobnie zaskoczyć ukrytego kultystę.

Forsowanie rzutu skończy się porażką i w konsekwencji kultysty zaskoczą twój Badacz na czworakach, gdy będzie przyglądał się smudze na podłodze.

Interakcje społeczne

Oczywistym jest, że walka, pościgi i inne konflikty fizyczne wymagają rzutu kostkami, aby określić, kto wygrał, ale niektóre interakcje społeczne mogą zostać odegrane i tak właśnie rozstrzygnięte – gracze i Strażnik Tajemnic wcielają się w role różnych postaci i mówią ich „głosami”. Jednak kiedy Badacze angażują się w takie formy interakcji społecznych, które nie mogą zostać skutecznie rozwiązane przy stole, np. zastraszenie, gadanina, przesłuchiwanie, uwodzenie czy wykorzystywanie uroku osobistego, wtedy w ruch idą kostki. Oczywiście można odegrać wszystkie te interakcje, ale trudno zasymulować ich faktyczne efekty. Nikt nie oczekuje od ciebie, że rzeczywiście będziesz zastraszał czy uwodził Strażnika Tajemnic, kiedy twój Badacz próbuje to zrobić z bohaterem niezależnym. Z tego powodu w *Zewie Cthulhu* znajdziesz zasady pozwalające rozpatrywać interakcje społeczne, które są dopełnieniem odgrywania.

Na poszczególne części interakcji społecznych składa się kilka umiejętności:

Gadanina: tę umiejętność wykorzystuje się, aby kogoś zdezorientować, zwieść lub rozproszyć, a także aby samemu przeciwstawić się takim działaniom.

Perswazja: tę umiejętność wykorzystuje się do przekonywania oraz aby rozpoznać, że ktoś próbuje to zrobić, a także aby samemu przeciwstawić się takiemu działaniu.

Urok Osobisty: tę umiejętność wykorzystuje się do oczarowania lub uwodzenia, a także aby rozpoznać, że ktoś próbuje to zrobić oraz aby samemu przeciwstawić się takim działaniom.

Zastraszanie: tę umiejętność wykorzystuje się do zastraszania oraz aby rozpoznać, że ktoś próbuje to zrobić, a także aby samemu przeciwstawić się takiemu działaniu.

Psychologia: to podstawowa umiejętność percepcyjna w *Zewie Cthulhu*, która może być wykorzystywana do przeciwstawiania się Urokowi Osobistemu, Gadaninie, Zastraszaniu czy Perswazji.

Sytuacja i sposób odgrywania powinny wskazywać na to, z której umiejętności skorzystać, np.:

- Jeśli komuś grozisz, testuj Zastraszanie.
- Jeśli z kimś negocjujesz, testuj Perswazję.
- Jeśli działasz szybko, aby kogoś zwięść, oszukać lub nabrać, testuj Gadaninę.
- Jeśli starasz się z kimś zaprzyjaźnić (lub tylko udajesz, że to robisz), testuj Urok Osobisty.

Opisz, co robi i mówi twój Badacz. Następnie Strażnik Tajemnic określi poziom trudności testu na podstawie tego, jaki stosunek do twojej postaci ma bohater niezależny. Zastraszanie niewinnego przechodnia to jedno, ale z zatwardziałym kultystą sprawa może wyglądać nieco inaczej.

Możesz korzystać z Gadaniny, Perswazji, Uroku Osobistego lub Zastraszania, aby wpływać na bohaterów niezależnych, ale co w sytuacji, gdy to któryś z nich próbuje tymi umiejętnościami wpłynąć na Badacza? Badacze różnią się od bohaterów niezależnych, którzy są zaledwie licznymi pionkami kontrolowanymi przez Strażnika Tajemnic. Badacz to twoja jedyna figura w grze. Jeśli zasady pozwalają komuś innemu decydować o działaniach twojej postaci, jaka jest wtedy twoja rola w grze? Tylko narkotyki, niepczytalność, magia (np. Zakłęcie Dominacji) lub inne nadnaturalne czynniki (np. opętanie przez demona) mogą ograniczyć kontrolę gracza nad jego Badaczem.

Jeśli Strażnik Tajemnic lub inny gracz chce wykorzystać interakcję społeczną przeciwko twojemu Badaczowi, może to zrobić. Jednak to, jak odegrasz wynik takiej interakcji, zależy od ciebie. Jeśli zdecydujesz się grać wbrew wpływowi, który wywarła na twojego Badacza inna postać, Strażnik Tajemnic może przyznać ci kostkę karną do twoich kolejnych akcji.

Strażnik Tajemnic z sukcesem wykorzystuje umiejętność Perswazji Doktora Laya, aby Badacz podpisał formularze, w których zgadza się na udział w podejrzanych badaniach klinicznych. Gracz ma wybór i postanawia przeciwstawić się tej decyzji, zrzucając pióro na podłogę. Gracz nie zaakceptował wpływu bohatera niezależnego na swoją postać i Strażnik Tajemnic może przyznać mu kostkę karną do któregoś z jego kolejnych testów umiejętności. Doktor próbuje chwycić Badacza. Następuje przeciwstawny test Walki Wręcz, w którym Badacz ma jedną kostkę karną. Jeśli Doktorowi udałoby się rzucić Zakłęcie Dominacji na Badacza, mógłby kontrolować jego działania przez rundę czy dwie – wystarczająco długo, aby zmusić go do podpisania dokumentów, a może nawet, aby zaaplikować pierwszy eksperymentalny zastrzyk. W takiej sytuacji gracz nie mógłby nic z tym zrobić.

UMIEJĘTNOŚCI I KONTAKTY

W *Zewie Cthulhu* umiejętność to pewien umowny zakres zdolności i kompetencji, którego niedookreśloność pozwala na wykorzystywanie danej umiejętności w różnorodnych sytuacjach. Osoba posiadająca doktorat w dziedzinie biologii posiada bardzo dobrą znajomość nauk biologicznych, a przez rozszerzenie, może także znać wiodących teoretyków i badaczy w danej dziedzinie, wiedzieć, w jakich czasopismach naukowych publikują oraz gdzie wykładają czy pracują. Możesz nawiązywać kontakty tylko przez odgrywanie albo Strażnik Tajemnic może poprosić cię o wykonanie testu. Tym samym możesz korzystać z umiejętności na karcie Badacza, aby wykonywać testy dotyczące istniejących kontaktów oraz aby nawiązywać nowe znajomości. Jeśli kontakt, do którego się odwołujesz, jest częścią historii Badacza, skorzystanie z niego bardzo rzadko będzie wymagało testu.

„Czy mój Badacz zna jakichś biologów z Miskatonic University?” – pyta gracz. Strażnik Tajemnic zastanawia się i zarządza test Nauki (Biologii) (gracz odnosi w nim sukces). „Tak – odpowiada Strażnik – znasz człowieka o nazwisku Miller. Jest parazytologiem. Może będzie umiał zidentyfikować stworzenie, które znalazłeś.”

Testy Pomysłowości (INT)

Test Pomysłowości jest inny od pozostałych. Jeśli utknąłeś i czujesz, że gra straciła rozpęd, bo nie wiesz, co robić dalej, możesz zawsze skorzystać z możliwości poproszenia o test Pomysłowości. Być może zupełnie przeoczyłeś ważną wskazówkę lub nie do końca wszystko rozszyfrowałeś.

Test Pomysłowości łączy w sobie umiejętność dedukcji oraz intuicyjne przeczucia twojego Badacza – w jego wyniku otrzymujesz tę nieuchwytną wskazówkę, która na pewno sprawi, że fabuła znów ruszy do przodu. Miej się jednak na baczności – im bardziej oczywista będzie wskazówka, tym bardziej prawdopodobne, że znajdziesz się w tarapatkach, zanim to sobie uświadomisz.

Test Inteligencji (INT)

Pomimo tego, że test Inteligencji wykorzystuje tę samą cechę co test Pomysłowości (INT), te testy są bardzo różne, bo oznaczają coś zupełnie innego. Z testu Pomysłowości korzystasz w sytuacji, gdy znajdujesz się w martwym punkcie i nie wiesz, w którą stronę pokierować swojego Badacza. Test Inteligencji wykonujesz, gdy twój Badacz próbuje rozwiązać jakąś intelektualną zagadkę. Może to być rozwiązanie krzyżówki, znalezienie odpowiedzi na zagadkę lub rozszyfrowanie zakodowanej wiadomości.

Test Wiedzy (WYK)

Wszyscy ludzie posiadają pewien zakres wiedzy w różnych dziedzinach. Test Wiedzy reprezentuje to, co Badacz przechowuje w zakamarkach swojego umysłu. Badacz może być zdolny do zidentyfikowania danego gatunku drzewa (bez

konieczności studiowania Botaniki), może przypomnieć sobie nieco o geografii Tybetu (bez testu Nawigacji) lub wiedzieć, ile nóg mają pajęczaki (posiadając tylko jeden punkt przy umiejętności Biologia).

Test Szczęścia

Testy Szczęścia mają zastosowanie przy okolicznościach zewnętrznych. Jeśli w danej sytuacji można przetestować inną umiejętność lub cechę, test Szczęścia nie jest odpowiednim rozwiązaniem. Na przykład znajdujesz się w starym domu i nagle wszystkie światła gasną. Chcesz ustalić, czy w kuchennych szufladach znajdują się jakieś świece. Nie istnieje umiejętność, która mogłaby to określić. Strażnik Tajemnic może po prostu o tym zdecydować albo zostawić to losowi. Jako gracz oczywiście chcesz, aby twojemu Badaczowi się poszczęściło, ale to gra grozy, więc możesz oczekiwać, że Strażnik Tajemnic będzie z uśmiechem na ustach obdzielał wszystkich pechem.

Szczęście może być także przydatne w walce, kiedy chcesz znaleźć poręczną broń improwizowaną. Strażnik Tajemnic może pozwolić na test Szczęścia, aby określić, czy gdzieś w pobliżu znajduje się kawałek ołowianej rurki lub kij bilardowy.

Wartość Szczęścia to jedyna liczba, na którą nigdy nie mają wpływu kostki karne i premiowe, więc tę cechę zawsze testuje się przy zachowaniu jej aktualnej wartości.

Szkolenie i rozwój

Badacz może uczyć się lub trenować przez cztery miesiące* i uzyskać test rozwoju danej umiejętności. Wtedy wykonuje się test tak, jak w fazie rozwoju Badacza (zob. str. 105 w *Księdze Strażnika*). Test rozwoju zostaje przyznany automatycznie po pomyślnym ukończeniu danego komponentu szkolenia. Jednak pamiętaj, że zbyt wiele przygód podczas semestru może negatywnie wpłynąć na pracę podczas zajęć lub treningów w danym zakresie.

*Niektóre kursy mogą trwać krócej niż cztery miesiące – może to być kilka dni lub tygodni intensywnego szkolenia lub treningu. W takich przypadkach Strażnik Tajemnic może uznać, że ten intensywny okres nauki był wystarczający, aby uzasadnić test rozwoju.

WALKA

Kiedy twój Badacz pomyślnie wykona atak w walce, postaraj się dodać opis do tej akcji. Niech sytuacja kształtuje twój opis – jeśli znajdujesz się w ciasnej przestrzeni, niech będzie to uderzenie głową, jeśli masz dużo miejsca, odpowiedniejsze może okazać się kopnięcie z półobrotu. W sytuacji, gdy wykonujesz unik, opisz, jak chowasz się za biurkiem lub po prostu uchylasz się odrobinę tak, że uderzenie mija cię o włos. Reaguj na to, co właśnie się wydarzyło. Jeśli twój przeciwnik ukrył się za biurkiem, wykorzystaj je jako broń improwizowaną – przewróć je na napastnika lub wskocz na blat i zaatakuj z góry.

Gdy opisujesz swoje ataki, dopasuj je do wybranego przez siebie stylu walki. Mistrz boksu będzie wyprowadzał ciosy pięściami, judoka będzie wykorzystywał techniki obezwładniające i rzuty, a główną bronią kick-boksera będą kopnięcia.

Jeden rzut kostką nie musi oznaczać tylko jednej akcji (pojedynczego uderzenia czy kopnięcia). Może on odpowiadać



Nie wszyscy przeciwnicy będą walczyć czysto!

jednemu ciosowi lub całej ich serii. Wynik na kostkach powie ci, jak duże zadasz obrażenia – to, jak opiszesz atak, to tylko dodanie kolorytu. Nie myśl jednak, że ten koloryt nie jest ważny. To właśnie on sprawia, że liczby zamieniają się w żywą opowieść. Wykorzystaj w pełni swoją wyobraźnię – trzy punkty obrażeń mogą oznaczać otrzymanie mocnego ciosu lub to, że głowa przeciwnika uderzyła w ścianę po tym, jak został odepchnięty.

Zasady nie ograniczają twoich możliwości podczas walki. Jeśli chcesz zrobić coś innego niż wykonać bezpośredni atak, który ma na celu zadanie fizycznych obrażeń przeciwnikowi, możesz to zrobić – po prostu opisz swoje działanie i intencje Strażnikowi Tajemnic.

Piachem po oczach

Może się zdarzyć, że przeciwników jest zbyt wielu i chcesz w przebiegły sposób zyskać nad nimi przewagę. Zamiast wykonywać atak w swojej turze, możesz wyznaczyć cel, dzięki któremu osiągniesz coś innego. Zazwyczaj częścią tego celu będzie zyskanie przewagi nad przeciwnikiem – może to być kostka premiowa do następnego testu lub



„Wstając, podnoszę garść piasku z ziemi i sypię nim w twarz kultysty”. Strażnik Tajemnic zgadza się na to, że pomyślne wykonanie tego działania będzie oznaczało przyznanie kostki karnej kultysty do jego następnej akcji, i pyta gracza, czy chce do tego wykorzystać umiejętność Zręczne Palce, czy cechę Zręczność. Strażnik będzie korzystał odpowiednio ze Spostrzegawczości lub ZR kultysty, aby ustalić poziom trudności testu. Gracz decyduje się na wykorzystanie Zręcznych Palców (40%), a Strażnik Tajemnic przeciwstawia tej umiejętności Spostrzegawczość BN-a. Wartość Spostrzegawczości kultysty wynosi poniżej 50%, więc oznacza to normalny poziom trudności. Gracz otrzymuje wynik 39, tym samym osiągając sukces, a następnie opisuje, jak jego Badacz wyczekuje, aż kultysta podejdzie bliżej, aby zaatakować, i wtedy sypie piaskiem w jego oczy. Do końca tej rundy Strażnik Tajemnic dodaje do testów kultysty kostkę karną.

kostka karna dla twojego oponenta. To, co chce osiągnąć twój Badacz, będzie miało wpływ na rodzaj testu – prawdopodobnie będzie to test umiejętności lub cechy (w sytuacji, gdy nie będzie to jednoznaczne, Strażnik Tajemnic podejmie decyzję w tej kwestii).

ODGRYWANIE FOBII I MANII

Kiedy twój Badacz stanie się niepoczytalny, Strażnik Tajemnic może przydzielić mu określoną fobię lub manię.

To, czy Badacz jest poczytalny, czy niepoczytalny różnicuje sposób oddziaływania na niego fobii lub manii. Gdy Badacz jest poczytalny, fobia lub mania jest tylko częścią jego historii: pewną cechą, którą możesz manifestować w grze w dowolny sposób. Jeśli twój Badacz boi się pajaków, możesz wybrać, czy na widok pajaka w wannie ucieka z krzykiem, czy przewzycięża swój strach.

Kiedy twój Badacz jest niepoczytalny, następuje znacząca zmiana. Wtedy spotkanie z obiektem fobii lub manii to poważna sprawa. Nadal zachowujesz kontrolę nad działaniami swojej postaci, ale możesz otrzymać kostkę karną albo inne utrudnienie, w zależności od fobii lub manii.

W przypadku fobii, jeśli próbujesz podjąć działanie wymagające testu, które nie jest bezpośrednio związane ze zwalczaniem źródła fobii lub ucieczką od niego, otrzymujesz kostkę karną do tej akcji. Kości są przeciwko tobie tylko, jeśli zdecydujesz się oprzeć odruchowej reakcji „walcz lub uciekaj”.

Strażnik Tajemnic może zachęcać cię do zaspokojenia twoich maniakałnych zapędów. Jeśli twój Badacz jest dypsomaniakiem, a dana scena rozgrywa się w barze, Strażnik może ustalić, że otrzymujesz karną kostkę do testów, dopóki twoja postać nie wypije jednego czy dwóch kieliszków.

Śledzenie liczby punktów Poczytalności – przekroczenie granicy 20%

Na karcie Badacza znajduje się ramka, w której można zaznaczać liczbę punktów Poczytalności. Zasady określają, że Badacz ulega czasowej niepoczytalności, kiedy utraci $\frac{1}{5}$ (20%) obecnie posiadanych punktów Poczytalności w ciągu jednego dnia. Jednym ze sposobów śledzenia tych 20% jest narysowanie linii przy odpowiedniej wartości na karcie Badacza. Kiedy linia zostanie przekroczona, Badacz popada w czasową niepoczytalność.

Oczywiście położenie linii powinno być weryfikowane każdego dnia, ale zmieni się ono tylko, jeśli liczba punktów Poczytalności Badacza wzrosła lub zmalała od ostatniej weryfikacji.

Odgrywanie niepoczytalności

Kiedy Badacz staje się chwilowo lub czasowo niepoczytalny, pamiętaj, że istnieje rozróżnienie między okresami szaleństwa i ogólną właściwą niepoczytalnością. Kiedy utrata Poczytalności prowadzi do ataku szaleństwa, Strażnik Tajemnic przejmuje kontrolę nad twoją postacią, która powinna zachowywać się w szalony lub ekstremalny sposób. Kiedy twój Badacz nie ma ataku szaleństwa, nadal pozostaje niepoczytalny, ale jego akcje i zachowania są mniej więcej normalne – może działać i funkcjonować zupełnie prawidłowo w codziennych

sytuacjach. Jeśli jednak twój Badacz utraci kolejne punkty Poczytalności, następuje kolejny atak szaleństwa i niepoczytalność przejmuje kontrolę nad postacią na czas tego ataku. Postaraj się jasno rozróżniać te dwie rzeczy i odpowiednio opisywać „szaleństwo” oraz „niepoczytalność” swojej postaci.

Liczba punktów Poczytalności Harveya wynosi 45, więc jego graczką oblicza, że 20% tej liczby to 9 punktów. 45 minus 9 to 36. Graczką rysuje ołówkiem linię między liczbami 36 i 37. Jeśli liczba punktów Poczytalności Harveya przekroczy tę linię, stanie się on czasowo niepoczytalny.

Wykonywanie testów rzeczywistości

Kiedy twój Badacz jest niepoczytalny, może mieć skłonności do urojeń, co oznacza, że nie może już ufać swoim zmysłom. W grze jedynym sposobem na dowiedzenie się, co widzi i słyszy twój Badacz, jest słuchanie tego, co mówi ci Strażnik Tajemnic. Jeśli nie możesz ufać swoim zmysłom, oznacza to, że nie możesz wierzyć temu, co Strażnik opisuje jako twoje doznania. Strażnik Tajemnic może opisywać, jak ghul rzuca się na twojego niepoczytalnego Badacza, jednak w rzeczywistości może to być bezdomny, który tylko prosi o jakieś drobne.

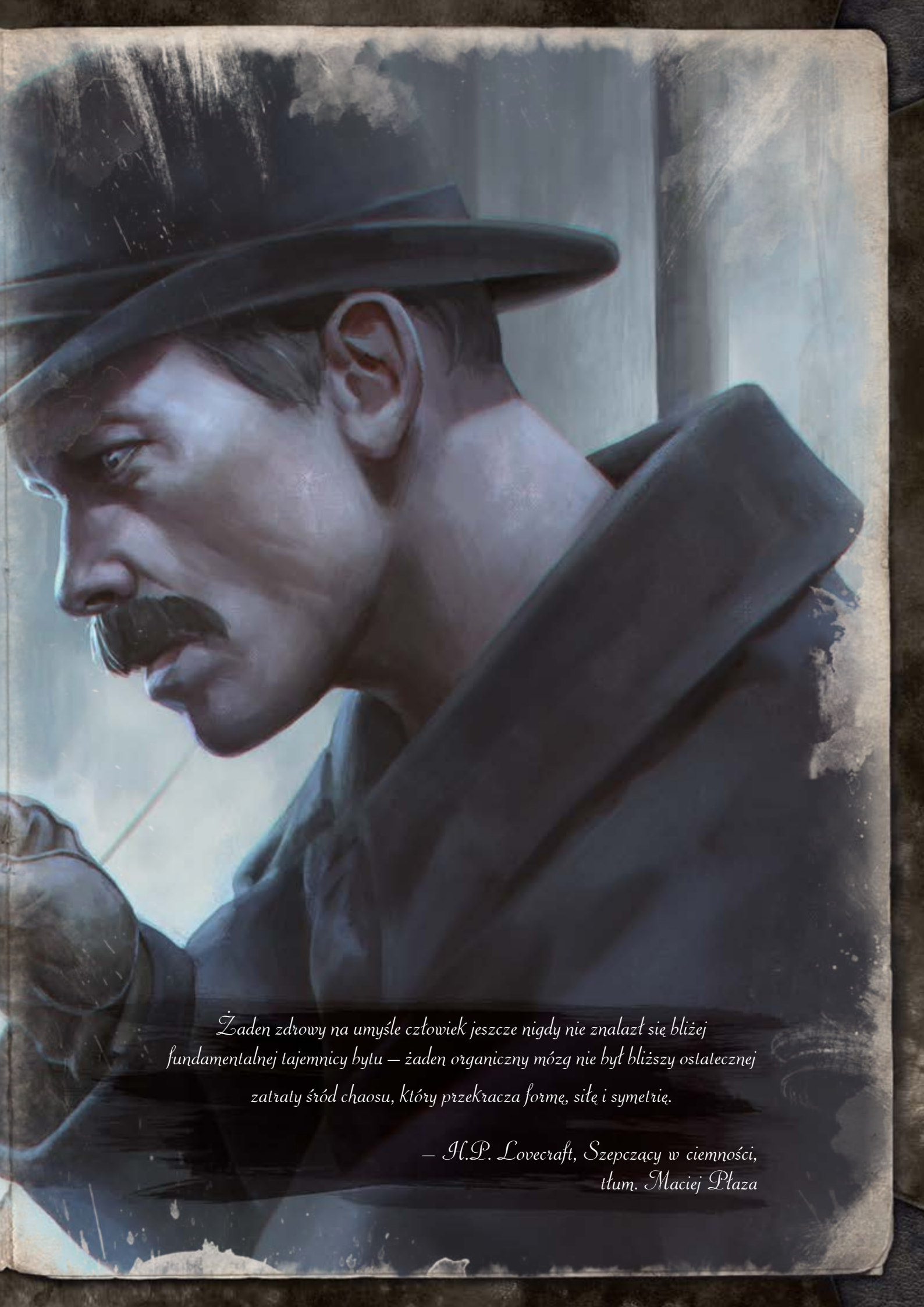
Jeśli chcesz się otrząsnąć i opamiętać, zmagając się z czymś, co może być urojeniem wynikającym z niepoczytalności, po prostu powiedz Strażnikowi Tajemnic, że chcesz wykonać test rzeczywistości.

Zawsze masz możliwość walki z szaleństwem, ale jeśli test rzeczywistości skończy się porażką, szaleństwo odpowie na twój atak.

Maksymalna liczba punktów Poczytalności

Liczba punktów Poczytalności twojego Badacza może wzrastać lub maleć podczas gry, ale nigdy nie może być wyższa niż maksymalna wartość Poczytalności danej postaci. Każdy Badacz posiada maksymalną wartość Poczytalności, której poziom początkowy wynosi 99. Wiedza o mitach Cthulhu zawsze obniża tę maksymalną wartość. Wynosi ona 99 minus obecna wartość Mitów Cthulhu (99 - liczba punktów umiejętności Mity Cthulhu). Możesz odnotować to przez wykreślenie liczb o najwyższych wartościach w ramce z punktami Poczytalności, po jednym za każdy punkt oznaczający wiedzę o mitach Cthulhu. Na przykład, jeśli posiadasz 5% Mitów Cthulhu, wykreśl liczby 99, 98, 97, 96 i 95 w ramce z punktami Poczytalności na karcie Badacza.





*Żaden zdrowy na umyśle człowiek jeszcze nigdy nie znalazł się bliżej
fundamentalnej tajemnicy bytu – żaden organiczny mózg nie był bliższy ostatecznej
zatrąty wśród chaosu, który przekracza formę, siłę i symetrię.*

*– H.P. Lovecraft, Szepczący w ciemności,
tłum. Maciej Płaza*

ODNIESIENIA

PONAD STO LAT

- 1890** W Chicago zostaje wybudowany pierwszy budynek o szkielecie wykonanym w całości ze stali. Na linii londyńskiego metra pojawia się pierwszy elektrowóz. Brytyjski krążownik „Serpent” rozbija się podczas sztormu u wybrzeży Hiszpanii, giną 173 osoby. Wódz Siedzący Byk zostaje zabity we własnym domu podczas próby aresztowania. Pierwszy raz przyrządzony zostaje deser lodowy sundea. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 62,9 miliona ludzi.
- 1891** Na skutek tragicznego trzęsienia ziemi w Japonii ginie 25 000 osób i zniszczonych zostaje 20 000 budynków. Powstaje pierwsza działająca hydroelektrownia. W Anglii zaczynają być używane latarki elektryczne.
- 1892** Pożar i powódź sprawiają, że Oil City w Pensylwanii staje się piekłem na ziemi, pochłaniając 130 ofiar śmiertelnych. Powstaje szczepionka na cholera. Ukończona zostaje trasa kolejowa łącząca Johannesburg i Kapsztad. Wynaleziony zostaje kapsel do butelek. Opatentowany zostaje silnik Diesla.
- 1893** Wody powodzi niesione wiatrem huraganu niszczą amerykańskie wybrzeże południowego Atlantyku, powodując 2000 ofiar śmiertelnych. W Chicago odbywa się wystawa World Exposition. Powstaje pierwsza działająca rolka filmu fotograficznego oraz zbożowe płatki śniadaniowe ze zmielonej pszenicy.
- 1894** Rozpoczyna się wojna chińsko-japońska. Pożar lasu w Minnesocie zabija 480 osób. Kapitan Dreyfus zostaje zesłany na Wyspę Diabelską. Pojawia się pierwszy radioodbiornik.
- 1895** Röntgen odkrywa promieniowanie X. Wynaleziona zostaje maszyna do robienia papierosów. Bracia Lumière otwierają swój Kinematograf.
- 1896** Rozpoczyna się gorączka złota nad rzeką Klondike. Opatentowana zostaje adresarka. Ford produkuje swój pierwszy automobil. W okrętach podwodnych montowane są peryskopy. Odbywają się pierwsze współczesne Igrzyska Olimpijskie w Atenach.
- 1897** Wynalezione zostają matryce powielacza i skonstruowany pierwszy kineskop.
- 1898** Tropikalny cyklon uderza w południowe wybrzeże Stanów Zjednoczonych, śmierć ponoszą setki osób. Trwa wojna amerykańsko-hiszpańska, liczba ofiar po stronie Stanów Zjednoczonych wynosi 2446. Do powszechnego użytku wchodzi płyty gramofonowe. Pojawia się dostępna komercyjnie aspiryna, płatki kukurydziane Kellogg's Corn Flakes i cylindryczna latarka.
- 1899** Hotel Windsor w Nowym Jorku staje w płomieniach – pożar powoduje wielomilionowe straty, a 14 osób traci życie. Rutherford odkrywa promieniowanie cząstek alfa i beta. Maszyny do pisania stają się coraz popularniejsze.
- 1900** Pożar przystani, parowiec „Rio de Janeiro” rozbija się w zatoce San Francisco, ginie 128 osób. Olbrzymi huragan w Galveston zabija 6000 osób. Wybuch w kopalni w Utah zabija 200 osób. Powstanie Bokserów w Chinach. Powstaje aparat Brownie Kodaka. Dzięki hrabiemu Zeppelinowi w powietrze wznosi się 130-metrowy sterowiec. Amerykański dług publiczny osiąga wartość 1,263 miliarda dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 76 milionów ludzi.
- 1901** Prezydent McKinley ginie w zamachu. Dwa ogniska poważnych epidemii tyfusu w Stanach Zjednoczonych. Umiera królowa Wiktoria. Sklasyfikowane zostają ludzkie grupy krwi. Powstaje pierwszy radioodbiornik transatlantyczny.



ESIENIA

- 1905** Znalezione zostaje największy dotychczas, ponad 3000-karatowy diament Cullian. Turbiny parowe stają się standardem w brytyjskiej marynarce. Nieudana rewolucja w Rosji. Elektryczny klakson. Gaśnica pianowa. Szczególna teoria względności.
- 1906** Trzęsienie ziemi i pożar niszczą San Francisco, na skutek obu katastrof ginie 700 osób i zniszczonych zostaje 28 818 domów. Oddziały amerykańskie rozpoczynają okupację Kuby, która potrwa do 1909 r. „Lusitania” i „Mauretania” wypływają w swoje pierwsze rejsy. Pojawia się szafa grająca. Masowa produkcja silników przyczepnych do jednostek pływających.
- 1907** Wybuch w kopalni węgla w Zachodniej Wirginii zabija 361 osób. Rasputin wywiera ogromny wpływ na carską Rosję. Pojawiają się animacje rysunkowe, pralka elektryczna, detergenty domowe i pionowe odkurzacze.
- 1908** Minkowski formułuje swoją czterowymiarową geometrię. Pojawiają się papierowe kubki do picia.
- 1909** Robert E. Peary zdobywa Biegun Północny. Huragan w Luizjanie i Missisipi zabija 350 osób. Pierwszy lot jednostką napędzaną silnikiem przez Kanał La Manche. Autobusy piętrowe w Anglii.
- 1910** Pod osuwiskiem zostają pogrzebani pracownicy kopalni odkrywkowej Norman w Virginii w Minnesocie. Pociągi w Wellington w stanie Waszyngton zostają zmiecione przez lawinę, ginie 96 osób. John Murray i Johan Hjort podejmują się pierwszej ekspedycji mającej na celu zbadanie głębin morskich. Wynaleziony zostaje radionamiernik. Pojawia się sprężynowa pułapka na myszy. Powstaje Związek Amerykańskich Skautów (Boy Scouts of America). Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 92 miliony ludzi.
- 1911** W terminalu Communipaw w New Jersey eksploduje 40 ton dynamitu, zabijając 30 osób. W pożarze fabryki Triangle Shirtwaist w Nowym Jorku ginie 145 osób. Emiliano Zapata przyjeżdża do stolicy Meksyku, ale walki rewolucyjne dopiero się zaczynają. Rewolucja w Chinach prowadzi do utworzenia Republiki Chińskiej rządzonej przez Sun Jat-sena. Pojawia się patelnia elektryczna. Norweski odkrywca Roald Amundsen zdobywa Biegun Południowy.
- 1912** „Titanic” uderza w górę lodową, ginie ponad 1500 osób spośród pasażerów i załogi. Komora kondensacyjna Wilsona pozwala wykryć protony i elektrony. Opatentowany zostaje celofan. W warsztatach krawieckich przy Saville Row powstaje model płaszcza, który podczas I wojny światowej zyska sobie miano „prochowca”.

*Trzęsienie ziemi i pożar w San Francisco
w Kalifornii w 1906 roku*

239



Cadillac prezentuje pierwszy elektryczny rozrusznik silnika do samochodów. Powstają dwa sklepy samoobsługowe w Kalifornii.

- 1913** Rozpoczyna się wojna bałkańska. Brytyjski parowiec „Calvados” rozbija się podczas śnieżycy na Morzu Marmara, ginie 200 osób. Woodrow Wilson zostaje zaprzyszędzony na prezydenta Stanów Zjednoczonych. Pojawiają się elektryczne rozruszniki silników motocyklowych. Odkrycie witaminy A. Do konstytucji amerykańskiej wprowadzone zostają poprawki 16. i 17., dotyczące odpowiednio podatku dochodowego oraz bezpośredniości wyborów.
- 1914** Rozpoczyna się Wielka Wojna. Pierwsze naloty bombowe. Otwarcie Kanału Panamskiego. Kanadyjski parowiec „Empress of Ireland” tonie po zderzeniu z węglowcem „Storstad” na rzece Św. Wawrzyńca, giną 1024 osoby.
- 1915** „Lusitania” zostaje zatopiona przez niemiecki okręt podwodny, ginie 1199 osób – po katastrofie w Stanach Zjednoczonych panuje przerażenie i gniew. Wielka Wojna przynosi niewyobrażalne straty w ludziach. Płatki zbożowe zostają wprowadzone na rynek. Gaz chlorowy zostaje wykorzystany jako broń. Pojawiają się maski przeciwgazowe. Opatentowany zostaje zamek błyskawiczny.
- 1916** W bitwie pod Verdun ginie około 700 000 ludzi, a w bitwie pod Sommą milion. Epidemia polio w Stanach Zjednoczonych zabija 7000 osób oraz skutkuje paraliżem 27 000 młodych ludzi. Kończy się bitwa o Gallipoli. Powstanie wielkanocne w Dublinie. Bitwa jutlandzka. Mechaniczne wycieraczki do szyb samochodowych. Ogólna teoria względności. Karno ekspedycja Pershinga w Meksyku.
- 1917** Stany Zjednoczone przylączają się do Wielkiej Wojny. Trwa rewolucja w Rosji, wskutek której bolszewicy dochodzą do władzy. Iperynt siarkowy. Ford masowo produkuje ciągniki rolnicze. Parowiec „Castalia” rozbija się na Jeziorze Górnym, 22 osoby tracą życie. Eksplozja w fabryce zbrojeniowej w Pensylwanii zabija 133 osoby. W Halifax w Nowej Szkocji dochodzi do kolizji i eksplozji dwóch statków, ginie 1600 osób.
- 1918** Kończy się I wojna światowa. Początek wojny domowej w Rosji. Amerykańska poczta wprowadza stałe usługi poczty lotniczej. Światowa epidemia grypy zabija 21,6 miliona ludzi. USS „Cyclops” wypływa z Barbadosu i ginie bez wieści. Loty z napędem silnikowym osiągną prędkość 240 km/h oraz pułap 9000 km. Elektryczne zegarki.
- 1919** Uchwalone zostaje wprowadzenie prohibicji w Stanach Zjednoczonych. Pierwszy lot transatlantycki (3025 km w 16 godzin i 12 minut). Pistolet maszynowy M-3. Spadochrony.
- 1920** Prohibicja zostaje faktycznie wprowadzona w Stanach Zjednoczonych. Bolszewicy przejmują panowanie w Rosji. Trzęsienie ziemi w prowincji Gansu w Chinach zabija 200 000 osób. Zaczyna nadawać pierwsza stacja radiowa. Herbata w torebkach. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych osiąga 24,3 miliarda dolarów.

Zatwierdzone zostają prawa wyborcze kobiet. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 105,7 miliona ludzi.

- 1921** Hermann Rorschach tworzy test plam atramentowych. Rozpoczyna się inflacja niemieckiej marki. Stacja radiowa KDKA nadaje relacje z wydarzeń sportowych. Karel Čapek wprowadza do języka słowo „robot”.
- 1922** Odrodzenie i rozwój Ku Klux Klanu. Brytyjski sterowiec AR-21 przełamuje się na pół, w wyniku katastrofy giną 62 osoby. Wyizolowana zostaje insulina. Pierwsze zastosowanie pocztowej frankownicy. Z transparentów podczas sowieckich pochodów pierwszomajowych znikają hasła „rewolucji światowej”. Narciarstwo wodne. Marsz na Rzym Mussoliniego.
- 1923** Skandal Teapot Dome wstrząsa administracją prezydenta Hardinga. Olbrzymi pożar w Berkeley, w Kalifornii, niszczy 600 budynków i powoduje 10-milionowe straty, śmierć ponosi 60 osób. Stabilizuje się marka niemiecka. W Georgii mają miejsce liczne akty przemocy dokonywane przez Ku Klux Klan. Nazistowski pucz monachijski kończy się porażką. Otwarcie komory grobowej w grobowcu króla Tutenchamona. Szczepionka na krztusiec.
- 1924** Leopold i Loeb zostają skazani za porwanie i zabójstwo Bobby’ego Franksa. Pojawiają się tekturowe wytłaczanki na jajka. Na rynek zostają wprowadzone papierowe chusteczki jednorazowe Kleenex.
- 1925** Wolfgang Pauli formułuje regułę Pauliego dotyczącą zachowania fermionów. Powstaje niemiecki koncern chemiczny I.G. Farben. Umiera Sun Jat-sen. Na skutek tornad na środkowym zachodzie w ciągu jednego dnia ginie 729 osób. Amerykański sterowiec „Shenandoah” rozbija się w wyniku uszkodzeń powłoki, ginie 14 osób. Powstaje niemiecka formacja SS. Ma miejsce „małpi proces” Johna Scopesa. Dokonywane są lotnicze opryski pól na skalę przemysłową.



Wydobycie mumii króla Tutenchamona

- 1926** Doktor Robert Goddard dokonuje udanego startu pierwszej rakiety napędzanej płynnym paliwem. Błyskawica staje się przyczyną olbrzymiej eksplozji w amerykańskim składzie amunicji w Lake Denmark, New Jersey – poniesione straty to 85 milionów dolarów oraz 30 ofiar śmiertelnych. Huragan przechodzący przez Florydę i Alabamę zabija 243 osoby. Czang Kaj-szek organizuje zamach stanu w Kantonie. Trocki zostaje usunięty z Biura Politycznego. Rolex wprowadza wodoodporne zegarki.
- 1927** Charles A. Lindbergh wykonuje samotny lot bez międzylądowań pomiędzy Nowym Jorkiem a Paryżem. *Śpiewak jazzbandu* staje się pierwszym filmem długometrażowym z dźwiękiem. Pierwsza obsługiwana zdalnie szafa grająca. Toster ze sprężyną i czasomierzem. Egzekucja Sacco i Vanzettiego – później, w 1977 r., następuje ich rehabilitacja.
- 1928** Pierwsze eksperymenty z telewizją. Huragan w południowej Florydzie zabija 1836 osób. Wyprawa Byrda wyrusza na Antarktykę. Do użytku wchodzi dalekopisy. Wynaleziony zostaje wodoodporny celofan. Opracowany zostaje licznik Geigera. Wyizolowana zostaje witamina C.
- 1929** 24 października następuje olbrzymi krach na giełdzie. „Graf Zeppelin” okrąży świat. Rosyjski parowiec pasażerski „Wołga” wpływa na minę pozostałą po Wielkiej Wojnie na Morzu Czarnym, ginie 31 osób. Wynaleziona zostaje 16-milimetrowa kolorowa taśma filmowa, taśma klejąca typu Scotch tape i klakson samochodowy grający melodie.
- 1930** Ruch technokratyczny jest u szczytu popularności. Żarówki błyskowe zastępują proszek błyskowy, przyczyniając się do wyeliminowania eksplozji podczas konferencji prasowych. Pierwsze mrożone produkty spożywcze trafiają do sprzedaży. Pojawia się batysfera. Wynaleziony zostaje cyklotron. Odkrycie Plutona. Parasol teleskopowy. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 16,18 miliarda dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych osiąga 122,8 miliona ludzi.
- 1931** Dzięki wsparciu niemieckiego milionera partia nazistowska zyskuje większe poparcie. Bunt w brytyjskiej marynarce w Invergordon. Oficjalne otwarcie Empire State Building. Aresztowanie Ala Capone. Pojawia się Alka-Seltzer i golarka elektryczna. W Nowym Jorku ukończony zostaje most Waszyngtona o rozpiętości głównego przęsła równej 1667 metrów.
- 1932** Aresztowanie Gandhiego. Brytyjski okręt podwodny idzie na dno w Kanale La Manche. Roosevelt wygrywa wybory prezydenckie miażdżącą przewagą głosów. Mussolini osusza Pola Pontyjskie. Syn Lindbergha zostaje porwany. Pojawiają się pierwsze radia samochodowe. Pierwsze badania opinii publicznej prowadzone przez George’a Gallupa. Wyprodukowany zostaje pierwszy baton Mars. Wynalezienie obiektywów zmiennoogniskowych. Zapalniczki Zippo pojawiają się na rynku.
- 1933** Hitler zostaje mianowany Kanclerzem Niemiec. Japonia występuje z Ligi Narodów. Stany Zjednoczone rezygnują z parytetu złota. Trzęsienie ziemi w Long Beach w Kalifornii zabija 123 osoby. Setki osób giną podczas rewolucji kubańskiej. Uwolniony Gandhi waży 40 kilogramów. Powstaje pierwszy niemiecki obóz koncentracyjny (Dachau). Pojawiają się fluorescencyjne barwniki i farby firmy Day-Glo. Opublikowana zostaje gra Monopoly. Lamy fluorescencyjne stają się dostępne komercyjnie.
- 1934** Niepokoje społeczne i głód rozprzestrzeniające się w Ameryce pogłębiają kryzys ekonomiczny. Trwa susza na terenach od Kalifornii aż po stan Nowy Jork. Sandino zostaje zamordowany przez zwolenników Somozy. Strajk generalny w San Francisco zostaje zakończony. Huey Long sprawuje „dyktaturę” w Luizjanie. Pierwsza komercyjna pralnia samoobsługowa.
- 1935** Coraz groźniejsze burze piaskowe uderzają w Wielkie Równiny i środkowo-zachodnie Stany Zjednoczone. Pierwszy Clipper linii lotniczych Pan American wylatuje z San Francisco do Chin. Wprowadzony zostaje program ubezpieczeń społecznych Social Security. Huey Long zostaje zamordowany. Długi Marsz Mao kończy się w Yan’an. Pierwszy pasażerski lot samolotu DC-3. Pojawiają się masowo produkowane wydania kieszonkowe książek w miękkiej oprawie. Wprowadzona zostaje skala Richtera określająca wielkość trzęsienia ziemi. Na rynek wchodzi magnetofony służące do rejestracji i odtwarzania dźwięku.
- 1936** Naziści wkraczają do Nadrenii. Włochy podbijają Etiopię. Rozpoczyna się hiszpańska wojna domowa. Fale upałów w Stanach Zjednoczonych zabijają 3000 osób. Katastrofa ekologiczna będąca wynikiem suszy i intensywnej eksploatacji rolniczej nadal trwa – Wielkie Równiny nawiedzają burze pyłowo-piaskowe. Jesse Owens zdobywa cztery złote medale na Igrzyskach Olimpijskich w Berlinie. Państwa Osi podpisują traktat o przyjaźni. Boulder Dam, przemianowana później na Zaporę Hoovera, zostaje oddana do użytku. Pierwszy Volkswagen.
- 1937** Wybuch gazu w szkole w Teksasie zabija 294 osoby. Na skutek wybuchu sterowca „Hindenburg” ginie 36 osób. Ośmiu sowieckich generałów ginie w czystkach stalinowskich. Koncern chemiczny DuPont patentuje nylon. Japończycy zatapiają amerykańską kanonierkę USS „Panay”. Ukończona zostaje budowa Golden Gate Bridge (z przęsłem środkowym o długości 1280 metrów). Pojawiają się pierwsze wózki zakupowe w supermarketach. Założony zostaje obóz koncentracyjny Buchenwald.
- 1938** Meksyk przejmuje wszystkie zagraniczne holdingi ropy naftowej. Niemcy wkraczają do Austrii, nie napotykając żadnego oporu. Noc kryształowa. Elektryczne żelazko parowe z termostatem. Kawa rozpuszczalna. Nylon. Opatentowany zostaje długopis. Powstaje prototyp kserokopiarki. Duże zgromadzenie pronazistowskiej organizacji German-American Bund odbywa się w budynku Madison Square Garden. Aresztowania Żydów w Niemczech i Austrii.

- 1939** Niemcy anektują Czechosłowację. Po długotrwałej bitwie Franco zdobywa Madryt. Na skutek zatonięcia amerykańskiego okrętu podwodnego „Squalus” ginie 26 osób. Na skutek zatonięcia francuskiego okrętu podwodnego „Phénix” giną 63 osoby. Dwie bomby IRA w Londynie. Opakowania celofanowe zaczynają pojawiać się w sklepach. Niemcy atakują Polskę. Francja i Wielka Brytania wypowiedają wojnę Niemcom. Okupacja krajów bałtyckich przez ZSRR. Otwarcie kompleksu budynków Rockefeller Center. DDT jest wykorzystywany na szeroką skalę. Szczepionka przeciwko żółtej febrze. Radar.
- 1940** Finlandia podpisuje niekorzystny traktat pokojowy z Sowietami. Naziści atakują Danię i Norwegię. Churchill zostaje premierem. Poddają się Belgia i Holandia. Operacja Dynamo – ewakuacja Dunkierki. Tysiące ludzi giną w wojnie zimowej pomiędzy ZSRR i Finlandią. Niemiecki blitzkrieg na Kanał La Manche. Bombardowania na terenie Niemiec i Anglii zabijają dziesiątki tysięcy ludzi. Roosevelt zostaje wybrany na trzecią kadencję. Automatyczna samochodowa skrzynia biegów. Dmuchane kamizelki ratunkowe. W Wielkiej Brytanii do powszechnego użytku wchodzi radar. Rozwój inseminacji. Produkcja penicyliny w dużych ilościach. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 42,97 miliarda dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych osiąga 131,7 miliona osób.
- 1941** Bitwa o Anglię. Lend-Lease Act – ustawa federalna pozwalająca prezydentowi na różne formy udostępniania innym rządów dowolnych produktów ze sfery obronności. Stany Zjednoczone wprowadzają pobór do wojska. Około 2500 osób ginie w japońskim ataku na Pearl Harbor. W wyniku pożaru w klubie Coconut Grove w Bostonie ginie 491 osób. Jeep zostaje zaadaptowany jako pojazd militarny szerokiego zastosowania. Niemcy atakują ZSRR.
- 1942** Singapur i Filipiny się poddają. Bitwa o Midway z udziałem dużych lotniskowców. Trwa niemiecka blokada Leningradu. Krym się poddaje. Raid Doolittle’a na Tokio. Bitwa o Stalingrad. Amerykanie lądują na Guadalcanal. Alianci lądują w Afryce Północnej. Udaje się rozszczepić jądro atomowe. Granatnik przeciwpancerny typu bazooka. Napalm.
- 1943** Około 190 000 Niemców oraz jeszcze większa liczba sowieckich żołnierzy i cywilów ginie pod Stalingradem. Wojska niemieckie kapitulują pod Stalingradem. Powstanie w getcie warszawskim. Niemcy zostają pokonani w największej w historii bitwie pancerniej (bitwa na łuku kurskim). Alianci lądują na Sycylii. Mussolini zostaje odsunięty od władzy, później Niemcy osadzają go na czele rządu satelickiego. Alianci atakują Włochy. Sowietci przełamują linię Dniepru. Poddają się Wyspy Marshalla. 29 osób ginie w zamieszkach na tle rasowym w Detroit. Długopisy zaczynają zyskiwać popularność. Wynalezienie akwalungu. LSD.
- 1944** De Gaulle zostaje przywódcą wszystkich Wolnych Francuzów. Kontynuowane są liczne naloty na Niemcy. Zostaje wyzwolony Krym. Alianci przejmują Rzym. Lądowanie w Normandii (D-Day). Mariany zostają zaatakowane. Wybuch Powstanie Warszawskie. Paryż zostaje przejęty przez Aliantów. Roosevelt zostaje wybrany na czwartą kadencję. Zostają ujawnione masowe morderstwa w nazistowskich obozach koncentracyjnych. Latająca bomba V-1 i pocisk rakietowy V-2 uderzają w Londyn. MacArthur wraca na Filipiny. Bitwa o Ardeny. Huragan wzdłuż Wschodniego Wybrzeża zabija 46 osób na lądzie oraz 344 osoby na morzu. W pożarze namiotu cyrkowego Ringling Bros. ginie 168 osób. Eksplozja amunicji w Port Chicago w Kalifornii zabija 322 osoby. Gaz paraliżujący.

Lądowanie w Normandii, D-Day



1945 Około 130 000 osób ginie w bombardowaniu Drezna. Około 120 000 osób ginie na skutek wybuchów nuklearnych w Hiroszynie i Nagasaki, a inne masowe bombardowania zabijają kolejne setki tysięcy osób w Japonii. Całkowite straty w ludziach podczas II wojny światowej szacowane są na 50 milionów osób. Europa i Japonia będą potrzebowały 15 lat, aby zaobserwować znaczącą odbudowę strat. Stany Zjednoczone szacują swoje całkowite straty w ludziach związane z wojną na 405 399 osób. Zostaje wyzwolony obóz koncentracyjny w Auschwitz. Konferencja jałtańska. Iwo Jima się poddaje. Zostaje zdobyty most Ludendorffa w Remagen. Śmierć Roosevelta. Egzekucja Mussoliniego. Samobójstwo Hitlera. Ujawniona zostaje pełna skala i zakres działań nazistowskich obozów śmierci. Upadek Berlina. Churchill rezygnuje ze stanowiska premiera. Bitwa o wyspę Okinawa. Zostaje utworzona Organizacja Narodów Zjednoczonych. Konferencja poczdamska. Kapitulacja Japonii. Podział Korei. Jackie Robinson jako pierwszy Afroamerykanin w XX wieku zostaje zawodnikiem Major League Baseball. Procesy norymberskie przeciwko zbrodniarzom wojennym. Wynalezienie pojemników Tupperware.

1946 W pożarze hotelu w Chicago ginie 58 osób. Departament Wojny ujawnia prace nad komputerem ENIAC. Churchill używa określenia „żelazna kurtyna”. W Palestynie nadal trwają walki. Fala strajków przetacza się przez Stany Zjednoczone. Ponownie wybucha chińska wojna domowa. Pojawia się informacja o tym, że palenie papierosów powoduje raka płuc. Powstanie w Wietnamie. Chester F. Carlson pokazuje światu kserografię. Kostiumy kąpielowe bikini. Ekspres do kawy.

1947 Stany Zjednoczone porzucają próby negocjacji pokoju w Chinach. Konflikt religijny w Indiach. Opracowanie Planu Marshalla. Z użytku zostaje wycofany ostatni nowojorski tramwaj. Indie i Pakistan stają się niepodległe. Aparat fotograficzny Polaroid Land Camera. Komisja Kongresu Stanów Zjednoczonych szuka treści wyrotowych w filmach.

1948 Gandhi zostaje zamordowany. Praski zamach stanu. Trwa wojna domowa w brytyjskim mandacie Palestyny. Rozpoczyna się lotnicza blokada Berlina. Proklamacja niepodległości Izraela skutkuje kontynuacją wojny. Ukończenie budowy teleskopu Hale'a o średnicy 508 cm na Mount Palomar. Opłata za korzystanie z nowojorskiego metra podwaja się do 10 centów. Publikacja Raportu Kinseya na temat seksualności ludzi. Masowa produkcja gry słownej Scrabble. Gitara elektryczna o litym drewnianym korpusie. Wynalezienie materiału Velcro (popularnie określanego jako rzep). Naukowcy w Bell Labs konstruują pierwszy tranzystor. Do użytku wchodzi płyty długogrające o prędkości obrotowej $33\frac{1}{3}$ obrotów na minutę.

1949 Chińscy komuniści zajmują Pekin. Powstaje NATO. Kończy się blokada Berlina. Zostaje utworzona Republika Federalna Niemiec. W Stanach Zjednoczonych



Drezno po bombardowaniu

trwa czerwona panika. ZSRR przeprowadza próbną eksplozję bomby atomowej. Nacjonaliści z Chin zostają zmuszeni do ucieczki na Tajwan. Indonezja zyskuje niepodległość. Telewizja kablowa. Kolorowy kineskop telewizyjny. Zapłon samochodowy odpalany przy pomocy kluczyka.

1950 Jednocześnie przednia szyba w Cadillacach. Radio Corporation of America ogłasza nadejście kolorowej telewizji. Francja prosi o pomoc w walce przeciwko Việt Minh. Na skutek burzy śnieżnych w Stanach Zjednoczonych giną setki osób. Rozpoczyna się wojna koreańska, w której giną tysiące osób. Bitwa o Inczon. Chiny dołączają do wojny koreańskiej. Gussie Moran występuje podczas Wimbledonu w krótkiej spódniczce i koronkowej bieliźnie. Karta płatnicza Diners' Club. Komercyjnie dostępna kserokopiarka Xerox 914. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 256 miliardów dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych osiąga 150,7 miliona ludzi.

1951 Generał MacArthur zostaje zdymisjonowany i pozbawiony jakiegokolwiek władzy wojskowej. Na skutek katastrofy lotniczej w Stanach Zjednoczonych ginie 50 osób. Kolorowa telewizja jest transmitowana z Empire State Building. Próby broni termojądrowej na atolu Enewetak. Pierwsza tura rokowań pokojowych w Korei. Prezentacja Cineramy. Chrysler wprowadza wspomaganie kierownicy. Wprowadzona zostaje trzykolorowa sygnalizacja świetlna dla pojazdów.

1952 Królowa Elżbieta II wstępuje na tron brytyjski. Najtragiczniejszy wypadek autobusu w Stanach Zjednoczonych – ginie 28 osób. Francuski okręt podwodny „La Sibylle” znika na Morzu Śródziemnym z 49 osobami na pokładzie. Epidemia polio w Stanach Zjednoczonych zabija 3300 osób, a 57 000 dzieci

- boryka się ze skutkami choroby. Sygnalizacja świetlna dla pieszych w Nowym Jorku. General Motors oferuje wbudowaną klimatyzację w niektórych modelach samochodów z rocznika 1953. Umiera Eva „Evita” Perón. Tranzystorowe aparaty słuchowe. Świat dowiadyuje się o istnieniu bomb termojądrowych. Taśma video.
- 1953** Umiera Józef Stalin. Na skutek burz znad Morza Północnego w Wielkiej Brytanii ginie 200 osób. Opisanie budowy DNA jako podwójnej helisy. Papież Pius XII aprobuje psychoanalizę jako formę terapii. Egzekucja Rosenbergow. Stłumienie powstania w Niemieckiej Republice Demokratycznej. Rozejm w Korei. Zauważalna migracja na przedmieścia w Stanach Zjednoczonych. Jacqueline Lee Bouvier i John F. Kennedy biorą ślub. Ekspedycja w poszukiwaniu Yeti. Szczepionka przeciwko odrze.
- 1954** USS „Nautilus” zostaje pierwszym okrętem podwodnym zasilanym energią atomową. Przesłuchania w sprawie McCarthy kontra armia amerykańska. Ed Murrow zajmuje się sprawą McCarthy’ego. Upada Diên Biên Phủ. Detonacja pierwszej bomby termojądrowej. Sąd Najwyższy zarządza desegregację szkolnictwa. Podział Wietnamu na Północny i Południowy. Długopisy automatyczne. Tranzystory krzemowe.
- 1955** Na poligonie atomowym Nevada odbywa się próbną detonacją rakiety z głowicą jądrową. Huragan Diane zabija 184 osoby. Umiera Albert Einstein. Proklamowanie Układu Warszawskiego. Powstanie w Algierii. Debiut telewizyjny Klubu Myszki Miki. Kierowany pocisk rakietowy powietrze-powietrze. Otwarcie Disneylandu.
- 1956** Przez 4 lata zostaje zabitych ponad 10 000 kenijskich powstańców Mau Mau. Bojkot autobusów w Montgomery. Rozkwit przedmieść w Stanach Zjednoczonych. Chruszczow potępia Stalina. Gamal Abdel Naser przejmuje Kanał Sueski. Powstanie węgierskie. Powstaje Teflon Company. Gokarty.
- 1957** Udowodnione zostaje, że palenie powoduje raka. Rakiety Nike-Hercules z głowicami nuklearnymi służące do obrony amerykańskich miast przed wrogimi nalotami. Sputnik szokuje Amerykę. Ukończony zostaje most Mackinac (1,15 km).
- 1958** Elvis Presley zostaje powołany do wojska. Na skutek pożaru w szkole w Chicago ginie 90 osób. USS „Nautilus” przepływa pod lodem przez Biegun Północny. Orval Faubus zamyka szkoły średnie w Little Rock. Pan Am inauguruje lot pierwszego samolotu pasażerskiego Boeing 707 do Paryża. Szczepionka Alberta Sabina przeciwko wirusowi polio. Satelita telekomunikacyjny. Hula-hoop.
- 1959** Fidel Castro przejmuje władzę na Kubie. Marka Edsel należąca do Forda okazuje się porażką. Volvo wprowadza biodrowo-ramienne pasy bezpieczeństwa.
- 1960** Nadal trwają niepokoje w Algierii. Huragan Donna niszczy wschodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych i Puerto Rico, ginie 165 osób. Wykorzystanie sztucznej nerki w hemodializie. Rozpoczynają się strajki siedzące przy kontuarach w jądłodajniach. Zostaje ukończona Brasília (pierwsze miasto zbudowane z wykorzystaniem najnowszych rozwiązań stosowanych w urbanistyce i architekturze). W Stanach Zjednoczonych pojawiają się tabletki antykoncepcyjne. Pierwszy satelita meteorologiczny. Przenośne radia tranzystorowe zyskują popularność. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 284 miliardy dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 179,3 miliona ludzi.
- 1961** Jurij Gagarin zostaje pierwszym człowiekiem, który odbył lot w kosmos. Eisenhower ostrzega przed wpływem kompleksu militarno-przemysłowego. Małżeństwo Leakeysów znajduje najstarsze ludzkie szczątki. Mur Berliński. Powstaje Korpus Pokoju. Inwazja w Zatoce Świń na Kubie. Valium.
- 1962** Kryzys kubański niemalże doprowadza do wojny nuklearnej. Lasery półprzewodnikowe ze złączem wykonanym z arsenku galu. Pierwsze satelitarne połączenie pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i Wielką Brytanią. Kolorowy film do Polaroida.
- 1963** Olbrzymia demonstracja zwolenników praw obywatelskich w Waszyngtonie. Kennedy ginie w zamachu. Zamach stanu w Wietnamie odsuwa od władzy Ngô Đình Diệm, który zostaje zastrzelony. Fala zimna w Stanach Zjednoczonych zabija 150 osób. Huragan Flora zabija 7000 osób na Haiti i Kubie. Na południu Ameryki rośnie popularność samosądów.
- 1964** Zostaje ukończona Wielka Tama Asuańska na Nilu. Beatlesi stają się niesamowicie popularni. Stany Zjednoczone przypadkowo uwalniają kilogram plutonu do atmosfery. Umiera Jawaharlal Nehru. Ukończony zostaje most Verrazano-Narrows (1,3 km). Prezydent Lyndon Baines Johnson podpisuje ustawę o prawach obywatelskich (Civil Rights Act). Uchwała dotycząca incydentu w Zatoce Tonkińskiej. Trójwymiarowa holografia laserowa. Syntezator Mooga. Federalna Komisja Handlu wymaga umieszczania ostrzeżeń na papierosach.
- 1965** Malcolm X zostaje zamordowany. Zamieszki na tle rasowym w Watts. Papież stwierdza, że nie można przypisywać winy za ukrzyżowanie Jezusa wszystkim Żydom. Awaria zasilania w północno-wschodnich stanach. Wynalezienie kevlaru. Opony radialne. Procesor tekstu IBM.
- 1966** Rewolucja kulturalna w Chinach. Zwiększa się sprzeciw społeczny wobec wojny w Wietnamie. Snajper zabija 12 osób na terenie Uniwersytetu Tekszańskiego. Mniszpódniczki. Zostaje wybrany pierwszy czarny senator. System redukcji szumów Dolby-A. Deskorolki. Liczby ofiar jako wyznacznik sukcesu wojny w Wietnamie.
- 1967** Wojna sześciodniowa. Lato Miłości. Pierwszy czarny sędzia Sądu Najwyższego. Trzech astronautów ginie w pożarze Apollo 1. Stany Zjednoczone tracą pięćsetny samolot w Wietnamie. W ciągu czterech dni w zamieszkach na tle rasowym w Newark ginie 26 osób. W wyniku zamieszek na tle rasowym w Detroit ginie 31 osób. Nasilają się protesty antywojenne. Liczba ofiar staje się stałym elementem raportów dotyczących wojny w Wietnamie. Niemal 95 kilogramów heroiny zostaje przechwycone w Georgii. Spodnie dzwony.

ODNIESIENIA

- 1968** Ofensywa Têt sprawia, że opinia publiczna w Stanach Zjednoczonych przestaje popierać działania wojenne w Wietnamie. Martin Luther King zostaje zamordowany. Zamieszki na tle rasowym. Strajk studencki w Paryżu. Robert Kennedy zostaje zamordowany. Bombowiec B-52 z czterema bombami termojądrowymi na pokładzie rozbija się w Zatoce Gwiazdy Północnej. Sowieci tłumią Praską Wiosnę, liberalizację czeskiego rządu. Hiszpania odwołuje postanowienia edyktu z Alhambry z 1492 roku, nakazującego wypędzenie wszystkich Żydów. Konwent demokratów w Chicago ściera się z uczestnikami protestu. Astronaucci na pokładzie Apollo 8 okrążają Księżyc.
- 1969** Trwają porwania samolotów na Kubę. Utworzenie koedukacyjnych akademików dzięki studentkom z Barnard Collage. Pierwsza implantacja sztucznego serca. Podczas jednego weekendu w ponad 40 miastach odbywają się demonstracje przeciwko wojnie w Wietnamie. Festiwal w Woodstock. 250 000 uczestników protestu maszeruje w stronę stolicy. Apollo 11 ląduje na Księżycu. Burza śnieżna 10-lecia paraliżuje Nowy Jork. Świat dowiaduje się o masakrze w Mj Lai z 1968 roku. Samolot pasażerski Boeing 747. Wyciek ropy naftowej zanieczyszcza plażę w Santa Barbara. Pierwszy lot samolotu pasażerskiego Concorde Mach 2.
- 1970** Tom Wolfe wprowadza termin „Radykalny szyk”. Ludowy Front Wyzwolenia Palestyny porwuje pięć samolotów. Umiera De Gaulle. W wyniku zamieszek w Asbury Park zostaje postrzelonych 46 osób. Przedstawiciele organizacji The Weathermen zostają aresztowani za udział w spisku terrorystycznym i ataki bombowe. Ze względu na skażenie rtęcią ze sprzedaży zostaje wycofany tuńczyk. Kod kreskowy. Dyskietki. Windsurfing. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 370 miliardów dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 203,3 miliona ludzi.
- 1971** W wyniku trzęsienia ziemi w Los Angeles ginie 51 osób. Zdecydowane działania przeciwdziałające narkomanii w służbach wojskowych. Szorty typu hot pants. Zostaje opublikowany tajny raport dotyczący wojny w Wietnamie – Pentagon Papers. Wyświetlacze ciekłokrystaliczne.
- 1972** Europejski jednolity rynek ma dziesięciu członków. Wizyta Richarda Nixona w Chinach. Ujęcie włamywaczy w siedzibie sztabu wyborczego demokratów w kompleksie Watergate. Jedenastu członków izraelskiej drużyny olimpijskiej ginie w ataku terrorystycznym podczas letnich igrzysk olimpijskich w Monachium. W Stanach Zjednoczonych wprowadzone zostają procedury mające na celu zapobieganie porwaniam samolotów. Kieszonkowe elektroniczne kalkulatory. Gra komputerowa Pong.
- 1973** Ostatnia wyprawa na Księżyc. Embargo zostaje nałożone na ropę naftową. Ukończony zostaje Most Bosforski (1,07 km). Rekombinacja DNA.
- 1974** Patty Hearst zostaje porwana przez organizację terrorystyczną Symbioniczna Armia Wyzwolenia. Szeroko rozpowszechniony deficyt paliwa w Stanach Zjednoczonych. Nixon ustępuje ze stanowiska prezydenta. W wyniku tornada w Stanach Zjednoczonych w ciągu dwóch dni ginie 315 osób. Programy rozwoju rolnictwa w ramach Zielonej Rewolucji.

*Marsz na Waszyngton,
1963 r.*



*Fotografia Patty Hearst
wykonana po jej aresztowaniu w 1975 r.*



- 1975** Południowy Wietnam zostaje pokonany. Kambodża upada. Wojna domowa w Bejrucie. Gry wideo na Atari.
- 1976** Wymieranie gatunków zwierząt wzbudza niepokój społeczny. Umiera Mao Zedong. Huragan Lizzie zabija 2500 osób w Meksyku. Superkomputer Cray-1.
- 1977** Ropociąg Trans-Alaska zostaje oddany do użytku. Rząd izraelski wyraża zgodę na powstanie trzech osiedli żydowskich na Zachodnim Brzegu. Światłowodowe linie telefoniczne. Ostatnia podróż Orient Expressu. Protestujący próbują powstrzymać budowę elektrowni jądrowej w Seabrook.
- 1978** Panama przejmuje kontrolę nad Kanałem Panamskim. „Propozycja 13” zmniejszająca podatek od nieruchomości o połowę zostaje przegłosowana w Kalifornii, zwiastując tym samym spadek inwestycji kapitałowych w całym kraju. 1 dolar amerykański jest równy 175 japońskim jenom. W wyniku kolizji lotniczej nad San Diego ginie 150 osób. 909 osób ginie w masowym samobójstwie w Jonestown. Pierwsze dziecko urodzone w wyniku zapłodnienia in vitro.
- 1979** Szachinszach Mohammad Reza Pahlawi ucieka z Iranu. Wyciek w elektrowni jądrowej Three Mile Island. Somoza zostaje odsunięty od władzy w Nikaragui. Zostaje zajęta amerykańska ambasada w Teheranie, a obecne w niej osoby stają się zakładnikami. Sowieci wkraczają do Afganistanu. Kostka Rubika. Walkman Sony.
- 1980** Jedna uncja złota osiąga cenę 802 dolarów amerykańskich. Poziom inflacji w Stanach Zjednoczonych osiąga najwyższy poziom od 33 lat. Deregulacja bankowości. Erupcja wulkanu Mount St. Helens w stanie Waszyngton zabija ponad 50 osób. Odbicie zakładników w Iranie nie udaje się. W Polsce powstaje związek zawodowy „Solidarność”. Gorączka złota w Amazonii. System redukcji szumów Dolby-C. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych osiąga 908 miliardów dolarów. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 226,5 miliona ludzi.
- 1981** Zakładnicy z ambasady amerykańskiej w Iranie zostają wypuszczeni. Miliony Polaków strajkują. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych osiąga 1 bilion dolarów. Izraelski atak lotniczy niszczy iracki reaktor jądrowy. Ukończona zostaje budowa Humber Bridge (1,4 km). Odbywają się szeroko rozpowszechnione marsze i wiece przeciwko broni jądrowej w Europie. Amerykańska agencja CDC (Centers for Disease Control and Prevention) odnotowuje pojawienie się nieznanej choroby układu immunologicznego.

Eksplozja promu kosmicznego „Challenger”



- 1982** Światowa nadwyżka ropy naftowej. Wojna o Falklandy. Samolot pasażerski rozbija się, uderzając w most na rzece Potomak, ginie 78 osób. Na skutek zatopienia nowofundlandzkiej platformy wiertniczej giną 84 osoby. Samolot pasażerski rozbija się w Nowym Orleanie, ginie 149 osób. W Nowym Jorku 800 000 osób bierze udział w marszu przeciwko broni jądrowej. Izraelskie wojsko dociera do Bejrutu. Siedziba Organizacji Wyzwolenia Palestyny zostaje przeniesiona do Tunezji.
- 1983** Benigno Simeon Aquino zostaje zamordowany po przybyciu do Manili. Szeroko rozpowszechnione protesty antywojenne w Europie. Populacja świata szacowana jest na 4,7 miliarda ludzi.
- 1984** Nagrywanie przy wykorzystaniu magnetowidów zostaje zalegalizowane w Stanach Zjednoczonych. Wojna o tankowce w Zatoce Perskiej staje się elementem wojny iracko-irańskiej. Doniesienia o zbrodniach indonezyjskich szwadronów śmierci. Walki w Bejrucie nadal trwają. Zostaje wyizolowany wirus HIV. Administracja federalna szacuje, że liczba osób bezdomnych w Stanach Zjednoczonych wynosi 350 000. Bierne wdychanie dymu papierosowego zostaje zidentyfikowane jako przyczyna chorób. 900 000 osób maszeruje w Manili.
- 1985** Kolejne porwania w Bejrucie. Gorbaczow zostaje sekretarzem generalnym KC KPZR. Rock Hudson leczy się na AIDS. Francja zatapia flagowy statek Greenpeace. Trzęsienie ziemi niszczy stolicę Meksyku, ginie 25 000 osób. Bilans handlowy Stanów Zjednoczonych staje się ujemny. Terroryzm staje się szeroko rozpowszechnioną taktyką dla różnego rodzaju frakcji. Porwanie statku „Achille Lauro” oraz morderstwa na jego pokładzie. Ogromne wydatki federalne nadal zasilają wzrost gospodarczy. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 1,82 biliona dolarów – oznacza to, że podwoił się od 1980 roku.
- 1986** Eksplozja promu kosmicznego „Challenger”, program załogowych lotów kosmicznych NASA zostaje wstrzymany na kilkadziesiąt miesięcy. Zostaje zaakceptowany projekt tunelu pod Kanałem La Manche. W Czarnobylu ochotnicy poświęcają się, aby zapobiec rozprzestrzenianiu się skutków katastrofy, a eksperci szacują, że wpływ chmury radioaktywnej uwolnionej do atmosfery może w przyszłości spowodować nawet 24 000 zgonów. W Ameryce nadużywanie cracku (kokainy, którą można palić) przybiera rozmiary epidemii.
- 1987** 1 milion ofiar w wojnie iracko-irańskiej. Dow Jones Industrial Average odnotowuje dzienny procentowy spadek wartości o 508 punktów. Tego roku liczba osób, które zmarły z powodu AIDS, osiąga 13 468. Palestyńczycy rozpoczynają masowe powstanie. 50 milionów magnetowidów w Stanach Zjednoczonych.
- 1988** Termin „efekt cieplarniany” zaczyna być powszechnie używany. Samolot pasażerski Pan Am eksploduje nad Lockerbie w Szkocji, ginie 259 osób znajdujących się na pokładzie i 11 w miasteczku. Na skutek trzęsienia ziemi w Armenii ginie 25 000 osób, a 400 000 zostaje bez dachu nad głową. Tabletki RU-486 (mifepriston). Olbrzymie susze w Stanach Zjednoczonych. Liczba przypadków AIDS w Stanach Zjednoczonych przekracza 60 000. Szacuje się, że w ciągu tego roku w Ameryce wydano 51,6 miliarda dolarów na nielegalne narkotyki.
- 1989** Amerykańska „wojna z narkotykami”. Częściowy rozpad Związku Radzieckiego. Wybuch w wieży pancernika USS „Iowa” zabija 42 osoby. Huragan Hugo – ginie 71 osób. Rozpoczyna się afera związana z *Szatańskimi wersetami* Salmana Rushdiego. Inwazja Stanów Zjednoczonych na Panamę przyczynia się do obalenia Manuela Noriegi. Protesty na placu Niebiańskiego Spokoju w Pekinie. Straty banku z gwarancjami rządu federalnego w Stanach Zjednoczonych są szacowane na 500 miliardów dolarów. Płyty kompaktowe stają się głównym medium służącym do odtwarzania muzyki w Stanach Zjednoczonych.
- 1990** Agresja Iraku na Kuwejt, Stany Zjednoczone organizują korpus ekspedycyjny. Rząd Południowej Afryki znosi stan wyjątkowy. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych osiąga 3,23 biliona dolarów. Fiasko teleskopu Hubble’a (nieostre obrazy, które naukowcy otrzymują z teleskopu, to skutek wady zwierciadła). Szacuje się, że w ciągu tego roku w Ameryce wydano 40 miliardów dolarów na nielegalne narkotyki. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi 248,7 miliona ludzi.
- 1991** W wojnie w Zatoce Perskiej ginie co najmniej 50 000 Irakijczyków. Irak wylewa ponad 300 milionów litrów ropy naftowej do Zatoki Perskiej oraz podpala około 600 szybów naftowych. W wyniku pożaru w Oakland Hills ginie kilkadziesiąt osób, a około 3000 domów zostaje zniszczonych. Olbrzymia erupcja wulkanu Pinatubo na wyspie Luzon. Pucz moskiewski kończy się niepowodzeniem. Rozmowy palestyńsko-izraelskie. Pod koniec maja liczba osób zmarłych z powodu AIDS wynosi 113 426. Sprzedaż importowanych samochodów to obecnie 1/3 amerykańskiego rynku. Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich rozpada się na samodzielne republiki. Gorbaczow rezygnuje ze stanowiska prezydenta. Szacuje się, że 20% absolwentów szkół średnich w Afryce Subsaharyjskiej jest nosicielami wirusa HIV.
- 1992** Ekonomiczna recesja w krajach uprzemysłowionych, powszechne doniesienia o bezdomności i masowych zwolnieniach. W reakcji na wyrok w sprawie Rodneya Kinga wybuchają zamieszki w Los Angeles oraz innych amerykańskich miastach. Giną 52 osoby, a poniesione straty są szacowane na ponad 1 miliard dolarów. Amerykańskie wojsko pomaga w walce z głodem podczas wojny domowej w Somalii. Dziesiątki tysięcy osób zostają zmasakrowane podczas czystki etnicznej w byłej Jugosławii. Na skutek huraganów na Florydzie, na Hawajach oraz w Luizjanie giną dziesiątki osób, a tysiące ludzi tracą dach nad głową. Silne trzęsienia ziemi w Południowej Kalifornii i Egipcie powodują olbrzymie zniszczenia. Szacuje się, że 13 milionów osób jest zarażonych wirusem HIV. Czesi i Słowacy tworzą osobne państwa.

1993 Terrorystyczny zamach bombowy na World Trade Center w Nowym Jorku. FBI przystępuje do oblężenia farmy należącej do sekty Gałąź Dawidowa w pobliżu miasta Waco. W wyniku operacji ginie 80 osób. Bill Clinton zostaje pierwszym prezydentem z ramienia demokratów od czasów Jimmy'ego Cartera. Konflikt w Bośni nadal trwa. Korea Północna występuje z układu o nierozprzestrzenianiu broni jądrowej. Amerykańskie oddziały zostają wycofane z Somalii. Kongres przegłosowuje zamknięcie ponad 130 amerykańskich baz wojskowych. Zmniejsza się poziom bezrobocia w Stanach Zjednoczonych. Dług publiczny Stanów Zjednoczonych wynosi 4,35 biliona dolarów.

1994 Północnoamerykański Układ Wolnego Handlu (NAFTA) zostaje zatwierdzony przez wszystkie strony umowy. Analityk Centralnej Agencji Wywiadowczej (CIA) Aldrich Ames okazuje się być rosyjskim szpiegiem. Kościół anglikański po raz pierwszy udziela święceń kapłańskich kobietom. Pierwsze wybory powszechne w Afryce Południowej zwiastują koniec dominacji białych ludzi. Izrael i Organizacja Wyzwolenia Palestyny podpisują porozumienie Gaza-Jerycho. O.J. Simpson zostaje oskarżony w sprawie dwóch morderstw. Mija 50 lat od lądowania w Normandii podczas II wojny światowej. Strajk w profesjonalnej lidze bejsbolu pokazuje upadek tej dyscypliny sportowej. Armia amerykańska ląduje na Haiti i przywraca Jeana-Bertranda Aristide'a na stanowisko prezydenta.

1995 Kometa Shoemaker-Levi 9, która rozpadła się na liczne odłamki, rozbija się na powierzchni Jowisza. Terrorystyczny zamach bombowy niszczy budynek federalny w Oklahoma City, zabijając 161 osób. Jedna na dziesięć osób w Stanach Zjednoczonych posiada połączenie z Internetem. O.J. Simpson zostaje uniewinniony w sprawie o morderstwo. W Irlandii Północnej, w Bośni i na Środkowym Wschodzie powoli nastaje pokój. Icchak Rabin zostaje zamordowany w Izraelu. Colin Powell odmawia startowania w wyborach prezydenckich. Dług federalny Stanów Zjednoczonych wynosi 5 bilionów dolarów.

1996 Pracownicy federalni w Stanach Zjednoczonych wracają do pracy po kryzysie budżetowym. W zamachu bombowym podczas Letnich Igrzysk Olimpijskich w Atlancie ginie jedna osoba. Średnia temperatura powierzchni Ziemi podnosi się do nienotowanego dotychczas poziomu. Najbardziej mroźna zima w Minnesocie w ciągu ostatnich stu lat. Liczba ofiar śmiertelnych na Mount Everest ciągle rośnie. Islamscy rebelianci przejmują Kabul. W Senacie trwają zmagania dotyczące ustawy antyaborcyjnej. Naruszenia praw autorskich przyczyniają się do dalszych tarć pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i Chinami. Dług krajowy Stanów Zjednoczonych wynosi 5,2 biliona dolarów. W Stanach Zjednoczonych zaczyna panować dobra koniunktura. Nieprzemyślane próby kontrolowania imigracji i uzależnienia od narkotyków. Timothy McVeigh zostaje zatrzymany w sprawie zamachu bombowego w Oklahoma City. Theodore Kaczynski zostaje aresztowany jako podejrzany o bycie Unabomberem.

W północnej części Konga zostaje odkryty nieznanym wcześniej prymatologom tajemniczy gatunek małpy. Przypomina krzyżówkę goryla i szympansa, ale jest większy od obu tych gatunków.

1997 W wyniku zatonięcia haitańskiego promu „Pride of la Gonave” ginie ponad 200 osób. Szacuje się, że liczba nowych zachorowań na AIDS to ponad 3 miliony, a około 5,8 miliona osób zmarło już z powodu tej choroby. Populacja Stanów Zjednoczonych wynosi około 275 milionów ludzi. 40% mieszkańców Stanów Zjednoczonych posiada połączenie z Internetem. Clinton znajduje się pod silną presją z wiązku z oskarżeniami o molestowanie seksualne. W lipcu Dow Jones Industrial Average wzrasta do wartości powyżej 8000. Firmy tytoniowe przyznają, że tytoń jest uzależniający. W marcu kometa Hale'a-Boppa przelatuje w pobliżu Ziemi. Chiny ponownie obejmują w posiadanie Hong Kong. Centrum Badawcze imienia Josepha Amesa otwiera wydział egzobiologii. Diana, Księżna Walii, ginie w wypadku samochodowym. Ted Turner przekazuje miliard dolarów Organizacji Narodów Zjednoczonych.

1998 Prezydent Clinton popada w niełaskę z powodu możliwego krzywoprzysięstwa oraz utrudniania działań wymiaru sprawiedliwości. Ekonomiczna ekspansja Stanów Zjednoczonych zaczyna zwalniać. El Niño zalewa Kalifornię i staje się przyczyną gwałtownych burz w środkowo-zachodnich Stanach Zjednoczonych. Burze w Europie. Na skutek tornada w Alabamie giną 34 osoby. Theodore Kaczynski przyznaje się do bycia Unabomberem. Budżet federalny Stanów Zjednoczonych po raz pierwszy od 30 lat wykazuje małą nadwyżkę. W Rwandzie wykonana zostaje egzekucja 22 osób odpowiedzialnych za ludobójstwo. Inspekcje broni przeprowadzane przez ONZ w Iraku kończą się powodzeniem. W Rosji nadal trwają niepokoje ekonomiczne i społeczne. W 1997 r. liczba przylotów i odlotów pasażerskich w porcie lotniczym Chicago-O'Hare wynosi 70 milionów.

1999 Izba Reprezentantów stawia prezydenta Clintona w stan oskarżenia, ale Senat go uniewinnia. Amerykańska ekonomia przeżywa gwałtowny wzrost. Po raz pierwszy w historii Dow Jones Industrial Average wzrasta do wartości powyżej 11 000. Bardzo wysokie deficyty bilansu płatniczego dla Stanów Zjednoczonych. Wskaźnik brutalnych przestępstw w Stanach Zjednoczonych nie był tak niski od 1973 r. Amerykańskie Towarzystwo Medyczne (AMA) zatwierdza utworzenie związku zawodowego lekarzy.

2000 Amerykańska giełda doświadcza pęknięcia baniek spekulacyjnych, co kończy rozmowy na temat połączenia ubezpieczeń społecznych z obligacjami i innymi instrumentami finansowymi. Rosyjski okręt podwodny z napędem jądrowym tonie na Morzu Barentsa, ginie 118 osób. Concorde Air France rozbija się, uderzając w hotel, ginie 113 osób. Po raz pierwszy od 71 lat meksykańska Partia Rewolucyjno-Instytucjonalna (PRI) przegrywa wybory prezydenckie. Edward Gorey umiera w wieku 75 lat. George W. Bush zostaje wybrany na prezydenta Stanów Zjednoczonych.

- 2001** Szacuje się, że liczba ludności na świecie wynosi 6,2 miliarda. W wyniku ataków terrorystycznych w Nowym Jorku i Wirginii ginie 3000 osób. Amerykański okręt podwodny USS „Greeneville” wynurza się pod japońskim trawlerem, ginie 9 osób. Liczba zachorowań na AIDS w minionym roku jest szacowana na 5,3 miliona. Całkowita liczba osób zmarłych z powodu AIDS wynosi 21,8 miliona. Nowe obserwacje dotyczące „ciemnej energii” i „ciemnej materii” zmuszają naukowców do ponownej oceny pewnych aspektów kosmologii.
- 2002** Prezydent Bush używa określenia „oś zła”. Korea Północna podaje informację, że wyprodukowała w sekrecie bomby nuklearne. Euro staje się oficjalną walutą w Austrii, Belgii, Finlandii, Francji, Grecji, Irlandii, Luksemburgu, Hiszpani, Holandii, Niemczech, Portugalii i we Włoszech. Rozpoczyna się proces Slobodana Miloševića dotyczący zbrodni wojennych. Na jaw wychodzą olbrzymie oszustwa finansowe oraz następujące po nich bankructwa amerykańskich firm. Przemysł muzyczny wini piractwo, a nie słabą jakość, za stały spadek sprzedaży nagrań i teledysków muzycznych na całym świecie.
- 2003** Brak dostaw prądu na olbrzymią skalę w okresie letnim w północno-wschodnich Stanach oraz we wschodniej Kanadzie. Europa dusi się w niespotykanej fali upałów – tylko we Francji ponad 11 000 przypadków śmierci jest przypisywane temperaturze powyżej 40°C. Sonda kosmiczna „Galileo” kończy swoją 14-letnią misję badawczą na obcych planetach i zostaje wysłana w stronę Jowisza, aby się na nim rozbić.
- 2004** Na skutek terrorystycznego zamachu bombowego w Madrycie w czterech pociągach kursujących w godzinach szczytu ginie 191 osób. Rosyjskie siły szturmują szkołę w Biesłanie w Północnej Osetii, aby odbić zakładników z rąk przetrzymujących ich terrorystów. W wyniku tej akcji ginie 335 osób, a co najmniej kolejne 700 zostaje rannych. Królowa Elżbieta II nadaje nazwę „Queen Mary 2” największemu statkowi pasażerskiemu na wodzie, który następnie wyrusza w swój dziewiczy rejs. Komisja Lorda Huttona ogłasza, że jest przekonana, iż rząd brytyjski nie wyolbrzymił w raporcie zagrożenia iracką bronią biologiczną tylko po to, aby uzyskać poparcie dla interwencji w Iraku. Centralna Agencja Wywiadowcza (CIA) przyznaje, że przed inwazją na Irak nie było bezpośredniego zagrożenia bronią masowego rażenia. Wulkan Mount St. Helens znów staje się aktywny. Na Tajwanie zostaje otwarty budynek Taipei 101 – jest to najwyższy na świecie drapacz chmur, który liczy sobie 509 metrów wysokości.
- 2005** Huragan Katrina uderza wzdłuż amerykańskiego wybrzeża Zatoki Meksykańskiej, zabijając 1800 osób. „GlobalFlyer” Virgin Atlantic pobija światowy rekord najszybszego samotnego lotu dookoła świata. Na koniec roku zostaje do niego dodana sekunda przestępna.
- 2006** Korea Północna podaje informację o tym, że przeprowadziła pierwszą próbę jądrową. Świat świętuje 250. rocznicę urodzin Wolfganga Amadeusza Mozarta.
- 2007** Rosja deklaruje wznowienie lotów szkoleniowych bombowca strategicznego. Ukazuje się książka Harry Potter i Insygnia Śmierci – ta pozycja staje się najszybciej sprzedającą się książką w historii.
- 2008** Bernard Madoff zostaje aresztowany za popełnienie największego w historii oszustwa finansowego. Barack Obama zostaje wybrany na 44. Prezydenta Stanów Zjednoczonych, jest także pierwszym prezydentem o afroamerykańskim pochodzeniu. Zaczyna pękać lodowiec szelfowy Wilkina na Antarktyce, co sprawia, że cały szelf jest zagrożony rozpadem. Bank inwestycyjny Lehman Brothers ogłasza upadłość, co rozpoczyna globalny kryzys finansowy. Wzrasta aktywność piratów przy wybrzeżu Somalii.
- 2009** Następuje załamanie islandzkiego systemu bankowości. Wybuch epidemii „świńskiej grypy”, spowodowanej wirusem grypy H1N1, osiąga rozmiary pandemii. 22 lipca następuje najdłuższe całkowite zaćmienie Słońca w XXI wieku. Trwa ono 6 minut i 38,8 sekundy. Jest widoczne nad Azją i Pacyfikiem.
- 2010** Platforma wiertnicza „Deepwater Horizon” eksploduje w Zatoce Meksykańskiej. Ginie jedenastu pracowników, a wyciek ropy z niezabezpieczonego szybu naftowego trwa przez siedem miesięcy. Na Islandii następuje erupcja wulkanu Eyjafjallajökull znajdującego się pod pokrywą lodową. Na skutek wybuchu do atmosfery dostaje się chmura popiołu, która paraliżuje podróże powietrzne w całej Europie. Setki tysięcy tajnych depech amerykańskiej dyplomacji zostają ujawnione na stronie internetowej WikiLeaks.
- 2011** Stany Zjednoczone deklarują koniec wojny w Iraku. Japonię nawiedza trzęsienie ziemi o magnitudzie 9,1, a następujące po nim tsunami powiększa jeszcze liczbę ofiar i doprowadza do kryzysu w czterech elektrowniach jądrowych znajdujących się na wybrzeżu. Szacuje się, że liczba ludności na świecie osiągnęła 7 miliardów. Osama bin Laden, symboliczny przywódca Al-Ka'idy, zostaje zabity przez amerykańskie siły specjalne w Pakistanie. Sprzedawca uliczny Mohamed Bouazizi dokonuje samospalenia w Tunezji. Jego śmierć inspiruje ruch rewolucyjny, który obala tunezyjski rząd. Podobne rewolucje mają miejsce na całym Środkowym Wschodzie.
- 2012** Diamentowy jubileusz królowej Elżbiety II. Arabska Wiosna. Ma miejsce drugi i ostatni w XXI wieku tranzyt Wenus na tle Słońca. Najwyższa na świecie (634 metry wysokości) wieża o samonośnej strukturze, Tokyo Skytree, zostaje otwarta dla zwiedzających. CERN ogłasza odkrycie bozonu Higgsa, „boskiej cząstki”. Austriacki spadochroniarz, Felix Baumgartner,

MIĘDZYNARODOWE ODLEGŁOŚCI LOTNICZE (W KILOMETRACH)

	Buenos Aires	Hong Kong	Honolulu	Kair	Kalkuta	Kapsztad	Londyn	Los Angeles	Manila	Meksyk	Montreal	Moskwa	Nowy Jork	Sydney	Tokio
Buenos Aires	—	18 458	12 182	11 818	16 516	6869	11 128	9928	17 781	7401	9035	13 477	8537	11 794	123
Hong Kong	18 458	—	8928	8143	2652	11 866	9625	11 577	1115	14 130	12 452	7142	12 959	7376	2874
Honolulu	12 182	8928	—	14 220	11 339	18 558	11 630	4142	8526	6080	7900	11 323	7987	8175	6442
Kair	11 818	8143	14 220	—	5694	7241	3509	12 100	9178	12 370	8711	2901	9014	14 404	9549
Kalkuta	16 516	2652	11 339	5694	—	9693	7960	13 017	3545	15 273	12 240	5343	12 740	9147	5139
Kapsztad	6869	11 866	18 558	7241	9693	—	9673	16 077	12 045	13 704	12 773	10 137	12 492	11 010	14 732
Londyn	11 128	9625	11 630	3509	7960	9673	—	8765	10 735	8930	5281	2502	5564	16 997	9557
Los Angeles	9928	11 577	4142	12 100	13 017	16 077	8765	—	11 683	2557	3970	9780	3944	12 116	8838
Manila	17 781	1115	8526	9178	3545	12 045	10 735	11 683	—	14 216	13 186	8256	13 673	6276	2986
Meksyk	7401	14 130	6080	12 370	15 273	13 704	8930	2557	14 216	—	3730	10 721	3369	12 956	11 297
Montreal	9035	12 452	7900	8711	12 240	12 773	5281	3970	13 186	3730	—	7057	530	16 016	10 411
Moskwa	13 477	7142	11 323	2901	5343	10 137	2502	9780	8256	10 721	7057	—	7506	14 500	7477
Nowy Jork	8537	12 959	7987	9014	12 740	12 492	5564	3944	13 673	3369	530	7506	—	15 982	10 873
Sydney	11 794	7376	8175	14 404	9147	11 010	16 997	12 116	6276	12 956	16 016	14 500	15 982	—	7829
Tokio	18 355	2874	6442	9549	5139	14 732	9557	8838	2986	11 297	10 411	10 873	10 873	7829	—

Średnie prędkości i zasięgi jednostek lotniczych obecnie

- Jednopłat z pojedynczym silnikiem, 200 mph (320 km/h), 750–1000 mil (1200–1600 km).
- Jednopłat z dwoma silnikami, 275 mph (440 km/h), 2000 mil (3200 km).
- Samolot typu Learjet, 500 mph (800 km/h), 3000 mil (4800 km).
- Boeing 747, 550 mph (880 km/h), 7000 mil (11 200 km).
- Dwuosobowy helikopter cywilny, 140 mph (224 km/h), 400 mil (640 km), maksymalna wysokość lotu 9500 stóp (2930 m).

Średnie prędkości statków w 1920 roku

- Motorówka, 22 węzły.
- Frachtowiec, 14 węzłów.
- Liniowiec transatlantycki, 25 węzłów.

Średnie prędkości statków obecnie

- Motorówka, 40 węzłów.
- Kontenerowiec, 30 węzłów.
- Tankowiec, 35 węzłów.
- Statek przetwórczy, 25 węzłów.
- Statek wycieczkowy, 30 węzłów.
- Prom, poduszkiowiec, 50 węzłów.

Średnia prędkość jazdy na koniu

- 12 mph (18 km/h).

Średnia prędkość powozu

- 10 mph (16 km/h).

Średnia prędkość samochodu w latach 20. XX wieku

- 25 mph (40 km/h), na bocznych drogach 15 mph (24 km/h).

Średnia prędkość samochodu obecnie

- 70 mph (110 km/h) na amerykańskiej drodze międzypaństwowej.

A Hall Mark of Efficiency

Crossley

H.R.H. The Prince of Wales
leaving the Courts of Justice, Allahabad, in the Crossley Car he is using throughout his Indian Tour

THE illustration above shows His Royal Highness The Prince of Wales in one of the twelve Crossley Cars which are the only official cars used by H.R.H. and staff during the great Indian Tour. The selection of Crossley cars for this tour is not only a signal honour for the manufacturers, but is also an indication of the high esteem in which these cars are held.

You are invited to apply for full details of the two Crossley models, the 19-6 h.p. Crossley or the 25-50 h.p. R.F.C. Model. They are the finest motor car value in the world.

CROSSLLEY MOTORS LTD. MANCHESTER
London Office and Export Dept. 49-51, Conduit Street, W.1

Lanchester

hwork

CHESTER Cars have always been famous for their superlative coachwork, which, like the chassis and power unit, is designed and made by Lanchester works. Only the very best material is used and the personnel is made up of men who are artists in their craft. The finish of line and contour is thoroughly perfect whilst the body is insulated from all noise by the wonderful Lanchester cantilever suspension. It is only by experience that we can produce the luxury of "Lanchester" cars. You make an appointment for a

Illustrated Catalogue and Photographs, sent on request.

Lanchester

"Forty"

MOTOR CO., LTD.,
88, Deangate, Manchester.
Lanchester & Co., Inc., Long Island City, New York

Średnia prędkość kolei dalekobieżnej

- 35 mph (55 km/h). W Stanach Zjednoczonych prędkość ta nie zmieniła się znacząco przez cały wiek. Dla porównania, kolej dużych prędkości we Francji i w Japonii zazwyczaj osiąga trzykrotną wartość tej prędkości.

KOSZTY EKWIPUNKU, PODRÓŻY I UZBROJENIA WG EPOK

Podane ceny są uśrednione dla wszystkich produktów, chyba że napisano inaczej. Ceny mogą się różnić w zależności od dostępności danego towaru i popytu na niego, a Strażnik Tajemnic może je odpowiednio podnieść lub obniżyć.

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



LATA 20. XX WIEKU

Ubrania męskie

- Garnitur z wełny czesankowej..... 17,95 \$
- Garnitur z kaszmiru 18,50 \$
- Moherowy garnitur 13,85 \$
- Garnitur sztruksowy typu Norfolk 9,95 \$
- Kombinezon białoznany typu Forest Mills..... 0,69 \$
- Płaszcz (okrycie wierzchnie)..... 9,95–35 \$
- Płaszcz z psiego futra..... 37,50 \$
- Płaszcz typu Chesterfield 19,95 \$
- Buty do garnituru typu oxford..... 6,95 \$
- Skórzane buty robocze 4,95 \$
- Spodnie z kantem z białej flaneli..... 8 \$
- Bryczesy..... 4,95 \$

- Koszula perkalowa..... 0,79–1,25 \$
- Elegancka koszula do garnituru..... 1,95 \$
- Sweter..... 7,69 \$
- Filcowy kapelusz..... 4,95 \$
- Wełniany kaszkiet..... 0,79 \$
- Słomkowy kapelusz 1,95 \$
- Wyściełany skórzany kask futbolowy..... 3,65 \$
- Bluza 0,98 \$
- Futrzana czapka z foczej skóry 16,95 \$
- Jedwabny krawat wiązany na węzeł prosty..... 0,96 \$
- Jedwabny krawat..... 0,50 \$
- Muszka..... 0,55 \$
- Podwiązki do skarpet..... 0,39 \$
- Bawełniany kombinezon białoznany 1,48 \$
- Spinki do mankietów 0,40 \$
- Skórzany pasek..... 1,35 \$
- Szelki..... 0,79 \$
- Obuwie turystyczne..... 7,25 \$
- Korki 5,25 \$
- Kostium kąpielowy 3,45 \$
- Płócienne buty kąpielowe 0,75 \$

Ubrania damskie

- Elegancka suknia od projektanta 90+ \$
- Suknia z jedwabnej krepy 13,95 \$
- Suknia z jedwabnej tafty..... 10,95 \$
- Atlasowa sukienka 10,95 \$
- Bawełniana sukienka 2,59 \$
- Lniana sukienka 10,95 \$
- 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 \$





Dopasowany welurowy kapelusz.....	4,44 \$
Satynowy kapelusz turban.....	3,69 \$
Elastyczny gorset.....	2,59 \$
Haftowana halka.....	1,59 \$
Jedwabne pończochy (3 pary).....	2,25 \$
Jedwabne pantalony.....	3,98-4,98 \$
Tweedowa marynarka na podszewce.....	3,95 \$
Welurowy płaszcz obsyty futrem.....	39,75 \$
Futro z lisa.....	198 \$
Bawełniany płaszcz przeciwdeszczowy z paskiem.....	3,98 \$
Płaszcz przeciwdeszczowy z paskiem z szapy jedwabnej.....	8,98 \$
Jedwabna torebka.....	4,98 \$
Grzebyk do włosów.....	0,98 \$
Turystyczna koszula:	
z dżinsu khaki.....	1,79 \$
tweedowa lub lniana.....	2,98 \$
Turystyczne spodniki do kolan:	
z dżinsu khaki.....	1,79 \$
tweedowe szare.....	2,98 \$
lniane białe.....	2,98 \$
Nogawice (od kostek do kolan), khaki.....	0,98 \$
Buty turystyczne.....	2,59 \$
Kostium kąpielowy.....	4,95 \$
Czepek kąpielowy.....	0,40 \$
Płóciennic buty kąpielowe.....	0,54 \$
Buty czółenka.....	1,29 \$

Higiena osobista

Zestaw do makijażu.....	4,98 \$
Męski zestaw toaletowy (10 elementów).....	9,98 \$
Damski zestaw toaletowy (15 elementów).....	22,95 \$
Koloryzator do włosów.....	0,79 \$
Lokówka, falownica.....	2,19 \$
Szczotka do włosów.....	0,89 \$
Siateczka na włosy, Zephyr (4).....	0,25 \$
Płyn do płukania ust, Listerine.....	0,79 \$
Szampon, olej kokosowy.....	0,50 \$
Mydło (12 kostek).....	1,39 \$
Talk.....	0,19 \$
Pasta do zębów, Pepsodent.....	0,39 \$

Jedzenie i napoje

Bekon peklowany w cukrze.....	0,25 \$/450 g
Duszona wołowina.....	0,10 \$/450 g
Kielbasa bolońska i frankfurterki.....	0,19 \$/450 g
Masło, Brookfield Creamery.....	0,43 \$/450 g
Marchewka.....	0,10 \$/pęczek
Ciastka, batony figowe.....	0,25 \$/450 g
Kukurydza.....	0,10 \$
Jajka.....	0,13 \$/tuzin
Wędzona szynka cielęca.....	0,13 \$/450 g
Udziec jagnięcy.....	0,40 \$/450 g
Smalec, Swift's Pure.....	0,17 \$/450 g
Salata.....	0,10 \$
Olej, oliwa z importu.....	2,25 \$/2 litry
Pomarańcze.....	0,50 \$/tuzin
Brzoskwinie.....	0,15 \$/koszyk
Groszek zielony.....	0,25 \$/2 kg
Ziemniaki.....	0,45 \$/4 kg
Suszone śliwki kalifornijskie.....	0,24 \$/900 g
Ryż.....	0,20 \$/1,35 kg
Pomidory.....	0,10 \$/puszkę nr 2 (560 g)

Posiłki na mieście

Zestaw obiadowy.....	2,50 \$/osobę
Śniadanie.....	0,45 \$
Lunch.....	0,65 \$
Kolacja.....	1,25 \$

Ceny w tajnych knajpkach

Gin marnej jakości (kieliszek).....	0,10 \$
Koktajl.....	0,25 \$
Wino (kieliszek).....	0,75 \$
Piwo (kufel).....	0,20 \$
Whiskey (szklanka).....	0,25 \$
Coca-cola (330 ml).....	0,5 \$

Zakwaterowanie

Hotele (za noc):

Przeciętny hotel.....	4,50 \$
(z obsługą, tygodniowy pobyt).....	10 \$
Tani hotel.....	0,75 \$
Dobry hotel.....	9 \$
(z obsługą, tygodniowy pobyt).....	24 \$
Luksusowy hotel.....	30+ \$
Umeblowany pokój w budynku YMCA.....	5 \$
Duży dom (wynajęcie na rok).....	1000 \$
Średni dom (wynajęcie na miesiąc).....	55 \$
Domek letniskowy (wynajęcie na cały sezon).....	350 \$
Mieszkanie (wynajęcie na tydzień).....	12,50 \$
Apartament, średni standard (wynajęcie na tydzień).....	10 \$
Apartament, wysoki standard (wynajęcie na tydzień).....	40 \$

Nieruchomości:

Wiejska posiadłość (13 pokoi, 2 stodoły).....	20 000+ \$
Duży dom (10 pokoi).....	7000+ \$
Dom w mieście (6 pokoi).....	4000-8000 \$
Przeciętny dom (8 pokoi).....	2900+ \$
Bungalow (4 pokoje).....	3100+ \$

Prefabrykowane domy:

- The Clyde (6 pokoi).....	1175 \$
- The Columbine (8 pokoi).....	2135 \$
- The Honor (9 pokoi).....	3278 \$
- The Atlanta (24 pokoje).....	4492 \$



Meble

Zestaw mebli do sypialni, wykończenie drewnem orzechowym.....	199 \$
Fotel bambusowy.....	25 \$
Fotel bujany.....	25 \$
Biuurko.....	80 \$
Zestaw mebli do jadalni, wykończenie drewnem orzechowym.....	295 \$
Zestaw mebli do pokoju dziennego z moherową tapicerką.....	395 \$
Orientalny dywan.....	20-50 \$

Artykuły gospodarstwa domowego

Wiatrak „G-E Whiz”.....	10 \$
Zastawa stołowa, 52 elementy.....	19,95 \$
Lampa ze szklanym kloszem.....	5 \$
Kuchenka gazowa.....	77 \$
Lodówka.....	49,50 \$
Odkurzacz.....	48 \$
Pralka.....	125 \$

Wyposażenie i środki medyczne

Aspiryna (12 tabletek).....	0,10 \$
Sól gorzka (siarczan magnezu).....	0,09 \$/500 g
Leki na niestrawność.....	0,25 \$
Ziołowe środki przeczyszczające.....	0,25 \$
Torba lekarska.....	10,45 \$
Szczypce.....	3,59 \$
Zestaw skalpeli.....	1,39 \$
Strzykawki.....	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 samoprzylepny.....	0,29 \$
Metalowe wkładki do butów.....	1,98 \$
Skórzany stabilizator kostki (1 para).....	0,98 \$

ODNIESIENIA

Ekwipunek podróżny

Turystyczny zestaw do gotowania.....	8,98 \$
Kuchenka turystyczna.....	6,10 \$
Termos.....	0,89 \$
Składana wanna.....	6,79 \$
Wodoodporny koc (1,5 m × 2,5 m).....	5,06 \$
Łóżko polowe.....	3,65 \$
Lampa karbidowa (90-metrowy strumień światła).....	2,59 \$
Karbid w puszcze (1 kg).....	0,25 \$
Reflektor.....	5,95 \$
Lampa benzynowa (z wbudowaną pompką).....	6,59 \$
Lampa naftowa.....	1,39 \$
Ślepa latarnia.....	1,68 \$
Latarka.....	1,35–2,25 \$
Baterie.....	0,60 \$
Latarka kieszonkowa.....	1 \$
Flara (jednorazowa).....	0,27 \$
Luneta.....	3,45 \$
Lornetka polowa (przybliżenie 3× do 6×).....	6–23 \$
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 \$
Potrząsk sprężynowy.....	5,98 \$
Pułapka na niedźwiedzie.....	11,43 \$
Zestaw wędkarski.....	9,35 \$
Konopny sznurek.....	0,27 \$
Krokomierz.....	1,70 \$
Płócienna torba na ramię.....	3,45 \$
Świece 15-godzinne (tuzin).....	0,62 \$
Zapałki sztormowe.....	0,48 \$
Łódź wiosłowa ze stali (4-osobowa).....	35,20 \$
Silnik o mocy 2KM do łodzi wiosłowej.....	79,95 \$
Drewniano-płócienne canoe.....	75 \$

Bagaż

Torba z rączką (3,6 kg).....	7,45 \$
Walizka (6,8 kg).....	9,95 \$
Kufer podróżny (25 kg).....	12 \$
Kufer-szafa (43 kg).....	54,95 \$
Kufer-szafa (52 kg).....	79,95 \$
Torba z czarnej lakierowanej skóry.....	12,50 \$

Namioty

Mały namiot (2×2 m).....	11,48 \$
Duży namiot (3,5×5 m).....	28,15 \$
Bardzo duży namiot (5×7 m).....	53,48 \$
Brezent (Tarp) (7×11 m).....	39,35 \$
Namiot samochodowy (2×2 m).....	12,80 \$
Śledzie do namiotu (tuzin).....	1,15 \$
Łóżko samochodowe.....	8,95 \$
Menażka (ok. 1 l).....	1,69 \$
Izolowany zbiornik (ok. 20 l).....	3,98 \$
Bukłak (ok. 4 l).....	0,80 \$
Bukłak (ok. 7,5 l).....	1,04 \$
Bukłak (ok. 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 każde 30 cm).....	0,10 \$
Komplet narzędzi zegarmistrzowskich.....	7,74 \$
Łom.....	2,25 \$
Piła ręczna.....	1,65 \$
Lampa lutownicza.....	4,45 \$
Gumowe rękawice.....	1,98 \$
Pas z narzędziami z regulowanym paskiem bezpieczeństwa.....	3,33 \$
Słupolazy.....	2,52 \$
Komplet narzędzi jubilerskich (48 elementów).....	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.....	129,95 \$
Zegarek na rękę.....	5,95 \$
Złoty zegarek kieszonkowy.....	35,10 \$
Pióro wieczne.....	1,80 \$
Ołówek automatyczny.....	0,85 \$
Notatnik.....	0,20 \$
Kaftan bezpieczeństwa.....	9,50 \$
Szkiełownik.....	0,25 \$
Kompletny zestaw do nurkowania.....	1200 \$
Maszyna do pisania firmy Remington.....	40 \$
Maszyna do pisania firmy Harris.....	66,75 \$
Mikroskop kieszonkowy.....	0,58 \$
Mikroskop (powiększenie 110×).....	17,50 \$
Sejf podłogowy (wysokość ok. 1 m, waga ok. 430 kg).....	62,50 \$
Parasol.....	1,79 \$
Fajka wodna.....	0,99 \$
Paczka papierosów.....	0,10 \$
Pudełko cygar.....	2,29 \$
Słownik (pełne wydanie).....	6,75 \$



Dziesięciotomowa encyklopedia.....	49 \$
Maska przeciwgazowa.....	1,95 \$
Lupa kieszonkowa z trzema soczewkami (powiększenie od 7× do 30×).....	1,68 \$
Biblia.....	3,98 \$
Aktówka.....	1,48 \$
Globus.....	9,95 \$
Składany pulpit do pisania.....	16,65 \$
Przeszklona biblioteczka z drewna dębowego (na ok. 200 książek).....	24,65 \$
Wózek dziecięcy.....	34,45 \$
Gaśnica chemiczna.....	13,85 \$
Monokl.....	0,45 \$

Edukacja

Czesne za semestr w college'u.....	275–480 \$
Roczne zakwaterowanie i wyżywienie studenta... ..	350–520 \$
Podręczniki do nauki (na semestr).....	30 \$

Transport

Amerykańskie pojazdy mechaniczne

(cena za przeciętny model)

Motocykl Norton.....	95 \$
Buick D-45.....	1020 \$
Cadillac 55.....	2240 \$
Chevrolet Capitol.....	695 \$
Chrysler F-58.....	1045 \$
Dodge S/1.....	985 \$
Duesenberg Model J.....	20 000 \$
Ford T.....	360 \$
Ford A.....	450 \$
Hudson Super Six J.....	1750 \$
Oldsmobile 43-AT.....	1345 \$
Packard Twin Six Touring.....	2950 \$
Pierce-Arrow.....	6000 \$
Pontiac 6-28 Sedan.....	745 \$
Studebaker Standard/Dictato.....	995 \$
Chevrolet, Roadster.....	570 \$
Hudson (7-osobowy).....	1450 \$
Studebaker, Touring (5-osobowy).....	995 \$
Chevrolet, F.B. Coupe (używany).....	300 \$
Buick 1917 (używany).....	75 \$
Chevrolet Pickup, ciężarówka.....	545 \$
Dodge, ciężarówka półtonowa.....	1085 \$
Ford TT, ciężarówka.....	490 \$

Europejskie pojazdy mechaniczne

Bentley 3-Litre (Anglia).....	9000 \$
BMW Dixi (Niemcy).....	1225 \$
Citroen C3 (Francja).....	800 \$
Hispano-Suiza Alfonso (Hiszpania).....	4000 \$
Lancia Lambda 214 (Włochy).....	4050 \$
Mercedes-Benz SS (Niemcy).....	7750 \$
Renault AX (Francja).....	500 \$
Rolls-Royce (Anglia):	
- Silver Ghost.....	6750 \$
- Phantom I.....	10 800 \$

Aksesoria samochodowe

Opona.....	10,95 \$
Zestaw do naprawy opon.....	0,32 \$
Łańcuchy śniegowe.....	4,95 \$
Lewarek.....	1 \$
Akumulator.....	14,15 \$
Chłodnica.....	8,69 \$
Zapasyowy przedni reflektor.....	0,30 \$
Pompka samochodowa.....	3,25 \$
Reflektor-szperacz.....	2,95 \$
Bagażnik samochodowy.....	1,35 \$

Podróże lotnicze

Przeciętna cena biletu (za każde 16 km).....	2 \$
Bilet międzynarodowy (za każde 160 km).....	18 \$
Szkoleniowy dwupłatowiec z demobilu.....	300 \$
Dwupłatowiec Travel Air 2000.....	3000 \$

Bilety kolejowe

80 km.....	2 \$
160 km.....	3 \$
800 km.....	6 \$

Podróż morska (Stany Zjednoczone-Anglia)

Pierwsza klasa (w jedną stronę).....	120 \$
Pierwsza klasa (w obie strony).....	200 \$
Wspólna kabina.....	35 \$

Inne podróże

4-osobowy balon na gorące powietrze.....	1800+ \$
Opłata za przejazd tramwajem.....	0,10 \$
Opłata za przejazd autobusem.....	0,05 \$

Komunikacja

Telegram:	
- Do 12 słów.....	0,25 \$
- Za każde słowo.....	0,02 \$
- Międzynarodowy, za słowo.....	1,25 \$
Przesyłki pocztowe, stawka za 30 g.....	0,02 \$
Pocztówka.....	0,05–0,20 \$
Odbiornik radiowy.....	49,95 \$
Aparat telefoniczny (łączenie przez centralę).....	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 bejsbolu.....	1 \$
Bilet do filharmonii.....	4 \$
Bilet do filharmonii, łoża.....	10 \$
4-strunowe banjo.....	7,45 \$
Saksofon.....	69,75 \$
Gramofon.....	98 \$
Płyty gramofonowe.....	0,75 \$
Pudełkowy aparat fotograficzny Brownie.....	2,29–4,49 \$
Film do aparatu (24 klatki).....	0,38 \$
Zestaw do wywoływania zdjęć.....	4,95 \$

Składany aparat fotograficzny Kodak Folding No. 1 ...	4,25–28 \$
Aparat fotograficzny Eastman Commercial.....	140 \$
Kamera filmowa (taśma 16 mm)	
oraz projektor filmowy.....	335 \$
Przenośne radio.....	65 \$
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 \$

Sporty i gry

Gliniane kulki (150 sztuk).....	0,15 \$
Szklane kulki (25 sztuk).....	0,33 \$
Rękawica bejsbolowa.....	5,45 \$
Kij bejsbolowy.....	1,30 \$
Maska i strój ochronny łapacza.....	14,10 \$
Piłka bejsbolowa.....	0,55 \$
Piłka do koszykówki.....	6,75 \$
Piłka do rugby.....	4,15 \$
Wrotki.....	1,65 \$
Rakietka tenisowa i 3 piłki.....	4,82 \$
Zestaw kijów golfowych dla początkującego z torbą.....	9,25 \$
Profesjonalny stalowy kij golfowy.....	6,15 \$
Torba na kije golfowe.....	5,95 \$
Rękawice bokserskie.....	3,75 \$
2,5-kilogramowe hantle (para).....	1,68 \$
Bambusowa tyczka do skakania o długości 3,5 m.....	7,40 \$
Karty do gry.....	0,59 \$
Plansza Ouija.....	0,98 \$
Domino.....	0,59 \$
Szachy.....	1,39 \$
Rower.....	23,95 \$
Zestaw do krokieta.....	2,30 \$
Kij bilardowy.....	1,99 \$
Zestaw do gry w madzonga.....	1,80 \$

AMUNICJA I BROŃ

Amunicja do broni palnej

.22 Long Rifle – amunicja karabinowa (100 szt.).....	0,54 \$
.22 Hollow Point – amunicja grzybująca (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 \$
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 \$
Zestaw ze strzelbą jednolufową, kaliber 12 (30 cali)...	9,20 \$
Zestaw ze strzelbą dwulufową, kaliber 12 (30 cali)...	21,35 \$
Dodatkowy magazynek do pistoletu .32.....	0,95 \$
Dodatkowy magazynek do pistoletu .22.....	1,90 \$

Ceny broni palnej zob. **Tabela Broni**, str. 259–263.

Broń biała

Rapier.....	12,50 \$
Bagnet.....	3,75 \$
Sztylet.....	2,50 \$
Brzytwa.....	0,65–5,25 \$
Kastet.....	1 \$
Drewniana pałka (30 cm).....	1,98 \$
Szpicruta.....	0,60 \$
2-kilogramowa siekiera z drewnianym trzonkiem.....	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. XX wieku. Przy zakupie nowej amunicji wojskowej cena zostaje podwojona, a czas oczekiwania wydłuża się do miesiąca.

- Pistolet maszynowy Thompson – 1K6 × 50 \$ za sztukę.
- Karabin maszynowy kaliber .30 – 1K100 × 50 \$ za sztukę.
- Amunicja przeciwpancerna kalibru .30 – 25 \$ za 500 naboju z okresu I wojny światowej.
- Karabin maszynowy kaliber .50 chłodzony wodą – 1K100 × 30 \$ + 300 \$ za sztukę.
- Amunicja przeciwpancerna kalibru .50 – 45 \$ za 500 naboju z okresu I wojny światowej.
- Moździerz polowy 60 mm – 1K6 × 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 kandel, czas świecenia wynosi 25 sekund.
- Działo kaliber 75 mm – 1K100 × 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+ \$
Prążkowany, wełniany garnitur	350 \$
Dwuczęściowy garnitur ze sztucznego jedwabiu	200 \$
Luźne ubranie do biegania	50 \$
Skórzana bomberka	200 \$
Skórzany prochowiec	250 \$
Koszula oversize z diagonalą	35 \$
Spodnie w kant	36 \$
Bawełniany sweter z okrągłym dekoltem	35 \$
Dżinsy	40+ \$
Skórzane buty żeglarskie	50 \$
Buty sportowe	100 \$
Jedwabny krawat	35 \$
Bielizna termiczna	15 \$
Nylonowe kąpielówki	15 \$
Kamizelka z kieszeniami	60 \$
Solidne buty turystyczne	200 \$
Kamizelka kuloodporna	600+ \$

Ubrania damskie

Elegancka suknia od projektanta (raz noszona)	500+ \$
Suknia wieczorowa (jedwabna drapowana)	400 \$
Dwuczęściowa sukienka ze sztucznego materiału	150 \$
Sukienka o kroju płaszczka ze sztucznego jedwabiu	90 \$
Spodnie z zaszywkami z poliestru	25 \$
Przecierane dżinsy	35 \$
Skórzana kurtka motocyklowa	260 \$
Krótki płaszczyk wełniany	190 \$
Sweterek na guziki	35 \$
Modna wzorzysta spódnica	50 \$
Modne czółenka	100 \$
Modne kozaki	160 \$
Solidne buty turystyczne	200 \$
Torebka na ramię	350 \$
Rowerowe spodenki z lycry	20 \$
Kamizelka z kieszeniami	60 \$
Kamizelka kuloodporna	600+ \$

Komunikacja

Abonament telefoniczny	20 \$
Telefon bezprzewodowy	50 \$
Telefon komórkowy	50 \$

Komputery

Tani komputer stacjonarny	100+ \$
Laptop	400+ \$
Dobry komputer stacjonarny	1500+ \$
Dobry laptop	1300+ \$
Tablet	400 \$
Oprogramowanie monitorujące pocztę elektroniczną	200 \$

Elektronika

Radio CB z nasłuchem częstotliwości policyjnych	90 \$
Krótkofalówka trzypasmowa	35 \$

Antena radarowa	40 \$
Cyfrowa lustrzanka z obiektywem jednoogniskowym 35 mm	450 \$
Jednorazowy aparat kieszonkowy	10 \$
Wykrywacz metalu	240 \$
Licznik Geigera	400 \$
Zestaw alarmowy z czujnikiem ruchu	200 \$
Bezprzewodowy alarm zbliżeniowy	260 \$
Telefoniczny modulator głosu	60 \$
Kamera w długopisie	250 \$
Wykrywacz podsłuchów telefonicznych	400 \$
Zestaw do usuwania podsłuchów	900 \$
Kamera szpiegowska ukryta w ubraniu	200 \$
Miniaturowa nagrywarka cyfrowa	300+ \$
Urządzenie podsłuchowe	200+ \$
Noktowizor	600+ \$

Rozrywka

Telewizor LED	1000+ \$
Telewizor 3D	2000+ \$
Bilet do kina	10 \$
Bilet na popularny koncert	50+ \$
Bilet na mecz profesjonalnego futbolu (kiepskie miejsce)	55 \$
Bilet na przedstawienie baletowe (kiepskie miejsce)	65 \$

Zakwaterowanie

Tani motel	40 \$
Średniej klasy hotel (z obsługą, za tydzień pobytu)	90+ \$ 500 \$
Dobry hotel	200+ \$
Hotel pięciogwiazdkowy	600+ \$
Dom (wynajęcie na rok)	20 000+ \$
Kawalerka (wynajęcie na tydzień)	350+ \$

Sprzęt i wyposażenie medyczne

Apteczka	100 \$
Jednorazowy respirator	30 \$
Kompletny zestaw pierwszej pomocy	60 \$
Zestaw pierwszej pomocy przy oparzeniach	160 \$
Przenośny aparat tlenowy	70 \$

Sprzęt turystyczny i podróży

Zestaw do gotowania dla czterech osób	25 \$
Turystyczny palnik gazowy	60 \$
Przenośna toaleta chemiczna	110 \$
Śpiwór z bawełny lub poliestru	30 \$
Śpiwór z termoizolacją	200 \$
Lampa fluorescencyjna o mocy 6W	30 \$
Lornetka ze stabilizatorem	1300 \$
Nóż survivalowy	65 \$
Scyzoryk szwajcarski	30 \$
Maczeta, tania	20 \$
Lina wspinaczkowa 10,5 mm (50 metrów)	250 \$
Podręczny odbiornik GPS	260 \$
Zestaw wspinaczkowy (dla jednej osoby)	2000 \$
Sprzęt do nurkowania (dla jednej osoby)	2500+ \$
Pistolet sygnałowy	100 \$

ODNIESIENIA

Bagaż

Dobrej jakości torba na książki (ok. 0,5 kg)	60 \$
Walizka na kółkach (ok. 2,2 kg)	90 \$
Torba podróżna na ramię (ok. 2,2 kg)	30 \$

Namioty i sprzęt campingowy

Trzykomorowy namiot rodzinny	70 \$
Trzyosobowy namiot sferyczny	300 \$
Kamper Winnebago	120 000+ \$
Generator prądu (1500W)	200 \$

Narzędzia

Sprężarka powietrza o pojemności ok. 230 l	600 \$
Zestaw narzędzi mechanika (255 elementów)	500 \$
Zestaw do spawania	1400 \$
Zestaw wytrychów	90 \$

Pojazdy mechaniczne

Motocykl BMW	23 000 \$
Motocykl Ducati Streetfighter	13 000 \$
Rolls Royce Ghost Sedan	260 000 \$
Aston Martin DB9	200 500 \$
Cadillac SUV	62 000 \$
BMW 1 Series	38 000 \$
Chevrolet Corvette (kabriolet)	54 000 \$
Dodge SUV	33 000 \$
Toyota Prius	27 000 \$
Ford Focus	16 500 \$

Podróże lotnicze

Cena biletu (za każde 16 km)	1,40–9,80 \$
Lot międzynarodowy (za każde 160 km)	22–28 \$

Bilety kolejowe

80 km	6,25 \$
160 km	12,50 \$
800 km	62,50 \$

Podróż morska (Stany Zjednoczone-Anglia)

Pierwsza klasa (w jedną stronę)	3500+ \$
Średnia klasa (w jedną stronę)	1600+ \$
Przewóz towarów	1400+ \$

AMUNICJA I BROŃ

Amunicja do broni palnej

.22 Long Rifle (500 sztuk)	21 \$
.220 Swift (50 sztuk)	24 \$
.25 Automatic (50 sztuk)	15 \$
.30 Carbine (50 sztuk)	15 \$
.30-06 Rifle (50 sztuk)	15 \$
.357 Magnum (50 sztuk)	22 \$
.38 Special (50 sztuk)	17 \$
5,56 mm (50 sztuk)	24 \$
9 mm Parabellum (50 sztuk)	12 \$
.44 Magnum (50 sztuk)	39 \$
.45 Automatic (100 sztuk)	23 \$
Loftki kaliber 10 (25 sztuk)	40 \$
Loftki kaliber 12 (25 sztuk)	30 \$
Loftki kaliber 16 (25 sztuk)	26 \$
Loftki kaliber 20 (25 sztuk)	28 \$

Ceny broni palnej zob. **Tabela Broni**, str. 259–263.

Sprzęt bojowy

Nielegalny tłumik (pistoletowy)	1000+ \$
Celownik laserowy	300 \$
Celownik optyczny	200 \$
Ręczny paralizator	50+ \$
Pałka z paralizatorem	65 \$
Gaz pieprzowy	16 \$
Kastet aluminiowy	20 \$
Składana kusza	600+ \$
Bełty do kuszy (12 szt.)	38 \$
Dmuchawka (ze strzałkami)	35 \$
Pas na amunicję	60 \$
Nunczaku	25 \$

TABELA BRONI

Broń miotana, miotająca i do walki wręcz

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba uzyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Łuk i strzały	Broń Palna (Łuk)	1K6 + ½ MO	30 m	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 + ½ MO	3 m	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 m	1/2	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 m	1	25 prysnięć	-/10\$	-	Obecnie
Nunchaku	Walka Wręcz (Broń Obuchowa)	1K8 + MO	Uderzenie	1	-	1\$/10\$	-	Lata 20. Obecnie
Kamień, rzucony	Rzucanie	1K4 + ½ MO	S/5 m	1	-	-	-	Lata 20. Obecnie
Shuriken (p)	Rzucanie	1K3 + ½ MO	S/5 m	2	Jednorazowa	0,5\$/3\$	100	Lata 20. Obecnie
Włócznia (lanca)*	Walka Wręcz (Włócznia)	1K8+1	Uderzenie	1	-	25\$/150\$	-	Lata 20. Rzadka
Włócznia, rzucona (p)	Rzucanie	1K8 + ½ MO	S/5 m	1	-	1\$/25\$	-	Rzadka

ODNIESIENIA

Nazwa	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyć na rundę	Pociski (magazynek)	Koszt: lata 20./obecnie	Zawodność	Okres historyczny
Miecz, lekki (ostrzy 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 (wyrzeliwany)	Broń Palna (Broń Krótka)	1K3 + ogłuszenie	3 m	1	3	-/400\$	95	Obecnie
Bumerang bojowy	Rzucanie	1K8 + ½ MO	S/5 m	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 skalkowy	Broń Palna (Broń Krótka)	1K6+1	10 m	1/4	1	30\$/300\$	95	Rzadka
Pistolet .22	Broń Palna (Broń Krótka)	1K6	10 m	1 (3)	6	25\$/190\$	100	Lata 20. Obecnie
Pistolet .25 Derringer (1L)	Broń Palna (Broń Krótka)	1K6	3 m	1	1	12\$/55\$	100	Lata 20. Obecnie
Rewolwer .32 lub 7,65 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8	15 m	1 (3)	6	15\$/200\$	100	
Pistolet .32 lub 7,65 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8	15 m	1 (3)	8	20\$/350\$	99	Lata 20. Obecnie
Rewolwer .357 Magnum	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8 +1K4	15 m	1 (3)	6	-/425\$	100	Obecnie
Rewolwer .38 lub 9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 m	1 (3)	6	25\$/200\$	100	Lata 20. Obecnie
Pistolet .38 lub 9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 m	1 (3)	8	30\$/375\$	99	Lata 20. Obecnie
Beretta M9	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 m	1 (3)	15	-/500\$	98	Obecnie
Glock 17 9mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 m	1 (3)	17	-/500\$	98	Obecnie
Luger Model P08 (Parabellum)	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 m	1 (3)	8	75\$/600\$	99	Lata 20. Obecnie
Rewolwer .41	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15 m	1 (3)	8	30\$/290\$	100	Rzadka
Rewolwer .44 Magnum	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10 +1K4+2	15 m	1 (3)	6	-/475\$	100	Obecnie
Rewolwer .45 Colt	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+2	15 m	1 (3)	6	30\$/300\$	100	Lata 20. Obecnie
Pistolet .45	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+2	15 m	1 (3)	7	40\$/375\$	100	Lata 20. Obecnie
IMI Desert Eagle	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10 +1K6+3	15 m	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 m	1/4	1	25\$/350\$	95	Rzadka
Karabin z zamkiem czterotaktowym .22	Broń Palna (Karabin)	1K6+1	30 m	1	6	13\$/70\$	99	Lata 20. Obecnie
Karabin z zamkiem dwutaktowym .30	Broń Palna (Karabin)	2K6	50 m	1	6	19\$/150\$	98	Lata 20. Obecnie
Karabin Martini-Henry .45	Broń Palna (Karabin)	1K8 +1K6+3	80 m	1/3	1	20\$/200\$	100	Lata 20. Rzadka
Wiatrówka Moran*	Broń Palna (Karabin)	2K6+1	20 m	1/3	1	200\$/-	88	Lata 20.
Garand M1, M2	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 m	1	8	100\$/400\$	100	II WŚ Obecnie
Karabin SKS	Broń Palna (Karabin)	2K6+1	90 m	1 (2)	10	-/500\$	97	Obecnie
Lee-Enfield .303	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 m	1	10	50\$/300\$	100	Lata 20. Obecnie
Karabin z zamkiem czterotaktowym .30-06	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 m	1	5	75\$/175\$	100	Lata 20. Obecnie
Karabin półautomatyczny .30-06	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 m	1	5	-/275\$	100	Obecnie
Karabin Marlin .444	Broń Palna (Karabin)	2K8+4	110 m	1	5	-/400\$	98	Obecnie
Strzelba na słońce (2L)	Broń Palna (Karabin)	3K6+4	100 m	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 m	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 m	1 lub 2	2	40\$/450\$	100	Lata 20. Rzadka
Strzelba kal. 12 (2L)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 m	1 lub 2	2	40\$/200\$	100	Lata 20. Obecnie
Strzelba kal. 12 (zamek blokowo-slizgowy)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 m	1	5	45\$/100\$	100	Lata 20. Obecnie
Strzelba kal. 12 (półautomatyczna)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 m	1 (2)	5	45\$/100\$	100	Lata 20. Obecnie
Strzelba, kal. 12 (2L - obrzyn)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/1K6	5/10 m	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 m	1 lub 2	2	45\$/500\$	100	Rzadka
Benelli M3 kal. 12 (składana kolba)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 m	1 (2)	7	-/895\$	100	Obecnie
SPAS kal. 12 (składana kolba)	Broń Palna (Strzelba)	4K6/2K6/1K6	10/20/50 m	1	8	-/600\$	98	Obecnie

ODNIESIENIA

Karabiny 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 m	1 (2) lub ogień ciągły	30	-/200\$	100	Obecnie
AK-74	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 m	1 (2) lub ogień ciągły	30	-/1000\$	97	Obecnie
Barrett M82	Broń Palna (Karabin)	2K10 +1K8+6	250 m	1	11	-/3000\$	96	Obecnie
FN FAL, karabin samoczynno-samopowtarzalny	Broń Palna (Karabin)	2K6+4	110 m	1 (2) lub seria 3	20	-/1500\$	97	Obecnie
Karabin automatyczny Galil	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 m	1 lub ogień ciągły	20	-/2000\$	98	Obecnie
M16A2	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 m	1 (2) lub seria 3	30	Nie dotyczy	97	Obecnie
M4	Broń Palna (Karabin)	2K6	90 m	1 lub seria 3	30	Nie dotyczy	97	Obecnie
Steyr AUG	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 m	1 (2) lub ogień ciągły	30	-/1100\$	99	Obecnie
Beretta M70/90	Broń Palna (Karabin)	2K6	110 m	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 m	1 (2) lub ogień ciągły	20/30/32	1000\$/20000\$	96	Lata 20. Rzadka
Heckler & Koch MP5	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20 m	1 (2) lub ogień ciągły	15/30	Nie dotyczy	97	Obecnie
Ingram MAC-11	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	15 m	1 (3) lub ogień ciągły	32	-/750\$	96	Obecnie
Skorpion	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K8	15 m	1 (3) lub ogień ciągły	20	Nie dotyczy	96	Obecnie
Thompson	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10+2	20 m	1 lub ogień ciągły	20/30/50	200\$/1600\$	96	Lata 20. Rzadka
Uzi	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20 m	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 m	Ogień ciągły	200	2000\$/14000\$	96	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Browning (BAR) M1918	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	90 m	1 (2) lub ogień ciągły	20	800\$/1500\$	100	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Browning M1917A1	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	150 m	Ogień ciągły	250	3000\$/30000\$	96	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Bren	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	110 m	1 lub ogień ciągły	30/100	3000\$/50000\$	96	Lata 20. Rzadka
Karabin maszynowy Lewis	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	110 m	Ogień ciągły	47/97	3000\$/20000\$	96	Lata 20. Rzadka
M134 Minigun*	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	200 m	Ogień ciągły	4000	Nie dotyczy	98	Obecnie
FN Minimi kal. 5,56mm	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6	110 m	Ogień ciągły	30/200	Nie dotyczy	99	Obecnie
Vickers kal. 303	Broń Palna (Karabiny Maszynowe)	2K6+4	110 m	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 m	1/2	Tylko 1	Nie dotyczy	95	Lata 20. Obecnie
Raca sygnałowa	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+1K3 + podpalenie	10 m	1/2	1	15\$/75\$	100	Lata 20. Obecnie
Granatnik M79	Broń Palna (Broń Ciężka)	3K10/2 m	20 m	1/3	1	Nie dotyczy	99	Obecnie
Laska dynamitu*	Rzucanie	4K10/3 m	S/5 m	1/2	Tylko 1	2\$/5\$	99	Lata 20. Obecnie
Detonator	Elektryka	2K10/1 m	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Jednorazowa	1\$/20\$ za paczkę	100	Lata 20. Obecnie
Rurobomba	Materiały Wybuchowe	1K10/3 m	Miejsce	Jednorazowa	Tylko 1	Nie dotyczy	95	Lata 20. Obecnie
Plastik (C-4), 115 g	Materiały Wybuchowe	6K10/3 m	Miejsce	Jednorazowa	Tylko 1	Nie dotyczy	99	Obecnie
Granat ręczny*	Rzucanie	4K10/3 m	S/5 m	1/2	Tylko 1	Nie dotyczy	99	Lata 20. Obecnie
Moździerz 81 mm	Artyleria	6K10/6 m	500 m	1	Oddzielnie	Nie dotyczy	100	Obecnie

ODNIESIENIA

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 m	500 m	1/4	Oddzielnie	Nie dotyczy	99	Lata 20. Obecnie
Armata czołgowa 120 mm (stanowisko)	Artyleria	15K10/4 m	2000 m	1	Oddzielnie	Nie dotyczy	100	Obecnie
5-calowe działo okrętowe	Artyleria	12K10/4 m	3000 m	1	Zasobnik automatyczny	Nie dotyczy	98	Lata 20. Obecnie
Mina przeciwpiechotna	Materiały Wybuchowe	4K10/5 m	Miejsce	Miejsce	Jednorazowa	Nie dotyczy	99	Lata 20. Obecnie
M18A1 Claymore*	Materiały Wybuchowe	6K6/20 m	Miejsce	Miejsce	Jednorazowa	Nie dotyczy	99	Obecnie
Miotacz ognia	Broń Palna (Miotacz Ognia)	2K6 + podpalenie	25 m	1	Co najmniej 10	Nie dotyczy	93	Lata 20. Obecnie
Granatnik przeciwpancerny*	Broń Palna (Broń Ciężka)	8K10/1 m	150 m	1	1	Nie dotyczy	98	Obecnie

LEGENDA DO TABELI BRONI

Umiejętność: Umiejętność niezbędna do używania danej broni.

Obrażenia: Rzucić kością odpowiednią dla obrażeń danej broni. W przypadku, gdy osiągnięty zostanie ekstremalny sukces, obrażenia rosną. 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. Przebicie 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 kostki karnej do każdego kolejnego strzału. 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 kostki 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. 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 1/4 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. Łańcuch może się też 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 m, 2K10 w promieniu 6 m i 1K10 w promieniu 9 m.

Garota: Ofiara musi wykonać manewr, 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. 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 1/5 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. Karabiny automatyczne mają przełącznik trybu ognia, pozwalający na strzelanie pojedynczymi pociskami, 3-pociskowymi seriami lub ogniem ciągłym.

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).

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 $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ 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 × 5).

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 $\frac{1}{5}$ WYG. Nie zdecydowaliśmy się na to podejście z trzech powodów:

- Wykorzystanie wartości cech wymaga dodatkowej pracy podczas tworzenia Badacza.
- $\frac{1}{5}$ wartości cechy mieści się w przedziale między 3 a 18. Jeśli jest to umiejętność, na którą gracz chce przeznaczyć dodatkowe punkty, korzyść z zastosowania $\frac{1}{5}$ wartości nie wydaje się wystarczająca, aby uzasadnić dodatkową komplikację.
- Cechy w ograniczonym stopniu decydują o wartości punktów umiejętności. Do wylizania punktów umiejętności są używane różne cechy, w zależności od wybranego zawodu Badacza.

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

Gdy wartość cechy Wykształcenie (WYK) przekracza 18, wymaga to dodatkowej zmiany, zgodnie z poniższą tabelą.

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

Zdecydowaliśmy się zachować istniejącą zależność pomiędzy umiejętnością Unik a cechą Zręczność, bo tak było od zawsze.

Wartości cech S, ZR, KON, BC, WYG, INT, MOC, WYK z poprzednich edycji stanowią 1/5 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 1/2 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.

Zwróćmy się, jak zawsze, do naszego starego przyjaciela Harveya Waltersa. Jego statystyki we wcześniejszej edycji wyglądały następująco:

S 4	KON 14	BC 16	ZR 12
INT 17	WYG 17	MOC 9	WYK 16

Pomnożenie każdej z wartości cech przez 5 daje nam wartości cech w 7. edycji:

S 20	KON 70	BC 80	ZR 60
INT 85	WYG 85	MOC 45	WYK 80

Wartości z wcześniejszej edycji stanowią 1/5 nowych wartości. Brakuje nam jedynie 1/2 wartości cech. Zatem zapis wartości S będzie wyglądał następująco: 20 (10/4).

Rzut 3K6 daje nam wynik 9, więc po pomnożeniu przez 5 otrzymujemy wartość Szczęścia Harveya: 45.

Wartość BC Harveya jest większa zarówno od jego ZR, jak i S, więc Zakres Ruchu zaczyna się od 7. Harvey ma 42 lata, więc jego Zakres Ruchu zostaje zmniejszony o 1, do 6. Suma wartości S i BC Harveya to 100, więc jego Krzepa jest równa 0.

Wiek

Poprzednie edycje zawierały zasady starzenia się Badaczy, a ponieważ nie różnią się one zbyt od zasad w 7. edycji, nie ma potrzeby przerabiania wpływu wieku. Modyfikator

Obrażeń nie ulega zmianie, za to należy sprawdzić Zakres Ruchu i dodać Krzepę.

Modyfikator Obrażeń

Mniejsze Modyfikatory Obrażeń zostały zmienione w 7. edycji (patrz ramka obok).

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ	
7. edycja	6. i 5. edycja
-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. 39).

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. 42).

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.



ODNIESIENIA

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. 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 w tabelce obok.

Majątność

Jeśli bohater ma już zapisaną wartość swojego majątku, może ona pozostać bez zmian. W przeciwnym razie ustal poziom zamożności Badacza zgodnie z wartością jego Majątności (patrz **Gotówka i dobytek**, str. 50).

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 w walce (Kopnięcie, Uderzenie Pięścią, Cios Głową, Chwył, 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 CECH

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
Walka Wręcz (Bijatyka)	Uderzenie pięścią
Walka Wręcz (Bijatyka)	Chwył
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

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.

INDEKS

id – „i dalej”: wpis obejmuje też następujące strony

½, cechy lub umiejętności 39, 53
⅓, cechy lub umiejętności 39, 53

A

Adams, Evangeline 188
Agencje prasowe 201
Amerykańskie Muzeum Historii Naturalnej 196-197
Amundsen, Roald 189
Andrews, Roy Chapman 197
Autopsja 164

B

Badacz (cel gry) 8-9
Badacz, doświadczony 51-52
Badacz, karta 12,
Badacz, tworzenie 36id, 41-42, 54-55
Badacz, zastępstwo 117
Badacze, gotowi do gry 122id
Balistyka 163-164
Barrow, Clyde 192
Barrimore, John 180
Bartók, Béla 179
Biblioteka Kongresu, Waszyngton, D.C. 195
Biblioteki (znaczące) 194
Biografie 177id
Bohaterowie niezależni (BN) 221
Broń 258id
Broń palna 162, 173-177, 213-215, 222, 255, 257id
Buck, Frank 189
Budowa Ciała 37-38, 40
Burns, William John 190
Byrd, Richard E. 194

C

Carter, Howard 185
Carver, George Washington 184
Catt, Carrie Chapman 181
Cayce, Edgar 187
Cecha 37id
Cecha, ½ 39
Cecha, ⅓ 39
Cel gry 8
Chaney, Lon 178
Choroby psychiczne, leczenie 164
Crowley, Aleister 187
Curley, James 181
Cyrk osobliwości Wrath 118, 123
Czyński, Czesław 216
Czyściciele 117-118, 122

D

Dali, Salvador 178
Davis, Richard Harding 182
Debs, Eugene V 181
Dempsey, Jack 193
Dobytek 48, 50, 206
Doświadczeni Badacze, zasada opcjonalna 51-52
Duncan, Isadora 181
Dziatwa Ratched 120-121, 130-131
Dziwne, ale prawdziwe 117-119, 124

E

Edison, Thomas 186

F

Fobia 232
Ford, Henry 184
Forsowanie, forsowanie testów 89, 228-229
Fort, Charles 187
Fotografia, niebezpieczna 166
Fundacja Westleya Isynwilla 140id

G

Gazety (w latach 20. XX wieku) 198-200
Goddard, Robert 186
Gompers, Samuel 177
Gotówka 48, 50, 206
Grabiński Stefan 216
Gracze (problemy) 223
Grupa krwi, określanie 164
Grupa, idea 116
Guthrie, Woodie 180-181

H

Harvey Walters 38, 41-40, 48, 50, 89, 223, 227, 229, 232, 266
Hayes, Patrick J. 192
Hearst, William Randolph 182
Hemingway, Ernest 178
Historia Badacza 44-45
Historia Badacza, Kluczowa więź 48
Hiszpanka, grypa 216
Holmes, Oliver Wendell 190
Hoover, J. Edgar 191
Houdini, Harry 180
Hughes, Howard 184

I

Ideologia/Przekonania 46
Imię, Badacz 48-49, 54, 207
Instytut Smithsoniani 195
Inteligencja 38, 40

K

Kennedy, Joseph 184
Kluczowa więź 48
Kondycja 37, 40
Kontakty 58, 143, 149, 230
Konwersja na zasady 7. edycji 265id
Kości, kiedy rzucać 226
Kości, odczytywanie 13
Kości, odgrywanie 13
Krzepa 39, 42

L

Landis, Kenesaw Mountain 193
Lindbergh, Charles 188-189

Ł

Łączone testy umiejętności 89

INDEKS



Majątność	43-44, 50, 206
Mania	232
Mayo Jnr., Wiliam James	185
Mayo, Charles Horace	185
McPherson, Aimee	192-193
Miejsce urodzenia	48
Mity Cthulhu, umiejętność	52, 98-99, 232
Moc	38
Modyfikator Obrażeń	39id
Motywy historyczne	225
Murray, Margaret	185
Muzea (znaczące)	194



Narutowicz, Gabriel	212, 216
National Geographic Society	194
Ness, Eliot	190
Niebezpieczna fotografia	166
Nielegalna broń (lata 20. XX wieku)	255
Niepoczytalność	232
Niewiadomski Eligiusz	216
Novem Angelus	120, 128-129



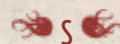
Odciski palców	163
Odgrywanie postaci	220, 232
Odległości lotnicze	249
Opis postaci	46id



Pakiet doświadczeń gangsterskich, zasada opcjonalna	52
Pakiet doświadczeń medycznych, zasada opcjonalna	52
Pakiet doświadczeń policyjnych, zasada opcjonalna	52
Pakiet doświadczeń wojennych, zasada opcjonalna	51
Pakiet doświadczeń z mitami Cthulhu, zasada opcjonalna	52
Parker, Bonnie	192
Piłsudski, Józef	215
Płeć	48
Poczytalność	226, 232
Porażka	228
Powszechna Wystawa Krajowa	216
Poziom wydatków	48, 50, 97, 206
Prędkości i odległości	248id
Price, Harry	188
Protegowani	148-149
Przykładowa rozgrywka	9id
Przymioty	47
Punkty magii	38
Punkty Poczytalności	38, 232
Punkty Wytrzymałości	42



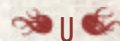
Rewir 13. Południowy	119, 125
Rhine, Professor J.B.	188
Rickenbacker, Eddie	194
Ripley, Robert	182
Rogate Serce, szczep	215, 217
Rogers, Will	180
Ruch	42
Ruth, Babe	193
Rzeczy osobiste	47
Rzucanie, kości	226



Seabrook, William	150
Shackleton, Earnest	189-190
Sifa	37, 40
Skrót zasad, tworzenie Badacza	54-55
Spadochrony	172
SPWiP, Dział Badań	119-120, 126-127
Standard życia	44, 50
Stone, Melville Elijah	182
Stowarzyszenie Eksploracji Niewyjaśnionego	121, 134id
Strażnik Tajemnic	8-9, 221-222
Sukces, przedstawianie	227
Szalone lata 20. XX wieku	154id
Szczęście	39
Szkolenie i rozwój	231
Szukalski, Stanisław	215, 217



Tesla, Nikola	185
Test inteligencji	230
Test pomysłowości	230
Test realności	232
Test rozwoju (WYK)	39
Test szczęścia	231
Test wiedzy	230-231
Transport	160-162, 210-211
Tworzenie Badacza	36id, 54-55
Tworzenie Badacza, przykład	41-42
Tworzenie Badacza, zasady opcjonalne	49-51



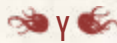
Umiejętności	43, 58, 230
Umiejętności społeczne	93, 230
Umiejętności społeczne, używanie na postaciach innych graczy	93
Umiejętności, Broń Palna	43
Umiejętności, forsowanie	89
Umiejętności, kontakty	230
Umiejętności, łączone	89
Umiejętności, punkty	88
Umiejętności, specjalizacja	89
Umiejętności, wartość bazowa	89
Umiejętności, zainteresowania	38, 43
Umiejętności, zasady opcjonalne	113
Umiejętności, zawodowe	39, 43, 89
Uniwersytet Harvarda	196
Uniwersytet Miskatonic	196



Waite, A.E.	186-187
Walka	231-232
Walters, Harvey	38, 41-42, 48, 50, 89, 223, 227, 229, 232, 266
Wampir z Łowicza	216
Ważne osoby	46
Weismuller, Johnny	194
Wiedza postaci	221
Wiek	39, 42, 52
Wierzący	99
Wież, Kluczowa	48
Winchell, Walter	182
Wizerunek, Badacz	48
Wright, Frank Lloyd	177-178
Współpraca	221
Wygląd	38

INDEKS

Wygrani i przegrani	9
Wykształcenie	38-39
Wykształcenie, test rozwoju	39
Wypożyczenie	48-49, 148, 164id, 250id



York, Alvin	194
-------------------	-----



Zagórski, Włodzimierz	215-216
Zainteresowania, punkty umiejętności	43
Zawód	42-44, 58id
Zgroza w Dunwich	16
Zmartwychwstańcy	121, 132-133
Znaczące miejsca	44, 47
Zręczność	38, 40

INDEKS TABEL

Gotówka i dobytek	50
Imiona polskie w latach 20. XX wieku	207
Majątność Badaczy w Polsce	206
Modyfikator Obrażeń i Krzepa	42,55

LATA 20. W POLSCE

Broń	213
Ceny w latach 20. XX wieku w Polsce	208-209
Industrializacja i telekomunikacja	213
Kultura i rozrywka	211
Podróżowanie	210
Słowniczek dwudziestolecia międzywojennego	217
Sytuacja kobiet	209
Szkolnictwo	209

INNE PRZYDATNE INFORMACJE

Chronologia szalonych lat 20. XX wieku	158-159
Filmy w latach 20. XX wieku	191
Karta Badacza, lata 20. XX wieku	274-275
Karta Badacza, współczesna	276-277
Książki w latach 20. XX wieku	179
Lata 20. XX wieku na Broadwayu	195
Międzynarodowe odległości lotnicze	249
Piosenki w latach 20. XX wieku	192
Samochody i ciężarówki z lat 20. XX wieku	169
Sport w latach 20. XX wieku	196
Standard życia	44, 96
Tabela ½ i ¼ wartości	53
Tabela broni	258
Tworzenie Badacza, skrót zasad	54-55

LISTA ZAWODÓW

Agent federalny	60
Akrobata	60
Aktor	60-61
Alienista	61
Antykwaryusz	61
Archeolog	61
Architekt	61-62
Artysta	62
Artysta estradowy	62
Bandyta	80
Barman	62
Bibliotekarz	62
Bogaty hobbysta	62-63

Bokser/Zapaśnik	63
Człowiek plemienny	63
Deprogramator (Terapeuta ofiar zniewolenia umysłowego)	63
Detektyw agencji	63
Detektyw policyjny/Oficer policji	63-64
Drwal	76
Duchowny	64
Działacz związkowy	64
Dziennikarz	64-66
Dziewczyna gangstera	80
Dzientelmen/Dama	66
Falszeryz	80
Fanatyk	66
Farmaceuta	66
Farmer	66-67
Fotograf	67
Fotoreporter	67
Funkcjonariusz publiczny	67
Gangster	67-68
Górnik	76
Haker	78
Handlarz antykami	68
Hazardzista	68
Inżynier	68
Kamerdyner/Lokaj/Pokojówka	68-69
Kaskader	69
Kelner	69
Kierowca	69-70
Komivojażer	70
Korespondent zagraniczny	70
Kowboj	70
Księgarz	70-71
Księgowy	71
Kustosz	71
Laborant	71
Lekarz	71
Lekarz medycyny sądowej	72
Lokaj	68
Łowca grubego zwierza	72
Łowca nągród	72
Marynarz	72-73
Mechanik (oraz inni wykwalifikowani pracownicy fizyczni)	73
Misjonarz	73
Muzyk	73
Naukowiec	73-74
Nurek	74
Odkrywca	74
Oficer wojskowy	74-75
Okultysta	75
Opiekun zwierząt w zoo	75
Oszust	80
Parapsycholog	75
Paser	80
Pielęgniarka	75
Pilot	75-76
Pilot akrobacyjny	76
Pisarz	76
Pokojówka	68
Poszukiwacz	76
Pracownik fizyczny	76-77
Pracownik naukowy	77
Pracownik umysłowy	77
Prawnik	77

INDEKS

Profesor	78	Geologia (01%)	101
Programista/Technik/Haker komputerowy	78	Hipnoza (01%)	94
Projektant	78	Historia (05%)	94
Prostytutka	79	Inżynieria (01%)	101
Prywatny detektyw	79	Jeździectwo (05%)	94
Przedsiębiorca pogrzebowy	79	Język (Obcy) (01%)	94
Przemysłowiec alkoholu	80	Język Ojczysty (WYK)	94
Przestępca	80-81	Karabin (25%)	91
Przywódca kultu	81	Karabin Maszynowy (10%)	91
Psychiatra	81-82	Korzystanie z Bibliotek (20%)	94
Psycholog/Psychoanalityk	82	Korzystanie z Komputerów (05%)	94-95
Rabusz	81	Kryminalistyka (05%)	101
Redaktor	82	Kryptografia (01%)	101
Reporter	82	Księgownia (05%)	96
Rękodzielnik	82	Łuk (15%)	92
Salowy	82	Majątność (00%)	96-97
Sanitariusz w szpitalu psychiatrycznym	82	Matematyka (10%)	101
Sekretarz/Sekretarka	83	Materiały Wybuchowe (01%)	97
Sędzia	83	Mechanika (10%)	97
Sklepiarz/Właściciel lokalu usługowego	83	Medycyna (01%)	98
Sportowiec	83	Meteorologia (01%)	101
Strażak	83	Miecz (20%)	111
Student/Stażysta	84	Miotacz Ognia (10%)	92
Szmulcierz	81	Mity Cthulhu (00%)	99
Szofer	69	Nasłuchiwanie (20%)	99
Szpieg	84	Nauka (01%)	99-102
Taksówkarz	70	Nawigacja (10%)	102
Tramp	84	Nurkowanie (01%)	102
Traper	84	Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	102
Treser	84	Okultyzm (05%)	102-103
Uliczny chuligan	81	Perswazja (10%)	103
Włamywacz	81	Pierwsza Pomoc (30%)	103-104
Włóczęga	84-85	Pilotowanie (01%)	104
Wspinacz wysokogórski	85	Piła Łańcuchowa (10%)	111
Zabójca	81	Pistolet Maszynowy (15%)	92
Żołnierz	85	Pływanie (20%)	104-105

UMIEJĘTNOŚCI (Z WARTOŚCIAMI BAZOWYMI)

Aktorstwo (05%)	108	Psychologia (10%)	106-107
Antropologia (01%)	90	Rzucanie (20%)	107
Archeologia (01%)	91	Skakanie (20%)	107
Astronomia (01%)	100	Spostrzegawczość (25%)	107-108
Bicz (05%)	111	Strzelba (25%)	91
Bijatyka (25%)	110-111	Sztuka Przetrwania (10%)	108
Biologia (01%)	100	Sztuka/Rzemiosło (05%)	108-109
Botanika (01%)	100	Sztuki Piękne (05%)	109
Broń Artyleryjska (01%)	92	Ślusarstwo (01%)	109
Broń Ciężka (10%)	91	Topór/Siekiera (15%)	111
Broń Krótka (20%)	91	Tresura Zwierząt (05%)	109
Broń Obuchowa (10%)	111	Tropienie (10%)	109-110
Broń Palna (różne)	91-92	Ukrywanie (20%)	110
Charakteryzacja (05%)	92	Unik (½ ZR)	110
Chemia (01%)	100	Urok Osobisty (15%)	110
Czytanie z Ruchu Warg (01%)	92	Walka Wręcz (różne)	110-111
Elektronika (01%)	92	Wiedza o Naturze (10%)	111
Elektryka (10%)	92-93	Wiedza Tajemna (01%)	111
Fałszerstwo (01%)	108	Włócznie (20%)	111
Farmacja (01%)	100	Wspinaczka (20%)	112
Fizyka (01%)	101	Wycena (05%)	112
Fotografia (05%)	109	Zastraszanie (15%)	112
Gadanina (05%)	93-94	Zoologia (01%)	102
Garota (15%)	111	Zręczne Palce (10%)	112-113

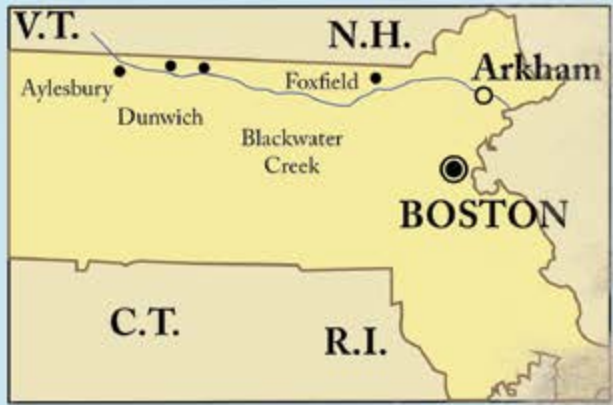
KRAINA LOVECRAFTA

WSPÓLNOTA MASSACHUSETTS w 1922 r.



Legenda

- Duże Miasto
 - Małe Miasto
 - Miasteczko
 - Wieś
 - Obszar Miejski
 - Droga Główna
 - Droga Drugorzędna
 - Tory
 - ~ Rzeka
 - Góry
 - Bagna
 - Słone błota
 - ▲ Latarnie Morskie
- 0 1 2 3 4 5
Mile



1920

Imię Badacza _____
 Gracz _____
 Profesja _____
 Wiek _____ Płeć _____
 Miejsce zamieszkania _____
 Miejsce urodzenia _____

CECHY

S	<input type="text"/>	ZR	<input type="text"/>	MOC	<input type="text"/>
KON	<input type="text"/>	WYG	<input type="text"/>	WYK	<input type="text"/>
BC	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	Ruch	<input type="text"/> <input type="text"/>

Ciepła Rana	<input type="text"/>	Max PW	<input type="text"/>	Chłdoza Niepoczytalność	<input type="text"/>	Czasowa Niepoczytalność	<input type="text"/>	Start	Max	Punkty Poczytalności	01 02 03 04 05 06 07
PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI	Agonia	<input type="text"/>	00	01 02	08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	POCZYTALNOŚĆ					
	Nieprzytomny	<input type="text"/>	03 04 05	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53							
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	06 07 08 09 10	54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76							
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	11 12 13 14 15	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99							
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	16 17 18 19 20								

ZEW CTHULHU

SZCZĘŚCIE	Pech		01 02 03 04 05 06 07	PUNKTY MAGII
	08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	00 01 02 03 04		
	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53	05 06 07 08 09		
	54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76	10 11 12 13 14		
	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	15 16 17 18 19		

UMIĘJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótką) (20%)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)
<input type="checkbox"/> Gadanina (05%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Spozrzegawczość (25%)	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwania (10%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<input type="checkbox"/> _____

UZBROJENIE

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

WALKA

Modyfikator Obrażeń

Krzepa

Unik

ZEW CHAOLAU

GRA FANTAZJI



DANE OSOBOWE

IMIĘ I NAZWISKO

GRACZ

ZAWÓD

WIEK

PŁEĆ

MIEJSCE ZAMIESZKANIA

MIEJSCE URODZENIA

CECHY

S ZR MOC

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

KON WYG WYK

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

BC INT RUCH

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+1
			-1

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

MAX

ciężka rana

POCZYTAŁNOŚĆ

START

MAX

Czasowa Niepoczytalność

Chwilowa Niepoczytalność

SZCZĘŚCIE

MAX

PUNKTY MAGII

MAX

WALKA

MODYFIKATOR OBRAŻEN

KRZEPA

UNIK

UMIEJĘTNOŚCI

Antropologia (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Pilotowanie (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Archeologia (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Pływanie (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Prawo (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Psychoanaliza (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Charakteryzacja (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Psychologia (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Elektronika (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Rzucanie (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Elektryka (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Skakanie (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Gadania (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Spostrzegawczość (25%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Historia (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Język Obcy (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sztuka Przetrwania (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Język Ojczysty (WYK)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ślusarstwo (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Tropienie (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Korzystanie z Komputerów (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ukrywanie (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Księgowość (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Unik (1/2 ZR)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mechanika (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Urok Osobisty (15%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Majątność (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Medycyna (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mity Czynu (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nasłuchiwanie (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wiedza o Naturze (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nauka (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wspinaczka (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wycena (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Zastraszanie (15%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nawigacja (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Zręczne Palce (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Okultyzm (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perswazja (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pierwsza Pomoc (30%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

UZBROJENIE

BRON	NORM.	WYM.	EKSTR.	OBRAŻENIA	ZASIĘG	ATAKI	AMU.	ZAW.
NIEUZBROJONY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1K3 + MO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ZEW CTHULHU PODRĘCZNIK BADACZA

PODRĘCZNIK DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

*Żyjemy sobie na spokojnej wysepce niewiedzy wśród czarnych mórz
nieskończoności i nie powinniśmy wypuszczać się z niej za daleko.*

– H.P. Lovecraft

Zew Cthulhu jest grą fabularną osadzoną w uniwersum H.P. Lovecrafta, przepełnioną szaleństwem, niewypowiedzianą grozą i przedwiecznym horrorem. Uczestnicy gra wcielają się w role Badaczy Tajemnic, rozwiązujących zagadki bohaterów z przypadku, którzy próbują powstrzymać mroczne siły przed przejściem kontroli nad światem. Podręcznik Badacza jest narzędziem, które pomoże im w tej nierównej walce.

Podręcznik Badacza to dodatek do 7. edycji *Zewu Cthulhu* RPG przeznaczony dla graczy. Na jego stronach odnajdą szereg informacji pozwalających wczuć się w role Badaczy Tajemnic.

- ✦ Opowiadanie H.P. Lovecrafta *Zgroza w Dunwich* w tłumaczeniu Macieja Płazy.
- ✦ Wszystkie zasady pozwalające stworzyć interesujących i zróżnicowanych Badaczy.
- ✦ Ponad 100 zawodów.
- ✦ Kilkadziesiąt różnorodnych umiejętności.
- ✦ Tabele imion i nazwisk (dla lat 20. XX wieku w Stanach Zjednoczonych i Polsce).
- ✦ Niezwykłe stowarzyszenia Badaczy.
- ✦ Porady dotyczące życia Badacza.
- ✦ Opis lat 20. XX wieku w Stanach Zjednoczonych.
- ✦ Dostępny tylko w polskiej edycji rozdział o latach 20. XX wieku w Polsce.
- ✦ Wskazówki ułatwiające odgrywanie Badaczy.
- ✦ Kalendarium niezwykłych i ważnych wydarzeń od 1890 roku do współczesności.
- ✦ Obszerną listę i cennik ekwipunku oraz broni.
- ✦ Szczegółowe tabele broni.
- ✦ Zasady konwersji Badaczy z poprzednich edycji *Zewu Cthulhu*.

Podręcznik Badacza jest znakomitym kompendium dla graczy w *Zewu Cthulhu*, pozwalającym wykorzystać wszystkie możliwości tkwiące w tej pełnej grozy i tajemnic grze. Zaden szanujący się Badacz mitów Cthulhu nie powinien ruszać się bez niego z domu.

Podręcznik Badacza jest dodatkiem do 7. edycji *Zewu Cthulhu*. Do gry niezbędny jest co najmniej jeden egzemplarz *Księgi Strażnika*.

 ZewCthulhuRPG

 blackmonk.pl

ISBN: 978-8-36419-804-5



Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

Wydrukowane przez:
STANDARTŲ SPAUSTUVĖ
www.standart.lt
Wilno, Litwa

