

New RPG Order

Prezentuje

Zew Cthulhu - Podręcznik Główny 5.1.1



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: Lendir
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 243
Rozdzielczość...: 2400x3400
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1995
Data release'u...: 2007.05.15

Opis:

Eony przed nadejściem wieku ludzi Ziemią władali Wielcy Przedwieczni. Pozostałości ich miast wciąż można odnaleźć na samotnych wyspach Pacyfiku, pośród piasków niezmiernych pustyń i w śniegach arktycznych lądów. Wielcy Przedwieczni przybyli na naszą planetę z gwiazd. Teraz śpią - niektórzy głęboko pod powierzchnią ziemi, inni, chronieni magią potężnego Cthulhu, w morskich odmętach w zatopionym mieście R'lyeh.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com, bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnou.enlightning.de>

KOMPLETNA
Od lat
12
GRA

ZEW CTHULHU

Gra fabularna, osadzona w światach H.P. Lovecrafta



Sandy Petersen i Lynn Willis

a także Keith Herber, William A. Workman, William Hamblin,
Mark Morrison, Lee Gibbons oraz przyjaciele.



ZEW CTHULHU

**Ocierająca się o szaleństwo gra
w światach H. P. Lovecrafta**





Howard Phillips Lovecraft

1890 – 1937

ZEW CZULHU

EDYCJA POLSKA OPARTA NA WERSJI 5.1.1

OCIERAJĄCA SIĘ O SZALEŃSTWO GRA
W ŚWIATACH H.P. LOVECRAFTA

Sandy Petersen

większość tekstu wydania z 1983 roku



Lynn Willis

większość tekstu wydania z 1992 roku



pozostały materiał, charakterystyki i informacje

**Keith Herber, Mark Morrison, William A. Workman,
Kevin A. Ross, Scott David Aniolowski, Les Brooks,
William G. Dunn, William Hamblin i przyjaciele**

WERSJA ORYGINALNA

- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
Lee Gibbons
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
Dreyfus, Earl Geier, John T. Snyder, Lori Deitrick, Gene Day,
Tom Sullivan, Lisa A. Free

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
Jacek Brzeziński, Rafał Galecki, Maciej Kocuj, Tomek Kreczmar,
Artur Marciniak, Jan Rodrigez, Marek Soczówka, Wojciech Szypuła,
Kuba Żurek
- REDAKCJA
Jarosław Grzędowicz, Darosław J. Toruń, Tomek Kreczmar
- KOREKTA
Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG



CHAOSIM INC.



DEDYKACJA



Mojemu ojcu, który zachęcił mnie do czytania Lovecrafta i fantastyki. Właśnie w należącej do niego książce znalazłem pierwsze lovecraftowskie opowiadanie, które przeczytałem, „Model Pickmana”.
Dziękuję, tato.



– S. P.

Call of Cthulhu is published by Chaosium Inc.
Wydanie polskie: Wydawnictwo „MAG“

This fifth edition of **Call of Cthulhu** is copyright © 1981, 1983, 1986, 1989, 1992, 1993, 1995 by Chaosium Inc.; all rights reserved.
Text of Polish translation is copyright © 1995 by Wydawnictwo „MAG“.

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

This Polish edition of **Call of Cthulhu** Role-Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry **Zew Cthulhu** na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

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

Wydawca: Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10, tel. (022) 41-60-42 fax (022) 41-58-94

ISBN 83-86572-35-3

Cena detaliczna 59,00 ZŁ (590 000 zł)

Druk: „SLOVO“, Bratysława, Słowacja
1995

Spis treści:

Badacze Tajemnic	7
Wprowadzenie	9
Tworzenie Badacza	16
Badacze	18
Stworzenie Harveya Waltersa	26
Mechanika gry i umiejętności	28
Poczytalność i obłąd	46
Przykład gry	53
Strażnik Tajemnic	55
Magia	56
Księgi Mitów Cthulhu	65
Necronomicon	69
Wiedza Strażnika Tajemnic	71
Zbiór narzędzi Strażnika Tajemnic	80
Uzupełnienia	85
Stworzenia świata Mitów	86
Ilustracje porównawcze	112
Bestie i potwory	128
Bohaterowie opowiadań Lovecrafta	138
Wielka Księga Zaklęć	143
Mała Księga Zaklęć	148
Źródła	159
Scenariusze	160
Lovecraft i mity, esej	186
Kraina Snów	193
Patologia sądowa	196
Sto lat historii	204
Terminy występujące w grze	213
Czas i prędkość podróżowania	214
Przykładowe wyposażenie i jego ceny	216
Wybrana bibliografia	222
Indeks	223
Gotowi do gry Badacze	225
Karty Badaczy	231



Słowo wstępne

Witaj w grze Zew Cthulhu! Jeżeli kiedykolwiek wciągnęła Cię historia o duchach lub zostałeś oczarowany którymś z filmowych horrorów, za chwilę czeka Cię prawdziwa uczta. Odsłoń zasłonę, oddzielającą kruche człowieczeństwo od czającej się poza czasem i przestrzenią grozy. Zbadaj zapomniane ruiny, nawiedzone puszcze i nienazwane zagrożenia. Wkrocz do świata gry Zew Cthulhu!

Po raz pierwszy gra została wydana w 1981 roku. Od tego czasu w Stanach Zjednoczonych ustanowiono trzy nagrody, przyznawane za wyjątkowo dobrze opracowane gry. Zew Cthulhu zdobył je wszystkie. Grę wydano również w innych językach (min. francuskim, niemieckim, hiszpańskim, japońskim, włoskim, a teraz polskim). Pojawiło się wiele wspaniałych dodatków. Pisano o niej w wielu magazynach i fanzinach. W chwili obecnej sprzedaje się lepiej niż kiedykolwiek wcześniej. Zew Cthulhu był pierwszą grą fabularną, opierającą się na nastroju opowieści grozy. I wciąż jest najlepszy.

Prozę Lovecrafta poznałem jako dziecko. Podczas II wojny światowej znalazłem zniszczoną książkę. Był to zbiór jego opowiadań. Czytałem je przez całą noc i zostałem na zawsze oczarowany. Jeżeli Ty też kochasz Lovecrafta, to masz okazję spotkać się z jego twórczością w inny sposób. Co zrobisz na miejscu bohaterów opowiadań Mistrza? Czy rozwiążesz wszystkie zagadki? Czy uratujesz świat przed przerażającymi istotami z głębin? Czy staniesz twarzą w twarz z shoggotami i nie oszalejesz? Teraz masz okazję się o tym przekonać.

– S.P.



Badacze Tajemnic

Wprowadzenie, str. 9

Tworzenie Badacza, str. 16

Badacze, str. 18

Tworzenie H. Waltersa, str. 138

Mechanika gry i umiejętności, str. 28

Poczytalność i Obłąd, str. 46

Przykład gry, str. 53

Wprowadzenie

Zapoznanie z Mitologią. Strażnicy i Odkrywcy Tajemnic. Cele gry. Czego można spodziewać się dalej. Kości i inne pomoce do gry. Źródła i propozycje lektur.

ZEW CTHULHU jest grą fabularną utrzymaną w konwencji horroru, opartą na twórczości Howarda Phillipa Lovecrafta i kilku jego kontynuatorów. Utwory pisane przez Lovecrafta w latach dwudziestych i trzydziestych naszego stulecia sprawiły, że stał się pisarzem kultowym jeszcze przed swoją śmiercią w 1937 roku. Od tego czasu jego sława wciąż rośnie i obecnie jest postrzegany jako jeden z głównych amerykańskich autorów opowieści grozy dwudziestego stulecia. Pisał utwory utrzymane zarówno w konwencji tradycyjnej science fiction, jak i gotyckiego horroru. Miał też sporo niebeletrystycznych dokonań literackich, do których można zaliczyć opatrzoną komentarzami historię Quebecu, pracę krytyczną „Supernatural Horror in Literature“, a także obszerną korespondencję. Wydawnictwo Arkham House opublikowało pięć tomów, zawierających jego listy.

Termin „Mitologia Cthulhu“ stworzył August Derleth, autor i wydawca. Upowszechnienie ukrywających się pod tym terminem fabuł i wątków stało się trwałym pomnikiem pamięci Lovecrafta. Serie jego opowieści traktowały o diabolicznych istotach, zwłaszcza o Wielkich Przedwiecznych, a także o księgach wiedzy tajemnej, wśród których poczesne miejsce zajmuje straszliwy *Necronomicon* – księga wielkiej mocy. Mitologia Cthulhu wzięła swą nazwę od imienia jednej z boskich istot, Cthulhu (*ku-THU-lu* to najłatwiejszy, ale nie obowiązkowy sposób wymawiania). Zawiera między innymi przepowiednie, że wielu Wielkich Przedwiecznych, w tym sam Cthulhu, przebudzi się i sprowadzi na świat zagładę „gdy gwiazdy znajdują się w odpowiednim układzie”.

Te historie pobudziły wyobraźnię innych autorów, wśród których było wielu protegowanych i przyjaciół samego Lovecrafta. Wkrótce zaczęli oni wzbogacać tę mitologię. Do dziś ciągle powstają nowe opowieści o Cthulhu, pisane przez spadkobierców spuścizny literackiej Lovecrafta.

Niniejsza gra kontynuuje te tradycje. Młodzi twórcy z całego świata stworzyli ponad trzydzieści podręczników ze scenariuszami i innymi dodatkami. Książki te publikowane są nie tylko w języku angielskim, ale też regularnie tłumaczone, a nawet pisane po francusku, niemiecku, japońsku, włosku i hiszpańsku.

Nie wszystkie napisane przez Lovecrafta wspaniałe opowieści grozy związane są z Mitologią Cthulhu. Podobnie nie każdy scenariusz do gry *Zew Cthulhu* odwołuje się do tych mitów. Przecież przerażające wydarzenia i podłe uczynki istnieją również z dala od tej mitologii.

Podstawy gry

W każdej rozgrywce biorą udział gracze, dzielący się na dwa rodzaje. Większość grających stanowią Badacze, którzy usiłują w trakcie rozgrywki odkrywać tajemnice i wyjaśniać zagadkowe wydarzenia. Jeden z graczy pełni zaś rolę Strażnika Tajemnic. To właśnie on wybiera scenariusz lub tworzy własną fabułę, opisuje scenerię, kieruje spotkaniami przez Badaczy bohaterami niezależnymi i pomaga w odnajdywaniu właściwych rozwiązań. Ponieważ Strażnik Tajemnic musi poświęcić czas na dodatkowe przygotowania, gracze dość często zmieniają się rolami.

Gra *Zew Cthulhu* opiera się na rozwinętym współdziałaniu między graczami (odgrywającymi role Badaczy) a Strażnikiem Tajemnic, który przedstawia im świat i rozgrywane się w nim przygody. W gruncie rzeczy gra jest tylko rozmową. Niektóre sytuacje

i spotkania przedstawione są w scenariuszach tylko w ogólnym zarysie i wtedy gracze, w imieniu swych bohaterów, opisują Strażnikowi to, co robią. Ten ostatni, czuwając nad przestrzeganiem zasad gry, informuje ich, czy mogą podjąć proponowane przez siebie działania, ewentualnie opisuje im czynnności, które muszą podjąć, by zrealizować swe pomysły. Jeżeli zamierzenia graczy okażą się niemożliwe do realizacji, Strażnik poprzestanie na przedstawieniu im dalszego biegu wypadków. Losowe wyniki rzutów kostkami dodają grze dramatyzmu. Często zdarza się, że Badacz o włos uniknie śmierci lub nawet pokona kogoś dużo od siebie potężniejszego.

Zasady gry sprawiają, że świat, w którym rozgrywane są przygody, staje się bardziej zrozumiały. Definiują one, co można zrobić podczas gry, a czego nie można. Rozstrzygają obiektywnie o tym, czy dane działanie zakończy się sukcesem, czy porażką.

Zew Cthulhu to gra, w której najważniejsze jest odkrywanie tajemnic. Największe znaczenie mają tu umiejętności związane z wiedzą i umysłem. Znajomość łaciny i umiejętne korzystanie z bibliotek są często więcej warte niż perfekcyjne posługiwanie się pistoletem.

Pierwsze rozdziały w tym podręczniku przeznaczone są zarówno dla Badaczy, jak i dla Strażnika Tajemnic. Końcowe rozdziały zostały napisane z myślą o prowadzącym grę, ale pozostali gracze też mogą się z nimi zapoznać, jeśli tylko będą mieli na to ochotę.

Początkujący gracze, którzy nie zetknęli się dotąd z grammi fabularnymi, na końcu podręcznika znajdują przydatną im terminologię.

Gracze

Każdy gracz, który nie pełni roli Strażnika Tajemnic, posiada w grze jednego lub więcej bohaterów – Badacza (zwanego czasem również Odkrywcą Tajemnic). Podczas gry usiłuje on mówić i działać zgodnie z osobowością odgrywanej przez siebie postaci. Często jest bardzo zabawnie tworzy Badaczy całkowicie odmiennych od siebie. Na przykład bezwzględny, prywatnego detektywa, opryskliwego taksówkarza, czy też zblazowanego milionera w smokingu.

Gracz może posiadać dwóch lub nawet trzech Badaczy jednocześnie. O tym, ilu z nich może brać jednoczesny udział w rozgrywce, decyduje Strażnik Tajemnic. Najczęściej jednak jeden gracz prowadzi jednego Odkrywcę.

Wcielając się w rolę Badacza, gracz ma obowiązek postępować zgodnie z wybranym zawodem i umiejętnościami. To właśnie stanowi sedno gry fabularnej. Spróbuj ograniczyć się tylko do tego, co wie twój Odkrywca. (Pamiętaj, że w niektórych przypadkach ma on o wiele skromniejszą wiedzę niż ty, ale posiada też wiadomości, o których możesz nie mieć pojęcia. W takich przypadkach pomocne są wykonywane przez Strażnika testy poszczególnych umiejętności). Spróbuj tak wyrazićcie rozwiniętą osobowość swego Badacza, aby inni gracze wiedzieli, czego mogą się po nim spodziewać w danej sytuacji. Tak by mogli powiedzieć: „Stary, dobry Al. Byliśmy pewni, że to zrobisz”.

Zew Cthulhu propaguje interesujący model tworzenia indywidualnej osobowości bohatera, ponieważ kształtuje się tu ona w wyniku podejmowania trudnych decyzji: czy to będzie dobre, jeśli spalimy farmę pełną wyznawców zła, gdy tymczasem w majestacie prawa działanie takie jest zwykłym morderstwem? Postępując zgodnie z osobowością własnego Badacza wpływa się na wyobraźnię innych graczy. Jest to jeden z istotniejszych elementów gry.

Strażnik

Gracz, który pełni rolę Strażnika, kieruje całą grą. Używa gotowego scenariusza lub tworzy własną przygodę. Zna fabułę i stopniowo odkrywa przed graczami zawarte w niej tajemnice. Ma bezpośredni wpływ na to, jak zachowują się spotykane przez Badaczy osoby, duchy czy potwory. Strażnik ma obowiązek tak przygotować i poprowadzić scenariusz, by nie zostać posądzonym o stronniczość. Musi też zadbać, aby przeciwnicy drużyny byli sprytni i niebezpieczni. Powinni oni stanowić dla Badaczy poważne wyzwanie, w przeciwnym wypadku gracze będą się nudzić.

Strażnik Tajemnic musi znać zasady gry, aby móc odpowiadać graczom na pytania i uczciwie prowadzić rozgrywkę. Powinien przeczytać zasady tworzenia bohaterów, informacje o systemie gry i zdrowiu psychicznym, a także trochę na temat magii i mitologii. Informacje na temat poszczególnych potworów i opisy czarów znajdują się w odpowiednich rozdziałach. Można do nich sięgać w trakcie rozgrywki i nie ma potrzeby uczyć się ich na pamięć (to dopiero byłby wyczyn). Warto rzucić okiem na rozdział „Wiedza Strażnika Tajemnic”.

Teraz należy wybrać jeden z zawartych w tej książce krótkich scenariuszy. Strażnik musi go przeczytać i zaprosić kilku przyjaciół. Razem wylosują Badaczy (trzeba mieć przygotowaną odpowiednią ilość kart dla postaci) lub wykorzystają znajdujące się na końcu podręcznika wypełnione już karty z Odkrywcami Tajemnic (w tym przypadku każdy z graczy ma do rozdzielenia pomiędzy umiejętności dodatkowe 60 punktów i nic więcej nie musi robić).

Strażnik powinien streścić graczom zasady i zaopatrzyć ich w kopie przydatnych w grze tabel, które znajdują się na końcu książki. Kiedy rozpocznie się gra, nie należy przejmować się pomyłkami, jakie zdarzą się podczas pierwszej rozgrywki. Na razie Strażnik ma prawo je popełniać.

Kiedyś nadejdzie czas, że Strażnik zechce pisać własne scenariusze. Powinien wcześniej dokładnie zapoznać się z tymi, które są zamieszczone w podręczniku lub z innymi oryginalnymi przygodami. Scenariusze drukowane w pismach są zwykle drobiazgowo i zawierają wiele przydatnych, dodatkowych informacji.

Jeżeli pojawiają się jakieś wątpliwości, zawsze można zająrzeć do odpowiedniego rozdziału, a zwłaszcza odnieść się do części zatytułowanej „Wiedza Strażnika Tajemnic”.

Do rozpoczęcia zabawy potrzeba tylko tego podręcznika i kilku kości do gry.

Cele gry

Celem tej utrzymywanej w konwencji horroru gry fabularnej jest miłe spędzenie czasu. Znajdowanie przyjemności w strachu jest częścią ludzkiej natury. Nieodżowne jest przy tym przyspieszone bicie serca i zimny pot na czole. Oczywiście jest to przyjemne tylko wtedy, gdy nie dzieje się naprawdę. Jedni muszą odpoczywać po związanych ze strachem przeżyciach, dla innych to one są odpoczynkiem. *Zew Cthulhu* jest tu odpowiednim środkiem, pozwalającym na przemian straszyć graczy i dodawać im otuchy.

Ta gra jest także sposobem na przedstawienie mrocznej filozofii Lovecrafta. Badacze dowiedzą się, jak postrzegał on ludzi, inne istoty, historię. Natrafia na tajemnicze księgi magii, które stworzył. Do stworzonego przez niego świata można również podejść z przymrużeniem oka, co także powinno dostarczyć wam przyjemności. Lovecraft pisał też wesołe historie i śmiał się ze swojej twórczości. Wielokrotnie zaskakiwał tym przyjaciół. Za każdym jednak razem Lovecraft pisał z coraz większym zaangażowaniem i większą przyjemnością. To samo stanie się z graczami. Im więcej odbędą sesji, tym lepiej będą się bawić i z tym większym zaangażowaniem podejść do następnej przygody.

Współpraca

Zew Cthulhu jest grą towarzyską. Kilko ludzi, fantazjując, bawiąc się wyobraźnią i odtwarzając role w grze fabularnej, zawsze, wspólnym wysiłkiem połączonej imaginacji, stworzy więcej i lepiej, niż jedna osoba.

Współdziałanie zwiększa szansę przeżycia. Na przykład ekspedycja do zamieszkałych przez ghule ruin nie zakończy się szczęśliwie, jeśli Badacze nie będą się wzajemnie ostrzegać przed niebezpieczeństwem i udzielać innym pierwszej pomocy. Obojętnie, czy chcesz pozować na kłamcę, czy też na anioła, musisz jasno pokazać innym graczom prawdziwy charakter swego Badacza po to, by mogli oni odpowiednio reagować na twoje postępowanie. O tym, czy Odkrywcy będą ze sobą współpracować, decydują oczywiście sami gracze. Badacze mogą być zarówno miłymi ludźmi, jak i nieokrzesanymi brutalami (cokolwiek wymyślą kreujący ich realni ludzie). To, jaką będą odgrywać rolę, zależy tylko od pomysłowości biorących udział w rozgrywce.

Równie istotna jest współpraca między graczami a Strażnikiem Tajemnic. Ten ostatni zajmuje się tworzeniem świata, organizowaniem gry i prezentowaniem wielu różnych szczegółów. Jednak i dla niego jest to przecież gra i powinien z niej czerpać przyjemność.

Jeżeli Badacze na długo zapamiętają swoje przygody, to jest to niewątpliwie, wspólny sukces Strażnika i pozostałych graczy. Jedyną możliwą, prawdziwą przegraną jest słaba sesja. Jeżeli jakaś misja się nie powiedzie, Badacze mogą zawsze za jakiś czas do niej powrócić. A może czeka już kolejne wyzwanie, które zaprzętnie ich uwagę? Najważniejsze jest przecież wczuwanie się w swojego bohatera.

Co kryje w sobie gra

Istotę gry określają fragmenty stworzonej przez Lovecrafta Mitologii Cthulhu. Duże znaczenie mają też pewne pomysły i utwory niektórych przyjaciół pisarza, bowiem jego twórczość i korespondencja wpłynęły na wiele umysłów. Mitologia Cthulhu przenika czas i przestrzeń. Jednak niektóre księgi, zawierające wiedzę tajemną nie zostaną jeszcze napisane lub opublikowane w czasach, w których będzie toczyć się wasza gra. Większość scenariuszy do gry *Zew Cthulhu* osadzona jest w realiach Stanów Zjednoczonych Ameryki około 1920 roku. Druga połowa lat dwudziestych i pierwsza połowa lat trzydziestych to właśnie ten okres, w którym powstała większa część dzieł Lovecrafta.

Niektórym graczom większą przyjemność sprawi gra w bardziej starożytnej epoce. Dla nich może się ona toczyć w 1890 roku na terenie Anglii. Tym zaś, którzy uważają świat roku 1920 za dziwny, męczący i zbyt ubogi w broń palną, proponujemy umiejscowić grę w 1990 roku, w którym dziury po kulach służą jako klimatyzacja. Wkrótce do wszystkich tych epok zostaną opublikowane specjalne dodatki. Podręczniki dotyczące poszczególnych okresów wzbogacają świat gry, odwołując się do historycznych informacji. Żadna z epok nie jest lepsza ani gorsza od innej. Osadź grę w czasach, które ci najbardziej odpowiadają. Jeśli tylko chcesz, wprowadź jakieś inne epoki.

Historyczne realia powinny być w grze tak prawdziwe, jak tylko jest to możliwe. Cały świat, w zależności od epoki, wygląda inaczej. Na przykład pewne zachowania, które dziś wydają się wstrętne, były kiedyś całkiem zwyczajne i powszechnie aprobowane. Patrząc z dzisiejszej perspektywy możemy łatwo spostrzec, że rasizm, ksenofobia, nietolerancja religijna i dyskryminacja seksualna były jeszcze nie tak dawno naturalnymi składnikami życia, a nawet dość często wyraźnie je eksponowano. Lokalne, stanowe i federalne prawo popierało segregację i dyskryminację wszelkiego rodzaju. Siły społeczne, posiadające duże wpływy, aprobowały w pełni ten stan rzeczy.

Autorzy scenariuszy mogą zdecydować się na ignorowanie historii społecznej lub włączając do swych fabuł specyficzne dla tej historii elementy. Zarówno jedno, jak i drugie podejście prezentowane jest w publikowanych scenariuszach. Nie wolno jednak dopuścić, aby pojawiające się w scenariuszach informacje o wcześniejszych epokach (a także o teraźniejszości) uwłaczały pamięci tych, którzy cenili wolność, sprawiedliwość i byli nonkonformistami na długo, zanim przyszedł na świat.



Oczekiwania i rozgrywka

ZEW CTHULHU różni się swym klimatem i nastrojem od innych gier fabularnych. W większości z nich prowadzeni przez graczy bohaterowie dążą do konfrontacji i pokonują napotykaną na swej drodze przeszkodę i przeciwników przez proste ich fizyczne unicestwienie. W scenariuszach do *Cthulhu* tego typu strategia zwykle prowadzi do katastrofy. Większość pochodzących z zaświatów istot jest tak potężna i wytrzymała, że podjęcie z nimi otwartej walki gwarantuje Badaczowi makabryczną śmierć. Często nawet przelotne spojrzenie na kłosek z tych przerażających stworzeń może doprowadzić Odkrywcę do obłędu. Co więc w takim razie mogą zrobić gracze?

Zbieranie informacji

Przede wszystkim, gracze muszą dokładnie poznać swoich wrogów. Wymagać to może wizyty w bibliotece albo rozmowy z okolicznymi mieszkańcami. Badacze mogą sięgać też po gazety, prywatne pamiętniki i inne, związane z tajemnicą świadectwa. Być może pomocne okażą się też księgi wiedzy tajemnej. Aby zaoszczędzić czas, Odkrywcy mogą rozdzielić między siebie zadania i udać się w różne miejsca, oczywiście dopóki będzie to jeszcze bezpieczne.

Często najpożyteczniejsze informacje zawiera prasa i pamiętniki. Informacji, które już wkrótce uratują komuś życie, dostarczyć mogą: biblioteki, roczniki gazet, rejestry urodzin i zgonów, dokumenty towarzystw historycznych, lekarzy i prawników, urzędników i księży, a także prywatnych organizacji, takich jak izba handlowa. Nie przejmujcie się zbyt wyborem miejsc, w których będziecie prowadzić poszukiwania. Słuchajcie uważnie Strażnika Tajemnic, on naprowadzi was na właściwy trop.

Publikowane scenariusze zawierają często cytaty, fragmenty zapisków, wyciągi z dokumentów czy listy. Są one przeznaczone dla graczy, którzy w trakcie sesji będą się z nimi zapoznawać i odpowiednio je interpretować. Te materiały zawierają wskazówki lub inne pożyteczne informacje – inaczej nie byłyby zamieszczane.

Zachowajcie ostrożność, wypytujac okolicznych mieszkańców i postarajcie się zachowywać przyjaźnie wobec każdego, kogo spotkają odgrywani przez was Badacze. Rozważcie zawsze to, co mają do powiedzenia inni. Nawet jeżeli w danym momencie nie dysponują żadną ciekawą informacją, kiedyś mogą okazać się bardzo pomocni. Jako tropiciele nadprzyrodzonych sił, Badacze muszą postępować ostrożnie i zjednywać sobie jak największą ilość sprzymierzeńców – wszystko może okazać się w przyszłości przydatne.

Na scenie

Prowadząc dochodzenie, Badacze przeczesują teren w poszukiwaniu różnych śladów. Przeszukują biurka i szafy, sprawdzają kieszenie ofiar i starają się dociec, co tak naprawdę się zdarzyło. Strażnik Tajemnic musi być cierpliwy, dać Odkrywcóm czas na myślenie i działanie, jeśli tylko mogą coś znaleźć. Jeżeli jednak nie ma nic do odkrycia, powinien odpowiednio pokierować graczami. Warto pamiętać, że nie jest bez znaczenia sposób, w jaki stawia się pytania i uzyskuje odpowiedzi.

Zachowaj środki ostrożności i trzymaj się w grupie, gdy tylko zacznie zbliżać się niebezpieczeństwo: może właśnie przybywa coś złego, albo nawet jeszcze gorszego. Jeśli to Coś przybędzie i nie ma żadnego sposobu, by To odesłać, nie wahaj się uciec. Szybkie nogi to twój najlepszy przyjaciel. Twój Badacz może zawsze wrócić tu później.

Przygotowywanie planu

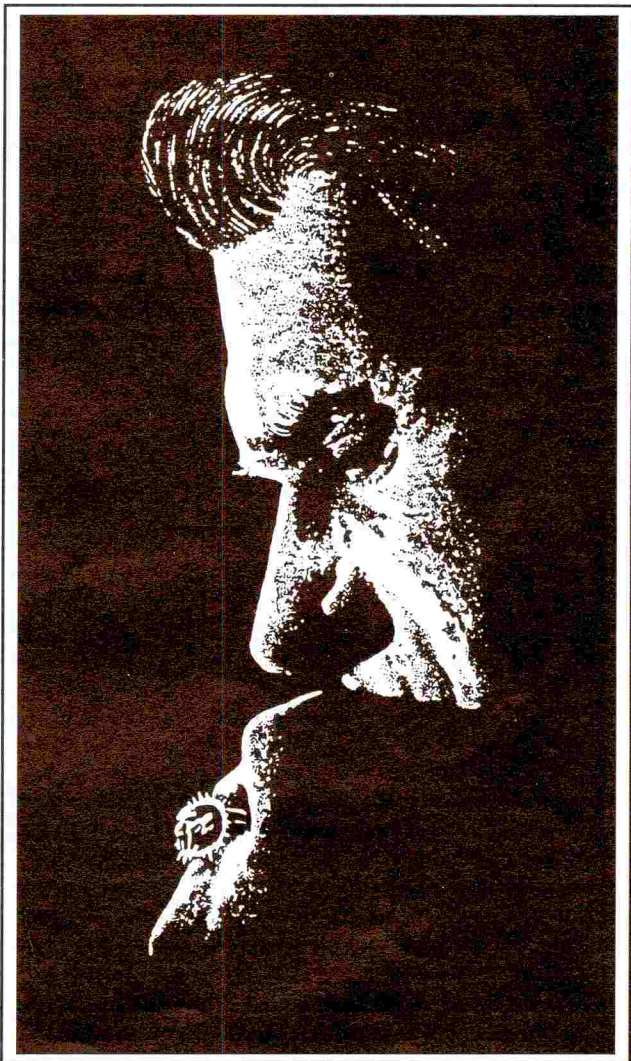
Jeśli rozumiesz sytuację, przygotuj plan, który pozwoli ci rozwiązać problem. Początkujący gracze nawet nie przypuszczają, że niebezpieczeństwo jest zwykle zbyt poważne, aby stawać z nim twarzą w twarz. Kompetentny Strażnik Tajemnic powinien dopasowywać niebezpieczeństwo do możliwości Badaczy. Oczywiście dopóki wyraźnie nie okaże się, że znowu przesadził.

Jeśli zdarzy się katastrofa i Badacze zostaną pokonani przez jakieś przerażające stwory, to ci, którzy uciekną i wyjdą z przegrody cało, mogą wspominać ją jako „historię, którą lepiej pozostawić niedopowiedzianą”. Oczywiście, jeżeli Strażnik się zgodzi, Odkrywcy będą mogli później powrócić do takiego nie do końca zakończonego scenariusza. Wcześniej jednak powinni zdobyć trochę więcej doświadczenia i lepiej się przygotować. W gestii Strażnika leży naturalnie wzmocnienie występujących w scenariuszu potworów i dodanie kilku nowych niebezpieczeństw. Strach wzmagą się przecież wraz z upływem czasu.

Użyj swego rozumu

Najprostszą i najbezpieczniejszą drogą do osiągnięcia zwycięstwa jest użycie potęgi rozumu. W większości publikowanych przygód istnieją sposoby na pozbycie się lub rozwiązanie każdego problemu z użyciem niewielkiej, bądź nawet żadnej, siły fizycznej. Zawsze jednak istnieje ryzyko utraty zdrowia psychicznego.

W zasadzie powinno się prowadzić walkę tylko ze stworami, które zdążyły już zaatakować. W innych przypadkach należy raczej polegać na – recytowaniu formuły zawartej w manuskrypcie; rozbiciu lustra, przez które prowadzi droga w zaświaty; stopieniu nawiedzanej statuetki czy temu podobnych działaniach.



Jeżeli Badacze odkryją już, że stary, zniszczony szyb górniczy jest nawiedzany przez strasznego demona, to nie muszą schodzić tam ponownie, narażając się na zjedzenie lub utratę zdrowych zmysłów. Powinni raczej podłożyć ogień pod kopalnianą podpory, wysadzić dynamitem szyb albo, zalewając betonem wejścia, pogrzebać stwora, być może nawet na zawsze.

Różni Badacze

Czy każdy Badacz powinien się specjalizować? Jedną z najbardziej przydatnych postaci jest stary, mądry profesor, który zna obce języki, potrafi odczytać manuskrypty i zbierać do kupy przyprawiające o szaleństwo zaklęcia, przydatne do odsyłania Starych Istot tam, skąd przybyły. Ktoś taki nie jest przeważnie zbyt przydatny w walce fizycznej, a jego zdrowie psychiczne jest zwykle nadwerżone na skutek studiowania Mitologii.

Zupełnie odmienną postacią jest twardy gość, gotów zarówno do walki na pięści, jak i na pistolety. Ktoś taki pozostawia innym tajemnicze aspekty Mitologii Cthulhu, biorąc na siebie rolę ochroniarza i zwiadowcy. Jest pomocny w kontaktach z policją i gangsterami.

Jeszcze kimś innym może być Badacz, posiadający konkretne umiejętności, na przykład: potrafi dobrze prowadzić samochód lub pilotować samolot, zna się na elektryce i mechanice, a także jest wirtuozem wśród włamywaczy. Odmiennym rodzajem Odkrywczy jest osoba znająca ulicę, czyli posiadająca w mieście znajomości wśród żebraków i włóczęgów, i potrafiąca się z nimi dogadać.

Można zaproponować naprawę wiele różnego typu postaci. Żaden Badacz nie może wszystkiego umieć i być przygotowany na każdą ewentualność. Jednak, działając w dobrze dobranej grupie, poszczególni Odkrywczy Tajemnic mogą doskonale się uzupełniać.

Większa liczba Badaczy

Wiedząc, że pojedyncza osoba nie może zrobić wszystkiego, niewątpliwie popieramy udział tak wielu Badaczy, jak to jest tylko możliwe. Jednak Strażnik Tajemnic będzie raczej niechętnie współpracował z horądą biegających w koło Odkrywców, którzy wszędzie zagląдают i zadają po kilkanaście pytań naraz. Chociaż niektórzy gracze uważają, że niestosowne jest jednocześnie prowadzenie więcej niż jednego Odkrywczy Tajemnic, to jednak inni mogą bez problemu w tym samym czasie odgrywać rolę dwóch lub trzech Badaczy. Jeżeli takie będzie życzenie, a Strażnik wyrazi zgodę, każdy może prowadzić dwóch bohaterów. Coś takiego zdecydowanie poszerza pulę umiejętności i doświadczeń oraz sprawia, że gracz nie zostaje wyłączony z rozgrywki, gdy jego Badacz popadnie w obłąd lub odniesie ciężkie obrażenia. Jeżeli na przykład grupa Odkrywców postanowi się rozdzielić (nie powinno się jednak tego robić w niebezpiecznej sytuacji) – „Wy chłopaki popilnujcie samolotu, a my wejdziemy do jaskini” – wtedy, Badacze, należący do jednego gracza rozdzielają się i gracz taki będzie brał udział w akcji, obojętnie gdzie będzie miała ona miejsce.

Unikanie strzelaniny

Każda gracz ma własne uczucia i przyzwyczajenia. Jeżeli w przygodach często pojawiają się gangsterzy i zagraniczni szpiedzy, wszyscy Badacze będą prawdopodobnie nosić przy sobie broń. Ilość śmiertelności broni gwałtownie rośnie im bliżej 1990 roku i praktycznie wypiera broń białą. Z drugiej strony w przygodach, podczas których Badacze poświęcają większość czasu na studiowanie przerażających Tajemnic Mitologii Cthulhu, pistolet może się przydać jedynie do popełnienia samobójstwa w obliczu śmierci lub całkowitego obłądzenia.

Oczywiście można mieć broń palną, na wszelki wypadek. Nie należy jednak na niej zbyt wiele polegać. Większość potężnych stworów to obce istoty, pochodzące z zupełnie innego świata, które są odporne na strzały i eksplozje. Jeżeli plan zakłada, że coś

takiego ma zostać uśmiercone, to nie ma on szans powodzenia. Trzeba wymyślić inny.

Strzelaniny zawsze przyciągają policję, straż miejską, gangsterów i wszystkich, mających coś wspólnego z prawem i porządkiem. Jeżeli Badaczom zdarzy się zabić miejscowego kapłana Yog-Sothotha bez wcześniejszego przekonania policji, że jest to absolutnie konieczne, zostaną zapewne aresztowani, skazani i prawdopodobnie skończą na krześle elektrycznym.

Strażnik Tajemnic powinien dość szybko zauważyć, kiedy jedyną odpowiedzią Badaczy na spotykające ich problemy stanie się sięganie po broń. Należy wtedy odpowiednio zareagować. Trzech lub czterech uzbrojonych po zęby wyznawców Yiga z pewnością przekona Odkrywców, że nie jest to dobra metoda. W grze *Zew Cthulhu*, jak w realnym świecie, broń jest zabójcza. Lepiej jej unikać.

Pomoce do gry

Kości; najważniejsze rzuty

Ludzie, którzy jeszcze nie mieli do czynienia z grami fabularnymi, zapewne nie widzieli dotąd innych kości niż sześcienną. Różne rodzaje tych kolorowych bryłek można znaleźć w zajmujących się sprzedażą gier sklepach.

Zew Cthulhu opiera się w znacznej części na trzech rodzajach rzutów kośćmi – oznacza się je jako k100, k8 i k6. Rzuty te rozstrzygają, czy Badaczowi uda się dobrze wykorzystać daną umiejętność, ile kto straci punktów wytrzymałości, jakie będą współczynniki nowego Odkrywczy itp. Te same kości służą też do wykonywania innych, o wiele rzadszych rzutów oznaczanych w grze jako k20, k10, k4, k3 i k2.

Stojąca przed liczbą literka „k” zastępuje słowa „rzut kością”. Znajdujący się za literą numer to przedział, z którego należy wylosować liczbę: k8 oznacza, że losujemy którąś z liczb od 1 do 8, a k100, że w losowaniu biorą udział numery od 1 do 100. Dla wygody każdy gracz używa zwykle własnego kompletu kości, ale równie dobrze można się dzielić mniejszą ilością kostek.

k100 (rzut procentowy)

Do rzutu procentowego (oznaczanego w grze symbolem k100) potrzebne są dwie dziesięciocienne kości w różnych kolorach. Każda ze ścian takiej kostki ma któryś z następujących numerów: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Po jednoczesnym rzuceniu obydwu kości należy odczytać znajdujące się na górnych bokach liczby.

Odczytaj konsekwentnie wynik na jednej z kości jako cyfrę dziesiątek, a wynik na drugiej, jako cyfrę jedności: jeżeli wypadną cyfry 2 i 3 odczytaj je jako liczbę 23, jeżeli wypadnie 0 i 1 wylosowaną liczbą będzie 1, wyniki 1 i 0 zostaną odczytane jako 10. Rezultat 0 i 0 odczytać należy jako 100.

k8 (kość ośmiościenna)

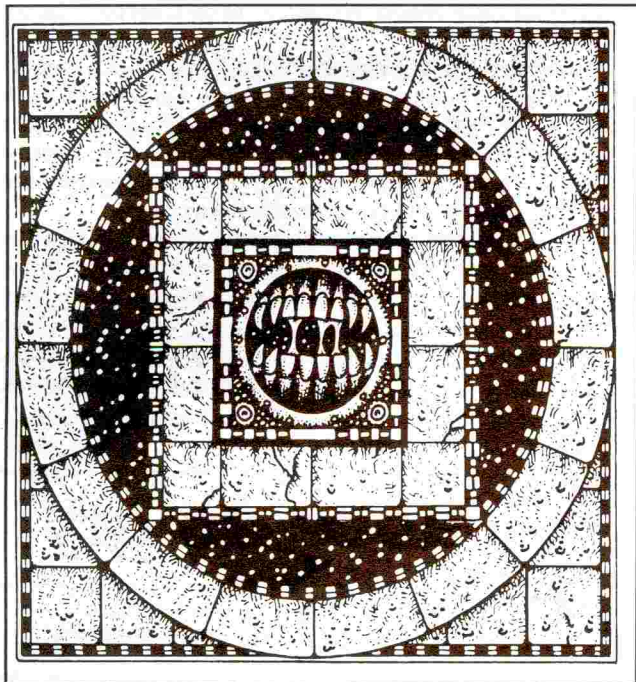
Ta pojedyncza kostka ma osiem ścian, z których każda ma na sobie któryś z następujących numerów: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 lub 8. Odczytuj zawsze cyfrę, znajdującą się na górnym boku.

k6 (kość sześciocienna)

Jest to zwykła, najpopularniejsza kostka. Ma sześć boków z numerami 1, 2, 3, 4, 5, 6. Odczytuj zawsze cyfrę, znajdującą się na górnym boku.

k4 (kość czworościenna)

Typowa egipska piramida ma pięć boków, ta podobna trochę do niej kostka ma jednak cztery ściany. Na każdej ze ścian znajdują się trzy różne numery. Wynikiem jest liczba widniejąca u podstawy na trzech widocznych po rzucie ścianach. Jest to jedyna na danym boku pionowa cyfra.



Inne rzuty

Czasami gracze muszą wykonać w trakcie gry rzuty typu k20, k10, k5 lub k3. Rzuty te można wykonywać przy pomocy trzech podstawowych kości (k100, k8 i k6). Jeśli ktoś ma ochotę, może nabyć dodatkowo kostki dwudziesto- i czworocienne.

- Rzut k20 możemy wykonać przy pomocy kostki dziesięciościennej i kostki sześcienniej. Jeżeli na k6 wypadnie 1, 2 lub 3, to wynikiem losowania będzie odczytana z kostki dziesięciościennej cyfra z przedziału od 1 do 10 (0 czytamy jako 10). Natomiast jeśli na k6 wypadnie 4, 5 lub 6, to należy dodać 10 do liczby, która zostanie wylosowana na dziesięciościennej kości.
- Rzut k10 wykonujemy po prostu jedną z dwóch kości procentowych.
- Rzut k5 wykonujemy jedną z kości procentowych, dzieląc rezultat na dwa: wynik 1 lub 2 = 1, a wynik 9 lub 0 = 5.
- Rzut k4 wykonujemy kością ośmiościnną dzieląc wynik przez dwa: rezultat 1 lub 2 = 1, a rezultat 7 lub 8 = 4. Możemy zrobić to też kością sześcienną, ignorując cyfry 5 i 6.
- Rzut k3 wykonujemy kością sześcienną i dzielimy wynik tego rzutu przez dwa: rezultat 1 lub 2 = 1, a rezultat 5 lub 6 = 3.
- Rzut k2 możemy wykonać przy pomocy kostki sześcienniej, dzieląc uzyskany wynik przez trzy: rezultaty 1, 2, 3 = 1, a rezultaty 4, 5, 6 = 2.

Kombinacje

Czasami w zasadach bądź w scenariuszach wymagane są różne kombinacje rzutów. Pojawiają się zapisy, mówiące o tym, ile razy trzeba rzucić daną kością. Na przykład: 2k6 oznacza, że należy dwukrotnie rzucić kostką sześcienną i zsumować wyniki. Jeżeli nie masz do tego wystarczającej ilości kostek, rzuć kilkakrotnie tymi, które posiadasz.

Czasami do wyniku rzutu coś się jeszcze dodaje. Możesz na przykład natknąć się na zapis 1k6+1. Oznacza to, że do wyniku rzutu kością sześcienną należy dodać jeden. Końcowym rezultatem rzutu 1k6+1 będzie któraś z następujących liczb: 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.

Mogą być wymagane również rzuty, do których potrzebne są kości różnych typów. Jeżeli potwór zadaje obrażenia w ilości 1k6+1+2k4, to dokładne ich ustalenie wymaga rzutu trzema wspomnianymi w zapisie kostkami, zsumowania otrzymanych wyników i dodania jedności. Jeżeli przy którymś z opisanych ataków potwora pojawi się zapis +mo, oznacza to, że Strażnik musi dodać do uzyskanego na kościach rezultatu wynikający

z siły modyfikator obrażeń (mo). Przeważnie jednak statystyki potworów uwzględniają ich siłę w doborze kości, przy pomocy których określa się zadawane przez nie obrażenia.

Karta Badacza

Na karcie Badacza gracz powinien przechowywać wszystkie dane swojego bohatera. Najnowsza wersja takiej karty znajduje się na końcu tej książki. Możesz ją skopiować tyle razy, ile zechcesz. Zauważ, że istnieją różne jej wersje dla roku 1890, 1920 i 1990. Jeśli nie masz żadnej koncepcji, wybierz kartę przeznaczoną dla 1920 roku. Na karcie Badacza wypisane są wszystkie umiejętności, potrzebne bohaterowi do rozwiązywania tajemnic. Następny rozdział wyjaśnia, jak taką kartę wypełnić.

Figurki; położenie w grze

W *Zew Cthulhu* można grać prowadząc tylko i wyłącznie dialog, nie korzystając z figurek i specjalnych akcesoriów, innych niż kostki i karty Badaczy. Wielu uważa, że do dobrej zabawy w zupełności wystarczą odpowiednie słowa, które wywołają nastrój grozy.

Są jednak tacy, którzy twierdzą, że figurki, żetony i flamastry pomagają zespolic wyobraźnię wszystkich graczy. Dzięki ustawieniu figurek w szyku marszowym łatwo można określić, kto do kogo może zwracać się szeptem, a kto będzie musiał krzyczeć. Wiadomo też, kto idzie na końcu i ma szansę zauważyć, że Badacze są śledzeni, a komu najbardziej grozi wpadnięcie w zastawione na drodze sidła. Sami musicie zdecydować, który sposób gry będzie wam bardziej odpowiadał.

Użycie figurek może pomóc w wyjaśnianiu powstających w trakcie gry wątpliwości. Łatwiej jest wtedy rozstrzygnąć, kto znajduje się w polu rażenia rewolweru lub czy danej osobie można udzielić pierwszej pomocy jeszcze w tej samej rundzie, czy też dopiero w następnej. Dokładne ustalenie położenia w trakcie gry pozwala odpowiedzieć na pytania typu: „Co można zobaczyć w świetle latarki?” i „Gdzie stoi słoń?”. Jednak niektórym takie dokładne odwzorowywanie każdej sytuacji może wydać się nieco denerwujące. Jeżeli Strażnik i gracze sobie tego życzą, w rozgrywce, oprócz figurek, można stosować plansze i żetony z innych gier.

Takie rekwizyty mogą dodawać dramaturgii, choć są tacy, którzy uważają je za niepoważne. Niektórym graczom trudno jest sobie wyobrazić, że kawałek styropianu może być czymś innym, niż zwykłym kawałkiem styropianu. Dla innych jest to świetna zabawa i prześcigają się wzajemnie w wykorzystywaniu podczas gry różnych akcesoriów: elementów pochodzących z makiet miniaturowych kolejek, foremek do pieczenia ciasteczek, dziwnych przedmiotów ze skrzynek z narzędziami, fragmentów domków dla lalek, zepsutych zabawek, nie wykorzystanych części z plastikowych modeli do sklepania. Twierdzą, że pozwala im to inaczej spojrzeć na każdą, nawet nudną i nieciekawą sytuację. Dzięki temu mogą wpaść na niekonwencjonalne rozwiązania i dostrzec nowe możliwości zastosowania taktycznych manewrów lub wykorzystania konkretnych umiejętności.

Figurki do gry to metalowe statuetki wysokości około dwóch i pół centymetra, stabilnie osadzone na szerokich podstawkach. Można się na nie natknąć w różnych grach i w sklepach dla hobbistów lub zamówić je pocztą. Wiele osób ze względów ekonomicznych preferuje figurki plastikowe. Nie są one produkowane z myślą o grach fabularnych, ale mogą być równie użyteczne. Rzadko kto posiada wszystkie modele, które są używane w trakcie gry. Naturalną rzeczą jest więc ich wymienne stosowanie.

Niezależnie od tego, czy w trakcie gry są używane figurki, Strażnik często szkicuje na kartce plan miejsca, w którym znaleźli się Badacze (zaznaczając przy tym odpowiednią skalę). Kiedy dochodzi do walki, niektórzy ustawiają figurki i ponownie szkicują teren w odpowiedniej do nich skali. ■

Źródła

Chaosium INC.

Pytania dotyczące gry, czy nowych produktów, propozycje i komentarze dotyczące podręczników należy przysyłać listownie pod adresem Chaosium Inc., 950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, USA. List powinien zawierać kopertę ze znaczkiem adresowaną do piszącego. Ci, którzy chcą coś napisać, powinni poprosić wstępnie o przesłanie rad i wyznaczników. Prosimy pisać listy, nie telefonować.

Wydawnictwo „MAG“

Wszystkie pytania dotyczące polskiego (i angielskiego) wydania gry „Zew Cthulhu”, planowanych dodatków itd. można również przysyłać pod adresem Wydawnictwa „MAG”: Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa, Plac Konstytucji 5/10, tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94. W liście powinna znaleźć się koperta ze znaczkiem i adresem zwrotnym. Czekamy również na Wasze prace.

Kości, dodatki itp., itd.

W wielu miastach w Polsce powstają sklepy zajmujące się grami fabularnymi. Jeśli w Twoim mieście nie ma takiego sklepu, możesz kupować nowe i stare produkty przez Wydawnictwo „MAG”.

Dział handlowy

W dziale handlowym Wydawnictwa „MAG” dowiesz się, w jakich sklepach na terenie całego kraju można kupić podręczniki do gry „Zew Cthulhu” oraz w jaki sposób zostać ich dystrybutorem. Dział handlowy: Warszawa, ul. Dolna 43, tel. (0-22) 41-21-75.

Pisma

Większość pism, skupiających się na grach fabularnych (*Dragon*, *White Wolf Inphobia*, *Games Monthly*) czasem opisuje nowe dodatki do gry *Zew Cthulhu*. *The Unspeakable Oath* to doskonały, nisko nakładowy magazyn poświęcony tej grze. Wydaje go jednak nie firma Chaosium Inc. Poza nim istnieją jeszcze dwa angielskojęzyczne pisma lovecraftowskie: *Lovecraft Studies* i *Crypt of Cthulhu*. Polski magazyn „Magia i Miecz” drukuje dodatkowe reguły, przygody itd. do gry *Zew Cthulhu*. Znajdą się w nim

również przedruki najlepszych artykułów z magazynów angielskojęzycznych.

Lovecraft woryginalne

Większość ważnych utworów została wydana przez Arkham House. Trzy pozycje (w twardej oprawie) są najważniejsze: *The Dunwich Horror and Others*, *At the Mountains of Madness* oraz *Dragon and Other Macabre Tales*. Wydano również wiele utworów w miękkiej oprawie. Znajdziesz je w prawie każdej księgarni.

Lovecraft po polsku

W Polsce nie wydrukowano wszystkich utworów Lovecrafta. Wydano tylko kilka zbiorów jego autorstwa, choć opowiadania pojawiły się w paru czasopismach. Pozycje książkowe to: *Zew Cthulhu* (Czytelnik, 1974), *Szepty w ciemności* (CoLibri RTW 1992), *W górach szaleństwa* (AS-Editor, 1990), *Przypadek Charlesa Dextera Warda* (AS-Editor i Nowe Wydawnictwo Polskie, 1991), *Dagon* (Wydawnictwo S.R., 1994), *Reanimator* (Wydawnictwo S.R., 1995).

Dla obłąkanych

Abyś mógł rozpoznać współkultystów na odległość Chaosium Inc. sprzedaje związane z Cthulhu koszulki, kubki do kawy, plakaty, a nawet *Miskatonic U. Graduate Kit*. Dzięki rzeczom osobistym rozpoznasz swych przyjaciół!

Figurki

Licencje na produkowanie figurek do gry „Zew Cthulhu” posiada RAFM Co., Inc., 20 Parkhill Road East, Cambridge, Ontario, N1R 1P2 Canada.

Wydania w innych językach

Poniżej znajduje się spis wydań w innych językach – tytuł pozycji i nazwa firmy, która posiada licencję.

Wydanie angielskie – dowiaduj się o *Call of Cthulhu*; Chaosium Inc.

Wydanie francuskie – dowiaduj się o *L'Appel de Cthulhu*; Jeux Des-cartes, 1 Rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15, Francja.

Wydanie hiszpańskie – dowiaduj się o *La Llamanda de Cthulhu*, JOC

Internacional, Sant Hipolit 20, 08030 Barcelona, Hiszpania.

Wydanie japońskie – Hobby Japan Co., Ltd., 5-26-5 Sendagaya, Shibuya-Ku, Tokyo, 151 Japonia.

Wydanie niemieckie – dowiaduj się o *H.P. Lovecrafts Cthulhu – Das Rollenspiel*; Laurin GmbH, Lurper Chaussee 125, D-2000, Hamburg 50, Niemcy.

Wydanie włoskie – dowiaduj się o *Il Richiamo di Cthulhu*; Stratelibri s.r.l., Via Paisiello no. 4, 20131 Milano, Włochy.

Jak znaleźć konkretne opowiadanie?

W języku polskim wydano jedynie kilka pozycji Lovecrafta. Poniżej znajduje się spis książek i (ewentualnie) zawartych w nich opowiadań.

Zew Cthulhu i Szepty w ciemności – Zew Cthulhu, Widmo nad Innsmouth, Kolor z przestworzy, Szepty w ciemności, Duch ciemności, Koszmar w Dunwich, Muzyka Ericha Zanna.

W górach szaleństwa – W górach szaleństwa.

Przypadek Charlesa Dextera Warda – Przypadek Charlesa Dextera Warda.

Dagon – Dagon, Hypnos, Artur Jermyn, Zeznania Rudolpha Cartera, Przemiana Juana Romero, Festyn, Zły duchowny, Z otchłani, Księżycowe moczary, Bestia w jaskini, Ulica.

Reanimator – Koszmar w Red Hook, Herbert West – Reanimator, Alchemik, Nienazwane, W Górach Szaleństwa, Przerazający Staruch, Przerazający Staruch II.



Gotowi do gry Badacze
znajdują się
na stronie 225

Tworzenie

1 Przygotuj sobie czystą kartę Badacza, odpowiednią dla okresu, w którym toczyć się będzie gra. Na jej boku napisz swe imię.

- Określ S, KON, MOC, ZR i WG za pomocą rzutów 3k6. Wyniki zapisz w odpowiednich miejscach karty Badacza. Używaj ołówka i nie dociskaj go zbyt mocno, żebyś mógł w razie potrzeby zetrzeć to, co napisałeś.
- Określ BC i INT za pomocą rzutów 2k6+6. Zapisz wyniki.
- Określ WYK za pomocą rzutu 3k6+6. Zapisz wynik.
- P wynosi MOC x5. Zapisz jej wartość.

Te liczby stanowią szkielet twego Badacza. Staraj się wyjaśnić ich znaczenie, dopowiadając tym samym wiele szczegółów, dotyczących bohatera. Jeśli wylosowane liczby nie odpowiadają ci, zetrzyj je i wylosuj ponownie.

IDŹ DO

Informacje ogólne

Punkty
Poczytalności

KARTA BADACZA

Umiejętności
Badacza

Broń
do walki wręcz

6 Nie zostało już wiele do zrobienia. Pod imieniem i nazwiskiem Badacza wpisz szkoły, które ukończył, posiadane stopnie naukowe i sensowne miejsce urodzenia.

- Określ płeć swego Badacza.
- Znaki szczególne i choroby psychiczne mogą się przydarzyć dopiero w trakcie gry. W tej chwili nie musisz ich wpisywać.
- Upewnij się, że twoje imię znajduje się po lewej stronie karty, a nie na górze – tam, gdzie powinno znajdować się imię twego Badacza.
- Minimalny wiek wynosi WYK +6 lat. Za każde 10 lat, o które postarzysz swego Badacza, możesz zwiększyć jego WYK o 1 i otrzymać kolejne 20 punktów „zawodowych” na umiejętności. Dojrzałość ma jednak swą cenę: za każde 10 lat lub ich część powyżej wieku 40 lat, odejmij punkt od S, KON, ZR lub WG.
- Ponadto możesz próbować zwiększyć swe WYK o 1, ale tylko 1 punkt. Zwiększ wiek Badacza o rok, który poświęca on na zdobywanie ogólnego wykształcenia. Przeprowadź test INT x5. Jeśli się powiedzie, oznacza to, że Badacz nauczył się czegoś – zwiększ jego WYK o 1 punkt. Otrzymujesz również 10 punktów na hobby (a nie 20 na umiejętności „zawodowe”). Jeśli test się nie powiedzie – nic się nie dzieje.



5

Nawet jeśli twój Badacz nie posiada żadnych broni, w ramce „broń do walki wręcz” znajdują się cztery ataki, które każdy może wykonać. Wpisz tam odpowiednie wartości umiejętności. Odszukaj obrażenia w Tabeli wybranych broni lub Rozszerzonej tabeli broni. Jeśli modyfikator obrażeń jest różny od 0, wpisz go zaraz za obrażeniami wynikającymi z rodzaju ataku. Np. dla umiejętności *uderzenie pięścią* wyglądałoby to tak: 1k3+1k4 lub 1k3-1k4.

- Wiele broni palnych jest dostępnych tylko w określonych okresach historycznych. Przykro nam, ale w latach dwudziestych nie było np. karabinów M16.
- Miecze i noże to bronie do walki wręcz, pistolety i śrutówki to bronie palne.
- Jeśli przypisujesz punkty umiejętności do określonych broni, dodaj je również do odpowiednich rodzajów broni. Na przykład, jeśli przeznaczysz 20 punktów na rewolwer kalibru .38, oznacza to, że Badacz będzie strzelał z tej broni na 40%. Oznacza to także, że umiejętność *pistolet* wzrasta do 40%.
- Czasem zdarzają się bronie, które mają niższą wartość początkową umiejętności (np. magnum .44) i ta różnica zostaje zachowana nawet wtedy, gdy umiejętność posługiwania się takim typem broni wzrośnie.

DOCHODY BADACZA

WYBIERZ OKRES HISTORYCZNY, a następnie rzuć 1k10 w celu określenia dochodów.

W LATACH 1890. wynik 1 oznacza 4.500\$, 2=5.500\$, 3=6.500 itd. W tym okresie niewielu ludzi stać na to, żeby zostać Badaczem Tajemnic. Suma, równa rocznym dochodom jest w gotówce do dyspozycji Odkrywcy.

W LATACH 1920. wynik 1 oznacza 5000\$, 2=10.000\$, 3=15.000\$ itd. W tych czasach ludzie są bogatsi. Dzięki temu wielu z nich ma czas na to, by prowadzić życie Badacza Tajemnic. Suma równa rocznym dochodom jest od razu do dyspozycji Odkrywcy (gotówka).

W LATACH 1990. wynik 1 oznacza 15.000\$, 2=25.000\$, 3=35.000\$ itd. Jest to okres, w którym ludzie żyją stosunkowo najdostatniej – wielu z nich może poświęcić wiele czasu na to, by zostać Badaczem. Roczne dochody znajdują się na koncie bankowym lub karcie kredytowej.

WSZYSCY BADACZE posiadają własność o dziesięciokrotnej wartości dochodów. 1/10 tej własności jest spieniężona i znajduje się w banku. Następna 1/10 jest w akcjach, obligacjach i tak dalej, które można spieniężyć w czasie nie mniejszym niż miesiąc. Pozostałe 80% to nieruchomości, stare książki itd. – w zależności od tego, co wydaje się najbardziej właściwe dla określonego Badacza. Tej części nie powinno się spieniężać bez zastanowienia, a przynajmniej bez odpowiedniej utraty *wiarygodności*.

Badacza

Cechy i testy

Punkty
Magii

Wytrzy-
małość

Umiejętności Badacza

Broń palna

2 Ramka współczynników ma jeszcze kilka pustych miejsc, które należy wypełnić.

A. Pomysłowość to INT x5. Szczęście to MOC x5. Wiedza to WYK x5. Zapisz wyniki w odpowiednich miejscach.

B. Dodaj do siebie S i BC i znajdź w tabeli obok wzór modyfikator obrażeń. Zapisz ten wzór w odpowiednim miejscu na karcie Badacza. Modyfikator może być dodatni lub ujemny; jeśli go nie ma, napisz „brak”.

C. W rubryce 99 minus Mity Cthulhu wpisz liczbę 99. Gdy twój Badacz zdobędzie w tej umiejętności jakieś punkty, obniż tę wartość o ich liczbę.

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ

S + BC	modyfikator
02 do 12	-1k6
13 do 16	-1k4
17 do 24	nic
25 do 32	+1k4
33 do 40	+1k6
41 do 56	+2k6
57 do 72	+3k6
73 do 88	+4k6
89 do 104	+5k6
105 do 120	+6k6
121 do 136	+7k6
137 do 152	+8k6
153 do 168	+9k6
169 do 184	+10k6

Odtąd, co każde +16
dodaj kolejne +1k6.

3 **A.** Wytrzymałość zapisuje się tuż pod współczynnikami. Zsumuj KON i S i podziel wynik przez 2. Ułamki zaokrąglaj w górę. Zakreśl otrzymaną liczbę. Gdy twój Badacz odniesie obrażenia, zaznaczaj je skreśleniami odpowiednich liczb (ołówkiem, żebyś mógł je zetrzeć, gdy twój bohater wyzdrowieje). Zakreślona liczba to maksymalna wartość Wytrzymałości, jaką twój Badacz może posiadać.

B. W ramce „Punkty Magii” zakreśl liczbę równą twjej Mocy. Podobnie jak w przypadku Wytrzymałości, jest to maksymalna ilość Punktów Magii, które może posiadać twój Badacz. Jeśli wydasz jakieś punkty, zaznaczaj to skreśleniami. Nie wycieraj zakreślonej liczby.

C. W ramce „Punkty Poczytalności”, zakreśl liczbę równą twjej P. Liczba Punktów Poczytalności twego Badacza może rosnać lub maleć; zmianę tej wartości zaznaczaj zmianą położenia zakreślenia. Współczynnik P nie zmienia się i informuje o tym, do jakiej wartości możesz odzyskać Punkty Poczytalności, korzystając z umiejętności psychoanalizy.

• Gdy twój Badacz zwiększa swe Mity Cthulhu, zacieraj najwyższą możliwą wartość Punktów Poczytalności, która wynosi 99 minus Mity Cthulhu. Nigdy nie możesz mieć więcej Punktów Poczytalności, niż wynosi ta wartość.

4 **A.** Odszukaj w znajdującej się obok ramce „Dochody Badacza” odpowiedni okres historyczny i rzuć 1k10. Odczytany wynik określa ilość pieniędzy, które ma przy sobie twój Odkrywca Tajemnic. Zapisz to na tylnej stronie karty.

B. Wybierz zawód spośród wymienionych w rozdziale „Badacze”. Przydziel wynikające z zawodu punkty odpowiednim umiejętnościom. Opisy umiejętności znajdziesz w rozdziale „Mechanika gry i umiejętności”.

• Wybierz zawód. Pomnóż WYK przez 20 – rozdziel te punkty tylko pomiędzy te umiejętności, które są wymienione w opisie zawodu.

• Wartości dotyczące broni do walki wręcz i broni palnych znajdują się w Tabeli wybranych broni i Rozszerzonej tabeli broni. Zapisz potrzebne ci dane w dolnej części karty.

C. Rozdziel punkty, wynikające z hobby, pomiędzy umiejętności. Ich liczba wynosi INT x10. Te punkty możesz przeznaczyć na dowolne umiejętności (m.in. umiejętności walki), z wyjątkiem Mitów Cthulhu.

D. Na koniec wpisz wszystkie początkowe wartości umiejętności, większe od 0. W trakcie gry łatwiej jest odszukać odpowiednią wartość, jeśli wszystkie są wpisane w identyczny sposób.

• Nie musisz przeznaczać punktów na wszystkie umiejętności. Często lepiej jest posiadać jedną umiejętność o wartości 70% lub 80%, niż dwie po 35% lub 40%.

E. Rozdziel wszystkie punkty. Tracisz te, których na nic nie przeznaczysz.

• **DEFINICJE UMIEJĘTNOŚCI**
patrz str. 38-45.

• **TABELA WYBRANYCH BRONI**
patrz str. 37.

• **ROZSZERZONA TABELA BRONI**
patrz str. 236.

• **ZAWODY**
patrz str. 22.

Badacze

Opisujemy proces tworzenia bohatera, przedstawiamy elementy istotne dla wszystkich postaci w grze oraz przybliżamy problem określania życiorysu.

GRACZE wcielają się w role „Badaczy“ albo „Odkrywców Tajemnic“, nazwanych tak dlatego, że podstawowym elementem gry jest właśnie „badanie“ czy „odkrywanie“ tajemnic, związanych głównie z mitologią Cthulhu. Warto, żebyś zwrócił uwagę na fakt, że listę umiejętności rozpoczyna „antropologia“. Jakkolwiek jest to efektem alfabetycznego uporządkowania haseł, zauważ, że naszej listy nie otwiera „aikido“ czy „atakowanie“. Odkrywczy Tajemnic nie są maszynami do zabijania. Są niezwykle tylko dzięki wiedzy, którą posiadają.

Pod zwyczajną, codzienną fasadą świata odnajdują przerażającą prawdę. Świat i wszechświat są szalone i niewymownie odrażające. Prawa fizyki są zmienne. Gatunek ludzki wykształcił się w czymś w rodzaju inkubatora, do którego dostępu broni wypaczenie praw natury. Poza jego wnętrzem, przez czas i przestrzeń rozciąga się prawdziwy kosmos, a w nim żerują niewyobrażalne moce.

Obce światy i istoty różnią się znacznie od ziemskich. Kilka potężnych stworów, które żyły gdzieś w przestworzach, przybyło na Ziemię i na niej pozostało. Informacje na ich temat znajdują się w rozdziale „Mity Cthulhu“.

Ludzie, którzy zaczynają podziwiać lub rozumieć te istoty, ulegają stopniowym przemianom (w grze oznacza to, że gromadzą punkty Mitów Cthulhu). Zamiana prawd, w które kiedyś wierzyli, na nowe narusza ich równowagę umysłową i powoduje, że stopniowo alienują się ze swego środowiska. Wszystkich ogarnia szaleństwo. (Dlatego też w grze spada wartość Pocztylności, wraz ze wzrostem współczynnika Mitów Cthulhu).

W końcu Badacze odnajdują granicę swych możliwości, zdając sobie sprawę, że pojedynczy człowiek nie jest w stanie pokonać niebezpieczeństw i sił Mitów. Mogą zdecydować się poświęcić swe życie w walce, niczym frontowi żołnierze, lub zrezygnować z bezpośrednich działań, jak wojenni weterani. Nie rezygnują z odpowiedzialności, lecz przekazują ją młodszym i silniejszym od siebie, jak to w życiu zwykle bywa.

Ambicją gry *Zew Cthulhu* jest wykreowanie świata jak najbliższego realnemu. Dlatego też śmierć jest poważnym zagrożeniem, a prowadzeni przez graczy bohaterowie nie są nadludźmi. Badacze żyją nie tylko pojedynkami rewolwerowymi, ale też emocjami. Wiele umiejętności (jak antropologia), ważnych dla życia w cywilizacji, nie tylko istnieje w grze, ale też odgrywa w niej znaczącą rolę; nie zwiększają jednak one umiejętności walki. Gra jest osadzona w realiach historycznych, a nie fantastycznych. Społeczeństwa, które w niej istnieją, mają wiele cech charakterystycznych – własne cele i priorytety, a także sposoby na pozbywanie się ludzi, którzy czynią zbyt wiele szkód, przyciągają zbyt dużo uwagi, czy też są po prostu niebezpieczni.

Jak wszystko inne, również odgrywanie roli staje się łatwiejsze wraz z upływem czasu. Zawsze, zanim rozpoczniesz grę, powinieneś mieć jakąś koncepcję swego bohatera. Poza tym pozwól, by twego Badacza ukształtowały wydarzenia z życia, pozwól mu się rozwijać. Graj różne role, odgrywając różne postaci. Wybierz spośród swych bohaterów tego, który wydaje ci się najbardziej odpowiedni do przygody. Następnie poczekaj, aż jego osobowość określi się w akcji. Zawsze stwarzaj sobie bohaterów, których będziesz mógł odgrywać z przyjemnością.

Tworzenie bohatera jest uzależnione również od tego, jakie cechy i umiejętności posiada. Omówimy to poniżej. Ale prawdziwa gra polega na ubieraniu tych liczb w wyobraźnię.

Cechy

W TYM rozdziale i kilku następnych będziemy mówić głównie o Badaczach, jednak znajdujące się tu informacje dotyczą wszystkich występujących w grze ludzi, istotnych na tyle, żeby określić ich charakterystyki.

Tworzenie Badacza rozpocznij od wylosowania cech. Cecha, zwana także współczynnikiem, to jedna z dziewięciu liczb, które określają bohatera. Mówiąc w skrócie, zawsze lepiej mieć wyższe cechy niż niższe. Te liczby można porównać do szkieletu i mięśni; nasze ciała są różnych rozmiarów i mają różne proporcje, lecz wszyscy ludzie mają głowy, serca itd. W grze każda cecha oznacza jeden z aspektów Badacza – jego inteligencję, zręczność itd. Te ujednolicone wielkości ułatwiają określenie względnej wartości i możliwości bohaterów i sugerują pewne sposoby ich działania i reagowania w czasie gry.

Losuje się je za pomocą kostki z tego samego powodu, dla którego grający w tenisa używają siatki – z kontekstu wynika znaczenie.

Współczynniki rzadko wzrastają w czasie gry, ponieważ Badacze są tworzeni jako osoby dojrzałe i już się nie rozwijają. Cechy czasem spadają na skutek obrażeń fizycznych lub magicznych. Strażnik Tajemnic musi sam opisać efekt niskiego poziomu określonej cechy, choć podajemy przy każdej z nich pewne wskazówki. Opis powinien pasować do sytuacji w grze i mieć odpowiedni nastrój – przerażający, smutny, zabawny. Taka strata jest zawsze ciosem dla Badacza. Każdy gracz utożsamia się z osobowością prowadzonego przez siebie bohatera, więc zdarzenia tego typu mogą budować odpowiedni, dramatyczny nastrój gry.

S (Siła)

Określa siłę mięśni Badacza. Wykorzystaj ją do rozstrzygnięcia, ile może on podnieść, popchnąć, pociągnąć, czy też jak mocno może się czegoś uczeplić. Ta cecha jest potrzebna do określenia obrażeń, które bohater zadaje w walce bezpośredniej. Odkrywca Tajemnic, którego siła spada do zera jest inwalidą, niezdolnym do wstania z łóżka.

KON (Kondycja)

Określa zdrowie, witalność i wigor. Pozwala też stwierdzić, jak długo Badacz jest w stanie przeżyć bez powietrza. Może ulec zmianie na skutek działania trucizn i chorób. Badacze, którzy mają wysoką Kondycję, mają również wysoką Wytrzymałość i lepiej znoszą obrażenia.

Poważne obrażenia fizyczne lub atak magiczny mogą obniżyć KON. Jeśli spadnie ona do zera, Badacz umiera.

BC (Budowa Ciała)

Cecha BC określa jedną liczbą wagę i wzrost Badacza. Wykorzystaj ją, gdy będzie on musiał spojrzeć ponad czymś lub precyzyjnie się przez mały otwór. Może się nawet zdarzyć, że będziesz musiał określić czyja głowa wystaje ponad trawę. BC pomaga ustalić wytrzymałość i modyfikator obrażeń. BC może się zmniejszyć na skutek utraty kilku kończyn, choć w takim wypadku częściej obniża się ZR. Prawdopodobnie, jeśli Badacz straci całą swą BC, znika – a gdzie, wiedzą chyba tylko bogowie.

INT (Inteligencja)

Inteligencja określa szybkość uczenia się, zdolność zapamiętywania i analizy oraz świadomość otoczenia. W celu opisania różnych okoliczności Strażnicy Tajemnic mnożą INT przez różne liczby, a następnie rzucając k100 chcą otrzymać wynik mniejszy lub równy od iloczynu. Szczególnie popularny jest test INTx5, zwany Testem Pomysłowości. Więcej informacji na jego temat znajduje się dalej w zasadach.

Szansa wpadnięcia na trudniejsze pomysły, plany, koncepcje jest mniejsza, więc mniejszy jest również mnożnik: INTx2, INTx1. Takie testy określają, czy Badacz domyślił się czegoś, łącząc posiadane przez siebie informacje, unikając pytania gracza np. o to, czy z istnienia wulkanu wynika fakt, że świat ma płynne jądro.

Badacz bez INT jest bełkoczącym bezmyślnie idiotą.

Inteligencja określa ilość punktów do rozdzielenia pomiędzy umiejętności, wynikające z zainteresowań osobistych oraz to, jak szybko Badacz może nauczyć się czaru Mitów.

Jeśli wysokość inteligencji Badacza stoi w sprzeczności z wysokościami współczynników wylosowanych później, jest to tylko okazja do stworzenia ciekawej postaci. Badacz z wysokim wykształceniem i niską INT może być pedantycznym nauczycielem lub drugorzędny artystą – kimś, kto zna fakty, lecz nie zna ich znaczeń. Odwrotnie, wysoka INT i niskie wykształcenie może oznaczać ignorancję – wiejskiego chłopaka lub biednego imigranta, którego przygoda w wielkim mieście dopiero się zaczęła; nie będzie jednak głupi.

MOC (Moc)

Moc oznacza siłę woli. Czym wyższa Moc, tym wyższe są zdolności używania magii. Moc nie określa zdolności przywódczych, które zależą od odgrywania roli. Jej wysokość lub ilość Punktów Magii (którą oblicza się na podstawie mocy)

określają odporność na atak magiczny lub hipnozę. Badacz pozbawiony mocy przypomina zombie i jest niezdolny do używania magii.

MOC x 5 to Test Szczęścia, który dokładniej opisujemy dalej. MOC x 5 to także początkowa ilość Punktów Poczytalności Badacza. Punkty Magii, w przeciwieństwie do Mocy, są wydawane i odzyskiwane z powrotem; sama Moc rzadko ulega zmianom. Nawet jeśli się zmieni, nie wynika z tego zmiana Poczytalności.

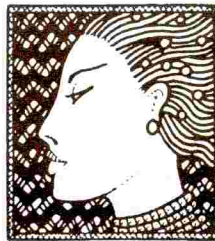
Osoby znające magię Mitologii Cthulhu potrafią zwiększyć swą Moc. Strażnicy Tajemnic powinni zapoznać się z tekstem w ramce zatytułowanej „Jak to jest z czarodziejami“, znajdującej się pod koniec rozdziału o magii.

ZR (Zręczność)

Im badacze posiadają wyższą Zręczność, tym są szybsi, zwinniejsi i bardziej elastyczni fizycznie. Test Zręczności może być wykonany dla sprawdzenia, czy Badaczowi udało się złapać czegoś, by nie spaść, utrzymać w pozycji pionowej przy silnym wietrze lub na lodzie, wykonać jakieś subtelne zadanie, albo pochwycić coś niezauważenie. Podobnie, jak w przypadku innych cech, trudność testu zależy od mnożnika, który ustala Strażnik.

Badacz bez ZR ma nieskoordynowane ruchy i nie jest w stanie podejmować żadnych działań fizycznych, jeśli nie wykona udanego testu szczęścia. W walce postać posiadająca wyższą ZR pierwsza uderza lub strzela, wobec czego mo-

Instrukcje szczegółowe



„Tworzenie Badacza“ jest podsumowaniem procedur i sekwencji, które musisz wykonać w celu stworzenia nowej postaci. Znajduje się pod koniec tego rozdziału i zawiera przykład, w jaki sposób wykorzystasz podane tu reguły w praktyce, a ponadto zwraca uwagę na kilka miejsc, w których trzeba dokonywać ważnych wyborów. Spróbujemy zastanowić się nad tym, jakie możliwości są dostępne, i spróbować przedstawić to, jak twoje decyzje zaważą na grze.

Nie lubię mego Badacza

Losowanie cech, obliczanie wszystkich współczynników zajmuje kilka minut. Przyporządkowanie punktów do umiejętności pochłania jeszcze więcej czasu, głównie dlatego, że należy tam dokonywać więcej własnych wyborów. Żeby zaoszczędzić czas, albo zadowol się cechami, które wylosowałeś, albo od razu je wyrzuć i wylosuj ponownie.



Ważne rzuty kostką

S: rzuć 3k6	KON: rzuć 3k6
BC: rzuć 2k6+6	INT: rzuć 2k6+6
MOC: rzuć 3k6	ZR: rzuć 3k6
WG: rzuć 3k6	WYK: rzuć 3k6+3
P: MOC x 5	Pomysłowość: INT x 5
Szczęście: MOC x 5	Wiedza: WYK x 5

że być w stanie rozbroić lub unieszkodliwić przeciwnika, zanim tamten zdąży zaatakować.

ZR x 2 określa początkową wartość procentową umiejętności uniki.

WG (Wygląd)

Wygląd określa na ile postać jest przystojna lub piękna, przyjazna i atrakcyjna seksualnie. Testy WG pomnożonego przez stosowny współczynnik mogą być przydatne w sytuacjach towarzyskich lub gdy Badacz próbuje wywrzeć dobre pierwsze wrażenie na przedstawicielu płci przeciwnej – być może w połączeniu z testem wmawiania lub targowania się. Wygląd jest jednak powierzchowną cechą i pierwsze wrażenie nie musi być wcale trwałe. WG określa to, co Badacz widzi w lustrze, a nie jego osobistą charyzmę czy zdolności przywódcze.

Badacz bez WG jest wyjątkowo odrażający, a jego wygląd wszędzie prowokuje komentarze i szokuje.

WYK (Wykształcenie)

Ta cecha opisuje formalny i faktyczny stopień wykształcenia bohatera oraz liczbę lat, jaką zajęło mu opanowanie materiału. Określa ilość posiadanych informacji, lecz nie mówi o umiejętności inteligentnego ich zastosowania. Częściowo determinuje ilość punktów, które Badacz może przeznaczyć na swe umiejętności. Test WYK x 5 nazywany jest Testem Wiedzy i jego opis znajduje się poniżej. WYK x 5 określa też wartość procentową umiejętności język ojczysty.

Badacz bez WYK jest jak nowo narodzone dziecko lub człowiek cierpiący na amnezję – nie ma żadnej wiedzy o świecie.

WYK 12 sugeruje, że bohater skończył high school, większe oznacza, że spędził kilka lat w college'u. WYK 16 oznacza, że Badacz ma wykształcenie wyższe. Badacz o wysokim WYK nie musi mieć formalnego wykształcenia, lecz może być dobrym obserwatorem i samoukiem.

Udany test WYK z odpowiednim mnożnikiem pozwala zidentyfikować istniejący obecnie język ludzki.

Patrz również „Tworzenie Badacza“.

P (Poczytalność)

Poczytalność Badacza określa się mnożąc MOC x 5. Nie jest ona współczynnikiem podstawowym, lecz jest bardzo istotna dla bohaterów i stanowi ważny element gry. Poświęciliśmy jej cały podrozdział – aby go zrozumieć, trzeba pojąć różnice pomiędzy cechą P, Punktami Poczytalności i maksymalną Poczytalnością. Punkty Poczytalności zmieniają się; cecha P nie.

Maksymalna Poczytalność nigdy nie przekracza 99. P=99 obrazuje najsilniejszy umysł, jaki można sobie wyobrazić, umysł, który jest zdolny do odparcia i wytrzymania nawet największych szoków emocjonalnych. Z drugiej strony, 30 Punktów Poczytalności wskazuje na umysł wiotki, słaby, który może popaść w okresowe szaleństwo lub nawet trwały obłąd. Punkty Poczytalności traci się spotykając niektóre mityczne potwory i stając w obliczu pewnych naturalnych zjawisk. Traci się je również, ucząc się czarów i rzucając je.

Liczba Punktów Poczytalności Badacza nigdy nie może przekroczyć 99 minus aktualna wysokość Mitów Cthulhu. Istnieje możliwość odzyskania utraconych Punktów Poczytalności, lecz tylko do tej liczby; można nawet zwiększyć ilość posiadanych punktów powyżej początkowej wartości, choć proces ten jest długotrwały.

Testy współczynników

Strażnicy Tajemnic powinni stosować testy współczynników w sytuacjach, do których nie pasują żadne testy umiejętności, albo też wtedy, gdy wszyscy Badacze powinni mieć możliwość przeprowadzenia testu.

Zmiany wartości cech

Jeśli wartość odpowiedniej cechy ulegnie zmianie, natychmiast zmieniają się również wartości Pomysłowości, Szczęścia i Wiedzy. Podobnie, gdy odpowiednie cechy ulegną zmianie, zmieniają się również Wytrzymałość i Modyfikator Obrażeń.

Punkty Magii nie muszą się natychmiast zmienić. Jeśli Badacz posiada nadmiarowe punkty Magii, maksimum zmniejszy się dopiero wówczas, gdy je zużyje.

Test Pomysłowości (INT x 5)

Test Pomysłowości odzwierciedla umiejętność zgadywania oraz zdolność interpretacji rzeczy oczywistych. Jeśli do określonej sytuacji nie pasuje test żadnej z umiejętności, będzie on opisywał umiejętność pojmowania zagadnienia i ogólnie – zdolność do rozwiązywania nagłych problemów intelektualnych. Test Pomysłowości jest szczególnie wygodny do sprawdzania świadomości: czy Badacz obserwuje i rozumie to, co widzi? Czy uświadamia sobie szczególne odczucie, dotyczące zgromadzenia ludzi czy miejsca, w którym przebywa? Czy coś jest nie w porządku z tym wzgórzem?

Zachowaj umiejętność spostrzegawczość na okazje, w których będzie chodziło o dostrzeżenie szczególnie trudnych śladów lub rzeczy, których nie da się dostrzec na pierwszy rzut oka. Test psychologii stosuj wtedy, gdy sprawa dotyczy pojedynczych osób.

Test Szczęścia (MOC x 5)

Czy Badacz przypadkiem zabrał ze sobą jakąś szczególnie przydatną rzecz? Czy to właśnie jego zaatakuje Kroczący Między Światami? Czy stanie na desce, która się złamie, czy na tej, która zaskrzypi? Szybkim sposobem na znalezienie odpowiedzi na te pytania jest właśnie Test Szczęścia.

Szczęście to zdolność pojawiania się we właściwym miejscu o właściwym czasie. Ten test przeprowadza się często w sytuacjach wyjątkowych, szczególnie wówczas, gdy Strażnik pragnie, by Badacze mieli większe szanse procentowe – większe, niż gdyby chciał przetestować na przykład skakanie lub uniki.

Test Wiedzy (WYK x 5)

Wszyscy ludzie mają szczątkowe informacje na każdy temat. Test Wiedzy określa, co znajduje się w pamięci Badacza; jest on obliczony jako procentowa szansa na to, że jego wykształcenie dostarczy tej informacji.

Badacz może wiedzieć, czy należy wlewać kwas do wody, czy wodę do kwasu (nawet jeśli nigdy nie zajmował się chemią), pamiętać geografii Tybetu (bez testu nawigacji) lub wiedzieć, ile nóg mają pajęczaki (nie posiadając ani jednego punktu biologii). Rozpoznanie współczesnych języków ludzkich to wyśmienite zastosowanie testu wiedzy.

Ponieważ nikt nie wie wszystkiego, więc najwyższa wartość współczynnika Wiedzy nigdy nie przekracza 99 punktów – nawet wówczas, gdy Badacz ma WYK 21.

Modyfikator Obrażeń (S+BC, patrz tabela)

Wszystkie istoty fizyczne mają Modyfikator Obrażeń. Idea tego współczynnika jest prosta: większe, silniejsze istoty

przeważnie zadają więcej fizycznych obrażeń, niż ich słabsi i mniejsi pobratymcy.

Modyfikator Obrażeń oblicza się dodając S i BC i odszukując otrzymany wynik w tabeli „Modyfikator Obrażeń”. Każdy zakres rezultatów odpowiada jakiemuś rzutowi kostką. W walce bezpośredniej dodaj wskazany rzut do wszystkich uderzeń postaci, niezależnie od tego, czy korzysta ona ze swej broni naturalnej (np. z pięści), czy też ze sztucznej (pałka, nóż) i od tego, czy uderza w żywego wroga, czy w jakiś przedmiot (np. drzwi).

Modyfikator Obrażeń

S+BC	do obrażeń	S+BC	do obrażeń
2-12	-1k6	73-88	+4k6
13-16	-1k4	89-104	+5k6
17-24	nic	105-120	+6k6
25-32	+1k4	121-136	+7k6
33-40	+1k6	137-152	+8k6
41-56	+2k6	153-168	+9k6
57-72	+3k6	169-184	+10k6

Za każde +16 lub ułamek tegoż dodaje się o +1k6 więcej

- Przedmioty rzucane: dodaj połowę modyfikatora obrażeń rzucającego do obrażeń zadanych przez przedmiot.
- Nie dodawaj modyfikatora obrażeń, jeśli postać korzysta z broni palnej lub innych rodzajów ataków niezależnych od siły i budowy ciała.
- Nigdy nie dodawaj modyfikatora obrażeń do ugryzienia.
- Dla uproszczenia możesz ignorować modyfikator obrażeń biegnących postaci. Zasady zawsze podają przeciętne modyfikatory obrażeń istot.

Wytrzymałość (średnia arytmetyczna KON i BC)

Wszystkie istoty fizyczne mają swą wytrzymałość. Oblicz ją, sumując KON i BC i dzieląc wynik przez 2, ułamki zaokrąglając w górę.

- Gdy Badacz zostanie zraniony lub odniesie obrażenia, za pomocą ołówka odznacz na karcie ilość utraconych punktów Wytrzymałości. Stracone punkty są odyskiwane naturalnie z szybkością 1k3 na tydzień czasu gry. Umiejętności pierwsza pomoc i medycyna umożliwiają natychmiastowe odzyskanie 1k3 punktów, jeśli zostaną użyte bezpośrednio po ich utracie.
- Gdy Wytrzymałość spadnie do 2 lub mniej, Badacz traci przytomność i nie ma wpływu na grę.
 - Gdy Wytrzymałość spadnie do 0 lub mniej, Badacz umiera, chyba że jego wytrzymałość wzrośnie do +1 do końca następnej rundy. Patrz umiejętności pierwsza pomoc i medycyna.

Punkty Magii (maksimum = Moc)

Ilość Punktów Magii (PM) Badacza jest równa jego Mocy. Można je wydawać rzucając czary lub zwalczając wpływy psychiczne. Regenerują się naturalnie: wszystkie powracają w przeciągu 24 godzin. Regeneracja trwa szybciej, jeśli Badacz nie wydał wszystkich.

Jeśli Punkty Magii spadną do 0, Badacz jest emocjonalnie wyczerpany i traci przytomność do czasu, gdy jego PM nie wzrosną do 1. Jeśli spadnie Moc Badacza, ilość jego Punktów Magii nie maleje, dopóki nie zostaną one wydane. Wtedy regenerują się już tylko do nowego maksimum. Jeśli Moc wzrośnie, liczba Punktów Magii natychmiast zaczyna się stopniowo zwiększać.

Życiorys

LICZBY określające cechy i wynikające z nich współczynniki stanowią podstawę do określenia Badacza. Jednak większość pomysłów i zdolności, dzięki którym postać będzie interesująca i będzie się nią przyjemnie grało, to kwestia wyboru, nie rzutów kostkami.

Przeanalizuj kartę Badacza, szukając pomysłów na użyteczne dla ciebie elementy życiorysu. Oprzyj je na rzeczywistej historii. Poniżej podajemy jedynie kilka podstawowych wytycznych.

Płeć Badacza

Badacz może być mężczyzną lub kobietą. Zasady gry nie czynią różnic między tymi płciami; żadna z nich nie ma w ich obliczu przewag ani wad. Niektóre opublikowane scenariusze mogą rozważać wpływ płci na zachowanie określonych społeczności, lecz Strażnicy mogą te informacje oczywiście zignorować.

Imię i wiek

Imię bohatera może być jakiegokolwiek, jakie gracz uzna za zabawne i ciekawe. Wybrany wiek może być uzależniony od zwiększenia WYK – patrz „Tworzenie Badacza” tuż przed tym rozdziałem.

Szkoły i stopnie naukowe

Badacz może kończyć dowolne szkoły i mieć takie stopnie naukowe, jakie chce. Oczywiście powinno to być zgodne z jego WYK, chyba że Badacz jest głupcem lub kombinatorem (oba te rodzaje bohatera nadają się do gry i mogą być całkiem zabawne).

Miejsce urodzenia

Określ narodowość Badacza. Zasady gry nie preferują żadnych narodów ani kultur. Ten wybór jednakże może powodować pewne konsekwencje: na przykład językiem ojczystym osoby urodzonej w Stanach Zjednoczonych będzie angielski, urodzonej w Quebec – francuski, pochodzącej z Nowego Meksyku – hiszpański lub navaho, a bohater pochodzący z San Francisco może rozpocząć życie mówiąc po kantońsku.

Znaki szczególne, blizny, choroby umysłowe

To miejsce możesz wypełnić, jeśli coś szczególnego w życiorysie Badacza spowodowało zmiany jego wyglądu, oszpeccenie lub rany psychiczne. Zasady gry nie przewidują negatywnych konsekwencji za takie rzeczy, chyba że są one bardzo poważne – np. utrata ręki, nogi, oka. W takich przypadkach poradź się swego Strażnika Tajemnic.

Rysunek

Jeśli chcesz, narysuj tu twarz swego Badacza, albo też wklej zdjęcie wycięte lub skserowane z jakiegos czasopisma czy książki. To bardzo dobry sposób na przedstawienie swej postaci innym graczom – nawet mała fotografia może wiele powiedzieć. Szczególnie przydatne mogą okazać się zdjęcia gwiazd filmowych z lat 1920-1930, niezależnie od ery, w jakiej toczy się gra.

Jeśli nie chcesz rysować ani wklejać tu obrazka, to miejsce może służyć na notatki lub informacje, które później przepisziesz na tyłnej stronie karty.

Przykładowe zawody

WTEJ grze nie ma klas postaci; może tu zaistnieć dowolna ilość zawodów. Te, które mają szczególnie związek z twórczością Lovecrafta oznaczyliśmy gwiazdkami. Inne stanowią sugestie dla graczy i Strażnika, który może je potraktować jako przykłady bohaterów niezależnych. Możesz oczywiście stworzyć znacznie więcej zawodów. Najlepiej jest ograniczyć ilość umiejętności do 8 lub mniej, gdyż w przeciwnym wypadku pojęcie „zawodu” stanie się niewyraźne i bezsensowne.

* **ANTYKWARIUSZ** – sztuka, targowanie się, historia, prawo, korzystanie z bibliotek, język obcy, spostrzegawczość + jedna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

ARTYSTA – sztuka, wmawianie, historia, fotografowanie, psychologia, spostrzegawczość + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

* **BOGACZ** – wiarygodność, jeździectwo + dowolne cztery inne umiejętności.

CZŁOWIEK SCENY – sztuka, wiarygodność, uniki, wmawianie, nasłuchiwanie, język obcy, psychologia + dowolna inna umiejętność.

* **DETEKTYW POLICYJNY** – targowanie się, wmawianie, pistolet, prawo, perswazja, psychologia, spostrzegawczość + inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

DOWÓDCA WOJSKOWY – księgowość, targowanie się, wiarygodność, pistolet, historia, nawigacja, perswazja, psychologia.

* **DZIENNIKARZ** – wmawianie, język obcy, język ojczysty, perswazja, fotografowanie, psychologia + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

FARMER/LEŚNIK – elektryka, pierwsza pomoc, mechanika, historia naturalna, spostrzegawczość, skradanie się + dowolna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

INŻYNIER – chemia, elektryka, geologia, korzystanie z bibliotek, mechanika, fizyka + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

POLICJANT – wmawianie, pierwsza pomoc, pistolet, pałka policyjna, prawo, nasłuchiwanie + dowolne dwie umiejętności wybrane spośród następujących: prowadzenie samochodu, sztuki walki, jeździectwo, spostrzegawczość.

KSIĘGOWY – księgowość, pierwsza pomoc, historia, korzystanie z bibliotek, nasłuchiwanie, język obcy, perswazja, psychologia.

* **LEKARZ** – biologia, wiarygodność, pierwsza pomoc, łacina, medycyna, farmacja, psychoanaliza i psychologia.

MISJONARZ – sztuka, pierwsza pomoc, mechanika, historia naturalna, perswazja, język obcy + dwie inne umiejętności.

MUZYK – sztuka, targowanie się, wmawianie, nasłuchiwanie, perswazja, psychologia + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

PARAPSYCHOLOG – antropologia, historia, korzystanie z bibliotek, okultyzm, fotografowanie, psychologia + dowolna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

PISARZ – historia, korzystanie z bibliotek, język obcy, perswazja, psychologia + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

PRAWNIK – targowanie się, wiarygodność, wmawianie, prawo, korzystanie z bibliotek, perswazja, psychologia + dowolna inna umiejętność.

* **PROFESOR** – wiarygodność, korzystanie z bibliotek, język obcy, perswazja, psychologia + dowolne dwie spośród następujących umiejętności: antropologia, archeologia, astronomia, biologia,

chemia, geologia, historia, medycyna, historia naturalna, fizyka + jedna dodatkowa umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

PRYWATNY DETEKTYW – targowanie się, wmawianie, pistolet, prawo, otwieranie zamków, fotografowanie, psychologia + dowolna umiejętność spośród następujących: ukrywanie się, nasłuchiwanie, sztuki walki, skradanie się, spostrzegawczość.

PRZESTĘPCA – targowanie się, wmawianie, otwieranie zamków, skradanie się, spostrzegawczość, pistolet + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

REWOLUCJONISTA – ukrycie czegoś, pistolet, ukrywanie się, sztuki walki, perswazja, karabin, spostrzegawczość + dodatkowa umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

RYBAK PLEMIENNY – nasłuchiwanie, mechanika, historia naturalna, pilotowanie łodzi, okultyzm, spostrzegawczość, pływanie, rzucanie.

SPORTOWIEC – wspinanie się, uniki, skakanie, jeździectwo, pływanie, rzucanie + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

WOJOWNIK PLEMIENNY – broń kulturowa, historia naturalna, okultyzm, perswazja, tropienie, spostrzegawczość + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

WŁÓCZĘGA – targowanie się, wmawianie, ukrywanie się, nasłuchiwanie, historia naturalna, spostrzegawczość, skradanie się + dowolna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

ŻOŁNIERZ – wspinanie się, ukrycie czegoś, pierwsza pomoc, ukrywanie się, nasłuchiwanie, skradanie się, karabin, pistolet maszynowy.

Umiejętności i zawody

Prawie 2/3 przedniej strony karty postaci jest przeznaczona na umiejętności – jest to miernik ich znaczenia.

Umiejętność – w grze *Zew Cthulhu* to coś pomiędzy zdolnością a rozumieniem. Sama złożoność tej definicji prowadzi do odmiennego jej wykorzystania w różnych sytuacjach. Wobec tego ktoś, kto ma doktorat z biologii dobrze rozumie problemy nauk biologicznych. Poza tym, ma również całkiem niezłą wiedzę o najbardziej znanych w tej dziedzinie teorytykach i eksperymentatorach, wie, w jakich czasopismach publikowane są wyniki ich badań i gdzie oni nauczają i pracują. Gracz pyta: „Czy mój Badacz, Sam zna jakichś biologów z Uniwersytetu Miskatonic?”. Strażnik zastanawia się i wykonuje Test Szczęścia. Udaje się. „Tak“, odpowiada, „nasz Millera, który jest parazytologiem. Być może będzie on w stanie zidentyfikować istotę, którą znaleźliście“.

Czasem zdarzają się nawet jeszcze bardziej pośrednie powiązania pomiędzy posiadanymi umiejętnościami a aktualnymi potrzebami. Ogólnie, umiejętności określają znaczną część ludzkich dokonań, a przynajmniej ten ich fragment, który jest przydatny w grze fabularnej.

Zawody

Zawód Badacza informuje o tym, na co poświęcał w przeszłości czas. Ta przeszłość odbija się na umiejętnościach, które bohater posiada obecnie. Wybierz zawód ze względu na umiejętności, które oferuje – nie traktuj go zbyt poważnie. W grze *Zew Cthulhu* nie istnieją klasy postaci.

Niektóre zawody mają szczególnie związek z twórczością Lovecrafta: antykwariusz, pisarz, bogacz, lekarz, dziennikarz, detektyw policyjny i profesor. Na liście przykładowych zawodów są one oznaczone gwiazdkami. Inne mają mniej

wspólnego z Lovecraftowskimi bohaterami, lecz mogą się wydać interesujące graczom.

Zawód wiąże się z pakietem umiejętności; np. umiejętności antykwariusza to: sztuka, targowanie się, historia, prawo, korzystanie z bibliotek, język obcy, spostrzegawczość i jedna dodatkowa – odzwierciedlająca jakiś szczególnie element przeszłości bohatera – którą może dowolnie wybrać gracz. Niektóre zawody nie dają takiej możliwości wyboru, inne pozwalają wybrać dwie umiejętności.

Punkty umiejętności

Jeśli wybierzesz już zawód swego bohatera, pomnóż jego WYK przez 20. W ten sposób otrzymujesz liczbę punktów, które możesz rozdzielić na wartości procentowe umiejętności związanych z twoim zawodem. Nie musisz przydzielać punktów wszystkim umiejętnościom, lecz tracisz te, których nigdzie nie umieścisz. Definicje wszystkich umiejętności znajdują się w rozdziale „Mechanika gry”.

Zsumuj liczbę punktów, którą przydzieliłeś każdej z umiejętności z liczbą wydrukowaną na karcie przy jej nazwie. Na przykład, jeśli przydzielisz 25 punktów na umiejętność rzucanie, zauważ, że obok niej znajduje się liczba 25%. Wobec

tego musisz dodać te dwie liczby i wpisać aktualną wartość tej umiejętności, która wynosi 50%.

Żadna umiejętność nie może przekroczyć 99%. Z wyjątkiem Mitów Cthulhu, im wyższa wartość %, tym lepiej.

Hobby

Badacze czasem mają również własne zainteresowania i zajmują się różnymi rzeczami nie tylko dla pieniędzy. Pomnóż INTx10. W ten sposób otrzymujesz liczbę punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy dowolne umiejętności z wyjątkiem Mitów Cthulhu.

Broń

Nawet, jeśli nie przydzielisz punktów za umiejętności walki, twój Badacz ma spore wartości bazowe, jeśli chodzi o posługiwanie się różnymi rodzajami broni. Zastanów się nad jego przeszłością. W każdym okresie historycznym, liczba prawdziwych ekspertów od broni była niewielka, większość wykazywała wyłącznie bierną znajomość. Z wyjątkiem kilku zawodów (np. żołnierz), dodatkowe punkty przeznaczone na umiejętności walki muszą wynikać z hobby.

Uwagi o osobowości w zależności od zawodu

PONIŻSZE uwagi odpowiadają wybrany zawodom, które są opisane obok. W tym miejscu chcemy przybliżyć trochę różne zawody, żeby pokazać, na jak wiele pozwalają. Nie musimy chyba dodawać, że twój antykwariusz, pisarz lub artysta może być zupełnie różny od tego, co my prezentujemy. Niektóre uwagi przedstawiają bardziej tło, niż samą postać, gdyż właśnie taki sposób prezentacji jest chyba bardziej przydatny. Kilka jest związanych z konkretnym okresem historycznym, choć większość da się przenieść w czasie bez problemu. Jeśli chcesz, możesz połączyć ze sobą elementy dwóch szkiców. W ten sposób stworzysz bardziej kompletny wizerunek swego Badacza

Przedstawieni poniżej ludzie są przeciętni. Jeśli natychmiast potrzebujesz ich charakterystyk, wybierz je spośród przykładowych Badaczy, znajdujących się na końcu tej książki. Większość poniższych uwag jest napisana w formie męskiej, gdyż takiej wymagają wcześniejsze okresy historyczne, choć podajemy również prawdopodobieństwo wystąpienia żeńskiego odpowiednika.

Wybrane zawody

ANTYKWARIUSZ – Delektuje się ponadczasową wspaniałością dzieł i ich wykonaniem oraz mocą starożytnej wiedzy. Jest to najbardziej „Lovecraftowski” zawód. Rzadko zajmuje się sprzedawaniem tego, co uwielbia. Częściej niezależne źródła

dochodu umożliwiają mu rozwijanie zainteresowań rzeczami starymi i tajemniczymi. Potrafi szybko oceniać wartość przedmiotów i ma giętki umysł. Bawi go głupota ignorantów, przemądrzałych i chciwych – choć być może są to ślady jego własnego obłędu? Czasem może być kobietą, choć ten zawód jest zbyt obsesyjny i perwersyjny dla tej płci.

ARTYSTA – Zapatrzonej w siebie i swe własne wizje, lecz obdarzony talentem, który umożliwi mu wyrażenie siebie. Często ma napady twórczego natchnienia. Zazwyczaj jest to malarz albo rzeźbiarz, choć w latach 90. naszego wieku akademickie rozważania zmieniły określenie sztuki na tyle, że talent i wykonanie stały się mniej ważne od umiejętności prezentacji swych intencji. Niezależnie od tego, czy posiada prawdziwy talent, czy też nie, jego ego musi być silne i twarde, gdyż artysta pokonał przeszkody na początku kariery i zmusił się do pracy do chwili osiągnięcia pierwszego sukcesu. Ten zawód jest dostępny zarówno dla mężczyzn, jak i dla kobiet.

BOGACZ – Ma tak dużo pieniędzy, że wynajmuje specjalistów, którzy się nimi zajmują. Jest dobrze wykształcony, choć nie kształcił się systematycznie i nie musiał niczego osiągnąć w żadnej dziedzinie. Pieniądze pozwalają mu na ekscentryczność i otwartość. Ma mnóstwo czasu na naukę tego, jak być urzekającym i wyrafinowanym.

Prawdziwy charakter bogacza zdradzają rzeczy, które robi w pozostałym czasie. Poza sprawami finansowymi, jego stosunki rodzinne mogą być całkiem dziwne. Może nim być mężczyzna bądź kobieta.

CZŁONEK PLEMENIA – Plemię jest grupą, w której pierwszeństwo mają jedność społeczności i tradycja. Zazwyczaj taka grupa jest stosunkowo niewielka. Wartościami w niej rządzącymi nie są ogólne zasady prawne i powszechnie uznawane prawa jednostki, lecz płynące bezpośrednio z wnętrza każdego jej członka własne poczucie honoru i poczucie przynależności do plemienia. Nagrody, chwała, zemsta, podarunki – wszystkie te rzeczy muszą dotyczyć członka plemienia osobiście. Jeśli ma on traktować swych przywódców czy wrogów jako ludzi honorowych, musi ich w jakiś sposób znać osobiście. W sensie przynależności rodzinnej, struktura plemienna istnieje w każdym okresie, nawet w latach 90. naszego wieku. Członkiem plemienia może być osoba dowolnej płci, choć przeważnie od niej uzależnione są powinności i obowiązki.

CZŁOWIEK SCENY – Może być tancerzem, śpiewakiem, żonglerem, sportowcem, muzykiem lub kimkolwiek, kto zarabia występując przed publicznością. Ci ludzie uwielbiają, gdy się ich ogląda; uwielbiają pokazywać, co najlepiej umieją, a najbardziej uwielbiają aplauz widowni. Takie

Druga strona karty

Można grać Badaczem, który ma już określone wszystkie charakterystyki liczbowe, choć jeszcze niewiele o nim wiadomo. Pytania o te sprawy mogą nigdy nie zostać zadane, można na nie nie odpowiedzieć. Powinny jednakże być traktowane jako prawdopodobne, a odpowiedzi na nie, jeśli wyda się to zabawne lub celowe, warto zanotować na odwrotnej stronie karty.

Dochody Badacza

Dochody mogą być w twojej grze ważne lub nie. Wielu Strażników nigdy nie zwraca uwagi na pieniądze i własność osobistą, rzadko również podejmują te sprawy oryginalne scenariusze. Zarabianie i wydawanie pieniędzy ma znaczenie tylko w dłuższych kampaniach, gdyż te mogą wymuszać dokładność. Skonsultuj się w tej sprawie ze swoim Strażnikiem.

W „Stworzeniu Badacza“ opisana jest metoda określająca dochody Odkrywców. Niektórzy Strażnicy mogą uznać za

właściwe zmianę podanych tam sum, żeby dostosować je do swego indywidualnego stylu gry.

Dochody mogą uwidocznić biegłość Badacza w uprawianym przez niego zawodzie, a także to, na ile on go satysfakcjonuje, podobnie jak się to dzieje w prawdziwym życiu. Ekstremalne sprzeczności, np. włączęga z lat 1990. zarabiający 105.000 dolarów rocznie, wymuszają odgrywanie wysoce oryginalnej roli!

Życiorys

Pomysły, które składają się na życiorys, nie muszą być zdumiewające. Rzeczy niezwykle wywodzą się ze zwyczajnych, uzyskując z czasem znaczenie, kontekst i głębię. Zaczynaj od spraw codziennych, a cuda nastąpią później.

Na przykład, czy twój Badacz jest zakochany? Zaręczony? Żonaty? Czy ma dzieci? Czy jest rozwiedziony? Być może są z tym związane jakieś tragedie? Jakie szkoły ukończył? Jakie zawarł przyjaźnie?

Uwagi o osobowości w zależności od zawodu

skłonności można zauważyć już u dzieci w wieku 3-4 lat, choć talent, który umożliwi sukces może być przez lata ukryty. Rodziny przedstawicieli show-biznesu stanowią wspaniałe inkubatory. Może nim być mężczyzna lub kobieta. Ten zawód nie cieszy się szacunkiem w latach 90. XIX wieku, lecz pieniądze, które zarobiły gwiazdy Hollywood w latach 20. naszego wieku zmieniły ten pogląd i w latach 90. jest już uważany zaletę.

DETEKTYW POLICYJNY – Zwaldzącymi śledztwo. Rzadko jednakże ma możliwość skoncentrowania swej uwagi na jednej sprawie. W Stanach Zjednoczonych może odpowiadać jednocześnie za kilkadziesiąt, czy nawet kilkaset otwartych spraw. Jego podstawowym zadaniem jest zgromadzenie takiej ilości materiałów dowodowych, która umożliwi oskarżenie i – idąc dalej – skazanie podejrzanego. Detektywi oddzielają prawdę od kłamstw dzięki poszlakom i rekonstrukcji zdarzeń, a nie dzięki umiejętności psychologia. Detektywi i oskarżyciel mają zawsze oddzielne biura, dzięki czemu mogą oddzielnie ocenić materiał dowodowy przed procesem. W latach 90. naszego wieku kilka kobiet spróbowało swych sił w tym zawodzie, lecz we wcześniejszych czasach uprawiali go wyłącznie mężczyźni.

DZIENNIKARZ – Opisuje bieżące zdarzenia i wypadki, pisząc tyle słów dziennie, ile pisarz nie napisałby w ciągu tygodnia. Dziennikarze pracują dla dzienników, magazynów

i serwisów wiadomości radia i telewizji. Najlepsi opisują rzeczywistość, lecz sami trzymają się z dala od zepsucia i egoizmu, których doświadczają. Lecz taka rzeczywistość przytłacza tych gorszych, którzy pod jej ciężarem stają się nieczuli na wszystko za wyjątkiem mocy swych własnych słów. We wcześniejszych okresach prawie wyłącznie mężczyźni; w latach 90. XX wieku zarówno mężczyźni, jak i kobiety.

LEKARZ – Może być lekarzem ogólnym, chirurgiem lub innym specjalistą, psychiatrą lub (szczególnie w latach 90. XIX wieku i 20. XX) niezależnym naukowcem. Poza jego celami osobistymi, istnieją trzy cechy charakterystyczne dla tego zawodu: pomaganie pacjentom, zdobywanie pieniędzy i prestiżu oraz promowanie bardziej racjonalnego i mądrzejszego społeczeństwa. Zawód lekarza jest jednym z tych, które rodzice polecają swym dzieciom, jeśli chcą, by wyrosły na odpowiedzialnych i szanowanych obywateli. Udana praktyka wymaga poświęcenia i mnóstwa czasu. Może nim być mężczyzna lub kobieta. W latach 90. naszego wieku lekarze płci żeńskiej nie są już czymś niezwykłym.

MISJONARZ – Za cel życiowy przyjął sobie głoszenie słowa bożego. Może być niezależny od wszystkiego, z wyjątkiem swej własnej wizji, bądź może być przedstawicielem jakiejś większej organizacji – wtedy musiał w jakiś sposób zademonstrować umiejętność prowadzenia tego typu

działalności. Mądry misjonarz potrafi skupić się na człowieczeństwie ludzi, których nawraca i nie myli obcych zwyczajów z ludzkimi duszami, dzięki czemu sprawy takie jak dieta, ubranie, zachowanie nie stają się najważniejsze. Granica pomiędzy moralnością i religią jest płynna, więc dobry misjonarz musi umieć ukrywać swe emocje, mieć poczucie humoru i umieć wyraźnie odróżnić siebie od boga, którego wiarę głosi. We wszystkich okresach na całym świecie można spotkać misjonarzy chrześcijańskich i islamskich. Podobnie ma się sprawa z nauczycielami buddyzmu i hinduizmu w latach 90. naszego wieku. Są to zarówno mężczyźni, jak i kobiety.

PARAPSYCHOLOG – Prestiżowe uniwersytety nie nadają tytułów naukowych z parapsychologii. Autorytet naukowca zależy całkowicie od tego, jaką cieszy się reputacją, więc ci najszcowniejsi posiadają stopnie naukowe w zbliżonych dziedzinach – fizyce, psychologii i medycynie. Ludzie badający tę naukę przeważnie są szczególnie zainteresowani i wyczuleni na niewidoczne i mistyczne siły – chcą udowodnić ich istnienie w naukowy sposób. Tak powstaje niezwykle połączenie wiary i wątpliwości. Parapsycholog może czasem mieć kłopoty z oddzieleniem tych przeciwstawnych żądań. Osoba, której nie interesuje obserwacja, eksperyment i dowodzenie nie jest naukowcem, choć może być okultystą.

PISARZ – W odróżnieniu od dziennikarza, pisarz używa słów do określenia

Czy ma doświadczenie wojskowe? Gdzie i kiedy je nabył? Co się wtedy wydarzyło? Kim byli jego przyjaciele? Czy ma jakieś medale lub nagany?

Kim jest jego rodzina? Jakie jest jej pochodzenie? Stopniowo poznaj jego ojca, matkę, rodzeństwo, ciotki, wujków, kuzynów itd., żywych i martwych.

Jaki jest twój Badacz? Jeśli spędzisz trochę czasu nad jego kartą, możesz dojść do ciekawych wniosków. Zwróć uwagę na jego cechy i umiejętności – może wynikną z tego jakieś wskazówki lub sprzeczności. Czy jest cichy, spokojny, awanturniczy, poządlivy, nadąsany, przyzwoity, bystry, roztrzepany, tajemniczy, litościwy, skąpy, niski, ciemnowłosy, wysoki, blady, przystojny, okropny, szczerzy, niedbały, elegancki, dokładny, gwałtowny, rycerski, nerwowy, rozsądny, silny, umięśniony, żwawy, nieśmiały, dworski, impulsywny, pobudliwy, głupi, łysy, brodaty, gruby, kaleki, włochaty, ulizany, czy jakiś zupełnie inny? Gdy już znajdziesz słowa, które opiszą twoją postać, zapisz je na tylnej stronie karty.

Ostateczny los

W trakcie gry może się okazać, że twój Badacz stanie się przywódcą, sławnym pisarzem lub znanym okultystą, albo po prostu dobrym detektywem. Może być ważnym specjalistą, do którego wszyscy się zgłaszają, jeśli trzeba zrobić coś związanego z jego zawodem.

Wiele przygód związanych jest z udaremnianiem złośliwych planów Wielkich Przedwiecznych. To, czy tego typu zajęcia przyniesie długie, dostatnie życie, czy raczej dramatyczne, które załśni krótko jak spadająca gwiazda, zależy od losu i uwagi gracza.

Badacze prowadzeni nierozważnie szybko zginą lub popadną w obłąd. Jest to bardzo podobne do rzeczywistości, z tym, że w grze Odkrywca, który walczy ze złem i czyni w tym celu wszystko, co w jego mocy, zawsze będzie się cieszył poważaniem. ■

Uwagi o osobowości w zależności od zawodu

i badania warunków ludzkiego życia, w szczególności skali ludzkich wrażeń i doznań. Mówi się, że pisarz nie tyle pisze, co przepisuje; jego praca jest samotna, a zyski z niej nie nastrajają zbyt optymistycznie. Tylko niewielka grupka zarabia duże pieniądze w latach 90. XX wieku, choć w dawniejszych czasach można się było z tej pracy bez problemu utrzymać. Zwyczajnie pisarzy są bardzo różnicowane. Przeważnie wycofują się z życia w okresach intensywnego tworzenia. Ci, którzy wciąż są rozmowni i towarzyscy, stracili wężę twórczą, albo – być może – nie mieli jej od początku. Może nim być mężczyzna lub kobieta.

PROFESOR – Przede wszystkim zawód ten oznacza posiadanie tytułu naukowego, dzięki któremu można otrzymać pracę w większości uczelni całego świata. Profesor jest w stanie wyklądać i prowadzić prace badawcze, posiada również określoną reputację w środowisku akademickim związaną z jego specjalizacją. Oczywiście może nie mieć zielonego pojęcia o innych dziedzinach nauki – taki Badacz może być bardzo interesującą postacią w grze. Profesorowie, którzy nie są niezależni i nie porzucili swych uniwersytetów, są z nimi związani, posiadając obowiązki wobec uczelni i studentów. Indiana Jones miał szczęście, gdyż dyrektor jego wydziału zezwalał mu na długie nieobecności; twój Badacz może nie mieć tak wyrozumiałego szefa. We wszystkich okresach istniały uczone-kobiety, choć nawet w latach 90. XX wieku istnieją

działy nauki (np. inżynieria), w których ta płęć jest rzadkością.

PRYWATNY DETEKTYW – W większości krajów prywatny detektyw musi posiadać licencję wydawaną przez policję oraz musi zawierać prywatne umowy, gwarantując swą uczciwość. Jeśli zostaną mu udowodnione nadużycia, traci licencję, a w rezultacie i pracę. Prywatny detektyw działa przeważnie w sytuacjach, w których policja ma niewiele do zrobienia: zbiera informacje i dowody dla klientów w sprawach cywilnych, tropi niewiernych małżonków i współników lub pracuje jako agent cywilnego obrońcy w sprawach kryminalnych. W klasycznych powieściach detektywistycznych prywatny detektyw zostaje wynajęty do zbadania jakiejś zwykłej sprawy cywilnej lub prywatnej (np. niewierny małżonek), a później, w trakcie rozwiązywania zagadki, zostaje wciągnięty w śledztwo związane z morderstwem lub serią morderstw. Jak każdy profesjonalista, potrafi łatwo oddzielić osobiste odczucia od pracy i pracuje zarówno dla winnego, jak i oskarżającego, w zależności od tego, kto mu płaci. Często zdarza się, że prywatny detektyw w przeszłości był policjantem, dzięki czemu może wykorzystywać powiązania, które sobie wówczas wyrobił. Zazwyczaj nie powodzi mu się zbyt dobrze w interesach i nigdy nie cierpi na nadmiar gotówki. Jego kodeks postępowania i umiejętność szybkiego orientowania się w każdej sytuacji pozwalają wybaczyć jego manieri. W zależności od miejsca i obowiązującego

w nim prawa policyjne doświadczenie może być mniej lub bardziej potrzebne. Proporcjonalnie więcej kobiet pracuje jako prywatni detektywi, niż jako detektywi policyjni.

REWOLUCJONISTA – Gardzi łatwym życiem i walczy o lepsze życie dla ludzi. Niewielu z nich wyznaje filozofię agresji, lecz pokojowa większość jest tak stała w swych poglądach, jak ci, którzy podkładają bomby i zabijają. Walczy o zniesienie różnic społecznych i granic oraz o równość dla wszystkich. Żyje pośród biednych i uciśnionych. Jego ideologia często łączy elementy religii, nacjonalizmu i sprawiedliwości społecznej. Jest przeważnie młodym człowiekiem, choć jeśli jego walka trwa długo, może być również w starszym wieku. Chudy, czysty, posiada głęboką wiarę w przyszłość i słuszność swych dążeń. Może być kobietą.

WŁÓCZĘGA – W przeciwieństwie do ludzi biednych, włóczędzy decydują się z własnej woli na wędrowniczy tryb życia, z powodów społecznych, filozoficznych, seksualnych bądź ekonomicznych. Podejmują oni pracę, czasem nawet na kilka miesięcy, lecz ich głównym dążeniem jest mobilność i odosobnienie, a nie komfort i zażyłość. Taki styl życia wydaje się być typowo amerykański, lecz występuje wszędzie, gdzie podróżowanie nie jest samo w sobie szczególnie niebezpieczne. Włóczędzy są przeważnie płci męskiej, gdyż taki tryb życia często jest ryzykowny.

Stworzenie Harvey'a Waltersa,

TU zaczyna się opowieść o tym, jak powstał Harvey Walters, znany nowojorski dziennikarz, mistyk i badacz spraw nadnaturalnych. Gracz bierze do ręki czystą kartę postaci, ołówki, 3 kostki sześciokątne i otwiera podręcznik na rozdziale „Tworzenie Badacza”.

Cechy

S (Siła). Losuje się ją, rzucając 3k6. Gracz wyrzuca 4, prawie najgorszy z możliwych wyników. W rezultacie nowy Badacz jest wyjątkowym słabeuszem. Lecz losującego nie ogarnia przerażenie, gdyż Zew Cthulhu jest niezwykłą grą i gwiazdy mogą się jeszcze dobrze dla niego ułożyć.

ZR (Zręczność). Losuje się ją, rzucając 3k6. Wypada 12, powyżej średniej – uniki Badacza wynoszą 24%. Odkrywca, który posiada wysoką Zręczność, a niewielką Siłę, może nastawić się na umiejętności, dla których ZR jest najważniejsza; może być choćby dobrym tancerzem lub maszynistą.

INT (Inteligencja). Losuje się ją, rzucając 2k6+6. Wypada 17, bardzo dobry wynik. Z tego Badacza jeszcze coś może być! Zaciekawienie gracza wzrasta, losuje on następną cechę...

KON (Kondycja). Losuje się ją, rzucając 3k6. Wypada 14, znów wysoka wartość. Wytrzymałość fizyczna kompensuje tragiczną wartość Siły.

WG (Wygląd). Losuje się go, rzucając 3k6. Wypada 17, znów niezły wynik. Niezależnie od innych wad, Badacz dysponuje naprawdę ciekawą osobowością.

MOC (Moc). Losuje się ją, rzucając 3k6. Wypada 9. Nikt, ko-go Moc wynosi 9, nie będzie w stanie dokonać wielkich czynów za pomocą magii. Podobnie Badacz posiadający Szczęście 45%, w ob-cie powinien liczyć na to, że uratuje go ono z niebezpiecznych sytuacji.

BC (Budowa Ciała). Losuje się ją, rzucając 2k6+6; wypada 16. Gdy tylko kostki przestają się toczyć, gracz zaczyna myśleć o swoim Badaczu jako o mężczyźnie. Ma on BC 16, wobec czego jest staby, lecz niezłe zbudowany. Być może ma nadwagę, a być może jest częściowo sparaliżowany po wypadku. Niewiele znaczące liczby mogą sugerować cechy osobowości Badacza. Odgrywanie polega na wyjaśnieniu niezwykłych kombinacji cech. Najpierw przychodzi graczowi do głowy imię. Nigdy nie miał Badacza o imieniu Harvey, a wydaje mu się, że będzie ono odpowiednie. Od teraz bohater będzie się nazywał Harvey.

P (Poczytalność). Oblicza się ją, mnożąc MOC przez 5. Harveyowi wychodzi 45. Nie najgorzej, choć poniżej przeciętnej. Być może jest on nerwowy i żyje w napięciu, a być może przeżył już jakieś mistyczne zdarzenie, które odbiło się na jego osobowości.

WYK (Wykształcenie). Losuje się je, rzucając 3k6+3. Wypada 16, niezły wynik, wystarczający, by Harvey skończył college. Jego gracz stwierdza, że posiada on tytuł *Master of Arts* (odpowiednik magistra), który wprawdzie nie jest poparty wysoką siłą cech, jednakże w zasadzie nie ma większego wpływu na grę. Harvey mówi językiem angielskim na 80%. Gracz chce, by bohater był młody, więc pozostaje przy wieku 22 lat (WYK + 6 lat).

Pomysłowość. Harvey ma INT 17, wobec czego jego Pomysłowość wynosi INTx5=85%. Jest całkiem inteligentny i z dużym prawdopodobieństwem jest w stanie opracować realistyczne plany.

Szczęście. Harvey ma MOC 9, więc jego Szczęście wynosi MOCx5=45%. Częściej ma pecha, niż farta. Powinien polegać na pomysłach i wiedzy, nie licząc zbytnio na rezultat rzutu kostką.

Wiedza. Badacz ma WYK 16, wobec czego jego Wiedza wynosi WYKx5=80%. Dużo pracował w szkole, wiele się nauczył i zawsze będzie czerpał z tego korzyści.

Modyfikator obrażeń. Suma S i BC Harveya wynosi 4+16=20. Po sprawdzeniu modyfikatora obrażeń w tabeli w rozdziale Badacze, okazuje się, że wynosi on 0.

Wytrzymałość. Suma KON i BC wynosi 14+16=30. Podzielona przez 2, daje początkową Wytrzymałość Harveya, która wynosi 15. Jest to wartość wystarczająca, by przeżyć, jednak Badacz nie jest wojownikiem – ze swoim umysłem i urokiem, powinien raczej starać się rozwiązywać problemy drogą pokojową.

1920

Imię Badacza Harvey Walters

Zawód dziennikarz, Płc. M, Wiek 22

Tytuł naukowy Uniwersytet Miskatonic

Miejsce urodzenia Boston, Massachusetts

Choroby psychiczne _____

Cechy i testy

S 4 ZR 12 INT 17 Pomysłowość 85%

KON 14 WG 17 MOC 9 Szczęście 45%

BC 16 P 45 WYK 16 Wiedza 80%

99-Mity Cthulhu 99 Modyfikator obrażeń brak

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	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

Punkty Magii

Nieprzytomny	0	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
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Wytrzymałość

Martyr	-2	-1	0	+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
--------	----	----	---	----	----	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Umiejętności Badacza

<input type="checkbox"/> Antropologia (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Orw. zamków (00%)	_____
<input type="checkbox"/> Archeologia (00%)	<u>80%</u>	<input type="checkbox"/> Perswazja (15%)	<u>55%</u>
<input type="checkbox"/> Astronomia (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30%)	<u>30%</u>
<input type="checkbox"/> Biologia (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (00%):	_____
<input type="checkbox"/> Chemia (00%)	_____	<input type="checkbox"/> samolotu	<u>50%</u>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<u>10%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Farmacja (00%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Fizyka (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Pływanie (25%)	<u>25%</u>
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10%)	<u>30%</u>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<u>10%</u>
<input type="checkbox"/> Geologia (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Prowadzenie sam. (20%)	<u>20%</u>
<input type="checkbox"/> Historia (20%)	<u>20%</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00%)	<u>60%</u>
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10%)	<u>10%</u>	<input type="checkbox"/> Psychologia (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Jęz. dziecięcy (05%)	<u>05%</u>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25%)	<u>25%</u>
<input type="checkbox"/> Jęz. obcy (00%):	_____	<input type="checkbox"/> Skakanie (25%)	<u>25%</u>
<input type="checkbox"/> łacina	<u>50%</u>	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10%)	<u>10%</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Sprostregawczość (25%)	<u>25%</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Szuka (05%):	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Taniec towarzyski	<u>50%</u>
<input type="checkbox"/> Jęz. najczystszy (WYK x 5%):	<u>50%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> ORW (00%)	<u>50%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibli. (25%)	<u>55%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)	<u>10%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Mechanika (20%)	<u>20%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Medycyna (05%)	<u>05%</u>	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (00%)	_____
<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Targowanie się (05%)	<u>20%</u>
<input type="checkbox"/> Misy Cthulhu (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<u>10%</u>
<input type="checkbox"/> Naśluchiwanie (05%)	<u>45%</u>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (15%)	<u>15%</u>
<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<u>10%</u>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10%)	<u>10%</u>
<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00%)	_____	<input type="checkbox"/> Uniki (ZR x 2%)	<u>24%</u>
<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<u>30%</u>	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (15%)	<u>25%</u>

Broń do walki wręcz

Atak lub broń	% pom. umiejętności	Zadawane obrażenia	Ataki rąnop.	WT
<input type="checkbox"/> Uderzenie pięścią (50%)	<u>30%</u>	<u>1k3</u>	<u>1</u>	---
<input type="checkbox"/> Cięż. głową (10%)	<u>10%</u>	<u>1k4</u>	<u>1</u>	---
<input type="checkbox"/> Kopnięcie (25%)	<u>25%</u>	<u>1k6</u>	<u>1</u>	---
<input type="checkbox"/> Chwyty (25%)	_____	_____	_____	_____

Broń palna

Broń	% pom. umiejętności	Zadawane obrażenia	Zasięg	Szybsz. rąnop.	Pojemność magazynka	Zaw.	WT
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Karta Badacza
Imię gracza _____

ZEW CTHULHU

Punkty Magii. Harvey ma ich tyle, ile wynosi jego MOC – czyli 9. W tym momencie graczowi przychodzi na myśl nazwisko Badacza – Walters. Ostatnio oglądał film, w którym uczestniczyła bardzo nerwowa osoba o tym właśnie nazwisku, która kojarzy mu się z Harveyem.

Życiorys

Harvey żyje w latach 20. naszego wieku. Gracz losuje jego dochody wg „Tabeli dochodów” – wypada 2, dzięki czemu Badacz ma 5500\$ w kieszeni i drugie 5500\$ w banku (Strażnik złośliwie decyduje, że reszta posiadłości Harveya to spadek, który stanie się jego własnością dopiero, gdy jego rodzice umrą). Chwilowo dysponuje wystarczającą ilością gotówki, lecz przewidująco zaczyna rozglądać się za pracą.

ZASADY

Mechanika gry i umiejętności

*Ruch; czas gry; procentowe rzuty kostką;
obrażenia i leczenie; korzystanie z umiejętności;
zasady dla Strażników Tajemnic; opisy umiejętności.*

ZASADY kierują grą. Pozwalają one traktować graczy sprawiedliwie – tak aby każdy uczestnik posiadał teoretycznie równe szanse na udział w ostatecznym zwycięstwie. W grze *Zew Cthulhu* gracze stanowią jedną ze stron, podczas gdy Strażnik Tajemnic odgrywa wszystkie inne role, w tym również rolę natury. Jednakże gra nie musi się kończyć bilansem zerowym, i gdy wszyscy dobrze odgrywają swą rolę, obie strony zwyciężają.

Zasady określają granice tego, co gra ma rozstrzygać, włączając w to rodzaje biorących w niej udział postaci i ich działania. Nowi gracze rozumieją to dosłownie, pytając: „Kim powinienem być?”. Każda reguła ogranicza się sama, gdyż byłoby głupio próbować opisać wszystkie sytuacje za pomocą zasad. W miejscach, gdzie zasady się pokrywają, zdrowy rozsądek musi wyróżnić krawędzie szwu.

Ruch

Szybkości poruszania się zależą od gatunku. Szybkości zwierząt i potworów określone są w rozdziale „Uzupełnienia“, za pomocą liczby, znajdującej się przy słowie Szybkość. Ludzie poruszają się z prędkością do 8 jednostek na rundę walki.

Ta liczba odzwierciedla przeciętną zdolność do poruszania się, której jednakże nie można osiągnąć w biegu na 100 m przez płotki ani w maratonie. Na karcie Badacza nie znajduje się rubryka Szybkość, gdyż wszyscy ludzie poruszają się z takim samym maksimum. Dokładna prędkość i pokonywane odległości rzadko są istotne w grze. Jeśli Strażnik chce, może rozciągnąć jednostkę od metra do kilku metrów, w zależności od sytuacji. Jeśli prędkość i odległości staną się ważne, Strażnik może sprecyzować odległość lub, jeszcze lepiej, odpowiedzieć na pytanie w języku gry: „Możesz tam dotrzeć w czasie jednej rundy walki?”.

Szybkości poruszania są proporcjonalne. Zwierzęta, istoty nadnaturalne i pojazdy mogą być szybsze lub wolniejsze od ludzi. Dzięki zachowaniu proporcji, łatwo rozstrzygnąć wynik wyścigu. Możesz ocenić jego przebieg, odejmując mniejszą Szybkość od większej. Stąd tygrys (Szybkość 10) zbliża się do swej ludzkiej ofiary o 2 jednostki na rundę lub zostawia w tyle poruszających się pieszo ludzkich myśliwych o co najmniej 2 jednostki na rundę.

Poruszanie się nie musi być odzwierciedlane za pomocą żetonów i figurek, przesuwanymi na stole. Strażnik może ustalić scenę, na której toczy się akcja, a określenia intencji poszczególnych stron mogą być dość ogólne. Jeśli nie zostało opisane położenie poszczególnych uczestników zdarzenia w stosunku do siebie, Strażnik może użyć Testów Szczęścia lub innej losowej metody na określenie tego, który z Badaczy jest blisko lub daleko, który jest atakowany, a który nie itd.

Operowanie pojęciem ruchu

Jeśli szybkości poruszania się poszczególnych istot są różne, odległość między uciekającym i ścigającym zmniejsza się lub zwiększa, aż do ostatecznej ucieczki lub złapania.

Przy długim biegu, Strażnik może również zażądać przeprowadzenia testów KON, aby sprawdzić, kto pierwszy opadnie z sił.

Pomiędzy przeciwnikami, należącymi do tego samego gatunku, przeprowadzaj testy porównujące KON z KON, ZR z ZR, *plywania z pływaniem* itd., korzystając z Tabeli Porównawczej.

Jeśli Badacz zostanie zraniony bądź jest osłabiony, może poruszać się nieco wolniej, z prędkością, którą ustala Strażnik Tajemnic.

Czas gry

Walki i spotkania, które mogą zakończyć się walką, są rozgrywane w rundach walki – dokładniej o tym w znajdującym się dalej rozdziale „Walka“.

Czasem zasady wskazują na dłuższy przedział czasu. Na przykład, odnalezienie informacji w bibliotece może wymagać całego dnia. Naturalne powracanie do zdrowia trwa całe tygodnie. Natomiast Punkty Magii regenerują się w 24 godziny.

Czas gry jest fikcyjny: nie ma nic wspólnego z czasem rzeczywistym. Jest również zmienny. Płyne z taką prędkością, jaką określi Strażnik. Strażnicy bez przerwy przyspieszają i zwalniają upływ czasu, by utrzymać wartką akcję swej opowieści – na tym polega ich rola. Gdy nic się nie dzieje, Strażnik może skomentować to po prostu: „Upłynęło kilka dni”. W podobnej liczbie sylab może zamknąć upływ roku.

Gracze rzadko mają okazję do przeprowadzenia więcej niż jednej próby wykonania jakiegoś testu w rozsądnym przedziale czasu gry. Czas ten się zmienia, zależnie od umiejętności i sytuacji. Jazda na galopującym koniu, który wymknął się spod kontroli, może wymagać kilku testów *jeździectwa* w przeciągu minuty lub dwóch czasu gry, podczas gdy ktoś, męczący się nad zrozumieniem nudnego i obszernego „Codex Vobiscum” może wykonywać testy łaciny mniej więcej co tydzień.

Czas wykorzystywania umiejętności

Wykorzystanie umiejętności zazwyczaj również zabiera trochę czasu. Umiejętności walki można używać co rundę, lecz te, które podsumowują pewien proces, mogą odzwierciedlać upływ godzin lub nawet dni czasu gry.

Częstotliwość, z jaką można wykonywać test określonej umiejętności, zależy od ilości czasu, która, według Strażnika,

jest potrzebna na wykonanie jakiejś czynności. Przykładowo, test *korzystania z bibliotek* zwykle odzwierciedla 4 godziny lub więcej, podczas których Badacz ma ciągle zajęcie, natomiast prosta praca, jak np. otwarcie zablokowanych drzwi za pomocą mechaniki, może zająć 15 minut. Bez dodatkowych komplikacji (w rodzaju potwora, który dyszy z twoimi plecami), prosta praca mechaniczna może zostać przeprowadzona kilka razy dziennie.

Działania

ZWYKŁĘ działanie, wykonane w typowej sytuacji, może powieść się automatycznie, jednakże w krytycznych przypadkach, np. podczas ataku, należy je rozpatrywać za pomocą rzutu kostką. Większość takich rzutów wykonuje się za pomocą k100. Kostka procentowa jest podstawowa w grze. Pozostałe rodzaje kostek służą przeważnie do określania cech lub obrażeń zadanych w walce.

Działania wykonywane automatycznie

Rutynowe działania fizyczne i intelektualne w codziennych okolicznościach zawsze się udają. Nie musisz rzucać kostką, by sprawdzić, czy udaje ci się iść lub biec, mówić, słyszeć i widzieć. Zazwyczaj również w standardowych sytuacjach nie trzeba sprawdzać, czy poprawnie używasz umiejętności. Lecz czynności zwykle mogą się stać w jednej chwili niezwykle.

Niezwykłe okoliczności

Jeśli próbujesz wykonać zwykłe działania lub użyć umiejętności w niebezpiecznych warunkach, pod drobniogową kontrolą lub w sposób, który wymaga koncentracji, musisz rozstrzygnąć powodzenie za pomocą rzutu kostką.

Umiejętności takie jak *pilotowanie samolotu*, *wspinaczka* czy *strzelanie* – te wyjątkowo dramatyczne i na wskroś niebezpieczne – zawsze, gdy zostaną użyte, wymagają testu.

Strażnik określa, kiedy potrzebny jest rzut i jak ma on wyglądać – czy ma to być test umiejętności, cechy (zmodyfikowany z uwagi na specjalne okoliczności) lub wykonany przy użyciu Tabeli Porównawczej.

Rzuty k100

Powodzenie testu umiejętności lub cechy określa się za pomocą rzutu 1k100, wykonywanego przez gracza. Strażnik przeprowadza rzuty dla bohaterów niezależnych. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy procentowej wartości umiejętności Badacza, czynność się udaje. W przeciwnym wypadku, działanie nie powiodło się. W tym ostatnim przypadku Strażnik zazwyczaj określa pewien przedział czasu, jaki musi upłynąć, zanim bohater będzie mógł wykonać kolejną próbę. *Samolot Harveya wpadł w wir powietrza, lecąc nad górami. Badacz usiłuje desperacko zachować kontrolę nad pojazdem. Jego umiejętność pilotowania samolotu wynosi 60%, więc aby się mu to udało, gracz musi rzucić 60 lub mniej na 1k100.*

Rzuty wg Tabeli Porównawczej

Jeśli przeciwstawia się jedną cechą drugiej, korzysta się z Tabeli Porównawczej. W górnym wierszu znajdziesz liczbę odpowiadającą cesze aktywnej bądź atakującej. Następnie w lewej kolumnie odszukaj liczbę równą cesze pasywnej bądź broniącej się. Wartość znajdująca się na przecięciu kolumny i wiersza to najwyższy wynik rzutu 1k100, przy którym cecha aktywna przeważa.

Za pomocą tej tabeli można porównywać te same lub różne współczynniki. Jeśli, na przykład, Badacz zechce podsadzić swego przyjaciela, należy przeciwstawić jego S przeciw BC jego towarzysza. *W trakcie pościgu za podejrzanym Harvey Walters musi otworzyć drzwi. Są one zablokowane z S 6. Biedny Harvey ma tylko S 4. Po odszukaniu przecięcia odpowiedniego wiersza i kolumny w Tabeli Porównawczej okazuje się, że Harvey ma 40% szans na otwarcie tych drzwi. Gracz musi rzucić 40 lub mniej na 1k100.*

O Tabeli Porównawczej

Szanse, określone w Tabeli Porównawczej, wyliczone są na podstawie następującego wzoru:

**Podstawowa szansa powodzenia = 50%
plus cecha aktywna x 5
minus cecha pasywna x 5**

Mimo że Tabela Porównawcza wydrukowana na stronie 30 ma na osiach tylko liczby do 31, jej wymiary mogą zostać rozciągnięte w nieskończoność. Wyniki są cały czas poprawne.

Szybko możesz znaleźć odpowiednie miejsce w tabeli w następujący sposób: odejmij mniejszą liczbę od większej i wynik pomnóż przez 5. Następnie rezultat dodaj lub odejmij od 50. Wtedy otrzymasz szansę procentową. To, czy dodajesz, czy odejmujesz, zależy tylko od tego, czy większą liczbą jest cecha aktywna, czy pasywna.

Co wynika z doświadczenia

Jedną z większych przyjemności w grach fabularnych jest możliwość rozwoju postaci, poczynwszy od jej stworzenia. Szczególnie istotne jest zwiększanie wartości umiejętności, gdyż im częściej Odkrywca Tajemnic używa określonej umiejętności, tym staje się w niej lepszy. Badacze, rozwiązując zagadki, pokonując przeciwności losu i rozwijając swe umiejętności, zapamiętują momenty, w których nastąpiły zmiany i cieszą się nimi.

Krzyżyk

Krzyżyk stawia się na karcie Badacza przy odpowiednich umiejętnościach. Jeśli Odkrywca wykorzysta którąś z umiejętności w szczególnie udany sposób, Strażnik może pozwolić graczowi postawić obok niej krzyżyk. W ten sposób bohater może uczyć się, korzystając ze swych doświadczeń.

Niezależnie od tego, jak często Badacz w czasie przygody użyje tej samej umiejętności, może postawić tylko jeden krzyżyk, dopóki Strażnik nie zażąda wykonania testu doświadczenia. Test doświadczenia to tylko jeden rzut dla każdej z zaznaczonych umiejętności. Przeważnie testy doświadczenia przeprowadza się po zakończeniu scenariusza, bądź po kilku epizodach.

Gdy Strażnik zażąda przeprowadzenia testu doświadczenia, sprawdź na swej karcie przy jakich umiejętnościach zaznaczyłeś krzyżyki. Dla każdej z tych umiejętności rzuć 1k100.

- Jeśli wynik będzie wyższy od aktualnej wartości procentowej umiejętności, ta wartość wzrasta o 1k10 punktów.
- Jeśli wynik będzie równy lub niższy od aktualnego poziomu umiejętności, Badacz nie wyciągnął żadnych wniosków ze swych doświadczeń i wartość procentowa nie ulega zmianie.

Tabela Porównawcza

Cecha aktywna

	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
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Test jest udany, gdy rzucisz na 1k100 liczbę równą lub mniejszą od odczytanej z tabeli.

Zastosuj tę procedurę dla każdej z zaznaczonych umiejętności, a następnie wymaż wszystkie krzyżyki, znajdujące się na twej karcie. Nigdy nie zaznacza się krzyżyka przy umiejętności *Mity Cthulhu*.

Bardzo udane użycie umiejętności, którą Badacz zna słabo, jest dość trudne, jednakże jeśli to nastąpi, dość prosto jest zwiększyć jej wartość podczas testu doświadczenia. I na odwrót, jeśli Badacz jest w czymś ekspertem, łatwo jest mu odnieść powodzenie, jednakże trudno nauczyć się czegoś nowego. Stopniowo zwiększanie wartości procentowej staje się coraz trudniejsze.

□ *Harvey, reporter „Enigma Magazine“, znajduje się na wspaniałej maskaradzie, zorganizowanej przez okultystyczne Bractwo Srebrnego Zmierchu. Chce wyrzucić wrażenie na swej partnerce i opisuje się wiadomościami z archeologii. Test umiejętności udaje się, lecz Strażnik nie zezwala na postawienie krzyżyka, gdyż Harvey niczego się nie nauczył. Mogłoby być inaczej, gdyby na przykład poprawnie zidentyfikował fragment starożytnej ceramiki. Później Harvey zauważa trzech mężczyzn w smokingach, wymykających się wejściem dla służby. Postanawia skradać się za nimi. Wypada 07 na 1k100 – test się udaje. Strażnik mówi, by gracz postawił krzyżyk przy umiejętności skradanie się na karcie Harveya, gdyż wie, że ewentualne niepowodzenie testu groziłoby Badaczowi poważnymi konsekwencjami.*

90% i więcej

Jeśli w trakcie gry któraś z umiejętności Badacza wzrośnie do poziomu 90% lub więcej, otrzymuje on 2k6 Punktów Po czytalności. Ta nagroda odzwierciedla samozaparcie, potrzebne do opanowania umiejętności w tak wysokim stopniu i płynące z tego poczucie własnej wartości. Wyjątkiem od tej zasady jest umiejętność *Mity Cthulhu*.

Obrażenia

WYTRZYMAŁOŚĆ mierzy względny stan zdrowia Badaczy oraz ilość obrażeń, którą mogą oni odnieść. Utrata Wytrzymałości wskazuje na obrażenia fizyczne, otrzymane w wyniku ataku lub w wypadku. Atak – to suma obrażeń, zadanych przez jednego przeciwnika w kilku kolejnych, powiązanych ze sobą rundach walki. Obrażenia otrzymane w wyniku wypadku dotyczą również konsekwencji działań sił przyrody, np. huraganu.

Fizyczne obrażenia powodowane są, z niewielkimi wyjątkami, przez fizyczne czynniki, takie jak upadek z dużej wysokości lub postrzał. Mówimy, że ataki bohaterów *zadają obrażenia*. Badacz, który został skutecznie zaatakowany *odnosi obrażenia* lub, bardziej dokładnie, traci Wytrzymałość.

Gdy Badacz zostanie zraniony, odejmij odniesione przez niego obrażenia od aktualnej, zapisanej na jego karcie Wytrzymałości. Jeśli Strażnik nie zdecydował inaczej lub gdy obrażenia zadane w jednym ataku nie są większe niż połowa aktualnej Wytrzymałości, zraniony Badacz funkcjonuje normalnie, chyba że jego Wytrzymałość spadnie do 2 punktów lub niżej. Wówczas traci przytomność lub umiera, w zależności od jego Wytrzymałości. Punkt graniczny jest zupełnie abstrakcyjny – ułatwia prowadzenie notatek i w ogóle prowadzenie gry.

Opis obrażeń powinien zależeć od ich rodzaju. Należy go odpowiednio udratyzować. Dlatego też Badacz nie zostanie

po prostu trafiony, lecz trafiony w jedną lub drugą rękę, upadek nie spowoduje po prostu straty Wytrzymałości, lecz złamanie kostki lub kręgosłupa. Strażnik może zdecydować, że czynności takie, jak wspinanie się po drabinie, staną się niemożliwe z uwagi na odniesione wcześniej obrażenia.

Ogłuszenie

Nokaut, porażenie prądem, upadek lub inny rodzaj obrażeń mogą spowodować przypadkowe ogłuszenie Badacza na 1k6 rund walki. Ogłuszona osoba może parować ciosy lub *unikać*, choć nie może robić nic innego. Strażnik decyduje o tym, kiedy nastąpi ogłuszenie – przeważnie ma to miejsce w wyniku specjalnego lub krytycznego trafienia. Ogłuszenie może, lecz nie musi powodować straty punktów Wytrzymałości.

Szok

Jeśli w wyniku jednej rany Badacz straci co najmniej połowę swej aktualnej Wytrzymałości, gracz musi wyrzucić na 1k100 liczbę równą lub mniejszą od jego KON x 5. W przeciwnym wypadku Odkrywca traci przytomność.

Utrata przytomności

Jeśli Badaczowi zostały tylko 1 lub 2 punkty Wytrzymałości, automatycznie traci przytomność i nie może odtąd brać aktywnego udziału w grze. Mimo że żyje, nie przebudzi się, dopóki jego Wytrzymałość nie wzrośnie do co najmniej 3 punktów. Strażnik może we własnym zakresie określić alternatywny okres czasu, po jakim Badacz odzyskuje przytomność.

Czas może uleczyć ranę na tyle, by Badacz mógł się odczołgać. Można także mu pomóc za pomocą testu *pierwszej pomocy* lub *medycyny*.

Śmierć

Gdy Wytrzymałość Badacza spadnie do zera lub poniżej, umiera on na końcu następnej rundy walki. Przez te kilka sekund jego przyjaciele mogą interweniować. Patrz poniżej w części „Leczenie“.

Utrata przyjaciela to smutne wydarzenie. Przypomina o konieczności wspólnego działania podczas gry i dokładnego przemyślenia jej przebiegu po skończonej sesji.

Leczenie

Wszystkie istoty żywe odzyskują siły w naturalny sposób. W grze, Badacz regeneruje 1k3 punkty Wytrzymałości przez tydzień, aż osiągnie Wytrzymałość początkową. Wobec tego odzyskanie 7 punktów Wytrzymałości w naturalny sposób zajmuje 3-7 tygodni. Powrót do zdrowia mogą przyspieszyć umiejętności *pierwsza pomoc* i *medycyna*.

Jeśli Badacz posiada co najmniej 3 punkty Wytrzymałości, porusza się i działa bez żadnych ujemnych modyfikatorów, oczywiście poza tym, że przy tak niskiej Wytrzymałości nawet niewielkie obrażenia mogą go zabić.

Pierwsza pomoc, medycyna

Udany test jednej z tych umiejętności natychmiast przywraca 1k3 punkty Wytrzymałości, utracone w jednym ataku lub podczas jednego wypadku. Oczywiście ten sam Badacz może wykorzystać kilka takich testów do uleczenia obrażeń, otrzymanych w wyniku kilku różnych ciosów lub wypadków.

Badacz leczony za pomocą *pierwszej pomocy* wraca do zdrowia w naturalnym tempie, więc pod koniec każdego tygodnia należy zwiększyć jego Wytrzymałość o 1k3 punkty. Badacz leczony za pomocą *medycyny* wraca do zdrowia z szybkością 2k3 punktów Wytrzymałości na tydzień, łącznie z pierwszym tygodniem (w sumie, w pierwszym tygodniu wraca mu 3k3 punkty Wytrzymałości, ze wstępną pomocą włącznie).

Zasady dotyczące obrażeń

OBRAŻENIA mogą być spowodowane przez wiele różnych czynników. W ich wyniku Badacz traci punkty Wytrzymałości, które później może odzyskać podczas leczenia. Rzadziej bywa, że w wyniku obrażeń zmniejsza się zarówno Wytrzymałość, jak i BC – są to takie obrażenia, w wyniku których bohater nigdy nie odzyskuje pełnej sprawności – np. utrata nogi.

Kwas

Obrażenia zadawane przez kwas zależą od jego siły. Jest zbyt wiele możliwości, aby zrobić coś więcej niż tylko je ogólnie określić. Dla potrzeb gry uznajemy, że interesuje nas jedynie „znaczący kontakt”, taki jak zanurzenie ręki, ramienia, czy innej części ciała człowieka.

- Słaby kwas powoduje utratę 1k3-1 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Mocny kwas powoduje utratę 1k4 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Bardzo mocny kwas powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę.

Utonięcie, uduszenie

Używaj tych zasad w przypadku tonięcia, gdy nie powiedzie się test umiejętności *plywanie*, kiedy Badacz duszą się lub gdy chcesz udratyzować działanie chmury gazu, w której nie ma tlenu.

Kiedy Odkrywca nie może oddychać, gracz musi podczas pierwszej rundy walki wykonać test KON x10 (rzut 1k100). W drugiej rundzie kryzysu, sukces zmniejsza się do wysokości KON x9. W trzeciej – do KON x8 i tak dalej, aż osiągnie KON x1 i od tego czasu nie będzie się zmieniał.

Zaskoczony Badacz nie będzie miał czasu na wzięcie głębokiego oddechu, więc Strażnik powinien zmniejszyć początkową szansę, na przykład do wysokości KON x6.

Jeżeli test się nie powiedzie, Odkrywca Tajemnic wciągnął do płuc nie powietrze, a jakąś inną substancję, zależnie od sytuacji. Powoduje to poważne uszkodzenia systemu oddychania lub mózgu – utrata 1k6 punktów Wytrzymałości. W każdej następnej rundzie Badacz automatycznie traci kolejne 1k6 punktów Wytrzymałości, aż do chwili, kiedy umrze, ucieknie lub zostanie uwolniony.

Wybuch

Wybuch wywołuje zarówno szok, jak i obrażenia. Siłę eksplozji określa się w zależności od jej mocy i promienia jej działania, liczonego w metrach.

W naszych zasadach siła wybuchu zmniejsza się o 1k6 na każdy dodatkowy metr odległości od centrum eksplozji. Tak więc laska dynamitu zadaje 5k6 obrażeń w promieniu dwóch metrów, 4k6 w promieniu 3-4, 3k6 w promieniu 5-6 itd. Potężne pociski do czołgów, produkowane w końcu XX wieku, zadają 15k6 obrażeń w promieniu 4 metrów, 14k6 w promieniu 5-8 metrów, 13k6 w promieniu 9-12 itd.

Aby określić zadane obrażenia, zmniejsz

Wytrzymałość wszystkich ofiar o wyrzuconą liczbę. Dla każdej z nich wykonaj oddzielny rzut.

Kiedy podwoimy ładunek, siła wybuchu również się zwiększy – zadawane obrażenia i promień eksplozji zwiększają się o połowę. Jeżeli zaś zmniejszymy go o połowę, to obrażenia i promień zmniejszą się o jedną trzecią.

Upadek

Swobodny upadek powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na każde 3 metry wysokości lub każdą ich część powyżej pierwszych 3 metrów. Jeżeli podczas niego wykonasz pozytywny test umiejętności *skakanie*, Badacz traci o 1k6 mniej punktów Wytrzymałości (ponieważ był przygotowany). Ponieważ każdy rzut k6 wykonuje się niezależnie, Odkrywca może podczas upadku z 3 metrów stracić do 5 punktów Wytrzymałości, nawet jeśli powiedzie mu się test skakania.

Ogień

W zależności od sytuacji, Strażnik powinien zmieniać moc i działanie ognia, który przeraża lub rani Badaczy. Istnieje wiele rodzajów i powodów powstawania ognia. Temperatura płomieni waha się od 150 do tysięcy stopni Celsjusza. Wielkość ognia zmienia się od trzymanej w rękach pochodni do wielkiego, piekielnego pożaru. Obrażenia mogą być spowodowane przez uduszenie lub oddychanie toksycznymi gazami, bądź też zwyczajny, bezpośredni kontakt z płomieniem.

- Trzymana w ręku pochodnia zadaje w każdej rundzie, w której dotyka ofiary, 1k6 obrażeń. Ofiara musi wykonać Test Szczęścia. Jeżeli powiedzie jej się, to uniknęła zapalenia się włosów i ubrania. W innym przypadku rzeczy te zaczną się palić i ofiara będzie otrzymywać w każdej rundzie 1k6 obrażeń (nie jest już potrzebne dotknięcie jej pochodnią). Chcąc ugasić ogień, trzeba wykonać Test Szczęścia lub pierwszej pomocy, a także Test Poczytalności (by sprawdzić, czy ofiara nie wpadła w panikę).

- Duży ogień zadaje w każdej rundzie 1k6+2 obrażenia. Włosy i ubranie ofiary zajmują się ogniem.

- Badacz stojący w płonącym pokoju przeciętnej wielkości traci 1k6+2 punkty Wytrzymałości w każdej rundzie. Ponadto należy w każdej rundzie wykonywać Test Szczęścia lub nastąpi uduszenie (wtedy należy wykonać rzuty tak, jak jest to opisane przy tonięciu).

- Duże pożary zależą od sytuacji i należy je opisywać pojedynczo. Za każdym jednak razem powinny grozić śmiercią.

Poważne oparzenia (Badacz otrzymał od ognia więcej obrażeń, niż połowa jego Wytrzymałości) mogą zmniejszyć WG lub KON oraz Wytrzymałość.

Trucizny

Każda trucizna jest opisana przez liczbę – im jest ona wyższa, tym substancja jest bardziej śmiertelna. Tę liczbę będziemy nazywać mocą trucizny.

Porównaj moc trucizny z KON Badacza (korzystając z Tabeli Porównawczej). Trucizna jest siłą, która atakuje. Jeżeli przeważy KON ofiary, to nie dzieje się nic dobrego – zazwyczaj traci ona tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi moc trucizny.

Kiedy trucizna nie przeważy KON, to dzieje się coś mniej niebezpiecznego – ofiara traci tyle Wytrzymałości, ile wynosi połowa mocy trucizny, a może nawet w ogóle nie otrzymuje obrażeń (zależy to od decyzji Strażnika).

Poniższa tabela określa działanie typowej dawki trucizny, którą należy traktować ogólnie jako jedną dawkę (np. ugryzienie przez węża, pigułka). Strażnik powinien zmienić opisy, aby lepiej odpowiadały sytuacji.

Najszybciej działające trucizny zaczynają wywoływać efekty w przeciągu rundy walki lub najwyżej dwóch. Śmierć wywołana cyjankiem może nastąpić już po miniuciu. Wiele trucizn nie działa tak szybko, więc zabójcy muszą być subtelni. Opisane symptomy to tylko kilka z wielu możliwości.

Przykładowe trucizny

Trucizna	Szybkość działania	Moc	Symptomy
cyjanek	1-15 minut	20	oszołomienie, konwulsje, zaćmienie wzroku
arszenik	30 min. – 24 godz.	16	silny ból, wymioty, ostra biegunka
strychnina	10-20 min.	20	ostre skurcze mięśni, duszenie się
jad kobry	15-60 min.	16	konwulsje, niemożność oddychania
jad grzechotnika	15-60 min.	10	wymioty, skurcze, żółknięcie skóry
jad skorpiona	24-48 godz.	9	ostry ból, osłabienie, krwotok
jad czarnej wdowy	2-8 godz.	7	dreszcze, pocenie się, senność
belladonna	2 godz. – 2 dni	16	przyspieszona akcja serca, niewyraźny obraz, konwulsje
amanita	6-24 godz.	15	ostry ból gardła, wymioty, żółtaczk
kurrara	prawie natychmiast	25	paraliż mięśni, niemożność oddychania
chloroform	prawie natychmiast	15	utrata przytomności, ciężki oddech
chlorowodan	1-3 min.	17	nieprzytomny przez 1 godz., każda dodatkowa porcja przedłuża efekt o 1 godz. oraz zwiększa szansę na niemożność oddychania o 10%

Każde wykorzystanie umiejętności dotyczy tylko jednego obrażenia. Medycyna zastępuje leczenie naturalne. Gdy zostanie zastosowana, wszystkie obrażenia są leczone ze zwiększoną szybkością. Test jednakże musi być przeprowadzany co tydzień – w przypadku niepowodzenia szybkość wraca do naturalnej.

Wytrzymałość nie może wzrosnąć powyżej średniej z BC+KON.

Powrót do życia

Jeśli przed końcem rundy walki następującej po rundzie, w której Badacz zmarł, zostanie on skutecznie uleczony za pomocą pierwszej pomocy lub medycyny oraz jeśli w wyniku tego jego Wytrzymałość wzrośnie do co najmniej +1, przyjmujemy, że był on blisko śmierci, lecz jeszcze nie zginął.

Obrażenia i leczenie: przykład

Uciekając przed groźnym kultystą, Harvey skacze przez otwarte okno. Spada na ziemię z wysokości 5 metrów i traci 2k6 punktów Wytrzymałości z powodu upadku minus 1k6 punktów za udany test skakania. Ponieważ początkowo miał 15 punktów Wytrzymałości, utrata 6 punktów nie jest jeszcze dla niego szokiem. Harvey kontynuuje ucieczkę, posiadając jeszcze 9 punktów Wytrzymałości.

Z tyłu rozlega się szczekanie psa i głośne krzyki. Zza rogu wyjeżdża samochód i wpada na naszego bohatera. Szczęśliwie w wyniku uderzenia traci on tylko 5 punktów, jednak miał ich już tylko 9. Strażnik żąda testu KON x5. Gracz Harveya rzuca 71–powyżej, więc Badacz pada nieprzytomny na ulicę. Kierowca, dobry samarytanin, stosuje pierwszą pomoc, przywracając mu 2 punkty Wytrzymałości (ma ich teraz 6). Harvey był już wcześniej ranny, więc Strażnik decyduje, że nie odzyska przytomności. Kierowca kładzie bohatera na tylnym siedzeniu i rusza do Szpitala Świętej Marii w Arkham.

Tamtejszy lekarz wykonuje udany test medycyny, cucąc Badacza, nastawiając mu tokię i bandażując dwa złamane żebra. Harvey był już leczony za pomocą pierwszej pomocy, więc lekarz nie jest w stanie przywrócić pozostałych punktów straconych w wypadku. Leczy jednakże 1k3 punkty z 6, które Badacz utracił, skacząc z budynku. Teraz Wytrzymałość nieustraszonego bohatera wynosi 8, tylko o 7 punktów poniżej wartości maksymalnej. Strażnik postanawia, że Badacz odzyskał przytomność.

Harvey zostaje w szpitalu na kilka dni, wobec czego pod koniec pierwszego tygodnia wracają mu kolejne 2k3 punkty Wytrzymałości (opieka szpitalna zastępuje naturalne leczenie). Pod koniec tygodnia ma już 12 punktów Wytrzymałości. Wychodzi ze szpitala. Teraz jego Wytrzymałość wraca w naturalnym tempie, zwiększając się o 1k3 punkty tygodniowo. (Jeśli pozostawałby w dalszym ciągu pod opieką lekarską, szybkość powracania do zdrowia wciąż wynosiłaby 2k3 punkty tygodniowo). Pod koniec następnego tygodnia Harvey odzyskuje kolejne 2 punkty, a pod koniec kolejnego ma już ich 15. Dla celów gry, Harvey jest uważany za całkowicie zdrowego, lecz gracz, który go prowadzi, może pamiętać o małej bliźnie lub o odczuwanym co pewien czas bólu łokcia. Może również te informacje zanotować na swej karcie.

Walka

ZASADY przeprowadzania walk różnią ataki, których dokonuje się wręcz i za pomocą broni palnej. Oba te rodzaje zawierają w sobie różne sposoby przeprowadzania ataku. Walka wręcz to m.in. *uderzenie pięścią, nóż i pałka*. Broń palna to *pistolety, karabiny i strzelby*.

W wyniku udanego ataku ofiara może stracić punkty Wytrzymałości. Ich ilość zależy od zastosowanej broni, dzięki czemu możliwe jest całe spektrum rozmaitych wyników. Zróżnicowanie to zwiększone jest jeszcze przez fakt, że niektóre istoty są opancerzone (co modyfikuje ilość utraconych punktów Wytrzymałości) oraz, że niektóre dodatkowe zasady mogą wpływać na wynik walki.

Lista wybranych broni znajduje się kilka stron dalej. W tej grze dopuszczalne są wszystkie możliwe ich rodzaje. Te znajdujące się w tabeli uznaliśmy za najbardziej powszechne lub typowe, pomagające opisać inne rodzaje. Większa tabela broni znajduje się na końcu podręcznika. Strażnik może ograniczyć możliwości posiadania tego rodzaju ekwipunku.

Następne podrozdziały opisują problemy specyficzne dla różnych rodzajów broni.

Runda walki

Walka jest przeprowadzana w rundach, z których każda trwa od kilku do kilkunastu sekund. *Runda walki* to dość umowna i elastyczna jednostka czasu, w której wszyscy, którzy chcą coś zrobić, mogą wykonać przynajmniej jedno działanie. Zdecydowanie istotniejsze jest to, żeby wszyscy Badacze mieli równe szanse wcielenia swych pomysłów w życie niż to, by runda walki trwała dokładnie określoną ilość czasu. Jeśli okaże się, że nierówność ta stanie się zbyt duża, Strażnik musi opracować jakiś kompromis.

Gdy Badacze i inni bohaterowie wykorzystali swe możliwości działania, runda walki się kończy i może się zacząć następna.

Zręczność a kolejność przeprowadzania ataków

Możliwość zaatakowania jako pierwszy jest prawie tak samo ważna jak przeprowadzenie skutecznego ataku. Kolejność atakowania określa się porównując ZR walczących. Atakują oni w kolejności od największej ZR do najmniejszej. Jeśli dwóch bohaterów lub więcej ma taką samą ZR, kolejność ustala się za pomocą rzutu k100 (pierwszeństwo ma ten, kto osiągnął niższy wynik).

- Jeśli w tej samej walce używana jest broń do walki wręcz i broń palna, najpierw strzela się z przygotowanej i wymierzonej broni palnej, a dopiero później dochodzi do walki wręcz. (Szybciej naciska się spust, niż wyciąga pałkę i uderza).
- Po tych pierwszych strzałach uporządkuj na nowo ZR, włączając w to wszystkich, którzy przeprowadzają automatyczne działania, korzystając z jakiejś odmiany cechy, używają umiejętności lub rzucają czar.
- W tym drugim cyklu ZR weź pod uwagę (a) osoby wykonujące ataki wręcz, (b) osoby strzelające, które muszą wyciągnąć broń lub przyłożyć się do strzału i (c) osoby strzelające po raz drugi w rundzie. Wszystkie te działania wykonuje się w kolejności określonej przez ZR.
- Broń palna, która ma *trzy strzały* na rundę, strzela w końcowej części rundy jeszcze raz, korzystając z połowy ZR strzelca.

W czasie kilku rund można wykonać kilkakrotnie więcej ataków bronią palną, niż za pomocą broni do walki wręcz. Bronią automatyczną można wykonać nawet trzydzieści razy więcej ataków. Jednak scenariusze rzadko wymagają przeprowadzania takich bitew. Strzeż się strzelanin: oznaczają one, że Badacze podjęli błędne decyzje.

Zasady walki

Pancerz

Niektóre potwory mają między innymi także współczynnik *pancerz*, który opisuje twardą skórę, mięśnie, tłuszcz bądź nadnaturalne ciało. Ludzie mogą nosić wiele różnego rodzaju pancerzy, począwszy od wzmocnionej skóry, a skończywszy na zatrzymującym kule kevlarze. Jak dużo i jakiego rodzaju obrażenia powstrzymuje pancerz? To Badacze muszą wypraktykować. Wiadomo, że kolczuga bardzo dobrze chroni przed nożami, ale jest nic nie warta w przypadku elektryczności. Trzeba jeszcze pamiętać, że nawet najpotężniejszy pancerz nie uratuje Odkrywcy, który jest po prostu głupi.

Kiedy kula przebije pancerz, nie ulega on zniszczeniu. Ma przecież dużą powierzchnię, a kule i noże tworzą w nim naprawdę małe otwory. Szansa, że pocisk przebije pancerz dwa razy w tym samym miejscu jest tak niska, że nie warto jej brać pod uwagę.

W mechanice gry pancerz sprawia, że od zadanych obrażeń odejmuje się jego wartość (czyli Wytrzymałość). Poniżej podajemy przykładowe Wytrzymałości pancerzy (w wypadku ochrony przed bronią sztychową i pociskowo-rzutową).

Przykłady pancerzy

Ciężka kurtka skórzana	1 WT
Hełm z czasów I WŚ	2 WT
Skóra stonia	4 WT
3 cm twardego drewna	5 WT
Hełm armii USA z lat 1990.	5 WT
Ciężka kamizelka z kevlaru	8 WT
20 cm betonu	9 WT
Ciężki pancerz bojowy	12 WT
3 cm kuloodpornego szkła	15 WT
3 cm stali	19 WT
Duży worek z piaskiem	20 WT

Półmrok, ciemność, niewidzialność

Jeśli czegoś nie widać, to bardzo ciężko w to trafić, znaleźć lub nawet zauważyć. Kiedy w takiej sytuacji Badacz wykonuje jakieś działania, Strażnik powinien zmniejszyć powiedzmy o połowę odpowiednią umiejętność (jeśli wszystko dzieje się przy świetle księżyca) lub uzależnić jego udane wykorzystanie od testu MOC razy jakaś niewielka liczba. Jeżeli ciemności są takie, że Odkrywca nie może w żaden sposób działać, Strażnik powinien zmniejszyć szansę aż do 01. Z niektórych umiejętności, takich jak np. sprawdzanie położenia na mapie, nie da się w zasadzie korzystać, jeśli nic nie widać.

Uniki

Strażnicy, pamiętajcie, że każdy Badacz posiada tę umiejętność. Wraz z Testem Szczęścia może to być ostatnia szansa Odkrywcy Tajemnic. Pamiętajcie, by prosić o jej testowanie.

Atak wywołujący nokaut

Korzystaj z tej zasady, kiedy ofiara ma stracić przytomność, a nie zostać zraniona. Gracz lub Strażnik powinien przed wykonaniem ataku powiedzieć, jakie są jego intencje. Nokaut

można wywołać tylko *uderzeniem pięścią, kopnięciem, chwytem, ciosem głową* bądź palką czy inną bronią obuchową.

Sprawdź, ile atak zadał obrażeń, tak jak robi się to zawsze. Jednak wynik trzeba porównać z Wytrzymałością ofiary (korzystając z Tabeli Porównawczej). Sukces oznacza, że została ona znokautowana na kilka minut. Jednocześnie otrzymała tylko jedną trzecią wyrzuconych obrażeń. Kiedy atak się powiedzie, ale ofiara zwycięży w teście na Tabeli Porównawczej, to nokaut nie nastąpił, a ofiara otrzymuje normalne obrażenia.

■ Ataki wywołujące nokaut działają na ludzi, ale nie na istoty nadnaturalne.

■ Strażnik może uznać, że ataki wywołujące nokaut będą działały na istoty z głębin, ghoule lub inne humanoidalne stwory.

Udany test *medycyny* lub *pierwszej pomocy* natychmiast budzi ofiarę.

Przebicie

Atak powodujący przebicie może być wynikiem uderzenia ostrzem broni białej lub postzalu z broni palnych, z wyjątkiem strzelb, które nie strzelają zwykłymi pociskami. Przebicie następuje, kiedy Badacz wyrzuci podczas trafiania jedną piątą (lub mniej) procentowej wartości odpowiedniej umiejętności. W takim wypadku broń kluta lub pocisk trafiły w ważną część organizmu, przecięły kilka arterii bądź wbiły się w jakiś organ lub mięsień.

■ Poziom umiejętności *pistolet* Harveya wynosi 20%. Dzieliąc 20 przez 5 otrzymujemy 4, więc jeśli gracz wyrzuci 04 lub mniej na 1k100, to strzał wywoła przebicie.

■ Przebicie powoduje więcej obrażeń. Wykonaj dwa rzuty i dodaj do siebie wyniki obu – to będą zadane obrażenia. Na przykład, przebicie wywołane strzałem z dwudziestki-dwójki zada 2k6 obrażeń. W teorii tym pistoletem można strzelić trzy razy w rundzie walki – 6k6 obrażeń zadanych przez trzy małe pociski.

■ Przebicie może również spowodować broń do walki wręcz. W takim wypadku grzeźnie ona w ciełe ofiary. Atakujący nie może jej użyć ponownie aż na 1k100 wyrzuci mniej, niż wynosi szansa trafienia tą bronią. Podczas wyciągania nie zadaje się dodatkowych obrażeń.

■ Efekt przebicia wywołuje wyłącznie broń. Żaden atak wręcz nie spowoduje przebicia.

Parowanie i blokowanie

Podczas walki wręcz odparujący ataki może zdecydować się odparować cios przeciwnika – zablokować lub odchylić uderzenie. Szansa sparowania wynosi tyle, ile procentowy poziom umiejętności posługiwania się daną bronią (ewentualnie atakiem osobistym). Parowanie to działanie defensywne i nigdy nie wywołuje obrażeń.

Jedna osoba może blokować ciosy przeciwnika tylko raz w rundzie walki. Na jej początku, zanim ktokolwiek zaatakuje, obrońca stwierdza, który cios i którego atakującego będzie parował. Jeśli zostanie znokautowany lub ogłuszony zanim spadnie cios, to nie może go zablokować.

Wszystkie obrażenia absorbuje przedmiot (a nie parujący), którym cios został zablokowany. Przedmiot zostaje zniszczony, jeżeli zadane obrażenia przekroczą jego Wytrzymałość. Obrażenia, które przekroczyły WT przedmiotu, otrzymuje parujący.

■ Osobistymi atakami można parować osobiste ataki.

■ Badacz może blokować tnące i przebijające bronię większością broni do walki wręcz oraz karabinami i strzelbami. Osobistymi atakami nie można odparowywać broni, nie otrzymując obrażeń. Jeśli jednak walczący znajdują się w zasięgu ręki i Badacz ma wyższą ZR, to może spróbować *chwycić* broń, co w efekcie zadziała jak parowanie. Patrz *chwyt* w części opisującej umiejętność.

■ Rapierem, szpadą, większością mieczy i szablami można atakować i parować w tej samej rundzie.

■ Do parowania można użyć strzelb, karabinów i większych pistoletów maszynowych. Nie można jednak w tej samej rundzie blokować ciosu i strzelać. Kiedy zadane obrażenia przekroczą Wytrzymałość broni palnej, to więcej nie da się z niej wystrzelić, choć można jej dalej używać do parowania.

■ Dwa następujące po sobie chwytły działają jak parowanie. Pierwszy prowadzi do kontaktu między walczącymi, a drugi pozwala na złapanie broni lub władającej nią ręki.

■ Można w tej samej rundzie *blokować* i *unikać ciosów* – jest to dobry sposób na unikanie obrażeń.

■ Pocisków nie można odparowywać.

Częściowe ukrycie

Strażnicy powinni zmniejszać szansę na trafienie lub zauważenie ukrytej osoby tylko wtedy, kiedy naprawdę ciężko zobaczyć jakąś część jej ciała lub ubrania. W wypadku częściowego ukrycia warto posłużyć się Testem Pomysłowości, dzięki któremu można zobaczyć coś nie całkiem schowanego.

Zaskoczenie

W pierwszej rundzie ataku z zaskoczenia Strażnicy winni o połowę zmniejszyć ZR ofiar. W wypadku całkowitego zaskoczenia, broniący się nie powinni mieć prawa do wykonania ataku w pierwszej rundzie. Zaskoczeni mają prawo parować widoczne ataki lub ich *unikać*.

Rzucanie przedmiotami

Kiedy ktoś rzuca przedmiotami, dodaj do zadanych obrażeń tylko połowę jego modyfikatora obrażeń. Na przykład, w wypadku potwora, którego modyfikator obrażeń wynosi 2k6, Strażnik powinien dodać +1k6 lub +2k3 do obrażeń, jakie zada przedmiot. Modyfikator obrażeń, który posiada Badacz, znajduje się w wyznaczonym miejscu na jego karcie. Patrz również umiejętność *rzucanie*.

Dwie sztuki broni

Podczas rundy walki można w obu rękach trzymać broń do walki wręcz. Niestety, w jednej rundzie można zaatakować tylko raz i tylko raz zablokować cios przeciwnika. Patrz również *Dwa pistolety* w „Zasadach walki bronią palną”.

Walka wręcz

W grze *Zew Cthulhu* może zostać użyta wszelka broń do walki wręcz. Możliwości jest wiele, a niektóre z nich są tak dziwne, że bezcelowe byłoby wymienianie ich wszystkich jako umiejętności (z wyjątkiem *uderzenia pięścią*, *ciosu głową*, *kopnięcia* i *chwytu*). Niektóre z głównych ich rodzajów zostały omówione poniżej. Cztery własne ataki są omówione dalej, w części mówiącej o umiejętnościach.

Większość broni do walki wręcz można użyć w trakcie rundy walki do przeprowadzenia jednego ataku i jednego odparowania. Ataki własne mają zastosowanie ograniczone do blokowania ciosu przeciwnika. Noże nie posiadające jelca nie mogą służyć do parowania. Patrz „Parowanie“ w „Zasadach walki“.

Broń do walki wręcz, która jest wykorzystywana do ataku, nigdy nie uszkadza samej siebie. Stosując tego typu broń, dodawaj pełny modyfikator obrażeń, z wyjątkiem sytuacji, gdy tą bronią rzucasz (wówczas dodawaj połowę modyfikatora obrażeń).

Pałki i broń obuchowa

Przez pałki rozumiemy min. pałkę policyjną, łom, gałęzie, kamienie i pogrzebaczę. Są to bronie tak zróżnicowane pod względem wielkości, wagi i materiału, że nie mogą występować pod jedną umiejętnością, więc korzystają z różnych: *duża pałka*, *mała pałka* i *łom*.

Niektóre z nich, jak łomy i kamienie, nie mogą zostać wykorzystane do parowania. Ogromna maczuga może zadawać 1k10 punktów obrażeń, jednakże osoba, która będzie nią walczyć, musi dysponować S co najmniej 13. Pałki nigdy nie przebijają. Podstawowe wartości umiejętności *małe pałki* i *wielkie pałki* mogą być zastosowane (jeśli Strażnik uzna to za stosowne) do walki krzesłami barowymi, fragmentami poręczy i innymi małymi meblami.

Pałki i inne bronie obuchowe mogą zostać użyte do ataków wywołujących nokaut.

Szpady, rapiery

Szermierka prowadzona za pomocą szpady i rapiery jest dość podobna, wobec czego do tych broni stosuje się jedną umiejętność. Broń taka może przebijać. Laski ze szpadami w środku możesz uznać za ostre szpady.

Noże

Noże do skalpowania, rzeźnicze, myśliwskie, sprężynowe, sztylety i noże kuchenne mogą być z powodzeniem wykorzystywane jako groźne bronie. Stosuje się do nich jedną umiejętność. Noże mogą przebijać.

Ataki własne

W grze rozróżniamy cztery ataki własne (*uderzenie pięścią*, *cios głową*, *kopnięcie* i *chwyt*), które może wykorzystać osoba nie uzbrojona. Wszyscy ludzie znają te rodzaje ataku. Używa się ich pojedynczo, a umiejętność dotycząca każdego z nich wzrasta oddzielnie podczas testów doświadczenia. Są one dokładnie omówione w rozdziale poświęconym umiejętnościom. Szczególnie złożoną umiejętnością jest chwyt, więc wymaga on dokładniejszego omówienia.

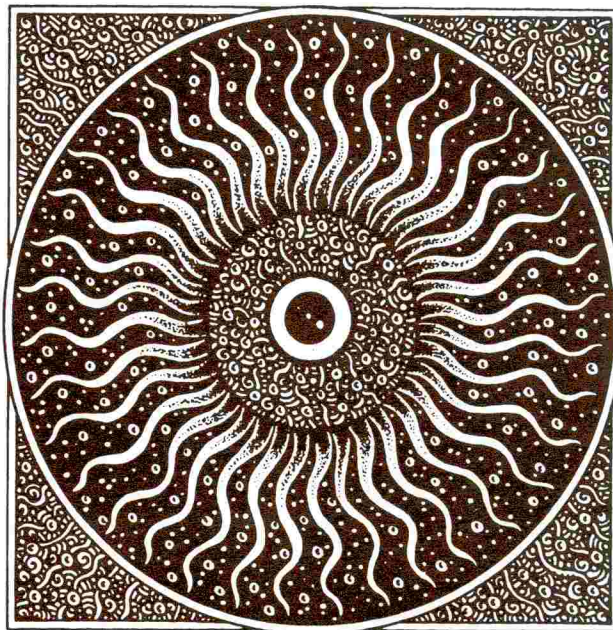
- Po udanym teście *sztuk walki*, obrażenia zadane w ataku własnym są podwajane.
- Atak wywołujący nokaut może zadać mniejsze obrażenia, niż normalny. Patrz „Zasady walki“.
- Ogólnie, atak własny może zostać zablokowany (sparowany) przez broń do walki wręcz lub inny atak własny. *Chwyt* można zablokować tylko innym *chwyt*em.
- Opcjonalnie Strażnik może określić efekt ugryzienia człowieka. Nie powoduje ono utraty Wytrzymałości, może jednak przerwać chwyt człowieka, jeśli gryzący zwycięży w pojedynku MOC kontra MOC (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej).

Miecze, szable

Istnieje wiele różnych broni tego typu. Niektóre z nich są jednoręczne, inne wymagają użycia dwóch rąk. Do każdej z nich potrzebna jest oddzielna umiejętność. Niektóre z nich mogą przebijać, a inne są kawaleryjską bronią tnącą i mogą służyć do blokowania (mają względnie tępe zakończenie).

Korzystanie z broni palnej

Z bronią palną związanych jest pięć umiejętności: *pistolet*, *pistolet maszynowy*, *karabin*, *strzelba* i *karabin maszynowy*. Początkowo Badacze posiadają te umiejętności w niewielkim stopniu, oprócz tego, że w latach 90. XIX wieku nie istniały pistolety maszynowe. Umiejętności te są omówione dokładniej w rozdziale, poświęconym umiejętnościom.



W ramce obok, zatytułowanej „Zasady walki bronią palną“ znajdują się reguły dotyczące posługiwania się bronią palną w szczególnych okolicznościach.

Badacz może wystrzelić z dowolnej broni i ma pewną szansę na trafienie. Strażnik może jednak stwierdzić, że poprawne załadowanie i wystrzelenie ze starego urządzenia (np. pistoletu skałowego) wymaga dodatkowo udanego testu umiejętności *historia*.

Zwiększenie zdolności posługiwania się konkretną bronią zwiększa ogólną umiejętność. Tak więc, np. w przypadku *pistoletu*, zwiększenie szansy na trafienie rewolwerem kaliber .45 zwiększy również szansę na trafienie pistoletem kaliber .22. Zmian należy dokonywać na karcie Badacza w umiejętnościach oraz w części dotyczącej walki wręcz i broni palnej.

- Nie wszystkie bronie, których dotyczy jedna umiejętność mają tę samą podstawową wielkość. Choćby magnum .44 jest rewolwerem tak ciężkim i nieporęcznym, że używający go powinni mieć mniejszą szansę trafienia niż w przypadku innego pistoletu.
- Bazywe zasięgi zostały określone w dwóch tabelach, opisujących bronię.
- Pociski mogą przebijać, ale kule do strzelb nie.
- Badacz może parować ciosy w walce wręcz, używając karabinu, strzelby czy nawet dużego pistoletu maszynowego. Niestety, te bronie nie są przystosowane do tego, by tak ich używać. Kiedy pojedyncze uderzenie uszkodzi broń na więcej punktów, niż wynosi jej wytrzymałość, nie da się z niej już więcej wystrzelić.

Krótki przykład walki znajduje się na stronie 38.

Zasady walki bronią palną

Broń automatyczna, serie

Z broni w pełni automatycznych, takich jak pistolet maszynowy Thompson, można strzelać seriami (kilka wystrzałów), opierając się na ZR osoby, która z nich korzysta. Każdy pocisk, wystrzelony w serii, zwiększa szansę trafienia o 5 procent. Trzeba jednak pamiętać, że bez względu na ilość pocisków, szansa na trafienie może się co najwyżej podwoić.

Trafienie w pojedynczy cel jest sprawdzane tylko jednym rzutem. Jeśli udało się trafić, należy rzucić odpowiednią kostką, aby ustalić, ile kul doszło ofiary. Na przykład, jeśli w serii było 8 pocisków, aby określić liczbę trafień, rzuca się 1k8. Jeśli wystrzelono 3 kule – 1k3. Tylko pierwszy pocisk może wywołać efekt przebicia (oczywiście, jeśli przebicie nastąpiło). Niektórzy Strażnicy, aby ułatwić sobie i innym życie, uznają, że seria może mieć tylko taką liczbę pocisków, jaką łatwo jest wyrzucić kostkami – 6, 8 itd.

- Na linii ognia może się znaleźć więcej celów. Wtedy szansa trafienia się nie zmienia: każdy cel może zostać trafiony i dla każdego wykonuje się oddzielny rzut. Strzelający ustala, ile kul przeznaczonych jest dla danej ofiary.
- Kiedy ofiary, jedna lub kilka, znajdują się w szerokim stożku ognia karabinu (np. grupa idąca w dół korytarzem lub tunelem, czy gdziekolwiek, gdzie jest mało miejsca) zwiększa to szansę na trafienie. Pamiętaj jednak, że może się ona co najwyżej podwoić.

Opis Strażnika powinien w każdej sytuacji zawierać informacje, dzięki którym Badacz może wybrać najlepszą taktykę.

Duży cel

W duże rzeczy łatwiej trafić. W wypadku stworów, za każde 10 BC powyżej 30 zwiększają szansę trafienia o 5 procent, ale tylko w wypadku strzelania pociskami z np. karabinu, śrutem itp. ze strzelb lub rzucania przedmiotami. Należy doliczyć modyfikatory wynikające z odległości (zwiększanie zasięgu, strzelanie z bardzo bliska).

Wybór strzelby

Strzelby mogą być dwulufowe lub blokowo-ślizgowe. W latach 90. XIX wieku większość była dwulufowa, a w naszych czasach są w zasadzie tylko półautomatyczne lub blokowo-ślizgowe. Z dwulufówek można strzelać obiema kulami naraz (w ten sam cel) – wykonuje się wówczas dwa rzuty na trafienie, opierając się na stałej ZR. Można też w tej samej rundzie lub w dwóch różnych rundach wystrzelić jedną kulę po drugiej. W zależności od rodzaju naboju, ze strzelb blokowo-ślizgowych można strzelać raz lub dwa razy w rundzie.



rewolwer Magnum .357

Zwiększenie zasięgu

Badacz może wystrzelić na zasięg dwa razy większy niż podstawowy, zmniejsza jednak wtedy szansę trafienia o połowę. Może również strzelić na trzy razy większą odległość niż podstawowy zasięg, ale szansa wynosi wtedy jedną czwartą zwykłej. Oddanie strzału na odległość cztery razy większą niż zasięg zmniejsza szansę do jednej ósmej itd. Strażnik może uznać, że naprawdę duży zasięg zmniejszy zadane przez kulę obrażenia (ponieważ pocisk powoli zwalnia).

Ladowanie rewolwerów

W rewolwerach zostawia się zazwyczaj pustą komorę, która znajduje się pod kurkiem, ponieważ w innym wypadku znajdująca się w kaburze, kieszeni czy walizce broń może łatwo wystrzelić w najmniej oczekiwanym momencie. Strażnicy mogą pilnować Badaczy, którzy bez stresów noszą naładowane rewolwery. W wątpliwej sytuacji sprawę można rozstrzygnąć, wykonując Test Szczęścia.

Zawodność, zablokowanie

Jeżeli rzut na trafienie był wyższy lub równy zawodności, to wystrzał nie nastąpił. Zawodność zmienia się w zależności od broni. Sprawdź „Tabelę wybranych broni” lub „Rozszerzoną tabelę broni”, aby ustalić konkretną liczbę.

- Jeżeli broń to rewolwer lub karabin odcylkowy, nastąpił po prostu niewypał.
- Jeśli broń jest automatyczna, półautomatyczna, blokowo-ślizgowa lub dźwigniowa, to nastąpiło zablokowanie zamka przez nie wystrzelony nabój lub łuskę.

Odblokowanie zajmuje 1k6 rund walki oraz wymaga udanego testu *mechaniki* lub odpowiedniej umiejętności broni (np. za pomocą udanego testu umiejętności *pistolet* można odblokować pistolet). Strzelec może próbować tej operacji w nieskończoność, aż zniszczy mechanizm, osiągając przy teście rezultat 96-00.

Strzał z bardzo bliska

Szansa na trafienie zostaje podwojona, jeśli zasięg jest bardzo bliski. „Bardzo bliski zasięg” oznacza odległość równą ZR strzelającego razy 30 centymetrów. Ilość zadanych obrażeń nie zmienia się.

Wycelowanie, użycie teleskopu

Z tej zasady można korzystać tylko wtedy, kiedy strzela się z karabinów. Strzelający składa się starannie do strzału i celuje.

Oddaje tylko jeden strzał w rundzie walki, opierając się na połowie ZR. Efekt to podwojenie podstawowego zasięgu i podwojenie bardzo bliskiego zasięgu karabinu.

Podobnie podwaja się podstawowy zasięg broni, która została wyposażona w teleskop. Jeśli strzelający korzysta z teleskopu i na dodatek wycelowuje, jego szansa na trafienie zwiększa się czterokrotnie.

Przeladowanie

Załadowanie dwóch naboju do rewolweru, półautomatycznego pistoletu lub dowolnego karabinu czy strzelby zajmuje jedną rundę walki. Zmiana magazynka również zajmuje jedną rundę. Na włożenie nowej taśmy do karabinu maszynowego trzeba poświęcić dwie rundy.

Można również włożyć tylko jeden nabój do komory i wystrzelić, opierając się na połowie ZR (jeśli tylko Badacz czuje taką potrzebę). Lepiej jednak schować się za ścianą i w spokoju przeladować.

Tłumiki

Tłumik to gruba, długa tuba, wypełniona deflektorami. Montuje się go na lufie broni palnej, dzięki czemu odgłos wystrzału zostaje wyciszony. Dzieje się tak, ponieważ tłumik uniemożliwia swobodne rozprężanie się gazów wylotowych, ceną użycia takiego sprzętu jest jednak zmniejszenie prędkości początkowej pocisku i skrócenie zasięgu do połowy. Zwykle tłumiki wykonuje się na zlecenie. Psują się po oddaniu 1k100+10 wystrzałów, jednakże im potężniejsza broń, tym szybciej to nastąpi.

W przypadku większości broni palnych, aby zamontować tłumik, trzeba trochę popracować. Nie można w niego jednak wyposażać strzelby ani karabinu maszynowego. W latach 20. i 90. XX wieku tłumiki są nielegalne, a w latach 90. XIX wieku kontrolowane przez władze.

Dwa pistolety

Można w obu rękach trzymać po jednym pistolecie i z obu wystrzelić w jednej rundzie. Należy wtedy stosować zasadę „Strzelania bez celowania”, która znajduje się poniżej. Nie można w ten sposób korzystać z innych broni palnych – zbyt trudno jest tego dokonać, zachowując celność.

Strzelanie bez celowania

Liczba strzałów na rundę określa ile razy można wystrzelić z danej broni, zakładając, że korzystający z nich chce w coś trafić i poświęca czas na celowanie. Kiedy jednak Badacz chce po prostu wygarnąć na oślep, może wystrzelić cztery razy w rundzie z każdego pistoletu i półautomatycznego karabinu, cztery razy z każdej broni dźwigniowej i blokowo-ślizgowej oraz dwa razy z każdej łukowo-obrotowej. Szansa strzelającego na trafienie wynosi jedną piątą zwykłej, a przebicie następuje jedynie wtedy, kiedy wynik rzutu będzie 01-05.

Tabela wybranych broni

	wartość początkowa (początkowa liczba punktów umiejętności)	obrażenia zadawane przy ataku	podstawowy zasięg ataku	liczba ataków na rundę	pojemność magazynka	Wytrzymałość broni	okres hist. i cena broni	powszechna w okresie zaw.
--	---	-------------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	--------------------	--------------------------	---------------------------

BRÓŃ DO WALKI WRĘCZ

uderzenie pięścią	50	1k3+mo	dotyk	1	–	–	–	–
cios głową	10	1k4+mo	dotyk	1	–	–	–	–
kopnięcie	25	1k6+mo	dotyk	1	–	–	–	–
chwyt	25	specjalne	dotyk	1	–	–	–	–
laska ze szpadą*	20	1k6+mo	dotyk	1	–	10	10/25/100	– wszystkie
szabla kawaleryjska	15	1k8+1+mo	dotyk	1	–	20	15/30/75	– wszystkie
topór	20	1k8+2+mo	dotyk	1	–	20	15/30/75	– wszystkie
maczeta/sierp	20	1k6+1+mo	dotyk	1	–	12	2/3/9	– wszystkie
nóż bojowy (dirk itp.)	25	1k4+2+mo	dotyk	1	–	15	1/2/15	– wszystkie
nóż kuchenny*	25	1k6+mo	dotyk	1	–	12	1/2/7	– wszystkie
nożyk (syczoryk itp.)	25	1k4+mo	dotyk	1	–	9	0, 50/2/6	– wszystkie
nóż kieszonkowy*	25	1k3+mo	dotyk	1	–	6	0, 25/0, 50/3	– wszystkie
łom	40	1k8+mo	dotyk	1	–	4	0, 60/2/15	– wszystkie
duża pałka/kij krykietowy/pogrzebacz	25	1k8+mo	dotyk	1	–	20	1/3/35	– wszystkie
mała pałka/pałka policyjna	25	1k6+mo	dotyk	1	–	15	1/3/35	– wszystkie
plonąca pochodnia	10 + % szansa zapalenia się ubrania	1k6	dotyk	1	–	15	0, 05/–/–	– wszystkie

PISTOLETY*

Derringer . 25 (1L)	20	1k6	3 metry	1	1	5	4/12/55	00	1890, 1920
Rewolwer . 32 lub 7. 65mm	20	1k8	15 metrów	3	6	10	6/15/200	00	wszystkie
Rewolwer Magnum . 357	20	1k8+1k4	20 metrów	1	6	11	–/–/425	00	1990
Rewolwer . 38 lub 9mm	20	1k10	15 metrów	2	6	10	8/25/200	00	wszystkie
9mm (automatyczny)	20	1k10	20 metrów	3	17	8	–/–/475	99	1990
Rewolwer . 45	20	1k10+2	15 metrów	1	6	10	10/30/300	00	wszystkie
.45 (automatyczny)	20	1k10+2	15 metrów	1	7	8	–/40/375	00	1920, 1990

KARABINY* ITP.

Karabin łukowo-obrotowy, kaliber. 22	25	1k6+2	30 metrów	1	6	9	10/13/70	99	wszystkie
Karabin dźwigniowy, kaliber. 30	25	2k6	50 metrów	1	6	8	12/19/150	98	wszystkie
Garand M1, M2	25	1k6+2	110 metrów	1/2	8	11	–/–/400	00	1990
Karabin łukowo-obrotowy. 30-06	25	2k6+4	110 metrów	1/2	5	12	30/75/175	00	wszystkie
Karabin Marlin . 444	25	1k8+1k6+4	90 metrów	1	5	12	–/–/400	98	1990
Strzelba na słonie (2L)	15	3k6+4	100 metrów	1 lub 2	2	12	100/400/1800	00	1890, 1920
Strzelba 12-gauge (2L)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/50 m.	1 lub 2	2	12	30/40/rzadkie	00	1890, 1920
Strzelba 12-gauge (blokowo-ślizgowa)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/50 m.	1	5	10	75/45/100	00	1920, 1990
Strzelba 12-gauge (półautomatyczna)	30	4k6/2k6/1k6	10/10/50 m.	1	5	10	–/–/270	99	1990
Strzelba 12-gauge (2L, obciąża)	30	4k6, 1k6	5/10 metrów	1 lub 2	2	14	15/ND/ND	00	1920
AK-47 lub AKM	25	2k6+1	90 metrów	2 lub seria	30	12	–/–/600	00	1990
M16A2	25	2k8	130 metrów	1 lub seria 3	30	11	–/–/ND	97	1990
Thompson	15	1k10+2	20 metrów	1 lub seria	20/33	8	–/ND/ND	96	1920
Uzi	15	1k10	40 metrów	2 lub seria	32	8	–/–/1000	98	1990

+mo – plus modyfikator obrażeń, który zależy od Badacza; dla niektórych wynosi on 0 lub nawet ma wartość ujemną.

specjalne – patrz zasady dotyczące chwytu w rozdziale o umiejętnościach.

1L, 2L – jedna, dwie lufy.

1/2, 1/3 – można z niego celnie strzelać co 2, 3 rundy.

1 lub 2 – w każdej rundzie można wystrzelić z jednej lub obu luf.

* – tą bronią (lub bronią, należącymi do tej klasy) można dokonać przebicia.

Seria – zdolność do strzelania seriami, niedostępna dla legalnej broni cywilnej. Ceny wyłącznie czarnorynkowe.

ND – niedostępna dla cywili w konfiguracji automatycznej lub w ogóle. Oznacza, że posiadanie broni może być nielegalne.

zaw. = zawodność – jeśli wynik rzutu ataku będzie większy lub równy od tej liczby, wówczas strzelec nie tyle spuścił, ile broń w ogóle nie wystrzeli. Jeśli jest to rewolwer, karabin z łamaną kolbą lub karabin łukowo-obrotowy, może to oznaczać po prostu niewypał. Jeśli broń jest karabinem dźwigniowym, oznacza to zablokowanie zamka. Odblokowanie zajmuje 1k6 rund walki plus udany test *mechaniki* lub odpowiedniej umiejętności broni (np. za pomocą udanego testu umiejętności *karabin* można odblokować karabin). Strzelec może próbować tej operacji w nieskończoność, aż zniszczy mechanizm, osiągając przy teście *mechaniki* rezultat 96–00.

Naboje do strzelby – 12-gauge 1k10+6, zasięg podstawowy 50 metrów; naboje mogą przebijać.

Rzadkie – sprzedawane wyłącznie jako antyk lub jako egzemplarz kolekcjonerski.

Cena w epoce – ceny w latach 1990. odzwierciedlają rynek kolekcjonerski, w latach 1920. – nie.

Patrz również „Rozszerzona tabela broni“ na stronie 236.

Krótki przykład walki

Harvey Walters, przeskakując starą rezydencję Crowninshield w pobliżu Arkham, natknął się na rabusia. Złodziej usłyszał kroki Harveya i przygotował rewolwer do strzału, zanim nasz Badacz wyszedł zza rogu. Harvey zastanawiał się nad źródłem podejrzanych dźwięków i podniósł złamaną nogę od krzesła, lecz nie przygotował jej do uderzenia.

Rewolwer kalibru .32 złodzieja jest gotowy do użycia, wobec czego strzela on pierwszy, mimo że jego ZR wynosi 10, a Harveya – 12. Złodziej posiada umiejętność pistolet na poziomie 25%. Wartość ta jest podwajana z uwagi na odległość bezpośrednią, jednakże znów dzielona przez 2 z powodu księżycowej nocy – wobec czego wynosi ona w dalszym ciągu 25%. Strażnik rzuca 72 – pudłuje.

Harvey, ze ZR 12, zamierza się nogą od krzesła – posiada on szansę trafienia pałką równą 25%. Jego graczowi wypada 84 – nie trafia.

Złodziej znów strzela ze ZR 10 i Strażnik wyrzuca 85 – znów pudło. Ponieważ

trzydziestka dwójka strzela trzy razy na rundę, więc złodziej ma okazję strzelić po raz trzeci, tym razem ze ZR 5 (połowa ZR 10). Tym razem Strażnikowi wypada 00 – uszkodzenie broni, które zostaje zinterpretowane jako niewypał. Lecz opisuje tylko to, co widać – słysząc głośne kliknięcie, a broń nie wystrzeliła.

Gracz Harveya sądzi, że rabusiowi musiały się skończyć pociski – jest to odważne przypuszczenie, a Strażnik go nie poprawia. Mówi tylko, że strzelec jest zdziwiony, że jego broń nie wystrzeliła i opuszcza pierwszy strzał w następnej rundzie. Harvey, wierząc w swą przewagę, uderza nogą od krzesła – bronią sklasyfikowaną jako lekka pałka, zadająca 1k6 obrażeń. Gracz wyrzuca 01 – trafienie! Kostka pokazuje 4 punkty obrażeń (pamiętaj, że Harvey nie posiada modyfikatora obrażeń). Strażnik najpierw mówi, że rabuś wrzeszczy z bólu, potem stwierdza, że, z uwagi na bardzo niski wynik na 1k100, Harvey trafił w rękę, w której jego przeciw-

nik trzymał rewolwer, wytrącając go. Broń toczy się po ziemi na tyle daleko, by złodziej nie mógł jej dosięgnąć. W ten sposób kończy się druga runda walki. Na początku trzeciej rundy bezbronny złodziej może liczyć tylko na własną ZR. ZR Harveya jest wyższa, więc atakuje swą pałką pierwszy – niestety, nie trafia – rzut kostką wynosi 22, a umiejętność Badacza jest dzielona przez 2 z uwagi na panujący półmrok. Strażnik postanawia, że złodziej raczej ucieknie, niż będzie kontynuował walkę z tym tajemniczym mistrzem pałki. Rabuś odwraca się i ucieka, zostawiając zwycięskiego Harveya na polu bitwy.

Mimo że waga zwycięstwa Badacza zmniejsza się znacznie, gdy okazuje się, że w porzuconym pistolecie były jeszcze 4 naboje, jednak Strażnik nagradza jego odwagę krzyżykiem. Po tygodniu lub dwóch Strażnik zarządza, by wszyscy gracze wykonali testy doświadczenia. Wówczas Harvey zwiększa swą umiejętność mała pałka (noga od krzesła) do 32%.

Opisy umiejętności

PONIŻSZE opisy to ogólne zestawienie tego, co reprezentuje każda z umiejętności. Oczywiście nieprzewidziane okoliczności wymuszają określanie nowych zastosowań dla nich i ich interpretacji – nietypowe sposoby ich wykorzystania musisz przedyskutować ze swoim Strażnikiem Tajemnic. Obok nazwy każdej umiejętności znajduje się ujęta w nawiasy podstawowa wartość procentowa.

Punkty umiejętności odnoszą się do wiadomości, które są dostępne dla bohaterów w określonej epoce, a nie do ogólnej wiedzy, którą hipotetycznie można poznać. Z tego powodu fizyk z poziomem 60% w 1990 roku będzie miał znacznie więcej wiadomości, niż fizyk z poziomem 90% w 1890 roku (oczywiście gdyby mieli okazję porównać swą wiedzę i doświadczenie).

Antropologia (00%)

Umożliwia bohaterowi rozpoznanie sposobu życia człowieka na podstawie jego zachowania. Jeśli posiadacz tej umiejętności obserwuje przez pewien czas inną kulturę od wewnątrz, albo też korzysta z dotyczących tej kultury opracowań, może próbować przewidzieć jej dążenia i obowiązujące w niej zasady, nawet jeśli materiały, których używał, były niekompletne. Jeśli antropolog poświęci miesiąc na badanie określonej kultury, jest w stanie zrozumieć, na jakich prawach się ona opiera. Jeśli skorzysta dodatkowo z psychologii, może próbować przewidzieć działania i wierzenia jej przedstawicieli. Umiejętność ta jest szczególnie użyteczna, jeśli stosuje się ją do istniejących kultur.

Archeologia (00%)

Umożliwia ocenę wieku artefaktów dawnych kultur i rozpoznanie ich, a także wykrywanie falsyfikatów. Jeśli archeolog

zbadaje jakieś miejsce, jest w stanie określić jego dawne wykorzystanie i sposób życia tych, którzy tu szczątki pozostawili. Może się tu również okazać użyteczna znajomość antropologii. Archeologowie specjalizują się w poszczególnych okresach historycznych i kulturach.

Astronomia (00%)

Badacz, który posiada tę umiejętność wie (lub wie, jak się dowiedzieć), które ciała niebieskie są w zenicie o określonej porze dnia i nocy, kiedy zdarzą się zaćmienia i deszcze meteorów oraz jak nazywają się ważniejsze gwiazdy. Uczony może być w stanie wyznaczyć orbity poszczególnych obiektów, rozważać życie gwiazd lub (w latach 90. XX wieku) znać się na radioastronomii.

Biologia (00%)

Wiadomości o życiu, włączając w to botanikę, cytologię, ekologię, genetykę, histologię, mikrobiologię, fizjologię, zoologię itd. Stopień rzeczywistej wiedzy Badacza zależy od epoki, w której toczy się gra. Za pomocą tej umiejętności można na przykład wynaleźć szczepionkę przeciw jakiejś ohydnej, Mitycznej bakterii albo zbadać właściwości halucynogenne rzadkiej rośliny.

Chemia (00%)

Znajomość budowy substancji, wpływu, jaki wywiera na nie temperatura, energia i nacisk oraz tego, jak te substancje oddziałują na siebie wzajemnie. Dzięki *chemii* Badacz może w przeciagu dnia lub dwóch, posiadając odpowiednią materię i wyposażenie, stworzyć lub wyizolować skomplikowany związek chemiczny, włączając w to proste materiały wybuchowe, trucizny, gazy i kwasy. Chemik może również przeprowadzić analizę nieznaną substancji, posiadając właściwy sprzęt i odczynniki.

Chwył (25%)

To szczególny rodzaj ataku, często wykorzystywany do unieruchomienia przeciwnika bez ranienia go. Atak *chwytem* może być zablokowany za pomocą udanego, kontrującego *chwytu* lub innego rodzaju ataku, ale tylko w pierwszej rundzie walki.

Jeśli chwyt powiedzie się w pierwszej rundzie i nie zostanie zablokowany, ofiara zostaje schwyta i atakujący może wykonać którąś z następujących czynności:

- Unieruchomienie przeciwnika – przeważając jego S swą własną S (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli się to uda, ofiara zostaje unieruchomiona do chwili, aż atakujący wykona inną akcję.
- Powalenie przeciwnika – udaje się automatycznie, jeśli zostanie przez atakującego wykorzystane.
- Nokaut przeciwnika w pierwszej lub późniejszej rundzie: patrz: zasada nokautu.
- Rozbrojenie przeciwnika. Jeśli powiodą się testy *chwytu* w dwóch kolejnych rundach, oznacza to, że Badacz unieruchamia przeciwnika w pierwszej rundzie i wytrąca mu broń w drugiej.
- Zadanie obrażeń. Przeciwnik musi być schwyty. Wówczas atakujący musi wykonać drugi udany test *chwytu* w którejś z kolejnych rund. Wtedy ofiara traci 1k6 punktów Wytrzymałości plus modyfikator obrażeń atakującego. Zadawanie obrażeń w kolejnych rundach wymaga oczywiście kolejnych udanych testów umiejętności *chwyt*.
- Uduśnienie przeciwnika. Zaczynając od określonej rundy atakujący zaczyna dusić ofiarę (wg zasad *tonięcia*). Atakujący nie musi wykonywać kolejnych testów *chwytu*.

W każdym z powodujących obrażenia chwytów ofiara jest unieruchomiona i może wyzwolić się tylko dzięki zwycięstwu podczas porównania Sił atakującego i swojej (korzystając z Tabeli Porównawczej).

Cios głową (10%)

Umiejętność często używana w ulicznych bójkach, pozwala na trafienie w brzuch, skroń, nos, podbródek lub ciemię. Część efektu tego ataku wynika z jego zaskakującej szybkości. Nie można odparować *ciosu głową*, jednakże *sztuki walki* wzmacniają jego działanie i można do niego zastosować zasadę nokautu.

Elektronika (00%)

Dotyczy naprawy sprzętu elektronicznego i pozwala tworzyć proste urządzenia elektroniczne. Występuje dopiero w latach 1990. We wcześniejszych okresach zastępuje ją *fizyka* i *elektryka*. W przeciwieństwie do napraw elektrycznych, w elektronice nie można dorobić sobie części na poczekaniu – bez odpowiedniego układu scalonego Badacz prawdopodobnie nic nie będzie mógł zrobić.

Elektryka (10%)

Umożliwia Badaczowi dokonywanie napraw i przeróbek sprzętu elektrycznego – zapłonu samochodowego, silników elektrycznych i alarmów przeciwwłamaniowych. Nie spełnia tej samej roli, co *elektronika* z lat 1990. Naprawa urządzenia elektrycznego może wymagać specjalnych części bądź narzędzi. Jeśli szukasz zatrudnienia w latach 1920. ta umiejętność, wraz z *mechaniką*, może okazać się dość przydatna.

Farmacja (00%)

Osoba dysponująca tą umiejętnością potrafi rozpoznawać, wytwarzać i aplikować szeroką gamę naturalnych lub sztucznych leków, a także zna ich efekty uboczne i dotyczące ich przeciwwskazania. Zna się również na truciznach i odtrutkach. Umiejętność nie pozwala na diagnozowanie chorób i przepisywanie leków, choć Badacz może znać wiele symptomów i być w stanie wybrać odpowiednie środki przeciw zatruciom.

Fizyka (00%)

Pozwala zrozumieć teorię ciśnienia, materii, ruchu, magnetyzmu, elektryczności, optyki, radioaktywności i podobnych zjawisk. Również w pewnym stopniu umożliwia skonstruowanie

prostych urządzeń doświadczalnych. Stopień wiedzy zależy od okresu historycznego. Praktyczne urządzenia, takie jak samochody, nie są już domeną fizyki (choć jakieś szczególne lub eksperymentalne mogą być, może w połączeniu z *elektroniką* lub *mechaniką*).

Fotografowanie (10%)

Dotyczy zarówno umiejętności robienia zdjęć, jak i filmowania. Pozwala na robienie dobrych zdjęć, odpowiednie ich wywoływanie i powiększanie. Nieudany test powoduje powstanie rozmytego obrazu lub zdjęcie nie ujmuje tego, co Badacz chciał uchwycić. W latach 1990. umiejętność ta dotyczy także obsługi kamer video i sprzętu odtwarzającego kasety.

Geologia (00%)

Umożliwia Badaczowi dokonanie przybliżonej oceny wieku warstwy skalnej, rozpoznanie rodzaju osadów i gleb, rozróżnianie minerałów i kryształów, wyszukiwanie obiecujących miejsc do prowadzenia wykopaliisk, przewidywanie zjawisk wulkanicznych i sejsmicznych, lawin itp. Sherlock Holmes był ekspertem w dziedzinie londyńskiej gleby i mógł śledzić człowieka, studiując brud z jego butów.

Historia (20%)

Wskazuje na fakt, że Badacz pamięta historię kraju, miasta lub regionu, ze szczególnym uwzględnieniem zdarzeń odnoszących się do określonej sytuacji. Zmniejsz szansę testu, jeśli Badacz próbuje sobie przypomnieć jakiś wyjątkowo mało znaczy fakt. Za pomocą udanego testu *historii* można zidentyfikować zapis wymarłego języka, albo też rozpoznać jakąś starożytną technologię.

Historia naturalna (10%)

Początkowo – studium życia roślin i zwierząt w ich naturalnym środowisku. Już w latach 1890. nauka ta była podzielona na wiele oddzielnych dyscyplin. Jako umiejętność odzwierciedla wiedzę farmerów, rybaków, natchnionych amatorów i hobbistów. Umożliwia rozpoznawanie gatunków i orientowanie się w ich zwyczajach oraz środowisku ich występowania, pozwala się również domyślać charakterystycznych cech określonych gatunków. Wiedza może, lecz nie musi być dokładna – jest to sfera upodobań, tradycji i zainteresowań. Wykorzystuj *historię naturalną*, żeby ocenić jakość konia lub to, czy kolekcja motyli jest faktycznie wspaniała, czy po prostu ładnie opakowana.

Jeździectwo (05%)

Dotyczy udomowionych koni, osłów i mułów w łatwym terenie. Jazda na wielbłądzie wiąże się z obniżonym poziomem procentowym tej umiejętności. Zawierają się tu również podstawowe wiadomości dotyczące opieki nad zwierzętami, uprzęży i tego, co zrobić z galopującym zwierzęciem.

Jeśli wierzchowiec zrobi coś niespodziewanego, np. wierzgnie, szansa utrzymania się w siodle jest równa procentowej wartości umiejętności. Badacz, który wypadnie z siodła traci 1k6 punktów Wytrzymałości, niezależnie od tego, czy przyczyną był upadek zwierzęcia, jego śmierć, czy nieudany test *jeździectwa*. Udany test *skakania* zmniejsza tę stratę o 1k6 punktów.

Utrzymanie broni w czasie jazdy wymaga posiadania zarówno umiejętności *jeździectwo*, jak i umiejętności w danej broni powyżej 50%. Strażnik może w takiej sytuacji zastosować dodatkowe modyfikatory.

Język obcy (00%)

Określ ten język. Badacz może znać dowolną ilość języków obcych. Umiejętność odzwierciedla szansę na poprawne mówienie, czytanie i pisanie w języku innym niż ojczysty.

Umiejętności i ich wartości początkowe

umiejętność	wartość początkowa	umiejętność	wartość początkowa	umiejętność	wartość początkowa
Antropologia	00%	Mechanika	20%	Strzelba	30%
Archeologia	00%	Medycyna	05%	Sztuka	05%
Astronomia	00%	Mity Cthulhu	00%	Sztuki walki	00%
Biologia	00%	Nasłuchiwanie	05%	Targowanie się	05%
Chemia	00%	Nawigacja	10%	Tropienie	10%
Chwył	25%	Obsługa ciężkiego sprzętu	00%	Uderzenie pięścią	50%
Cios głową	10%	Okultyzm	05%	Ukrycie czegoś	15%
Elektronika	00%	Otwieranie zamków	00%	Ukrywanie się	10%
Elektryka	10%	Perswazja	15%	Uniki	ZR x 2%
Farmacja	00%	Pierwsza pomoc	30%	Wiarygodność	15%
Fizyka	00%	Pilotowanie	00%	Wmawianie	05%
Fotografowanie	10%	Pistolet	20%	Wspinanie się	40%
Geologia	00%	Pistolet maszynowy	15%	Znajomość komputerów	00%
Historia	20%	Pływanie	25%		
Historia naturalna	10%	Prawo	05%		
Jeździectwo	05%	Prowadzenie samochodu			
Język obcy	00%	/powozu	20%		
Język ojczysty	WYK x 5%	Psychoanaliza	00%		
Karabin	25%	Psychologia	05%		
Karabin maszynowy	15%	Rzucanie	25%		
Kopnięcie	25%	Skakanie	25%		
Korzystanie z bibliotek	25%	Skradanie się	10%		
Księgowość	10%	Spostrzegawczość	25%		

początkową 00%. W latach 1920. i później, powożenie ma wartość początkową 00%, a prowadzenie samochodu – 20%.

W latach 1890. pilotowanie może być tylko pilotowaniem balonu lub pilotowaniem łodzi. W latach 1920. może być pilotowaniem balonu, sterowca, samolotu bądź łodzi. W latach 1990. – pilotowaniem awionetki, odrzutowca, samolotu pasażerskiego, myśliwca, helikoptera, balonu, sterowca bądź łodzi.

W latach 1890. psychoanaliza nie jest umiejętnością zawodową lekarza.

W latach 1890. nie można kupić pistoletu maszynowego.

Rozszerzone tabele broni podają dodatkowe umiejętności dotyczące ataku i broni.

Uwagi o umiejętnościach

Znajomość komputerów i elektroniki są dostępne tylko w latach 1990.

W latach 1890. powożenie jest standardową umiejętnością o wartości początkowej 20%, a prowadzenie samochodu ma wartość

uporowi, gdyż wielu studentów współzawodniczy o takie prawo.

Niektóre umiejętności walki (jak szermierka) są tak rzadko używane, że jedynym sposobem ich zdobycia są specjalistyczne szkoły.

Poznanie umiejętności od zera

Istnieje na to kilka sposobów. Strażnik powinien skorzystać z tej z poniższych metod, która wydaje się najbardziej pasować do sytuacji.

- W niebezpiecznej sytuacji, jeśli gracz rzuci 01 w teście określonej umiejętności, otrzymuje w niej krzyżyk.
- Gracz i Strażnik mogą się porozumieć odnośnie formalnego szkolenia – wówczas Badacz automatycznie zdobywa 1k10 punktów co każde 6 miesięcy studiów. Zbyt wiele przygód w tym okresie może sprawić, że nauka stanie się niemożliwa.
- Gracz i Strażnik mogą się porozumieć odnośnie uczenia się samemu dowolnego przedmiotu akademickiego: Badacz musi studiować przez 6 miesięcy, następnie gracz rzuci 1k100. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy średniej z INT i MOC Badacza, otrzymuje on 1k10 punktów w tej umiejętności. W przeciwnym wypadku nie otrzymuje żadnych punktów.
- Jeśli Badacz bardzo potrzebuje jakiejś fizycznej umiejętności, np. skakania i ma dużo czasu na ćwiczenia, Strażnik może pozwolić mu na postawienie krzyżyka. Powinno to jednak występować bardzo rzadko, być może tylko raz, gdyż intencją gry jest używanie umiejętności w grze, a nie rozwijanie ich poza grą.

Które z umiejętności są najbardziej użyteczne?

Odpowiedź na to często zadawane pytanie zależy głównie od stylu gry, stosowanego przez graczy oraz przez Strażnika. W oryginalnych scenariuszach jednakże zazwyczaj przydaje się kilka z następujących:

Mity Cthulhu – główna umiejętność w grze, lecz czym bardziej ją zwiększasz, tym twa Poczytalność spada. Zwiększa się wyłącznie w trakcie gry – nie posiadasz jej na początku.

Korzystanie z bibliotek – test tej umiejętności wykonywany jest praktycznie w każdym scenariuszu; bezcenna do odszukiwania tropów, wskazówek i tła wydarzeń.

Spostrzegawczość – użyteczna do odszukiwania różnych tropów i przedmiotów. Często spotykana w publikowanych scenariuszach.

Język obcy – księgi Mitów i inne dokumenty często nie są napisane po angielsku czy polsku, a nawet są nieprzetłumaczalne na te języki.

Targowanie się/wmawianie – umożliwia szybkie zmylenie, oszukanie przeciwnika lub dokonanie szybkiego targu z prawie każdą osobą. Perswazja zajmuje dużo czasu.

Wiarygodność (1890)/Znajomość komputerów (1990) – ważne umiejętności dla różnych okresów historycznych.

Broń palna/do walki wręcz – przydatna w odpowiednich okolicznościach. Bezwartościowa przeciw istotom nadprzyrodzonym.

Umiejętność akademicka, np. astronomia, fizyka – jedna lub dwie przydadzą się w scenariuszu, tylko które?

Medycyna/pierwsza pomoc – utrzymuje Badaczy przy życiu.

Psychologia/psychoanaliza – pierwsza pozwala poznać motywacje innych ludzi, druga oferuje przydatną pierwszą pomoc i terapię dla tych, którzy przeżyją w trakcie gry poważny szok psychiczny.

Najbardziej przydatną umiejętnością jest oczywiście ta, której test najczęściej Strażnik wykonuje.

Szkolenie

Jeśli masz wystarczająco dużo pieniędzy, możesz nauczyć się wszystkiego. Szkolenie ma sens oczywiście tylko w kampaniach, gdzie ci sami gracze spotykają się regularnie i rozumieją się nawzajem. Strażnicy muszą określić szczegóły.

Bez szczególnego powodu nie powinno się zdarzyć, by ktoś poszedł do szkoły i zdobył więcej niż 1k10 punktów umiejętności w ciągu sześciu miesięcy. Strażnik określa, czy można uczestniczyć w kilku kursach jednocześnie i czy udział Badacza w zajęciach jest wystarczający. Po ukończeniu okresu szkolenia, Badacz wykonuje test doświadczenia.

Jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za stosowne, Badacz, który uczy się pod okiem dobrego nauczyciela może otrzymać więcej punktów lub okres nauki może zostać skrócony. Jednakże dostęp do takiego nauczyciela można uzyskać tylko dzięki jakimś wyjątkowym osiągnięciom lub ogromnemu

Nie powinno się wybierać języków starożytnych lub nieznanych, w rodzaju Aklo. Czasami Strażnik może zdecydować, że w określonym dokumencie lub fragmencie mowy istnieje kilka szczególnie trudnych punktów i przeprowadzi oddzielne testy dla każdego z nich. Może również obniżyć szanse powodzenia testu, jeśli zostanie napotkana archaiczna forma języka. W większości sytuacji do zrozumienia całej książki wystarczy jeden test *języka obcego*.

Jeśli Badacz ma jakiegokolwiek punkty w określonym języku obcym, zawsze potapie się, o co chodzi w normalnej rozmowie. Dopiero jeśli ma co najmniej INT x5 punktów, może zostać wzięty za człowieka, dla którego określony język jest ojczysty. Na karcie Badacza znajduje się miejsce dla kilku języków obcych.

W celu rozpoznania teraźniejszego języka ziemskiego, przeprowadź Test Wiedzy. W celu rozpoznania wymarłego języka, przeprowadź test *historii* lub *archeologii*. W celu rozpoznania języka obcych, przeprowadź test *Mitów Cthulhu* lub – być może – *okultyzmu*.

Język ojczysty (WYK x 5%)

Określ ten język. Większość ludzi w okresie niemowlęcym i we wczesnym dzieciństwie używa jednego języka. Dla większości mieszkańców Stanów Zjednoczonych tym językiem jest amerykańska odmiana angielskiego. Niezależnie jednak od tego, jaki język będzie wybranym przez gracza językiem ojczystym, jego wartość początkowa wynosi WYK x5, wobec czego Badacz poprawnie mówi, czyta i pisze w nim z taką lub wyższą szansą. W większości sytuacji użycie języka ojczystego nie wymaga przeprowadzania testu. Jeśli jakiś dokument sprawia szczególne problemy przy czytaniu lub też jest w archaicznej odmianie języka, Strażnik może zmniejszyć szanse Badacza.

Karabin (25%)

Umożliwia strzelanie z dowolnego rodzaju karabinu. Użyj tej umiejętności, jeśli chcesz wystrzelić serię z karabinu wojakowego typu z lat 1990., a także gdy strzelasz nabojem karabinowym ze strzelby.

Szybkostrzelność jest zależna od broni, odrzutu i czasu, który jest potrzebny na ponowne wycelowanie.

Jeśli tak zdecyduje Strażnik, strzelanie z karabinu skałkowego wymaga dodatkowo udanego testu *historii*.

Strażnik Tajemnic może uznać za stosowne, by potraktować *karabin* i *strzelbę* jako jedną umiejętność, rozróżniając tylko amunicję: naboje i kule.

Karabin maszynowy (15%)

Korzystaj z tej umiejętności zawsze, gdy strzelasz seriami z broni znajdującej się na dwu- lub trójnogu. Jeśli strzelasz pojedynczymi pociskami z broni stojącej na dwunożnym stojaku, użyj umiejętności *karabin*, jeśli jest ona wyższa. Różnice między karabinem, pistoletem maszynowym i lekkim karabinem maszynowym mogą być w latach 1990. nieznaczące.

Kopnięcie (25%)

Kopnięcie jest wystarczająco silne, by zadać obrażenia, niezależnie od miejsca, w które trafi i od tego, czy jest to po prostu zwykłe, proste uderzenie w szczękę lub w genitalia, czy też elegancki cios karate lub kopnięcie dwiema nogami, gdy Badacz leży na ziemi. *Kopnięcie* może służyć do blokowania innych ciosów. *Sztuki walki* mogą zwiększyć jego efektywność, lecz zasadę nokautu stosuj tylko w wyjątkowych okolicznościach.

Korzystanie z bibliotek (25%)

Na wiele sposobów jest to najbardziej użyteczna umiejętność w grze. Umożliwia ona Badaczowi wyszukanie określonej książki, gazety lub odniesienia w bibliotece czy zbiorze



dokumentów, pod warunkiem, że szukana rzecz znajduje się w danym miejscu. Każde użycie tej umiejętności zajmuje 4 godziny ciągłego przeszukiwania. Badacz rzadko będzie miał okazję przeprowadzić dziennie więcej niż 2 próby.

Za pomocą tej umiejętności można odnaleźć zamkniętą sprawę lub szczególnie zbiór rzadkich książek, lecz żeby móc się z nimi zapoznać, mogą być potrzebne dodatkowo: *wmawianie*, *perswazja*, *targowanie się*, *wiarygodność*, *łapówka* lub *specjalna rekomendacja*.

Księgowość (10%)

Ta umiejętność określa wiedzę Badacza o księgowości i umożliwia zrozumienie finansowego statusu osoby prywatnej lub przedsiębiorstwa. Dzięki tej umiejętności, przeglądając księgi, można odkryć oszustwa finansowe, przekupstwo i łapówki, malwersacje oraz to, czy informacje o kondycji finansowej firmy odpowiadają rzeczywistości. Przeglądając stare rachunki można dowiedzieć się, w jaki sposób w przeszłości zdobywano i tracono pieniądze (zboże, niewolnictwo, alkohol), a także – komu i za co płacono.

Mechanika (20%)

Umożliwia Badaczowi naprawianie uszkodzonych maszyn lub konstruowanie nowych, ale prostych. Za pomocą tej umiejętności można zbudować podstawowe narzędzia stolarskie bądź hydrauliczne. Jest to umiejętność podobna do *elektryki* – do naprawienia bardziej skomplikowanych urządzeń mogą być potrzebne obie. Czasem potrzebne będą również specjalne narzędzia i części. Do otwierania zamków, oprócz tych najprostszych, będziesz musiał mieć specjalne narzędzia. Patrz *otwieranie zamków*.

Medycyna (05%)

Umożliwia diagnozę i leczenie ludzkich słabości, chorób, urazów, zatruc itp. Pozwala również na wydawanie opinii o stanie zdrowia. Jeśli w określonym okresie historycznym nie jest dostępne lekarstwo na jakąś dolegliwość, każda próba leczenia będzie niepełna, niepewna lub nieskuteczna. Jeśli test się nie powiedzie, Badacz korzystający z tej umiejętności musi odczekać pewien okres, by go powtórzyć, jednakże inny lekarz może to zrobić w następnej rundzie.

□ W nagłym przypadku, raz na atak lub obrażenie, udany test medycyny może natychmiast przywrócić 1k3 punkty Wytrzymałości.

- W tej samej lub następnej rundzie walki, w której Badacz umarł, można go przywrócić do życia, jeśli otrzymane 1k3 punkty zwiększą jego Wytrzymałość do co najmniej +1.
- Badacz leczony za pomocą *medycyny* wraca do zdrowia z prędkością 2k3 punktów Wytrzymałości na tydzień.
- Udany test *medycyny* natychmiast przywraca przytomność ofierze nokautu i, jeśli Strażnik uzna to za stosowne, osobie nieprzytomnej.
- Strażnik może uznać, że pacjent jest nieuleczalnie chory. Patrz również *pierwsza pomoc*.

Mity Cthulhu (00%)

Mimo że *Mity Cthulhu* są jedną z umiejętności, w praktyce różnią się znacznie od pozostałych. Nikt nie może zdobyć *Mitów Cthulhu* ani jako umiejętności zawodowej, ani jako hobby. Udane korzystanie z tej zdolności również nie zwiększa jej współczynnika. Poziom umiejętności *Mity Cthulhu* zwiększa się poprzez: (1) spotkania z istotami związanymi z Mitami Cthulhu, czego rezultatem jest utrata Poczytalności, (2) szaleńcze wizje, umożliwiające wgląd w naturę wszechświata lub (3) czytanie zakazanych ksiąg i dokumentów. Czasem na zwiększenie się tej umiejętności może wpłynąć obecność na jakiejś ceremonii lub uczestnictwo w jakimś wydarzeniu. Badacze nie pragną mieć zbyt wielu punktów w tej umiejętności, gdyż 99 minus *Mity Cthulhu* to maksymalna ilość punktów Poczytalności, którą bohater może mieć.

Gdy Badacz natknie się na jakiś ślad istnienia potworów rodem z Mitów Cthulhu, będzie w stanie je zidentyfikować, jeśli wykona udany test tej umiejętności. Gracz może również przeprowadzić test, żeby dowiedzieć się czegoś o zachowaniu tych istot lub o czymś, co mogą posiadać. Udany test może również pomóc zidentyfikować rzucane zaklęcie, jeśli bohater obserwuje rytuał, lub rozpoznać księgę Mitów, jeśli przejrzy tylko kilka stron. Z takich działań nie wynika żadne doświadczenie i wartość *Mitów Cthulhu* nie wzrasta.

Nawet człowiek, który posiada 99% mitów Cthulhu, nie posiada całkowitej o nich wiedzy. W praktyce nawet Wielcy Przedwieczni nie wiedzą wszystkiego; 100% posiadane przez nich odzwierciedla raczej stopień zrozumienia istoty Mitów w porównaniu z rozumieniem ich przez ludzi, jednakże nawet oni nie są w stanie przeniknąć wszystkich tajemnic mitologii. Mrok Mitów jest nieskończony – jeśli wydaje ci się, że widzisz już ich całość, jest to tylko chwilowe złudzenie.

Nasłuchiwanie (25%)

Określa umiejętność interpretacji i zrozumienia dźwięków, włącznie z podsłuchiwanymi rozmowami, fragmentami rozmowy zza zamkniętych drzwi i szeptami w kawiarni. Strażnik może wykorzystać tę umiejętność do sprawdzenia, czy Badacz zda sobie sprawę ze zbliżającego się niebezpieczeństwa – czy obudzi go dźwięk łamanej gałązki...

Nawigacja (10%)

Pozwala odnaleźć właściwą drogę przy dobrej pogodzie i w czasie sztormu, w dzień i w nocy. Osoby posiadające wyższe wartości tej umiejętności znajdują się na istniejących w określonej epoce tablicach astronomicznych, mapach, instrumentach nawigacyjnych i urządzeniach do lokalizacji satelitarnej. Rezultaty testu tej umiejętności nie powinny być ujawniane – Badacze powinni sami dojść z czasem do tego czy się on po-



wiódł, czy nie. Umiejętność tę można wykorzystać również do zmierzenia jakiegoś obszaru i stworzenia jego mapy. Może to dotyczyć zarówno wyspy o powierzchni wielu kilometrów kwadratowych, przejścia podziemnego, jak i pokoju.

Obsługa ciężkiego sprzętu (00%)

Wymagana do prowadzenia i kierowania czołgiem, koparką, dźwigiem i wielkimi maszynami budowlanymi. Gdy Badacz zna już tę umiejętność, nie trzeba wykonywać jej testów, z wyjątkiem przypadków szczególnie trudnych lub niebezpiecznych, bądź działań wykonywanych w złych warunkach. W przypadku bardzo zróżnicowanych rodzajów maszyn, Strażnik może obniżyć szansę przeprowadzenia testu, jeśli napotkane trudności są w większości nie znane wcześniej użytkownikowi – np. ktoś, kto przywykł do prowadzenia buldożerów nie będzie w pełni sprawnie kierował silnikiem parowym w maszynowni statku.

Okultyzm (05%)

Ta umiejętność pozwala rozpoznawać okultystyczne akcesoria, słowa i koncepcje, a także identyfikować księgi magicznych zaklęć i teksty okultystyczne. Pomaga również je tłumaczyć i interpretować. Zrozumienie niektórych ksiąg może zwiększyć wartość *okultyzmu*. Niektóre książki okultystyczne są wymienione w rozdziale „Magia”. Ta umiejętność nie dotyczy zaklęć, ksiąg i magii, związanych z mitologią Cthulhu, jednakże, ponieważ większość ignorantów, wierzących w Wielkich Przedwiecznych, wierzy również w okultyzm, może się często przydać.

Otwieranie zamków (00%)

Badacz może za pomocą tej umiejętności naprawiać zamki, dobierać klucze, otwierać drzwi wytrychami i innymi narzędziami. Próba otwarcia szczególnie trudnych zamków może mieć mniejsze szanse powodzenia. Badacz może otwierać drzwi samochodowe, okna bibliotek, chińskie pudełka-łamiągłówki itp., a również neutralizować proste systemy alarmowe. Skomplikowane sejfy, grobowce i inne poważne systemy ochronne są poza zasięgiem tej umiejętności. Jeśli Badacz próbuje zrobić coś bezszelestnie, Strażnik może połączyć test *otwierania zamków* z testem *Mocy* bądź *Zręczności*.

Pływanie (25%)

Umiejętność utrzymywania się na powierzchni i poruszania się w wodzie i innych cieczach. Jeśli Badacz znajdzie się w zanurzeniu, przeprowadź test tej umiejętności, aby zobaczyć czy nie utonie i czy będzie w stanie się poruszać. Nieudany test *pływania* oznacza początek tonięcia. Tonąca osoba może wykonać w następnej rundzie kolejny test *pływania* – jeśli się on powiedzie, wynurza się na powierzchnię i może zaczerpnąć oddech. Jeśli uda się kolejny test, może poruszać się w wodzie. Jeśli drugi test się nie powiedzie, Badacz znów zaczyna tonąć.

Perswazja (15%)

Służy do przekonywania ludzi do określonych pomysłów i koncepcji. Podobnie jak *wmawianie*, może być wykorzystywana do wpajania nie zawsze prawdziwych przekonań. Jednak w przeciwieństwie do *wmawiania*, efekt *perswazji* jest trwały – może obejmować miesiące, czy nawet lata, aż rzeczywistość lub inna próba perswazji zmienią przekonania ofiary. Użycie tej umiejętności może zająć godzinę lub więcej, w zależności od tego, co chce się osiągnąć.

Pierwsza pomoc (30%)

Jest to procentowa szansa ocucenia nieprzytomnego lub ogłuszonego towarzysza, nastawienia złamanej kończyny, opatrzenia oparzenia, uratowania niedoszedłego topielca itp. Pierwsza pomoc nie leczy chorób, ani subtelnych dolegliwości

fizycznych, nie skutkuje również przeciw zatruciom, chyba że Strażnik Tajemnic wyrazi zgodę. Badacz, leczony za pomocą pierwszej pomocy, wraca do zdrowia z szybkością 1k3 punktów tygodniowo. Jeśli znajdzie się w szpitalu pod opieką kogoś, kto przeprowadzi udany test medycyny, szybkość ta wzrasta do 2k3 punktów tygodniowo.

Jeśli test pierwszej pomocy się nie powiedzie, można przeprowadzić następny dopiero po rozsądnym czasie. Oczywiście zaraz, w następnej rundzie, może spróbować swych sił ktoś inny.

- Udany test tej umiejętności umożliwia natychmiastowe uleczenie 1k3 punktów Wytrzymałości, utraconych na skutek pojedynczego ataku lub obrażenia. Dlatego też Badacz, który został kilkakrotnie postrzelony (podczas kilku różnych ataków), może otrzymać pierwszą pomoc dla każdej z nich. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale „Obrażenia“.
- Jeśli Badacz zginie, może zostać przywrócony do życia w tej samej lub następnej rundzie, jeśli dzięki otrzymanym 1k3 punktem jego Wytrzymałość wzrośnie do +1 lub więcej.
- Udany test *pierwszej pomocy* automatycznie cuci ogłuszonego i, jeśli Strażnik tak zadecyduje, każdego nieprzytomnego. Jeśli Badacz otrzyma skuteczną *pierwszą pomoc*, kolejne próby wykorzystania zarówno tej umiejętności, jak i *medycyny* nie przynoszą już żadnych rezultatów. Oczywiście nowe obrażenia mogą być leczone zupełnie niezależnie. Wykorzystanie tej umiejętności zajmuje rundę walki lub tyle czasu, ile określi Strażnik. Patrz również *medycyna*.

Pilotowanie (00%)

Wodno-powietrzny odpowiednik prowadzenia. Umiejętność kierowania pojazdem pływającym bądź latającym. Badacz może posiadać kilka odmian tej umiejętności, które zapisuje sobie w wolnych miejscach karty; każda z nich ma wartość początkową 00%. Bez wiarygodnego wyjaśnienia tego w historii postaci, umiejętność ta powinna dotyczyć tylko średniej wielkości łodzi.

- Umiejętności pilotowania pojazdów latających zmieniały się z epoki na epokę. *Pilotowanie łodzi* nie zmienia się i nie czyni rozróżnienia pomiędzy statkami żaglowymi i motorowymi. Zarówno pojazdów powietrznych, jak i wodnych dotyczą takie same warunki, modyfikujące test: zła pogoda, zła widoczność, uszkodzenia.
- Badacz, który posiada co najmniej 1 punkt umiejętności może rozpocząć podróż i ustawić żagle lub wystartować w spokojny dzień, przy dobrej widoczności. Testy należy przeprowadzać podczas sztormów, nawigowania za pomocą instrumentów, słabej widoczności i w innych, trudnych sytuacjach.

PILOTOWANIE ŁODZI: zrozumienie zachowania małych łodzi motorowych lub żaglowych na wietrze, podczas pływów; umiejętność określania ukrytych przeszkód dzięki obserwacji wiatru i fal; rozpoznawanie nadchodzących sztormów. Początkującym żeglarzom trudność może sprawiać nawet zacumowanie łodzi wiosłowej.

PILOTOWANIE STATKU POWIETRZNEGO: zrozumienie działania ogólnej klasy pojazdów (patrz niżej). Test *pilotowania* musi zostać wykonany podczas każdego lądowania, nawet w najlepszych warunkach. Jeśli warunki są dobre, podwaja się szansa jego powodzenia. Jeśli warunki są złe, pilot ląduje z normalną wartością procentową umiejętności. Zwykle niepowodzenie odzwierciedla jedynie pewne uszkodzenie pojazdu, które musi zostać naprawione przed kolejnym startem – pilot i pasażerowie otrzymują jedynie minimalne obrażenia. Rezultat 00 to wypadek, z co najmniej jednym zabitym na miejscu.

- Każda klasa pojazdów wymaga odrębnej umiejętności, która powinna zostać wymieniona na karcie niezależnie od in-

nych, chyba że Strażnik uzna inaczej: 1890. tylko pilotowanie balonów; 1920. tylko pilotowanie balonów/sterowców/cywilnych awionetek; 1990. pilotowanie cywilnych awionetek, pilotowanie cywilnych odrzutowców, pilotowanie samolotów pasażerskich, pilotowanie myśliwców odrzutowych, pilotowanie helikopterów.

Pistolet (20%)

Stosuje się do wszystkich broni pistoletopodobnych, strzelających pojedynczymi pociskami. Jeśli strzelasz serią z pistoletów maszynowych (MAC-11, Uzi) w latach 1990., użyj umiejętności *pistolet maszynowy*. Szybkostrzelność pistoletów zależy od ich odrzutu i czasu potrzebnego na ponowne wycelowanie.

Umiejętne naładowanie i strzelanie z pistoletu skałkowego może, jeśli Strażnik uzna to za stosowne, wymagać dodatkowego testu historii.

Pistolet maszynowy (15%)

Korzystaj z tej umiejętności, strzelając z pistoletu maszynowego. Niektóre pistolety maszynowe, np. Skorpion z lat 1990., są tak małe, że strzelając pojedynczymi pociskami powinieneś korzystać z umiejętności *pistolet*. W latach 1890. ten rodzaj broni nie występuje.

Prawo (05%)

Odzwierciedla szanse Badacza na znajomość aktualnie potrzebnego przepisu prawnego, precedensu, procedury prawnej bądź dworskiej. W obcym kraju zmniejsz szanse na udany test do połowy, chyba że Badacz spędził 30-INT miesięcy na studiowaniu praw tego kraju.

Prowadzenie samochodu/powozu (20%)

Wszyscy posiadający tę umiejętność potrafią prowadzić samochód lub niewielką ciężarówkę (łącznie z wykonywaniem zwykłych manewrów). Jeśli Badacz chce zgubić „ogon“ lub dogonić kogoś, musi wykonać test tej umiejętności (jego przeciwnik powinien zrobić to samo). Rzuty należy wykonywać dopóki któryś z testów się nie powiedzie. Aby wykonać niebezpieczny manewr, należy przeprowadzić test *prowadzenia*.

W latach 90. XIX wieku umiejętność ta zwie się *prowadzenie powozu*. Poziom umiejętności *prowadzenie samochodu* ludzi z tego okresu wynosi 0%. Podobnie Badacze z późniejszych czasów *prowadzą powozy* na 0%.

Psychoanaliza (00%)

Umożliwia opanowanie trwałego lub czasowego obłądu na dzień lub kilka dni. Jeśli stan chorobowy utrzymuje się dłużej, choroba powraca i tylko czas może ją wyleczyć. Proces leczenia może zająć nawet godzinę i można go przeprowadzić tylko raz na jedną utratę P, niezależnie od tego, ilu jest psychoterapeutów.

- Leczenie u psychoterapeuty może zwiększyć Poczytalność podczas długotrwałej choroby psychicznej i być może przyspieszyć rehabilitację. Patrz rozdział „Poczytalność i obłąd“.
- *Psychoanaliza* nie może zwiększyć punktów Poczytalności powyżej MOC x5, ani powyżej 99-Mity Cthulhu.

Umiejętność dotyczy terapii emocjonalnych, a nie procedur freudowskich. W latach 1890. praktycznie nie była znana formalna psychoterapia, choć niektóre procedury są tak stare, jak ludzkość. W latach 1920. psychoanalizę traktowano z podejrzliwością i często uważano ją za szarlatanerię.

Psychologia (05%)

Umiejętność, którą w pewnym stopniu posiadają wszyscy ludzie. Umożliwia wysnuwanie, na podstawie obserwacji człowieka, wniosków dotyczących jego motywacji i osobowości.

W większości przypadków Strażnik powinien wykonywać testy tej umiejętności w tajemnicy i ujawniać tylko uzyskane przez Badacza informacje, niezależnie od tego, czy są one prawdziwe, czy fałszywe. Gracze nie powinni się spodziewać, że dzięki tej umiejętności przenikną sprytnie oszustwo, chyba że Odkrywca zdobędzie zaufanie swego przeciwnika.

Rzucanie (25%)

Użyj tej umiejętności, aby trafić cel przypadkowym przedmiotem lub właściwą stroną rzuconego przedmiotu (np. ostrzem noża lub maczety). Rozsądnie wyważony obiekt wielkości dłoni można rzucić na odległość $3 \times$ (S Badacza – BC obiektu), liczone w metrach. Obiekt specjalnie przeznaczony do rzucania można rzucić na odległość 6 metrów \times (S Badacza – BC obiektu) – potoczyć może się jeszcze dalej. Strażnik musi dobrać mnożnik odpowiedni dla określonego przedmiotu – piłka baseballowa zachowuje się zupełnie inaczej niż, na przykład, oszczep.

Jeśli test rzucania nie powiedzie się, losowo określ miejsce upadku, w zależności od tego, jak odległy był otrzymany wynik od pożądanego.

Skakanie (25%)

Jeśli test się powiedzie, Badacz może podskoczyć i złapać obiekt, wiszący na wysokości równej dwukrotności jego wzrostu, skoczyć w dół z wysokości równej jego wzrostowi, skoczyć w dal z miejsca na odległość równą wzrostowi lub też skoczyć w dal z rozbiegu na odległość równą dwukrotności jego wzrostu. Jeśli Badacz spada z dużej wysokości, udany test skakania zmniejsza odniesione przez niego obrażenia o $1k6$ punktów.

Skradanie się (10%)

Sztuka bezszelestnego przemieszczania się, nie ostrzegając tych, którzy mogliby nasłuchiwać. Jeśli Badacz chce się cicho poruszać w ukryciu, można użyć tej umiejętności w połączeniu z *ukrywaniem się*. Wówczas przeprowadza się jeden test i jego wynik porównuje z procentowymi wartościami obu umiejętności. Patrz również *ukrywanie się*.

Spostrzegawczość (25%)

Pozwala Badaczowi Tajemnic dostrzec sekretne przejście lub pomieszczenie, schowanego intruza, ukryty ślad, interesującą wskazówkę, zamaskowany samochód, zasadzkę itd. Jedną z najważniejszych umiejętności w grze, posiada oczywiste zastosowania.

Strzelba (30%)

Ta umiejętność pozwala na strzelanie z dowolnej broni śrutowej. Ponieważ ładunek zostaje rozproszony w pewnym obszarze, szansa trafienia nie zmniejsza się wraz z odległością, za to zmniejszają się zadawane obrażenia. Jednym strzałem można trafić $1k3$ znajdujące się blisko siebie cele w odległości $10-20$ metrów, albo $1k6$ takich celów w odległości $20-50$ metrów. O tym, czy cele są wystarczająco blisko siebie, by ta zasada została zastosowana, decyduje Strażnik.

Strzelby dwulufowe mogą zostać obciążone, żeby było je łatwiej ukryć. Odpowiednie dane znajdziesz w tabelach broni. W Stanach Zjednoczonych, w latach 1920. taka broń stała się nielegalna.

Strzelając nabojem karabinowym, zastosuj umiejętność *karabin*. Strażnik Tajemnic może uznać za stosowne, by potraktować karabin i strzelbę jako jedną umiejętność, rozróżniając tylko amunicję: kulę i nabój.

Sztuka (05%)

Określ: piosenka, instrument muzyczny, malowanie, gotowanie itp. – dowolna sztuka nieliteracka, którą może uprawiać w swym życiu twórca osoba. Jeśli test umiejętności się powiedzie, to

dzieło lub występ są udane i publiczność jest zadowolona. Porażka oznacza, że artysta był nieprzekonywający. Artyści Lovcrafta wyznają tradycyjne muzy, jednak Strażnik może w szerszy sposób zinterpretować pojęcie sztuki – poczynając od baseballa, a kończąc na żonglerce. Gracz powinien zanotować na swej karcie Badacza uprawiany styl i środek wyrazu: śpiewak operowy, malarz itp. Karta zawiera kilka rubryk, w których możesz umieścić różne wersje tej umiejętności.

Sztuki walki (00%)

Możesz zastosować tę umiejętność, atakując za pomocą uderzenia pięścią, ciosu głową, kopnięcia lub chwytu. Jeśli rzut na trafienie jest mniejszy lub równy procentowej wartości *sztuk walki* atakującego, zadawane są podwójne obrażenia. Tak więc w wyniku uderzenia pięścią przeciwnik otrzymuje $2k3$ plus modyfikator obrażeń. *Sztuki walki* podwajają obrażenia, zadawane przez sam atak, lecz nie podwajają żadnych modyfikatorów.

Osoba posiadająca tę umiejętność może tuż przed atakiem wybrać ten, który chce zablokować i nie musi tego określać na początku rundy.

Nawet za pomocą *sztuk walki* nie można odbić pocisków.

Ludzie wymyślili sztuki walki, by radzić sobie w sytuacjach, w których nie mogli posiadać broni. Są to: judo, aikijutsu, aikido, capoeira, karate, savate, tae kyun lub tae kwon do, różne odmiany kung fu itd. Wybierz jedną z nich lub wymyśl nową. W latach 1890. i 1920. te sztuki były sekretne, a techniki zazdrośnie strzeżone.

Targowanie się (05%)

Ta umiejętność pozwala na zdobycie czegoś po rozsądnej cenie. Badacz musi określić cenę, za którą chce nabyć określoną rzecz i, za każde 2% różnicy pomiędzy ceną oferowaną i ceną proponowaną musi odjąć 1% od punktów swej umiejętności. Sprzedawca nigdy nie poniesie straty, niezależnie od tego, jak dobrze bohater się targuje; Strażnik powinien w tajemnicy ustalić dolną granicę ceny. *Harvey Walters kupuje strzelbę w Kriegs w Niemczech – chce ją mieć przy sobie, gdy będzie wyjaśniał sprawę zaginięcia w starych ruinach swojego służącego, Kurta (Kurtowi nie powiódł się test skradania się i został złapany przez Mieszkańca). Stary sprzedawca żąda za tę broń 100 dolarów amerykańskich, a Walters nie cierpi na nadmiar gotówki. Proponuje sprzedawcy 70\$, a jego gracz wykonuje rzut $1k100$. Harvey posiada umiejętność targowania się równą 20%, ale chce kupić broń za cenę niższą o 30%, wobec czego szansa powodzenia testu spada o 15% – do 05%. Gracz rzuca 22 – porażka. Harvey proponuje 80\$, zwiększając swe szanse do 10%. Gracz rzuca 02 – udaje mu się.*

Oczywiście można zastosować tę umiejętność w każdej sytuacji, w której następuje wymiana dóbr. Czasem w targowaniu mogą pomóc testy łączone z *wiarygodnością*, *wmawianiem* i *perswazją*.

Prosty targ można ubić w kilka minut. Ustalenie skomplikowanego kontraktu może zająć tygodnie, a umiejętność *targowania* może być używana w połączeniu z *prawem*.

Tropienie (10%)

Za pomocą *tropienia* Badacz może podążać za jakąś osobą, pojazdem lub zwierzęciem po miękkiej ziemi lub liściach. Odejmię 10% od szansy powodzenia za każdy dzień, który upłynął od czasu, gdy trop powstał. Deszcz uniemożliwia tropienie. Nie można tropić po wodzie, betonie ani w nocy – chyba, że pozwalają na to jakieś szczególne okoliczności.

Uderzenie pięścią (50%)

Ta umiejętność nie wymaga wyjaśnień. Jej zastosowanie może być opisane zarówno jako zwykłe uderzenie, jak i jako cios karate, gwałtowny zamach itd. Można użyć tej umiejętności do

zablokowania *kopnięcia* lub *ciosu głową*. *Sztuki walki* mogą zwiększyć obrażenia zadawane przez *uderzenie pięścią*, można również zastosować zasadę nokautu.

Ukrycie czegoś (15%)

Umożliwia ukrywanie przed wzrokiem innych, krycie lub maskowanie przedmiotów (na przykład za pomocą śmieci, ziemi, ubrań lub innych materiałów, które mogą się do tego celu nadać), stworzenie tajnego schowka lub fałszywego pomieszczenia, albo też zmianę wyglądu przedmiotu w ten sposób, by ukryć jakieś jego cechy.

W ten sposób Badacz może uniknąć przypadkowego zauważenia, lecz nie ochroni go to przed uważniejszą obserwacją. Oczywiście znacznie trudniej jest ukryć większe obiekty niż mniejsze. Przedmiotów większych od słonia pojedyncza osoba nie jest w stanie ukryć, lecz już grupie osób prawdopodobnie się to uda.

Porównaj z umiejętnością *ukrywanie się*.

Ukrywanie się (10%)

W przeciwieństwie do *ukrycia czegoś*, umiejętność *ukrywania się* dotyczy własnej umiejętności unikania wykrycia, bez uprzedniego przygotowania. Wykorzystuj ją tylko w trakcie pościgu, gdy obszar, w którym ukryty jest Badacz Tajemnic znajduje się pod obserwacją, albo w pobliżu przechodzi patrol. Gracz może wskazać obiekty, za którymi usiłuje się ukryć – przedmioty, krzaki, głęboki cień itp.; jednakże muszą one istnieć. Jeśli Badacz ukrywa się w terenie znajdującym się pod obserwacją, może się poruszyć; wówczas powinien przeprowadzić test tej umiejętności, biorąc pod uwagę połowę jej wartości.

Uniki (ZR x2%)

Umożliwiają Badaczowi instynktowne unikanie nadchodzących ciosów, pocisków, zasadzek itd. (oczywiście tylko wówczas, gdy bohater ma szansę zobaczyć zbliżające się niebezpieczeństwo). Badacz wykorzystujący uniki nie może w tej samej rundzie atakować, a jedynie parować ciosy.

Badacz może próbować uniknąć czegoś, co zbliża się z dużej odległości – na przykład toczącej się skały, wyskakującego z za rogu samochodu – i może starać się zejść temu obiektowi z drogi.

Uniki mogą wzrastać, podobnie jak inne umiejętności, przez nabywanie doświadczenia.

Wiarygodność (15%)

Ta umiejętność mówi z grubsza o tym, jak postrzegany jest Badacz. Określa szansę otrzymania pożyczki z banku lub firmy, lecz także wskazuje na to, z jakim prawdopodobieństwem bohaterowi uda się próba zapłacenia fałszywym czekiem lub wyłudzenia czegoś na kredyt.

W małych miasteczkach i nielicznych społecznościach, takich z jakich pochodzą angielscy Odkrywczy Tajemnic z lat 90. XIX wieku, wszyscy znają się nawzajem i *wiarygodność* oznacza bardziej reputację bohatera, niż jego stan posiadania. Stąd też może się ona znacznie zmienić w następstwie skandalu lub ekscentrycznego zachowania, podczas gdy gromadzenie lub utrata pieniędzy zwykle mają na nią względnie niewielki wpływ. W razie potrzeby, Strażnik może zażądać, żeby gracz dokonał wyraźnego rozróżnienia pomiędzy tymi znaczeniami.

Wmawianie (05%)

Sprawia, że ofiara zgadza się ze wszystkim, co Badacz mówi. Bez zastanowienia podpisuje dokumenty, pozwala przejść, wypożycza samochód i w ogóle robi wszystko, o co zostanie poproszona. Lecz po krótkim czasie na przemyślenie sytuacji



i udanym *Teście Pomysłowości* reflektuje się i efekt *wmawiania* przestaje działać. □ *Hrabia von Samme przekonał Harveya, by ten poszedł na górę po pióro i podpisał bezwartościowy kontrakt. Jednakże Harvey, który oddał się na moment od hrabiego, może przeprowadzić Test Pomysłowości. Test udaje się i Badacz decyduje się nie podpisywać. Hrabia musi poczekać kilka godzin, kiedy to będzie mógł przeprowadzić kolejną próbę *wmówienia* lub zmienić taktykę i spróbować tym razem *perswazji*.*

W grze, dzięki *wmówieniu*, można momentalnie i bez problemu pozbawiać ludzi dóbr i wyciągać od nich informacje. Z kolei *perswazja* lub *targowanie się* wymagają czasem godzin czy nawet dni. *Wmawianie* działa szybko, lecz nie można go użyć przeciw każdemu – nie skutkuje w stosunku do ludzi, którzy w życiu kierują się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem. W takich przypadkach musisz skorzystać z *perswazji*.

Wspinanie się (40%)

Nazwa mówi sama za siebie. Testy *wspinania się* należy przeprowadzać co 3-10 metrów, zależnie od trudności, jaką sprawia Badaczowi wspinaczka. Mogą mieć na nią wpływ różne czynniki – powierzchnia, wiatr, pora dnia, deszcz itp.

Jeśli bohater chce wspiąć się bezszelestnie, porównaj wynik rzutu k100 gracza z wartościami jego *wspinania się* i *skradania się*. Jeśli test *wspinania* powiódł się, lecz test *skradania* – nie, wówczas bohater wspiął się, lecz hałasując. Jeśli test *wspinania się* nie powiódł, lecz powiódł się test *skradania*, bohater spadł, nie czyniąc zbytniego hałasu.

Znajomość komputerów (00%)

Ta umiejętność nie jest potrzebna przy korzystaniu z mikrokomputerów i zwykłego oprogramowania. Jej testu mogą wymagać dopiero szczególne operacje na systemie komputerowym.

Znajomość komputerów dostępna jest dopiero w epoce lat 90. XX wieku. Umożliwia programowanie w różnych językach, tworzenie nowych programów, analizowanie danych, włamywanie się do zabezpieczonych systemów, badanie skomplikowanych sieci, wykrywanie lub niszczenie włamywaczy lub wirusów.

Każde użycie tej umiejętności zabiera około pół dnia i może wymagać więcej niż jednego rzutu. Strażnik musi ocenić wymagania i rezultaty – powinien wykonywać wszystkie lub przynajmniej większość testów w tajemnicy. W sieci może przydać się również umiejętność *korzystania z bibliotek*. ■

Poczytalność i obłąd

*Stawiając czoło niebezpieczeństwu rodem z Mitów Cthulhu
Badacze kładą na szali własne dusze. Ale nawet szaleniec
może wskazać innym drogę ku światłu.*

ZDROWIE psychiczne jest naturalnym stanem umysłu człowieka, wiodącego zwyczajne życie. Równowaga psychiczna zostaje zagrożona, gdy Odkrywcy Tajemnic stają twarzą w twarz z okropieństwami świata Mitów Cthulhu, gdyż pochodzące stamtąd istoty wyglądają i zachowują się w sposób szokujący, nienaturalny i przerażający.

W takich spotkaniach można stracić Punkty Poczytalności, co pociąga za sobą ryzyko czasowego, długotrwałego lub trwałego obłąd. Stabilność psychiki i utracone PP można odzyskać, ale zapewne takie wydarzenia zostawią w umyśle „blizny”.

Badacz ma szansę wrócić do normalnego stanu po kilku minutach czasu gry, po kilku miesiącach bądź też oszaleć na zawsze. Nie ma to nic wspólnego z odzyskiwaniem Punktów Poczytalności.

Jest również możliwe, by nasz bohater odzyskał PP, a nawet zwiększył ich dopuszczalne maksimum. Jednak jakiegokolwiek zwiększenie wartości umiejętności *Mity Cthulhu* obniża ten poziom o taką samą wartość.

Na karcie każdego z Odkrywców Poczytalność zapisuje się w trzech postaciach: jako cechę P (MOCx5 w chwili tworzenia postaci), największą możliwą liczbę punktów Poczytalności (99 – *Mity Cthulhu*) i ich bieżącą wartość.

Wykorzystanie P

Wartość Poczytalności ustala się mnożąc Moc przez 5 i nie ulega ona zmianie nawet w przypadku, gdy Moc spada lub rośnie. Także utrata wszystkich Punktów Poczytalności nie zmienia P, która to cecha określa największą liczbę PP, jaką można odzyskać odwołując się do umiejętności psychoanaliza.

Maksimum Punktów Poczytalności

Umiejętność *Mity Cthulhu* określa, w jakim stopniu Badacz Tajemnic pojmuje różne aspekty wiążącego się z nimi koszmaru. Tej przerażającej wiedzy nie sposób zapomnieć, co pociąga za sobą postępujące odchylenie od stanu psychicznej równowagi. W efekcie psychika Badacza słabnie w miarę, jak zrozumienie Mitów rośnie.

Dlatego też aktualna wartość PP nie może przekroczyć liczby 99 minus poziom umiejętności *Mity Cthulhu*.

Wskutek postępującego obniżania się odporności psychicznej bohaterów, gracze powinni zastanowić się nad odesłaniem na emeryturę tych z małą ilością Punktów Poczytalności, bądź też zachowaniem ich do misji nie wiążących się z dużym ryzykiem.

Biejący poziom PP

Aktualną wartość PP Odkrywcy Tajemnic znaleźć można w rubryce „Punkty Poczytalności” na karcie.

W przypadku, gdy Badacz znajdzie się w jakiejś makabrycznej, sprzecznej z naturą sytuacji, Strażnik Tajemnic może zażądać wykonania Testu Poczytalności, czyli rzutu K100 – za sukces uznaje się wynik niższy lub równy bieżącej liczbie PP Odkrywcy. Punkty Poczytalności można również stracić, czytając pewne książki oraz ucząc się i używając czarów rodem z Mitów.

Powodzenie testu oznacza, że bohater nie traci PP (ewentualnie traci ich minimalną liczbę) i najprawdopodobniej nie ponosi innych konsekwencji. W opublikowanych scenariuszach efekty Testów Poczytalności przedstawiane są jako para liczb lub rzutów kostkami, oddzielonych kreską, np. *1/1k4+1*. Pierwsza z liczb określa ilość straconych PP w przypadku udanego testu, druga w przypadku niepowodzenia.

Zwykle jest tak, że każdy kolejny wstrząs wymaga wykonania następnego Testu Poczytalności. Jeżeli jednak Odkrywca Tajemnic stanie twarzą w twarz z kilkoma potworami tego samego typu jednocześnie lub w krótkim przedziale czasu, spotkanie takie wymagać będzie tylko jednego testu. Strażnik Tajemnic może zażądać oddzielnych rzutów, jeżeli tego rodzaju sytuacji dzieli kilka godzin czasu gry.

Niepowodzenie w teście zdrowia psychicznego zawsze oznacza utratę PP, a ich liczba zależy od natury napotkanej istoty bądź też od tego, jak Strażnik Tajemnic oceni sytuację.

Utrata więcej niż kilku Punktów może również spowodować, że Badacz popadnie w obłąd, co zostało opisane poniżej. W chwili, gdy nasz bohater straci wszystkie PP, popada w nieuleczalny obłąd.

Przykładowe uszczerbki na zdrowiu psychicznym

Utrata PP	Wydarzenie będące przyczyną
0/1k2	Nieoczekiwane znalezienie okaleczonego ciała zwierzęcia
0/1k3	Nieoczekiwane znalezienie ludzkich zwłok
0/1k3	Nieoczekiwane znalezienie części ludzkiego ciała
0/1k4	Widok strumienia, w którym płynie krew
1/1k4+1	Nieoczekiwane znalezienie okaleczonych zwłok
0/1k6	Przebudzenie w grobie lub w trumnie
0/1k6	Obecność przy gwałtownej śmierci przyjaciela bądź krewnego
0/1k6	Spotkanie z ghoulem
1/1k6+1	Spotkanie osoby uznanej przez Badacza za martwą
0/1k10	Ciężkie tortury
0/1k10	Zobaczenie Kroczącego Między Światami
1/1k10	Ujrzenie martwych wstających z grobu
1k10/1k100	Zobaczenie Wielkiego Cthulhu

Strażnicy Tajemnic powinni sprawdzić, ile Punktów Poczytalności można stracić w wyniku napotkania rozmaitych stworzeń rodem z Mitów, jak również odwołać się do uwag, dotyczących utraty PP w rozdziale „Wiedza Strażnika Tajemnic”.

Opis zdarzenia, grożącego obłądzeniem, jaki Strażnik prezentuje graczom, zawsze powinien usprawiedliwiać możliwość zachwiania psychiką ich postaci; i tak na przykład wylewająca się w ich kierunku horda szczurów będzie napawać ich przerażeniem, podczas gdy jeden zwykły przedstawiciel tego gatunku raczej nie.

Oswajanie się z okropieństwami

Odkrywcy Tajemnic nie powinni, wskutek spotkań z potworami jednego rodzaju, tracić więcej PP, niż wynosi maksymalna liczba Punktów, które można stracić ujrawszy jedną taką istotę (jeżeli te spotkania mają miejsce w rozsądnych odstępach czasu). Wobec tego niewskazane jest, aby przez dzień (lub powiedzmy tydzień) czasu gry, albo też na jednej sesji, Badacz Tajemnic stracił więcej niż sześć Punktów Poczytalności napotykając dowolną liczbę istot z głębin.

Interpretacja słów „rozsądny odstęp czasu” musi jednak zmieniać się w zależności od okoliczności i opinii Strażnika. Kiedy uzna on, że sytuacja to usprawiedliwia, przerażenie powraca i Badacz może stracić kolejne punkty.

Zdobywanie Punktów Poczytalności

Stracone Punkty Poczytalności można odzyskać, ale możliwe jest również zdobycie nowych. I chociaż całkowita liczba Punktów, które może posiadać Odkrywca, nie ma prawa przekroczyć wartości 99 minus Mity Cthulhu, to ich aktualny poziom oraz dopuszczalne maksimum mogą przewyższać początkową wartość P. Cecha Poczytalności nie ulega bowiem zmianie.

Podniesienie bieżącej wartości Punktów Poczytalności powyżej poziomu cechy P jest zwykle trudne i czasochłonne. Niektórzy Strażnicy Tajemnic uważają tego rodzaju rozwój za sprzeczny z mroczną wizją Lovecrafta i nie dopuszczają takiej możliwości. Inni zgadzają się tylko w wypadku wyrzucenia kośćmi (k100) liczby przewyższającej aktualną wartość PP. Jeszcze inni nie przywiązują do tego zbyt dużej wagi, ponieważ Odkrywcy Tajemnic i tak popadają w szaleństwo, obojętnie iloma Punktami dysponują. Jest to coś, czego gracze powinni być świadomi, ale czym nie powinni się martwić.

Nagrody za misję, zakończoną powodzeniem

Strażnik, na zakończenie przygody lub kiedy tylko uzna za stosowne, może zezwolić graczom na wykonanie rzutów podnoszących wartość PP. W oryginalnych scenariuszach wielkość premii nierozłącznie wiąże się z zakończeniem przygody. Ale bez względu na to, czy mamy do czynienia z oryginalnym scenariuszem, czy nie, nagroda powinna być proporcjonalna do podjętego przez bohaterów ryzyka, o ile naprawdę starali się i odnieśli sukces. Jeżeli misja nie powiodła się, wartość rzutu powinna zostać obniżona, bądź też gracze nie powinni mieć do niego w ogóle prawa. Jeżeli Badacze okazali się tchórczami, byli brutalni lub przejawiali mordercze skłonności, zasługują na utratę Punktów Poczytalności. Odkrywcy biorący udział w przygodzie powinni mieć takie samo prawo do premiowego rzutu – odstępstwo od tej zasady uzasadniają tylko naprawdę niezwykle okoliczności.

90% umiejętności

Jeżeli w trakcie przygody Badacz Tajemnic w którejś ze swoich umiejętności przekroczy 90%, to jego aktualny poziom PP zwiększa się o 2k6. Premia ta oddaje dyscyplinę i szacunek dla samego siebie, które wiążą się z takim opanowaniem wiedzy. Jedynym wyjątkiem jest tu umiejętność *Mity Cthulhu*.

Pokonanie potworów

Naturalnych zwierząt i ludzi można się przestraszyć, ale nie wywołują one przerażenia. Wzięcie się za bary z niedźwiedziem z Alaski i pokonanie go nie zaowocuje kolejnymi Punktami Poczytalności, za to zwycięstwo w walce z istotą z głębin mogłoby – dając do 1k6 PP.

Kiedy Odkrywca Tajemnic zabije lub odpędzi jakieś monstrum, czy też pokrzyżuje mu plany, oczywiście poczuje się pewniej. Od Strażnika zależy, czy przyzna w tym miejscu jakąś premię PP; nikt nie ma automatycznie prawa do takiego rzutu.

Kryteria oceny zwycięstwa nad potworem z konieczności są niejednoznaczne. Strażnik powinien wziąć pod uwagę jego zamiary, to czy Badaczom udało się powstrzymać ich realizację i czy zdają sobie sprawę, czego właściwie dokonali.

Jeżeli owej istocie chodziło wyłącznie o opóźnienie lub zniszczenie poszukiwaczy, za zwycięstwo uznać można tylko zabicie lub przepędzenie na zawsze.

Premia za powodzenie takiej misji nie powinna przekroczyć maksymalnej przewidywanej straty Punktów Poczytalności,



właściwej dla napotkanego stworzenia. Jeśli nasi bohaterowie pokonali więcej niż jednego przeciwnika tego samego rodzaju, Strażnik może po prostu przyznać im automatycznie maksimum: w ten sposób za jednego kroczonego między światami będzie to 1k10 PP, a za kilku – równe 10.

Terapia

Aby przeprowadzić skuteczną terapię, niezbędna jest umiejętność Psychoanaliza. Intensywne leczenie może przywrócić Odkrywcy Punkty Poczytalności. Liczba odzyskanych w taki sposób PP nie przekroczy wartości cechy Poczytalności: za pomocą psychoanalizy można uzdrawiać, ale nie „ulepszać” bohaterów. Badaczem może zajmować się tylko jeden psychoanalityk naraz.

Raz w miesiącu wykonuje się rzut 1k100, aby określić wyniki leczenia. Jeżeli test powiedzie się, pacjent odzyskuje po tym miesiącu 1k3 Punkty. W przypadku niepowodzenia nie ma żadnej premii, a gdy wynik leży w przedziale 96-00, pacjent traci 1k6 PP i leczenie u tego psychoanalityka kończy się.

Psychoanaliza nie przyspiesza powrotu do pełni władz umysłowych w przypadku długotrwałego obłądzenia, ale wzmocni Odkrywcę poprzez zwiększenie liczby Punktów Poczytalności. Odzyskanie zdrowia nie zależy od ilości PP – można być w pełni zrównoważonym mając 24 Punkty i szaleńcem z 77 PP.

Obłąd

ODKRYWCA Tajemnic popada w szaleństwo w efekcie jednego lub kilku następujących szybko po sobie wstrząsających wydarzeń albo uświadomienia sobie jakichś upiornych faktów – często łączących się z Mitami Cthulhu. Rodzaj szaleństwa zależy od liczby straconych Punktów Poczytalności; czas jego trwania zmienia się.

Przerażające spotkania mogą wywołać trzy stany niezrównoważenia psychicznego: *obłąd czasowy* i *długotrwały* da się leczyć. O *szaleństwie trwałym* mówimy, gdy liczba PP naszego bohatera spadnie do zera lub poniżej; przy pomocy zwykłych metod nie jest ono uleczalne.

Wpływ na Mity Cthulhu

Pierwszy przypadek obłądzenia związany z Mitami zawsze zwiększa o 5 punktów wartość umiejętności *Mity Cthulhu* (tym samym obniżając o pięć punktów maksymalny poziom Poczytalności). Następnie tego typu przypadki zwiększają jej wartość o 1 za każdym razem (zmniejszając maksimum Poczytalności o 1). □ *Harvey Walters po przeczytaniu manuskryptu, znalezionego w dworze Crowninshield ma Mity Cthulhu na poziomie 5%. Wychodzi na zewnątrz i dostrzega przelatujące ponad nim skrzydlate dziecko nocy. Widok ten okazuje się zbyt przerażający dla jego świadomości, która nie jest w stanie ogarnąć nienaturalnej sytuacji. Ponieważ jest to u niego pierwszy przypadek szaleństwa, gracz podnosi teraz Mity Cthulhu na poziom 10% (dodaje 5 punktów). Po tym zdarzeniu liczba Punktów Poczytalności nie przekroczy już nigdy 89 (99 minus Mity Cthulhu). Harvey ma 36 PP, a wartość jego cechy Poczytalność nie ulega zmianie.*

Przypadki obłądzenia, wywołane przyczynami nie związanymi z Mitami Cthulhu, nie przyczyniają się do wzrostu wartości tej cechy.

Obłąd czasowy

Za każdym razem, gdy Odkrywca w wyniku jednego rzutu straci 5 lub więcej PP, szok jest wystarczający, by wymusić

Test Poczytalności i Test Pomysłowości: w wypadku powodzenia tego ostatniego, Badacz zdaje sobie w pełni sprawę z tego, co ujrzał i popada w czasowe szaleństwo.

Jeżeli Test Pomysłowości był nieudany, Odkrywca nie wariuje, ale też nie będzie potrafił dokładnie przypomnieć sobie, co przeżył – to taka sztuczka, którą umysł wykonuje, aby się obronić.

Czasowy obłąd może trwać od kilku minut do paru dni. Być może Badacz nabawi się fobii lub stanie się fetyszystą, może zemdleje, zacznie histeryzować, pojawią się u niego nerwowe drgawki, ale będzie w stanie reagować wystarczająco sensownie, aby się ukryć bądź uciec.

O tym, jak długo taki stan się utrzyma, decyduje tabela „Obłąd czasowy”, ale Strażnik powinien opisać go dokładnie, tak by gracz mógł swą przypadłość odegrać. Nieco dalej znajdują się przykładowe opisy fobii i form, jakie przyjmuje szaleństwo, ale każdy może przecież wymyślić nowe – chociaż najczęściej opis postępowania „chorego” ograniczy się do krótkich stwierdzeń w rodzaju „leży na ziemi w drgawkach”, „wrzeszcząc ucieka w mrok”, „ślina się i zawodzi jak dziecko” itp. Strach lub wręcz przerażenie przejmuje nad bohaterem kontrolę, obezwładnia go, a następnie stosunkowo szybko ustępuje.

Obłąd czasowy

Rzut 1k10 Czas trwania obłądzenia

1-4	1k10 rund walki
5-7	4k10 + 10 rund walki
8-9	Do wschodu/zachodu słońca lub podobny okres
10	1k3 lub 1k10 dni czasu gry, zależnie od decyzji Strażnika

Uwieńczone sukcesem zastosowanie umiejętności *psychoanaliza* może przynieść ulgę lub wyleczyć z czasowego szaleństwa.

Nie leczony obłąd kończy się z chwilą upływu wyniku z powyższej tabeli czasu lub wcześniej, jeżeli tak postanowi Strażnik Tajemnic.

Celem wprowadzenia czasowego obłądzenia jest wymuszenie zauważalnej zmiany w zachowaniu Odkrywcy, utrzymującej się przez ograniczony okres. Tylko od twórczej wyobraźni gracza i Strażnika zależeć będzie na czym polega ta zmiana: czy Badacz ucieknie w panice, skuli się w kąciaku, bełkocząc coś bez ładu i składu, czy wreszcie rzuci się na Wielkiego Cthulhu z otwieraczem do konserw.

Kiedy już czasowy obłąd minie, w umyśle ofiary pozostaną ślady, czasem nawet dość głębokie: nie ma na przykład powodu, by fobia miała zniknąć równie nagle, jak pociąg odjeżdżający ze stacji. Minione przeżycia powinny mieć jakiś wpływ na Badacza; zawsze będzie miał trochę źle w głowie, choć nadal będzie mógł brać udział w przedstawieniu.

Obłąd długotrwały

Jeżeli Odkrywca Tajemnic straci 20% (jedną piątą) lub więcej aktualnej liczby PP w ciągu godziny czasu gry, popada w długotrwałe szaleństwo. Strażnik określa, kiedy wydarzenia wymuszają taki efekt. Niektórzy ze Strażników decydują się na to tylko w wypadkach, gdy utrata jest wynikiem jednego rzutu, ponieważ stan taki oznacza wyeliminowanie Badacza z gry na dłuższy czas. Aby określić konkretny efekt, należy odwołać się do tabeli „Obłąd długotrwały”. Szaleństwo trwa 1k6 miesięcy czasu gry, zaczynając się natychmiast.

Obłąd długotrwały

ZAZWYCZAJ objawy przypadłości są oczywiste i Strażnik nie musi odwoływać się do wyniku rzutu kośćmi. Zdarzają się jednak przypadki, gdy jej natura nie wynika jednoznacznie z okoliczności popadnięcia w obłąd – wówczas Strażnik powinien wybrać coś pasującego do sytuacji. Należy być bardzo ostrożnym z losowym „przydzielaniem” chorób psychicznych – mają one bardzo głęboki wpływ na działania Odkrywcy Tajemnic.

Poniższe opisy skonstruowano z myślą o sensownym zastosowaniu w grze fabularnej – w rzeczywistym świecie niektóre z tych zaburzeń są uwarunkowane genetycznie i nie można się ich nabawić wskutek wstrząsu.

Obłąd długotrwały

1 k10 Rodzaj szaleństwa

- 1 Katatonia lub odrętwienie
- 2 Amnezja
- 3 Syndrom Don Kichota lub Sancho Pansy
- 4 Paranoja
- 5 Fobia lub fetyszizm
- 6 Obsesja, uzależnienie, dreszcze/drgawki
- 7 Megalomania
- 8 Schizofrenia
- 9 Psychopatia
- 10 Rozszczepienie osobowości

1 KATATONIA/ODRĘTWIENIE: wybór bardziej adekwatnej należy do Strażnika. *Katatonik* przybiera pozycję płodową (ramiona i nogi ciasno przyciśnięte do skulonego tułowia). Całkowicie obojętnie na następujące wokół niego wydarzenia i nie opiera się próbom przenoszenia, ale pozostawiony sam sobie, natychmiast zwija się w kłębek. Osoba dotknięta katatonią nie chodzi i nie potrafi stanąć. □ Ofiara *odrętwienia* stoi bez ruchu, nie wyrażając zainteresowania otoczeniem, nie mówi i nie porozumiewa się z innymi. Można ją poprowadzić lub zmusić do marszu, stania, jedzenia, siedzenia; nie podejmie jednak żadnych samodzielných działań. Czasem bełkocze coś nieskładnie.

2 AMNEZJA: u ofiary następuje utrata pamięci, częstokroć selektywna. Pamięta ona zwykle język, którego używa, nie traci również czysto fizycznych umiejętności. Nie potrafi jednak wykorzystywać umiejętności zależnych od wydajności umysłu, np. *chemii*. Jako pierwsze zapominają się imiona i twarze przyjaciół, rodziny i wrogów.

3 SYNDROM DON KICHOTA/SANCHO PANSY: Strażnik wybiera bardziej odpowiedni wariant. Ofiara pierwszej wersji tej przypadłości na każdym kroku dostrzega rzeczy fantastyczne i nadnaturalne. Psy na spacerze stają się wilkołakami, porzucone domy zapełniają się duchami i oślizłymi okropieństwami, pracujący w kanałach ludzie przemieniają się w ghoule.

Wrażenia te mają siłę halucynacji i powinno być dość trudno przekonać ofiarę syndromu Don Kichota, że istoty i zjawiska, które widzi, nie istnieją. □ Osobnik dotknięty drugą z odmian obłądów nie widzi nic nadzwyczajnego nawet w najbardziej niezwykłych okolicznościach. Istota z głębin jest dla niego normalnym człowiekiem, ostatecznie – pletwonurkiem. Kogoś takiego nie sposób przekonać, iż nie ma racji.

4 PARANOJA: cierpiący na paranoję nikomu nie ufa, nawet towarzyszom z drużyny. Staje pod ścianami, zawsze ostatni wchodzi do pomieszczeń, sprawdza, czy pożywnie nie jest zatrute, a w każdym geście i komentarzu widzi ukryte znaczenie. Paranoik czuje szczególne zagrożenie ze strony ludzi z jakichś powodów wyglądających inaczej. Zwykle nie przyznaje się do tych odczuć, opracowując w tajemnicy skomplikowane rytuały ochronne i snując plany zemsty.

5 FOBIA LUB FETYSZYZM: Strażnik wybiera z listy fobii/fetyszy coś pasującego do sytuacji. Należy pamiętać, iż opisane tam lęki i preferencje są skłonnościami bądź pokusami nie poddającymi się racjonalnej kontroli.

6 OBSESJA, UZALEŻNIENIE, DRESZCZE/DRGAWKI: każda z tych reakcji sprowadza odbierane wrażenia do poziomu, z którym umysł chorego łatwiej sobie poradzi. Obsesja wyraża się w chorobliwej potrzebie osiągnięcia jakiegoś celu (którym może być uratowanie wszystkich bezdomnych kotów) lub też uporczywym powtarzaniu pewnych zachowań (na przykład ciągłym myciu rąk). Prowadzi do tego, że wszystko inne staje się nieważne. Chory zapomina o rodzinie i przyjaciółach, zaniedbuje obowiązki, może nabawić się bezsenności i „huśtawki” nastrojów – popada wówczas nagle z szalonej radości w głęboką depresję. Porozumienie się z nim jest trudne, często wymaga konspiracji. □ Człowiek *uzależniony* poszukuje pocieszenia i sensu życia w alkoholu, opium, amfetaminie i innych środkach chemicznych, stymulujących bądź wywołujących depresję, coraz bardziej wycofując się do świata jemu podobnych. Na silne uzależnienie wskazuje fakt, że ktoś taki potrafi popełnić zbrodnię, aby zaspokoić swoją potrzebę. □ Ostatni z typów tej przypadłości objawia się silną reakcją fizyczną na stres (choć nie tylko) – ofiarę drgawek dręczą nerwowe skurcze, tiki, grymasy, spazmy i konwulsje, gwałtowne wymioty i nadmierne pocenie się. Może ona świadomie borykać się z tym brzemieniem lub też zdecydowanie zaprzeczać, jakoby cokolwiek było nie w porządku, upierając się przy posiadanych umiejętnościach strzelca wyborowego bądź chirurga.

7 MEGALOMANIA: ofiara tego schorzenia dochodzi do wniosku, że znacznie przewyższa umysłowo wszystkich wokół,

wobec czego nie może się mylić, pozostaje po prostu na razie niezrozumiana. W większości przypadków czuje się przeznaczona do wielkich celów w przyszłości i częstokroć emanuje wprost niezmaconą pewnością siebie, której wielu ludzi może pozazdrościć. Jeżeli nie nadchodzi oczekiwane wywyższenie lub spotyka ją niepowodzenie, czuje się zdradzona przez niekompetencję, korupcję i plany ludzi najbliższych, bądź też tych stojących u władzy.

8 SCHIZOFRENIA: ofiara żyje w znacznej mierze (czasem nawet całkowicie) zamknięta we własnym, niezwykle systematycznym i mającym głęboki sens świecie. Wie, że wszystkie wydarzenia łączy dobrze ukryta wspólna przyczyna, a jej zrozumienie oznacza odkrycie wszystkich tajemnic życia, bez względu na to, jak przewrotne będzie owo zrozumienie. Często przyczyną wszystkiego jest dla chorego jakaś grupa, chociażby sekta religijna lub partia polityczna, ale równie dobrze mogą to być pasażerowie UFO. W zaawansowanym stadium schizofrenik traci zainteresowanie porozumieniem ze światem zewnętrznym, a nawet własnym losem, tak potężne stają się jego wewnętrzne wizje. Często za schizofreników uznaje się Badaczy Tajemnic, którzy opowiadają wszystko, co wiedzą o Mitach Cthulhu niedowierzającym przedstawicielom władz.

9 PSYCHOPATIA polega na przekonaniu, że istoty ludzkie żyją całkowicie niezależnie i samotnie, a historie o miłości, przyjaźni, prawdzie i współczuciu to brednie opowiadane wyłącznie w celu osiągnięcia osobistych korzyści. Życie nie ma sensu. Po przyjęciu takiego założenia, decyzyjnie o pobiciu, oszustwie, kradzieży czy morderstwie to tylko wynik prostych kalkulacji, dotyczących szans bezkarnego wymknięcia się. Ofiara schorzenia zdaje się panować nad swoimi działaniami, ale ulega jedynie zachciankom. Strażnicy powinni starannie przemysleć ewentualne następstwa, zanim obarczą kogoś tym rodzajem szaleństwa.

10 ROZSZCZEPIENIE OSOBOWOŚCI: umysł ofiary „zamieszkuje” nie tylko jej oryginalna osobowość, ale również rosnąca liczba osobowości pochodnych rozwijających się w odpowiedzi na, bądź też jako forma rekompensaty, wykryte niedoskonałości tej prawdziwej. I choć są one raczej sposobami zachowania niż prawdziwymi osobowościami (jako że nie mają do czynienia z pełnym zakresem doświadczeń ofiary), każda z nich jest oddzielna, różna, prawie zawsze ma własne imię i może pojawiać się z niezwykłą nagłością. Można wśród nich wyróżnić pewne generalne wzorce, jak na przykład *słodziutka*, *bezlitosna*, *dziecinna*, *wściekła*, *opiekuńcza*, *przerazona*. Im dłużej utrzymuje się rozszczepienie, tym pełniejsza i bardziej realistyczna staje się taka osobowość.

Fobie i fetysze

CZASOWY lub długotrwały obłęd może stać się przyczyną powstania związanej z nim fobii lub formy fetyszyzmu. Wszystkie poniższe wyjaśnienia dotyczą fobii, ale wystarczy zmienić reakcję na pozytywną i mamy do czynienia z fetyszem.

Na przykład, zamiast stać się ajlurofohem, Odkrywca zostaje ajlurofilem – miłośnikiem kotów – i zamiast z fobią, mamy do czynienia z fetyszem. Intensywność schorzenia zależy zarówno od tego, czy obłęd jest czasowy, czy trwały, jak i od liczby straconych Punktów Poczytalności. To zróżnicowanie powinno pozwolić graczom wykazać się umiejętnościami odgrywania ról. Osoba z umiarkowaną ajlurofiliją może po prostu trzymać w domu kilkanaście tych zwierzątek. Natomiast ktoś cierpiący z powodu bardzo silnego fetyszyzmu tego typu może być od czasu do czasu wyciągany z lwiej klatki w zoo. I fobia, i fetyszyzm mogą dostarczyć niezłej zabawy.

Jeżeli w poniższym spisie nie znajdziesz niczego adekwatnego do sytuacji, wymyślcie własną fobię (lub fetysz) albo odwołajcie się do słownika (ze swej strony polecicie moge znakomity „Słownik przypomnień” W. Kopałińskiego – przyp. tłum.) – możliwościom nie ma końca. Strajcie się je dobierać tak, by dawały szansę zabawnego bądź interesującego odegrania, zarazem nie odbierając graczowi kontroli nad postacią.

AGORAFOBIA: *Strach przed otwartą przestrzenią.* Niebo jest takie wielkie, takie ciężkie, takie masywne. Rozciąga się aż do nieskończoności, z mnóstwem gwiazd i chmur, które nie wiadomo co podtrzymuje. Potwory przybijają z nieba.

AJLUROFOBIA: *Strach przed kotami.* Każdy wie, że koty to wiedźmy i diabły w przebraniu. Ich diabelskie oczy, zęby i pazury... zostały stworzone, by pozbawiać ofiary krwi! Koty poruszają się cicho i złowieszczą na mięciutkich poduszkach łap. Mogą być wszędzie, obserwując i czekając na okazję, by cię złapać czy przekląć!

AKROFOBIA: *Strach przed wysokością.* Wszystko, co jest wysoko, musi kiedyś spaść. Im wyżej wejdiesz, tym dłużej będziesz spadał. Wysokie budynki, góry, klify – im wyżej, tym bliżej do Rzeczy Pochodzących z Gwiazd.

ANDROFOBIA (dla Badaczy – kobiet): *Strach przed mężczyznami.* Mężczyźni są brutalni i okrutni, przepelnia ich żądza gwałtu i krwi. Składają kobiety w ofierze potworom i poświęcają je dla własnych, mrocznych celów. Znają tajemnice, których żadna kobieta nie byłaby w stanie pojąć.

ASTRAFOBIA: *Strach przed grzmotami, błyskawicami i burzą.* Grzmot potrafi siłoczyć i zburzyć dom, pozostawiając cię na łasce nawalnicy. Zbliżanie się potworów zawsze poprzedza burza.

BAKTERIOFOBIA: *Strach przed bakteriami.* Te małe stworzonka oblażą cię całego, przynosząc zarazy i deformacje. Każde jest agentem Wielkich Przedwiecznych. Kryją się w krzakach, na jedzeniu, wszędzie.

BALLISTOFOBIA: *Strach przed pociskami.* Nie ma nic bardziej przerażającego od wystrzałów; to zawsze oznacza, że oni znów cię znaleźli. Strzelanina przyciąga potwory. Uciekaj przed kulami i bronią palną, albo próbuj się jej pozbyć ze swojego otoczenia.

BELONEFOBIA: *Strach przed igłami i szpilkami.* Najgorszy jest ból sprawiany przez małe, ostre obiekty. Mogą przenosić choroby. Śnią ci się koszmary, w których na torturach szpilki wbijają się w każdy centymetr twojego ciała. Nie zakładaj nic na siebie, dopóki nie sprawdzisz dokładnie, czy w ubraniu nie ma igieł!

BOTANOFOBIA: *Strach przed roślinami.* Rośliny to bezrozumne rzeczy, paskudne, wstrętne w dotyku, śmierdzące. Zapuszczają w ziemię przerażające macki, potajemnie ryjąc wszędzie wokół. Chcą twojej śmierci, żeby mogły rosnąć, karmiąc się twoim truchłem.

DEMOFOBIA: *Strach przed tłumem.* W każdym zatoczonym miejscu są Ich agenci. W każdej grupie ludzi, nawet wśród przyjaciół, jesteś bardzo podenerwowany. Obecność innych przyprawia cię o mdłości, czasem nawet o histerię!

DENDROFOBIA: *Strach przed drzewami.* Uczyli cię w szkole, że drzewa żyją. Mieli rację. Jeśli obrócisz się do nich tyłem, poruszają się. Żadnemu drzewu nie można ufać, najlepiej wszystkie ściąć – to jedyna metoda zapewnienia sobie bezpieczeństwa.

DORAFOBIA: *Strach przed futrem.* Potwory mają futro. Ergo, koty i psy, i niedźwiedzie, i myszy muszą być potworami. Strzeż się, są wszędzie!

ENTOMOFOBIA: *Strach przed owadami.* Wszędzie wokół są miliardy, tryliony owadów, wszystkie dybią na ciebie, wpełzają ci pod łóżko, latają dookoła, wlażą do jedzenia. Nie ma przed nimi ucieczki, ale trzeba próbować.

GEFIROFOBIA: *Strach przed przechodzeniem mostami.* Most może się pod tobą zapasać, a wtedy, krzyżąc, spadniesz w leżącą poniżej otchłań. Pod mostem mogą kryć się ohydne potwory, czekając, żeby cię osaczyć i ściągać, aż jedyną drogą ucieczki będzie skok w dół. Igrasz ze śmiercią za każdym razem, kiedy musisz przekroczyć most.

GINEFOBIA (dla Badaczy – mężczyzn): *Strach przed kobietami.* Kobiety są wyrachowane, a ich okrucieństwo – legendarne; to wiedźmy i kusicielki. Wiedzą o rzeczach, których żaden mężczyzna nie byłby w stanie pojąć.

HEMATOFOBIA: *Strach przed krwią.* Potwory lubią zadawać ból, uwielbiają krew i śmierć. Świeża krew zawsze je przyciąga!

JATROFOBIA: *Strach przed lekarzami.* Lekarze noszą ponure białe maski, w dłoniach mają zakrwawione skalpele. Pojawiają się zawsze wtedy, gdy jesteś chory, słaby, umierający; spiskują, aby pomóc ci umrzeć w męczarniach. Będą chcieli cię okaleczyć albo wręcz zmienić w monstrum!

KLAUSTROFOBIA: *Strach przed zamkniętą przestrzenią.* Tu jest strasznie ciasno. Nie

możesz wyciągnąć ramion i dostajesz skurczów w nogach, plecach, w żołądku. Może to dlatego po czole splywa ci pot. Czy ściany zbliżają się? Chyba tak! Na co czekamy – uciekajmy!

KLINOFOBIA: *Strach przed łózkami.* Wszyscy umierają w łóżku. Szaleństwem byłoby spać w łóżku – to pierwsze miejsce, w jakim potwór będzie cię szukał! Co gorsza, pod łózkami kryją się przerażające stwory! Może jeden z nich już czai się u ciebie w pokoju, czeka...

KSENOFOBIA: *Strach przed obcymi.* Twoi przyjaciele są w porządku, podobnie jak i większość innych ludzi. Ale na przykład ci cudzoziemcy? Każdy z nich może być zabójcą, albo przebrany potworem. Uważaj na obcy akcent i twarz mieszkańców. Powiedz swoim przyjaciołom, żeby też mieli się na baczności.

MONOFOBIA: *Strach przed samotnością.* Nie można zostawać samemu. Potwory i demony pochwyć cię, kiedy tylko opuścisz swoich przyjaciół. A gdybyś tak, będąc sam, nagle zniknął – kto by o tym wiedział?

NEKROFOBIA: *Strach przed umarłymi.* Umarli są zimni, toczy ich robactwo, rozkładają się. Nienawidzą żywych i gotowi są użyć mocy ciemności, aby i nas spotkał ten sam los.

OFIDIOFOBIA: *Strach przed węzami.* Węże to złe istoty, całe aż napuchłe od śmiertelnych trucizn. Nawet najmniejszy wąż czy jaszczurka może urosnąć do ogromnych rozmiarów i połknąć cię w całość, albo sprawić, że umrzesz w przerażających konwulsjach.

PEDOFOBIA: *Strach przed dziećmi.* Dzieci są przebiegłe i chytre. Dzieci są niecywilizowane, beźmyślnie kaleczą i zabijają – pamiętasz własne dzieciństwo?

PIROFOBIA: *Strach przed ogniem.* Ogień pali i niszczy. W płomieniach topi się ciało i zwęglają kości. Ogień jest wszędzie, przypadkowy i niekontrolowany. Nie podchodź zbyt blisko!

SKOTOFOBIA: *Strach przed ciemnością.* W każdej ciemności kryją się potwory. O, w tym cieniu mógłby się schować jeden z Wielkich Przedwiecznych. Tylko światło i ogień trzymają je na dystans. Niech w twoim domu zawsze płonie ogień.

TALASSOFOBIA: *Strach przed morzem.* Huczące fale, słona, zielonkawa otchłań – morze zaleje łąd i tylko szczyty najwyższych gór pozostaną nad wodą (może). Zagłada jest blisko – trzeba ostrzec świat!

VESTIOFOBIA: *Strach przed ubraniem.* Urodziliśmy się bez ubrań i nosząc je zaprzeczamy naturalnemu porządkowi rzeczy. Ludzie, którzy chodzą ubrani, muszą ukrywać jakieś przerażające sekrety – a może oni w ogóle nie są ludźmi, może to potwory?! Wolność, bezpieczeństwo i nagość to jedno i to samo. Zdejmij to z siebie... wszystko.

ZOOFOBIA: *Strach przed zwierzętami.* Zwierzęta gryzą, drapią, żądają i rozszarpują. Potwory są zwierzętami. Zwierzęta przenoszą choroby i wstrętne pasożyty. Są wszędzie; nienawidzą ludzi i wkrótce ruszą do ataku.

Zasada opcjonalna: Olśnienie

Może się zdarzyć, że szaleńca, na widok jakiegoś monstrum lub w obliczu niezwykłych wydarzeń, *olśni*. Będzie to miało miejsce zaraz po utracie zmysłów, jeżeli wykonując rzut k100 gracz otrzyma wynik wyższy niż INTx5 jego bohatera. O tym, jakie dokładnie informacje uzyskuje Badacz, decyduje Strażnik, nie gracz.

□ *Chastity Thirstwhistle, podczas pobytu w Karpatach, ujrzła wampira i widok ten przyprawił ją o szaleństwo. Prowadzący ją gracz, wykonując rzut k100, otrzymał w wyniku 99, czyli więcej niż wynik wymagany przy Teście Pomysłowości (75%), co oznacza olśnienie, choć Odkrywca ciągle nie zdaje sobie sprawy, że widział wampira. Strażnik postanawia, iż przez obłąd bohaterki przebijają się wspomnienie o czosnku, odstrasającym wampiry, ale że nie potrafi tego ująć w słowa. W efekcie stwierdza, że Chastity krzyczy „Wszyscy do kuchni!”, chociaż znajdują się na zewnątrz, a następnie zaczyna zrywać najróżniejsze zielska.*

To, czy któryś z graczy zda sobie sprawę z tego, co się dzieje i czy Badacz zaczyna wypytywać obłąkaną, zależy już tylko od nich samych.

Stan długotrwałego obłądzenia jest wszechogarniający i uniemożliwia normalne działanie. I tak na przykład schizofrenik będzie dreptał ulicami, bełkocząc i gestykulując, znajdzie sobie prymitywne schronienie i żebranią zarobi na życie. Jego umysł będzie jednak pogrążony w odmętach. Nie ma w nim miejsca dla przyjaciół, rodziny i znajomych, znikła gdzieś rozmowa, współpraca i szacunek dla samego siebie.

Jak wariują bohaterowie – przykład

Uzbrojony w nowiutkiego obrzyna Harvey Walters wraca do Zamku Kriegs. Prawie od razu natyka się na zmasakrowane, zawieszane na haku zwłoki swojego służącego, Kurta, i aż zatacza się do tyłu na ten widok. Jest to wystarczająco straszna scena, by wstrząsnąć jego umysłem. Wartość Poczytalności Harveya wynosi 45, ale ma on tylko 36 PP. Prowadzący go gracz wyrzuca 38, co oznacza, że test się nie powiodł.

Strażnik wymaga Testu Pomysłowości – ten rzut graczowi się udaje (72) i okazuje się, że inteligencja Harveya zdradziła go – to, co widział w pełni dociera do niego i powoduje czasowe szaleństwo. Strażnik wykonuje rzut 1k6, co odpowiada szacunkowej utracie PP, związanej z tego rodzaju wydarzeniem – wynikiem jest 6. Harvey traci całe 6 Punktów, co obniża poziom jego PP do 30.

Gracz wprowadza poprawki – obniża wartość PP do 30, dodaje 1 punkt do Mitów Cthulhu (podwyższając tę wartość do 11) i obniża maksymalną liczbę Punktów Poczytalności do 88.

Strażnik postanawia nie rzucać kostką, tylko po prostu stwierdza, że Harvey mdleje na parę chwil, a kiedy odzyskuje przytomność, czuje silną klaustrofobię. Gracz decyduje, że Badacz na chwilę wyjdzie na zewnątrz, żeby się uspokoić i Harvey wychodzi na blanki odetchnąć chłodnym, wieczornym powietrzem.

Nagle słyszy nad głową przerażające wrzaski. Podnosi głowę i widzi stado straszliwych, uskrzydłych istot (byakhee, o czym wie Strażnik, ale Harvey nigdy przedtem ich nie widział). Strażnik opisuje je jako gigantyczne, cuchnące, skrzeczące, skrzydlate paskudztwa z pobłyskującymi szponami. Mimo wciąż odczuwanej klaustrofobii nasz bohater zaciska zęby i wciska się w płytką wnękę drzwiową – same drzwi są solidnie zamknięte od wewnątrz.

Byakhee przelatują zaledwie parę metrów nad głową Badacza. Sytuacja wymaga następnego Testu Poczytalności; wynikiem jest 54, a więc kolejne niepowodzenie. Przewidziana utrata PP wynosi tym razem 1/1k6. Ponieważ byakhee jest mnóstwo, Strażnik decyduje jednak, że Harvey traci maksymalną możliwą liczbę Punktów, czyli 6. Gdyby istot było mniej, gracz miałby prawo do rzutu 1k6 i jego Odkrywca prawdopodobnie straciłby mniej.

Zaczynając grę Harvey miał 36 PP, po czym w krótkim czasie stracił 12 – strata ponad 20% Punktów Poczytalności w niewielkich odstępach czasu kwalifikuje go do ogarniętych długotrwałym obłądzeniem. Strażnik rzuca 1k10 i otrzymuje w wyniku 5 – fobię.

Teraz następuje zatrzymanie akcji i Strażnik omawia zaistniałą sytuację z zainteresowanym graczem; ten zaś sugeruje, iż wydarzenia wzmocnią

klaustrofobię Harveya. Strażnik (który i tak nie uważał, żeby zoofobia była najlepszym pomysłem) przyznaje mu rację i zgadza się na takie rozwiązanie. Gracz obniża liczbę PP swojego Odkrywcy do 24, dodaje kolejny punkt do Mitów Cthulhu (teraz 12) i obniża maksimum PP do 87. Gra zostaje wznowiona.

Prowadzący Harveya stwierdza, iż jego bohater postrzega rojące się wokół potwory jako wielką masę ciał, gotową przykryć go i pogrzebać na wieki, co sprawia, że wpada w szal. Byakhee nie atakują, za to Odkrywca wypala z obu łuf obrzyna! Według Strażnika jest zbyt przerażony, by wycelować, toteż pociski przelatują obok potworów, nie czyniąc im krzywdy, ale niespodziewany huk wystrzału sprawia, że byakhee wzlatają wyżej ponad blanki.

Harvey wykorzystuje ten moment, aby odskoczyć spod drzwi i po szaleńcych poszukiwaniach odnaleźć drogę, prowadzącą w dół, do doliny. Tam też następnego ranka odnajdują go przyjaciele, zziębniętego i w szoku.



sukces w świecie *Zewu Cthulhu*; osobnik bez zasad moralnych – nie, ponieważ powinien walczyć z istotami z Mitów z przyczyn innych niż osobiste korzyści.

Tym niemniej może się zdarzyć, że Odkrywca zwariuje z przyczyn innych niż Mity Cthulhu. W takich przypadkach nie zawsze musi nastąpić moralne zepsucie i Strażnicy mogą różnie oceniać różne rodzaje obłądzenia. Czasami niektórzy z nich dopuszczają leczenie bohaterów dotkniętych trwałym obłądzeniem i kuracja może przynieść skutki, nawet po wielu latach.

Przypadki ozdrowienia to rzecz, którą powinni rozstrzygać konkretni gracze i Strażnicy. Wokół trwałego obłądzenia powinna unosić się mgiełka porażki i agonii, a prognozy na przyszłość powinny być mętne, mgliste i groźne.

Obłąd długotrwały: zdrowienie

W tym przypadku do zdrowia można powrócić po 1k6 miesiącach lub innym, określonym przez Strażnika, czasie. Prowadzący, którzy woleliby ewentualne leczenie prowadzić kierując się w większym stopniu intuicją, powinni zignorować większą część niniejszego podrozdziału i poświęcić więcej czasu opisywaniu objawów choroby. Jednak ci, którzy chcieliby to ująć w karby reguł, niech czytają dalej. Poniżej, w ramce zatytułowanej „Ostra kuracja”, znajduje się materiał przeznaczony dla Strażników wymagających bardzo konkretnych zasad.

Opieka prywatna

Najlepiej opiekować się chorym w domu, gdzie łatwo zapewnić mu należytą delikatność i gdzie nie ma innych pacjentów, którzy również wymagają doglądania. Jeżeli opiekun posiada umiejętność *psychoanaliza*, za każdy miesiąc spędzony w takich warunkach i pod jego opieką choremu dodaje się 1k3 Punktów Poczytalności (po udanym teście umiejętności). Jeżeli wynik testu leży w granicach 96-00, psychoanalitikowi

bardzo się nie powiodło: Badacz traci 1k6 PP i ten sam człowiek nie może go już leczyć.

Oddanie do zakładu

Następnym w kolejności (biorąc pod uwagę dobro pacjenta) rozwiązaniem jest zakład dla obłąkanych. Instytucje tego rodzaju, szczególnie w latach 90. ubiegłego stulecia i 20. naszego wieku, często są placówkami doświadczalnymi lub po prostu więzieniami, za to stosunkowo łatwo się tam dostać. Obecnie w Stanach Zjednoczonych większość z nich jest przepełniona, bądź też otwarta wyłącznie dla chorych niebezpiecznych dla otoczenia. W każdej epoce porządne leczenie należy do rzadkości – na porządku dziennym są narkotyki, hydroterapia, terapia manualna, podobnie jak w latach dziewięćdziesiątych XX wieku – elektrowstrząsy.

Jeżeli jest dostępny psychoanalityk, za każdy miesiąc leczenia Odkrywcy doliczamy 1k3 Punktów Poczytalności (po udanym teście). Podobnie jak poprzednio, wynik z zakresu 96-00 oznacza niepowodzenie i pociąga za sobą identyczne konsekwencje – utratę 1k6 PP i koniec leczenia przez tę osobę.

Strażnik może sprawić, że ośrodek okaże się autentycznym piekłem – wówczas trzeba określić jakiś mnożnik dla Mocy i wykonać jej test. Niepowodzenie oznacza, że Badacz Tajemnic straci 1k3 PP, chyba że uda mu się Test Szczęścia. W wypadku wybrania tej opcji, Strażnik powinien za każdym razem, kiedy Odkrywca traci Punkty, opisywać dokładnie, jakie są tego przyczyny.

Porzucenie

Można również założyć, że Odkrywca Tajemnic staje się błąkającym się bez celu wrakiem człowieka, toczącym walkę o zachowanie równowagi umysłowej.

Kiedy bohater wyzdrowieje, powraca na łono społeczeństwa w prawie normalnym stanie. Podczas swych wędrówek nie odzyskuje PP, ponieważ nie może liczyć na opiekę psychoanalityka. ■

Reguła opcjonalna: Ostra kuracja

Strażnicy Tajemnic, którzy zdecydują się na wykorzystanie tych opcjonalnych zasad, powinni przygotować wiarygodne opisy i postaci bohaterów niezależnych, aby tchnąć życie w opisane poniżej mechanizmy, ponieważ parę pechowych rzutów kośćmi może trwale okaleczyć lub zniszczyć wyłączonoego z gry Badacza.

Zamiast decydować ile czasu utrzyma się długotrwały obłąd, Strażnik może określić skuteczność kuracji dla każdego przytułku, w którym znajdzie się chory – rzucając k100 i od wyniku rzutu odejmując 25. Jeśli otrzymana różnica jest niższa od 01, w takim miejscu można liczyć tylko na opiekę – nie ma szans na polepszenie stanu zdrowia. Strażnik powinien zanotować gdzieś w swoich papierach Skuteczność Kuracji – na wypadek, gdyby gracze zdecydowali się ponownie skorzystać z tego samego zakładu, jeśli okaże się, że kuracja pomogła pierwszemu z chorych.

Co 1k6 miesięcy czasu gry następuje sprawdzenie, czy umieszczony w przytułku Odkrywca wyzdrowiał; w tym celu Strażnik wykonuje test Skuteczności Kuracji (rzut 1k100). Jeżeli się powiedzie (wynik rzutu niższy lub równy SK ośrodka) chory powróci do normy i zostaje zwolniony; jeśli nie, traci 1k6 Punktów Poczytalności. Jeśli wynik należy do przedziału 96-00 Odkrywca traci 1k10 PP, a Strażnik dodatkowo rzuca 1k100 i sprawdza wynik w tabeli „Tragiczne skutki leczenia”.

□ *To, że Harvey Walters oszalał w zamku Kriegs, wcale nie zakończyło sprawy. Na wieść o tym, co go spotkało, nie wytrzymał umysł innego z Badaczy, Duttona Dealhausa. Jego przyjaciele i koledzy wyszukali najlepszy zakład opieki, jaki mogli znaleźć w okolicy Nowego Jorku i oddali go na leczenie. Jest to*

całkiem niezła placówka (Wynik rzutu Strażnika, określającego Skuteczność Kuracji, wynosi 87. Po odjęciu 25 otrzymujemy SK równą 62%), ale nie ma tu psychoanalityka. Z rzutu 1k6 (wypada 3) wynika, że za trzy miesiące można sprawdzić stan Dealhausa. Strażnik wyrzuca 64 – Duttona nie wyleczono. Kolejny rzut (1k6 z wynikiem 4) oznacza, że stracił cztery PP.

Następna kontrola wypada za pięć miesięcy (wynik kolejnego rzutu 1k6), ale tym razem rzut określający efekty leczenia to prawdziwa katastrofa – 97. Pociąga to za sobą utratę 8 Punktów Poczytalności oraz konieczność skonsultowania się z tabelą tragicznych skutków leczenia – z wynikiem 36 Dutton traci 2 punkty Kondycji – według Strażnika osłabiło go zapalenie płuc, którego nabawił się, kiedy pogrążony w przerażającym śnie włączył się po terenie ośrodka.

Trzeci rzut daje znowu trzy miesiące do następnego sprawdzenia zdrowia, a rzut określający wyniki kuracji wynosi 19. Jedenaście miesięcy po wstrząsie Dutton wrócił do zdrowia, ale obniżyła się jego odporność na podobne zdarzenia.

Tragiczne skutki leczenia

1k100	Efekt	Wyjaśnienie
01-20	Oszpeczenie	Utrata 1k3 WG
21-40	Utrata zdrowia	Utrata 1k3 KON
41-55	Atrofia mięśni	Utrata 1k3 S
56-70	Uszkodzenie umysłu	Utrata 1k3 INT
71-85	Uszkodzenie nerwów	Utrata 1k3 ZR
86-00	Koma	Rzut 1k100 za każdy miesiąc.

Jeśli wynik jest niższy lub równy od KONx5, chory budzi się; jeżeli mieści się pomiędzy KON i KONx5 – koma trwa; jeśli wynik przewyższa KONx5 – koma trwa, a Badacz traci 1k3 punkty KON.

Przykład gry

AKCJA gry toczy się w latach 20. naszego wieku. Badacze Tajemnic próbują dowiedzieć się, dlaczego zniknął Bosso Morgan – znany gangster. Warto zwrócić uwagę na fakt, że gracze w różny sposób odnoszą się do swoich bohaterów. Mimo to Strażnik Tajemnic łatwo odróżnia wypowiedzi graczy od wypowiedzi postaci i nie gubi się.

STRAŻNIK: Jaki jest wasz plan?

JOANNA: Zakradnijmy się do domu Bossa i poszukajmy jakichś śladów. *Wszyscy Badacze zgadzają się na ten plan.*

JAN: Chodźmy! Zawiozę nas tam moim wozem. Wyruszamy o północy. Czy widać kogoś na ulicy?

STRAŻNIK: W zasięgu wzroku nie widać żywej duszy.

KAŚKA: Mój prywatny detektyw Jake otworzy zamek w drzwiach z tyłu domu. *Gracze podchwytyją ten pomysł.*

JOANNA: Stanę na czatach.

ARTUR: Zostanę w samochodzie. Mój Badacz łatwo się denerwuje.

JAN: Pójdę z Joanną.

STRAŻNIK: Joanna, wykonaj test nasłuchiwania.

JOANNA: Udało mi się!

STRAŻNIK: Słyszysz, jak drzwi z przodu budynku cicho się otwierają. Możesz też postawić przy nasłuchiowaniu krzyżyk.

JOANNA: Jasne. *Stawia krzyżyk na karcie Badacza.* Spróbuję schować się za koszami na śmieci. *Rzuca 1k100.* Powiedział mi się test umiejętności *ukrycie się*. Co się dzieje?

STRAŻNIK: Jest noc, a na ulicy nie ma latarni, więc niewiele widzisz. Z domu wychodzi niezgrabna postać i rusza przez ulicę. Kiedy jest na środku drogi, zatrzymuje się i pochyla. Podnosi wąż i zsuwa się na dół. Słyszysz chłopot wody. *Strażnik wydaje z siebie odgłos przypominający chłapanięcie.*

JOANNA: Czy zamknął za sobą drzwi?

STRAŻNIK: Pozostawił je szeroko otwarte.

JOANNA: Przemykam się do reszty i opowiadam im o wszystkim. A czy nie mogę postawić krzyżyka przy umiejętności *ukrycie się*?

STRAŻNIK: Nie, jest za ciemno, aby miało to jakieś znaczenie. – Zwraca się do reszty graczy. – Słuchajcie, Joanna powiedziała wam, że drzwi są otwarte.

JOANNA i KAŚKA naraz: Wejźmy do środka.

STRAŻNIK: Co robisz, Artur?

ARTUR: Żartujecie sobie? Mój profesor w środku? Nigdy!

KAŚKA: Może stać na czatach, kiedy reszta będzie w domu.

ARTUR: Całkiem sam? Idzie do środka.

STRAŻNIK: W domu jest bardzo ciemno.

JOANNA: Janek, daj mi latarkę. Pójdę przodem. Zgaście swoje latarki – lepiej żeby nikt z ulicy nas nie zauważył.

STRAŻNIK: Jesteście w przedpokoju. Możecie pójść w lewo – pod lukiem do salonu, lub na prawo – przez otwarte drzwi do gabinetu. Przed sobą widzicie schody, które prowadzą na górę. Pod schodami są zamknięte drzwi. Światło latarki odkrywa waszym oczom mokre plamy na podłodze, najpewniej ślady stóp. Woda jest brudna i śmierdząca.

JOANNA: Skąd prowadzą te ślady?

STRAŻNIK: Nie potrafisz tego stwierdzić na pierwszy rzut oka. Wykonajcie testy spostrzegawczości. *Żaden z badaczy nie zauważył kropli wody pod poręczą.* Co zamierzacie robić dalej?

JOANNA: Przeszukam gabinet.

JAN: Ja salon.

ARTUR: Profesor sprawdzi, co jest w szafie w przedpokoju.

KAŚKA: Jake sprawdzi, co jest na górze.

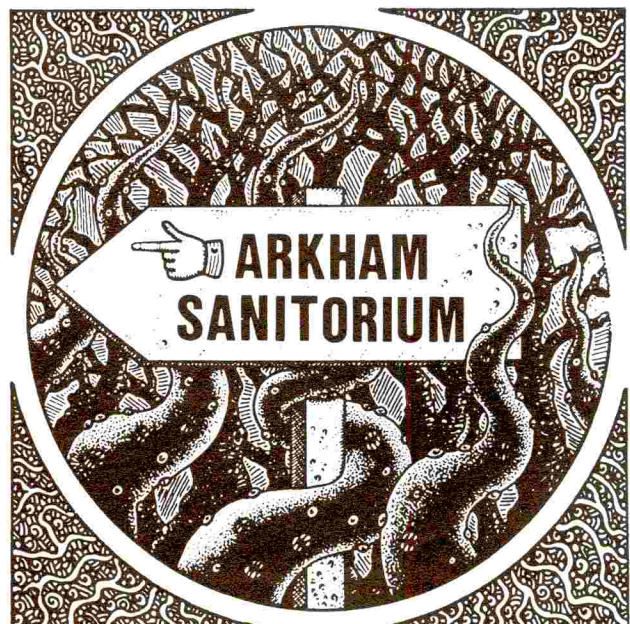
STRAŻNIK (Ponieważ grupa rozdzieliła się, więc rozmawia teraz z każdym z osobna): Joanna, widzisz dwie półki, ale jest na nich tylko kilka książek. Poza tym dwie nie zamknięte szafki, trzy duże, skórzane fotele i biurko, przy którym stoi krzesło.

JOANNA: Wyciągam szufladę biurka.

STRAŻNIK: Jest zamknięta. Wykonaj test otwierania zamków lub korzystając z Tabeli Porównawczej pokonaj Siłę 9.

JOANNA: Powiódł mi się test.

STRAŻNIK: Dobrze. Postaw sobie krzyżyk przy umiejętności *otwieranie zamków*. W szufladzie widzisz dwie interesujące rzeczy – zalakowaną kopertę z napisem „Ostatnia wola i testament” i małą księgę handlową, zatytułowaną „Spółka wysyłkowa Innsmouth”. Czy chcesz je teraz obejrzeć? *Joanna bardzo chce to zrobić.* *Strażnik zwraca się do Kaśki.* Jake wszedł na schody. Wykonaj Test Szczęścia.



KAŚKA: Udało się.

STRAŻNIK: Czujesz na spodzie drewnianej poręczy krople wody. Musiało jej dotknąć coś mokrego.

KAŚKA: Hmm. Jake zaczyna zachowywać się ostrożniej.

STRAŻNIK: Na piętrze znajdują się dwie sypialnie i łazienka. Drzwi do sypialni po prawej stronie są otwarte.

KAŚKA: Jake zerka do środka przez otwarte drzwi.

STRAŻNIK: Wszędzie widzisz plamy zakrzepłej krwi. Ciało Bosso Morgana leży rozciągnięte na łóżku. Ktoś wyraźnie odebrał czubek jego głowy i starannie wybrał wszystko, co się znajdowało w środku. Cały pokój pokryty jest zielonymi, słabo fosforyzującymi zaciekami – dzięki temu widzisz całe to okropieństwo. Wykonaj test Poczytalności.

KAŚKA: No cóż, nie udało mi się.

STRAŻNIK: Szkoda, Jake straci Punkty Poczytalności. Rzuć 1k6. *Kaśka rzuca: Jake traci 4 PP.* Zielenieje i czuje mdłości – widok nie zrobił na nim najlepszego wrażenia. Zaczyna jednak krzyżeć, żeby ostrzec resztę. Wszyscy słyszycie wrzask Jake'a.

WSZYSCY: Biegniemy mu pomóc.

STRAŻNIK: Dobrze. Widzicie ciało – niech każdy z was wykona test Poczytalności. *Robią to z różnymi rezultatami.*

KAŚKA: Jeśli Jake wrócił już do siebie, idzie do łazienki i czyści swój płaszcz.

STRAŻNIK: Co robi reszta?

JAN: Chcę dokładnie obejrzeć ciało, ale nie dotykam go. Ostrzegam też resztę, żeby nie wdeptywali w krew.

JOANNA: Przeszukuję resztę pokoi na tym piętrze.

ARTUR: Profesor idzie z tobą.

STRAŻNIK: Janku, widzisz, że wokół ciała rozlane jest jeszcze więcej brudnej wody. Trochę znajduje się nawet wewnątrz czaszki. Na tym, co pozostało z jego lewego policzka, widzisz jakieś dziwne ślady. Wykonaj Test Pomysłowości.

JAN: Udało się. No i co?

STRAŻNIK: Na ścianie, na wysokości dwóch metrów, widzisz krwawy, wodnisty ślad ręki o potężnych pazurach. Dłoń jest szeroka na przynajmniej 20 centymetrów, ale palce są krótkie, choć potężne. Odbicie jest dosyć dokładne – widzisz nawet linie dłoni.

JAN: Och! Wołam Joannę, Jake'a i profesora. Arnold, czy profesor ma ze sobą aparat?

ARTUR: Jasny gwint! Wiedziałem, że czegoś zapomni! Przyciska do śladu jedną stronę z notatnika, aby zdobyć kopię.

STRAŻNIK: Dobrze, udało się. Arnold, profesor zauważył też na przeciwległej ścianie jakieś dziwne symbole. Kiedy zaczyna je oglądać, wydają się wirować hipnotycznie.

ARTUR: Aha! Chcę je dokładnie zbadać.

STRAŻNIK: Nie ma na to czasu. Niech każdy z was wykona test nasłuchiwania. *Janowi, Arturowi i Kaśce nie powiodło się, ale Joannie tak.* Joanna, słyszysz z ulicy metaliczny odgłos. Reszta nie słyszy nic.

JOANNA: Co to może być? Mam nadzieję, że to nie był odgłos otwierającego się wjazdu!

STRAŻNIK: Frontowe drzwi zamykają się z trzaskiem. Słyszycie kroki na schodach. *Strażnik wykonuje kilka kroków z przygarbionymi ramionami.*

ARTUR: Profesor skacze przez okno.

JOANNA: Kieruję światło latarki przez drzwi, próbując zobaczyć, co idzie.

KAŚKA: Jake wyciąga swoją trzydziestkę ósemkę i patrzy nad ramieniem Joanny.

JAN: Chowam się za Jake'a i Joannę, ale na wszelki wypadek wyciągam nóż.

STRAŻNIK: Artur, twój Badacz jest odwrócony tyłem, więc nie widzi, co robi reszta. Proszę, przejdź do drugiego pokoju, dopóki nie skończę opisywać tej sceny. *Artur niechętnie idzie do kuchni po jeszcze jedną szklanekę herbaty.*

STRAŻNIK mówi dalej: Do pokoju wsuwa się obrzydliwa parodia człowieka. Ma co najmniej dwa i pół metra wzrostu i zdeformowane, pokręcone kończyny. Jego twarz to masa zmarszczek i bruzd. Nie sposób stwierdzić, czy to oblicze w ogóle ma jakiś wyraz. Brązowo-zielona skóra jest obwisła, a z ramion odpadają fragmenty nadgniętego ciała. Zostawia za sobą ślady brudnej, brązowej wody – widzieliście je już wcześniej. Wykonajcie testy Poczytalności. Możecie stracić 1/1k10 PP.

JAN: Mnie się udało.

KAŚKA: A mnie nie, ale Jake traci tylko 3 PP.

JOANNA: O nie! Jestem naprawdę przerażona! Straciłam 9 punktów.

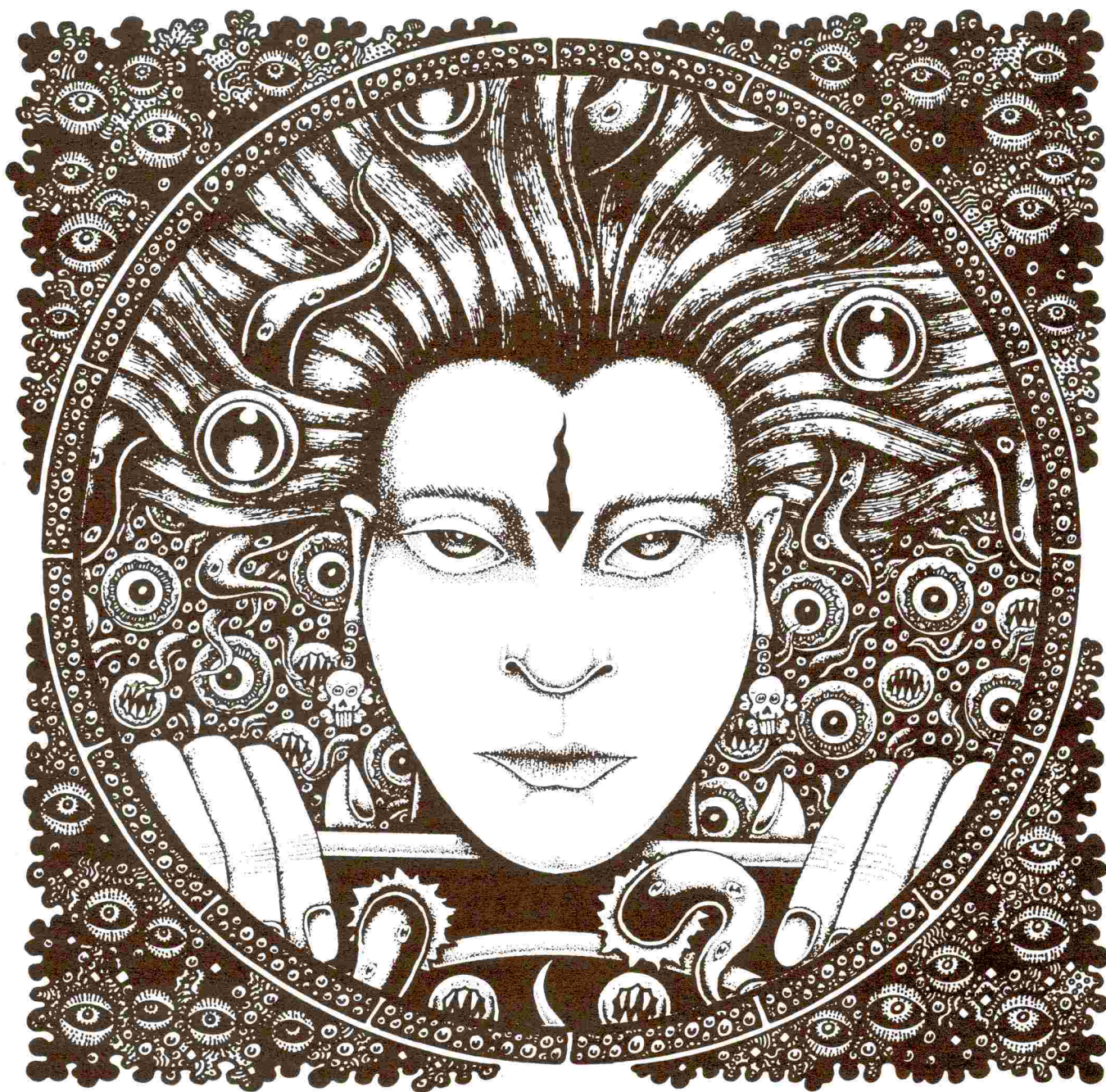
STRAŻNIK: Zobaczmy. *Ogląda kartę Badacza.* Joanna, twój Odkrywca popadł w długotrwały obłąd, ponieważ masz tylko 76 Punktów Poczytalności. Jeżeli nie uda ci się rzucić więcej niż INT x5 na 1k100, Badacz straci panowanie nad sobą. *Joanna rzuciła 04 i Odkrywca popadł w obłąd.*

STRAŻNIK kontynuuje: Badacz Joanny trzymał latarkę, a teraz ją upuścił. Latarka toczy się po ziemi, dziko oświetlając pokój. Prowadzony przez Artura profesor odwrócił się – zobaczył, że okna blokują żelazne kraty. Mogliście to sprawdzić wcześniej. Jediną drogę ucieczki zagradza to stworzenie.

WSZYSCY (zmieszani, jeden przekrzykując drugiego): Próbuje rozwalić kraty krzesłem! Gdzie moja latarka?! Co to do cholery jest?! Strzelam mu w twarz! Pomocy! Pomocy!

Czy kraty w oknach nie wytrzymają? Czy symbole na ścianach to Brama? Czy potwór zaatakuje? Czy Badacz Joanny pamięta, żeby zabrać ze sobą dokumenty, które znalazł? Czy trzydziestka ósemka Jake'a zrani potwora? Hmm...





Strażnik Tajemnic

Magia, str. 56
Księgi Mitów, str. 58

Mity Cthulhu, str. 65
Necronomicon, str. 69

Wiedza Strażnika, str. 71
Zbiór narzędzi Strażnika, str. 80

Magia

Poznacie teraz magiczne moce Mitów Cthulhu, księgi wiedzy tajemnej, dowiedziecie się jak odprawiać zaklęcia oraz usłyszycie wiele ostrzeżeń.

STOSOWANIE magii Mitów nie jest zadaniem łatwym nawet dla Badaczy, którzy odnieśli na tym polu jakiegoś sukcesy. Kiedy czynią użytek z czarów, choćby i z korzyścią dla siebie, zawsze w konsekwencji tracą Poczytalność. Niektóre zaklęcia odprawia się szybko – zostały one zamieszczone w scenariuszach tylko na potrzeby opisanych w nich przygód. Ten rozdział jest w zasadzie przeznaczony przede wszystkim dla Strażnika Tajemnic, który sam opracowuje większość zaklęć (lub przynajmniej większość opisów magicznych zjawisk).

Magia Mitów Cthulhu tradycyjnie koncentruje się na ryzykownym przywoływaniu straszliwych istot i groźnych mocy. Badacze uczą się czarów, zgłębiając tajemne rękopisy i starożytne księgi wiedzy. Kultysty i czarnoksiężnicy czynią tak samo, lecz mogą być też nauczani przez innych gnostyków oraz doświadczając wizji i odwiedzin potężniejszych od siebie i dalece bardziej mrocznych istnień, które czają się w oddali – strasznych istot, którym kultysty służą.

Nieco inaczej jest z magicznymi przedmiotami, do korzystania z których prawie zawsze potrzebna jest specjalna wiedza lub tajemnicze działania.

Zarówno dla kultystów, jak i Badaczy, magia i magiczne przedmioty są rzadkością. Mogą okazać się trudne w użyciu i muszą być traktowane z rozwagą, jako że zwykle nie wiadomo do czego służą i jaką cenę przyjdzie za korzystanie z nich zapłacić. Dla Badaczy magia Mitów może okazać się pułapką, bowiem ilekroć się nią posługują, stają się coraz bliżsi tym, z którymi walczą.

W grze Badacze najczęściej spotykają się z magią pochodzącą z zewnątrz, są świadkami działania zaklęć, którymi posługują się inni. Badacz rzadko zostaje adeptem magii; głównie dlatego, że niezbędna ku temu wiedza i doświadczenie prowadzą wprost w objęcia szaleństwa.

Ten rozdział omawia magię i księgi Mitów oraz wyjaśnia, jak posługiwać się nimi w grze. Czary podane są w Wielkiej i Małej Księdze Zaklęć, w rozdziale „Uzupełnienia“ w tym podręczniku, zaraz po „Wiedzy Strażnika Tajemnic“.

Problem zrozumienia ksiąg wiedzy o Mitach

Wspomniane w historiach o Cthulhu woluminy, zawierające wiedzę tajemną, zalewają wiedzą o Mitach. Rękopisy i publikacje zawierają zazwyczaj opis sposobu przywołania (lub prowadzących do tego eksperymentów) Wielkich Przedwiecznych lub Bogów Zewnętrznych, tak jak w klasycznym utworze Lovecrafta „Horror w Dunwich”. Szczęśliwie dla ludzkości, te same pisma mówią także o tym, jak pokonać, odegnąć czy uwięzić niektóre z istot Mitów. Takich informacji nie znajdzie się nigdzie indziej na całej Ziemi.

Nauka zajmuje jednak trochę czasu, nawet jeśli zdobywa się ją korzystając ze zwykłych książek. Nie należy więc się dziwić, że studiowanie nieskończenie bardziej trudnych ksiąg wiedzy tajemnej zabiera przeciętnie 2k6 miesięcy na każdą z nich.

Z kolei nauka odprawiania określonych zaklęć zawartych w takim woluminie – znacznie więcej.

Trzeba wziąć pod uwagę, że te grube księgi zostały dość niezdarnie, często odręcznie przepisane przez jakichś szaleńców, na dodatek piekielnie archaicznym stylem. Wiele rękopisów zostało spisanych nie rzymskim alfabetem, a jakimś kryptograficznym pismem, które najpierw musi zostać rozszyfrowane, zanim jego czytelnik będzie mógł poznać ważne prawdy, jakie ów tekst skrywa. Tego rodzaju wiedza jest na wagę złota i inni kultysty mogą próbować ją wykraść. Może się również tak zdarzyć, że jakiś wrogo nastawiony duchowny przedstawi ją jako dowód czarnoksięstwa.

Nawet jeśli autor pisał z myślą o innych ludziach, robił to dla swoich adeptów i kultystów, a nie jakichś laików. Posługiwał się więc specjalistycznym, dziwnym żargonem, używał terminów i symboli, których nigdzie nie objaśniał. Dopiero spadkobiercy dzieła i późniejsi właściciele mogli, w bliżej nieokreślonym celu, wynotować na marginesie jakieś cenne dla przyszłych Badaczy uwagi i komentarze, napisane pewnie w różnych językach. Kilka z nich lub nawet wszystkie mogą okazać się błędne.

Księgi nie zostały zaopatrzone w nic, co ułatwiałoby ich czytanie. Brak jakichkolwiek odnośników, przypisów, glossariów, a nawet spisu treści. Może brakować całych rozdziałów, akapitów, słów. Na dodatek wszystko może komplikować całkowicie dowolna interpunkcja.

Księgi zostały spisane na przestrzeni wielu wieków i przez autorów dysponujących bardzo różnym doświadczeniem. Pisarze mieli różniące się znacznie przekonania filozoficzne, posługiwali się odmiennym zasobem słów i próbowali dowieść w swych dziełach różnych teorii. Dlatego, czytając kolejne księgi, trzeba na nowo poznawać żargon, którym posługiwał się autor.

Pobieżne wertowanie, przeglądanie któregoś z woluminów antycznej wiedzy przynosi czytelnikowi jako takie pojęcie o jego zawartości. Powoduje to jednak utratę połowy Punktów Poczytalności, które traci się zgłębiając całą zawartą wiedzę. Ktokolwiek jednak pragnie zrozumieć taką księgę, musi czytać tekst dogłębnie, zastanawiając się nad znaczeniem każdej sylaby oraz porównując idee i procedury w pokrewnych tekstach, niekoniecznie okultystycznych.

□ *Harvey Walters natknął się w tajemnej księdze na wzmiankę o „Graalu króla Artura”, lecz prowadzący go gracz zawałił wymagany test umiejętności okultyzm. Dlatego też Harvey nie zwrócił uwagi na fakt, że Święty Graal z legend arturiańskich ma swoje odbicie w celtyckich mitach o Czarnym Kotle. Nie przypomniał też sobie, że ów Czarny Kociół przywracał do życia martwych ludzi, których ciała zostały w nim ugotowane, a także tego, że kociół pochodzi z Piekiła. Gracz nie wykonał też pomyślnie Testu Pomystowości, dlatego jego bohater nie będzie przez całe miesiące zdawał sobie sprawy, że fraza: „wypił z Arturowego Graala” może mówić o kimś, kto został przywrócony do życia za sprawą czaru „Wskreszenie“.*

A jeśli na dodatek nie wie on nic na temat tego zaklęcia, owo sformułowanie może już na zawsze pozostać dla niego niejasne.

Książki wiedzy są trudne do odczytania także z przyczyn czysto fizycznych. Wiele z nich jest już bardzo starych i trzeba się z nimi obchodzić bardzo ostrożnie. Niektóre są tak delikatne, że czytający musi zakładać cieniotkie rękawiczki i przewracać strony za pomocą specjalnej pęsety. W latach 1890. i 1920. nie było kopiarek, dzięki którym można by było szybko skopiować interesujące dzieła. Poza tym, niektóre z tych książek są po prostu duże i nieporęczne.

Na koniec trzeba powiedzieć, że studiowanie wiedzy tajemnej szybko staje się męczące i nudne. Książki są napisane zamiatwanym językiem. Znużony czytelnik przepuści wiele faktów i aluzji. W takiej sytuacji należy przerwać naukę do czasu, aż umysł się odświeży. Można opracować procedurę określającą stopień czasochłonności czytanych tomów, odnosząc się do wykształcenia Badacza, umiejętności czytania, inteligencji i wiedzy o samych Mitach. Jednak taka procedura byłaby trudna do wprowadzenia i niewiele wnosiłaby do samej gry. Choć z drugiej strony zastosowanie wspomnianych modyfikatorów (i jeszcze kilku innych) powinno przynieść efekty.

Sposób wykonania książek

Wiele z kolejnych stron podaje informacje o ważnych księgach Mitów Cthulhu. Prowadzenie usystematyzowanych notatek ułatwi zrozumienie treści. Nie ma co się oszukiwać! Czarnoksiężnicy i szaleńcy nie należą do Klubu Książki Miesiąca, ich prace nigdy nie zostały potwierdzone, nie były też publicznie sprzedawane, a żaden wydawca nie brał takich autorów na stronę, by spytać: „Właściwie, to co pan miał na myśli?” Strażnik Tajemnic ma dostęp do informacji i zasad, lecz Badacze muszą samemu zmagać się z treścią tych książek.

Niektóre spośród woluminów zostały stworzone tak niedawno, że wydano je drukiem, lecz żadne z takich wydań nie miało dużego nakładu, a większość egzemplarzy szybko odzyskano i zniszczono. Ocalone kopie często noszą skutki złego traktowania przez ludzi szalonych i złośliwych. Natomiast oprawione rękopisy nigdy nie doczekały się jakiegokolwiek druku, a ręcznie pisany tekst, odczytywany z rozsypujących się, pełnych kleksów stron, może być w wielu miejscach całkowicie niezrozumiały.

Warto zwrócić uwagę, że każda księga Mitów różni się od następnej. Ilość możliwości zmniejsza się dla ostatnio napisanych, takich jak np. „*Azathoth i inni*”. Lecz w dalszym ciągu okładki mogą być połamane, część stron zagubiona lub popłataną. Zawartość może być zalana atramentem lub wypalona kwasem, strony na pół spalone, a słowa w większości nieczytelne lub zamazane (przez barbarzyńskich szaleńców lub desperowanych furiatów, którzy pragnęli zniszczyć taką wiedzę). W niektórych kopiach mogą się na marginesach lub na wsuniętych między strony luźnych kartkach trafić unikatowe komentarze. Można też czasem znaleźć dołączone bezcenne, ręcznie kolorowane ryciny, które w innych kopiach zostały wyrwane i przypięte do ściany.

Czarodzieje i kultysty nie byli bibliotekarzami. Żaden z nich nie był dobry, ani rozsądny. Nie obchodzili ich potrzeby przyszłych pokoleń – przecież zamierzali żyć wiecznie.

Inne wydania

Wcześniej wydana praca jest dużo bardziej wiarygodna, niż jej późniejsze tłumaczenie. Dlatego w wypadku odnalezienia oryginału wcześniej czytane tłumaczenie należy, oprócz wskazanej premii, dodać 3% do umiejętności Mity Cthulhu i zwiększyć wskaźnik czarów o 1. Odnalezione wydanie traktuje się jak zupełnie inne. Strażnik określa język oryginału i w związku z tym może równie dobrze zmienić tytuł.

Zakładanie kart katalogowych

Jeśli ważne jest dla ciebie prowadzenie porządnego katalogu, sporządź kartę dla każdej książki czy tomu, które Badacz czyta lub o które się stara. Poszczególne pozycje w indeksie mogą wyglądać następująco:

- tytuł / autor / wydanie
- język wydania / czas publikacji
- premia do umiejętności Mitów Cthulhu / wskaźnik czarów
- utrata Punktów Poczytalności za przeglądanie / za czytanie
- ogólny lub specjalny wykaz czarów zawartych w książce
- stan książki, jej rozmiar, oprawa, uszkodzenia itp.
- którzy spośród Badaczy czytali tę książkę.

Strażnicy powinni – jeśli to możliwe – znać wcześniej czary (lub przynajmniej ich rodzaj), znajdujące się w księdze Mitów, którą zamierzają pozwolić Badaczom znaleźć.

Korzystanie z książek magii

NIE zważając na niebezpieczeństwa, Badacze mogą się zdecydować na studiowanie tej czy innej przerażającej książki. Nauka jest powolna i może zostać w każdej chwili przerwana. Niestety, poznawana wiedza zabiera nie tylko czas, ale i Punkty Poczytalności.

Czytanie Książek Mitów

Przeczytanie jakiegokolwiek książki, należącej do Książek Mitów Cthulhu, zajmuje Badaczowi 2k6 miesięcy poważnych studiów. Ten rzut powinien wykonać Strażnik, nie gracz. Badacz musi rozumieć język, w jakim tom został napisany. Odkrywcą może przerywać swe studia i kontynuować je później, kiedy tylko zechce.

Daj znać graczowi, kiedy upłynie czas studiów. Jeżeli księga była napisana archaicznym językiem, gracz musi przejść test danej umiejętności (*język obcy* lub *język ojczysty*). Kiedy rzut się powiedzie, można na karcie Badacza postawić krzyżyk przy umiejętności.

Jeśli Badacz nie zna języka, potrzebny jest tłumacz. Co zostanie przetłumaczone, jak szybko i jak dokładnie – ocenia Strażnik. Jeżeli język jest w ogóle nieznanym lub zapomnianym, Odkrywczy Tajemnic nie są w stanie nic zrobić, chyba że wpadną na jakieś sensowne rozwiązanie.

Kiedy test zakończy się pomyślnie lub w ogóle nie jest potrzebny, Badacz zrozumie księgę – gracz zwiększa umiejętność *Mity Cthulhu* swego Odkrywcy, jednocześnie odpisując określoną liczbę Punktów Poczytalności. Raz przeczytana i zrozumiana księga Mitów nie powoduje kolejnej utraty PP, nawet jeśli Badacz sięgnie po nią jeszcze raz lub znajdzie kolejne wydanie, nawet w innym języku.

Księgi Mitów Cthulhu

ZAMIESZCZONE poniżej informacje są powszechnie znane wśród bibliofili, historyków i na rynku księgarskim. Kryterium doboru opisanych tu tekstów stanowi zebrana na ich temat solidna dokumentacja, choć najprawdopodobniej istnieją też inne ich wersje i tłumaczenia. Wiele pomniejszych woluminów pewnie wciąż pozostaje nie znanych, jednak są to przypadkowe notatki, dzienniki i listy. Niemniej jednak możemy być pewni, że poniższy zestaw zawiera większość z ważniejszych prac ludzi, co wydają się udowodniać zamieszczone wzmianki.

Wyszczególnione pozycje przedstawiają różne wersje tej samej książki. Trzy książki Mitów są datowane podwójnie – w każdym wypadku późniejsza data oznacza rok podany w oryginalnej powieści. Podana liczba kopii dotyczy tylko tych, o których wiadomo, że istnieją i znajdują się w publicznych lub prywatnych księgozbiorach. Z pewnością jednak znajdują się inne.

Podane wymiary książek są tradycyjne, choć dokładne rozmiary formatów często różniły się z kopii na kopię: format folio – ma od 32 x 50 centymetrów do 25 x 38 centymetrów; format quarto – od 25 x 32 centymetrów do 19 x 25 centymetrów; format octavo – od 16 x 25 centymetrów do 12,5 x 16 centymetrów.

Trzy książki („Necronomicon”, „Nienazwane Kultury” i „Księga Ebona”) zostały przedstawione w kilku wersjach i zamieszczone w pierwszej kolejności. Po nich skatalogowane są alfabetycznie pozostałe z książek Mitów.

Każda pozycja zawiera kolejno: tytuł, język danego wydania, autora lub tłumacza, datę ukończenia lub publikacji – wiele z nich jest przypuszczalne. Dalej znajduje się krótki opis. Na końcu podano liczbę Punktów Poczytalności, które traci się po przeczytaniu danej książki, premię do dawania o umiejętności Mity Cthulhu i wskaźnik czarów. Utratę Punktów Poczytalności oddają dwa rzuty: pierwszy odnosi się do przeglądania książki, drugi do jej przeczytania.

NECRONOMICON

(pięć wersji)

● **AL AZIF** – arabski, *Abd al-Azrad*, ok. 730 n.e. Oryginał jest nieznan, lecz wiele rękopisów przeszło przez ręce średnio-wiecznych scholarzów. Uznaną za zaginioną najpóźniej w XII wieku. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu: +18%; wskaźnik czarów: x5.*

● **NECRONOMICON** – grecki, tłum. *Teodorus z Filetu*, 950 n.e. Wczesne rękopisy pozostają nieznanne. Masowo drukowane w formie folio w 1501 r. we Włoszech, co doprowadziło do religijnych represji. Ostatnia znana kopia została spalona w Salem, w 1692 r. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu: +17%; wskaźnik czarów: x5.*

● **NECRONOMICON** – łacina, tłum. *Olaus z Wormiu*, 1228 n.e. Najpierw krążył w formie rękopisu, następnie został wydrukowany gotykiem w Niemczech (późny wiek XV) jako folio. Następne, prawie identyczne wydanie, zostało opublikowane w Hiszpanii, we wczesnym wieku XVII. Wiadomo o istnieniu 1 kopii wcześniejszego wydania i 4 późniejszego. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu: +16%; wskaźnik czarów: x5.*

● **NECRONOMICON** – angielski, tłum. *dr John Dee*, 1586. Wierna, lecz ocenzonej wersja greckiego tłumaczenia. Nigdy nie drukowana, pojawia się jedynie w oprawionych rękopisach. Wiadomo o istnieniu trzech prawie kompletnych kopii. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu: +15%; wskaźnik czarów: x4.*

● **THE SUSSEX MANUSCRIPT (RĘKOPIS Z SUSSEX)** – angielski, tłum. *Baron Frederic*, 1597. Zagmatwane i niekompletne tłumaczenie z łacińskiego *Necronomiconu*, wydrukowane w formie octavo w Sussex, w Anglii. Powszechnie znane jako *Cultus Maleficarum*. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +7%; wskaźnik czarów: x2.*



Znak Starszych Bogów

NAMELESS CULTS (NIENAZWANE KULTY)

(trzy wersje)

● **UNAUSPRECHLICHEN KULTEN** – niemiecki, *Friedrich Wilhelm von Junzt*, 1839. Wydrukowane w formie quarto w Niemczech, przez długi czas znane jako Czarna Księga. Znanych jest sześć kopii, znajdujących się w posiadaniu większych bibliotek w Europie i Ameryce. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +15%; wskaźnik czarów: x4.*

● **NAMELESS CULTS** – angielski, tłum. *nieznany*, wydane w 1845. Tłumaczenie opublikowane przez angielskie wydawnictwo Bridewell jest wspaniałym, choć nie autoryzowanym wydaniem formatu octavo. Kompletnie, lecz z wadami. Przynajmniej dwadzieścia kopii znajduje się w publicznych i prywatnych zbiorach. *Utrata*

Punktów Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +12%; wskaźnik czarów: x3.

● **NAMELESS CULTS** – angielski, tłum. *nieznany*, wydane w 1909. Drastycznie ocenzone i pełne błędów wydanie, wydrukowane przez wydawnictwo Golden Goblin Press z Nowego Jorku. Zachowały się liczne kopie tego skromnego wydania formatu octavo. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +9%; wskaźnik czarów: x2.*

THE BOOK OF EIBON (KSIĘGA EBONA)

(trzy wersje)

● **LIBER IVONIS** – łacina, tłum. *Caius Filipus Faber*, IX w. Choć mówi się, że oryginał został napisany przez Ebona, czarnoksiężnika z Hyperborei, nie poświadczono istnienia żadnej z wcześniejszych wersji. Nigdy nie drukowane. Sześć oprawionych rękopisów znajduje się obecnie w bibliotecznych księgozbiorach. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +13%; wskaźnik czarów: x2.*

● **LIVRE D'IVON** – francuski, tłum. *Gaspard du Nord*, ok. XIII w. Oprawiony rękopis. Potwierdza się istnienie 13 kompletnych lub niekompletnych egzemplarzy. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +12%; wskaźnik czarów: x2.*

● **BOOK OF EIBON** – angielski, tłum. *nieznany*, ok. XV w. Tłumaczenie pełne błędów. Istnieje 13 rękopisów. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +11%; wskaźnik czarów: x2.*

AZATHOTH AND OTHERS (AZATHOTH I INNI) – angielski, *Edward Derby*, 1919. Zbiór wczesnych prac poetów urodzonych w Arkham. Wydany w Bostonie jako cienki wolumin, 9 na 14 centymetrów, w czarnej oprawie. Wydrukowano jakieś 1400 egzemplarzy, które zostały sprzedane. *Utrata Punktów Poczytalności: 1/1k4; premia do Mitów Cthulhu: +4%; brak czarów.*

BOOK OF DZYAN (KSIĘGA DZYAN) – angielski, autor i tłumacz nieznan, zakłada się starożytne pochodzenie. Teozof Helena Blavatsky często powoływała się na ten tom, lecz jego istnienie nigdy nie zostało potwierdzone. Podobno stanowi tłumaczenie manuskryptów pochodzących z Atlantydy. Także nazywana *Stanzas of Dzyan (Strofy Dzyan)*. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +9%; wskaźnik czarów: x1.*

CELAENO FRAGMENTS (FRAGMENTY Z CELAENO) – angielski, *dr Laban Shrewsbury*, 1915 (1938). Rękopis, którego jedyna znana kopia została zdeponowana w Bibliotece Miskatonic na krótko przed tajemniczym zniknięciem autora. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8;*

premia do Mitów Cthulhu: +9%; wskaźnik czarów: x2.

CHTHAAT AQUADINGEN – angielski, autor i tłumacz nieznanego, ok. XIV w. Pierwsze wersje były łacińskie, lecz zaginęły. Jeden oprawiony rękopis znajduje się w British Museum, lecz chodzą pogłoski o istnieniu innych, oprawionych w ludzką skórę. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +13%; wskaźnik czarów: x3.*

CHTULHU IN THE NECRONOMICON (Chtulhu w Necronomiconie) – angielski, dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Rękopis w postaci luźnych notatek, świadczących o tym, że autor zamierzał napisać książkę. W 1915 r. zostały zdeponowane w Bibliotece Uniwersytetu Miskatonic, na krótko przed zniknięciem doktora. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +6%; wskaźnik czarów: x1.*

CULTES DES GOULES – francuski, Francois-Honore Balfour, Comte d'Erlette, ok. 1702. Opublikowane we Francji, na początku 1703 r., w formacie quarto. Natychmiast wyklęte przez Kościół. Wiadomo o istnieniu przynajmniej 14 egzemplarzy, ostatni widziano w 1906 r. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k10; premia do Mitów Cthulhu: +14%; wskaźnik czarów: x2.*

DE VERMIIS MYSTERIIS – łacina, Ludwig Prinn, 1542. Wydanie formatu folio opublikowane w Kolonii, w Niemczech, w roku napisania. Zakazane przez Kościół. Do dziś przetrwało jedynie 15 egzemplarzy. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu: +12%; wskaźnik czarów: x2.*

ELTDOWN SHARDS (Skorupy z Eltdown) – angielski, wielebny Arthur Brooke Winters-Hall, 1912. Wątpliwy przekład tajemniczych hieroglifów, znalezionych na glinianych fragmentach skorup, odkrytych w południowej Anglii. Za pieniądze autora wydrukowano w przybliżeniu 350 egz. tej grubej broszury. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +11%; wskaźnik czarów: x2.*

G'HARNE FRAGMENTS (Fragmenty z G'harne) – angielski, sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931). Uczzone studia i przekład rytów znalezionych na skorupkach, przywiezionych z Północnej Afryki przez podróżnika Windropa. Nakład druku, niewiele mniejszy od 1000 egz., został sfinansowany prywatnie i rozprowadzony w małym formacie sixteenmo (11,5 na 14,5 centymetra). *Utrata Punktów Poczytalności: 1k6/1k10; premia do Mitów Cthulhu: +10%; wskaźnik czarów: x2.*

THE KING IN YELLOW (Król w Żółci) – angielski, tłum. nieznanego, ok. 1895. Oryginał musiał być w języku francuskim, bowiem całe wydanie zostało zebrane przez francuski rząd i zniszczone zaraz po publikacji. Wydanie angielskie to cienki, czarny wolumin octavo, na którego okładce widnieje wielki Żółty Znak. Ujrzenie tego znaku po raz pierwszy powoduje

u każdego Badacza utratę 0/1k6 Punktów Poczytalności. Wewnątrz znajduje się niesamowita, oniryczna gra, która doprowadza czytelników do obłądzenia. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6+1; premia do Mitów Cthulhu: +5%; brak czarów.*



Żółty Znak

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY – włoski, Benvenuto Chieti Bordighera, 1768. Ta opera była ponoć wystawiana tylko raz, a partytura i libretto nigdy nie zostały opublikowane. Doświadczeni muzycy twierdzą, że niektóre partie są niemożliwe do zagrania. Kopie znajdują się w British Museum, Bibliotece Narodowej we Francji i przypuszczalnie w watykańskich zbiorach „Z”. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +4%; czarów brak.*

MONSTRES AND THEIR KYNDE (Potwory i Rodzaj Potworzy) – angielski, autor nieznanego, ok. XVI w. Podobno istnieje tylko jedna kopia tego rękopisu. Oprawiona w skórę. Została skradziona z British Museum w 1898 r. Przez długi czas mówiono, że inne kopie znajdują się w prywatnych rękach. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +8%; wskaźnik czarów: x1.*

PEOPLE OF THE MONOLITH (Lud Monolitu) – angielski, Justin Geoffrey, 1926. Zbiór poezji, 10 na 17 centymetrów, oprawa ciemnoczerwona. Nakład 1200 egz. został wydany na krótko przed zamknięciem autora w zakładzie dla obłąkanych. *Utrata Punktów Poczytalności: 1/1k3; premia do Mitów Cthulhu: +3%; brak czarów.*

PONAPE SCRIPTURE (Pismo z Ponape) – angielski, kapitan Abner Ezekiel Hoag, 1734. Opublikowane pośmiertnie, pod koniec XVIII stulecia, w prymitywnym amerykańskim formacie sextodecimo, 11,5 na 14,5 centymetra. Podobno wydrukowana wersja stanowi zaledwie cień oryginału. Prawdopodobnie niektóre egzemplarze się zachowały. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +5%; wskaźnik czarów: x2.*

PNAKOTIC MANUSCRIPTS (Pnakotyczne Rękopisy) – angielski, autor i tłumacz nieznanego, ok. XV w. Wiadomo o istnieniu tylko trzech oprawionych rękopisów, znajdujących się w posiadaniu większych bibliotek w Europie i Ameryce. Autor twierdzi, że zapisy są pochodzenia prehistorycznego lub nawet sprzed narodzin

człowieka. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +10%; wskaźnik czarów: x2.*

REVELATIONS OF GLAAKI (Objawienia Glaaki) – angielski, autorzy różni, wczesny wiek XIX. Podobno istnieją rękopisy, obejmujące jedenaście i dwanaście tomów, potwierdza się istnienie jedynie wydania dziewięciotomowego, opublikowanego w Anglii w 1865 r. w formacie folio. Egzemplarze tego wydania można znaleźć w wielu większych bibliotekach, lecz znacznie więcej znajduje się w prywatnych rękach. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu: +15%; wskaźnik czarów: x3.*

R'LYEH TEXT (Tekst z R'lyeh) – chiński, autor nieznanego, ok. 300 p.n.e. Choć istnienie oryginalnych tabliczek glinianych jest dyskusyjne, mówi się o wiernych kopiach, znalezionych na starożytnych zwojach. Znane tylko z opowieści. Podobno angielskie i niemieckie tłumaczenia zostały wywiezione z Azji. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +15%; wskaźnik czarów: x4.*

SEVEN CRYPTICAL BOOKS OF HSAN (Tajemny Siedmioksiąg Hsana) – chiński, Hsan Potężny, ok. II w. Stare pogłoski Świata Zachodu mówią, że ten tom składa się z siedmiu oddzielnych zwojów, z których każdy opisuje inny temat. Podobno tłumaczenie zatytułowane: *Tajemny Siedmioksiąg Ziemi* zostało wywiezione z kraju, lecz nigdy tego nie potwierdzono. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +8%; wskaźnik czarów: x3.*

TRUE MAGICK (Prawdziwa Magia) – angielski, Teofilus Wenn, ok. XVII w. Długo znana jedynie ze słyszenia. Podobno jest to oprawiony rękopis. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +6%; wskaźnik czarów: x2.*

THAUMATURGICAL PRODIGES IN THE NEW-ENGLAND CANAAN (Traumatyczne cuda w Nowoangielskiej Ziemi Obiecanej) – angielski, świętobliwy Ward Phillips, ok. 1788. Opublikowane w dwóch wydaniach, drugie w Bostonie w 1801. Obie edycje są identyczne, choć późniejsza jest dużo bardziej powszechna. Prymitywne amerykańskie wydanie octavo, imitujące gotyk. Łatwo dostępne w większych bibliotekach i historycznych stowarzyszeniach w całej Nowej Anglii. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +4%; brak czarów.*

ZANTHU TABLETS (Tabliczki Zanthu) – angielski, prof. Harold Hadley Copeland, 1916. Broszura z podtytułem „Przybliżone tłumaczenie”, wydrukowana w ilości 400 egz., stanowi tłumaczenie rytów, znalezionych na kamiennych tabliczkach, wydobytych z dna Oceanu Spokojnego w rybackiej sieci. Autor sugeruje, że rytę zawierają wskazówki pozwalające odnaleźć zaginiony kontynent Mu. *Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +3%; wskaźnik czarów: x2.* ■

Wybrane księgi okultystyczne

CZARNOKSIĘŻNICZY i im podobni często obok ksiąg Mitów posiadali także tomy wiedzy okultystycznej. Podajemy kilka z nich. Wszystkie one istnieją naprawdę, w przeciwieństwie do ksiąg Mitów, które są fikcyjne. Księga okultystyczna to taka pozycja, która po udanym przeczytaniu zwiększa umiejętność okultyzm. Zwykle czytanie ksiąg okultystycznych nie powoduje utraty Punktów Poczytalności, lecz nie zawsze – w tych nielicznych wyjątkach utrata Poczytalności następuje z powodu wodolejstwa, skomplikowania, nudy, długości lub niemożności zrozumienia takich książek. Do tomów okultystycznych występujących w grze odnoszą się te same zasady, co do ksiąg Mitów.

THE EMERALD TABLET (SZMARAGDOWA TABLICA) – przetłumaczone na wiele języków – prawdopodobnie z aramejskiego lub greckiego oryginału, autor lub autorzy nieznaní, ok. 200 n.e. Główny alchemiczny wywód z okresu średniowiecznej Europy, nieco zwięzły, lecz tak tajemniczy i wieloznaczny, jak *Tao Te Ching* – chińska klasyka. Nie powoduje utraty Punktów Poczytalności, choć obsesyjne studia nad tą lekturą mogą być symptomem choroby psychicznej; premia do okultyzmu: +1%; brak czarów.

THE GOLDEN BOUGH (ZŁOTA GAŁĄŻ) – angielski, sir George Fraser, 1890. Rozszerzone, dwunastotomowe wydanie ukazało się w przedziale lat 1911-1915. W każdej bibliotece publicznej w Stanach Zjednoczonych można znaleźć kilka wersji, jednakże skróconych, zawierających prace z zakresu antropologii porównawczej. Utrata Punktów Poczytalności: 0/1k2, tylko dla wersji rozszerzonej; premia do okultyzmu: +5%; brak czarów.

THE KEY OF SALOMON (KLUCZ SALOMONA) – przetłumaczona z łaciny na wiele języków. Przyjmuje się, że prawdziwym autorem był król Salomon, lecz uznaje się, że napisano ją ok. XIV w. Składa się z dwóch tomów, z których pierwszy instruuje, jak uniknąć drastycznych błędów w układach z duchami, drugi zaś omawia sztuki magiczne. Magia rytualna jest zadziwiająco złożona, zapewniając dostatek wyjaśnień, np. dlaczego czar nie poskutkował. Można tam, pośród zwykłych śmieci, znaleźć prawdziwy czar. Nie powoduje utraty Punktów Poczytalności, chyba że zostanie

dotany czar Mitów; premia do okultyzmu: +5%; wskaźnik czarów: x2, jeśli Strażnik sobie tak zażyczy.

MALLEUS MALEFICARUM – łacina, tłum. Jakob Sprenger i Heinrich Kramer, 1486 n.e., później wiele innych tłumaczeń. Znanie jako „Młot na czarownice”, podręcznik dla średniowiecznych inkwizytorów, uczący identyfikacji i sposobów torturowania wiedźm. Ta przerażająca książka doprowadziła do śmierci około 9 milionów istnień ludzkich. Niemieckie tłumaczenie z 1906 r. otrzymało wspólny tytuł „Der Hexenhammer”. Nie powoduje utraty Punktów Poczytalności, chyba że wydanie przeplatane jest z wiedzą Mitów; premia do okultyzmu: +3%; brak czarów.

ORACLES OF NOSTRADAMUS (PRZEPOWIEDNIE NOSTRADAMUSA) – francuski, Michel de Nostradame [Nostradamus], 1555-1557. Zawiera około tysiąca czterowerszowych zwrotek, będących przepowiedniami, określającymi różne wydarzenia aż do roku 3797. Użyte słowa są wieloznaczne, utrudniają interpretację i prowadzą do różnych wniosków. Niektórzy Strażnicy mogą uznać tę książkę, podobnie jak „I Ching” – znaną chińską księgę wróżb – za wyśmienitą pomoc, użyteczną w swoich grach. Nie powoduje utraty Punktów Poczytalności; premia do okultyzmu: +1; brak czarów.

THE WITCH-CULT IN WESTERN EUROPE (KULT WIEDZYM W EUROPIE ZACHODNIEJ) – angielski, dr Margaret Murray, 1921. Współczesne angielskie octavo w obwolucie, mające wiele edycji. Powszechnie spotykane w bibliotekach i księgarniach. Nie powoduje utraty Punktów Poczytalności; premia do okultyzmu: +1; brak czarów.

THE ZOHAR (ZOHAR) – hebrajski, wiele różnych wydań i tłumaczeń – na łacinę, niemiecki, angielski, francuski itp., autor oryginału: Moses de Leon, 1280 AD. Fundamentalne dzieło średniowiecznej żydowskiej myśli mistycznej, prezentujące wysiłki, zmierzające do poznania lub osiągnięcia Boga przez kontemplację lub objawienie. Niesamowicie długa, głęboka i trudna lektura. Utrata Punktów Poczytalności: 1/1k3; premia do okultyzmu: +4; brak czarów.

Nieudany rzut oznacza, że czytelnik zdolny jest jedynie przejrzeć książkę. Mimo że traci odpowiednią ilość Punktów Poczytalności, nie dodaje premii do umiejętności *Mity Cthulhu*, ani też nie może nauczyć się czarów, zawartych w tej książce. Nie może również powtórzyć próby przeczytania książki, dopóki umiejętność *język obcy* nie zwiększy się dla odpowiedniego języka przynajmniej o 10%.

Tylko po przeczytaniu lub przejrzaniu książki Mitów Badacz może jasno powiedzieć, co ona zawiera.

Badacz może przeczytać inne wydanie tej samej książki, które będzie polepszało umiejętność *Mity Cthulhu* o większą liczbę procent, ale za to będzie powodowało większą utratę Poczytalności. W takim przypadku należy zignorować utratę PP, a dodać do Mitów Cthulhu dodatkowe punkty.

Przeglądanie ksiąg Mitów

Badacze mogą po prostu przejrzeć książkę Mitów i poznać jej tematykę i rodzaj czarów, które zawiera. Najpierw muszą jednak wykonać udany test umiejętności *język obcy* lub *język ojczysty*.

- Przeglądanie drukowanych książek zajmuje godzinę na 100 stron. Przeglądanie niewyraźnych rękopisów jest dużo wolniejsze i w związku z tym zajmuje godzinę na 10 stron.
- Przeglądanie książki Mitów kończy się utratą tylko połowy Punktów Poczytalności, które traci się podczas czytania tej samej pozycji.

- Przeglądanie nie zwiększa umiejętności *Mity Cthulhu*.
- Przeglądanie udaje się zawsze, pod warunkiem, że czytający zna język.
- Czytanie książki po jej uprzednim przejrzaniu powoduje utratę pełnej wartości Punktów Poczytalności minus punkty, które zostały utracone wcześniej, podczas przeglądania.

Księgi Mitów jako źródła

Przypisana książce procentowa premia zwiększająca umiejętność *Mity Cthulhu* jest jednocześnie wykładnikiem przydatności tej książki jako tekstu źródłowego o Mitach. Oczywiście pod warunkiem, że książka zostanie przeczytana i zrozumiana. Aby doszukać się jakiegoś specyficznego faktu z zakresu Mitów (np. kiedy chthonian osiąga dojrzałość lub gdzie nastąpi wskrzeszenie ciała Y'gonolaca), Badacz musi spędzić nad książką 4 godziny.

Następnie gracz mnoży przez 5 podaną procentową wartość premii do umiejętności *Mity Cthulhu* i rzuca 1k100, porównując wynik z otrzymaną liczbą. Udany rzut oznacza, że Badacz odnalazł poszukiwaną informację lub przynajmniej jakąś wskazówkę na jej temat. Jeśli zaś rzut nie powiódł się, to dana książka nie zawiera poszukiwanej informacji.

Strażnik może sobie wynotować, co dana książka zawiera i czego w niej nie ma, co przesydła o przyszłych poszukiwaniach Badaczy. To on decyduje o tym, co książka zawiera, może też przedstawić odnaleziony fakt tak niejasno, jak tylko zechce.

Utrata Poczitalności

Utrata Punktów Poczitalności, wywołana przeczytaniem lub przejrzeniem ksiąg Mitów, jest automatyczna i nieodwracalna.

Kiedy Badacz czyta daną księgę po raz pierwszy i nie rozumie jej, czyli test był nieudany, utrata Punktów Poczitalności jest taka sama, jak w wypadku przeglądania. Jednak za każdą kolejną próbą przeczytania tej księgi Badacz traci już tylko połowę punktów, które stracił przy poprzedniej próbie (zakręglając w górę).

Ilość prób może sprawić, że Badacz będzie tracił tylko jeden Punktów Poczitalności. Wtedy, przy kolejnych próbach, nie zmniejsza się PP Odkrywcy, choć dokonuje się tego po pomyślnym przeczytaniu księgi.

Utrata Punktów Poczitalności nigdy nie następuje w wypadku powtórnego czytania lub zaglądania do książki, którą już się przestudiowało i zrozumiało.

Czary z ksiąg Mitów

Kiedy Badacz zakończy już studia nad książką, Strażnik może określić liczbę czarów zawartych w tej książce i streścić je najwyżej w kilku zdaniach. Nigdy nie posługuj się nazwami czarów z podręcznika – wymyśl własną nazwę lub zastosuj opis, jak np. „Zaklęcie to przywodzi znikąd potężną i skrzydlatą istotę, która sprawiła, że mój umysł wypełnił się tajemniczymi głosami“, zamiast formalnego, suchego: „Przywołanie/Spętanie byakhee“. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Wiedza Strażnika Tajemnic“.

Nauka czarów

Trzeba najpierw zrozumieć księgę Mitów, aby móc nauczyć się z niej czaru. Po spełnieniu tego warunku Badacz może przystąpić do studiowania wybranego zaklęcia, co zajmuje 2k6 tygodni. Gracz wykonuje test Inteligencji swojego Badacza, pomnożonej przez wskaźnik czarów księgi, z której czar pochodzi. Wynik rzutu mniejszy lub równy oznacza sukces, a tym samym pomyślne nauczanie się zaklęcia. Niepowodzenie oznacza jedynie stratę czasu, jednak Badacz może podjąć kolejną próbę. Nowych czarów można się uczyć raz na 2k6 tygodni, o ile tylko w księdze jeszcze jakieś się znajdują.

Teraz Badacz może nauczyć poznanych czarów innych Odkrywców Tajemnic, którzy i tak podczas nauki i korzystania z nich tracą Punkty Poczitalności, lecz za to czas nauki jest krótszy. W każdym tygodniu nauki uczeń testuje swoją Inteligencję, by sprawdzić, czy już pojął zaklęcie.

Wskaźnik czarów

Każda książka, która zawiera zaklęcia, powinna posiadać wskaźnik czarów. Służy on określeniu szansy nauczania się zawartych w księdze zaklęć – gracz wykonuje rzut 1k100, testując Inteligencję swego Badacza, pomnożoną właśnie przez wskaźnik czarów. Im wyższy jest ten wskaźnik, tym większa szansa na poznanie czarów.

Sprawę przesądzają więc zdolności intelektualne Badacza, jak również stan książki czy rękopisu, ich autentyczność (wcześniejsze wersje są zawsze lepsze) oraz liczba czarów i sposób ich opisanie.

Nie używa się wskaźnika czarów w wypadku, kiedy ktoś uczy się zaklęcia.

Księgi nie związane z Mitami

Pomysły dotyczące uzyskiwania informacji z ksiąg Mitów mogą być stosowane dla innych pozycji. Inne tomy nie powinny zawierać wiedzy, pozwalającej na zwiększenie umiejętności

Mity Cthulhu. Niektóre jednak mogą dawać premię do innych umiejętności – np. do okultyzmu, jak klasyczne książki z tej dziedziny, wypisane w rozdziale „Wiedza Strażnika Tajemnic“. Większość nie powinna zawierać czarów, lecz magia nie związana z Mitami jest dopuszczalna. Na zakończenie należy dodać, że większość takich książek nie powinna powodować utraty Punktów Poczitalności. Mogą się jednak zdarzyć takie, które wywołują wielki zamęt w głowie – studiowanie ich może zmniejszyć PP Badacza Tajemnic.

Opublikowane scenariusze

We wcześniej wydanych scenariuszach procedura rozszyfrowywania zapisów związanych z Mitami często była drastycznie

Tabela losowa

Z tej tabeli korzysta się rzucając 1k100. Stanowi ona udogodnienie dla tych Strażników, którzy wolą w sposób losowy określić tytuły poszczególnych książek znajdujących przez Badaczy. Mądrzej jest dokonać świadomego wyboru, lecz czasem okoliczności zmuszają i do wykonania rzutu kostkami.

- 01 – Al Azif
- 02 – Necronomicon (grecki)
- 03 – Necronomicon (łacina)
- 04 – Necronomicon (angielski)
- 05-08 – Cultes des Goules
- 09-12 – De Vermiis Mysteriis
- 13 – Unausprechlichen Kulten
- 14-16 – Nameless Cults – Nienazwane kulty (Bridewell)
- 17-20 – Nameless Cults – Nienazwane kulty (Golden Goblin)
- 21-22 – Liber Ivonis
- 23-24 – Livre d'Ivon
- 25 – Book of Eibon – Księga Ebona
- 26-27 – Massa Di Requiem Per Suggay
- 28-30 – Pnakotic Manuscripts – Pnakotyckie rękopisy
- 31-33 – Book of Dzyan – Księga Dzyan
- 34-37 – Azathoth and Others – Azathoth i Inni
- 38-40 – People of the Monolith – Lud Monolitu
- 41 – R'lyeh Text – Tekst z R'lyeh
- 42-43 – Cthaat Aquadingen
- 44-45 – Eltdown Shards – Skorupy z Shards
- 46-47 – Celaeno Fragments – Fragmenty z Celaeno
- 48-50 – Sussex Manuscript – Rękopis z Sussex
- 51-52 – Ponape Scripture – Pismo z Ponape
- 53-54 – Zanthu Tablets – Tabliczki Zanthu
- 55-57 – Revelations of Glaaki – Objawienia Glaaki
- 58-59 – Seven Cryptical Books of Hsan – Tajemny Siedmioksiąg Hsana
- 60-62 – Prodigies in the New-England Canaan – Cuda w nowoangielskiej Ziemi Obiecanej
- 63-64 – True Magick – Prawdziwa magia
- 65-66 – Monsters and Their Kynde – Potwory i rodzaje potworzy
- 67-69 – G'harne Fragments – Fragmenty z G'harne
- 70 – Cthulhu in the Necronomicon – Cthulhu w Necronomiconie
- 71-72 – The King in Yellow – Król w żółci
- 73-00 – decyzja Strażnika

Przy rzucie 73-00 Strażnik może wymyślić swoją własną książkę, korzystając z podanych wzorów i wskazówek. Ten wynik może oznaczać też tom całkowicie bezużyteczny lub jakiś stary dziennik, czy księgę zaklęć czarnej magii. Dzienniki często zwiększają umiejętności *Mity Cthulhu* (zwłaszcza jeśli zostały napisane przez właściwych ludzi), lecz rzadko kiedy zawierają czary. Natomiast księgi zaklęć zwiększają *Mity Cthulhu* o niewiele procent, za to opisują rytuały, posiadając wskaźnik czarów równy: x2 lub x3. Utrata Punktów Poczitalności jest w tym wypadku zależna od Strażnika. Powinna być jednak współmierna do korzyści, jakie książka oferuje Badaczom – im większa jest utrata PP, tym więcej czarów lub użytecznych informacji powinna zawierać.

skrótowa, jako że te ważne księgi stanowiły główne wątki fabuły. Dla przykładu, scenariusz może sugerować, że Badacze muszą spędzić 1k4 dni studiując „Nienazwane Kultury” i dopiero wtedy uzyskują szansę 50% na poznanie jakiegoś znaczącego, zawartego w niej czaru.

Jeśli taka niekonsekwencja drażni, zmień nazwę książki czy rękopisu na wymyśloną przez siebie. W istocie rzeczy, zasady systemu *Zew Cthulhu* zakładają miesiące albo i lata wspólnej gry tego samego Strażnika i graczy. Zakładają, że cała ta gmatwanina tajemnic jest kreowana przez Strażnika, a nie wyszukiwana na siłę w podręczniku. Zakładają wreszcie, że jedne wątki łagodnie przechodzą w inne, podobnie jak źródło przeradza się w rzekę. Dlatego ty – przez swój wybór lub z powodu okoliczności – nie powinieneś grać, nie uwzględniając powyższych informacji.

Posługiwanie się magią

Punkty Magii

Punkty Magii można wydawać podczas rzucania czarów, korzystania z artefaktów i magicznych przejść, magicznej walki lub wykonując rzuty wg Tabeli Porównawczej itd. Badacz nie może wydać więcej Punktów Magii niż posiada, ani też ich ilość nie może przekroczyć wartości jego Mocy.

Jak to jest z czarodziejami

Choć Badacze zwykle nie mają takiej szansy, czarodzieje i kultyści czasami wyróżniają się posiadaniem nadzwyczajnej Mocy. Skąd to się bierze? Poniższe pomysły sprawią, że tacy bohaterowie niezależni staną się o wiele bardziej wiarygodni.

- Kiedy postać pomyślnie rzuci jakiś czar, wymagający porównania Punktów Magii lub Mocy z Punktami Magii lub Mocą przeciwnika w Tabeli Porównawczej, pojawia się szansa zwiększenia Mocy osoby, która rzuci czar. Odejmij Moc postaci od 21 i różnicę pomnóż przez 5; wynik określa procentową szansę na zwiększenie Mocy osoby rzucającej czar o 1k3 punkty.
- Nagrodą za każdy Test Szczęścia, zakończony wynikiem 01, może być zwiększenie Mocy: odejmij Moc postaci od 21 i różnicę pomnóż przez 5; wynik określa procentową szansę na zwiększenie Mocy o 1k3 punkty.
- Osobnicy bezwzględni i zdesperowani często postępują dziwnie. Postać może zamienić 10 Punktów Poczytalności na 1 punkt Mocy. Może tego dokonać dowolną ilość razy, aż PP spadnie do 9 lub mniej punktów, kiedy to weźmie górę instynkt samozachowawczy.
- Postać może uzyskać dar Mocy lub dobić targu z jakimś Wielkim Przedwiecznym lub Bogiem Zewnętrznym – najlepsza metoda, którą pozostawiamy w gestii Strażnika.

Zwiększając w ten sposób Moc, nie zmienimy ani Poczytalności, ani aktualnych Punktów Poczytalności postaci. W wypadku Badaczy, Strażnik powinien określić, czy ich umiejętność *Mity Cthulhu* wzrosła. Jeśli tak, to należy konsekwentnie obniżyć maksymalne PP.

Wykorzystanie Punktów Magii (lub poświęcenie dla Mocy) wymaga tylko woli ich posiadacza. Nie zachodzi przy tym żaden wyjątkowy proces – taka akcja może pozostawić uczucie niewyraźnej przyjemności lub żalu, albo też w ogóle nie wywołać żadnych sensacji. Niektóre magiczne ataki wysysają Punkty Magii lub Moc z nieświadomych tego osób. W takiej sytuacji może okazać się konieczny rzut wg Tabeli Porównawczej. Taka utrata Punktów Magii może być bolesna, pozostawić ból głowy lub wywołać jakieś inne, niegroźne objawy. Niedobrowolna utrata Mocy może okazać się bardziej nieprzyjemna.

- Kiedy Punkty Magii spadną do zera, Badacz traci przytomność do czasu, aż zregeneruje się przynajmniej jeden punkt.
- Punkty Magii regenerują się z szybkością jednej czwartej wartości Mocy na 6 godzin (zaokrąglając w dół). Po 24 godzinach wszystkie Punkty Magii powinny powrócić do stanu wyjściowego, chyba że w międzyczasie Badacz część zużyje.
- W sytuacji, kiedy Odkrywca w jakiś sposób pozyska dodatkowe Punkty Magii lub Mocy, które przekroczą normalny stan, może je zużyć, lecz potem już nie zregenerują się one.

Nauka czarów

Są trzy sposoby nauczania się czarów, ale tylko pierwszy z nich odgrywa w grze istotną rolę. Niezależnie od sposobu nauki czarów, uczeń zawsze traci tę samą liczbę Punktów Poczytalności.

CZYTANIE KSIĘGI WIEDZY TAJEMNEJ: większość czarnoksiężników doprowadza się do obłądzenia prowadząc okrutne doświadczenia i oddając się wiedzy Mitów. Badacze mogą przypadkowo natrafić na ich notatki, streszczenia, które same w sobie są przerażające i wstrząsające zdrową psychiką.

UCZENIE SIĘ OD INNYCH: osoba znająca jakiś czar może poświęcić swój czas, by nauczyć go kogoś innego. Gracz w każdym tygodniu nauki sprawdza, czy Badacz opanował już zaklęcie, testując Inteligencję rzutem 1k100. Udany rzut oznacza, że uczeń zrozumiał czar.

OFIAROWANIE CZARU: jakieś bóstwo czy potworna istota może podarować swojemu wyznawcy tabliczkę lub zwój zawierający czar, którego można się nauczyć podobnie jak z książki. Może też w ciągu kilku minut przekazać telepatycznie zaklęcie wprost do umysłu wybrańca. Kiedy istota odejdzie, należy wykonać Test Pomysłowości, aby sprawdzić, czy osoba pojęła czar. Ta forma jest na tyle rzadka, że Badacze raczej nigdy nie uzyskają tą drogą żadnej informacji. Wyznawcy związani z Mitami Cthulhu – być może tak.

Koszt rzucania czarów

Studiowanie tekstów, związanych z Mitami nie jest dla Badaczy bezbolesne. Nigdy więc nie zachęcaj graczy do tego. Każda księga Mitów zwiększa umiejętność *Mity Cthulhu*, jednocześnie zmniejszając o tyle samo punktów maksymalny poziom Poczytalności. Ponadto przeczytanie każdej książki powoduje wyznaczoną rzutem kości utratę PP. Każdy czar podczas rzucania również powoduje utratę Punktów Poczytalności. Jeśli w wyniku działania zaklęcia przybędzie jakiś straszliwy potwór, to utrata PP będzie jeszcze większa. Każdy stracony PP to krok w kierunku trwałego obłądzenia.

Rzucanie czarów

Czary różnią się od siebie, lecz mają cechy wspólne. Dla przykładu, prawie wszystkie zaklęcia i wiele magicznych

artefaktów wymagają Punktów Magii, bez których nie będą działać. W niektórych przypadkach zamiast Punktów Magii wymagana jest Moc.

Czasem też potrzebny jest jakiś materialny składnik. Często taki komponent jest wielokrotnego użytku, jak np. wielkie menhiry, potrzebne do przyzwania Hastura. Kiedy indziej taki składnik może zostać użyty tylko raz, jak w wypadku kosmicznego miodu.

Ponadto, każdy czar wymaga czasu – od kilku sekund aż do tygodnia.

Oczywiście korzystający z zaklęcia musi je znać. Czasem czar wymaga powtarzania co pewien czas jakiegoś fragmentu czy zaśpiewu w różnych tonach. Często czarodziej musi mieć wolne ręce, albo też pełną swobodę ruchu.

Na koniec, korzystanie z ciemnych mocy powoduje utratę Punktów Poczitalności zależnie od poszczególnych czarów. Gra sugeruje, że są nie tylko rzeczy, których człowiek nie chce poznać. Zdarzają się i takie, których nie powinien robić. W tym wypadku, na ogół, utrata PP jest automatyczna i nieodwracalna. Jeśli Punkty Poczitalności czarodzieja spadną do zera i nie pozostanie mu ani jeden, rzucanie zaklęć nie będzie sprawiać już żadnych trudności!

Szczegółowa procedura

W „Wielkiej Księdze Zaklęć” procedura rzucania czarów jest nie do końca zdefiniowana, jako że Strażnik sam powinien określać jej szczegóły. Natomiast zaklęcia, zamieszczone w „Małej Księdze Zaklęć” są dokładniej sprecyzowane.

Zasięg czaru jest szczególnie ważny. Jeśli Strażnik nie ma powodu określać go inaczej, powinien być wyznaczony przez zasięg ręki. Jeżeli nie – to zasięgiem 100 metrów, a jeśli nie – to zasięgiem wzroku nieuzbrojonego oka. Należy unikać większych zasięgów niż słuch. To samo dotyczy wykorzystania techniki – żadnych zaklęć telefonicznych, bombowych czarów w przesyłkach pocztowych, transkontynentalnych czarów balistycznych, ani tym podobnych!

W „Małej Księdze Zaklęć” wiele czarów wymaga porównania w Tabeli Porównawczej Punktów Magii rzucającego czar i ofiary. Dzięki temu można stwierdzić, czy atak zakończył się powodzeniem. Pamiętaj, aby odjąć wszystkie punkty potrzebne do rzucenia czaru, a dopiero potem porównać zmniejszone Punkty Magii rzucającego czar z punktami przeciwnika. Zanim zaklęcie zadziała, należy przeprowadzić tę procedurę.

Oznaki rzucania czarów

Zniszczenia, pozostawiane przez czarodziejów mogą być widoczne aż nadto, natomiast jawne oznaki samego procesu rzucania zaklęcia mogą być zupełnie niezauważalne. Obserwatorzy mogą co najwyżej zauważyć dziwne gesty, albo dostrzec jakieś niezwykle przedmioty lub niezbędne składniki. Jeśli

A true Relation of Dr. Dees Actions, with spirits.

5

Δ. If I might without offending you, I would move two Petitions unto you, one concerning the Soul, and the other concerning the Body: Concerning the Soul, is for one Isabel Lister, whom the wicked Enemy hath fore afflicted long with dangerous temptations, and hath brought her knives to destroy her self withall; he willeth hereto, and desireth my helping counsel, which how small it is God knoweth. The other is of another woman, who hath great need, and is driven to maintain her self, her husband, and three children by her hand labour, and there is one that by dream is advertised of a place of Treasure hid in a Cellar, which this woman hath hired thereupon, and hath no longer time of living the said Cellar, but till Midsummer next. She, and this dreaming Maiden digged somewhat, and found certain tokens notched unto her: But so left off. I would gladly have your help herein, if it pleased God.

Mur. I answer thee, I will come again soon, and thou shalt receive a Medicine which shall teach thee to work help in the first. The second is vanity, for it is not so, but to the intent that after great hope of this world hath infected the weaklings minds: Desperation might have the more open and ready entrance. But yet she shall be comforted for thy sake.

Δ. The praise be unto God.

Mur. I Go. One thing I have to say, be faithfull in all things.

I have said.

Δ. I prayed, and gave thanks hartly to God for his mercies, and graces, and so rose up. Δ. Then he said write, M. 49. under V. 43 under R. 35. 1. and 47. under S. F. R. I. } This shall lead thee to my name, be that sent me be wrought you. Δ. Amen, Amen, Amen. } 9. 33. 42 }

Δ. No. e in Tabula Cellula, (which I first gathered of the 49. good Angels) I took the third letters out of the names, it is to wit, out of the 49th. name, and th... 47. 9. 33. 42. which agreed very well with the letters, but the five and thirtieth name did not yield R. in his third letter. Therefore I am. in the....

Monday after supper 1583.

Δ. After supper, as we were together in my study, and attending somewhat the return of the good messenger spiritual, and said that he promised to come again suddenly, he appeared and answered.

Mur. So I am, write 7. 30. 35. 44. 37. 35. 46.

To the first S. to the second O. the third L. the fourth G. the fifth A. the sixth R. the 7th. S.

Δ. That maketh SOLGARS.

Mur. Add the first, and last number together, it maketh 53. let that be the Centre to the rest.

Δ. To be put to the Center of the Stepannum.

Mur. So. The ground hereof is to be found in the third Table in the first book; I mean in the third of the seven, the Table of B. B. & C. being the first.

My name is also to be found in the same Table.

Form this upon a place of lead: It prevaileth as a cure against such infections. My promise is done.

Δ. How is this to be used?

Mur. Use it upon the body molested, adding the letters of her name in a small Circle on the back half, not the letters in their form expressed, but the number of such letters.

Δ. We know not how to number her name in our letters.

Mur. Take them out of the second Table (any Table else of the seventh will serve) so that thou take the numbers as thou findest them placed with the letters.

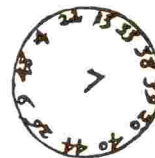
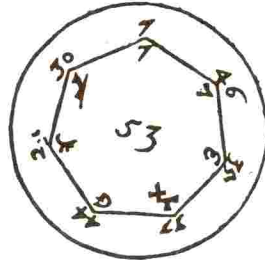
Δ. How is this to be used about her body?

Mur. At thy discretion shall be thought best: It prevaileth sufficiently, so is to be done, but thus far I teach thee, and this, as concerning nature.

The health of him which sent me be wrought you. Amen.

Δ. Gloria & gratiarum actio perennis sit Deo nostro omnipotenti uni & Trino, Amen.

Table 21.
See, the
back part
of the Lo-
cus.



The four-
part of the
Locus.

Typowa strona z elżbistańskiej księgi okultystycznej

jednak Strażnik sobie tego życzy, rzucaniu zaklęć mogą towarzyszyć takie oznaki, jak: ohydne ryki dobiegające znikąd, języki ognia, wyładowania elektryczne, barwne nimby, wielokolorowe aury, silne wiatry, zjonizowane powietrze, szczypanie skóry, smród siarki, napływ złości, wyjące i syczące zwierzęta, mrużące głosy, alarmujące jęki i tym podobne.

Magia nie związana z Mitami

Badacze mogą zetknąć się z magią, która nie pochodzi z Mitów – przypuszczalnie z magią plemienną, która przetrwała do dziś na całym świecie, lub magią rytualną, właściwą religijnym ceremoniom. Mechanika i procedury dla tego typu magii powinny być takie same, jak w wypadku magii Mitów Cthulhu, chociaż ich znaczenie i cele będą się pewnie różnić. Nie ma żadnych powodów, by jakieś straszliwe uczynki nie miały powodować utraty Punktów Poczitalności, lecz to przede wszystkim obce właściwości magii Mitów wywołują utratę PP. Jest to jej charakterystyczny przejaw.

Dwie Księgi Zaklęć

Wyszczególniają one właściwą sobie magię. Kiedy szukasz jakiegoś magicznego efektu, sięgnij najpierw do „Wielkiej Księgi Zaklęć”. Jeśli tam go nie znajdziesz, wtedy zajrzyj do „Małej Księgi Zaklęć”.

Czary opisane w „Wielkiej Księdze Zaklęć” zostały zaczerpnięte z podań o Mitach Cthulhu lub opracowane na ich podstawie. Czary zawarte w „Małej Księdze Zaklęć” były

w większości już opublikowane w scenariuszach **Chaosium** w roku 1990 i są wynikiem wysiłku autorów przygód, pragnących scharakteryzować określoną sytuację lub pomóc w jej rozwiązaniu. Strażnicy powinni używać ich raczej jako podstawy do tworzenia zaklęć, a nie na siłę wprowadzać do swych przygód.

Wiele czarów w „Małej Księdze Zaklęć”, w szczególności kilka oryginalnie przedstawionych jako czary „Przywołania/Spętania”, zostało nazwanych inaczej. ■

Pierwszy czar Harveya

Po kilku miesiącach szaleństwa Harvey zaczyna wracać do siebie. Odnajduje w bibliotece instytutu stary rękopis, spisany średniowieczną łacina, którego istnienie było do tej pory ignorowane lub w ogóle o nim zapomniano. Nie ma on żadnego tytułu, lecz Harvey nadaje mu nazwę „Czerwonej Księgi”, ze względu na oprawę z czerwonej skóry.

Gracz, prowadzący postać Harveya, decyduje się przejrzeć znaleziony tom, aby stwierdzić, czy w ogóle warto go studiować. Strażnik, który wprowadził tę książkę do gry tylko po to, aby Harvey miał podczas swej rekonwalescencji coś do roboty, zgadza się i oświadcza, że przeglądanie będzie kosztowało Harveya 1k3 Punkty Poczytalności. (Odpowiada to wartości księgi i jest wyrazem troski o słaby stan psychiczny Harveya – Strażnik wcale nie jest zobowiązany podać tę informację wcześniej). Gracz akceptuje stratę i wyrzuca 1, Harvey traci więc 1 PP, co nie pociąga za sobą żadnych konsekwencji.

Strażnik streszcza książkę, mówiąc, że jest to zatęchły, przeżarty przez mole zapis pewnych alchemicznych badań, prowadzonych w XIII w. przez Mrocznego Gustawa ze Strasbourga. Harvey dobrze zna łacinę, ale istotne partie tekstu są zapisane szyfrem i tajnymi skrótami, których właściwe zrozumienie wymaga czasu. Strażnik dodaje, że Harvey dostrzega jeden jasny odnośnik, mówiący o „wabieniu potężniejszych latających sług”. Gracz stwierdza, że Harvey będzie studiował tę księgę.

Strażnik notuje sobie, że rozszyfrowanie książki zajmie Harveyowi trzy

miesiące czasu gry. Mógł w zasadzie rzucić 2k6 i losowo określić liczbę miesięcy, lecz zaplanował już, co Harvey będzie robił po swojej pięciomiesięcznej rekonwalescencji.

Czas gry płynie. Przy każdej kolejnej sesji Strażnik wymaga od Harveya wykonania rzutu na psychoanalizę: po 4 miesiącach zwiększa się liczba Punktów Poczytalności Harveya z 24 do 33. Po trzech miesiącach czasu gry Strażnik ogłasza, że Harvey rozumie już „Czerwoną Księgę” oraz mówi, że może on zwiększyć umiejętność *Mity Cthulhu* o 8%, a wskaźnik czarów wynosi x2. Badacz traci ponadto 1k6 PP. W konsekwencji, gracz prowadzący Harveya dodaje 8 punktów do umiejętności *Mity Cthulhu* (zwiększając ją do 20) i rzucając 1k6 otrzymuje 3. Wcześniej, przeglądając książkę, Walters stracił już 1 Punkt Poczytalności, dlatego teraz traci tylko 2 punkty, w efekcie zmniejszając Poczytalność do 31 punktów.

Harvey podejrzewa, że fragment Czerwonej Księgi poświęcony „wabieniu latających sług” jest magicznym zaklęciem, lecz na ustalenie tego faktu potrzeba więcej czasu – 3 tygodnie, jak postanawia Strażnik. Po upływie tego czasu Strażnik upewnia się, że Inteligencja Harveya wynosi 17, więc po uwzględnieniu wskaźnika czarów x2, gracz, prowadzący Harveya musi wyrzucić 34% lub mniej, aby nauczyć się zaklęcia. Niestety, wypada 77.

Strażnik wzdycha, lecz mówi, że bibliotekarz zgadza się pożyczyć Harveyowi książkę na czas nieokreślony. Walters może kontynuować studiowanie czaru: następna próba zajmie – Strażnik rzuca w sekrecie 2k6 – 6 tygodni.

Po przygodzie, która odbyła się w międzyczasie (a dzięki której Poczytalność Waltersa wzrosła do 36 punktów), Harvey jest znów gotów spróbować przyswoić czar. Tym razem udaje mu się, gdyż gracz wyrzuca 25%. Poznane zaklęcie to „Przywołanie/Spętanie

byakhee”, które Strażnik w dalszym ciągu określa jako „wabienie latających sług”. Po kilku dalszych przygodach Harvey wchodzi w posiadanie zaklętej piszczałki i teraz, stojąc na wielkiej, nagiej skale pośrodku Północnego Atlantyku, gotów jest spróbować rzucić czar.

Instrukcje, zapisane przy zaklęciu jasno stwierdzają, że im więcej Punktów Magii Harvey zużyje, tym większe są szanse na zadziałanie czaru. Gracz poświęca 8 Punktów Magii – Harveyowi pozostaje 1 punkt, czyli tyle, by zachował przytomność podczas dobijania targu z przybyłą istotą. Rzucenie czaru kosztuje 1k3 PP, obniżając Poczytalność Harveya do 34. Jedenaście minut później mroczna, obrzydliwa, skrzydłata postać niechętnie opada z nocnego nieba i siada na skale, obrzydliwie skrzecząc. Widok byakhee – o czym wie tylko Strażnik – powoduje utratę 1/1k6 PP, nawet mimo ciemności nocy. Gracz wykonuje Test Poczytalności, wyrzuca 64 – niestety, nie powiodło mu się. Dlatego musi teraz rzucić 1k6, aby ustalić, ile Punktów Poczytalności Harvey stracił. Traci całe 6 punktów – nie tyle, by spowodowało to trwałą chorobę psychiczną, lecz wystarczająco dużo, by nabawić się czasowego obłądka.

Litościwy Strażnik ofiaruje graczowi możliwość wykonania Testu Szczęścia, który ten przechodzi pomyślnie. W efekcie mówi, że Harvey zdążył wskazać kierunek zachodni i wycharcować „Zabierz mnie na stały ląd”, zanim zaczął histeryzować i doznawać halucynacji. Następnego ranka Harvey budzi się już jako chory psychicznie. Błąkając się, natrafia na chatę traperów, gdzie zaczyna się tarzać w należących do nich futrach – zamiast fobii Strażnik proponuje fetysz, dlatego później Harvey (pamiętając futrzatego potwora, który zaniósł go w bezpieczne miejsce) musi przy każdej okazji dotykać futrzanych i puchatych przedmiotów.



Mity Cthulhu

Bóstwa rodem z Mitów bardzo różnią się od ludzi. Są niezniszczalne, a ziemskie sprawy pozostawiają swym wyznawcom i agentom, z którymi mogą mieć do czynienia Badacze Tajemnic.

LOVECRAFT napisał: „Wszystkie moje opowieści oparte są na założeniu, że ludzkie prawa, emocje i zainteresowania nie mają żadnego znaczenia wobec nieskończoności kosmosu.” Wyobrażał sobie, że całkowita prawda o wszechświecie jest tak obca i przerażająca, że nawet jej niewielka część może wywołać szaleństwo lub chęć popełnienia samobójstwa. Ludzkość pożąda zarówno prawdy, jak i spokoju – może otrzymać tylko jedną z tych rzeczy.

Ludzki umysł nie jest giętki, odporny i chłonny. Nie może objąć zarówno prawdy, jak i szaleństwa – jedno z nich z pewnością przeważy. Są ludzie, którzy pod płaszczykiem wiedzy, desperacko pożądają władzy. Podczas poszukiwań mogą stracić zdrowie psychiczne, a w zamian poznają tajemnice czasu i przestrzeni. Dokonują diabelskich targów. Pragnąc coraz więcej wiedzy i mocy, czarodzieje mogą sprowadzić na nasz świat zniszczenie i zagładę.

W utworach Lovecrafta te idee zwane są Mitami Cthulhu. Termin ten obejmuje wiele, często wzajemnie sprzecznych opowieści, historii, esejów, listów i domysłów – nie da się wszystkich dokładnie opisać. Ponadto na całym świecie wciąż powstają nowe materiały dotyczące Mitologii. Zamieszanie zwiększa fakt, że obcej prawdy nie da się objąć i zrozumieć. Mity są nie tylko tajemnicze, ale zmienne, przeczą sobie nawzajem. Nie znamy ich teraz i nie poznamy ich nigdy.

Tym obcym Rzeczom nadaliśmy własne imiona – nie znamy tych, którymi same siebie nazywają (o ile mają jakieś imiona).

Ogólny opis

Choć w wielu wypadkach relacje pomiędzy stworzeniami rodem z Mitów Cthulhu są tajemnicze i niejasne, wiemy, że niektóre są potężniejsze od innych. Bogowie są najpotężniejsi. Po nich następują (w pewnej odległości) Wielcy Przedwieczni. Istoty te posługują się różnymi rodzajami sług.

Bogowie Zewnętrzni, Starsi Bogowie, Inni Bogowie

Wszechświat rządzony jest przez różne istoty znane jako *Bogowie Zewnętrzni*, *Starsi Bogowie* lub *Inni Bogowie* (zależy to od autora). Tylko kilka z tych bóstw znanych jest z imienia. Większość z nich jest zarówno ślepa, jak i głupia. Wszystkie są jednak potężnymi, obcymi istotami i być może pochodzą spoza kosmosu.

Zewnętrzni Bogowie rządzą wszechświatem i nie interesują się ludźmi. Wyjątkiem jest jedynie Nyarlathotep. Ludzie, którzy mieszają się do ich spraw, cierpią straszliwe katusze i zwykle kończą jako szaleńcy lub trupy. Znanych jest tylko kilka imion Bogów Zewnętrznych. Wydają się być prawdziwymi bogami, przeciwieństwem obcych, przerażających Wielkich

Przedwiecznych. Niektórzy mogą uosabiać zasady rządzące kosmosem. Tylko kilka z tych bóstw interesuje się sprawami ludzi, a jeszcze mniej wie o istnieniu tej rasy. Kiedy jednak to robią, próbują przebić się przez kosmiczne ściany i wymiary i sprowadzić zagładę. Wszystkie rasy i mniejsze bóstwa Mitów wiedzą o istnieniu Bogów Zewnętrznych, a wiele oddaje im cześć.

Zewnętrznych Bogów w pewnym sensie kontroluje Nyarlathotep – ich wysłannik i dusza. Kiedy są niezadowoleni, sprawą interesuje się właśnie on. Azathoth – Demoniczny Sultán i władca kosmosu – wije się szaleńczo w jądrze wszechświata pod wpływem dźwięków demonicznego fletu. Yog-Sothoth – drugi dowodzący lub współwładca – łączący w sobie czas i przestrzeń. Jest w jakiś sposób zamknięty poza wszechświatem. Można go wezwać na tę stronę jedynie przy pomocy potężnych czarów. Azathotha można spotkać podczas jego dalekich podróży przez przestrzeń. Wokół Demonicznego Sultána wiruje w powolnym tańcu wielu Zewnętrznych Bogów i sług, ale żaden z nich nie został nazwany.

Co zostało pominięte

Twórcy pominieli pewne informacje o Mitach Cthulhu. Zrezygnowali z tej części, która im nie odpowiadała i która wydawała się nie pasować do oryginalnej idei Lovecrafta. Pominięto więc „wojnę w niebie”, podczas której Wielcy Przedwieczni zostali pokonani przez Starszych Bogów (siły kosmicznego zła występujące przeciw czemuś, co w przybliżeniu można nazwać dobrem). Pomysł kosmicznej wojny nie pojawił się nigdy w żadnym z oryginalnych utworów Lovecrafta. Okryci białymi płaszczami Starsi Bogowie, niosący wszędzie „Znak Starszych Bogów” niczym krucyfiks, gotowi, gdy tylko sprawy pójdą źle, ratować skórę bezbronnym ofiar. Ta idea osłabiała oryginalny horror mrocznego, okrutnego wszechświata, wobec którego ludzki umysł jest nagi i bezbrony.

Pominięto również związek, którym niektórzy łączą Wielkich Przedwiecznych z greckimi żywiołami Ziemi, Wody, Ognia i Powietrza (odpowiednio Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha i Hastur). Teorii tej nie da się obronić przy głębszym zastanowieniu (jeśli Cthulhu jest bogiem wody, to dlaczego jest martwy na dnie oceanu?), a na dodatek osłabia ona pogląd, że Wielcy Przedwieczni są potężnymi, obcymi istotami.

Oczywiście, jeśli te pomysły pasują Strażnikowi Tajemnic, to nic nie stoi na przeszkodzie, by z nich skorzystał. Zew Cthulhu to przecież Twoja gra.

Termin *Starsi Bogowie* odnosi się czasem do innej rasy neutralnych bóstw, które prawdopodobnie są rywalami Zewnętrznych Bogów. Starsi Bogowie, jeśli istnieją, nie wydają się być tak niebezpieczni dla ludzi jak Azathoth i jego ród. Mają jednak jeszcze słabszy kontakt z ludzkością. Nodens jest najlepiej znaną istotą z tej grupy.

Zewnętrzni Bogowie i Starsi Bogowie są czasem łączeni ze sobą i błędnie zwani *Innymi Bogami* – najważniejszymi bogami niezbyt odległych od Ziemi zewnętrznych planet. Rzadko kiedy są tak nazywani. Kiedy się objawiają, tylko nicieś jest od nich straszniejsza. (Jeszcze większe zamieszanie wywoła zapewne fakt, że część słabszych Zewnętrznych Bogów zwaną jest Pomniejszych Zewnętrznych Bogami!)

Z bóstwami związane są różnego rodzaju istoty (straszliwi łowcy, słudzy Bogów Zewnętrznych, mroczne młode Shub-Niggurath), ale spotyka je się na Ziemi raczej rzadko.

Wielcy Przedwieczni

Nie są tak nadnaturalni jak Bogowie Zewnętrzni, ale w oczach ludzi pozostają boscy i straszliwi. Ludzie wołają oddawać cześć Wielkim Przewiecznym, którzy znajdują się niemal „w zasięgu ręki” i czasami mieszają się do działań swoich wyznawców. Zdarza się im również kontaktować z pojedynczymi ludźmi. Całe klany lub kultury mogą w tajemnicy oddawać cześć Wielkim Przewiecznym. Z drugiej strony samotny szaleniec będzie wołał Bogów Zewnętrznych. Istoty służące Wielkim Przewiecznym mogą mieszkać na odległej Ziemi. Badacze częściej będą spotykać ich wyznawców i sługi.

Sami Wielcy Przedwieczni wydają się być potężnymi, obcymi istotami, które posiadają nadnaturalne zdolności. Jednak nie ma świadectw, które by potwierdzały, że Bogowie Zewnętrzni uznają ich za prawdziwych bogów. Żaden z Wielkich

Prehistoria Mitów na Ziemi

4,6 miliarda lat temu: Początek ery prekambryjskiej. Przez większość tych eonów Ziemię pokrywają gorące morza, z których powoli wyłaniają się kontynenty.

3,3 miliarda lat temu: Najwcześniejsza znana skamienielina. Odkryta w Australii. Wydaje się być bakterią, możliwe że beztlenową formą życia. Jej rozwój został zatrzymany przez stworzone później przez starsze istoty życie produkujące i zużywające tlen.

2 miliardy lat temu: Starsze istoty przybywają na Ziemię. Lądują w miejscu, które teraz nazywamy Oceanem Antarktycznym i tworzą podwodną kolonię. Wykorzystując organiczny materiał, który znajdował się na dnie oceanu, tworzą lub przywołują pierwszą masę shoggoth, zwaną w „Book of Eibon” Ubbo-Sathla – ojciec wszystkiego życia. Pomiot Ubbo-Sathala tworzy dla starszych istot pierwsze wielkie, podmorskie miasto.

1,8 miliarda lat temu: Pierwsze skamieniałości wodnych grzybów i alg.

1,4 miliarda lat temu: Na Ziemi, z odległego systemu Xoth, przedostaje się Cthulhu i jego pomiot. Istoty obejmują we władanie wielki kontynent i nazywają go R'lyeh. Rozpoczyna się wojna ze starszymi istotami o dominację na planecie.

1 miliard lat temu: Następuje rozjem. Wkrótce potem starsze istoty rozpoczynają budowę pierwszego miasta na powierzchni, na równikowej Antarktyce.

850 milionów lat temu: Księżyc zostaje wyrwany z bryły naszej planety. Katastrofa zatapia pod wodami Pacyfiku czarny kontynent R'lyeh. Przez następne 300 milionów lat

przyplwy i odpływy wywołane przez oderwanie się Księżyca na orbitę, niszczą wszystkie miasta starszych istot.

750 milionów lat temu: Z przestrzeni przybywają na Ziemię tajemnicze latające polipy. Osiedlają na kontynencie, który później stanie się Australią. Budują wielkie, pozbawione okien miasta i żywią się stożkowatymi istotami, na które tam natrafily.

570-500 milionów lat temu (Kambr): Z tego okresu pochodzi wiele skamieniałych gąbek, trilobitów, mięczaków i szkarłupni.

500-435 milionów lat temu (Ordowik): W miejscu, które później stało się wschodnią częścią Ameryki Północnej, powstają góry. Pozostałe kontynenty wciąż pozostają jednak płaskie. Większość globu pokrywają płytkie morza. Z tego okresu pochodzą pierwsze skamieniałości prymitywnych kręgowców i głowonogów. Starsze istoty budują swe wielkie miasta w miejscu, które później stanie się Afryką i Afryką Południową. Ich posterunki sięgają daleko, nawet do Wielkiej Brytanii.

485 milionów lat temu: Umysty wielkiej rasy z Yith podróżują przez czas i przestrzeń, by zamieszkać w ciałach stożkowatych istot żyjących w Australii. Chcąc ujarzmić latające polipy rozpoczynają z nimi wojnę. Zaskoczone istoty zostają łatwo pokonane i zamknięte w podziemnych grobowcach. Wielka rasa z Yith buduje nad nimi potężne miasta, które mają strzec pokonanych.

450 milionów lat temu: Skorupa Ziemi wykształca na północnej i południowej półkuli dwa wielkie kontynenty. Afrykańska Sahara to jeszcze

fragment pokrytego lodem Bieguna Południowego. Kontynenty powoli zbliżają się do siebie.

435-395 milionów lat temu (Sylur): W Polsce, Australii i na południowym wschodzie Stanów Zjednoczonych odnaleziono pochodzące z tego okresu skamieniałości pierwszych roślin lądowych. W tym czasie Ameryka Północna wciąż znajduje się pod wodą. Aktywność wulkaniczna zwiększa się, podczas gdy dwa lądy zbliżają się do siebie coraz bardziej.

395-345 milionów lat temu (Dewon): Dwa gigantyczne kontynenty zderzają się. Stary Atlantyk zamyka się. Powstają góry Szkocji i Skandynawii. Lasy drzew i paproci powoli pokrywają lądy. W tropikalnej Grenlandii powstają skamieniałości pierwszych pajaków i prymitywnych płazów. Po morzach pływają pierwsze rekiny.

345-280 milionów lat temu (Karbon): Jedyne kontynent zmienia swój kształt, między innymi pod wpływem płytkich mórz. Bagniste lądy zaczynają formowanie potężnych złóż węgla. Pod koniec tego okresu pojawiają się pierwsze gady.

280-225 milionów lat temu (Perm): Powstają Appalachy i lasy prymitywnych drzew szpilkowych. Gady dominują zarówno na lądzie, jak i na morzu. Z tego okresu pochodzą pierwsze, znalezione w Afryce Południowej i Rosji skamieniałości prymitywnych ssaków.

275 milionów lat temu: Początek cywilizacji węzowych ludzi (w Waluzji – lądzie, który został później rozdzielony przez Morze Śródziemne na Północną Afrykę i Europę). Na wschodzie współegzystuje rasa pozbawionych ogonów

Przedwiecznych nie zależy od pozostałych. Wielu z nich jest w jakiś sposób uwięzionych.

Zostało powiedziane, że „kiedy gwiazdy znajdą się we właściwym położeniu“ Wielcy Przedwieczni będą mogli spadać ze świata na świat. Do tego czasu nie mogą żyć. To, że „nie mogą żyć“, nie oznacza ich śmierci, co sugeruje znany dwuwiersz pochodzący z „Necronomiconu“.

Nie ten jest umarły, kto spoczywa wiekami.

Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami.

Cthulhu – najstynniejsza kreacja Lovecrafta – jest Wielkim Przedwiecznym. Tak jak i pozostali z jego rasy śpi w ogromnym grobie na dnie Pacyfiku. Cthulhu jest prawdopodobnie

najważniejszym z Wielkich Przedwiecznych. Istnieją i inni o różnych kształtach, ale są słabsi, choć mają większą swobodę. Ithaqua, Kroczący po Wietrze, szaleje po rozległych, arktycznych obszarach Ziemi. Hastur, Nieopisywalny, żyje gdzieś niedaleko Aldebarana, a Cthugha niedaleko Fomalhaut. Bez wątpienia pozostali Wielcy Przedwieczni nawiedzają inne światy, i wiele z nich pozostaje zapewne we władzy tych potężnych istot. Ludzie oddają cześć wszystkim znanym na Ziemi Wielkim Przedwiecznym. Jednak z opowieści wynika, że Cthulhu ma większą liczbę wyznawców, niż cała reszta. Pomniejsi Wielcy Przedwieczni, tacy jak Quachil Utaas, nie mają nikogo, kto oddawał by im cześć, ale czarodzieje znają czary, dzięki którym można ich przywołać. Te istoty pełnią w hierarchii Mitów rolę demonów.

Jednakże nawet Cthulhu widziało niewielu, a Wielcy Przedwieczni bardzo rzadko działają pośród ludzi. Niektórzy

gado-ludzi. Mogli być, choć nie musieli, spokrewnieni z wężowymi ludźmi. Budują Nienazwane Miasto.

250 milionów lat temu: Shoggoty buntują się przeciw swym panom. W wojnie o przetrwanie ostatecznie zwyciężają starsze istoty. Niestety, prawie wszyscy niewolnicy giną, co świadczy o zbliżającym się upadku cywilizacji starszych istot.

225-190 milionów lat temu (Trias): Początek Ery Gadów. Dinozaury żyją na całym jedynym kontynencie zwanym Panagea. W tym okresie dzisiejsza Japonia leży gdzieś w okolicach Bieguna Północnego, a Indie są częścią Antarktyki. Większa część aktywności wulkanicznej wynika z faktu, że Panagea zmienia swój kształt przygotowując się do rozdzielenia.

190-136 milionów lat temu (Jura): Powstają wielkie sauropody i pterodaktyle. Pojawia się ogromna szczelina biegnąca przez kontynent ze wschodu na zachód, oddzielająca Amerykę Północną/Eurazję od Ameryki Południowej/Australii. Odrębny ląd Antarktyka/Australia znajduje się w okolicach Bieguna Południowego. W tym okresie Indie odrywają się od kontynentu i poruszają na południe, w kierunku Azji.

160 milionów lat temu: Przybywają Mi-Go, grzyby z Yuggoth, i zakładają swą pierwszą kolonię w Appalachach. Wkrótce, w Ameryce Południowej i Afryce, rozpoczyna się wojna pomiędzy nimi a starszymi istotami. Kiedy jednak dwa kontynenty rozdzielają się, traci ona na intensywności.

150 milionów lat temu: W tym czasie dzisiejsza Antarktyka i Australia są ze sobą połączone szerokim pasem lądu, na którym starsze istoty toczą wielką wojnę.

136-65 milionów lat temu (Kreda): Z tego okresu pochodzą skamieniałości pierwszych roślin kwiatowych oraz pozostałości pierwszych torbaczy i prawdziwych ptaków. Morze Śródziemne i Atlantyk wyraźnie zaznaczają się, choć środkowa Europa wciąż znajduje się pod powierzchnią wody. Geologiczne siły powodują powstanie And i Gór Skalistych. Na Antarktyce największe miasto starszych istot zostaje zniszczone przez trzęsienie ziemi, dzięki któremu powstają Góry Szaleństwa. Po kataklizmie powstają fundamenty nowego miasta – ostatniej naziemnej struktury, którą stworzyły starsze istoty.

70 milionów lat temu: Kometa lub asteroid spada na Jukatan. W konsekwencji wielkich zmian klimatycznych zaczyna się zagłada dinozaurów. W tym czasie Ameryka Południowa i Afryka oraz Antarktyka i Australia odzielają się od siebie. Ameryka Północna odrywa się od Europy i rusza na zachód. Grenlandia również oddziela się i kieruje na południe. Afryka obraca się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara oddzielając się od Europy Gibraltarem. Potem uderza w Bliski Wschód, przez co tworzą się Alpy, Karpaty i Pireneje. Kraniec Ameryki Południowej styka się z Antarktyką. Zaczyna się upadek cywilizacji wężowych ludzi.

65 milionów lat temu: Ssaki stają się dominującą formą życia.

50 milionów lat temu: Umysły z Yith nagle uciekają ze stożkowatych ciał, by zamieszkać w jakimś innym gatunku istniejącym gdzieś w odległej przyszłości Ziemi. Pozbawione inteligencji Yithian, stożkowate istoty zostają bardzo szybko pokonane i zniszczone przez polipy.

40 milionów lat temu: Indyjski pseudokontynent zderza się z Azją, przez co powstają Himalaje.

26 milionów lat temu: Kontynenty zaczynają zbliżać się do położenia, jakie zajmują dzisiaj.

5 milionów lat temu: Pozostają dwa miasta starszych istot – na Antarktyce i koniuszku Ameryki Południowej. Klimat oziębia się, więc budują podwodne miasto antarktyczne.

3 miliony lat temu: Początek cywilizacji owłosionych praludzi z Hyperborei (Grenlandia). Wierzą i służą Tsathoggui i jego pomiotowi.

1,7 miliona lat temu: Wiek, z którego pochodzi najstarszy lód na Grenlandji. Znalezione w nim ślady upadku cywilizacji owłosionych praludzi.

750 000 lat temu: W Grenlandii ma miejsce wiele zlodowaceń, ale tym razem powodem zniszczenia ludzkiej cywilizacji Hyperborei i Mhu Thulan jest epizod Riss.

163 836 lat temu: Z jakiegoś powodu Starsi Bogowie zatapiają Mu w wodach Pacyfiku.

11 542 lata temu: Uważa się, że w tym okresie pod falami Atlantyku zatonięła Atlantyda.

ok. 9000 lat temu: Na Bliskim Wschodzie pojawia się pierwsza znana wioska.

ok. 7000 lat temu: W Afryce i Azji powstają pierwsze wielkie miasta.

ok. 5000 lat temu: Szczyt cywilizacji Sumerów. Pierwsza egipska dynastia. Pierwsza data w historii Majów.

ok. 4500 lat temu: Legendarni królowie-mędracy Chin. Wynalezienie papieru.

ok. 3500 lat temu: Ucieczka ludu Izraela z Egiptu. Powstaje cywilizacja Fenicjan. Upadek Troi.

ok. 2500 lat temu: Republika Rzymska. Rodzi się Tucydides, Ojciec Historii.



podejrzewają, że te potężne istoty rzadko myślą o ludziach, a jeszcze rzadziej biorą ich pod uwagę. Ludzkość nic nie znaczy, jest nieważna.

Rasy służebne

Istnieją gatunki związane często z konkretnymi Wielkimi Przedwiecznymi lub Bogami Zewnętrznymi – na przykład bayakhee z Hasturem, skrzydlate dzieci nocy z Nodensem. To są rasy służebne. Często bóg czy Wielki Przedwieczny pojawia się wraz z kilkoma takimi sługami, którzy mogą być ochroniarzami, posłańcami, szpiegami, chłopcami na posyłki. Mogą przerazić Badaczy lub zmusić ich do konfrontacji. Bogów Zewnętrznych i Wielkich Przedwiecznych powinno się spotykać naprawdę bardzo, bardzo rzadko, ale ich sługi o wiele częściej

Rasy niezależne

Również inne obce rasy mają duże znaczenie. Czasem mogą bronić swego przed Wielkimi Przedwiecznymi. Niezależne rasy mają różne moce. Niektóre z nich już wyginęły. Są dosyć mocno związane z naszą planetą, co HPL opisał w takich utworach jak „W Górach Szaleństwa” czy „Cień spoza czasu”. Lovecraft przedstawił w nich prawdziwą historię Ziemi. Niektóre rasy, takie jak dhole czy latające polipy, nie mają związku z żadnymi bogami. Z kolei starsze istoty i wielka rasa nie interesują się zbyt magią. To, czy dana rasa jest potężniejsza czy słabsza zależy od tego, jak niebezpieczny jest przeciętny jej przedstawiciel.

W początkach kambru na Ziemię przybyły stworzenia znane tylko pod jedną nazwą: starsze istoty. Objęły one władanie większą część łąd i walczyły z innymi istotami. W końcu

zostały zepchnięte na Antarktykę. Stworzyły, prawdopodobnie przez pomyłkę, organizmy, z których później powstały dinozaury, ssaki i ludzie. Ich dziełem są również przerażające shoggoty, których bunt doprowadził do samozniszczenia starszych istot.

Eony temu umysły tubylczej rasy stożkowatych istot przejęła wielka rasa. Były to pochodzące z gwiazd istoty-umysły. Wielka rasa przeżyła w nowych ciałach do czasów odległych od dziś o 50 milionów lat. Wtedy to zostały pokonane przez pozaziemskie latające polipy. Stożkowate istoty zostały uwięzione pod powierzchnią Ziemi, w olbrzymich jaskiniach. Jednakże, wielka rasa przeniosła już swe umysły w czasie do przodu i uniknęła zagłady.

Na Ziemię spadł gwiazdny pomiot Cthulhu i podbił wielki obszar łąd na pierwotnym Pacyfiku. Istoty znalazły się jednak w pułapce, kiedy łąd zaczął zanurzać się w wodzie.

W okresie jury, ponad sto milionów lat temu, istoty, które zwane są grzybami z Yuggoth (lub Mi-Go), zbudowały swą pierwszą bazę na Ziemi. Powoli zasiedliły szczyty gór, tworząc tam między innymi liczne kopalnie

W tych zamierzczłych czasach istniały dziesiątki innych cywilizacji. Pośród nich znaleźli się węzowi ludzie, którzy budowali miasta i tworzyli swą cywilizację w permie, zanim pojawiły się dinozaury. Żyły wtedy również skrzydlate istoty, które nastąpiły po wielkiej rasie z Yith. Pojawiły się także gatunki z przyszłości Ziemi – organizmy podobne do żuków, które zastąpiły ludzi; pajęczaki, o których przepowiednia mówi, że za miliardy lat będą ostatnimi inteligentnymi istotami na Ziemi.

Teraz ludzkość dzieli Ziemię z istotami z głębin, ghumami (które, zdaje się, są jakoś spokrewnione z ludźmi) i garstką Mi-Go. Inne rasy z rzadka odwiedzają naszą planetę, śpią lub zostały uśpione. ■

Necronomicon

Tu znajdziesz wszystko, co uważni mędrcy tego wieku zdolali zebrać, nim popadli w obłąd – informacje o szalonych kartach przerażającej księgi.

LUDZKOŚĆ zna wiele innych, starszych ksiąg, ale w żadnej z nich nie znajdziesz tak wielu informacji o Mitologii Cthulhu. Ten odrażający manuskrypt zawiera pieśń do Yog-Sothotha, dzięki której można otworzyć Drogę do tego świata; informacje o „Proszku Ibn-Ghaziego”; opis „Znaku Voorish”. Bez wątpienia Lovecraft nie wspomniał o wielu innych sztuczkiach i formułach. Księga zawiera również informacje o setkach miejsc i rzeczy, o których biedny Danforth bełkotał pod koniec noweli „W Górach Szaleństwa”.

Necronomicon to zawiła encyklopedia. Aluzje są definicjami, zakończenia wyjaśnieniami, życzenia dowodami. Nie da się oddzielić ozdóbek od treści. Słownictwo jest szalone, niczym język snu.

Zamieszczone w nim odnośniki i wiadomości zostały zbądane przez znawców, którzy uznali dzieło za kamień węgielny czarnej magii. Najlepiej byłoby jednak, aby Badacze nigdy nie zdobyli własnej kopii *Necronomiconu*. Niech to dzieło nęci i łudzi. *Necronomicon* nie jest zbiorem danych i nie powinno się go używać jako drogi, która prowadzi Badaczy od jednej tajemnicy do drugiej. Jest na to zbyt potężny i zbyt straszny. Ta księga to wrota do szaleństwa. Przechodząc przez nie człowiek ulega metamorfozie. Kiedy znajduje się po drugiej stronie, jest nie do rozpoznania. Staje się częścią tajemnicy.

Historia

Oryginalną wersję *Necronomiconu*, znaną jako *Kitab Al Azif*, napisał w Damaszku, w roku 730 n.e. Arab o imieniu Abd al-Azrad – badacz magii, astronom, poeta, filozof i naukowiec. Urodził się około 700 roku n.e. w Sannie, w Jemenie. Zanim stworzył swą wielką pracę, spędził wiele lat odwiedzając ruiny Babilonu, doły Memfis i wielką, północną pustynię Arabii. Zginął w roku 738 w Damaszku, pożarty w świetle dnia przez niewidzialnego demona – tak przynajmniej podaje jego dwunastowieczny biograf, Ebn Khallikan.

Manuskrypt *Al Azif* był otoczony tajemnicą i potajemnie przekazywany z rąk do rąk pomiędzy filozofami i mędrkami tamtych czasów. W końcu, w roku 950, Teodorus z Filetu, mieszkaniec Bizancjum, przetłumaczył go na grekę i zmienił tytuł na *Necronomicon*. Wykonano wiele kopii tego tłumaczenia. Coraz więcej ludzi znało tę bluźnierczą księgę, co w końcu doprowadziło do jej potępienia w roku 1050 przez patriarchę Michała z Konstantynopola. Wiele kopii zostało skonfiskowanych i zniszczonych, a ich właściciele byli poddawani strasznym karom.

W roku 1228 Olaus Wormius przetłumaczył grecką wersję na łacinę, a było to w czasach, gdy zaginęły wszystkie kopie

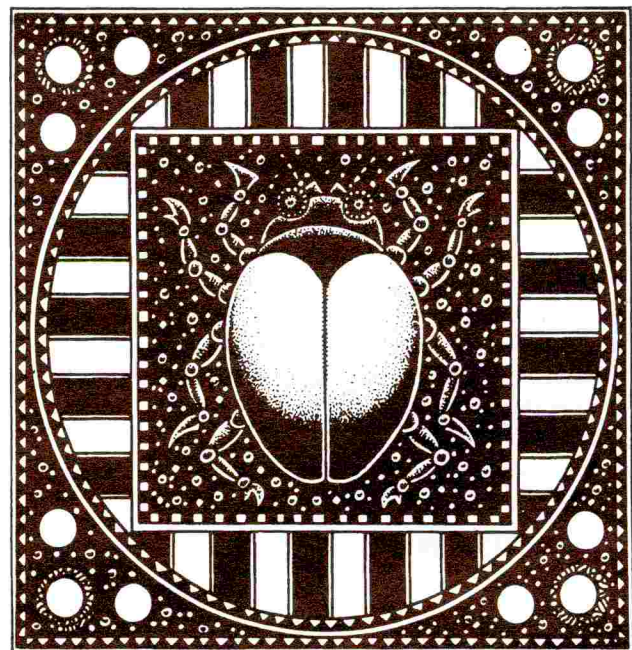
arabskiego oryginału. Księga z nową intensywnością zaczęła krążyć pomiędzy filozofami. Doprowadziło to do wciągnięcia jej do indeksu ksiąg zakazanych (Index Expurgatorius) przez papieża Grzegorza IX. Olaus pozostawił grecki tytuł, więc praca wciąż była znana pod nazwą „Necronomicon”.

W roku 1454 powstała pierwsza maszyna drukarska z ruchomymi czcionkami. Przed końcem wieku w Niemczech, prawdopodobnie w Moguncji, wydrukowano czarnorynkową wersję łacińskiego *Necronomiconu*. Nie udało się ustalić miejsca i daty druku.

Na początku XVI wieku, prawdopodobnie przed 1510 rokiem, we Włoszech wydrukowano grecką wersję. Znowu nie zawierała ona informacji o miejscu i dacie druku. Uważa się jednak, że wyszła spod prasy Aldusa z Manu, założyciela Drukarni Aldine, znanej z drukowania nigdzie wcześniej nie wydanych greckich i łacińskich dzieł.

W roku 1586 dr John Dee, matematyk, astrolog i lekarz Elżbiety, królowej Anglii, przetłumaczył *Necronomicon* na angielski. Przetłumaczenie nigdy nie opublikowano. Uznaje się, że Dee tłumaczył z greckiego wydania, którego egzemplarz znalazł podczas podróży po Europie Wschodniej. Przetłumaczenie jest dokładne, ale zostało skrócone przez tłumacza, przez co jest niekompletne.

W Hiszpanii, na początku XVII wieku, po raz drugi wydrukowano łacińską wersję księgi. Jak zwykle drukarz jest nieznan. Wydanie nie jest tak bogate, jak niemieckie, więc łatwo je od siebie odróżnić. W każdym innym przypadku jest wierne wcześniejszej edycji.



Inne wersje

Istnieją również inne wersje i fragmentaryczne kopie *Necronomiconu*. Pośród nich znaleźć można *Sussex Manuscript* zwany także *Cultus Maleficarum* – tłumaczenie z łaciny na angielski dokonane przez Barona Fryderyka, opublikowane w Sussex w 1597 roku; pomieszczone i niekompletne *Al Azif – Ye Booke of ye Arab* – rękopis, stworzony na angielskiej prowincji w końcu XVI wieku; mający 116 stron, średniowieczny *Voynich Manuscript*, napisany arabskim pismem po łacinie i grecku (znajduje się teraz w zbiorach Uniwersytetu Pensylwanii). Badania nad łacińską wersją prowadzili m.in. Feery i Shrewsbury. W opublikowanych przez nich książkach można znaleźć fragmenty tłumaczeń oryginału.

Istniejące kopie

Wiadomo o pięciu kopiach przekłętą i niszczonego przez kościół *Necronomiconu*, które przetrwały do dziś. Zapewne pośród prywatnych zbiorów znajduje się więcej egzemplarzy tej księgi. Kopie, które trafiły na rynek, były zazwyczaj wykupywane przez księgarnie lub bibliofilów. Wielu ceniło tę pozycję, była bowiem rzadka... a może z powodu jej bluźnierczej natury i złej reputacji? W wyniku tego księga osiągnęła tak zawrotną cenę, że większości prawdziwych badaczy okultyzmu po prostu na nią nie stać. Jedyne kilku może sobie pozwolić na własną kopię tej mrocznej i potężnej księgi. Wartość rynkowa i fatalny stan zachowanych kopii sprawił, że tylko kilka instytucji publicznych zezwala na nieograniczony dostęp do dzieła.

Wszystkie pięć znanych kopii to wersje łacińskie. Cztery z nich to XVII-wieczne hiszpańskie wydanie, a jedna to zachowana, wspianała niemiecka edycja z XVI wieku. Pierwsze cztery przechowywane są w zbiorach Bibliothèque Nationale w Paryżu, Biblioteka Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, Biblioteki Widenera w Harvardzie i biblioteki Uniwersytetu Buenos Aires. Cenna kopia wydania niemieckiego znajduje się w British Museum w Londynie.

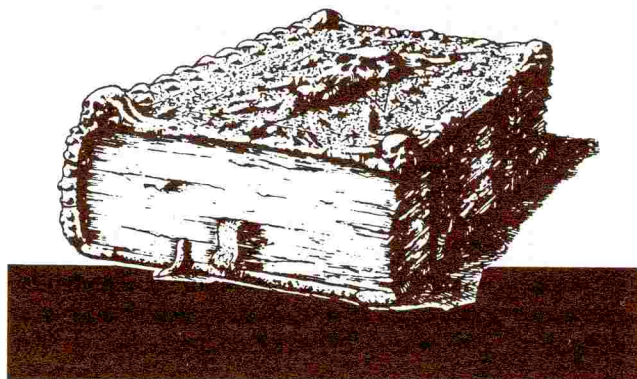
Uznano, że ostatnia znana grecka kopia spłonęła w trakcie zamętu podczas procesu czarownic w Salem, w Massachusetts. Mimo to co pewien czas pojawiają się pogłoski o innych egzemplarzach. Według ostatnich, jedną kopię posiadał artysta z Nowego Yorku, Richard Upton Pickman. Jeśli plotki były prawdziwe, to księga zaginęła wraz z właścicielem w roku 1926.

Ręczne kopie tłumaczenia Dee – w większości uszkodzone i niekompletne – co pewien czas pojawiają się na scenie. Ostatnią znaleźli pracownicy Uniwersytetu Miskatonic, w którego zbiorach znajduje się teraz prawie kompletny *Necronomicon* w jego przekładzie. Częściej spotykany *Sussex Manuscript* również znajduje się w uniwersyteckich zbiorach w Arkham oraz w wielu innych, dużych bibliotekach. Większość znawców tematu uznała, że do dnia dzisiejszego nie przetrwała żadna kopia arabskiego oryginału. Mimo to plotki mówiły, że jedną z nich widziano podczas straszliwego trzęsienia ziemi w San Francisco, w roku 1906. Znalazła się rękoma w zbiorach British Museum, ale ostatnie badania wykazały, że to nieprawda.

Opis zewnętrzny

Wszystkie znane kopie *Necronomiconu* są wykonane w formacie folio. Łacińska wersja wydrukowana w Hiszpanii

i w Niemczech ma dokładnie 45,7 na 29,2 centymetra i liczy sobie 802 strony. Z zebranych informacji wynika, że grecka wersja miała o kilka stron więcej. Druk wykonano gotykiem, ilustrując go licznymi drzeworytami. Okładki, tak jak w przypadku wszystkich książek z tamtego okresu, różnią się od siebie i odzwierciedlają gust pierwszego posiadacza. (Do połowy XIX wieku sprzedawano książki zawinięte w papier i bez okładek).



Necronomicon, który znajduje się w British Museum, to piętnastowieczne wydanie w skórzanej okładce. Wydrukowana w Niemczech księga jest w dobrym stanie, choć pozbawiona została siedmiu stron, które ktoś ostrożnie wyciął i usunął. Znajdowała się w jednym z trzech prywatnych zbiorów, które obywatele Anglii przekazali krajowi, co w 1753 roku doprowadziło do powstania British Museum.

Kopia, która znajduje się w Bibliothèque Nationale jest w złym stanie. Została oprawiona w tanią, rozpadającą się tekturę. Tekst również jest uszkodzony – wiele stron jest podartych, kilku brakuje. Inne kartki nie dają się odczytać – zostały straszliwie pobrudzone przez ciecz, którą zidentyfikowano jako krew. Księgę uzyskano w bardzo tajemniczych okolicznościach. Tom został zdeponowany w 1811 roku przez dziwnego mężczyznę, z pewnością obcokrajowca. Tajemniczego ofiarodawcę znaleziono dzień później martwego, w zaszczurzonym mieszkaniu. Powodem śmierci była trucizna.

Egzemplarz, który trafił w XVII wieku do Uniwersytetu Buenos Aires pochodzi najprawdopodobniej z Ameryki Południowej. Choć druk jest w nie najlepszym stanie, kopia jest unikalna, ponieważ na marginesach znajdują się tajemnicze notatki, zapisane nieznanymi glifami.

Biblioteka Widenera posiada bardzo zniszczony egzemplarz *Necronomiconu*. Okładki są oryginalne, ale zostały zerwane i rozdzielone. W tekście najprawdopodobniej nie ma dziur, choć wiele stron jest luźnych i rozpada się. Tom podlega właśnie renowacji. Księga znajdowała się w kolekcji Harry'ego Elkinsa Widenera, amerykańskiego milionera. Powszechnie uważa się, że otrzymał on ten egzemplarz w 1912 roku, tuż przed wejściem na pokład *Titanica*.

Kopię, która znajduje się na Uniwersytecie Miskatonic zdobył pod koniec zeszłego wieku młody dr Armitage (nie długo po tym, jak podjął pracę w szkole). Znajdowała się w prywatnym zbiorze businessmana Whipple'a Phillipsa w Providence. Księga ma zmienione odłaski (dokonano tego najprawdopodobniej na początku XVIII wieku). Teraz obłożona jest w koźlą skórę. Na okładce znajduje się zły tytuł: *Qanoon-e-Islam*. Tekst jest kompletny, w zupełnie dobrym stanie. ■

Wiedza Strażnika Tajemnic

Przygotowanie do gry; Strategia Strażnika; Poleganie na przedmiotach;
Opisy; Zasady dotyczące Poczytalności; Długość życia Badaczy;
Narzędzia; Umiejętności; Władza.

GRACZE powinni przeczytać lub zaznajomić się z rozdziałami „Wprowadzenie”, „Badacze Tajemnic”, „Mechanika gry i umiejętności” i „Poczytalność i obłąd”. Strażnicy muszą oprócz tego dobrze poznać „Magię”, „Księgi Mitów Cthulhu” i „Necronomicon” oraz przejrzeć resztę książki.

Ten rozdział jest tłem – najpierw zagraj, a potem dla wygody go przejrzyj.

Po tym rozdziale następują „Uzupełnienia”, na które składają się: „Stworzenia z Mitów”, „Bestie i potwory”, „Bohaterowie utworów Lovecrafta”, „Wielka Księga Zakłęt” i „Mała Księga Zakłęt”. Nie trzeba czytać tych setek informacji, współczynników, postaci i czarów, ale warto zdawać sobie sprawę z ich istnienia. Można, wraz z upływem czasu, powoli czytać poszczególne fragmenty.

W końcu następuje ostatnia część książki: „Źródła”. Zawiera ona cztery scenariusze, kartę Badacza, zbiór tabel, indeks, materiały, oparte na historii i opowiadaniach Lovecrafta, twórcy Odkrywcy itd.

Mniejsza karta postaci z 1920 roku (przód i tył) znajduje się na początku rozdziału „Wprowadzenie”. Dla tych, którzy nie przepadają za przeglądaniem stert papierów, jest to dobry sposób na trzymanie przed oczami wszystkich informacji o Odkrywcy. Zajmująca jedną stronę „Karta Potworów Strażnika” znajduje się w rozdziale „Stworzenia z Mitów”. Każdy może jej używać, choć raczej będą to robić Strażnicy. Dalej mamy ilustrację, na której porównane są stwory o różnej wielkości, i tabelę przeliczającą BC na kilogramy.

Przygotowanie do gry

ZDROWY rozsądek jest najważniejszy. Potrzebujesz wygodnego, spokojnego pokoju z wystarczającą liczbą krzeseł i dużym stołem, przy którym wszyscy będą mogli usiąść. Mogą się przydać dodatkowe kości, ołówki i kartki papieru. Zapobiegawczy Strażnicy mogą jeszcze przygotować czyste karty postaci. *Zew Cthulhu* jest grą prostą, więc gracze zazwyczaj nie przynoszą swoich podręczników na sesję. Warto mieć również ksero rozdziału „Tworzenie Badacza” i znajdujących się na końcu podręcznika tabel.

Staraj się trzymać podręczniki blisko siebie, ponieważ to ty odpowiadasz za reguły. Jeśli masz jakieś wątpliwości, to musisz mieć możliwość szybkiego ich rozwiania. Jeżeli prowadzisz scenariusz, który znajduje się w tym podręczniku, to *musisz* mieć ze sobą.

Gracze mogą przynieść na sesję karty swoich bohaterów, podręczniki (jeśli tego chcą), kości i figurki, których pragną użyć. Jeśli przynieśli już tyle, to zapewne mają ze sobą także wszystkie rzeczy, potrzebne do pisania. Gumki, które znajdują się na końcach ołówków, wystarczają zwykle na pół godziny, warto więc mieć ze sobą dużą gumkę do ścierania, która nie zużyje się tak szybko.

Większość energii Strażnika powinna być spożytkowana na przygotowanie przygody. Musi on przed sesją przeczytać oryginalny scenariusz (jeśli ma zamiar się nim posługiwać) i mieć czas na wprowadzenie zmian. Zwróć uwagę na nieściłości: pomyśl o tym, o czym nie pomyśleli autorzy, wydawcy czy ktokolwiek inny. Przyjrzyj się współczynnikom i zastanów, jakie będą motywy i sposoby działania graczy oraz prowadzonych przez nich Badaczy. Pomyśl również, co chcesz osiągnąć tego wieczoru.

Opowiadania Lovecrafta

Aby dobrze prowadzić grę *Zew Cthulhu*, warto przeczytać kilka prac H. P. Lovecrafta, a jeszcze lepiej wszystko, co napisał. Poniżej spisane utwory są najlepsze i w największym stopniu odwołują się do gry. Mogą stanowić dobry początek. Pozycje, oznaczone gwiazdą są dłuższe (do objętości mikropowieści). Tytuły po polsku oznaczają, że utwór został wydany w naszym kraju.

„**Zew Cthulhu**“ [konieczne]
„**Przypadek Charlesa Dextera Warda**“ *
„**Koszmar w Dunwich**“ *
„**Duch ciemności**“
„**The Lurkin Fear**“
„**Cień spoza czasu**“ *
„**Cień nad Innsmouth**“
„**The Shunned House**“
„**Szepczący w ciemności**“ *

Jeśli podobały ci się powyższe, to dlaczego nie czytać dalej?

„**The Dreams in Witch-House**“
„**Kolor z przestworzy**“
„**Reanimator**“
„**Horror w Red Hook**“
„**W górach szaleństwa**“ *
„**Model Pickama**“
„**Szczury w murach**“
„**The Thing on the Doorstep**“

The Fungi From Yuggoth [zbiór krótkich wierszy]

Strażnik, któremu spodobała się przynajmniej połowa tych utworów, jest dobrze przygotowany do prowadzenia tej gry. Gracze powinni przeczytać przynajmniej „Zew Cthulhu”, dzięki temu będą mogli lepiej zrozumieć postaci prowadzonych przez siebie Odkrywców, którzy stają twarzą w twarz z tajemnicami Mitów.

Jeśli używasz figurek, przygotuj odpowiedni zestaw. Flamastry i duże kartki papieru są nieodzowne przy tworzeniu planów podłóg i szkicowaniu terenu.

Zew Cthulhu nie jest przeznaczony do samodzielnej gry, ale Strażnik i jeden lub dwóch graczy mogą się świetnie bawić. W zasadzie najlepiej, by w sesji uczestniczyło trzech lub czterech graczy.

Zwyczaj każdy gracz wciela się w jednego bohatera, ale tylko naprawdę ważne powody mogą go powstrzymać przed prowadzeniem dwóch postaci, jeśli tego pragnie. Nie powinno się jednak prowadzić więcej niż dwóch Odkrywców – powoduje to zamęt i bałagan.

Większość Strażników ma zwyczaj oglądania przed rozpoczęciem sesji kart bohaterów. Tego rodzaju inspekcja powinna być krótka i szybka. Jej celem nie jest dopomożenie Strażnikowi w stworzeniu trudniejszej lub łatwiejszej sytuacji, ale sprawdzenie, czy te, które są zaplanowane nie są dla graczy zbyt trudne lub zbyt łatwe. Jeśli nic nie zaskoczy Strażnika, to nie powinien się kartami więcej interesować. Mimo to warto, by je skopiował. Dzięki temu będzie mógł wykonywać testy w sekrecie i ustalać, jaki wpływ na grę będzie miało (i na czym będzie polegać) szaleństwo danego bohatera.

Badacze, którzy brali udział w poprzedniej sesji, powinni grać dalej, chyba że rozpoczyna się nowa przygoda lub Strażnik i gracze ustalili inaczej.

Gracze zawsze kontrolują swoich bohaterów i, z małymi wyjątkami, wykonują wszystkie rzuty, które ich dotyczą, a o których decyduje Strażnik. Mistrz kontroluje również bohaterów niezależnych, wykonując za nich rzuty. Większość wyników powinni widzieć wszyscy (chyba że Twój styl prowadzenia jest inny). Zdarzają się jednak wypadki, gdy Strażnik woli, aby gracze nie wiedzieli, czy wykonane przez nich działania się powiodły. W takich wypadkach warto pozostawić kości z wynikiem, który został rzucony i zasłonić je na przykład kubkiem. Dzięki temu w odpowiednim momencie można pokazać, co wypadło.

Nowi Strażnicy

Strażnicy, którzy pierwszy raz mają do czynienia z grą *Zew Cthulhu*, szybko zorientują się, że wymaga ona pełnego zrozumienia zasad. Jest tylko kilka tabel, a jeszcze mniej rzeczy, które można pokazać graczom, aby wyjaśnić wątpliwości. Wszystkie zasady odwołują się do zdrowego rozsądku i sugerują, byś korzystał z własnego rozumu.

– Och, nie – pomyśliś zapewne – Chcę *zasad!*



Zdanie „wybór należy do Strażnika“ oznacza, że decyzja nie jest czymkolwiek ograniczana. Strażnik może więc, na przykład, ustalić rezultat działania, odwołując się do własnych upodobań i zwyczajów bez żadnych ograniczeń.

Zaakceptuj ten mądry wybór. W większości gier fabularnych można opanować tabele i zasady, ale nie ułatwi to gry – po wielu latach trzeba nadal wertować podręczniki, aby znaleźć chociażby „Tabelę upadku lamp oliwnych”. W porównaniu, opanowanie zasad do *Zewu Cthulhu* zajmie miesiąc lub dwa. Po tym okresie można z nich z powodzeniem korzystać, używając jako podstawę do prowadzenia przygód.

Strategia Strażnika

ZEW CTHULHU to gra, opierająca się na nastroju. Niech Twoje przygody będą pełne nocnych hałasów, tajemniczych, obcych postaci i ciemnych, deszczowych nocy. Spróbuj nadać swojemu prowadzeniu złowieszczy styl, niech Twoim graczom ciarki przejdą po plecach. Dobrym źródłem pomysłów są filmowe horrory. Inne to opowiadania grozy. Przede wszystkim (ale nie tylko) dzieła związane z Mitami Cthulhu. Esej Lovecrafta „Supernatural Horror in Literature” podaje dziesiątki źródeł. Warto polecić przede wszystkim: M. R. Jamesa, Sakiego, Rudyarda Kiplinga, A. E. Copparda, Ramsey’a Campbella, Roalda Dahla. Także i inni autorzy mają w swoim dorobku wiele wspaniałych, niesamowitych opowieści.

Maksima

Wypełnij swój umysł miłością do tajemnic i grozy. Entuzjazm jest ważniejszy niż skomplikowana fabuła, czy opanowanie mówienia różnymi głosami, którymi posługują się stworzeni przez ciebie bohaterowie niezależni. Powinieneś odzywać się tylko wtedy, gdy przekonywająco opisujesz jakąś scenę lub odpowiadasz na pytania graczy.

Tabele z losowaniem spotkań, wędrującymi potworami i podobnymi rzeczami są zgubne dla idei gry *Zew Cthulhu*. Twórz wydarzenia tak, by gracze poczuli chłód na karkach i dreszczyk emocji.

Zawsze dokładnie czytaj oryginalny scenariusz nim go poprowadzisz: masz zaskakiwać graczy, nie siebie.

Wiele potworów w Mitologii Cthulhu jest tak potężnych, że nawet bardzo dobrze przygotowana grupa nie pokona ich. W takich przypadkach celem wyprawy będzie uniknięcie konfrontacji i ucieczka! Nie terroryzuj grupy bez ostrzeżenia. Znaki poprzedzające zbliżanie się niebezpieczeństwa nie muszą być nachalne: wystarczy podmuch chłodnego powietrza, wycie w mroku nocy, czy zamilknięcie skowronka. Pamiętaj jednak, aby Badaczom wystarczająco często przydarzały się tajemnicze zdarzenia, by nie oczekiwali za każdym razem potężnego stwora ukrytego za rogiem.

Uważaj, by Odkrywczy Tajemnic nie stali się w trakcie gry czarnymi charakterami. Kiedy Punkty Poczytalności Badacza spadną do 0, przechodzi on na emeryturę, chyba że Strażnik ma jakiś szczególnie ciekawy pomysł. Jednak niewielu Odkrywców powinno stać się kultystami – w końcu przez większość życia walczą z tym, w co kultysty wierzą. Jeśli tracą zdrowie psychiczne, to ich szaleństwo nie powinno wiązać się z Mitami Cthulhu. Kilkakrotnie gracz może stracić kontrolę nad swoim

bohaterem. Taką Badacz będzie kpił i wyśmiewał swych niedawnych przyjaciół, ale całkowita przemiana powinna mieć miejsce bardzo rzadko.

Zmniejsz liczbę Bohaterów Niezależnych, których musisz odgrywać w czasie przygody. Zbyt wiele osób, szczególnie nie powiązanych przez dom, miasto, czy w inny sposób, wywoła zamieszanie zarówno u graczy, jak i u ciebie.

Dopóki Badacze nie będą gotowi, nie wprowadzaj do scenariusza bóstw z Mitologii Cthulhu. Ogranicz się do fanatycznych kultów i słabszych ras, a potem powoli przechodź do potężniejszych stworów, aż będą gotowi na spotkanie z bogiem.

Wiedz, iż są potworne i okrutne: Mity zawsze wywołują zepsucie lub ranią. Badacze, poszukujący tej wiedzy, powinni przedzierać się przez gęstwinę koszmarów i dylematów moralnych. Jej zdobycie nigdy nie powinno być łatwe i nie może być rutyną.

Uważaj, by gra nie zmieniła się w strzelaninę – broń zwykle zabija Badaczy, podczas gdy potworom zadaje naprawdę mało obrażeń, a czasem nie zadaje ich w ogóle. Jeśli jednak Strażnik chce, może zwiększyć liczbę stworów wrażliwych na pistolety czy karabiny. Jeżeli kultyści nie będą używać broni palnej, to Odkrywczy nie będą się upierać przy taszczeniu wszędzie ciężkiego sprzętu. Odetnij bohaterów od arsenału zmniejszając dostęp do tego rodzaju wyposażenia. Badacze, którzy cały czas szukają okazji, by wygarnąć z karabinu do jakiegoś stwora, szybko zapłacą dającą się łatwo przewidzieć cenę. Namawiaj mądrzejszych Odkrywców do wycofania się, chyba że zostając będą mieli okazję do dobrego odgrywania roli.

Stroń od masowych walk, w których Badacze mają mały udział. Do przeprowadzania dużych bitew służą systemy figurkowe, nie jest to domena gier fabularnych. Tu pełne rozmachu opisy mogą być interesujące, ale podstawą powinna być akcja.

Nie zabijaj bohaterów bez zastanowienia. Śmierć powinna coś znaczyć. Jeśli Badacz zemdleje, pozwól mu leżeć na ziemi. Niech nie staje się posiłkiem potwora. Kiedy Odkrywca i jego towarzysz, Bohater Niezależny, śpią w nawiedzonym domu, to szukający ofiary mieszkańiec domostwa powinien zająć się najpierw tym drugim. Badacze nie powinni prowadzić pełnego uroków życia, ale nie należy polować na nich bezlitośnie. Jeśli śmierć ma mieć jakieś znaczenie, to musi być wynikiem wyborów, których gracz dokonuje z własnej woli.

Spraw, by Badacze mieli motywację do działania. Może cała sprawa jest związana ze starym, rodzinnym sekretem? Może ktoś poprosił dziennikarza o zbadanie dziwnych wydarzeń? Lovecraft nie ograniczał się do opowiadań związanych z Mitami Cthulhu. Strażnik też nie powinien tego robić, choć każda przygoda może mieć w sobie elementy związanej z nimi wiedzy. Lovecraft pisał również opowiadania grozy powiązane z psychologią, historie o pamięci przodków, kanibalizmie, okradaniu grobów i przekleństwach: pozwól swej wyobraźni płynąć, gdzie tylko zechce.

Prowadzeni przez Ciebie wrogowie również powinni mieć swoje cele i motywacje. Wszyscy lubią mieć do czynienia z intrygującymi postaciami.

Tak jak zmieniają się plany i umiejętności Badaczy, tak i Ty powinieneś zmieniać wydarzenia i scenariusze, aby lepiej im odpowiadały. Dobrzy Strażnicy będą zyskiwać względy graczy. W zamian za Twoje wysiłki **Zew Cthulhu** zapewni ci wiecznie żywe wspomnienia.

Przykład fabuły

Scenariusze do **Zewu Cthulhu** powinny być skonstruowane warstwowo, niczym cebula. Kiedy Badacze odkryją pierwszą warstwę, powinni natrafić na drugą, znajdującą się pod spodem. Warstwy powinny się pojawiać, dopóki Odkrywczy nie stwierdzą, że dotarli za głęboko i nie zatrzymają się. Z początku

scenariusz powinien sprawiać wrażenie, że dotyczy tylko nawiedzzonego domu, tajemniczego kultu czy nawet żartu.

Kiedy Badacze wnikną w głąb tajemnicy, powinni natrafić na informacje i wskazówki, dzięki którym dowiedzą się, że nawiedzony dom jest tylko częścią większej opowieści. Jeśli postanowią się zająć dalej tą sprawą, otworzy się przed nimi nowa przygoda.

Na przykład w utworze Lovecrafta „Przypadek Charlesa Dextera Warda” bohater wpierw bada stare zapiski swego przodka – czarodzieja. Potem odkrywa (pierwsza warstwa cebuli) sposób wskrzeszania umarłych i ożywia w ten sposób swego pradziada. Okazuje się, że czarownik wygląda tak samo jak potomek. Staje się mentorem bohatera i wprowadza go w tajemnice sztuki (druga warstwa). Jednakże potomek okazuje się zbyt wrażliwy, więc czarownik morduje go i przejmuje jego rolę w życiu. Tak kończy się dla bohatera opowiadanie, a dla nas pierwsza cebula.

Następnie lekarz naszego bohatera zaczyna badać sprawę śmierci swego pacjenta (pierwsza warstwa drugiej cebuli, która jest połączona z pierwszą). Odkrywa, że stary dom przodka wciąż istnieje i odwiedza go (druga warstwa). W domostwie jego oczom ukazują się przerażające istoty i wizje. Tu dowiaduje się również, w jaki sposób sprawić, by zły przodek znów spoczął w grobie (trzecia warstwa). W końcu lekarz trafia do szpitala dla chorych umysłowo, w którym czarownik ukrywa się udając bohatera. Niszczy złego czarodzieja kończąc zarówno drugą cebulę, jak i przygodę.

Mimo że Lovecraft nie poprowadził historii dalej, można sobie wyobrazić dalszy ciąg: kilku przyjaciół czarownika zostało zniszczonych, ale co z resztą? Czy w ich domach przetrwały zapiski i przedmioty, a może stwory? W starym domostwie czarownika mogło być więcej krypt, niż zbadał lekarz. Co w nich się znajduje? Czy Rzecz, którą uwolnił lekarz, ograniczyła się tylko do czarodzieja i jego przyjaciół? A może ma swoje własne, straszliwe plany?

Każda warstwa scenariusza powinna być tak zbudowana, by Badacze mieli dwie lub trzy drogi, którymi mogą podążyć. Gracze nigdy nie powinni być pewni, czy dotarli do końca, czy rozwiązali tajemnicę (chyba że jest ona tylko początkiem czegoś większego). Oczywiście Strażnik nie stworzy nieskończonego scenariusza, więc albo przerwie grę, gdy Badacze dotrą za daleko, albo będzie musiał improwizować. Jeśli skończy sesję, to tylko po to, by przygotować rozwinięcie przygody i stworzyć kilka nowych tajemnic.

Połączone scenariusze: kampania

Dwie lub więcej przygód może prowadzić do tego samego mrocznego sekretu. Ułatwi to życie Strażnikowi i sprawi, że gracze poczują złowieszczą atmosferę kilku tajemnic. Na przykład kaplica starego kultu Mądrości Gwiazd w Bostonie może prowadzić do Innsmouth i Tajemnego Zakonu Dagona. Później, badając w Luizjanie bagieny kult, mogą odkryć, że jest on powiązany z przywódcą sekty z Nowej Anglii, która ma swą siedzibę w Innsmouth i zwie się Tajemnym Zakonem Dagona.

Strażnik nie musi do każdej przygody wymyślać nowej tajemnicy. To piekielnie skomplikowałoby mu życie, a scenariusze byłyby do siebie zbyt podobne.

Najpierw warto wymyślić kilka przygód. Każda z nich powinna mieć dwie lub trzy warstwy. Strażnik musi zastanowić się nad kilkoma tajemnicami i następnymi scenariuszami, w które chce wprowadzić bohaterów, jeśli rozwiążą pierwszą zagadkę.

Budowa scenariusza

RÓŻNE elementy scenariusza to fabuła, obszar działania Badaczy, dokładność szczegółów oraz miejsca, w którym zaczyna się i kończy przygoda. O poziomie narracji Strażnika lub autora świadczy to, jak dobrze opisuje i ożywia poszczególne elementy.

Nawet najlepiej przygotowana narracja nie przegoni nudy, apatii lub nie pozostawiających wątpliwości opisów. Ale nic nie pójdzie źle, jeśli jesteś pełen entuzjazmu, a zadowolenie graczy jest dla Ciebie najważniejsze. Oklepane numery, błędy, pominięte powiązania – wszystko zostanie zapomniane, szczególnie jeśli tu i tam wymigasz się oryginalnym wykrętem. Większość przygód do Zewu Cthulhu to tajemnice, których rozwiązanie prowadzi do zrozumienia sytuacji. Ich budowa przypomina stopnie prowadzące do rozwiązania problemu, więc w ogólnym zarysie są do siebie dość podobne. Najpierw pojawia się opis sytuacji dla Strażnika – tak jasny i zwięzły jak tylko się da. Potem następują informacje dostępne dla Badaczy (Strażnik powinien je odpowiednio podzielić). To większa część tekstu. Informacje dla Odkrywców to opisy scen należących do fabuły i innych elementów scenariusza, rozważania na temat możliwych decyzji

bohaterów i odkryć, których mogą dokonać, oraz współczynniki. Odwołując się do metafory z cebulą, poniżej podane punkty mogą odpowiadać w kampanii jej poszczególnym warstwom lub każdy z nich może być całym scenariuszem (jedną warstwą).

1 Odkrycie tajemnicy: Zawsze musi istnieć jakiś mniej lub bardziej dramatyczny powód. W ostateczności może to być jedynie przypadek.

2 Wplątanie Badaczy: Musi istnieć jakiś związek. Może są to pieniądze lub reputacja. Może przyjaźń, miłość lub litość. A może po prostu podejrzenie o działalność istot z kręgu Wielkiego Cthulhu.

3 Badacze próbują rozwiązać tajemnicę: Szukają wskazówek i zbierają informacje. W dłuższych scenariuszach i kampaniach może zająć to dużo czasu i być bardzo skomplikowane. Przez te kilka sesji Badacze natrafiają na problemy i spotykają przeróżnych Bohaterów Tła. To sprawia, że zwracają na siebie uwagę władz, kryminalistów i kultystów. W tym czasie następują również walki i inne spotkania, ale nie są tak ważne jak ostateczne starcie. Większa część opisów Strażnika

i przeważająca część fabuły toczy się właśnie wtedy.

4 Mądrzejsi o znalezione wody, Badacze stają twarzą w twarz z niebezpieczeństwem: Może to być potwór, czarownik lub cokolwiek innego, co wymaga ich interwencji. W przypadku krótkich przygód jest to zazwyczaj tylko niebezpieczne spotkanie. Jednak w dłuższych scenariuszach, spośród wielu wydarzeń musi wybijać się najważniejsze, ostateczne starcie. Ta część przygody jest łatwiejsza dla Strażnika, ponieważ Badacze są całkowicie zajęci. Największa trudność, przed którą staje Strażnik, to zadbanie, by odgrywanie ról i wysiłki Badaczy Tajemnic zostały odpowiednio wynagrodzone (oczywiście tych, którzy przeżyją).

5 Tajemnica lub problem zostaje rozwiązany: Cała sprawa może się zakończyć, ale może też doprowadzić do nowych sekretów, które trzeba poznać. W tym czasie najlepiej grający Badacze odzyskują Punkty Poczytalności i zgarniają pieniądze. Czasem Strażnik może nagrodzić Odkrywców w inny sposób (na przykład wręczając jakąś księgę lub artefakt), ale jest to zazwyczaj kłopotliwy dar.

Przygody powinny przypominać gałęzie drzewa. Wpierw bohaterowie znajdują się na krawędzi tajemnicy, o krok od mitów – tu natrafiają na legendy, wskazówki i pierwsze wydarzenia. Kiedy zdobędą już więcej doświadczenia i wiedzy, powinni zagłębić się dalej – wydarzeń jest mniej, ale mają większe znaczenie. W samym jądrze Mitów natrafiają na straszliwych Bogów Zewnętrznych w całej ich potędze. Wspaniałym i ostatecznym celem może być uratowanie planety – zmuszenie do ucieczki Cthulhu i innych stworów z przestworzy. Muszą minąć jednak lata, by bohaterowie stali się na tyle potężni.

Większość zwyczajnych scenariuszy powinna być pełna błahostek i nic nie znaczących śladów. Dzięki temu Twój świat nie zdegeneruje się tak, że będą chodzić po nim tysiące stworów. Możesz włączyć do fabuły prohibicję, gangsterów, szpiegów innych krajów, fanatyków religijnych, przemytników narkotyków, handlarzy niewolników, łapczywych przedsiębiorców, sprzedających szefów, terrorystów, gwiazdy filmowe, niegodziwych polityków i kapitanów okrętów.

Poprowadzenie raz na jakiś czas przygody, w której główne niebezpieczeństwa pochodzą z tego świata, może stanowić dla graczy odpoczynek. Pamiętaj jednak, że głównym celem tej gry jest kontakt z Mitami Cthulhu. Szczególnie na początku

scenariusz z wilkołakami, duchami lub wampirami może być dla doświadczonych graczy interesujący i jakby bezpieczny. Może jednak nowi gracze chcą od razu przejść do ważniejszych wydarzeń.

Poleganie na przedmiotach

PRAWDZIWI gracze powinni polegać na postaciach, nie na przedmiotach czy mocach. Powinni próbować, bawić siebie i innych stworzonymi bohaterami. Gracze odkrywają podczas gry, zwykle przypadkiem, jak silna lub słaba jest broń i magia. Tego rodzaju wiedza jest podstawą, jeśli mamy do czynienia z systemami bitewnymi i grammi planszowymi, ale w grach fabularnych chodzi o wplątanie bohaterów w niebezpieczne, makabryczne, przerażające, ekscytujące, zaskakujące, zadziwiające, terroryzujące, relaksujące, ciekawe, szokujące, śmieszne, przynoszące chlubę, pełne

wigoru, szalone, przygnębiające, nagradzające, ogłupiające sytuacje.

Jakość tego rodzaju doświadczeń nie zależy od żadnych liczb. Mniejsze znaczenie ma próba symulowania dokładnych zachowań czy postępowania. Wiarygodność danych broni i dokładność opisów czarów może wpłynąć na to, jak bardzo gracze wierzą w wymaginowany świat. Ale najważniejsze w grach fabularnych jest wywołanie emocji – to jest nagroda, którą daje gra. Tak więc nie pozostawiaj emocji samym graczom.

Na przykład, gracz może wprowadzić do gry nową broń lub czar. Postaraj się jednak, by wiązało się z tym duże ryzyko lub miało to pewne konsekwencje dla Badacza (oczywiście odpowiednie do mocy, jaką posiada broń lub czar). Ryzyko powinno trwać tak długo, jak długo przedmiot lub moc znajduje się w grze.

Każdy zakup potężnej broni, każde zdobycie nowych mocy powinno wiązać się z taką ceną. W grach fabularnych pieniądze niewiele znaczą, ale ryzyko jest ważne.

Pilnuj, by konsekwencje miały swój udział w grze, ale Badacz powinien je czuć tylko wtedy, gdy posiada nowy nabytek. Na przykład lśniący karabin H&K będzie raczej mało pomocny, jeśli jego poprzedni właściciel użył go do zabójstwa, które nie zostało rozwiązane. Tego rodzaju konsekwencje prowadzą do nowych, interesujących epizodów.

Ballistofobia jest prostym sposobem na powstrzymanie manii używania ciężkiej broni. Pamiętaj jednak, że gracze mogą zacząć coś podejrzewać, jeśli będzie się ona roznosić pomiędzy Badaczami niczym wirus.

Wielka niechęć

Strażnicy czują uzasadnioną niechęć do egzotycznej magii i ciężkiego uzbrojenia. Gracze błędnie wierzą, że Strażnicy obawiają się, iż przygoda mogłaby zostać rozwiązana za tawno lub że ciężkie czółgi i potężne zaklęcia zachwieją równowagą gry. W wypadku przeciwników w rodzaju Cthulhu czy Nyarlathotepa raczej ciężko zmienić układ sił.

Po prostu wprowadzenie tego rodzaju potęgi zmniejsza szanse odgrywania ról. Coraz lepszy ekwipunek i coraz bardziej śmiertelna magia powoli odsuwają Badaczy od wydarzeń i wyzwań, jakie stawia przed nimi przygoda. Pojawienie się wroga w rodzaju Cthulhu powinno wywołać katastrofę, której raczej nie da się przeżyć. Ideą gier fabularnych jest odgrywanie ról. Bezsensowne i nielogiczne jest więc wyposażanie Badaczy w coraz potężniejszą technologię lub magię, a potem wprowadzanie do gry silniejszych przeciwników, którzy zdołaliby ich pokonać. Strażnik nie jest dowódcą wojsk, który musi zniszczyć wioskę po to, by ją uratować.

Niektórzy gracze uważają, że posiadanie coraz większej ilości przedmiotów i coraz to nowych mocy jest ideą gry. Najczęściej domagają się potężnych broni, ponieważ je najłatwiej się wykorzystuje. Zanim wprowadzisz jakiś nowy element, niech gracze przekonają cię, że ubarwi to grę, sprawi, iż będzie bardziej ekscytująca. Taka umowa zmusza prawdziwego gracza do odpowiedzialności.

i przywidzenia, które nie do końca można zrozumieć, mrok i tajemnica. Wybory, których mają dokonać Badacze, muszą być przedstawione jasno, dokładnie i w odpowiedni sposób. Jak Strażnik ma opisywać tego rodzaju sprawy?

Zaufanie i uczciwość

Podejście psychologiczne stanowi podstawę każdego dobrego opisu. Jeśli gracze i Strażnik czują się razem dobrze i jeśli wspólnie pracują nad stworzeniem wspaniałych fantazji, to wszystko pójdzie dobrze. Zaufanie wynika z uczciwości: wszyscy muszą słuchać, poddawać nowe myśli i dogadywać się. Zazwyczaj Strażnik i gracze wspólnie tworzą obrazy opisując, pytając, odpowiadając, kombinując i dyskutując.

Badacze będą ryzykowali, jeśli prowadzący ich gracze będą czuli, że Strażnik zawsze uczciwie stawia nowe problemy, dzięki czemu mogą zanalizować niebezpieczeństwo. Warto wspomnieć, że Strażnik włożył dodatkowy wysiłek w stworzenie interesujących, podniecających przygód, jeśli gracze zwrócą na to uwagę i docenią jego starania.

Sensowne wnioski

Kiedy Strażnik tworzy scenę, jego najważniejszy towarzysz jest niewidoczny. To coś, czego żaden twórca scenariusza nie przeleje na papier. „Sensowne wnioski“ obejmują wszystko, co znajduje się w pokoju, jaskini, samolocie, czy innym miejscu, które nie jest dokładnie opisane, ale które można przedstawić opierając się na logice.

Na przykład Badacze mogą trafić do biblioteki w pewnym dworku. W scenariuszu zaznaczono tylko, że w środku znajdują się stojące pod ścianą półki na książki, dwa skórzane fotele, biurko, krzesło i stół bilardowy. Co tam może jeszcze być?

Oczywiście książki, mnóstwo książek. Poza tym kije bilardowe, kreda i kule. Kartki i pióro. Obrazy na ścianach. Lamy i kontakty. Okna – może ich być naprawdę dużo. Dywany. Kominek, pogrzebacz i inne tego rodzaju narzędzia. W szufladach biurka wiele różnych rzeczy, takich jak scyzoryk, nóż do otwierania listów, klej, znaczki, sznurek, kaseta (jeśli jesteśmy w odpowiednim okresie) i notatnik z adresami. Zapałki do kominka. Cygara w drewnianym pudełku. Brandy stojące na stoliku pod ścianą.

Niektórych z tych przedmiotów można użyć jako broni – kula bilardowa może być niebezpiecznym pociskiem, kij to wspaniała pała, podobnie pogrzebacz. Okna to drogi ucieczki. Jeńca można zawiązać sznurkiem lub szarfami (są częścią zastan, w końcu jesteśmy w dworku) bądź też zawinąć go w dywan. Można zrobić sobie pochodnię lub podpalić pokój. Klucz do drzwi pewnie nie będzie w nich tkwił, ale może znajdować się w szufladzie biurka. Od kabla można odciąć wtyczkę i, dopóki jest elektryczność, ostrożnie używać go jako broni.

Pomysłowi gracze i Strażnicy mogą wymyślić jeszcze wiele innych rzeczy. Chodzi o to, że w każdym miejscu powinny znaleźć się rzeczy, których można użyć, a które nie znalazły się w tekście przygody.

Opisy

Opisywanie czarów

Badacze powinni, tak jak bohaterowie Lovecrafta, korzystać z magii pełni nadziei i niepokoju. Ten sam czar może mieć kilka nazw. Strażnik ma prawo dokonać w zaklęciach zabawnych lub intrygujących zmian nie obawiając się sprzeciwu ze strony graczy, którzy za dużo czytają. Możliwe, że

ZEW CTHULHU sprawia prowadzącym specyficzne problemy. W grze występują szaleńcy, którzy wydają się normalni, potwory pozbawione kształtów, symbole

ponure opisy czarów będą brzmiały bardziej gotycko i tajemniczo, niż maszynowe staccato: *Wezwanie Arawassa*, *Wezwanie Atlach-Nacha*, *Wezwanie Azathotha*...

Na przykład „Przywołanie/Spełnienie gwiazdowego wampira“ brzmi nieciekawie i jest zbyt dosłowne. O wiele ciekawszą nazwę można stworzyć opierając się na munuskrypcie, w którym znaleziono czar, lub jego autorze – powiedzmy „Terror Starego Cobbita“. Inna możliwość, to bardziej poetyckie określenie oparte na działaniu: „Chmura krwi“ (ponieważ wzywa gwiazdowego wampira), „Przepis na krwawy śmiech“ (trochę za proste), czy „Niewidzialny Pożeracz“ (trochę mylące, ale z pewnością straszne). Jeśli wymyślisz coś ciekawego, podaj graczom jedno słowo, którym będą mogli się na chwilę zająć, a niech wszystko stanie się jasne, kiedy ty (lub gracz) wpadniecie na coś odpowiedniego.

W grze warto użyć najciekawszej nazwy. Strażnik może później w pełni wykorzystać wszystkie możliwości, a tajemnicę zachować dla siebie. Trzeba jednak zapisać obie nazwy czaru na kartce odpowiadającej danej księdze: co innego zaskakiwać graczy, a co innego siebie.

Ponieważ nazwa nie musi odpowiadać działaniu, więc nie zawsze musi coś zostać przywołane czy stworzone. Strażnik może stworzyć różne wersje zaklęć. Tak więc czar „Przemiana w widmowego łowcę“ nie oznacza, że musi dokładnie chodzić o tę istotę – ona istnieje i wraz z zaklęciem jest opisana w kampanii „*Shadows of Yog-Sothoth*“. Zaklęcie zamieściliśmy po to, by było wzorem, przykładem. Wystarczy podać inną nazwę, wybrać jakąś istotę z kręgu Cthulhu lub scenariusza i zmienić trochę działanie.

Jeśli Strażnik nie zrobi dokładnych notatek, to może w przeciągu tygodni czy miesięcy zapomnieć efekty zmienionych zaklęć.

Do czarów warto dodać szczegóły, dokładnie opisać efekty ich działania, bowiem podręcznik nie mówi zbyt dużo na ich temat. Tak więc w kwestji zaklęć Strażnika prawie nic nie ogranicza.

Zaklęcia są rodzajem ataku, trzeba więc uważać, kiedy się je stosuje. Wszystkie czary muszą mieć określony maksymalny zasięg: zwykle zasięg wzroku człowieka (gołym okiem) lub 50 metrów. Badacze nie mogą mieć dostępu do zaklęć, które mają nieograniczoną moc i zasięg.

Należy także ustalić, czy czarem można zaatakować jednocześnie kilku przeciwników, czy trzeba to robić pojedynczo. Graczom oczywiście pomoże, jeśli każde rzucenie zaklęcia będzie wymagało wykonania gestów, użycia przedmiotów, czy wywoływało powstanie kolorowej aury lub podobnych do pioruna wyładowań. Chyba czuć tu ozon, prawda?... może ten czarodziej wrócił!

Odgrywanie obcych istot

Jedyną osobą, która powinna znać zachowania tych istot, jest Strażnik. Wszystko, co zrobią stwory, jest ważne i może na wiele sposobów wpłynąć na obserwujących je Badaczy (nawet jeśli tylko o tym wspomniawsz). Zazwyczaj jednak potwory tylko warczą lub wyją i atakują. Szkoda, bo takie zachowanie jest łatwe do przewidzenia, a nie tajemnicze.

Inteligentne istoty mogą budować, eksperymentować, pracować, uczyć się, korzystać z magii, pytać, torturować i robić wszystko to, co ludzie, a nawet więcej. Jeśli Badacze będą długo obserwować takie stwory, to zapewne dokonają one również czynów okrutnych, niezrozumiałych i nie dających się wyjaśnić. Trudno stworzyć takie motywy, ale warto, by Strażnik o nich pamiętał. Powinny być tajemnicze i mroczne.

Warto jednak, by gracze nie wiedzieli, że obcy robią również zwyczajne rzeczy, jak na przykład mycie kłów. Trzeba starać się zachować w grze nastrój horroru.

Zasada, którą opisaliśmy przy czarach, dotyczy również potworów. Kiedy tajemniczy stwór zniknie w nadbrzeżnej mgłę, Badacze obserwując i dedukując mogą ustalić, że była to istota z głębin. Te przypuszczenia można potwierdzić zbierając dodatkowe informacje – podkradając się bliżej, robiąc zdjęcia, wykorzystując umiejętności spostrzegawczość czy tropienie itd. Ustalenie kim jest stwór może mieć wielkie znaczenie w rozwikłaniu zagadki. Nie można jednak pozwolić, by Badacze zdobyli informacje za darmo. Z bliska stwór może wciąż nie przypominać istoty z głębin – jest ciemny, mokry, na wpół zanurzony, pokryty wodorostami i śmierdzi jak zdechła ryba.

Od Strażnika zależy, czy potwór umrze w cierpieniach, czy po prostu rozpadnie się i zniknie. Powinien to jednak przemyśleć przed sesją.

Często istoty z kręgu Wielkiego Cthulhu po śmierci rozkładają się i parują. Szkodliwą dla zdrowia chmurę szybko zastępuje ciemna plama i czyste powietrze. Coś takiego przydażyło się Wilburowi Whateleyowi w bibliotece w Miskatonic. Zjawisko sprawi, że Badacze pozostaną bez dowodów. Tak jak w przypadku czarów, tak i tu może się zdarzyć wiele innych rzeczy – odwodnienie, rozpadnięcie się na dwie części, samospalenie, uleczenie ran lub zniknięcie.

Opisy nie muszą się ograniczać tylko do tego, co Badacze widzą. Warto przy ich okazji opierać się na dwóch lub większej ilości zmysłów. Czy po istocie pozostało coś lepszego? – opisz to. Czy wywołała niemiły zapach? – czy możesz zobaczyć chmurę gazu, czy tylko go czujesz? Nie męcz się wymyślając efekty i nie przerywaj opowieści poszukując odpowiednich słów. Opisując miej na uwadze konsystencję, zapach, smak i światło.

Zew Cthulhu jest grą pełną śledztw, więc warto opisywać to, co istota mogła pozostawić po sobie – kałuże, znaki, kawałki ciała – lub jakich szkód dokonała. Tego rodzaju zbiór wskazówek prowadzący do tajemniczego potwora może sprawić, że gra stanie się o wiele ciekawsza.

Atmosfera

Fabła i miejsce akcji scenariusza powinny współtworzyć nastrój. Pomocna może być również muzyka, specjalne plany, mapy i wszystko to, co zechce użyć Strażnik. Gracze zazwyczaj doceniają takie zaangażowanie i zapamiętują je.

Jeśli jednak przygoda okazuje się nudna i nieciekawa, nic nie przekonasz graczy, że scenariusz jest naprawdę niezwykły. Jeżeli zaś jest ekscytująca i interesująca, to niczego więcej nie potrzeba. Strażnik musi dokładnie wiedzieć, co prowadzi. Nic jednak nie pomoże, jeśli prowadzący źle obliczy czas, pomyli wydarzenia, czy Bohaterów Niezależnych.

Kiedy używasz obcych słów, czy innych rzeczy, aby pogłębić atmosferę, powiedz graczom, czego mogą oczekiwać – ich oczekiwania i obawy mogą pomóc ci w prowadzeniu. Jeżeli w przygodzie są rzeczy, których nie widać dokładnie, lub sprawy, których nie da się do końca zrozumieć, scharakteryzuj je krótko i pobieżnie, aby oddać zamierzony efekt. Zapomnij o „nie nazywaniu rzeczy rzeczy po imieniu“. Jeżeli chcesz, by coś zainteresowało graczy, nie możesz mówić, że jest to nie do opisanego.

Rzuty kością zwiększają emocje

Rzuty kością nie mogą być najważniejsze, ale same w sobie wzbudzają emocje i są łatwe do zrozumienia. Poniżej znajduje się dłuższy przykład.

Harvey Walters, dwóch innych Badaczy i sześciu tragarzy trafiło na Polinezyjskiej wyspie do wypełnionej odwiecznym złem jaskini. Tu spotkali Wielkiego Cthulhu we własnej osobie. Harvey wykonał udany Test Poczytalności. Powiódł się on również trzem tragarzom i jednemu Badaczowi. Jednak pozostała czwórka upadła na dno jaski-

ni wijąc się i jęcząc. Strażnik uznał, że Cthulhu porywa mackami właśnie tę czwórkę. Ponieważ Harvey i reszta członków wyprawy straciła niewiele Punktów Poczytalności, postanowili odwrócić się i uciekać – słuszna decyzja, kiedy stoi się twarzą w twarz z Cthulhu.

Potężny stwór pragnie jednak więcej ofiar – Strażnik rzuca k3 i wypada 3. Harveyowi, jego przyjacielowi i jednemu z tragarzy udało się unik, więc pozostali dwaj członkowie wyprawy zostali automatycznie pochwyteni. Jednak

Cthulhu wciąż jeszcze pożąda ofiary. Strażnik prosi o wykonanie Testów Szczęścia. Harvey ma Moc 9, ale wyrzucił kośćmi 03! Moc tragarza wynosi 12, a wynik rzutu 32 – jemu też się udało. Ostatni Badacz ma Moc 18. Niestety rzucił on 94. Wrzeszczący i wrywający się pechowiec został pochwycony przez macki Wielkiego Cthulhu. W tym samym czasie Harvey i ostatni z tragarzy minęli zakręt jaskini i pobiegli do bezpiecznego świata, który unosił się nad nimi.

Gra w innych krajach

Około jednej trzeciej wszystkich grających w Zew Cthulhu nie jest obywatelami USA i nigdy tam nie było. Strażnicy z innych krajów, którzy pragną dobrze przedstawić Amerykę, mogą mieć pewne problemy. Zamieściliśmy trochę materiałów źródłowych (zarówno w tym podręczniku, jak i w scenariuszach), ale nie można ich uznać za książki historyczne. Każdy, kto chce się zagłębić w tym temacie, może skorzystać z pozycji, których listę zamieściliśmy na końcu podręcznika. Dobry przewodnik po Stanach Zjednoczonych zawiera przydatne informacje, nawet jeśli dotyczy złego okresu.

Takie same problemy może mieć Strażnik, który chce prowadzić przygodę we Francji, Malezji, czy gdziekolwiek indziej. Skąd wziąć tło akcji, anegdoty, czy inne potrzebne do scenariusza i prowadzenia informacje? Najlepiej zacząć od dobrej encyklopedii. Można w niej łatwo znaleźć zadziwiająco dużo informacji i odpowiedzi na konkretne pytania. Niestety mniejsze elementy, takie jak miasteczka, pozostaną sprawą wyobraźni Strażnika. Znowu warto się odwołać do przewodników po interesujących nas krajach. Nawet jeśli akcja przygody toczy się w innych latach, niż te, których dotyczy przewodnik.

Jeżeli Ty i Twoi gracze macie pewne wyobrażenie na temat tego, jak żyją ludzie w innych krajach, posłużcie się tym doświadczeniem. Kiedy natraficie na jakieś wątpliwości, to, mamy nadzieję, znajdziecie ich wyjaśnienie w opublikowanych scenariuszach. Jeśli nie – zawsze pozostają książki.

Historia

Taka sama sytuacja dotyczy innych okresów historycznych: lat 90. XIX wieku i 20. XX wieku. Skąd gracze mają wiedzieć, jak się zachowywać? Co mogą robić? Nikt nie chce mówić o żarówkach, kiedy ich nie ma, lub dyskutować o elektryczności, kiedy wszyscy używają lamp naftowych.

Zastosuj się do rad, które zawarliśmy powyżej, w części o grze w innych krajach. Znowu zacznij od znanych wszystkim wyobrażeń – to pomoże ustalić, jak mogą zachowywać się bohaterowie. Jeżeli musisz wiedzieć, czy w latach 90.

XIX wieku ludzie używali dezodorantów lub też co robili z końskimi odchodami, które leżały na ulicach, to czeka cię przekopywanie materiałów. W scenariuszach, które odwołują się do historii, znajdziesz potrzebne informacje.

Zasady dotyczące Poczytalności

GRO BA szaleństwa w zasadach gry Zew Cthulhu charakteryzuje Mity, z którymi w żaden sposób nie można dojść do ugody. Żaden zdrowy na umyśle człowiek, który zostanie wystawiony na działanie Mitów, nie wybierze ich, wywołują one bowiem wewnętrzną niechęć, są obrzydliwe i ohydne – tak mówią zasady. Powiązanie pomiędzy Punktami Poczytalności a Mitami Cthulhu odpowiada mocy, która zniekształca i niszczy z samej swej istoty. Zasada szaleństwa ma ukazać naszą słabość. Wszystko to, co uważaliśmy za prawdziwe i niezmienne, staje się ułudą i fałszem – szaleństwo jest jedyną odpowiedzią w obliczu prawdy.

Aby dobrze odczuć nastrój gry, warto to zrozumieć. Radość i zadowolenie podczas sesji powinny być równowagą dla tej zasady. Te uczucia wywołają zrozumienie i połączą wszystkich nawet w najgorszym momencie.

Na krawędzi

Zasady Poczytalności mówią: kiedy Punkty Poczytalności Badacza spadną do zera, staje się on na zawsze pozbawiony zdrowego rozsądku. Jeśli jednak bohaterowi pozostał choć jeden punkt, gracz nadal go kontroluje. Esencją odgrywania postaci jest zrozumienie przez gracza, jak znajdujący się na krawędzi szaleństwa Odkrywca odbiera rzeczywistość. Słabości Badacza powinny być widoczne. Tak więc odgrywanie

Utrata Punktów Poczytalności – przewodnik

BOHATEROWIE tracą Punkty Poczytalności, kiedy spotkają nadnaturalną istotę, będą świadkami przerażającego wydarzenia, przeczytają księgę lub manuskrypt zawierający wiedzę o Mitach Cthulhu, bądź też rzucając czary. Ale jak wiele punktów powinni stracić? Poniżej znajdują się ułatwiające podjęcie decyzji przykłady.

1 LUB 1k2 PUNKTY: Niewygodna lub niewielkie zmieszanie. Niewielka ilość, której Badacz raczej nie zauważy. Nie wystarczy do wywołania u gracza podniecenia lub obaw. Ma na celu przypomnienie mu, co kryje się w ciemnościach. Rzadko kiedy używane, z wyjątkiem słabszych zaklęć.

1k3 PUNKTY: Strach, zmieszanie lub odraza. Trzy lub cztery tego rodzaju przeżycia, które nastąpią po sobie w krótkim czasie, mogą zachwiać równowagę psychiczną słabego Badacza. Większość wydarzeń, które nie są wyjątkowo obrzydliwe, powinna wywoływać właśnie taką utratę Punktów Poczytalności.

1k4 PUNKTY: Panika, dezorientowanie lub wstręt. Niewielu powinno oszaleć z powodu utraty tylu punktów. Powinno to raczej nękać Badaczy niż niweczyć ich działania. Naturalne wydarzenia, eteryczne stwory, większość nowych ksiąg zawierających wiedzę o Mitach i kontrolowanie „wpływów magii” może wywołać utratę takiej ilości punktów.

1k6 LUB 1k6+1 PUNKTÓW: Obrzydzenie lub osłupienie. To przeciętna liczba punktów, które traci się w większości opublikowanych scenariuszy. Jest to też najmniejsza ilość, przy której Badacze tracą zmysły. Potwory,

które mogą wywołać taką utratę są w większości obce lub dziwne. Powinny być słabe: na przykład Mi-Go, szokujący obcy, niewielkich rozmiarów, trujący i o przerażającym wyglądzie. Niebezpieczne stwory pochodzące z ziemi również mogą wywołać stratę tej wielkości. Za przykład mogą posłużyć chociażby złośliwi, trujący, ale raczej nie będący stworzeniami pozaziemskimi węzowi ludzie. Czary, które wywołają tego rodzaju utratę, powinny być dosyć potężne.

1k8, 1k6+2, 2k4 PUNKTY: Szok. Utrata takiej ilości punktów (średnia liczba w tym przypadku jest niewiele mniejsza niż 5) może wywołać w Badaczach czasowy obłąd. Stwory, które wywołają taką utratę, są warte respektu. Nie powinny być słabe fizycznie, chyba że są naprawdę przerażające, sprytne lub niebezpieczne. Efekty czarów powinny wywierać wrażenie.

1k10 PUNKTÓW: Silny szok. Przy takiej stracie łatwiej oszaleć. Przeciętny wynik to 5-6. Potwory, które wywołały taką utratę, powinny mieć w sobie coś bardzo obcego i śmiertelnie niebezpiecznego. Mogą to być niepozorne, ale ważne bóstwa, takie jak Tsathoggua. Dziwne wydarzenia i nieprzemysłane działania powinny wywoływać właśnie taką utratę Punktów Poczytalności. Efekty czarów powinny naprawdę szokować.

2k6 LUB 2k8 PUNKTÓW: Groza niszcząca umysł. Niewiele stworów opisanych w podręczniku jest aż tak odrażających. Również bardzo nieliczne czary wywołują większą niż ta utratę punktów. Ponieważ przeczytanie samego przerażającego Necronomiconu kosztuje 2k10 punktów, to

czytający wszystkie inne księgi nie powinni stracić więcej niż 2k6 lub 2k8. Mniej więcej połowa Badaczy może oszaleć po utracie tylu punktów. Jedna czwarta z pewnością straci zmysły. Utrata takiej liczby punktów może zniszczyć twoją przygodę, szczególnie na początku.

1k20, 1k10, 3k6 PUNKTÓW: Ekstremalna groza. Jest to najwyższa utrata, jaką mogą przetrwać Badacze, choć większość z nich z pewnością oszaleje. Obchodzi się z taką potęgą ostrożnie. Potwory muszą być przerażające, odrażające, diaboliczne i straszliwie obce. Takimi stworami są między innymi Abhoth i większość Wielkich Przedwiecznych. Z wyjątkiem wskrzeszenia, niewiele wydarzeń może wywołać taką grozę

3k10 PUNKTÓW: Najstraszliwsze, żyjące obrzydlistwo. Tylko kilka wydarzeń z tego i nie z tego świata powinno wywołać taką utratę Punktów Poczytalności. Może bez większych problemów zniszczyć człowieka. Tylko jeden opublikowany czar wywołuje taką utratę punktów podczas rzucania.

1k100 PUNKTÓW: Ostateczne, kosmiczne zło. Nie należy wykorzystywać tej wartości podczas tworzenia nowych stworów czy wydarzeń, bez względu na to, jak będą przerażające. Ta strata punktów zarezerwowana jest dla niesamowicie-potężnych i prawdziwie obcych bóstw z Mitów – samego Cthulhu, Nyarlathotepa w większości jego przerażających postaci i straszliwej sfery Yog-Sothotha. Tylko kilka razy skorzystano z ostatniego punktu tabeli, ale nie zaleca się tego nikomu. Żaden czyn, żaden czar, czy księga nie powinna kosztować tak dużo.

bohatera stojącego w obliczu szaleństwa jest większym wyzwaniem, niż się wydaje. Zasada nie ma wcale na celu ograniczenia kontroli postaci.

Namawiaj graczy, by mówili o stanie umysłu prowadzonych przez nich Badaczy. W ten sposób wszyscy rozumieją sytuację, a działania Odkrywców będą wynikały z szacunku i sympatii. Nikt nie stwierdzi, że wymamrotanie „Mój bohater ma mało Punktów Poczytalności” jest świadectwem dobrego odgrywania postaci. Tego rodzaju wypowiedź jest nudna i nic nowego nie wnosi. Ale gracz, który potrafi żywo opisać przerażenie prowadzonego przez siebie Badacza, odpowiednio mówić i zachowywać się, jest perłą i należą mu się oklaski.

Badacz, który ma dziesięć lub mniej Punktów Poczytalności, z pewnością wie, że sprawa jest poważna. W takich

przypadkach, większość ludzi porzuca niebezpieczne życie, a nawet idzie do szpitala. Tak powinni zachowywać się również Badacze. Rzadko kiedy ludzie z własnej woli pograżają się w szaleństwie. Dlatego też nikt nie pozbawi się ostatniego Punktu Poczytalności, na przykład rzucając czar.

Ważność obłąd

Szaleństwo Badacza charakteryzuje potęgę Mitów. Zmusza Odkrywcę do zmiany zachowania w zależności od tego, czego może dokonać. Z punktu widzenia odgrywania ról jest to bardzo ciekawe. Szaleństwo należy interpretować na wiele sposobów. Nawet Badacz, którego opanował trwały obłąd, nie musi od razu iść do szpitala. Odgrywanie szaleństwa może wywołać ekscentryczną, dziwną radość i zadowolenie.

Za pomniejszy przykład obłędu może posłużyć Badacz, który dzień i noc, w czasie snu i nie śpiąc, nosi na głowie dwa kapelusze. Nasz szalony bohater tłumaczy, że jeśli uchyli kapelusza przed damą, to niebo spadnie mu na głowę. W ten sposób może jednocześnie zachowywać się grzecznie i czuć się bezpieczny.

Kapelusze oczywiście widać, więc wszyscy będą komentować słabostkę. Dobrzy gracze znajdą ciekawe i interesujące elementy, dzięki którym będą mogli się popierać. Może wszyscy Badacze zaczną nosić dwa kapelusze, ale wtedy nie znajdą stolika w żadnej restauracji, bowiem takie zachowanie jest co najmniej dziwne. Obdarzenie Odkrywcy ciekawym szaleństwem sprawi, że obłęd przestanie być rozpatrywany jako kara. Zmieni się w wyzwanie dla gracza. Warto obdarzać również Badaczy w fobie i fetysze. Dzięki temu gracze będą mogli dalej ich prowadzić. Człowiek, który nosi dwa kapelusze, nie zostanie wyłączony z gry – to ona dostosuje się do niego.

Czasem gracz może za bardzo wykorzystywać kilka z elementów obłędu, który opanował jego Badacza. Jeśli przeszkadza to w grze, Strażnik powinien zareagować. W innym wypadku będzie nie w porządku w stosunku do innych graczy.

Szaleństwo Badacza

Kiedy Badacza opanowuje czasowy obłęd, Strażnik staje przed dwoma ważnymi wyborami: jak gracz scharakteryzuje szaleństwo i jak szaleństwo wpłynie na grę. Strażnik kontroluje zarówno czas trawania, jak i rodzaj obłędu, więc może osiągnąć oczekiwane przez siebie wyniki.

Długotrwałe szaleństwo trwa przynajmniej miesiąc i Strażnik nie ma na nie dużego wpływu – przez określony czas Badacz jest niezdolny do robienia wielu rzeczy. Warto jednak poważnie rozważyć wszystkie propozycje gracza, które dotyczą stanu prowadzonego przez niego Odkrywcy Tajemnic.

Współpraca

Strażnik powinien naprawdę rzadko zezwalać, by Odkrywcy Tajemnic walczyli ze sobą. Nawet jeśli jednego z Badaczy opanuje psychopatia. Jeżeli graczy bawią zawody w „kto kogo zabije więcej razy“, to należy im dogodzić. Jednak to przede wszystkim Mity powinny sprawiać grupie najwięcej trudności. Kiedy zaczną się sprzeczki i zdrady, skończy się odkrywanie tajemnic.

Długość życia Badacza

NIEROZWAŻNI gracze będą tracić swoich Badaczy. Choć większość lubianych przez lata opowieści gry kończy się śmiercią bohaterów, to w przygodach rzadko kiedy powinni ginąć Odkrywcy Tajemnic.

Strażnik powinien zrozumieć frustrację graczy, którzy szczegółowo tworzą nowych Badaczy tylko po to, by po sesji lub dwóch patrzeć, jak ich bohater jest rozrywany na kawałki, palony na proch, czy potykany w całości. Uważnie

odegrane postacie przeżyją długie kampanie porównywalne do „Shadows of Yog-Sothoth“, rozwiążą jeszcze kilka zagadek i zajmą się pisaniem pamiętników. Gdy Badacz umiera przedwcześnie, fakt że był dzielny jest słabą pociechą.

Co Strażnik może zrobić?

Stosuj mało przemocy, zapewnij czas na rekonwalescencję i nie śpiesz się. Jeśli Badacze będą wciąż pędzić do przodu, nic nie poradzisz. Kiedy jednak będziesz karał ich podczas walki, szybko się zniechęcą.

Stwory z kręgu Cthulhu są straszliwymi istotami, zdolnymi doprowadzić Badaczy do szaleństwa i rozedrzeć na strzępy. Ludzka broń niewiele zaszkodzi obcym stworom, a niewielka magia, do której mają dostęp Odkrywcy, jest dla nich samych niebezpieczna. Jednak i broń, i magia są zabójcze dla Badaczy.

Uważnie przeczytaj scenariusze. Musisz być pewien, że są one odpowiednie dla twoich graczy i prowadzonych przez nich Odkrywców Tajemnic. Zmieniaj przygody tak, by pasowały do twojego stylu prowadzenia i wycucia smaku – współczynniki, moce, czy cokolwiek innego, co uznasz za potrzebne. Najważniejsze, by scenariusz stał się lepszy. Opublikowane przygody są przygotowywane dla typowych drużyn, ale takie nie istnieją. Autorzy i wydawcy nie umieją czytać w myślach (choć mało który się do tego przyzna). Tylko ty wiesz, czego oczekujesz.

Kiedy odgrywasz pomniejsze obce istoty, takie jak Mi-Go czy węzowi ludzie, pamiętaj, że są one inteligentniejsze od ludzi, żyją dłużej i o wiele lepiej znają się na wielu rzeczach. Kto z tych na wpół nieśmiertelnych istot zaryzykuje śmierć tylko po to, by przez chwilę być zwycięzcą w walce z kimś, kto jest dla niego odpowiednikiem szympansa? Jeżeli jakaś większa moc nakazuje im samopoświęcenie, to Badacze, jeśli to możliwe, powinni o tym wiedzieć. Inteligentne istoty, które nie mają powodu walczyć, unikną niebezpieczeństwa. Słabsze stwory raczej nie będą negocjować, ponieważ ktoś mógłby odkryć ich motyw, a na dodatek zaczęłyby przypominać ludzi. Tak czy inaczej, czy jako człowiek, spróbowałbyś dyskutować z istotą, która jest nieskończenie bardziej zabójcza niż rekin albo tygrys?

Shoggothy i inne istoty o niższym poziomie inteligencji są bardziej przerażające, nieprzewidywalne i zajadłe niż Mi-Go. Takie stwory atakują wykorzystując wszystkie swoje możliwości, a ich gniew jest straszny. Drużyna napotka je wyłącznie w walce, więc Strażnik powinien tylko przepowiadać ich nadejście. W tym samym czasie może opisywać potwora. Na żyjącego w jaskini Shoggotha Badacze mogą natrafiać kilkakrotnie, dopóki go wreszcie nie zniszczą.

Strażnik nie musi zabić całej grupy, nawet jeśli wszyscy padli. Tajemnicze stwory mogą dokonać tajemniczych rzeczy nie tracąc przy tym wiarygodności. Potwór nie musi zabić i pożreć wszystkich. Może połknąć jednego, czy dwóch Badaczy lub zjeść tylko rękę bądź nogę. Być może stwór pragnie jedynie palców wskazujących lewej ręki praworęcznych ludzi – każdy będzie później pamiętał „Dzień palca wskazującego“. To, co potwór robi może być tak samo ciekawe, jak odkrywanie związanej z nim tajemnicy.

Odgrywanie zachowań obcych, niezbyt inteligentnych stworów nie jest zbyt trudne, bowiem ich poczynania są po prostu niezrozumiałe i agresywne. Trudniejsze do opisanego są inteligentne stwory, takie jak istoty z głębin. Potrafią one ujawniać swe motyw, z czasem coraz bardziej przypominające ludzkie.

W wyniku spotkania z niebezpieczeństwem, Badacz może zginąć. To jednak tylko jedna z wielu możliwości i Strażnik Tajemnic powinien sięgać po nią bardzo niechętnie, chyba że będzie tego wymagała logika i sprawiedliwość. Powinna mieć ona miejsce, kiedy Odkrywca zachowuje się głupio lub nieuważnie, a nie kiedy nie ma szczęścia. Strażnik może pozwolić głupcom wkroczyć na drogę do pewnej śmierci, ale jako sędzia powinien powstrzymać się od zemsty. Oszepe-

nie lub okaleczenie Badacza jest dobrą nauczką dla zachowującego się głupio i lekkomyślnie. Przy okazji nie zostanie on wyeliminowany z gry z powodu szaleństwa lub śmierci.

Poza okaleczaniem, które może zmniejszać ZR i KON, Badacz może również zostać oszepecony, przez co maleje WG (być może wraz z nim spada wiarygodność i umiejętności takie jak perswazja, na które ma wpływ wygląd). Powolna, osłabiająca choroba może ograniczyć zdolności Odkrywcy,

Zbiór narzędzi Strażnika

PONIŻEJ znajduje się zbiór pomysłów dla Strażników, którzy lubią eksperymentować. Niektóre sposoby interpretowania i udratyzowania rzutów kośćmi mogą być ze sobą sprzeczne. Używaj tych, które wydają ci się interesujące. Doświadczeni gracze mogą się zdziwić, bowiem trzy z zamieszczonych niżej pomysłów nigdy wcześniej nie pojawiły się w grze Zew Cthulhu. Warto je przejrzeć i przemyśleć: nie zalecamy korzystania z wszystkich.

Wyniki 01 i 00

Sugerujemy, by Strażnicy przynajmniej spróbowali wykorzystać poniższą zasadę: „przy rzucie 1k100 wynik 01 zawsze oznacza sukces, a 00 porażkę”. Nawet, jeśli Badacz ma zero procent w danej umiejętności, należy mu zezwolić na rzut. Jeśli wypadnie wynik 01, gracz powinien zaznaczyć krzyżykiem tę umiejętność, a potem, po standardowym rzucie 1k100, zwiększyć jej wartość (kiedy jesteśmy spanikowani, możemy się dużo nauczyć). Udany Test Doświadczenia oznacza, że możemy o 1k100 zwiększyć daną zdolność.

Wynik 01 nie tylko oznacza możliwość podniesienia umiejętności, ale też dodatkowe informacje, które może uzyskać Badacz – przejrzanie motywacji przeciwnika, czy nawet nagłe ośnienie i powierzchowne rozwiązanie zagadki.

25%

Można uznać, że wszyscy mają w umiejętnościach, takich jak jeźdźctwo, obsługa ciężkiego sprzętu, czy prowadzenie samochodu, startową wartość 25%. Jest jednak inna propozycja: bez względu na to, jak wysoka jest wartość procentowa, test powinien być wykonywany tylko w nieoczekiwanych sytuacjach, w stresie i niezwykłych okolicznościach. Strażnicy mogą zastosować którąś z powyższych propozycji.

Zmianianie współczynników

Jeśli gracz chce zmienić właśnie stworzonego Badacza, najłatwiej pozwolić mu wykonać rzuty jeszcze raz. Są

jednak tacy, którzy rzucaliby w nieskończoność. Trzeba im wtedy wytłumaczyć, że najważniejsze jest odgrywanie ról, a nie stworzenie doskonałego bohatera.

Inna propozycja to pozwolenie na powtórzenie jednego rzutu, którego wartość wynosi 9 lub mniej. Zajmie to mniej czasu, niż wykonywanie wszystkich rzutów.

W końcu, jeśli suma wszystkich współczynników poza P jest mniejsza niż 100, można zezwolić graczowi na rozdzielenie 3 punktów. Trzeba jednak pamiętać, że tylko WYK może zostać podniesione powyżej 18. Ten pomysł może powstrzymać chęć powtarzania rzutów.

Testowanie współczynników

Test współczynnika to rzut 1k100 przeciw współczynnikowi pomnożonemu przez jakąś liczbę. Są trzy testy, które nie zmieniają swej wartości: Test Pomysłowości, Test Szczęścia i Test Wiedzy. Ten rodzaj rzutów ułatwia bohaterom rozwiązanie problemów i pozytywne przechodzenie testów, ponieważ nie potrzeba w tym przypadku wysokich umiejętności. Można bez problemu stworzyć więcej tego rodzaju testów: KONx5 – w wypadku sprawdzenia wytrzymałości, WGx5 – kiedy postać postanawia kogoś oczarować, Sx5 – podczas podnoszenia ciężkich rzeczy itd. Gracze podświadomie oczekują tego rodzaju testów, ponieważ na ogół kończą się one powodzeniem. (średnia wartość współczynnika po pomnożeniu przez 5 wynosi 60).

Udane i pechowe trafienia

Podczas rzutu 1k100 na umiejętność bojową wynik 01-05 oznacza krytyczny sukces. W tym przypadku, jeśli ofiara jest chroniona przez, na przykład, kamizelkę kuloodporną, zignoruj jej obecność. Kiedy nie chroni jej nic, pomnóż przez 2 zadane obrażenia. Jeżeli ofiara jest dobrze ukryta lub zasłonięta, obrażenia będą zwyczajne.

Jeśli wynik rzutu 1k100 będzie wynosił 96-00, to zdarzył się *pech*. Walczący mógł upuścić pistolet, miecz mógł się złamać, kula w dziwny sposób zrykoszetować, a kabura nie otworzyć itd. Zdarzyło się coś zaskakującego, nieprzyjemnego, czy nawet śmiertelnie niebezpiecznego. Nawet stwory mogą mieć *pecha*, ale istot niemal boskich, które atakują na 100%, raczej nie spotyka.

Kiedy używasz tej zasady, zrezygnuj podczas testowania umiejętności bojowych z reguły dotyczącej wyników 01 i 00.

Wydaje się, że ta zasada jest w konflikcie z regułą przebijania. Można to rozwiązać na przykład w ten sposób: nie może nastąpić krytyczne przebicie. Poza tym ma ona pewną przewagę: można ją rozciągnąć na wszystkie umiejętności, nie tylko bojowe.

Testy kombinowane

Można używać dwóch umiejętności podczas testowania – kiedy zadanie jest związane z obydwoma zdolnościami lub nie jest związane bezpośrednio z żadną. Wykonuje się wtedy rzut 1k100. Jeśli jego wynik jest niższy lub równy wartości umiejętności o mniejszej liczbie procentów, to następuje sukces. Może się zdarzyć, że powiedzie się test dotyczący tylko jednej umiejętności. Oznacza to częściowy sukces lub całkowitą porażkę.

Nie powinno się łączyć umiejętności, jeśli nie mają podobnej wartości procentowej – będzie to mało rzeczywiste.

□ *Harvey Walters chce przeczytać ustęp z książki, która, jak wie, znajduje się w łacińskiej bibliotece księcia von Wertheima. Na szczęście nasz bohater zna łacinę i może przeprowadzić odpowiednie poszukiwania. Po wielu godzinach czasu gry, Strażnik decyduje, że gracz może wykonać rzut – szukanie książki dobiegło końca. Harvey ma 65% korzystania z bibliotek i 50% znajomości łaciny. Wynik rzutu to 51 – bardzo blisko. Test powiódłby się, gdyby na kosztach wypadło 50 lub mniej. Strażnik uznaje, że nastąpił częściowy sukces – chce, by Harvey nie stracił tropu. Stwierdza, że bohater znalazł dobrą*

ale nie skróci jego kariery. Ostrożnie wykorzystywane fobie i fetysze mogą pohamować zapędy Badacza lub sprawić, że będzie on nieodporny na pewne pokusy. Uszkodzenia mózgu, spowodowane ranami lub walką z istotą, mogą nie zabijając zmniejszyć INT. Tak samo niektóre obrażenia mogą wpływać na serce, przez co zmaleje KON.

Innym sposobem są powoli rozwijające się mutacje, które wywołują duże zmiany (jak na przykład zaraza z Innsmouth).

książkę, ale potrzebuje pomocy, by zrozumieć średniowieczne słownictwo. Gracz może również zaznaczyć umiejętność korzystanie z bibliotek – później będzie mógł ją zwiększyć.

Kilka testów pod rząd

Strażnik może poprosić o kilkakrotne testowanie tej samej umiejętności. Każdy sukces będzie zbliżał Badacza do sedna sprawy. Tego rodzaju testowania nie należy stosować zbyt często, ponieważ zmniejszają one szanse powodzenia Badacza i entuzjazm graczy. Mogą natomiast pomóc w rozwiązaniu ważnej tajemnicy. Testy tego typu powinny być stosowane w ostateczności – tylko jeden na sześciu Odkrywców zdoła je przejść. Przy umiejętności można postawić krzyżyk dopiero po ostatnim sukcesie.

Kontrolowanie gry

Zdarza się, że sesja zmienia się w chaos. Istnieje wiele powodów, z których może się to zdarzyć (i wiele sposobów, jak z tym walczyć), więc podamy tylko kilka ogólnych porad.

Twój osobisty charakter i różne wartości towarzyskie powinny łagodzić (lub wręcz przeciwnie) wszystkie problemy. Pamiętaj, że granie nie różni się zbyt wiele od życia, więc powinieneś graczy traktować przede wszystkim jako ludzi. Zasadami powinieneś zajmować się wtedy, kiedy pojawiają się problemy z ich interpretacją lub nieporozumienia, które należy rozwiązać.

Problemy mogą wynikać z różnic pomiędzy osobowościami graczy. Jeżeli, pomimo twoich ciągłych prób rozwiązania ich, powtarzają się one cały czas, musisz poprosić jednego z grających o zrezygnowanie z udziału w sesjach, bądź też w inny sposób definitywnie załatwić sprawę.

Czasem problemy wynikają ze zbyt niskiej dokładności Strażnika, który za bardzo przejmując się mapą, potworami, muzyką, a za mało graczami. Wszyscy uczestnicy sesji powinni być traktowani jak przyjaciele, a nie ludzie, którym trzeba zaimponować. Gracze będą się dobrze bawić śmiejąc się razem, traktując siebie po przyjacielsku i wspólnie stając naprzeciw niebezpieczeństwom. Wszystko inne to sprawy drugorzędne.

Bohater może dalej działać, ale jego Wygląd zaczyna być tak okropny, że przyprawia tych, którzy go widzą, o utratę PP.

Te alternatywne w stosunku do śmierci i szaleństwa metody mogą przypominać tortury. Może się jednak tak zdarzyć, że Badacze będą o nich wspominać z dumą: „Czy już ci kiedyś opowiadałem, jak straciłem oko?”

Kiedy wszystko zawiedzie, skończ sesję i powiedz, dlaczego to robisz. Zaczynając następnym razem grę upewnij się, że chcecie kontynuować przygodę i jesteście gotowi do tego. Przypomnij sytuację i powiedz, czego od nich oczekujesz.

Nie bój się kompromisów. Strażnik kontroluje grę, ale nikt nie zmusi graczy do uczestniczenia w niej.

Tworzenie umiejętności

Strażnicy mogą dla własnych potrzeb tworzyć nowe umiejętności, bądź też korzystać z tych, z których zrezygnowaliśmy. Warto o tym porozmawiać z graczami i wypróbować tę propozycję. Jeśli wszyscy będą zadowoleni, wystarczy spisać definicję umiejętności, aby wszyscy wiedzieli co oznacza i czego można dzięki niej dokonać. Na karcie Badacza znajduje się wolne miejsce, które można przy tej okazji wykorzystać.

Nie sposób zgadnąć, jakie umiejętności zechcesz dołączyć. Załóżmy, że postanowiłeś stworzyć charakterystycję. Czy wszyscy mają jakieś podstawowe zdolności w tym kierunku, czy może podstawowa szansa wynosi 0%? Czy charakterystycja jest na tyle dobra, by mogła wprowadzić w błąd z bliska, czy też działa tylko na większą odległość? Jak szybko można się ucharakteryzować, a jak szybko pozbyć się przebrania? Czy Badacze mają być kameleonami, którzy wciąż zmieniają osobowość, czy też amatorami wystarczająco odważnymi, by spróbować? Czy dzięki charakterystycji można się upodobnić do kogoś, czy tylko zmienić swój wygląd? Jeśli można wyglądać jak ktoś inny, to czy można zmienić się np. w istotę z głębin? Czy spostrzegawczość pozwala na przejrzanie charakterystycji? Jeśli tak, to jaka jest zależność pomiędzy tymi umiejętnościami? Jak dużo czasu zajmie zorientowanie się, że ktoś jest ucharakteryzowany? I tak dalej.

Można zadać o wiele więcej pytań, ale nie wszystkie wątpliwości należy od razu rozstrząsać i spisywać. Strażnik powinien jedynie rozumieć ideę umiejętności.

Punkty

Umiejętnościom przydziela się punkty, które wynikają z INT i WYK. Nie zawsze musi tak być. Niektórzy Strażnicy

rezygnują z wybierania zawodów, wykorzystania WYK itd. Proponują za to wybierać jedną umiejętność na poziomie 70%, dwie na poziomie 60%, trzy – 50% i tak dalej aż do 10%. Inni pozwalają każdemu z graczy rozdzielić 1000 punktów, nie stawiając przy tym żadnych ograniczeń (wydaje się, że to bardzo dużo). Kiedy stosujesz inną metodę pamiętaj, że Badacze są ludźmi, a nie potężnymi Wielkimi Przedwiecznymi, których współczynniki przeczą zdrowemu rozsądkowi.

Podział umiejętności

Zdarza się, że Badacze zostają poddani działaniu narkotyków, zahipnotyzowani, wypiją za dużo bądź padną ofiarą gazów, chemikaliów czy magii. Może to wpłynąć na ich umysł, ruchy, czy mowę.

Najprościej pokazać to stosując podział umiejętności, który znajduje się pod koniec podręcznika. Dzieli on je w następujący sposób: *porozumiewanie się, manipulowanie, postrzeganie, poruszanie się i myślenie*. Strażnik może oczywiście dokonać również innego podziału.

Narkotyki wpłynęły tylko na umiejętności znajdujące się w jednej grupie, na kilka godzin lub cały dzień spowalniają ich efektywność. Zbyt duża ilość alkoholu wpłynie na wszystkie grupy, a zimno tylko na poruszanie się i manipulowanie. Niewielka ilość alkoholu zmniejszy na pewien czas zdolności porozumiewania się oraz (czasem) myślenia o 10 procent. Stosując tę regułę wystarczy kierować się zdrowym rozsądkiem – istnieje wiele zależności, na których trzeba się oprzeć.

Bardzo udany test

Kiedy wynik rzutu 1k100 jest mniejszy lub równy jednej piątej procentowej umiejętności Badacza, test był bardzo udany. Uprawnia to do zaznaczenia umiejętności krzyżykiem. Strażnik powinien również w jakiś sposób udramatyzować taki wynik. W wypadku walki, taki wynik oznacza przebiecie, a nawet coś więcej.

Co gracze mogą robić

Gracze pakują w tarapaty prowadzonych przez siebie Odkrywców Tajemnic przyspieszając śledztwo, odstrasżając świadków, lekceważąc dowody, wpadając do siedzib kultystów bez przygotowanego wcześniej planu, odstręczając policjantów i wystawiając osłabionych Badaczy na nowe, szokujące sytuacje. Jeśli jednak nie czują, że ich postaci są z góry skazane na zagładę, będą się starali zachować je przy życiu.

Badacze muszą jednak zwiększać swe umiejętności, uczyć się przeprowadzać śledztwa, zawierać przyjaźnie i zdobywać nowe kontakty. W końcu gracze zorientują się, że większość ludzi jest do ich postaci naturalnie lub przyjacielsko nastawiona. Wtedy zrozumieją, że gra powinna cementować przyjaźnie polepszając stosunki – jak pierścień, który zwiększa wartość diamentu. Grę ograniczają jedynie przypadkowi przyjaciele i znajomi oraz przyjacielskie stosunki pomiędzy graczami.

Przygotowanie na koniec

Im Badacz wie więcej na temat Mitów Cthulhu, tym jego maksymalna Poczytalność jest niższa, a Punkty Poczytalności wciąż maleją. Sytuacja staje się naprawdę dramatyczna, kiedy Odkrywca musi nauczyć się czaru, by pokonać potworną istotę, lub gdy staje się świadkiem rytuału poświęconego jakiemuś bóstwu. Punkty Poczytalności Badacza powoli maleją, coraz więcej testów okazuje się niepomysłnych i gracz zaczyna z niepokojem oczekiwać nowej grozy, która czai się za progiem – to bardzo dobra symulacja powolnego pogrążania się w szaleństwie. Odkrywca z niewielką liczbą PP czuje na sobie oddech kostuchy.

Gracz winien doprowadzić nawet ukochanego Badacza do zagłady, ponieważ nic nie zdoła przerwać łączącej ich więzi. Strażnik nie powinien chronić Odkrywców Tajemnic, choć czasem, aby zwiększyć jego PP, może przyspieszyć o kilka miesięcy czas gry, zezwolić na zwiększenie umiejętności powyżej 90%, czy też wykonać comiesięczny test psychoanalizy. W ten sposób oczywiście nagina reguły świata gry, ale nie ma w tym nic złego. Wszystko jest w porządku, dopóki każdy gracz i Badacz ma taką samą szansę, a Strażnik robi to sam z siebie, a nie zgodnie z oczekiwaniami uczestników zabawy. Gracz zawsze musi sobie zdawać sprawę z tego, że jego Odkrywca jest śmiertelny.

Namawiaj graczy, by prowadzeni przez nich Badacze wycofali się wcześniej. Nawet Odkrywca mający niesamowicie dużo szczęścia prędzej czy później zdobędzie tak dużo Mitów Cthulhu, że maksymalna liczba PP będzie naprawdę niewielka. Kiedy Badacz już się wycofa, jego dziedzictwo może przejść młodszy przyjaciel lub kuzyn. Przekazanie komuś bliższemu informacji o prowadzonym śledztwie zwiększa uczucie, że przygoda ciągnie się dalej. Mimo że Odkrywcy Tajemnic zmieniają się, wiedza o Mitach Cthulhu wciąż rośnie. Ci, którzy wycofali się, mogą pozostać częściowo aktywni, poszukiwać odpowiedzi, zadawać pytania świadkom i uczyć się tego, czego inni dowiedzieli się podczas przygód.

Zachęcaj również graczy do zmieniania Badaczy Tajemnic lub prowadzenia dwóch postaci. Jednakże dla niektórych ludzi ważnym elementem zabawy jest identyfikowanie się z jedną osobą – tacy nie przystaną na twoje propozycje.

Strażnik nie może chronić Badaczy, których prowadzą niezbyt cierpliwi i niepowściągliwi gracze. Kiedy będzie chciał coś takiego zrobić, zrukuje grę i zniszczy spójność świata, a co najważniejsze – popsuje sobie zabawę. Życie musi płynąć dalej. Pozwól na kilka chwil uznania dla martwego lub szalonego bohatera, a potem gorąco przywitaj nowego Badacza.

Ostatecznym przeznaczeniem Odkrywców Tajemnic, którym się poszczęściło, jest cicha emeryturka. Mogą wtedy studiować księgi wiedzy, ćwiczyć rzucanie słabszych czarów,

odkurzać półki z książkami i trzymać się z daleka od straszliwej grozy. Oczywiście Badacz może, niczym Sherlock Holmes, zrezygnować z bezpieczeństwa i spokoju, by na pewien czas powrócić na scenę (powinno mieć to miejsce naprawdę rzadko) i rozwiązać jeszcze jedną, niewielką tajemnicę – przecież nie ma w tym nic niebezpiecznego.

Nowe umiejętności

WIEKSZOŚĆ z poniższych informacji dotyczy zmian pomiędzy piątą edycją a wcześniejszymi. Dla polskiego czytelnika są one raczej nieprzydatne, ale umowa zmusza nas do zamieszczenia ich.

Przy każdej umiejętności opisano nie tylko mechanikę gry, ale również to, jakie postaci zazwyczaj ją posiadają. Powody, dla których powstały nowe umiejętności, są oczywiste. Dlaczego, na przykład, nie ma fizyki czy biologii, jeśli jest chemia? Trudno sobie wyobrazić, by w latach 90. naszego wieku nie istniała znajomość komputerów czy elektronika. Mamy prawo, więc powinna też znaleźć się medycyna. Spośród dziesiątków umiejętności jedynie sztuka, otwieranie zamków, medycyna i historia naturalna nie zostały nigdy opublikowane. Wszystkie umiejętności strzeleckie istnieją od pierwszego wydania i zostały dokładnie opisane w „*Cthulhu Now*”.

Zwracam jeszcze raz uwagę, że istnieją trzy rodzaje kart Badacza – każda dla innego okresu. Różnią się one od siebie jedynie listą umiejętności.

Zmiana współczynników postaci

Nie jest ona koniecznością. W piątej edycji Badacz zaczyna grę posiadając 120 lub więcej punktów umiejętności. Jeśli postanowiłeś skorzystać z tego dobrodziejstwa, daj każdemu Odkrywcy dodatkowe 120 punktów do rozdzielenia pomiędzy stare i nowe umiejętności. Powiedz graczom, aby zapisali wszystko na kartach i prowadź dalej. Cthulhu nie zauważy tak niewielkiej przewagi, więc czemu ty miałbyś zwracać na nią uwagę.

Może się zdarzyć, że postanowisz skorzystać z nowych kart Badaczy. W tym przypadku opowiedz o zmianach, jakie nastąpiły w umiejętnościach. Cały czas pamiętaj o słowie szczodrość. Zazwyczaj nie ma powodu, aby żałować i skąpić punktów umiejętności – przecież wszystkich czeka prawdziwe wyzwanie.

Pamiętaj jednak, że 70 procent w umiejętności odzwierciedla poziom znajomości, odpowiadający stopniowi doktorskiemu – bez problemu możesz pozwolić na taką (lub jeden czy dwa punkty wyższą) liczbę. Uważaj na tych, którzy dają 89% – próbują zwiększyć szybko swoją Poczytalność. Jeżeli gracz naprawdę chce tego, zmusz go do ustępstwa lub weź od niego coś w zamian. Postaraj się, byście obaj przedyskutowali tę sprawę.

- Niektórzy gracze mogą uznać, że biologia i zoologia to przydatne umiejętności, ale nie mają one zastosowania w publikowanych przygodach. Te i wiele innych „biologicznych” umiejętności można uznać za podgrupę i stosować tak, jak ma to miejsce w przypadku sztuki. Pewien ich rodzaj występował w amatorskiej historii naturalnej. Członkowie uniwersytetów powinni wybrać biologię wraz ze specjalizacją.
- Kamuflaż zmienił się w ukrycie czegoś. Dlaczego? Stanie się to oczywiste, kiedy porównasz ze sobą opisy tych umiejętności. Różnica pomiędzy ukrywaniem się a ukryciem czegoś jest chyba dla wszystkich jasna. Przenieś wszystkie punkty.

- Diagnoza, leczenie chorób i odtruwanie to teraz po prostu medycyna. Lekarze, którzy chcą być profesjonalistami, nie muszą już wydawać więcej punktów niż prawnicy czy dziennikarze. Teraz postacie doktorów są bardziej wyrównane i łatwiej mogą stać się Badaczami. Lekarz, którego poziom jest większy niż 70% powinien być specjalistą. Jeżeli taka perspektywa nie interesuje gracza, pozwól mu rozdzielić punkty jak tylko zechce.
- Lingwistyka to był dobry pomysł, ale jego zastosowanie sprawiało wiele trudności. Ktoś mógł znać mandaryński, ale w tydzień później, kiedy trzeba było wykonać test, zapomniać ten język (na rzecz chociażby japońskiego czy lapońskiego). Co gorsza, interpretując dosłownie zasady, jednego tygodnia można było znać mandaryński na poziomie 15%, a następnego w ogóle nie wiedzieć o co w nim chodzi. Jeśli znajdziesz sposób na stosowanie tej umiejętności bez wywoływania tego rodzaju problemów, nie rezygnuj z niej. Teraz, aby rozpoznać obcy język, należy wykonać Test Wiedzy (z ujemnymi modyfikatorami, jeśli język jest bardzo rzadki). Języki, które wygasły, można poznać korzystając z historii, archeologii czy Mitów Cthulhu (zależnie od tego, co wydaje się bardziej odpowiednie).
- Tworzenie map zostało zmienione na nawigację. I ta umiejętność okazała się zbyt słabo określona, by duża liczba graczy interesowała się nią. Ci, którzy mają w niej punkty, powinni przenieść je na nawigację. Ta ostatnia zdolność zawiera teraz w sobie swego rodzaju kartografię, ale zezwala również na znajdowanie pozycji i kierowanie niektórymi statkami.
- Krasomówstwo i debatowanie to teraz perswazja – umiejętność, która różni się od wmawiania zarówno czasem stosowania, jak i działania. Zapewne znajdują się tacy, którzy postanowią zachować krasomówstwo, ale debatowanie i perswazja oznaczają w mechanice gry to samo. Przenieście punkty tak, jak uważacie to za stosowne.
- Kieszonkostwo zostało umieszczone w zasadach jako test ZR. To powinno zakończyć bezsensowne dyskusje: „Czy ta umiejętność pozwala schować w dłoni kartę do gry?” lub „Czy można dzięki niej niezauważenie usunąć kurz z naczynia?”. Jego kryminalnym spadkobiercą zostało otwieranie zamków, które pozbawiło mechanikę otoczki łamania prawa. Przenieś punkty z kieszonkostwa na otwieranie zamków lub, jeśli chcesz, zachowaj tę pierwszą jako specyficzną, przestępczą umiejętność.
- Znaczenie pilotowania samolotów rozszerzono nie tylko po to, aby objęło wszystkie trzy okresy. Dzięki temu włączono w nie również korzystanie z małych statków, które nie mają swoich odpowiedników (a taka potrzeba często się zdarzała). Rozdziel punkty lub, jeśli trzeba, przydziel nowe.
- Czytanie/pisanie po angielsku to teraz język ojczysty, aby zaznaczyć, że Badacze nie zawsze mówią w tym języku. Można się przecież urodzić w Argentynie, Somalii, czy na Aleutach lub w Tybecie – wszyscy powinni się zgodzić na język, który odzwierciedli takie pochodzenie. W tym przypadku nie zmienił się test WYK.
- Czytanie/pisanie w innym języku i mówienie w innym języku połączone w umiejętność język obcy. Nie ma chyba powodu, aby ktoś nie mógł mówić i czytać na tym samym poziomie. Jeżeli ktoś posiada punkty w dwóch umiejętnościach dotyczących tego samego języka, powinien je dodać i wpisać przy danym języku obcym.
- Śpiewanie rozszerzono do sztuki. To było irytujące. Według zasad, jeśli Richard Upton Pickman byłby Badaczem Tajemnic, to jego jedyną umiejętnością z zakresu sztuk byłaby fotografia. Ponieważ zaś fotografowanie jest oczywiście innego rodzaju zdolnością, stworzyliśmy nową umiejętność. Punkty należy przenieść dowolnie.

Zmieniło się znaczenie przede wszystkim targowania się, wiarygodności, pierwszej pomocy, mechaniki, psychologii, jeździectwa, spostrzegawczości i rzucania. Warto więc przejrzyć opis tych umiejętności.

Władza

GRACZE w przybliżeniu znają cele swych Badaczy, ale Strażnik nie musi wiedzieć wszystkiego na temat ich roli jako policjantów, prokuratorów, sędziów, koronatorów czy psychiatrów. Nie zdoła podzielić swej uwagi pomiędzy wszystkie postacie. Musi jednak wiedzieć, że prędzej czy później przedstawiciele władzy spotkają się z Badaczami. Do czego dążą ci agenci? Jakie problemy staną przed Strażnikiem, który będzie musiał ich wykorzystać?

Stosunek do Badaczy Tajemnic

Strażnik musi ustalić, jaką funkcję w scenariuszu mają przedstawiciele władzy. Szeryf lub sędzia mogą być bardzo pomocni, ale mogą też wszystko utrudniać. Zapewne to oni kontrolują dowody lub mają do nich pełny dostęp. Wolą też trzymać się swoich domysłów dotyczących zbrodni, niż uznać pomysły, które przedstawia im Badacze. Mogą nawet kazać aresztować Odkrywców jako podejrzanych lub zatrzymać ich jako świadków.

Przedstawianie przedstawicieli władzy jako słabych oportunistów, skorumpowanych głupców i sztywnych kołków jest proste, ale takie uogólnienia zabijają ideę gry. W **Zewie Cthulhu** uznajemy, że ludzkość i cywilizacja są warte ratowania. Nie ma sensu stwierdzanie, że ludzie są nie tak źli jak stwory rodem z Mitów. Kontrast musi być znaczący – ludzie i ich instytucje muszą być o wiele lepsi. Zadaniem Badaczy jest ratowanie każdego człowieka, więc przynajmniej niektórzy przedstawiciele władzy powinni być warci walki. Prawda jest jednak taka, że niektórzy są, a niektórzy nie.

Odkrywcy Tajemnic mogą natrafić na przedstawicieli władzy o różnych charakterach, uznających zło lub dobro. Wtedy pomyśl o tym, co warte jest społeczeństwo i o chwale lub zepsuciu ludzkości. Strażnik zmieni się w artystę, a nie nauczyciela, kaznodzieję czy ideologa, który wymyślił swój kodeks moralny.

W scenariuszu jedną z głównych ról może grać przedstawiciel władzy. Strażnik powinien w takim wypadku sprawić, aby był on wystarczająco przystępną osobą, by Badacze mogli poznać jego stosunek do ludzi czy różnych spraw. Ściany biura mogą pokrywać dowody zainteresowań lub pamiętki z przeszłości – zaszczytna laurka z wojska, spreparowana ryba, rodzinne zdjęcia, trofea. Zakres jest tak szeroki, że przynajmniej jeden Badacz będzie w wystarczającym stopniu znał historię naturalną lub umiał pływać, by rozpocząć rozmowę i przełamać pierwsze lody. W ten sposób Odkrywcy każdą zdobytą lub straconą przyjaźń będą silnie doświadczać.

Łapówki

Badacze Tajemnic mogą zostać aresztowani za przestępstwo lub niepoczytalne zachowanie. Zazwyczaj będą się starali jakoś wy dostać, przytaczając rozsądne argumenty. Jeśli to zawiedzie, spróbują przekupić przedstawiciela władzy. To, czy próba powiedzie się, zależy od charakteru oficera.

Strażnik powinien zdecydować, czy daną osobę uda się przekupić. Jeśli tak, to musi ustalić wysokość łapówki (opierając się na zarobkach) oraz stwierdzić, czy w oczach przekupowanego propozycja jest poważna i jakie są według niego szanse, że sprawa wyjdzie na jaw. Łapówka zostanie przyjęta

dopiero wtedy, gdy ryzyko jest niewielkie. Im większe jest ryzyko, tym większa jest suma, którą należy zaproponować

Dzienna płaca oficera w latach 90. XIX wieku wynosiła od 2 do 2,50 dolara, a w latach 20. naszego wieku – od 2,50 do 4 dolarów. W naszych czasach policjanci zarabiają od 150 do 200 dolarów (wliczając w to premie).

W wypadku grzywny, łapówka powinna wynosić przynajmniej połowę jej sumy. Kiedy chodzi o wykroczenie, przekupowanemu trzeba zaofiarować coś około jego dziennej płacy. Za przestępstwo takie jak kradzież lub włamanie, łapówka wyniesie około jego tygodniowej płacy. W wypadku złamania prawa z użyciem broni – około dwutygodniowej. Kiedy miało miejsce zagrożenie życia lub grozi kara śmierci – miesięczną zarobki, a nawet więcej.

W poważne lub roznuduchane przez prasę sprawy włącza się zwykle kilka osób, nawet cała warstwa urzędników administracji państwowej.

Strażnik może również uznać, że ktoś, kto raz wziął łapówkę, będzie brał je dalej. Tego rodzaju osoby szybko złączą zdradzać Badaczy tak samo, jak zdradziły zaufanie społeczeństwa.

Aresztowania

Pojmanie podejrzanego w celu późniejszej rewizji, sądu i kary pociąga za sobą włączenie całej maszyny: jedna osoba może być naraz policjantem, sędzią, ławą przysięgłych, kławi-szem i katem. Powody aresztowania mogą być różne.

- Badacze wyglądają podejrzanie i należy ich zaaresztować zanim coś zrobią. (To działanie zwie się często aresztowaniem prewencyjnym – śmierzcząca sprawa, nawet w wypadku niezawisłych sądów. Jego pewien rodzaj, zatrzymanie w celu przesłuchania, istnieje wszędzie).
- Odkrywczy naruszyli czyjąś własność, użyli siły, złamali miejscowy zwyczaj lub uwłaczyli publicznej przyzwoitości.
- Badacze posiadają coś cennego (choćaby informacje), co władza chce skonfiskować lub poznać, bądź też zachować w tajemnicy.
- Odkrywczy są niepoczytalni lub niebezpieczni dla siebie bądź innych. Społeczeństwo musi zarówno chronić siebie, jak i innych.

Przedstawiciele władzy zadają aresztowanym ważne pytania dotyczące ich osób. Czy zatrzymanie za małe przestępstwo nie rozwścieczy jakichś ludzi, którzy mają dużą władzę? Czy aresztowani mają kontakty, które utrudnią funkcjonariuszom życie? Jakie będą konsekwencje zatrzymania i oskarżenia – jak najlepiej służyć społeczeństwu? Wszyscy, którzy uczestniczą w aresztowaniu, będą myśleć o tych sprawach.

Dokonujący aresztowania mówi, że jest przedstawicielem władzy, zatrzymuje podejrzanego i przeprowadza przesłuchanie. Nie ma kraju, w którym przed zadawaniem pytań należy postawić zarzuty. Do przesłuchania wystarczy potrzeba lub chęć. Zarzuty, jeśli jakieś będą, zawsze zdąży się podać. Zatrzymanych rozbiera się. Jeśli stawiają opór, używa się odpowiedniej siły.

Na posterunku policji funkcjonariusze spisują dane aresztowanego i przekazują go innym władzom.

Zatrzymanych przesłuchuje się i prosi o dokładny i prawdziwy opis zdarzeń. Izoluje się jednych od drugich i porównuje ich historie.

Kiedy Badacze zostaną oskarżeni, powinni poznać stawiane im zarzuty, choć nie jest to konieczne.

Aresztowani mogą, ale nie muszą, mieć prawo do skontaktowania się z kimś z zewnątrz. Są kraje, gdzie zatrzymania za-

chowuje się w tajemnicy. Później mogą być przesłuchania, krzyżowe pytania i tortury – wszystko, by zdobyć więcej dowodów lub wyznań. Torturowanie i przemoc są zazwyczaj nielegalne, ale ich używanie zależy od uczciwości policjantów i przesłuchiwanym.

W niektórych krajach rozprawa również może być zachowana w tajemnicy. Dopuszczanie dowodów i świadków zależy od sędziego i kraju, w którym odbywa się proces.

Kara może odpowiadać zbrodni lub odzwierciedlać niebezpieczeństwo, jakie Badacze stanowią dla człowieka, społeczeństwa lub kraju. To, jak będzie długa i ciężka, zależy od współpracy pomiędzy skazanym a władzą i od wagi przestępstwa.

Przytułek

Może się zdarzyć, że Badacze Tajemnic zechcą pozostać w szpitalu lub sanatorium – chcą na przykład zebrać informacje lub ukryć się przed kimś. Nie powinni mieć problemów z dostaniem się tam, jeśli tylko mogą zapłacić za tę usługę. Prywatne instytucje z wolnymi miejscami z pewnością przyjmą kogoś, u kogo nie widać objawów szaleństwa, a kto chce tylko odpocząć i rozluźnić się. Jednakże w każdym sanatorium trzeba przedstawić referencje.

Odesłanie do przytułku wymaga kilku formalnych procedur, po których Badacz zostanie uznany za niepoczytalnego i niekontrolującego siebie lub sam podda się leczeniu. Znaczenie tych procedur może być bardzo różne. Niczym niezwykłym nie jest analiza pro forma. Wiele zależy od osoby oraz ustaleń sądu i doradców.

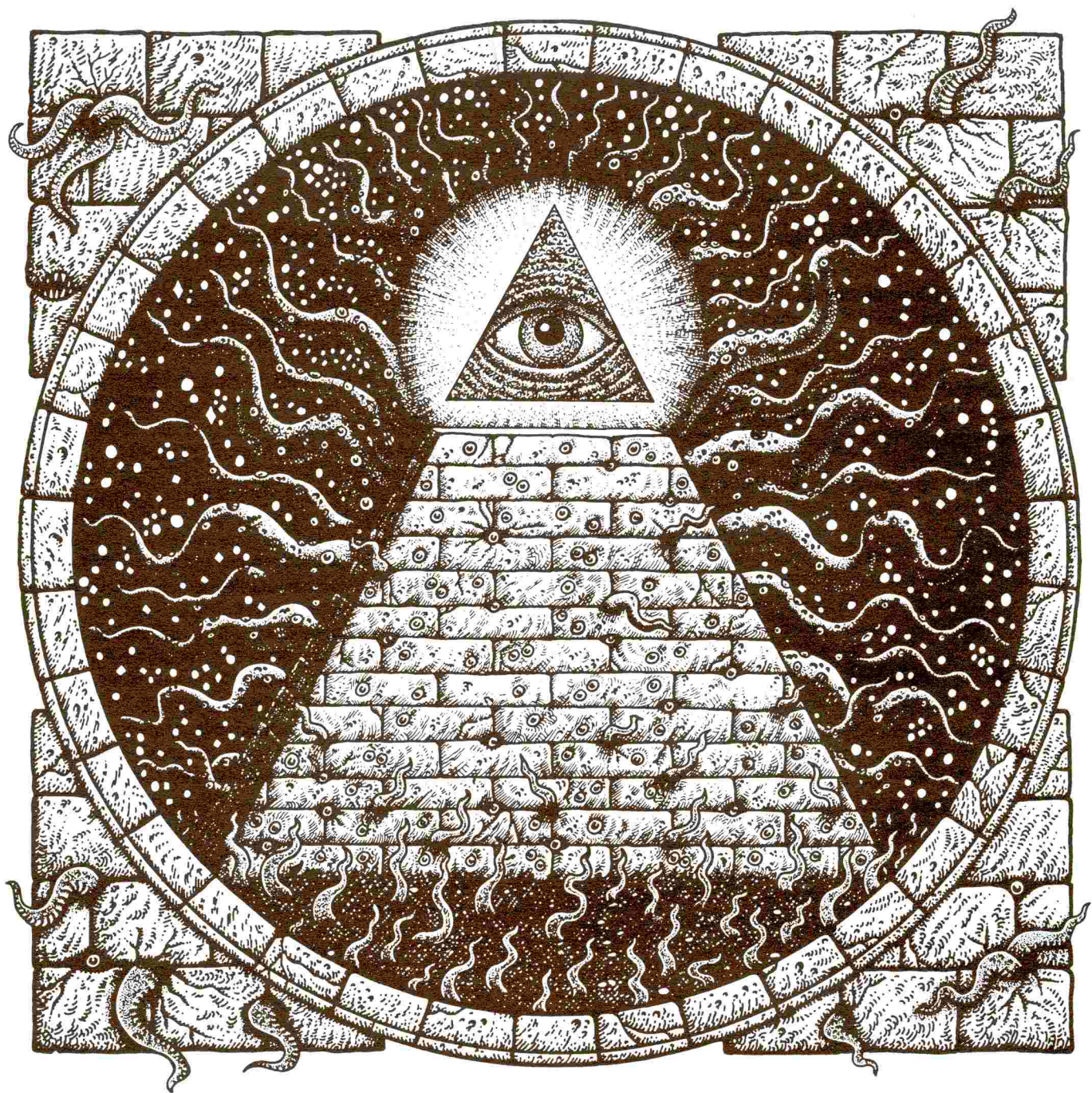
Wstępne leczenie trwa pewien okres – zwykle dziewięćdziesiąt dni. Potem powtórnie rozpatruje się sprawę. Jeżeli pacjent dalej jest niepoczytalny, to może zostać zatrzymany w szpitalu na czas nieokreślony. Prawo ustala, co jaki okres sprawa będzie rozpatrywana powtórnie.

W zasadzie każdy wolontariusz w szpitalu może sprawić, że Badacz zostanie na okres 72 godzin zatrzymany do psychiatrycznej obserwacji. Potem pacjent musi zostać zwolniony lub należy podjąć inne działania.

- Ktoś może przedstawić sądowi dowody niepoczytalności Badacza.
- Przeprowadza się przesłuchanie i zbiera dowody. Kiedy sąd, korzystając z przedstawionych dowodów, uzna, że Badacz jest zdrowy, zostaje zwolniony.

Sąd może zdecydować, że Odkrywca jest niepoczytalny. Wtedy zostaje wybrany opiekun, który w teorii ma pomagać choremu. Zazwyczaj jest to krewny pacjenta lub ktoś, kto zechce podjąć się zadania, a sąd stwierdzi, że będzie on działał dla dobra chorego. Jeżeli nie ma kandydatów, opiekunem zostaje sąd.

- Opiekun decyduje, co jest najlepsze dla Badacza (chyba że jest on niebezpieczny dla otoczenia, wtedy opiekunem jest sąd). To może oznaczać szpital, ale także opiekę domową lub terapeutyczne podróże nad morze itd. Z braku wskazówek sąd przyjmie każdy plan, który nie będzie sprzeczny ze zdaniem lekarzy.
- Kiedy Badacz zostanie umieszczony w szpitalu, opiekun nadal zachowuje swe uprawnienia, włączając w to wyznaczanie opieki i władzę nad pracownikami sanatorium.
- Teraz Odkrywca ma trzy sposoby na wydostanie się. Pierwszy z nich polega na przekonaniu opiekuna, by zabrał go z przytułku. Drugi to namówienie pracowników, by stwierdzili przed sądem, że powrócił do zdrowia. Wtedy sąd przejmie na siebie opiekę i zwolni go. Trzeci to zwyczajna ucieczka ze szpitala. ■



Uzupełnienia

Stworzenia z Mitów, str. 86
Ilustracje porównawcza, str. 112

Bestie i potwory str. 128
Bohaterowie HPL, str. 138

Wielka Księga Zaklęć, str. 143
Mała Księga Zaklęć, str. 148

Stworzenia świata Mitów

Zapiski i opisy cech dotyczące licznych ras oraz istot wywodzących się z Mitów Cthulhu. Pierwszy z pięciu rozdziałów źródłowych dla strażników tajemnic i innych miłośników wiedzy.

OPISY uszeregowane są alfabetycznie, zgodnie z kluczowymi słowami lub zdaniami. Insekty z Shaggai widnieją pod hasłem *Shaggai, Insekty z*; podczas gdy owadzia forma wielkiej rasy jest umieszczona poniżej formy stożkowej jako Wielka Rasa, Nowa. Dokładny wykaz haseł umieszczony jest w ramce bóstw i potworów. Umieszczone tam hasła są również posegregowane zgodnie z jedną z hierarchii w Mitach.

Rasy służebne, wymienione jako związane z konkretnym bogiem lub Wielkim Przedwiecznym, mogą również być wykorzystane jako słudzy innej istoty lub pojawiać się niezależnie. Poniższy rozdział nie jest kompletny i zamknięty, każdy miłośnik horroru może nazwać jakieś okropieństwo, które nie zostało tu umieszczone. Zawarte tutaj zostały najważniejsze z nich i te, które można, w pewnym sensie, nazwać przykładowymi.

Forma opisu

Każdy opis zaczyna się od cytatu oraz przedstawienia bóstwa lub potwora i zawiera odnośnik literacki. Przy informacjach o bogach lub Wielkich Przedwiecznych zawarte są wzmianki o ich kultach wśród ludzi. Pozostała część to szczegóły, dotyczące ich zwyczajów, pochodzenia lub form walki. Opis wyglądu istoty oparty jest na tym, jaką postać przybiera ona, gdy zostaje przywołana lub spotkana. Mniejszą czcionką opisane zostały w skrócie dodatkowe informacje. Długość opisu nie ma żadnego związku ze znaczeniem istoty lub rasy w Mitach, czy też z prawdopodobieństwem jej spotkania. Dla przykładu, ghoule są chyba łatwiejszymi do napotkania istotami z Mitów, jednak, mimo to, ich opis jest znacznie krótszy niż niezmiernie rzadkiego latającego polipa. Z drugiej strony, zgodnie z opowiadaniem Lovecrafta, posiada on wiele niezwykłych cech, co nawet w formie streszczonej wymaga obszerniejszego tekstu.

Cechy

Cechy potworów zawierają S, KON, BC, MOC i ZR, ale nie WG, WYK lub P, jako że te drugie nie mają dla nich żadnego znaczenia. Nieinteligentne istoty nie posiadają INT. Stworzenia takie, jak zombie, nie posiadają woli i dlatego z reguły mają MOC równą 1. Bóstwa i postacie mają konkretne cechy, podczas gdy dla ras podano jak generować ich cechy przy pomocy kostek. Gdy jeden z tych potworów jest potrzebny, strażnik tajemnic może go stworzyć, korzystając z tych wskazówek, lub, gdy jest konieczny pośpiech, użyć średnich wartości, podanych przy współczynnikach.

□ **WT:** ilość punktów, jakie potwór musi stracić, żeby zginąć. Podana wartość to średnia dla rasy. Potężniejsze osbniki mogą mieć ich więcej. Punkty wytrzymałości można wyliczyć jako średnią BC i KON. Bogowie nie mogą zostać zabici mimo tego, że posiadają wytrzymałość. Gdy bóg lub Wielki Przedwieczny traci wszystkie swoje punkty życia, zostaje odesłany i zmuszony do powrotu tam, skąd przybył. Zwykle rany nie są w stanie zniszczyć żadnego z Wielkich Przedwiecznych lub bogów.

- **SZYBKOŚĆ:** jeśli podane są dwie, oddzielone kreską liczby, druga z nich odpowiada poruszaniu się w innym ośrodku (wodzie, powietrzu itp.), który jest wymieniony obok liczb.
- **MODYFIKATOR OBRAŻEŃ:** dla konkretnych istot podane są konkretne modyfikatory, które dodawane są do wyników zadawanych ran, podczas gdy dla ras podawane są wartości średnie. Dla konkretnych przedstawicieli rasy modyfikator obrażeń można wyliczyć z sumy BC i S. Dopisek **+mo** oznacza, że do danej formy ataku powinien być dodany modyfikator obrażeń.
- **BRONŃ:** z reguły naturalne bronie, rzadziej artefakty. W tym miejscu podawane są typowe dla istoty ataki, szanse ich powodzenia oraz zadawane obrażenia. Bogowie i Wielcy Przedwieczni często mają szansę powodzenia na poziomie 100%, gdyż trudno, aby bóstwo nie mogło osiągnąć kogoś swoimi zębami. Podobnie jak poprzednio, wartości podane dla ras to średnie, a w przypadku postaci są to konkretne wartości. Dopisek **+mo** oznacza „dodać modyfikator obrażeń”. W przeciwieństwie do poprzednich wydań, do ataków zębami nie jest dodawany modyfikator obrażeń, o ile atak ten nie jest podstawową formą walki istoty. Zwiększone zostały obrażenia, zadawane przez niektóre ataki zębami.
- **OBRAŻENIA:** jeśli istota wysysa punkty cech ze swych ofiar, jest to strata nieodwracalna, chyba że w opisie zaznaczone jest inaczej.
- **PANCERZ:** jest to liczba, odejmowana od ran, zadawanych przez każdy udany atak. Istota może mieć twardą skorupę, zrogowaciałą skórę, regenerować rany lub też być odporna na niektóre formy ataku, które czasami są wymienione przy opisie. Wielu Wielkich Przedwiecznych regeneruje punkty wytrzymałości. Większość z nich może być odpędzona tylko, gdy ich punkty wytrzymałości spadną do zera.
- **CZARY:** podane jest tutaj prawdopodobieństwo posiadania lub ilość posiadanych przez danego potwora lub rasę zaklęć. Czary z reguły odpowiadają istocie – istota z głębin raczej skontaktuje się z nasieniem Cthulhu niż przywoła ognistego wampira. Dodatkowe czary mogą być przydzielane wedle uznania Strażnika Tajemnic. Użycie magii nigdy nie jest konieczne, gdyż istota może poświęcać ludziom tyle uwagi, co ludzie kulącym się w kącie myszom. Stwierdzenie, że Wielcy Przedwieczni lub bogowie znają jakiś czar jest uproszczeniem – oznacza, że mogą oni swoją wolą spowodować efekt równoważny danemu zaklęciu, nie przejmując się jego rytualną formą.
- **UMIĘJĘTNOŚCI:** większość potworów nie posiada żadnych, chociaż większość może posiadać kilka fizycznych umiejętności takich jak *nastuchiwanie*, *skaradanie się*, *spostregawczość* lub *tropienie*. Strażnicy Tajemnic mogą przyznawać dowolne umiejętności i ich poziomy w procentach w zależności od potrzeby.

□ **UTRATA POCZYTAŁNOŚCI:** jest ilość Punktów Poczytalności, jaką traci każdy Badacz, gdy spotyka przedstawiciela danej rasy. Konkretny rozmiar starty może być zwiększony, gdy napotkane zostało naraz kilka potworów, jednak nigdy nie powinien być wyższy niż maksymalna utrata Poczytalności, jaką mogłoby spowodować ujrzenie jednego z tych okropieństw. „Zobaczyć” znaczy w tym przypadku to samo co „doświadczyć” lub „odczuć”. Badacze będą wstrząśnięci bez względu na to czy zamkną oczy, czy też nie.

A **BHOTH, Bóg Zewnętrzny.** „Dostrzegł ... w kałuży szarej, obrzydliwej masy, która nieomalże wypełniła to od brzegu do brzegu. Tutaj, zdawać by się mogło, było ostateczne źródło wszelkiej szkaradności i niegodziwości. Szara masa wciąż drgała i bulgotała, nadymając się bez końca. Z niej, przez różnorakie podziały, tworzyły się kształty, które rozpełzały się po całej jaskini.” (Clark Ashton Smith „The Seven Geases”)

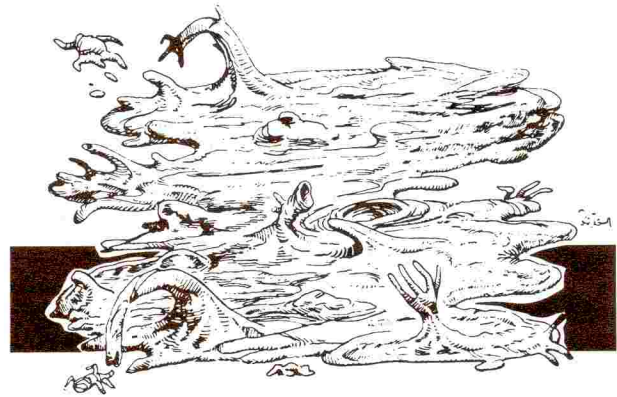
□ Obrzydliwe potwory wciąż powstają z szarej masy i odpełzają od swojego rodzica. Macki i ramiona Abhotha chwytają wiele z tego potomstwa, aby je pożreć i przyłączyć do pierwotnej masy. Wielu jednak udaje się uciec od niego.

Abhoth nie posiada wyznawców wśród ludzi. Hołd mogą mu oddawać podziemne potwory lub jego własne potomstwo.

Najprawdopodobniej nie pochodzi on z tej planety. Bezkształtne ciało i cyniczny umysł wydają się wskazywać na powiązania z Tsathogguą. Czarne groty, które zamieszkuje Abhoth i których nigdy nie opuszcza mogą być również częścią N’Kai, podziemnego świata pod Ameryką Północną. Abhoth, jeśli grupa Badaczy będzie miała nieszczęście spotkać go we własnej, bulgoczącej brudem w wielkiej kałuży nieczysto-

ści osobie, najpierw wyciągnie badawczo rękę lub wypustkę, aby sprawdzić intruzów, następnie cofnie ją, wciągając w siebie. Potem goście zostaną schwytani i pożarci przez inne macki albo też zignorowani, w zależności od woli Strażnika. Wiadomo, że Abhoth ma zwyczaj telepatycznego porozumiewania się z intruzami, ale niewielu wróciło z takiego spotkania.

Gdy ktoś zbliży się do Abhotha, zaczyna coraz częściej napotykać różne potworne istoty, ciągle odrywające się od jego ciała. Mogą one próbować nękać lub zaatakować poszukiwaczy. Potomstwo Abhotha jest bardzo zróżnicowane w wyglądzie; poszczególne egzemplarze mogą zostać dowolnie przez Strażnika Tajemnic opisane. Potomstwo jest nie większe niż BC 1 do 3k6, w każdym razie na początku, po roku lub więcej jedzenia i rozrastania się, potomstwo może być dowolnych rozmiarów.



Wymowy nazw z Mitów

Nie jest to oficjalna wersja, lecz jedynie wskazówka, jak wymawiają je autorzy. Akcent przypada na sylabę, zapisaną dużymi literami. Lovecraft niekiedy umyślnie tworzył niemożliwe do wymówienia imiona, żeby uczynić opisywane istoty jeszcze bardziej obcymi.

<i>Istota</i>	<i>Wymowa</i>	<i>Istota</i>	<i>Wymowa</i>
Abhoth	AB-hot(h)	Lloigor	LOJ-ger
Ahtu	AH-tu	Mi-Go	MI-go
Atlach-Nacha	AT-lacz NACZ-a	Nodens	No-dens
Azathoth	AZ-a-t(h)oth	Nyarlathotep	NIAR-LA-to tep
Bast	BAST	Nyogtha	ni-OG-t(h)a
Bokrug	BO-krug	Quachil Uttaus	KUA-czil u-TAUS
Byakhee	BIAK-hi	Rhan-Thegoth	ran-TI-goth
Chaugnar Faugn	SZAG-ner FAU(G)N	Shaggai	Szag-GAI
Cthonian	KT(H)O-nian	Shantak	SZAN-tak
Cthuga	KTU-ga	Shoggoth	SZO-goth
Cthulhu	k(u)-TU-lu	Shub-Niggurath	szub-NIG-ur-at(h)
Cyaghea	si-A-g(h)i	Shudde M ell	szu-di-MEL
Dagon	DAG-on	Tcho-Tcho	CZOŁ-czoł
Daoloth	Da-o-lot(h)	Tindalos	Tyn-DA-los
Dhole	D(H)O-le	Tsathoggua	tsza-TSZO-gu-a
Eihort	IG(H)-ort	Tulzscha	THUL-cza
Ghast	G(H)AST	Ubbo Sathla	U-bo SAT(H)-la
Ghatanothoa	ga-ta-no-T(H)O-a	Xiclotl	ZIG-lotl
Glaaki	GLA-ki	Y'golnac	i-GOL-niak
Gnoph-Keh	nof-KEI	Yibb-Tstll	jib-TST-ul
Gug	GUG	Yig	JIG
Hastur	has-TUR	Yog-Sothoth	JOG(H)-so-t(h)ot(h)
Hydra	HY-dra	Yuggoth	JUG-oth
Hypnos	HY-pnos	Zhar	ZAR
Ithaqua	i-T(H)A-kua		

Bogowie i potwory, zgodnie z podziałem

Inni Bogowie	Wielcy Przedwieczni	Yibb-Tstll	Istoty z Głębin	Gwiazdne Wampiry
Abthoth, Źródło Nieczystości	Atlach-Nacha	Yig	Mroczne Młode	Kolory z Nieba
Azathoth, Demoniczny Sułtan	Bokrug	Zhar	Ogniste Wampiry	Kroczący Między Światami
Bast, Bogini Kotów	Chaugnar Faugn	Zoth-Ommog	Piaseczniki	Księżycowe Bestie
Daoloth, Tkający Zastony	Cthugha		Shantaks	Latające Polipy
Hypnos, Pan Snu	Cthulhu	Awatarzy (bóstwo, którego są awatarem)	Słudzy Bogów Zew-nętrznych	Lloigor
Nodens, Pan Wielkiej Przepaści	Cyaegha	Ahtu	Skrzydlate Dzieci Nocy	Mi-Go, Grzyby z Yuggoth
Nyarlathotep, Pelzający Chaos	Eihort	(Nyarlathotep)	Strasliwi Łowcy	Ogary Tyndala
Shub-Niggurath, Koza o Tysiącu Młodych	Ghatanothoa	Król w Żółci (Hastur)	Szczurowcy	Pająki z Leng
Tulzscha, Zielony Płomień	Glaaki		Tcho-Tcho	Shaggai, Insekty z Shoggothy
Yog-Sothoth, Wszechrzecz w Jedności i Jedność Wszechrzeczy	Hastur	Rasy Służebne		Starsze Istoty
	Ithaqua	Bezkształtne Nasienie	Rasy Niezależne	Wężowi Ludzie
	Nyogtha	Byakhee	Cthonianie	Wielka Rasa z Yith
	Quachil Uttaus	Cthulhu,	Dhole	Wielka Rasa, Nowa
	Rhan-Tegoth	Gwiazdne Nasienie	Ghasty	Xiclotl, Istoty z
	Shudde M'ell	Glaaki, Słudzy	Ghoule	
	Tsathoggua		Gnoph-Keh	
	Ubbo Sathla		Gugi	
	Y'gononac			

ABHOTH, Źródło Nieczystości

S 40 KON 100 BC 80 INT 13 MOC 50
ZR 1 WT 90 Szybkość 0

Modyfikator obrażeń: w zależności od macki, jednak z reguły nie więcej niż 1k6.

Broń: Przyłączenie 60%, pochwylenie i wchłonięcie

Pancerz: Żadna broń, oparta na energii kinetycznej nie może trwale zranić Abthotha. Abthoth regeneruje wszystkie odniesione w ten sposób obrażenia w tempie 20 na każdą rundę walki, Ogień lub magia zadają normalne obrażenia. Jeśli Abthoth straci wszystkie punkty wytrzymałości, wycofuje się, wsiąkając głęboko w ziemię, gdzie nie może być już zraniony. Przesiąka z powrotem na powierzchnię po wyleczeniu się z odniesionych ran.

Czary: Nie zna żadnych, jednak z niezrozumiałych zupełnie przyczyn może ofiarować komuś fragment własnego ciała, który może zostać użyty do stworzenia istoty identycznej z potomstwem Abthotha.

Utrata Poczucia: ujrzenie Abthotha kosztuje 1k3/1k20 Punktów Poczucia.

AHTU, Awatar Nyarlathotepa. „Wyższy nawet od olbrzymich drzew lasu, jaki go otaczał, gruba na 15 metrów kolumna... wyrastał pierścień wici, złotych i czerwonych, mieniących się na powierzchni kwarcowymi inkluzjami. Wiły się pomiędzy walczącymi jak nici jedwabiu; gdy się zwarty, zaczęły trzeć o siebie jak kamienie młyńskie, a krew bryzgała na kilkanaście metrów“ (David Drake „Than Curse The Darkness”).

□ W Afryce ludzie wyznawcy tej potworności wywodzą się z tych, którzy stracili nadzieję, doprowadzeni do szaleństwa

przez wyzysk i upodlenie, jakiego doświadczyli od krwio pijących władców i właścicieli. Samookaleczenie jest cechą typową dla kultu: wszyscy utracili kończyny lub są pokryci straszliwymi bliznami od niemal śmiertelnego batożenia i okładania kijami. Praktyki spotykane w Ameryce przypominają bardziej obrzędy voodoo.

Necronomicon opisuje Ahtu jako jedno z nasion, jakie spadły na Ziemię wiele tysięcy lat temu. Jeśli wypuści ono korzenie, Ahtu pokryje całą planetę. W księdze tej zawarte są zaklęcia przywołania i odpędzenia Ahtu.

Ahtu nie jest szczególnie ważnym awatarem, ale należy do dobrze poznanych.



AHTU, Awatar Nyarlathotepa

S 150 KON 200 BC 100 INT 10 MOC 50
 ZR 25 WT 150 Szybkość 24

Modyfikator obrażeń: +15k6

Broń: Pochłonięcie* 100%, automatyczna śmierć
 Wybuch** 100%, 4k6 obrażeń od fali uderzeniowej oraz dodatkowo 6k6 ran od niesamowitego gorąca
 Macka*** 80% 6k6 obrażeń +mo za trące macki
 Zmiażdżenie**** 100%, 12k6 ran

* ofiara może wykonać Unik, aby ratować się przed śmiercią

** tuż po pojawieniu się, trafieni zostają wszyscy w promieniu 10 metrów od monstrem

*** osiem macek, każda ma sześćdziesiąt metrów długości i mogą razem wykonać maksymalnie 8 ataków na rundę

**** jeśli ofiara wykona udany unik, udaje się jej uciec, jednak mimo wszystko otrzymuje ona 3k6 obrażeń. Ahtu potrzebuje 4 rund, aby przygotować się do następnego takiego ataku.

Utrata Poczitalności: 1k10/1k100 Punktów Poczitalności za ujrzenie Ahtu.

ATLACH-NACHA, Wielki Przedwieczny. „Mroczny kształt rozmiarów skulonego człowieka, który posiadał jednak długie, pajęczne odnóża... Na przykucniętym, hebanowym ciele ujrzał coś podobnego do twarzy, nisko pomiędzy wieloprzegubowymi nogami. Twarz zerknęła w górę z dziwnym wyrazem niedowierzania i ciekawości. Dreszcz grozy przebiegł po ciele odważnego łowcy, gdy spojrzał w małe, chytne, otoczone włosami oczy.“ (Clark Ashton Smith „The Seven Geases“)

Atlach-Nacha może w zarysie przypominać wielkiego, ohydneho, pajaka pokrytego czarnym włosiem, z dziwną, po trosze ludzką twarzą i małymi, czerwonymi oczkami, otoczonymi włosami.

Przesady przypisują jej władzę nad wszystkimi pajakami, prawdopodobnie z powodu formy jej ciała. Nie posiada kultu, jednak ofiaruje niektórym czarnoksiężnikom zaklęcia i MOC. Możliwe jest przywołanie Atlach-Nacha poprzez liczne starożytne zaklęcia, co może okazać się bardzo niebezpieczne, jako że bóg-pajak nienawidzi opuszczania swojej niekończącej się pracy przy tkaniu pajęczyn. Atlach-Nacha żyje pod ziemią, bez końca przędąc niesamowitą pajęczynę, która łączy ze sobą

brzegi przepaści o nieodgadnionej głębokości. Nie jest wiadomym dlaczego to czyni. Starożytne księgi mówią, że gdy skończy się jej dzieło, nastąpi koniec świata.



Ten, kto wpadnie w jej sieć zostaje uwięziony w płataninie lepkich nici. Aby się uwolnić, musi zmierzyć wg Tabeli Porównawczej swoją S z równą 30 S pajęczyny. Pomocnicy mogą dodać swoją Siłę, aby uwolnić ofiarę z sieci – w takim przypadku do rzutu należy użyć sumy Sił. Po godzinie lub po całym dniu Atlach-Nacha pojawia się, aby dopełnić losu ofiary.

Pajęczy bóg może najpierw zarzucić na ofiarę więcej nici, a następnie ukąsić lub też ukąsić od razu. Ukąszenie wprowadza do ciała paralizującą truciznę, która uniemożliwia walkę lub opór. Po tym Atlach-Nacha wysysa soki życiowe w tempie 1k6 S na rundę walki. Pozostawiony samemu sobie nieszczęśnik szybko umiera. Jeśli jednak zostanie uratowany, odzyskuje Siłę w tempie 1k4 S za każdy, spędzony w łóżku miesiąc gry. W tym czasie punkty życia ofiary nigdy nie mogą być wyższe niż jej S.

ATLACH-NACHA, Pajęczy Bóg

S 30 KON 75 BC 25 INT 15 MOC 30
 ZR 25 WT 50 Szybkość 15

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Ukąszenie 80%, przebija każdy pancerz i wpuszcza do ciała truciznę paralizującą o sile 35.

Rzucenie sieci 80%, oplątanie siecią o S wynoszącej 30

Porównawcze rozmiary stworów

Poniższa tabela zestawia rzeczywistą lub przybliżoną wagę z Budową Ciała. W grze *Zew Cthulhu*, Budowa Ciała odpowiada nie tylko wadze, ale również objętości i wielkości. Nie można polegać na tej tabeli w sposób absolutny. Będzie bezużyteczna w przypadku istot lżejszych od powietrza, których ciało jest gazem, plazmą, ektoplazmą lub tych, które są w stanie zmieniać masę. Dla Budowy Ciała powyżej 330, BC odpowiada 1/10 jego masy w tonach. Na przykład Dhol o BC 8000 waży 80 000 ton. W pierwszej kolumnie podany jest BC, a w drugiej odpowiadająca mu waga w kilogramach lub tonach. Na stronach 112-113 znajduje się ilustracja z porównaniem rozmiarów różnych istot.

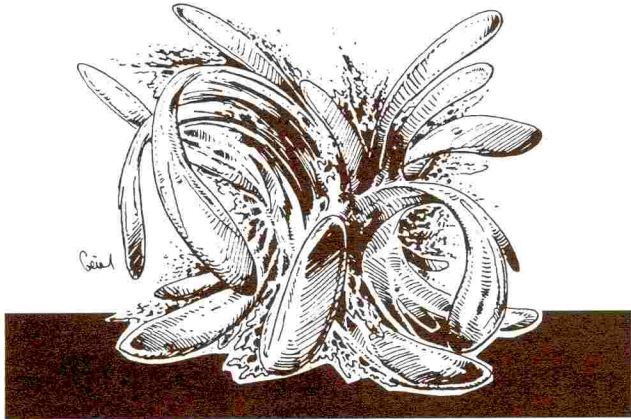
BC	Waga	BC	Waga	BC	Waga	BC	Waga
1	1-5 kg	72	14,1-15,4 ton	160	384 tony	264	1676 ton
4	17-24 kg	80	28,2-30,7 ton	168	456 ton	272	1844 tony
8	47-55 kg	88	56,5-61,5 ton	176	536 ton	280	2020 ton
12	70-78 kg	96	96 ton	184	624 tony	288	2204 tony
16	100-108 kg	104	104 tony	192	720 ton	294	2396 ton
20	150-160 kg	112	120 ton	200	824 tony	304	2596 ton
24	210-230 kg	120	144 tony	208	936 ton	312	2804 tony
32	410-470 kg	128	176 ton	216	1056 ton	320	3020 ton
40	840-930 kg	136	216 ton	224	1184 tony	328	3244 tony
48	1700-1850 kg	140	240 ton	232	1220 ton	330	3300 ton
56	3400-3700 kg	144	264 tony	240	1364 tony	340	3400 ton
64	7,1-7,7 ton	152	320 ton	256	1516 ton	350	3500 ton

Pancerz: 12 punktów za chitynę i futro. Jeśli jej wytrzymałość spadnie do zera, natychmiast ucieka po swojej zawilej pajęczynie do sekretnej kryjówki, gdzie czeka, aż jej rany się zagoją.

Czary: wszystkie czary nawiązania kontaktu.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Atlach-Nacha.

AZATHOTH, Bóg Zewnętrzny. „Ostatni, bezkształtny przejaw absolutnego chaosu, bluźnierczo bulgoczący w samym centrum nieskończoności. Nieogarniony sultan demonów Azathoth, którego imienia żadne usta nie ważą się wypowiedzieć. Ten, który zawodzi, wygłodzony, w niepojętych, mrocznych komnatach poza czasem, wśród zgłuszonego, szalonego rytmu złowrogich bębnow i monotonnego skowytu przekłetych piszczałek.” (H.P.Lovecraft, „The Dream-Quest of Unkown Kadath”).



□ Azathoth jest władcą bogów zewnętrznych. Istnieje od samego początku wszechświata. Przebywa poza normalną czasoprzestrzenią w centrum wszechświata, gdzie jego bezkształtne ciało wije się bez końca w monotonnym rytmie zawodzących piszczałek. W rytm tej muzyki tańczą bezrozumnie dookoła niego inni bogowie. Azathoth przedstawiany jest jako ślepy i bezmyślny, „potworny chaos atomowy”. Potrzeby Azathotha są natychmiast spełniane przez Nyarlathotepa.

Azathoth ma niewielu wyznawców, jako że nic nie ofiaruje za oddawane mu hołdy. Z reguły ludzie przywołują go przypadkiem, powodując kataklizmy, sięjąc trwogę. Tylko ktoś zbrodniczo szalony świadomie mógłby czcić taką istotę. Niemniej jednak, tacy wyznawcy mogą mieć szczególne poglądy na naturę wszechświata, jego początki, moce i znaczenie, poglądy, które prawdopodobnie mogliby pojąć tylko inni szaleńcy. Azathoth zawsze pojawia się wraz z grającym na piszczałce sługą i 1k10-1 mniejszymi bogami. Przywołujący ryzykują, iż zostaną zaatakowani przez rozdrażnionego Azathotha. Szansa, że tak się stanie wynosi 100% minus 10% za każdego z obecnych mniejszych bogów i minus 5% za każdy punkt magii, jaki użyje czarnoksiężnik, aby obłaskawić boga. Dodatkowe punkty magii muszą być zużywane w każdej rundzie, aby utrzymać ten efekt. Gdy Azathoth się rozgniewa, zaczyna rosnąć. Podczas pierwszej rundy jego macki osiągają 50 metrów długości. Podczas drugiej rosną do 100 metrów, w trzeciej mają już 200 metrów i tak dalej, podwajając swoją wielkość w nieskończoność.

Istnieje szansa, że rozłuszczone Azathoth zdecyduje się z własnej woli opuścić dane miejsce. Wynosi ona 10% podczas każdej rundy, minus 1% za każdego z mniejszych bogów, który z nim przybył.

W obszarze o promieniu równym długości jego macek wszystko zostaje zniszczone, kamienie są porożupywane, pozostają kałuże żrącej wody i porożrywane drzewa. obrażenia, otrzymane przez Badaczy, zadawane są przez konkretne ataki mackami.

AZATHOTH, KUPIĄCY CHAOS ATOMOWY

S - KON 300 BC zmienna INT 0

ZR - WT 300 MOC 100 Szybkość 0

Broń*: 100% lub mniej, zadaje 1k100 obrażeń i dodatkowo koroduje powierzchnię.

* Ostatnią czynnością w rundzie musi być rzut 1k6, określający ilość mackami Azathoth zaatakują w rundzie następnej i jakie będą szanse trafienia:

1 = 100% 2 = 50% 3 = 33%
4 = 25% 5 = 20% 6 = 16%

Badacze nie mogą unikać tych potężnych ataków. Jedna macka może uderzyć w kilka blisko stojących osób naraz.

Pancerz: żaden, ale jeśli Wytrzymałość Azathotha spadnie do zera, zostaje on odesłany, a nie zabity i może powrócić w pełni sił po 1k6 godzinach. Znak Starszych Bogów zadaje mu 3k6 ran, ale zostaje zniszczony.

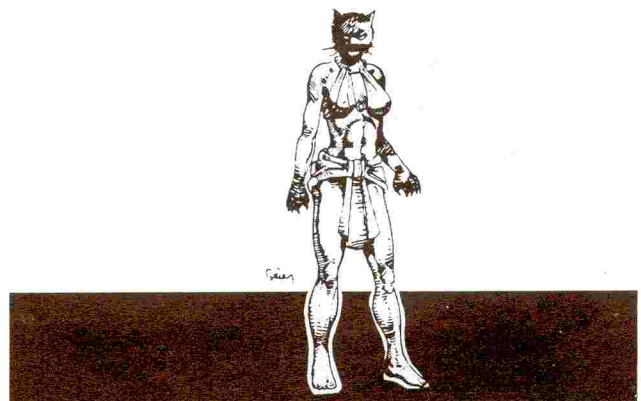
Czary: rozkazuje wszystkim Mniejszym Bogom Zewnętrznym i dużej części wszechświata. Na szczęście jego INT wynosi 0.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 za zobaczenie Azathotha.

BAST, Starszy Bóg. „Piękno, spokój, wyniosłość, stoicyzm, samowystarczalność, nieujarzmiona władczość – gdzie jeszcze można znaleźć wszystkie te cechy chociaż w połowie tak doskonale i tak idealnie dobrane, jeśli nie w będącym ich inkarnacją, niezrównanym, miękko prześlizgującym się kocie?” (H.P.Lovecraft, „Cats and Dogs”)

□ Lovecraft uwielbiał koty. Nic więc dziwnego, że bogini kotów zajmuje tak ważną pozycję. Przedstawiana jest jako kot lub kobieta z kocią głową. W starożytnym Egipcie przedstawiana była z sistrum w prawej ręce i tarczą z podobizną lwa w lewej oraz tobołkiem, przerzuconym przez lewe ramię. Nazywana bywa również Bastet lub Ubasti. Królestwo Bast rozciąga się wyłącznie na Ziemię i jej odpowiednik w Krainie Snów, jako że koty ze świata snów, zamieszkujące Saturn są wrogami ziemskich kotów. Była bogiem starożytnego Bubastis w Egipcie, potem jej kult przeniknął do znaczniejszych miast rzymskich, w tym Pompei. Gdy była otoczona kultem, czczono ją zarówno jako bóstwo ogniska domowego, jak i lwicę – boginię wojny. Jej wyznawcy zawsze odnosili się do niej emocjonalnie. Jej kult prawdopodobnie nie przetrwał wśród ludzi, lecz możliwe, iż jest jej to obojętne. Wszystkie koty oddają jej cześć w swych dzikich sercach.

Podobnie jak inni Starsi Bogowie, Bast rzadko podejmuje działania. Jeśli jakaś osoba jest wyjątkowo okrutna wobec kotów,



może użyć swoich kocich pomocników. Jeśli nie są oni w stanie rozwiązać problemu, może zdecydować się interweniować osobiście. Zawsze pojawia się w towarzystwie dużych, lśniących kotów. Z reguły są to koty domowe, ale zawsze wśród nich będzie przynajmniej jedna lwica, tygrysyca lub inny duży kot.

Jeśli Bast zmuszona zostaje do walki, może przemienić jedno lub oba swoje delikatne ramiona w śniade, przednie łapy lwicy i zadawać nimi cięcia.

Bast może wykonać atak kłami i pazurami w tej samej rundzie. Jej ataki przebijają pancerz, nie tracąc nic ze swej siły, a krwawiące rany nie goją się bez udanego użycia umiejętności *medycyny* lub zaklęć magicznych.

BAST, Bogini Kotów

S 48 KON 25 BC 12 INT 35 MOC 30

ZR 45 WT 19 Szybkość 40

Modyfikator Obrażeń: +3k6

Broń: Pazury 100%, 1k8 ran + mo

Kły 100%, obrażenia 1k10

Pancerz: żaden, ale należy zwrócić uwagę na czary.

Umiejętności: unik 100%, ukrywanie się 100%, skradanie się 100%, tropienie 100%.

Czary: posiada, między innymi, następujące moce:

(1) Może rozkazywać wszystkim kotom na całym świecie. W potrzebie może przywołać do pomocy dowolną ilość kotów, muszą one jednak przybyć do niej w normalny sposób.

(2) Może uleczyć kota lub siebie, zużywając jeden punkt magii za każdy punkt Wytrzymałości.

(3) Może uniknąć trzech ataków podczas każdej rundy i dodatkowo wykonać ataki kłami i pazurami.

Utrata Pocztytalności: ujrzenie Bats nie powoduje utraty Pocztytalności.

BEZKSZTAŁTNE NASIENIE, Mniejsza Rasa Słuzebna. „Gdy ludzie K'n-Yan zeszli do czarnej otchłani N' Kai, w świetle swych, zasilanych energią atomową laterek ujrzeli żywe istoty. Istoty, które przepływały wzdłuż kamiennych kanałów, które czciły bazaltowe i onyksowe oblicza samego Tsathoggu. Co gorsza, były bezkształtnymi masami lepkiego, czarnego śluzu, przyjmującego zmienne, zależne od celu kształty. Badacze z K'n-Yan nie zatrzymali się, aby dokonać szczegółowych obserwacji, a ci, którzy uszli z życiem, zamknęli korytarz”. (H. P. Lovecraft i Zealia Bishop, „The Mound”).

□ Te czarne, bezkształtne istoty mogą zmieniać formę w mgnieniu oka, od żabopodobnych cielsk, do wrzcionowatych kształtów z setkami szczątkowych nóg. Mogą przesiąkać przez wąskie szczeliny i powiększać swoje odnóża. Są ściśle związane z Tsathogguą, można napotkać je w świątyniach tego Wielkiego Przedwiecznego lub jaskiniach, do których nie dochodzi światło dnia.

Z powodu ich płynności i wielu postaci, jakie mogą przybrać, posiadają przynajmniej cztery formy ataku. Podczas każdej rundy mogą używać dowolnej z nich, lecz tylko jednej naraz. Wyjątkiem od tej reguły jest ugryzienie.



UGRYZIENIE: ofiara zostaje natychmiast połknięta. W następnej rundzie otrzymuje 1 punkt obrażeń, a w każdej kolejnej obrażenia zwiększane są o jeden (czyli 1 w pierwszej rundzie, 2 w drugiej i tak dalej). Połknięta osoba nie może nic zrobić, jednak inni Badacze mogą przyjść jej z pomocą i usiłować zabić potwora. Bezkształtne nasienie może atakować ugryzieniem kolejne ofiary i jednocześnie trawić we wnętrzościach

już połkniętych, tak długo, aż pożre ofiary o sumie BC równej jej własnej BC. Potwór nie może się przemieszczać bez uprzedniego wyplucia z siebie połkniętych ofiar.

BEZKSZTAŁTNE NASIENIE Tsathoggu

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6+6 do 6k6+6	50
KON	3k6	25
BC	1k6+12 do 6k6+12	50
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 12	WT 13-22	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Uderzenie macką* 90%, 1k6 obrażeń
Macka** 60%, mo obrażeń

Uderzenie *** 20%, obrażenia patrz poniżej
Ugryzienie 30%, obrażenia patrz opis

* Mogą chwycić zamiast zadawać obrażenia. Zasięg jest równy BC w metrach.

** Może wykonać 1k3 takich ataków na rundę. Mogą chwycić zamiast zadawać obrażenia. Zasięg jest równy BC w metrach.

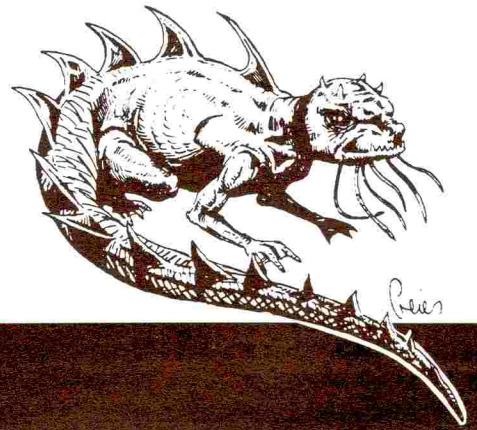
*** Zawsze 20 % szans trafienia. Obrażenia 2k6 lub mo, cokolwiek jest większe.

Pancerz: są odporne na wszystkie zwykłe i magiczne bronie. Otrzymane rany zasklepiają się natychmiast. Czary, ogień, substancje chemiczne i inne, temu podobne ataki zadają normalne obrażenia.

Czary: bezkształtne nasienie ma szansę, równą sumie jego INT+POW na k100. Niektóre potwory znają wiele czarów.

Utrata Pocztytalności: 1/1k10 za zobaczenie bezkształtnego nasienia.

BOKRUG, Wielki Przedwieczny. „Czcili kamienny, jasnozielony posąg, wyrzeźbiony na podobieństwo Bokruga, wielkiego jaszczura wodnego. Tańczyli przed nim opętańczo, gdy księżyc zbliżał się do pełni”. (H.P. Lovecraft „Zagłada, która przyszła na Samath”)



□ Bokrug jest stworzeniem podobnym do 4-metrowej iguany. Jego zielono-niebieskie łuski mają metaliczny połysk, a jego oczy mieniają się żółto-zielonym blaskiem. Zamiast podgardla iguany ma na dolnej szczęce czułki, a kolce na jego grzbiecie są nieprawdopodobnie ostre. Ma błony pławne pomiędzy palcami i spłaszczony ogon, ułatwiający pływanie.

Jest jednym z niewielu Wielkich Przedwiecznych, zamieszkujących świat snów. Jego jedynymi wyznawcami były stworzenia z Ib, które zostały wytepięte przez ludzi z Samath. Teraz Bokrug przyjmuje błagalny hołd od mieszkańców Ilnerek, którzy słusznie przypisują mu zniszczenie Samath. Zemsta Bokruga może czekać na swe spełnienie przez stulecia, ale niszczycielska złość zmiotła potężne Samath w ciągu jednej nocy. Podczas spotkania Bokrugowi będzie towarzyszyć 1k100 duchów z Ib.

Bokrug atakuje w każdej rundzie jedną lub obiema broniąmi.

BOKRUG, Wielki Przedwieczny

S 30 KON 65 BC 25 INT 10 MOC 24
ZR 20 WT 45 Szybkość 18

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Ugryzienie* 80%, 3k6 + mo ran.
Uderzenie ogonem** 80%, 2k6 + mo ran i dodatkowo pochwylenie.

* Gdy uda mu się chwycić ofiarę zębami, może utrzymać ją w szczękach i, gryząc, zadaje 3k6 ran w każdej rundzie, aż ją połknie.

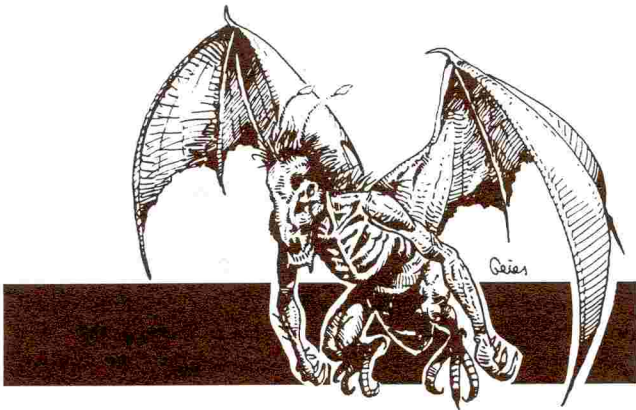
** Pochwycona ofiara zostaje unieruchomiona i może uciec tylko wtedy, jeśli uda się jej wygrać swoją S przeciw S Bokruga. Po pochwyleniu Bokrug może rzucić ofiarą, może ją ugryźć lub po prostu trzymać ją nieruchomo.

Pancerz: 9 punktów twardej skóry z łuskami.

Czary: wszystkie nawiązania kontaktu, dodatkowo przywołanie duchów (1k10 duchów za każdy punkt magii) i inne pomniejsze zaklęcia wedle woli Strażnika Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: 0/1k8 Punktów Pocztywalności za ujrzenie Bokruga.

BYAKHEE, Mniejsza Rasa Służebna. „Trzepotała tam rytmicznie horda oswojonych i wytresowanych skrzydlatych maszkar... nie były to kruki ani krety, nie myszotowy, ani też nie mrówki, nie zgniłe ludzkie ciała lecz coś, czego nie mogę, ani nie powinienem sobie przypominać“. (H.P. Lovecraft „Festyn“)



□ Ta międzygwiazdowa rasa często służy Hasturowi, Temu Którego Nie Można Nazwać. Zbudowane są ze zwykłej materii i są wrażliwe na zwykłe bronie, w tym broń palną. Byakhee mogą latać w przestrzeni kosmicznej i każdy z nich może zabrać jeźdźca, jednak dosiadający ich muszą ochronić się przed próżnią i chłodem przy użyciu odpowiednich zaklęć lub mikstur. Byakhee nie mają swoich siedzib na Ziemi, lecz mogą być przywoływane, aby spełniać polecenia lub służyć jako wierzchowce.

Podczas walki Byakhee może jednocześnie uderzyć obiema uzbrojonymi w pazury rękami (wykonuje wtedy dwa ataki) lub może starać się ugryźć ofiarę. Jeśli jego szczęki sięgają ofiary, zatapiają się w jej ciele i zaczynają wysysać krew. Podczas każdej rundy, gdy Byakhee zaciska swe szczęki na ofierze, włączając w to pierwszą, utrata krwi powoduje odjęcie dodatkowych 1k6 punktów S, aż do śmierci. Zwykle Byakhee nie puszcza ofiary, aż straci ona całą swoją krew lub on sam zginie.

Jeśli pochwyconemu uda się uciec, jego S może być regenerowana przez odpoczynek i transfuzję, w maksymalnym tempie 1k3 punktów S na dzień.

BYAKHEE, Gwiazdne Wierzchowce

współczynniki	rzut	średnia
S	5k6	17-18
KON	3k6	10-11
BC	5k6	17-18
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+3	13-14
Szybkość 5/20 w locie		WT 14-15

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury 35% 1k6 + mo ran
Ugryzienie 35%, 1k6 ran + wysysanie krwi

Pancerz: 2 punkty futra i twardej skóry

Czary: Byakhee o wsp. MOC ponad 14 znają 1k4 zaklęć, zwykle łączących się z Hasturem oraz istotami z nim związanymi.

Umiejętności: Słuchać 50%, Sposzrzegawczość 50%.

Utrata Pocztywalności: 1/1k6 PP za zobaczenie Byakhee.

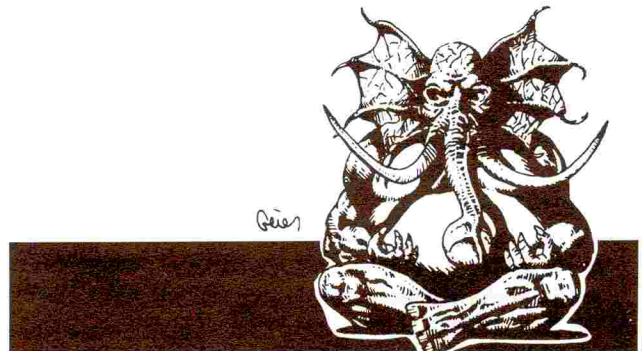
CHAUGNAR FAUGN, Wielki Przedwieczny. „Jego błoniaste uszy zakończone były mackami, trąba wielkim świejącym dyskiem o średnicy, sięgającej prawie pół metra... Jego przedramiona były zgięte sztywno, a dłonie – tak, miał ludzkie dłonie – spoczywały na udach. Miał szerokie, kwadratowe ramiona. Trąba miękko opadała na jego pierś i ogromny, opasty brzuch“. (Frank Belknap Long, „The Horror from the Hills“)

□ Chaugnar Faugn, czczony przez część ludzi Tcho-tcho, kryje się w jaskini gdzieś w górach Azji, strzeżony dzień i noc przez podludzkich strażników, którzy odprawiają rytuały tak odrażające, że nikt nie waży się ich opisać.

Przez większość czasu Chaugnar Faugn tkwi nieruchomo na swym piedestale, podobny do posągu. W nocy może zacząć się poruszać i łapczywie sycić się składanymi ofiarami lub kimkolwiek, kto znajdzie się obok. Bez względu na porę dnia może zstąpić ze swego piedestału, aby zniszczyć niedowiarków, naruszających jego terytorium. Podobne do dysku zwieńczenie jego trąby to organ, którym wysysa krew z ofiar. Jeśli dotknie on otwartej rany, rana ta nigdy się nie zagoi.

Istnieje 5% szans, że Chaugnar-Faugn uwolni wyjątkowo odważną ofiarę, której sposób postępowania, przekazany przez gracza, wzbudzi szczególny podziw Strażnika Tajemnic. Wielki Przedwieczny, gdy nie jest głodny, może zadowolić się jedynie poturbowaniem ofiary, zadając jej 1k6 ran.

Wielki Przedwieczny może wybrać sobie spośród ludzi towarzysza, który od tego momentu ulega zauroczeniu i traci 1k10 Punktów Pocztywalności do czasu, aż oszaleje. W nocy Chaugnar Faugn kładzie swoją trąbę na głowie towarzysza, powodując w ten sposób stopniową przemianę uszu i nosa nie-szczęśnika w pokraczne kopie jego własnych. Fizycznie połączony z towarzyszem, Chaugnar Faugn kontroluje jego wolę. Jeśli nie ma żadnych innych ofiar w pobliżu, słoniowaty bóg będzie żywił się swoim towarzyszem, za każdym razem odbierając mu 1 KON. Jeśli Chaugnar Faugn straci więcej niż 90 Wytrzymałości, nieruchomieje, sprawiając wrażenie nieżywego. Przywrócenie go do życia może wymagać miesięcy, dekad lub stuleci obrzędów, w zależności od układu gwiazd.

**CHAUGNAR FAUGN, POSTRACH ZE WZGÓRZ**

S 65 KON 140 BC 40 INT 25 MOC 35
ZR 30 WT 90 Szybkość 70

Modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Pochwylenie 80%, ofiara zostaje pochwycona i może zostać ugryziona.

Ugryzienie i wysysanie 100%, ofiara traci 1k6 wytrzymałości w każdej rundzie.

Psychiczna więź 100%, ofiara śni o Chaugnar Faugnie i jego potęgę. Jeśli śpiący jest wrażliwej natury, może zostać ovladnięty obsesją na punkcie tych snów.

Atak serca* 100%, obrażenia wedle uznania Strażnika Tajemnic Zauroczenie istoty** 100%, powoduje, że ofiara przychodzi do Chaugnar Faugna i pokornie oczekuje swojej śmierci.

* aby uchronić się przed tym atakiem, ofiara musi rzucić KON x 5 lub mniej na k100, jeśli ten rzut się powiedzie, należy wykonać drugiego udany rzut lub stracić 1k6 Wytrzymałości i paść nieprzytomnym.

** ofiara może przełamać trans, jeśli uda się jej rzucić MOC lub mniej na k100.

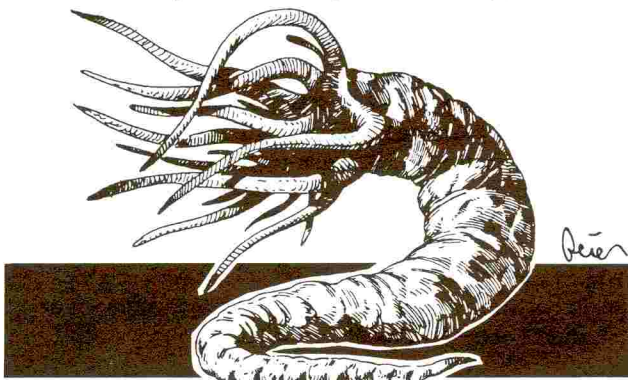
Pancerz: żadna zwykła broń lub urządzenie mechaniczne nie są w stanie go zranić; gruba, bardzo gęsta skóra daje mu 10 punktów pancerza przeciw zakłętym broniom kłującym; jest w stanie się oprzeć nawet najpotężniejszym siłom przez 15 minut zanim będzie musiał zapaść w niebyt.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przekleństwo Chaugnar Faugna, Przywołanie/Splątanie Brata Chaugnar Faugna i inne wedle woli Strażnika Tajemnic.

Utrata Pocztytalności: widok nieruchomego, pogrążonego w le-targu Wielkiego Przedwiecznego kosztuje 0/1k6 Punktów Pocztytalności; widok żywego i aktywnego potwora powoduje utratę 1k4/2k6+1 Punktów Pocztytalności; widok zdeformowanego towarzysza Chaugnar Faugna kosztuje 1/1k6 Punktów Pocztytalności.

CTHONIANIE, Większa Rasa Niezależna. „Wijące się macki i mięsisty czarno-szary, długi wór ciała ... żądnych wyraźnych części ciała, poza sięgającymi ślepo mackami. Czy też – tak! – wybrzuszenie w górnej części cielska stworzenia ... zawierające mózg, ośrodki nerwowe czy jakkolwiek inny, wypaczony organ, który kieruje przerażającym życiem tego okropieństwa“ (Brian Lumley, „The Burrowers Beneath“)

□ Są jak ogromne, żyjące w ziemi kałamarnice, ich wydłużone, podobne robakom ciała pokryte są śluzem. Zawsze towarzyszy im zawodzący dźwięk. Ci potężni kopacze żyją tysiące lat i strzegą pilnie swoich młodych. Są to hybrydy o zadziwiających zdolnościach, niepodobne do czegokolwiek na tej planecie.



□ Cthonianie na wszystkich etapach rozwoju mogą porozumiewać się ze sobą telepatycznie bez względu na odległość i mogą wyczuwać inne umysły. Tylko dorośli mogą telepatycznie kontrolować umysły istot innych ras, używając tej mocy.

□ Potrafią drążyć skałę jak masło i nie muszą oddychać.

□ Dorośli Cthonianie mogą wytrzymać ogromne temperatury, nawet 4000 st. C. Możliwe jest, że większość Cthonian żyje bliżej jądra planety, a jedynie nieliczni z nich, włączędzy lub przypadkowo pochyceni przez wypływającą magmę przemierzają zewnętrzną, chłodną powłokę, na której żyje człowiek. Być może migrują okresowo do chłodniejszych części skorupy, aby rodzić młode, które nie są odporne na tak wysokie temperatury.

□ W pełni dorośli Cthonianie mogą powodować trzęsienia ziemi.

□ Najpotężniejszym z Cthonian jest gigantyczny Shudde M'ell.

□ Cthonianie są bardzo wrażliwi na wodę. Powłoka śluzu chroni ich przed niewielkimi ilościami wody, jednak pełne

zanurzenie jest dla nich śmiertelne. Drażąc, starają się unikać zbiorników wodnych, omijając charakterystyczne dla nich formacje skalnych.

□ Cthonianie występują na całym świecie, nawet pod powłoką bazaltową dna oceanów. W Afryce jest tajemnicze miasto G'hame, które często odwiedzają.

Ogólny opis i wyjściowe dane dotyczą osobników w pełni dorosłych, ostatnią i największą formę ze wszystkich etapów linienia. Jest to rodzaj, jaki Badacze mają największe szanse spotkać. Jeden z ostatnich akapitów porównuje wszystkie 6 etapów, jako że można napotkać gniazdo młodych lub grupę potworów w zróżnicowanych stadiach rozwoju.

WŁADZA TELEPATYCZNA CTHONIAN: Cthonianie mogą użyć telepatii do zawładnięcia człowiekiem, jednak nie robią tego często, chyba że ofiara posiada coś, czego pragną, jak na przykład niezwykle, kuliste formacje mineralne.

Zmierz MOC pojedynczego Cthonianina z MOC ofiary. Jeśli ofiara przegra, zostaje uwięziona w miejscu, gdzie została zaatakowana. Z początku może oddalać się tylko o kilometr lub nieco więcej, jednak później stopniowo staje się coraz bardziej ograniczona, podczas gdy Cthonianin się zbliża, aż w końcu ofiara nie może opuścić konkretnego pomieszczenia lub nawet krzesła. Gdy ofiara jest unieruchomiona, Cthonianin wdziera się spod podłogi i odbiera to, czego szuka. Jeśli ofiara uświadomi sobie, że jest pod wpływem władzy Cthonianina, więź może zostać zerwana przez udane zmierzenie swojej MOC przeciw MOC potwora. Jeśli ofiara ma doświadczenie z tymi istotami, udany test Pomysłowości pozwala na zdanie sobie sprawy z zawładnięcia. Cthonianin może się telepatycznie skontaktować z człowiekiem, będącym gdziekolwiek na Ziemi, jednak może mu zabrać trochę czasu zanim odnajdzie jego umysł. Koszt kontaktu lub przywiązania przez Cthonianina człowieka do jakiegoś miejsca wynosi jeden punkt magii za każdy dzień. Każde 15 kilometrów od miejsca przywiązania kosztuje dodatkowy punkt magii. Wielu Cthonian może się zebrać, aby połączyć punkty magii i zniwelować przez to efekt dużej odległości, jednak za każdym razem tylko jeden z nich mierzy swoją MOC w tabelce porównawczej.

Nie ma żadnego kosztu kontaktu z innym Cthonianinem bez względu na odległość.

Pogłoski mówią, że Cthonianie mogą wysysać z ludzi punkty magii na odległość, jednak nie ma na to dowodów.

ATAKI TRZĘSIENIEM ZIEMI: wszyscy dorośli Cthonianie mogą powodować trzęsienia ziemi. Siłę trzęsienia można obliczyć, sumując MOC wszystkich Cthonian, biorących udział w ataku i dzieląc ją przez 20. Wynik jest siłą trzęsienia w skali Richtera, ale tylko w promieniu 100 metrów. W promieniu następnym stu metrów siła pomniejszona jest o jedną jednostkę i tak dalej co 100 metrów, aż trzęsienie jest już niezauważalne. Cthonianie mogą również zmniejszyć siłę trzęsienia w epicentrum, za to powiększyć jego zasięg lub promień największego natężenia o wielokrotności 100 metrów.

Przynajmniej połowa biorących udział musi być dokładnie pod epicentrum. Każdy z Cthonian musi zużyć ilość punktów magii równą najwyższemu natężeniu trzęsienia w stopniach Richtera. Najpotężniejsze znane trzęsienia osiągały 9 stopni w skali Richtera, jednak istnieją dowody na jeszcze potężniejsze.

ATAKI MACKAMI: podczas każdej rundy, Cthonianin może zaatakować 1k8 mackami, z których każda zadaje ilość ran równą połowie modyfikatora obrażeń istoty (zaokrągloną w dół). Jeśli macka trafi, przytwierdza się i wdraża we wnętrzości ofiary, wysysając krew i płyny ustrojowe, co powoduje utratę 1k6 KON na rundę. Gdy KON spada do zera, ofiara umiera. Utracone w ten sposób punkty KON nie mogą być odzyskane. Gdy jedna z macek wysysa ofiarę, 1k8-1 innych może nadal atakować i tak dalej. Wyniki poniżej 1 oznaczają, że żadna z macek nie wykonuje ataków podczas tej rundy, jednak

przytwierdzone macki wciąż będą wysysać swe ofiary. Każda z macek może zaatakować inny cel lub wszystkie mogą skupić się na tej samej ofierze.

ATAKI MIAŻDŻĄCE: Cthonianin może użyć swego ciężaru do zmiażdżenia przeciwnika. Wykonując ten rodzaj ataku, nie może walczyć mackami, ale wciąż może trzymać pochwycone już ofiary. Cthonianin unosi przód ciała i opada całym ciężarem na grupę nieszczęśników: obszar ataku jest kołem i wszystko w nim zawarte odnosi takie same obrażenia. Promień koła równy jest BC cthonianina, podzielonej na 10.

Badacz, znajdujący się w obszarze ataku miażdżącego musi wykonać udany rzut na *unik* lub *skakanie*, inaczej otrzyma tyle ran, ile wynosi modyfikator obrażeń potwora.

CTHONIANIE, DOROSŁY, Ryjące Macki

współczynniki	rzut	średnia
S	3k6 x 5	45-60
KON	3k6+30	40-41
BC	3k6 x 5	45-60
INT	5k6	17-18
MOC	5k6	17-18
ZR	2k6	7
WT 43-51	Szybkość 6/1 ryjące	

Średni modyfikator obrażeń: +5k6 lub 6k6

Broń: Macka 75%, 2k6 lub 3k6 ran + wysysanie krwi
Zmiażdżenie 80%, 5k6 lub 6k6

Pancerz: 5 punktów twardej skóry i mięśni; regeneruje 5 punktów Wytrzymałości na rundę, ale umiera natychmiast, gdy jego Wytrzymałość spadnie do zera.

Czary: szansa, że dorosły zna czary wynosi 3 x INT na k100, najczęściej jest to 1k6 czarów, związanych z Shudde M'ellem i Wielkimi Przedwiecznymi, związanymi z Ziemią – Cthulhu, Y'Golonac, Yig itp.

Utrata Poczitalności: 1k3/1k20 Punktów Poczitalności za dorosłego; 1/1k10 Punktów Poczitalności za młodsze stadia rozwoju, niemal żadnej straty Poczitalności za zobaczenie młodych.

CYKL ŻYCIOWY CTHONIAN

	1 faza	2 faza	3 faza	4 faza
S	3k6	3k6 x 2	3k6 x 3	3k6 x 4
KON	3k6+10	3k6+15	3k6+20	3k6+25
BC	3k6	3k6 x 2	3k6 x 3	3k6 x 4
MOC	1k6	2k6	3k6	4k6
Max. temp.	100 st.C	250 st.C	600 st.C	1500 st.C
Regeneracja	1	2	3	4
Pancerz	1	2	3	4
Śr. WT	15-16	22-25	29-33	34-42

Czas 9-10 miesięcy 8-15 lat nieznany nieznany

Max. temp. – najwyższa temperatura, jaką są w stanie wytrzymać bez cierpienia i obrażeń. Temperatura dwukrotnie wyższa zabija je w krótkim czasie.

Regeneracja – ilość punktów Wytrzymałości regenerowanych na rundę.

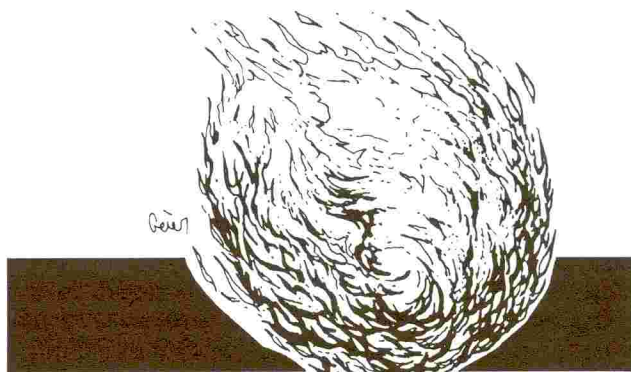
Śr. WT – średnia ilość punktów Wytrzymałości, jaką posiada osobnik na danym etapie.

MŁODE: jaja Cthonian przypominają geody lub inne kuliste formacje mineralne. Mają mniej niż 30 centymetrów średnicy i skorupy grubości ponad 6 centymetrów.

Młode są najwcześniejszym stadium w rozwoju Cthonian, jeszcze przed 1 fazą, która trwa przez kilka miesięcy po wykluciu. Posiadają skorupy, jednak poza tym są podobne do dużych dżdżownic, mają 1 punkt wytrzymałości, 1k6 punktów MOC i wytrzymują tylko 40 st.C. Palące się cygaro mogłoby ciężko osłabić i zabić młode.

CTHUGA, Wielki Przedwieczny. „*Nawet gdy zakryliśmy oczy nie dało się nie zauważyć wielkich, amorficznych kształtów, płynących w górę z tego przeklętego miejsca oraz równie wielkiej istoty, unoszącej się nad drzewami niby chmura żywego płomienia.*” (August Derleht „The Dweller in the Darkness.”)

□ Cthuga przypomina wielką, płonącą masę o wciąż zmieniających się kształtach. Przebywa w pobliżu gwiazdy Fomalhaut, skąd może zostać przyzwana. Jest jednym z najbardziej tajemniczych Wielkich Przedwiecznych.



Prawdopodobnie nie ma kultu, który czciłby Cthugę, jednak służą jej istoty nazywane ognistymi wampirami. Niektóre księgi utrzymują, że gwiazdne wampiry rządzone są przez istotę, zwaną Fthagghua. Być może jest to jedynie inna forma zapisu imienia Cthughi. Posiada ona zdolności telepatyczne typowe dla większości Wielkich Przedwiecznych, ale nie komunikuje się z ludźmi w żaden sposób. Aby próbować się z nią porozumieć, należy ją przywołać.

AUTOMATYCZNY ATAK PŁOMIENIAMI: gdy zostaje przywołana, Cthuga prowadzi ze sobą k100 x 10 ognistych wampirów, które natychmiast zaczynają rozsiewać ogień po całej okolicy. Płomienny Wielki Przedwieczny unosi się ponad wszystkimi, wypalając do cna całą okolicę. Potworny żar powoduje utratę punktów Wytrzymałości u wszystkich ludzi, znajdujących się w zasięgu, poczynając od pierwszej rundy po pojawieniu się Cthugi. Podczas każdej rundy Badacz musi wyrzucić mniej niż 5 x KON na k100 lub stracić 1 punkt Wytrzymałości i tak aż do śmierci. Jedynym sposobem ratunku jest ucieczka z płonącego obszaru, który jest w przybliżeniu kołem o promieniu 2k10 x 10 metrów. Cthuga nie odejdzie, aż wszystko wokół będzie doszczętnie zniszczone lub aż zostanie odpędzona magia.

ATAK MACKAMI: podczas każdej rundy Cthuga może utworzyć 1k4 macki, którymi może uderzać i miażdżyć pojedyncze ofiary. Każdy z ataków może być skierowany przeciw innej ofierze.

ATAK STRUMIENIEM OGNIĄ: Cthuga może zionąć ogniem zamiast użyć macek. Zasięg płomieni wynosi 150 metrów. Trafiony cel zostaje pokryty ogniem, oprócz tego wszystko w promieniu 10 metrów zostaje spalone. Badacze, którzy znajdują się w tym obszarze muszą zmierzyć swoje BC z MOC Cthugi w tabelce porównawczej. Jeśli Badacz przegra, traci tyle punktów wytrzymałości ile wynosi MOC Przedwiecznego, jeśli wygra, połowę, co prawdopodobnie i tak nie uchroni go przed śmiercią. Pancerz nie uchroni Badacza przed ogniem. Ściana lub inna bariera może osłabić siłę ataku.

CTHUGA, Żywy Płomień

S 80 KON 120 BC 140 INT 28 MOC 42
ZR 21 Szybkość 0 (unosi się w powietrzu) WT 130

Modyfikator obrażeń: 13k6

Broń: Macka 40%, 1k6 + mo obrażeń
Strumień ognia 60%, opis w tekście

Pancerz: (1) Każda broń do walki wręcz, która uderza Cthugę otrzymuje magicznie 14 punktów uszkodzeń. Uszkodzenia powstają, zanim broń trafi istotę i jeśli zniszcza one broń, Cthuga nie odnosi żadnych obrażeń. (2) Kule i inne pociski mogą zranić Cthugę, jednak najpierw od ilości obrażeń, zadawanych przez każdy atak należy odjąć 14. Jeśli różnica jest mniejsza od zera lub mu równa, Cthuga nie odnosi żadnych obrażeń.

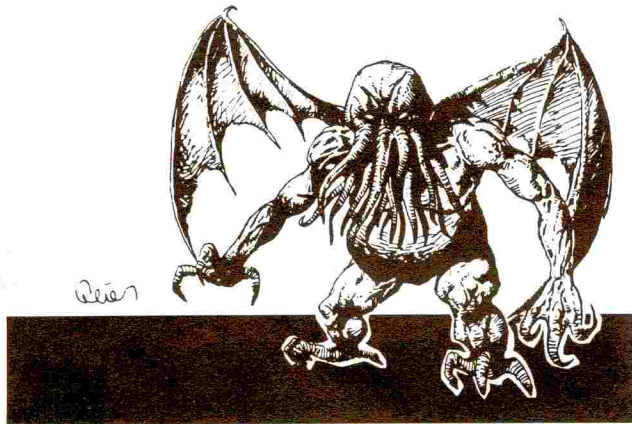
Czary: wszystkie czary, związane z ogniem lub nią samą.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Cthughi.

CTHULHU, Wielki Przedwieczny. „Potwór o ledwie humanoidalnej sylwetce, z podobną do ośmiornicy głową, zamiast twarzy miał kłębiącą się masę macek. Jego ciało było luskowate i przypominało z wyglądu gumę. Jego łapy i nogi uzbrojone były w ogromne pazury, a z pleców wyrastała para długich i cienkich skrzydeł. Ta rzecz ... miała raczej opaste ciało. Pojawiła się, ciężko stąpając i śliniąc się, po czym wcisnęła swoje ogromne, zielone, galaretowate ciało w czarne wejście. ... Góra, która zaczęła kroczyć.“ (H.P.Lovecraft, „Zew Cthulhu“)

□ Ciało Wielkiego może zmieniać swoją postać. Cthulhu może je przetwarzać i formować wedle swojej woli, wypuszczając nowe kończyny, chowając stare. Może znacznie zwiększyć masę skrzydeł i jednocześnie zredukować resztę ciała, co pozwala mu latać. Może wydłużyć jedną z kończyn lub macek, aby sięgnąć nią na wiele metrów w głąb korytarza. Jednakże jego ciało musi pozostawać podobne do opisanego powyżej. Może zwiększać bądź zmniejszać swoje skrzydła, jednak nigdy nie może spowodować ich zupełnego zniknięcia. Bez względu na to, jak bardzo groteskową formę przybiera, zawsze można w nim rozpoznać Wielkiego Cthulhu.

Cthulhu przebywa w umarłym mieście czarnego R'lyeh, zatopionym głęboko na dnie Pacyfiku. Póki się tam znajduje jest uśpiony, w stanie półśmierci. Jednak pewnego dnia miasto wypłyne na powierzchnię i wtedy obudzi się i wyzwoli, aby siać zagładę i zniszczenie na świecie. W mieście pochowani są również inni przedstawiciele jego rasy. Cthulhu jest z całą pewnością najpotężniejszym z nich, najwyższym kapłanem i władcą wszystkich pozostałych.



Mimo tego, iż jest pogrążony w tysiącletnim śnie, Cthulhu zsyła na śmiertelników przerażające sny, które doprowadzają niektórych do szaleństwa. Być może dlatego kult Cthulhu jest największym i najbardziej rozpowszechnionym wśród wszystkich kultów ziemskich Wielkich Przedwiecznych. Jego wyznawcy wierzą, że Cthulhu przybył z gwiazd i wraz ze swoją rasą zbudował wielkie prehistoryczne miasto w R'lyeh, z którego rządził światem. Gdy gwiazdy odmięły się, jego kontynent zatonał w oceanie, a miasto i jego mieszkańcy zapadli w sen półśmierci, w którym pozostaną, aż wyznawcy Cthulhu przebudzą ich swymi modłami. Wtedy R'lyeh wzniesie się nad falami, a wyznawcy będą musieli doń przybyć, by otworzyć czarne, drzwi za którymi Cthulhu spoczywa we śnie. Wtedy on się przebudzi i triumfalnie wzniesie się ponad świat.

Zdarza się, że Cthulhu wyznają całe plemiona, począwszy od tajemniczych Inuitów, a skończywszy na zdegenerowanych mieszkańcach bagien w Luizjanie. Jego kult jest prawdopodobnie najsilniejszy wśród ludzi, związanych z morzem

i mieszkających na jego brzegach. Służą mu istoty z głębin oraz podobne ośmiornicom istoty, zwane gwiazdym nasieniem Cthulhu. Kult tego Wielkiego Przedwiecznego sięga czasów prehistorycznych i ma wiele odmian, które różnie go nazywają. Większość z imion, nadawanych Cthulhu można wyprowadzić z pierwowzoru, jak na przykład *Tulu* lub *Thu Thu*.

ATAKI I SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI: jeśli jacyś pechowi Badacze natrafią na Cthulhu, w każdej rundzie 1k3 z nich zostaje porwanych przez jego łapy z ogromnymi pazurami i zginie w ohydny sposób. Jeśli Cthulhu właśnie wyłaniał się z otworu lub pochylał się, Badacze mogą również zostać zaatakowani przez wyrastające z jego twarzy macki. Mogą one pochwytać do czterech osób w każdej rundzie i są zdolne do przeciskania się przez wąskie otwory.

Gdy Wytrzymałość Cthulhu spadnie zera, rozplywa się on w obrzydliwą chmurę koloru przegniłej zieleni, która od razu zaczyna znowu formować się w jego postać. Po 1k10+10 minutach chmura zagęszcza się wystarczająco i przemienia z powrotem w Wielkiego Przedwiecznego, posiadającego pełne 160 punktów Wytrzymałości.

Cthulhu może próbować chwycić pazurami atakujący go samolot. Każda próba chwycenia jest automatycznie udana.

CTHULHU, WŁADCA R'LYEH

S 140 KON 110 BC 210 INT 42 MOC 42
ZR 21 WT 160

Modyfikator obrażeń: +21k6

Szybkość 24 krocząc / 20 płynąc / 16 lecąc

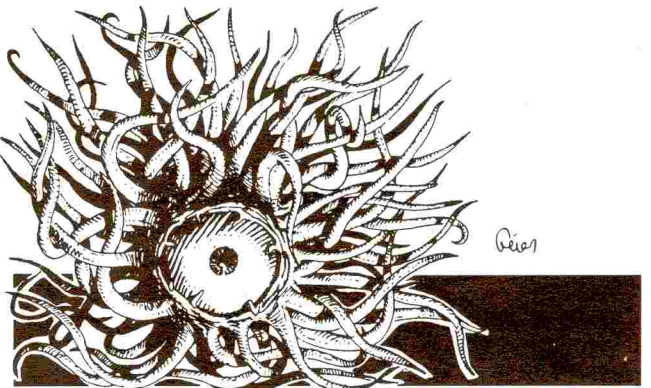
Broń: Pazury 100%, 1k6 + mo obrażeń
Macka 100%, 11k6 obrażeń

Pancerz: 21 punktów ektoplazmatycznych wnętrzości i mięśni; dodatkowo regeneruje 6 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie oprócz Przywołania/Spętania Czarnego Anioła Nocy i Nawiazania kontaktu z Nodensem; może przekazać przez koszarne sny zaklęcia Nawiazania kontaktu z istotą z głębin lub Nawiazania kontaktu z Cthulhu.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie Cthulhu.

CYAGHEA, Wielki Przedwieczny. „Ujrzeni wielkie oko, spoglądające na nich z góry. Wokół oka niebo zaczęło pękać; przez otwierające się szczeliny zaczęła wyciekać ciemność, czarniejsza od nocy, pełnąca w dół jak korona oślizłych macek i przybierająca coraz bardziej wyrazisty kształt.... coś unosiło się na tle czarnego nieba, coś, co miało macki z ciemności i jarzące się zielenią oko.“ (Eddy C. Bertin „Darkness, My Name Is“)



□ Cyaghea jest ogromną, czarną masą z wielkim, pojedynczym, okrągłym okiem. Możliwe jest, że Cyaghea to jedynie wielkie oko, otoczone długimi mackami. Czczony jest przez mieszkańców niewielkiej wioski, leżącej gdzieś w zachodniej części Niemiec, w pobliżu miejsca, gdzie spoczywa. Kult składa jej ludzkie ofiary, lecz jej jest to zupełnie obojętne. Jedyń-

czego pożąda, jest doczekanie dnia, gdy zostanie uwolniona. Gdy tak się stanie, uniesie się wysoko, przyglądając się wszystkiemu na dole. Wtedy zacznie losowo wybierać ludzkie ofiary i miażdżyć je swoimi mackami.

Podczas walki Cyaegha może użyć 1k10 macek w każdej rundzie.

CYAGHEA, Wielki Przedwieczny

S 80 KON 120 BC 200 INT 20 MOC 35
ZR 14 Szybkość 25 w locie WT160

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: Macka 100%, 8K6 obrażeń

Pancerz: żaden, ale bronie, powodujące rany klute lub kule zadają minimalne obrażenia. Gdy Wytrzymałość Cyaghei spadnie do zera, wycofuje się ona pod ziemię.

Czary: jakiegokolwiek Wezwania/Odesłania lub Nawiązania kontaktu, wedle uznania Strażnika Tajemnic.

CZARNE ANIOŁY NOCY, Mniejsza Rasa Niezależna.

„Prerażające i nieokrzeseane czarne stworzenia o gładkiej i śliskiej skórze, jak u wielorybów. Z ich głów sterczała para niepokojących, skręcających ku sobie rogów. Z pleców wyrastały im skrzydła, jak u nietoperzy, które trzepotały bezgłośnie. Stwory miały szpetne lecz bardzo chwytne łapy i kolczasty ogon, którym wciąż groźnie wywijają. Jednak najgorszym ze wszystkiego było to, że nigdy nie mówiły lub śmiały się, ani nigdy nie mogły wykrzywić się w uśmiechu, gdyż nie miały oczu, nosa ani ust, lecz jedynie przypominającą o nich, czarną pustkę w miejscu twarzy. Wszystkim, co robiły były porwania, latanie i łaskotliwe drażnienie się z ofiarami. Takie już były czarne anioły nocy“ (H.P. Lovecraft „The Dream Quest of Unknown Kadath.”)

□ Czarne anioły nocy służą Nodensowi, między innymi chwytając i unosząc w powietrze intruzów, aby bezceremonialnie porzucić ich na pewną śmierć w najbardziej odległych i okropnych miejscach. Czarne anioły nocy można odnaleźć w wielu odizolowanych i samotnych okolicach w różnych częściach świata, gdzie prowadzą swoje nocne życie. Nie są zbyt inteligentne, ale rozumieją niektóre języki (jak na przykład mamrotanie ghouli) i żyją w przyjaźni z niektórymi tajemnymi rasami. Czarne anioły starają podkraść się do ofiary, rozbroić ją i obezwładnić.

Dwa lub więcej czarne anioły mogą połączyć swoje siły w celu schwywania silnej ofiary.

Czarne anioły mogą łaskotać jedynie te istoty, które zostały przez nie schwyte. Udany atak łaskoczącym ogonem jest wyjątkowo dokuczliwy, jako że kolce są ostre jak brzytwa i zabójczo niebezpieczne, nawet gdy nie zadają ran, przeslizgując się po ciele. Ofiara ataku jest zdezorientowana, rozkojarzona i upokorzona, coraz bardziej skupiając się na zagrożeniu. Ogon czarnego anioła może przechodzić przez dziury i otwory, przecinać grube ubrania i nawet wyszukiwać szpary w żelaznej zbroi.



CZARNE ANIOŁY NOCY, Beztwarze

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	4k6	14
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 6/12 w locie		WT 13

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Chwył 30%, chwycony i może być łaskotany łaskotanie 30%, unieruchomiony na 1k6+1 rund.

Pancerz: 2 punkty skóry.

Biegłość: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%.

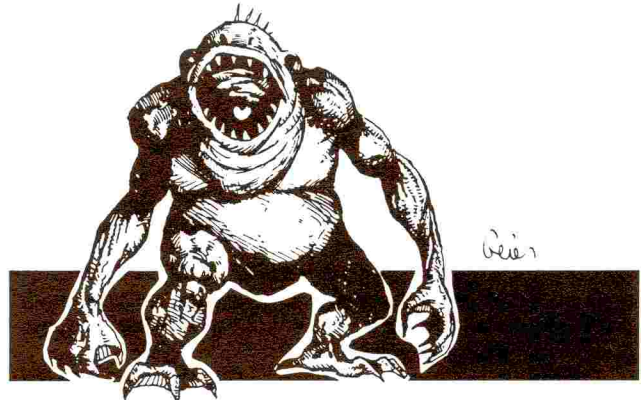
Czary: żadne.

Utrata Pocztytalności: 0/1k6 Punktów Pocztytalności za zobaczenie czarnego anioła nocy.

DAGON I HYDRA, Większy Słudzy wśród Istot z Głębi.

„Wielki i przerażający, niesamowity potwór z koszmarów skoczył w kierunku monolitu i objął go swoimi ogromnymi, pokrytymi łuską ramionami.“ (H.P. Lovecraft „Dagon“)

□ Ojciec Dagon i Matka Hydra to istoty z głębin, które przeżyły dziesiątki, bądź nawet setki tysięcy i rozrosły się do ogromnych rozmiarów. Są władcami istot z głębin. W odróżnieniu od Cthulhu i jego sług, są aktywne i mogą się przemieszczać, jednak rzadko można je spotkać. Charakterystyki Dagona i Hydry są identyczne. Możliwe jest, że więcej istot z głębin rozrosło się do tak wielkich rozmiarów i zyskało taką siłę, jak ta, która została opisana w „Dagonie“ Lovecrafta.



DAGON I HYDRA, Władcy Istot z Głębin

S 52 KON 50 BC 60 INT 20 MOC 30
ZR 20 Szybkość 10 WT 55

Modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Pazury 80%, 1k6 +mo obrażeń

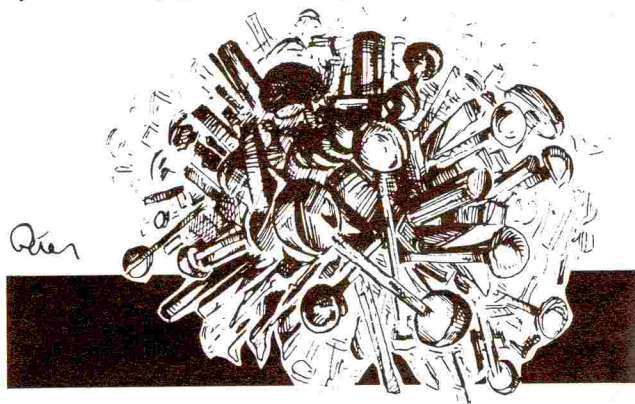
Pancerz: 6 punktów twardej skóry

Czary: każde zna wszystkie czary Przywołania/Splątania mniejszych ras służebnych z Mitów

Utrata Pocztytalności: 1/1k10 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Dagona lub Hydry.

DAOLOTH, Bóg Zewnętrzny. „Nie bezkształtny lecz tak złożony, że oko nie mogło dostrzec żadnej, dającej się określić formy. Były tam półkule lśniącego metalu, połączone plastikowymi prętami, tak idealnie szarymi, że nie można było dostrzec, który z nich był bliżej. Łączyły się w jednolitą masę, z której wystawały poszczególne cylindry. Gdy się temu przyglądał, miał dziwne uczucie, że spomiędzy prętów obserwują go jakieś oczy. Jednak gdy spoglądał na tę konstrukcję uważniej, widział jedynie pustą przestrzeń pomiędzy prętami“ (J. Ramsey Campbell, „The Render of Veils.”)

□ Kapłani-astrologowie Daolotha mogą widzieć przyszłość i przeszłość oraz wyczuwać jak przedmioty rozciągają się w czasie. Mają moc podróży do innych wymiarów i widzenia alternatywnych rzeczywistości. Daoloth nie sprawia wrażenia złego lub okrutnego. Obecnie czczony jest na Yuggoth i innych obcych światach, jego kult na Ziemi jest niewielki.



Obecność tego boga we własnej postaci jest dla ludzi katastrofalna. Jeśli nie jest on przezornie utrzymywany wewnątrz magicznej bariery, zaczyna się rozszerzać i wchłania wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu. Pochłonięci w ten sposób ludzie zostają natychmiast przeniesieni do odległych i ponurych światów, z których rzadko wracają. Również ujrzanie Daolotha jest katastrofalne w skutkach, gdyż uświadczenie dojrzenia rysu tego boga ludzkim okiem rycło prowadzi do szaleństwa. Nieliczni, wyznający Daolotha ludzie przywołują go jedynie w absolutnych ciemnościach.

Daoloth nie porusza się normalnie, lecz rozszerza lub przesuwa się przez wymiary. Jego promień może powiększać się w tempie 8 metrów na rundę i nie ma żadnych ograniczeń jego maksymalnych rozmiarów.

DAOLOTH, TKAJĄCY ZASŁONY

S – KON 100 BC – INT 50 MOC 70
ZR 30 Szybkość 8 (Szybkość rozszerzania się) WT 100

Modyfikator obrażeń: –

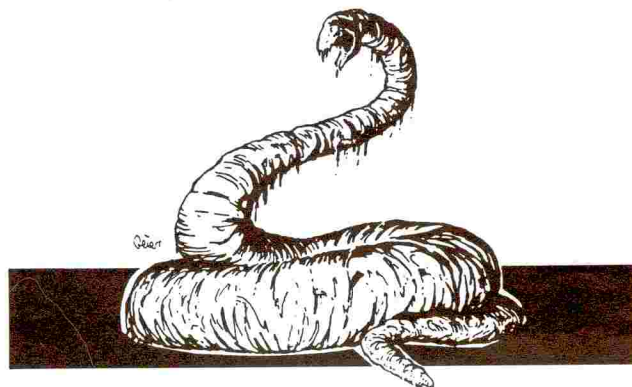
Broń: pochłonięcie, automatyczne, wysła ofiarę do innego wymiaru

Pancerz: wszystko co uderza lub wchodzi w ciało Daolotha zostaje przetransportowane do innego wymiaru, jednak niektóre czary mogą zranić go fizycznie, w zależności od decyzji Strażnika.

Czary: zna wszystkie czary, związane z podróżowaniem lub spoglądaniem w inne światy, wymiary lub przestrzenie; oprócz tego może znać dowolne inne zaklęcia wedle woli Strażnika Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: 1k10/1k100 za ujrzanie Daolotha (musi być widzialny); następnie 1k10 za każdą rundę przebywania w pobliżu.

DHOLE, Większa Rasa Niezależna. „Ziemia poniżej niego roiała się mnóstwem gigantycznych Dholi. Gdy im się przyglądał, któryś uniósł o kilkaset metrów jeden ze swoich zbiegających końców, aż na wysokość, na której on stał.“ (H.P. Lovecraft i E. Hoffman Price, „Through the Gate of the Silver Key“).



□ Dhole są gigantycznymi, podobnymi do robaków potwornościami. Nie pochodzą z Ziemi i na szczęście żaden z nich nie przebywał na niej zbyt długo, jako że rozryły i zdewastowały już wiele innych światów. Nie lubią światła, ale nie rani je ono w żaden zauważalny sposób. Rzadko widywane są w świetle dnia i nigdy nie zdarza się to poza światłami, które doszczętnie podbiły. Mogą istnieć nieznane powiązania pomiędzy Dholami i Cthonianami.

ATAK ŚLUZEM: zamiast zmiążyć lub połknąć ofiarę, Dhole mogą spryskać ją masą obrzydliwego śluzu, który wypływa z ust na odległość do 5 kilometrów. Śluz pokrywa koło o średnicy równej jednej sześćdziesiątej BC Dhola w metrach. Dla przykładu Dhol o BC 420 może spryskać śluzem obszar o średnicy 20 metrów, co wystarczyłoby, aby stracić samolot.

Jakakolwiek żywa istota, trafiona masą śluzu zostaje w całości pokryta wydzieliną. Wydobyć się ze śluzu wymaga rzucenia mniej niż S na k100. Można próbować raz na rundę. Uwięziony w masie ohydny śluzu Badacz nie może oddychać i musi stosować się do reguł, dotyczących duszenia. Oprócz tego żrący śluz zadaje 1 punkt obrażeń podczas każdej rundy przebywania w nim. Żrące właściwości śluzu przestają działać, gdy ofiara się z niego wyswobodzi.

INNE ATAKI: Dhol połykający (pochłaniający) coś lub kogoś pożera wszystko na obszarze równym obszarowi ataku śluzem. Badacz, który zostanie przez zmiążdzony ciężarem Dhola natychmiast umiera. Przy udanym Teście Szczęścia jego przyjaciele znajdują dosyć szczątków, aby móc je pochować.

DHOLE, DRAŻĄCE POTWORNOCI

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k100 x 10	ok. 500
KON	1k100+100	ok. 150
BC	S+1k100	ok. 550
INT	2k6	7
MOC	10K6	35
ZR	1k4	2-3
Szybkość 18 pełznąc/10 ryjąc		WT ok. 350

Modyfikator obrażeń: wystarczająco duży, by zatopić pancernik

Broń: Spryskanie śluzem 50%, obrażenia – patrz opis
Pochłonięcie 80%, ofiara zostaje połknięta
Zmiążdzienie 30%, śmierć

Pancerz: liczba punktów równa MOC Dhola

Czary: żadne

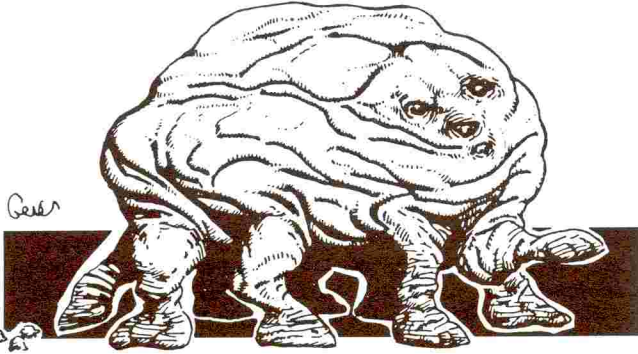
Utrata Pocztywalności: 1k4/1k20 za zobaczenie Dhola.

EIHORT, Wielki Przedwieczny. „Wtem ujrział jakieś niejasne poruszenie w studni. Wielki, opasły owal wygrzebywał się z czeluści, wspierając się na mnóstwie chudych nóg. Z galaretowatego ciała wylonily się oczy i zaczęły mu się przyglądać.“ (Ramsey Campbell, „Before the Storm“).

□ Eihort żyje w labiryncie podziemnych korytarzy. Gdy dopadnie ofiary, przepytuje ją, a gdy ta odmawia posłuszeństwa, zabija ją miażdżącym uderzeniem. Jeśli ofiara chce przeżyć, musi zgodzić się na żądania Eihorta i przyjąć wszczepienie niedojrzałego zarodka w swoje ciało. Od tej chwili zaczynają nękać ofiarę przerażające koszmary sennie. Powodują one utratę 1k4 Punktów Pocztywalności i dodają 1k3 do znajomości Mitów Cthulhu. Dorastający zarodek walczy z ofiarą o władzę nad ciałem. Po 1k100 miesiącach udreka dobiega końca. Potworne koszmary niszczą doszczętnie umysł nieszczęśnika i w końcu dorosły zarodek rozrywa ciało ofiary i wychodzi na zewnątrz, pozostawiając za sobą martwy wywłok.

ZARODEK EIHORTA: są to małe stworzenia, podobne do larw lub pajaków. Łatwo jest je zabić. Ktoś, kto będzie je tępił, może ściągnąć na siebie zemstę Eihorta. Po swoich odrażających narodzinach zarodki ukrywają się w oczekiwaniu na dzień, w którym Wielcy Przedwieczni znowu będą stapać po

Ziemi. Wtedy przemienią się w mniejsze kopie Eihorta i będą mu usługiwać. Nie są one inteligentne lub agresywne, jednak mogą pożreć nieruchomą ofiarę, pozostawiając jedynie bielejące kości. W 1k10 minut grupa larw może, gryząc, zadać 1 punkt obrażeń bezbronnej ofierze.



EIHORT, BÓG LABIRYNTU

S 44 KON 80 BC 50 INT 25 MOC 30
ZR 12 Szybkość 8 krocząc/1 ryjąc WT 65

Modyfikator obrażeń: 5k6

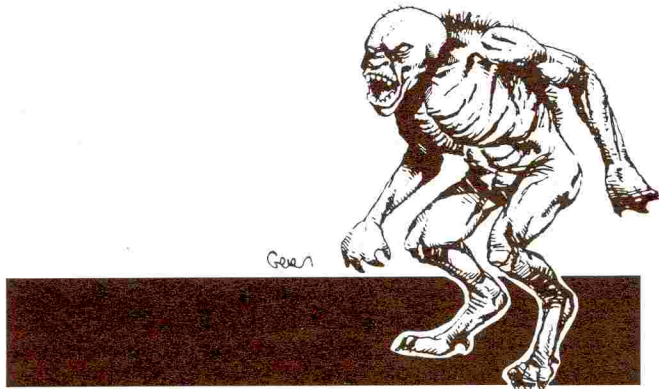
Broń: Ugryzienie 70%, 5k3 obrażeń + paraliżująca trucizna o sile 15. Zmiażdżenie 85%, 5k6 obrażeń, zadawanych wszystkim w promieniu 3 metrów.

Pancerz: brak. Wszystkie ataki fizyczne zadają minimalne obrażenia. Oprócz tego Eihort regeneruje 3 punkty Wytrzymałości na rundę. Jeśli straci wszystkie punkty Wytrzymałości, jego szczątki wsiąkną w ziemię i zregeneruje się gdzieś w jej głębi.

Czary: Chmura zapomnienia, wszystkie czary Nawiązania kontaktu z bóstwami, Otwarcie bramy, Przywołanie/Splątanie Cthoniana, Przywołanie/Splątanie ghoulu.

Utrata Poczitalności: 1k6/1k20 Punktów Poczitalności za zobaczenie Eihorta.

G HASTY, Mniejsza Rasa Niezależna. „Odrażające istoty, które umierają w promieniach słońca ... skaczą na długich tylnych nogach ... para żółtoczerwonych oczu ... Ghasty mają niewątpliwie znakomity zmysł węchu ... Coś wielkości małego konia wyskoczyło z szarego półmroku i Carter poczuł mdłości na widok tej topornej, odrażającej bestii. Jej twarz była dziwnie ludzka, mimo braku nosa, czoła i innych części głowy ... Mówiła w kaszłacym, gardłowym języku“ (H.P. Lovecraft, „The Dream-Quest of Unknown Kadath“)



□ Ghasty przebywają wyłącznie w podziemnym świecie i wielkich jaskiniach, gdzie nie dochodzi światło słońca. Wystawione na jego promienie chorują i w końcu umierają. Ghasty są kanibalami, pożerają wszystkie istoty, jakie mogą schwycić i siebie nawzajem.

Prerażające pół-ludzkie dwunogi, które służą jako wierzchowce rozwiniętym technicznie, lecz zdegenerowanym moralnie ludziom z jaskiń K'n-Yan mogą być ghasdami lub być z nimi spokrewnione. Ghasty z całą pewnością można oswoić, jednak ciągle pozostają prymitywne i nieokiełznane.

GHASTY, TOPORNE ODRAŻAJĄCE BESTIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+12	22-23
KON	4k6	14
BC	4k6+12	26
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 10		WT 20

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Ugryzienie 40%, 1k10 obrażeń
Kopnięcie 25%, 1k6 + mo obrażeń

Ghast może wykonać jedno kopnięcie i ugryzienie w tej samej rundzie.

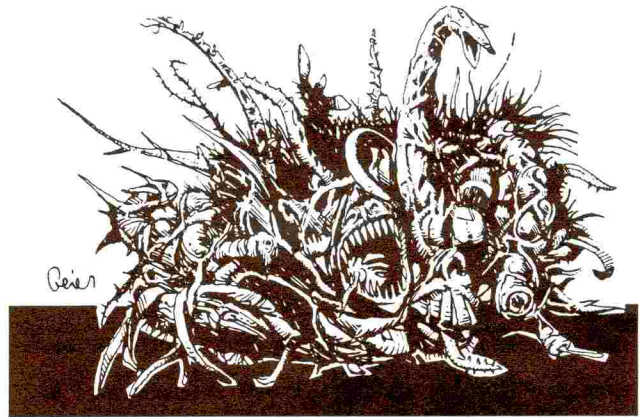
Pancerz: 3 punkty twardej skóry.

Czary: żadne.

Umiejętności: skradanie się 70%.

Utrata Poczitalności: 0/1k8 Punktów Poczitalności za zobaczenie ghasta.

G HATANOTHOA, Wielki Przedwieczny. „Nic, co mógłbym powiedzieć nie zdołałoby opisać, ani nawet przybliżyć natury tego przerażającego, przekłętogo, nie-ludzkiego pozagalaktycznego koszmaru. To okropieństwo jest ucieleśnionym złem, zakazanym pomiotem czarnego chaosu i bezkresnej nocy“ (H.P. Lovecraft i Hazel Heald „Out of the Eons“.)



□ O Ghatanothoi wiadomo, iż jest niesamowicie obrzydliwy, posiada tysiące macek, paszcz i organów czuciowych, słowem – jest naprawdę przerażający.

Ghatanothoa może być w jakiś sposób związany z Iloigorami. Nie jest wiadomym, aby współcześnie istniały jakiegokolwiek ludzkie kulty, oddające jej cześć. W starożytnych czasach ludzie z Mu składali mu, wbrew swej woli, ofiary z siebie samych, by nie wydobyl się ze swego wygasłego wulkanu i nie dokonał większej rzezi.

Ghatanothoa przebywał w jamie, wydrążonej pod miastem, zbudowanym przez grzyby z Yuggoth, lecz zamieszkanym głównie przez pradawnych ludzi. Jama znajdowała się we wnętrzu ściętego stożka wulkanu. Gdy Mu zatęnęło, domostwo bóstwa zostało zamknięte przez fale, a on sam uwięziony. Czasami wstrząsy tetkoniczne wynoszą wulkan Ghatanothoi na powierzchnię, jakby w przerażającej zapowiedzi dnia, gdy uniesie się on na powierzchnię wraz z R'lyeh, aby już nigdy nie zatęnąć. Badacze winni się strzec wyspy, leżącej pomiędzy Nową Zelandią a Chile, której wygląd przypomina kryjówkę Wielkiego Przedwiecznego.

PRZEKLEŃSTWO GHATANOTHOI: ktokolwiek, kto znajduje się w pobliżu dokładnej podobizny Ghatanothoi i ma ją w swoim polu widzenia, pada ofiarą klątwy.

Podczas każdej rundy, gdy podobizna tego koszmaru jest widoczna, świadkowie muszą rzucić KON x 5 na k100. Jeśli rzut się nie powiedzie, Badacz traci 1k6 ZR, jego mięśnie twardeją i paraliż obejmuje całe jego ciało. Jeśli ZR Badacza

spadnie do zera, zostaje on całkowicie unieruchomiony i nieodwracalnie obrócony w kamień.

W ciągu kilku minut ciało i ścięga ofiary twardnieją i przybierają konsystencję kości oraz garbowanej skóry. Mózg i organy wewnętrzne pozostają normalne i żywe, wewnątrz twardej nieruchomej pokrywy. Świadomość pozostaje, jednak jest okrutnie uwięziona. Jedynie zniszczenie mózgu może skończyć męki ofiary. Ślepa i pozbawiona czucia ofiara traci 1k6 Punktów Poczucia dziennie, aż ogarnie ją trwałe szaleństwo lub zostanie wybawiona przez śmierć.

Gdy Wytrzymałość Ghatanothi spadnie poniżej zera, jej przekleństwo nie działa. Jednak gdy tylko odzyska przynajmniej jeden punkt Wytrzymałości powyżej zera, skamienienie zachodzi jak zwykle.

GHATANOTHOA, Władca Wulkanu

S 90 KON 80 BC 140 INT 20 MOC 35

ZR 8 Szybkość 9 WT 120

Modyfikator obrażeń: –

Broń: Macka 80%, 7K6 obrażeń

Pancerz: 10 punktów twardej skóry, dodatkowo regeneruje 10 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: zna wszystkie zaklęcia Przywołania/Spętania, jak również czary Nawiazania kontaktu z Wielkimi Przedwiecznymi, Cthonianami, istotami z głębin, latającymi polipami, ghoułami, gwiazdowym pomiotem Cthulhu i piasecznikami.

Utrata Poczucia: 1k10/1k100 za zobaczenie Ghatanothi, ale to chyba najmniej z problemów, jaki będą mieć Badacze.

GHOULE, Mniejsza Rasa Niezależna. „Istoty te rzadko były w pełni ludzkie, jednak często, w różnym stopniu, przypominały człowieka. Większość z nich, pomimo tego, że ich ciała były dwunogie, pochylona była do przodu i ich sylwetka nieco przypominała psią. Pokryte były odrażającą, oślizłą skórą.” (H.P.Lovecraft, „Model Pickmana“)



□ Ghoule są oślizłymi, przerażającymi humanoidami z kopytopodobnymi stopami, sylwetką psa i długimi pazurami. Mówią językiem, który przypomina mamrotanie i pojękiwanie. Ich ciało z reguły pokrywa ciemna glina z grobowców, która przylepia się do nich podczas posiłków.

Ghoule, stworzone przez Lovecrafta, są okropnymi stworami, mieszkającymi w tunelach pod wieloma miastami. Są powiązane z wiedźmami i zdarza się, że atakują ludzi. Istnieje możliwość przemiany człowieka w ghoula, jednak musi ona trwać odpowiednio długo.

ATAKI GHOULI: mogą w tej samej rundzie walki atakować pazurami obu rąk i gryźć. Jeśli zęby ghoula trafiają, wpijają się mocno w ofiarę. Potwór przyczepia się do nieszczęśnika i zaprzestaje ataków pazurami, rwąc ugryzieniami jego ciała, co automatycznie zadaje 1k4 punktów obrażeń na rundę. Jeśli, wg Tabeli Porównawczej, pokona się S ghoula przy użyciu własnej S, uchwyt zostaje złamany i zęby ghoula puszczają ofiarę.

GHOULE, DZIWCZNE POŻERACZE TRUPÓW

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	2k6+6	13
BC	2k6+6	13
INT	2k6+6	13
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 9	WT 13	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Pazury 30%, 1k6 + mo obrażeń

Ugryzienie 30%, 1k6 + atomatyczne szarpanie rany w następnych rundach

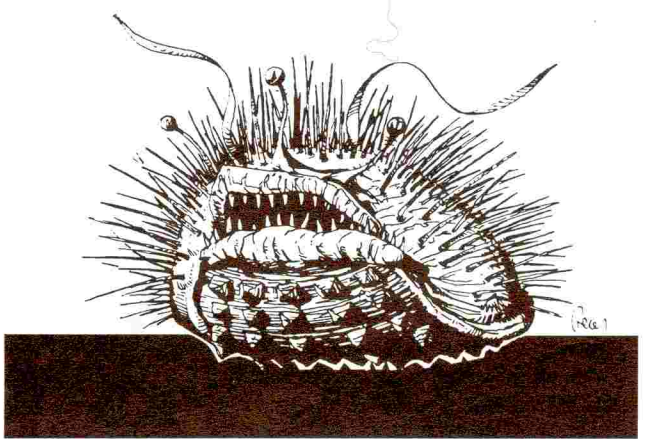
Pancerz: broń palna i pociski wszelkiego rodzaju zadają jedynie połowę wyrzuczonych obrażeń; ułamki należy zaokrąglić w górę.

Czary: rzuc k100. Jeśli rzut był wyższy niż INT ghoula, nie zna on żadnych czarów. Jeśli wyrzucona liczba jest równa lub mniejsza od INT, zna on tyle czarów ile, Strażnik uzna za stosowne.

Umiejętności: kopanie 75%, wspinanie się 85%, ukrywanie się 60%, skakanie 75%, słuchanie 70%, wyczuwanie zgnilizny 65%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 50%.

Utrata Poczucia: 0/1k6 Punktów Poczucia za zobaczenie ghoula.

GLAAKI, Wielki Przedwieczny. „Z owalnego ciała wystawały niezliczone cienkie, ostro zakończone kolce z różnokolorowego metalu; w bardziej zaokrąglonej części owalu znajdowały się usta, otoczone grubymi wargami, które stanowiły środek gąbczastej twarzy, z której wyrastały również trzy cienkie czułki, zakończone żółtymi oczami. Na spodzie ciała było wiele białych piramid, najprawdopodobniej używanych do poruszania się. Ciało miało w najwęższym miejscu 3 metry średnicy ... kołysały się nad nim długie kolce ... Kształt uniósł się, pulsując i drgając przy ogłuszającej wibracji ... kolec wyprężył się w kierunku [ofiary]” (Ramsey Campbell, „The Inhabitant of the Lake“)



□ Glaaki przewodzi wyjątkowo odrażającemu kultowi, którego większość stanowią niewolnicy-ożywieńcy. Obecnie Glaaki przebywa w jeziorze na wyspie New Britain (u wybrzeży Nowej Gwinei), skąd przywołuje do siebie nowych wyznawców przez zniewalające sny, zsyłane na potencjalnych członków kultu. Glaaki jest w tej chwili słaby i bez mocy, czerpanej z procesu inicjacji, nie może wysyłać snów na odległość. Jeśli jednak ktokolwiek osiedli się w pobliżu, może użyć swych hipnotycznych snów lub wysłać swe sługi, aby pochwyciły lub przyprowadziły nowych kandydatów do inicjacji.

Glaaki używa swych zniewalających snów, aby przywieść ofiary do jeziora w celu inicjacji. Szansa, że ofiara zostanie opętana zesłanym snem jest równa punktom magicznym Glaaki minus punkty magiczne ofiary (rzut k100). Za każde 3/4 kilometra odległości pomiędzy Wielkim Przedwiecznym i ofiarą, należy podczas liczenia szans dodać ofierze jeden punkt magii. Glaaki może używać tej zdolności raz na noc, przez tyle nocy, ile zechce.

W trakcie inicjacji ofiara staje na brzegu jeziora, podczas gdy Glaaki wynurza się z głębin. Glaaki wbija jeden ze swoich kolców w pierś nieszczęśnika i w następnej rundzie wypuszcza przez niego jad w ciało ofiary. Zwykle ofiara ginie natychmiast po ukłuciu. Kolec odpada od ciała Glaakiego i zaczyna wypuszczać korzenie w zwłokach ofiary. Po jednym lub dwóch dniach kolec odpada, pozostawiając otwartą ranę, która jednak nie krwawi. Od rany promieniście rozchodzi się sieć czerwonych linii. Ofiara jest niewolnikiem-ożywieńcem, sługą Glaaki. Jeśli obrażenia, zadane przez kolec nie wystarczą, aby zabić ofiarę przed wpuszczeniem w jej ciało jadu, nieszczęśnik również staje się ożywieńcem, jednak nie podlega woli Glaakiego. Glaaki, przy pomocy swych sług, stara się pochwycić taką osobę, aby ponownie wbić kolec i zmusić ją do wiecznego postuszeństwa. Jeśli ofiara zdoła wyrwać kolec ze swego ciała zanim wpuści on jad, nie stanie się po śmierci sługą Glaakiego. W niebывale rzadkim przypadku, gdy ofiara zdoła wyrwać kolec i nie zginie od zadanych ran, pozostaje normalnym człowiekiem. Słudzy Glaakiego mogą przytrzymać ofiarę, aby nie wyrwała kolca zbyt wcześnie.

GLAAKI, Mieszkaniec Jeziora

S 40 KON 60 BC 90 INT 30 MOC 28
ZR 10 Szybkość 6 WT 75

Modyfikator obrażeń: –

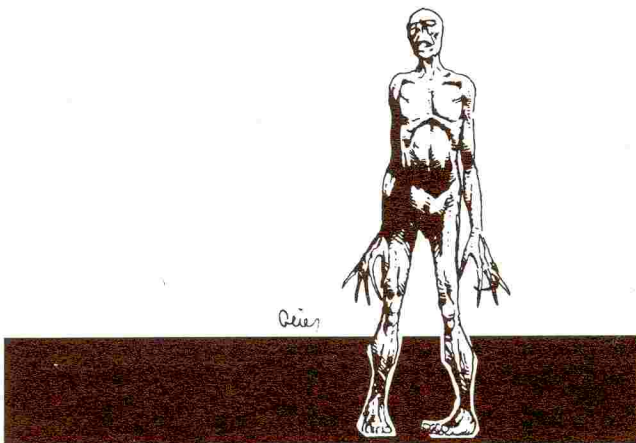
Broń: Kolec 100%, 7K3 obrażeń.

Pancerz: 40 punktów twardej skorupy; każdy kolec ma 4 punkty pancerza i 6 punktów Wytrzymałości.

Czary: Glaaki zna większość zaklęć i przekazuje wiele z nich swoim niewolniczym wyznawcom.

Utrata Pocztytalności: 1k3/1k20 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Glaakiego.

GLAAKI, SŁUDZY, Mniejsza Rasa Służebna. „*Jaś ręką wspięła się, aby to unieść – ręką, należąca do kościstych, pozbawionych krwi zwłok, uzbrojona w niewiarygodnie długie, popękane paznokcie*” (Ramsey Campbell, „The Inhabitant of the Lake”)



□ Niewolnicy Glaaki są ożywieńcami, powstałymi z ukłutych kolcem ludzi. Posiadają pamięć Wielkiego Przedwiecznego i są nieomalże jego częścią, mogą jednak działać samodzielnie. Z początku są podobni do ludzi, tylko dziwnie sztywni i szkieletowaci, jednak z czasem ich ciała wysychają i ich prawdziwa, ożywieńcza natura staje się coraz bardziej widoczna. Po sześciu miesiącach stanu pół-śmierci, słudzy Glaakiego, poddani działaniu mocnego światła, takiego jak na przykład promienie słoneczne w ciągu dnia, mogą paść ofiarą Zielonej Zgnilizny. Zielona Zgnilizna zaczyna rozkładać ciało, poczynając od miejsca ukłucia i po kilku godzinach od wystawienia na światło kończy istnienie sługi.

SŁUDZY GLAAKI, Gnijący Niewolnicy

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6 x 2	20-22
BC	2k6+6	13
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	1k6	3-4
Szybkość 5	WT 13	

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Chwył 20%, obrażenia patrz stosowny opis
Sierp 40%, 1k6+1+mo obrażeń.

Pancerz: żaden.

Czary: wszystkie znane za życia oraz te, których nauczył ich Glaaki.

Utrata Pocztytalności: nie ma utraty Pocztytalności, jeśli wciąż przypomina człowieka; 1/1k8, jeśli jest podobny do chodzących zwłok; 1/1k10 za ujrzenie pozostałości sługi Glaaki, jeśli ten rozpadł się pod wpływem Zielonej Zgnilizny.

G NOPH-KEH, Większa Rasa Niezależna. „*Ostry róg Gnoph-Keh, mitycznego wtochatego stwora z lodowców Grenlandii, który czasem chodził na dwóch, czasem na czterech, a czasem na sześciu nogach...*” (H.P. Lovecraft „The Horror in the Museum”)



□ We wcześniejszych opowiadaniach Gnoph-Keh przedstawiany był jako pojedyncza istota, lecz później stał się gatunkiem stworzeń, być może nawet plemieniem zdegenerowanych ludzi. W poniższym opisie przyjęto, że jest to mało liczna i bardzo rzadka rasa istot, związana z Ithaquą. Z reguły można spotkać tylko jednego Gnoph-Keh na raz i najczęściej nie pokazują się one poza lodowcami, pokrywami lodowymi gór lub wyjątkowo zimnymi regionami. Wyjątkowo surowe zimy mogą stworzyć warunki, umożliwiające im na zejście na niziny. Jeśli ludzkie plemię przybrało imię legendarnego Gnoph-Keh, możliwe jest, że wyznają go jako bóstwo lub jest on bestią, zawartą w totemie.

ATAK ŚNIEŻYCĄ I ZIMNEM: Gnoph-Keh posiada zdolność przywołania wokół siebie niewielkiej śnieżycy, która ogranicza widoczność do trzech metrów. Kosztuje go to 1 punkt magii na godzinę i obejmuje obszar o promieniu 100 metrów od niego. Promień może zostać zwiększony o 100 metrów za każdy wydany dodatkowo punkt magii. Czasami dwa lub więcej Gnoph-Kehy mogą połączyć swoje punkty magii, aby rozpetać potężniejsze śnieżyce. Śnieżycy zawsze będzie miała swój środek mniej więcej na Gnoph Kehu. Za każde 15 minut, spędzone przez Badacza w takiej śnieżycy, gracz musi wykonać udany rzut mniejszy lub równy KON x 5 lub Badacz utraci 1 punkt Wytrzymałości wskutek odmrożeń, jeśli nie jest dokładnie opatulony.

Gnoph Keh może również stworzyć straszliwe zimno wokół swego ciała, przeznaczając na to punkty magii. Za każdy punkt magii użyty na ten cel, temperatura spada o 10 st. C na czas godziny w promieniu 100 metrów, podobnie jak w przypadku

śnieżycy. Potwór może wedle swej woli połączyć oba rodzaje ataków, aby przywołać zabójczą burzę śnieżną na niewielkim obszarze.

INNE ATAKI: w dowolnej rundzie walki wręcz, Gnoph-Keh może zaatakować swym rogiem i żądną, dwoma lub czterema ze swoich sześciu łap. Jeśli nie używa łap, należy dodać 2k6 do obrażeń, jakie zadaje pchnięciem rogiem, jako że ma lepsze oparcie na śniegu. Jeśli używa dwóch łap, należy dodać zwykły modyfikator obrażeń. Jeśli używa wszystkich czterech łap, należy odjąć 2k6 od modyfikatorów obrażeń wszystkich ataków (w tym łap), jako że musi zużyć więcej sił na utrzymanie równowagi w pozycji wyprostowanej, zamiast wkładać ją w uderzenia.

GNOPH-KEH, LEGENDA LODÓW

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+24	31
KON	3k6+12	22-23
BC	2k6+24	31
INT	1k6+12	15-16
MOC	6k6	21
ZR	4k6	14
Szybkość 9	WT 27	

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Uderzenie rogiem 65%, 1k10+mo obrażeń; pazury 45% 1k6+mo

Pancerz: 9 punktów futra i skóry.

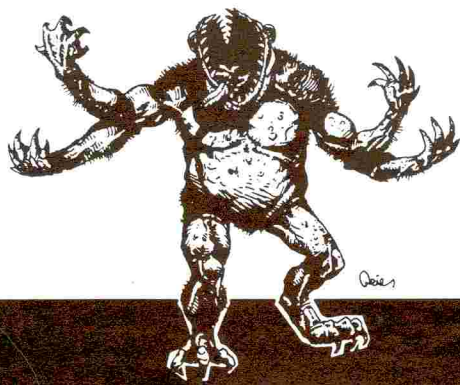
Czary: rzucić 1k20 – rezultat mniejszy lub równy INT określa ilość znanych mu czarów. Jeśli był większy, nie zna żadnego zaklęcia.

Utrata Pocztytalności: 0/1k10 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Gnoph-Keh.

GUGI, Mniejsza Rasa Niezależna. „To była łapa, szeroka na całe trzy czwarte metra, zakończona nieprawdopodobnymi pazurami. Za nią wyłoniła się druga łapa, aż w końcu pojawiło się wielkie, pokryte czarnym futrem ramię, do którego obie łapy przytwierdzone były krótkimi przedramionami. Dwoje różowych oczu zajarzyło się i ujrzeli wielką jak beczka głowę przebudzonego guga-strażnika. Oczy, osadzone na guzowatych, porośniętych szczeciną wyrostkach, sterczały na 5 centymetrów po obu stronach głowy. Lecz najbardziej przerażająca w tej głowie była paszcza. Uzbrojona w wielkie, żółte kły, biegła od wierzchu do samego dołu głowy, przecinając ją pionowo zamiast poziomo.” (H.P. Lovecraft, „The Dream-Quest of Unknown Kadath”)

□ Czcząc wielu Wielkich Przedwiecznych, gugi podziemnego świata odprawiały obrzędy tak odrażające, że w jakiś sposób zostały zesłane pod powierzchnię ziemi. Gugi z rozkoszą pożerają każdą istotę z powierzchni, jaką mogą złapać swoimi czterema łapami. Gugi są ogromne, typowy osobnik ma przynajmniej 6,5 metra wysokości.

W walce gugi może gryźć lub uderzyć jednym ze swoich ramion, czyli dwoma łapami (uderzające ramię wykonuje dwa ataki). Obie uzbrojone w pazury łapy muszą uderzyć tą samą ofiarę.



GUGI, BRUDNE OLBRZYMY

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6+24	45
KON	3k6+18	28-29
BC	6k6+36	57
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10		WT 43

Średni modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: Ugryzienie 40%, 1k10 obrażeń; łapy 40%, 4k6 każda (nie dodaje się mo)

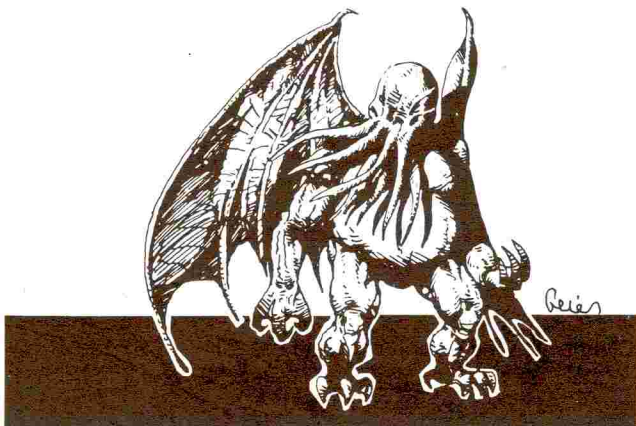
Tratowanie 25%, 1kg + mo obrażeń

Pancerz: 8 punktów futra, kudłów i skóry.

Czary: Niektóre gugi znają kilka czarów. Aby sprawdzić, czy dany osobnik zna jakieś zaklęcia należy wykonać rzut 1k100. Jeśli wynik jest wyższy niż MOC potwora, nie zna on żadnej magii. Jeśli wynik jest równy lub niższy, zna on tyle czarów, ile wyniósł wynik rzutu.

Utrata Pocztytalności: 0/1k8 Punktów Pocztytalności za zobaczenie guga.

GWIEZDNY POMIOT CTHULHU, Większa Rasa Służebna. „Wszyscy leżą w swych kamiennych domach w Ich wielkim mieście R'lyeh, utrzymywani przy istnieniu zaklęciami potężnego Cthulhu. Oczekują triumfalnego wskrzeszenia, które nastąpi gdy Ziemia i gwiazdy znów będą gotowe...” (H.P. Lovecraft, „Zew Cthulhu”)



□ Te gigantyczne, ośmiomicowate stworzenia przypominają samego Cthulhu, są jednak mniejsze od niego. Nie wszyscy mieszkańcy R'lyeh zostali uwięzieni, gdy miasto zatoniło. Niektórzy wciąż żyją w głębokich rowach oceanicznych, gdzie usługują im istoty z głębin. Spokrewnione z nimi istoty żyją wśród gwiazd, jak na przykład te, które nawiedzają jezioro Hali, leżące na lub w pobliżu Aldebarana, gwiazdy z konstelacji Byka.

Gwiezdny pomiot może atakować mackami lub pazurami. Może użyć podczas każdej rundy 1k4 macek lub jedną z pazurzastych łap. Obrażenia zadawane szponami równe są modyfikatorowi obrażeń potwora, a zadawane mackami połowie modyfikatora.

GWIEZDNY POMIOT, Satrapowie Tego, Który Śpi

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6 x 10	70
KON	3k6 x 5	45-60
BC	3k6 x 10	90-120
INT	6k6	21
MOC	6k6	21
ZR	3k6	10-11
Szybkość 20/20 pływając		WT 68-90

Średni modyfikator obrażeń: +11k6

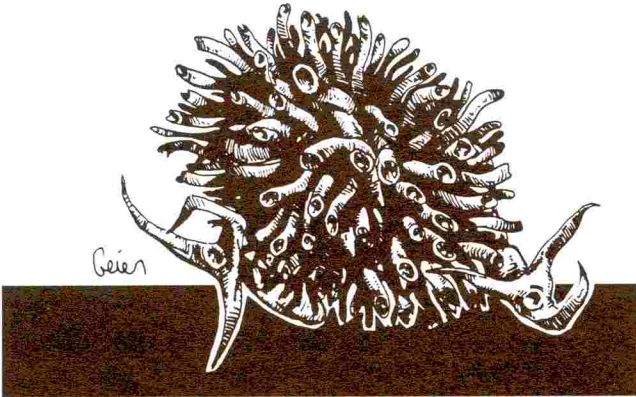
Broń: Macki 80%, 1/2 x mo obrażeń

Pazury 80% mo obrażeń

Pancerz: 10 punktów skóry i tłuszczu; regenerują 3 punkty Wytrzymałości na rundę.

Utrata Pocztytalności: 1k6/1k20 Punktów Pocztytalności za zobaczenie sługi Bogów Zewnętrznych.

GWIEZDNE WAMPIRY, Mniejsza Rasa Niezależna. „Niewyraźne zarysy stworzenia zaczęły się materializować, nakreślone krwią linie kształtów niewidzialnego wędrowca z kosmosu. Był czerwony i ociekający, ogromna pulsująca, poruszająca się galareta. Szkarłatna, oślizła masa z tysiącami mackowatych ssawek, które kołysały się nieustannie. Na końcach macek były ssawkowe zakończenia, które zamykały się i otwierały w krwiożerczym pożądaniu ... rzecz ta była obrzmiała i odrażająca. Nie miała głowy, ani twarzy, jedynie pozbawioną oczu masę ciała z żarłocznym brzuszykiem i ogromnymi szponami. Ludzka krew, którą się opił, ukazała jego dotychczas niewidzialną sylwetkę – żarłoczny koszmar.“ (Robert Bloch, „The Shambler from the Stars”)



□ Te straszliwe istoty są zwykle niewidzialne, na ich obecność wskazuje jedynie dziwaczny, krwiożerczy chichot. Po posiłku stają się widzialne dzięki krwi, którą wypily. Przywołane z głębin kosmosu, mogą zostać zmuszone do posłuszeństwa i służyć potężnym czarnoksiężnikom lub innym istotom. Podczas ataku, ofiary może naraz sięgnąć 1k4 szponów. Gdy zostanie ona chwycona, potwór zacznie wysysać z niej krew, bez względu na to czy jest żywa, czy martwa. Macki potwora, wysysając krew żywego człowieka, powodują utratę 1k6 punktów S na rundę. Jeśli taki nieszczęśnik zostanie uratowany, S regenerowana jest w tempie ustalonym przez Strażnika Tajemnic.

Szansę trafienia niewidzialnego, chichoczącego wampira zmniejszone są o połowę. Po pożywieniu się, potwór pozostaje widzialny przez 1k6 rund, po czym krew zostaje zmetabolizowana w jej niewidzialny odpowiednik. Podczas tych kilku rund może być atakowany z normalnymi szansami trafienia.

GWIEZDNE WAMPIRY, NIEWIDZIALNE ŻARŁOKI

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+12	26
KON	2k6+6	13
BC	4k6+12	26
INT	3k6	10-11
MOC	1k6+12	15-16
ZR	1k6+6	9-10
Szybkość 6/9 w locie		WT 20

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Szpony 40%, 1k6 + mo obrażeń
Ssące macki 80%, utrata 1k6 punktów S na rundę

Pancerz: 4 punkty skóry; kule zadają pozaziemskiej materii ciała wampira jedynie połowę normalnych obrażeń.

Czary: jeśli wynik rzutu k100 jest równy INT x 3 lub mniejszy, znią 1k3 zaklęcia, jednak nigdy nie zdarzyło się, aby atakowały czarami.

Utrata Pocztyalności: 1/1k10 Punktów Pocztyalności za zobaczenie gwiazdnego wampira lub przeżycie jego ataku.

HASTUR, Nieopisywalny, Wielki Przedwieczny. „Zupełnie obcy krajobraz. Na wprost głębokie jezioro. Hali? Później woda zaczęła się burzyć, gdy coś się wynurzało. Potężna, mackowata, wodna istota. Podobna do ośmiornicy, jednak o wiele, wiele większa. Dziesięć, nie dwadzieścia razy

większa od przerażającej gigantycznej ośmiornicy z zachodniego wybrzeża Ameryki. To, co było jego szyją miało przynajmniej 75 metrów średnicy. Nie mogłem zaryzykować ujrzenia twarzy.“ (August Derlecht „The Gable Window”)

□ Hastur Nieopisywalny żyje w pobliżu gwiazdy Aldebaran w konstelacji Byka. Jest powiązany z mitycznym jeziorem Hali, Żółtym znakiem, Carcosą, jak i również wszystkimi rzeczami tam zamieszkującymi. Może być w jakiś sposób powiązany z mocą podróżowania w kosmosie. Jego wygląd jest przedmiotem sporu. W stwierdzonym przypadku opętania przez Hastura, ciało przybrało obrzmiałe, łuskowate wygląd, podczas gdy kończyny stały się bezkościstymi, wodnistymi mackami. Stworzenia, żyjące w Jeziorze Hali, oglądane z tyłu przypominają ośmiornice i również są związane z Hasturem. Ich twarze są odrażające. Jednak dokładny wygląd Hastura pozostaje kwestią wyboru Strażnika Tajemnic. Hasturowi wiernie usługuje rasa byakhee, zdolna do międzygwiazdnych lotów.

Kult Hastura jest całkiem popularny na Ziemi i przerażający Tcho-Tcho zaliczani są do jego wyznawców. Jego kult jest wyjątkowo odrażający, dlatego też wie o nim bardzo wielu, lecz nieliczni oddają hołdy Przedwiecznemu. Wyznawcy odnoszą się do Hastura, jako do Tego, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać. Możliwe jest, iż ten przydomek omyłkowo powstał od słowa Nieopisywalny, którym tytułuje się Hastura.

Można go przywołać jedynie nocą. Jeśli gracze mają nieszczęście spotkać ten koszmar, wszyscy w odległości 20 metrów od niego muszą wykonać unik lub zostać pochyceni macką Hastura i zginąć okropną śmiercią w następnej turze. Hastur zwykle nie atakuje oddanych mu ludzi i wyznawców. Nie może przebywać na Ziemi w miejscach, gdzie Aldebaran znajduje się poniżej horyzontu (nie jest widoczny na niebie).

HASTUR, Ten, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać

S 120 KON 200 BC 100 INT 15 MOC 35
ZR 30 Szybkość 20/50 w locie WT 150

Średni modyfikator obrażeń: +13k6

Broń: Macka/Pazury 100%, obrażenia śmierci.

Pancerz: 30 punktów grubej, łuskowatej, gumowatej skóry.

Czary: Przywołanie/Spętanie byakhee, Warzenie Kosmicznego Miodu, wszystkie czary wezwania i nawiązania kontaktu oraz cokolwiek, czego Strażnik zapagnie.

Utrata Pocztyalności: 1k10/1k100 Punktów Pocztyalności za zobaczenie Hastura.

HYPNOS, Starszy Bóg. „Młody młodością, która jest poza czasem, z piękną, brodatą twarzą i delikatnie uśmiechniętymi ustami. Na czoło godne mieszkańca Olimpu opadają gęste loki. Na głowie ma wieniec z kwiatów maku.“ (H.P. Lovecraft „Hypnos”)



□ Wiadomo również, że jego prawdziwa postać jest tak zniekształcona i przerażająca, jak najgorsze z koszmarów. Jako, że jest bogiem snu najściślej związany jest z pograniczem

między krainą snów i światem prawdziwym. Śniący ludzie wędrują przez jego królestwo. Jeśli ktoś zajdzie w swych snach za daleko lub w jakiś sposób zwróci na siebie uwagę Hypnosa, bóg może przemienić jego postać, by lepiej mogła posłużyć jego zamiarom.

Przemieniony śpiący zostaje przekształcony wedle woli Strażnika, jednak żadna z jego cech nie może przekroczyć 50. Biegłości nie ulegają zmianie, poza tymi przypadkami, gdy nowa forma uniemożliwia, bądź ułatwia używanie konkretnych umiejętności. Nowa postać może otrzymać nowe zdolności lub też zostać pozbawiona starych. Z reguły ofiara musi pozostać z Hypnosem na zawsze i nigdy nie może powrócić na Ziemię.

HYPNOS, Starszy Bóg, Pan Snu

S 20 KON 100 BC 12 INT 80 MOC 85
ZR 30 WG 30 Szybkość 8 WT 56

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

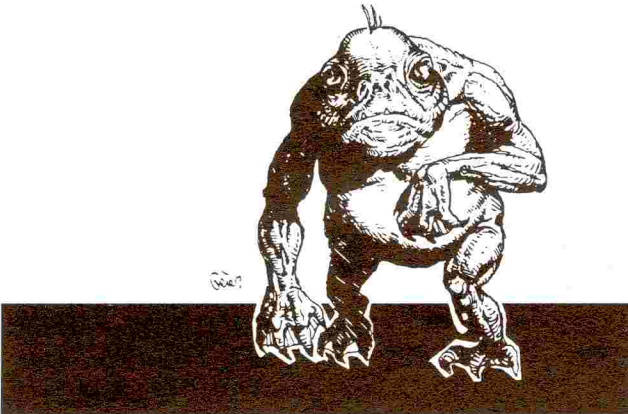
Broń: Przemiana 100%, ofiara zostaje zmieniona wedle woli Hypnosa.

Pancerz: odporny na wszystko, co nie istnieje jednocześnie w świecie snów i świecie rzeczywistym, dlatego też może być zraniony jedynie przez śniących w ich własnych snach lub bóstwa.

Czary: przemiana.

Utrata Pocztytalności: 1k6/1k20 Punktów Pocztytalności za zobaczenie prawdziwej postaci Hypnosa.

ISTOTY Z GŁĘBIN, Mniejsza Rasa Służebna. „Wydaje mi się, że dominującym kolorem była szara zieleń, chociaż miały białe brzuchy. Były lśniące i oślizłe, ale na plecach, wzdłuż grzbietu, miały łuski. Ich sylwetki były raczej humanoidalne, jednak głowy były podobne do rybich, a na twarzy miały wytupiające skrzelki, a ich długie łapy – błony między palcami. Podskakiwały bezładnie, czasem na tylnych nogach, czasem na wszystkich czterech kończynach. ... W ich niskich, rechoczących głosach ... były wszystkie cienie emocji, jakich brakowało ich typi-cym twarzom“ (H.P. Lovecraft, „Widmo nad Insmouth“)



□ Istoty z głębin są podwodną rasą, która przede wszystkim służy Cthulhu i dwóm istotom, znanym jako Ojciec Dagon i Matka Hydra. Ukryte w bezmiarze głębin morskich ich obce, bliskie nieśmiertelności, niezwykle życie pełne jest chłodnego uroku i niesamowitego okrucieństwa. Gromadzą się w celu mnożenia lub oddawania cześci Wielkiemu Cthulhu. Nie lubią jednak dotykać lub być dotykany, tak jak to robią ludzie. Są morską rasą, nieznaną w wodach słodkich i posiadają wiele ukrytych pod falami miast na całym świecie. Jedno z nich leży u brzegów Massachusetts.

Niektóre istoty z głębin utrzymują kontakty z ludźmi. Prawdopodobnie czują ogromną chęć płodzenia hybryd ludzi i istot z głębin. Powody ku temu mogą leżeć w cyklu rozplodowym tych istot, o którym niewiele jest wiadomo. Istoty z głębin mogą być czczone przez ludzi, z którymi regularnie się krzyżują, jako że one same są nieśmiertelne i mogą umrzeć wyłącznie

wtedy, gdy zostaną zabite. Podobnie jest potomstwem ludzi i istot z głębin. Z reguły spłodzone hybrydy zamieszkują zapadłe, nadmorskie wioski.

Istota powstała z takiego związku z początku przypomina ludzkie dziecko, które z czasem staje się coraz bardziej szpe-tne. Potem nagle, w ciągu kilku miesięcy, osoba ta przechodzi potworną przemianę w istotę z głębin. Taka przemiana z regu-ły zachodzi po 1k20+20 latach, lecz niektóre osoby mogą ule-gać przemianie wcześniejszej lub późniejszej. Mogą również ulec jedynie częściowej przemianie.

ISTOTY Z GŁĘBIN, Humanoidy ze Skrzelami

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	3k6	10-11
BC	3k6+6	16-17
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8/10 pływając		WT13-14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Pazury 25% 1k6+mo obrażeń.

Oszczep myśliwski* 25% 1k6+mo obrażeń.

* zadaje podwójne obrażenia w przypadku krytycznego trafienia

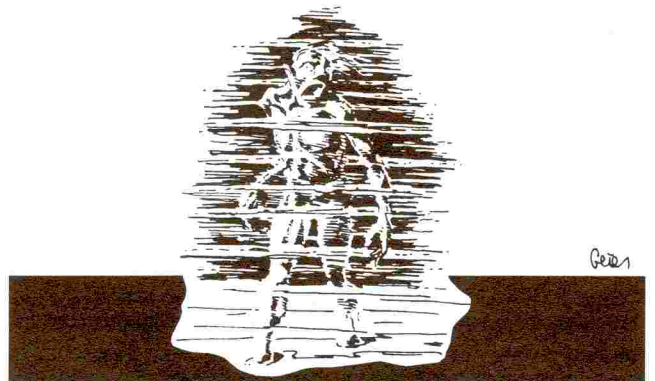
Pancerz: 1 punkt skóry i łusek

Czary: w zależności od woli Strażnika istota z głębin o MOC większej lub równej 14 może znać przynajmniej 1k4 czarów.

Utrata Pocztytalności: 0/1k6 Punktów Pocztytalności za zobeczenie istoty z głębin.

ITHAQUA, Wielki Przedwieczny. „Gwiazdy zniknęły... wielka chmura, która zastoniła niebo zadziwiająco przypominała kształtem sylwetkę ogromnego człowieka. W miejscu, gdzie powinien był się znajdować szczyt chmury, gdzie powinna była się znajdować głowa były dwie świecące gwiazdy, jaśniejące mimo otaczającego je cienia, świecące jasno – jak oczy!“ (August Derleht, „The Thing That Walked on the Wind“)

□ Ithaqua pojawia się w strefie arktycznej i subarktycznej, gdzie widzieli go amerykańscy Indianie. Znany jest z tego, że nawiedza pustkowia, odszukuje nieszczęsnych podróżnych i porywa ze sobą. Tacy niefortunni podróżnicy odnajdywani są tygodnie lub miesiące później, na wpół wkopani w ziemię, jakby spadli z dużej wysokości, sztywno zamrożeni w przerażającej agonii i pozbawieni różnych części ciała. Ithaqua ma bardzo niewielki kult, jednak wielu mieszkańców północy czuje przed nim lęk. Ludy, zamieszkujące Syberię i Alaskę czasami pozostawiają ofiary, aby zostawił ich obozowiska w spokoju. Zorganizowany kult jest jednak rzadkością.



ATAKI: jeśli Ithaqua jest o kilkadziesiąt metrów od swoich ofiar, może uderzyć w nie potężnym podmuchem wiatru, zbić z nóg i wnieść wysoko do góry. Gracze zaatakowani w ten sposób muszą porównać swoją S z S Ithaquy w Tabeli Porównawczej, aby utrzymać się na nogach. Jeśli Ithaqua atakuje wielu Badaczy, należy podzielić jego Siłę pomiędzy nich.

Jeśli ktoś znajdzie się w zasięgu szponów Ithaquy, może zostać pochwycony jego łapami. Ithaqua może wykonać jeden atak łapą na rundę. Każdy złapany może zostać automatycznie chwycony.

ITHAQUA, Chodzący po Wietrze, Wendigo

S 50 KON 150 BC 100 INT 10 MOC 35

ZR 30 Szybkość 10/100 w locie WT 125

Średni modyfikator obrażeń: +8K6

Broń: Podmucha wiatru 100%, obrażenia wzniesienie i upuszczenie* Szpony 80% 6k6 obrażeń – pancerz nie chroni przed tymi obrażeniami.

* 1k10 x 3 metrów. Za każde 3 metry upadku odnoszone jest 1k6 obrażeń.

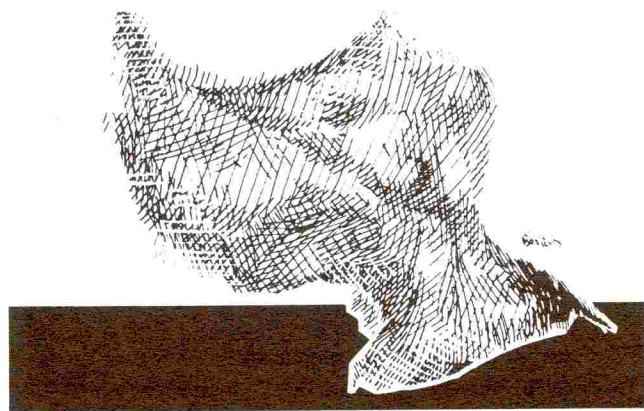
Pancerz: 10 punktów skóry i szronu.

Czary: Wszystkie wezwania i nawiązania kontaktu.

Utrata Pocztytalności: 1k10/1k100 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Ithaquy. 1/1k6 Punktów Pocztytalności za usłyszenie jego, niesionego przez północny wiatr skowytu.

KOLOR Z PRZESTWORZY, Większa Rasa Niezależna.

„Strumień luminescencji ze studni [przyniósł] uczucie zagłady i zwyrodnienia, które dalece przekraczało wszystko to, co ich świadome umysły mogły zrozumieć. Już nie prześwitywał, lecz wylewał się i gdy bezkształtny strumień nieopisanego koloru opuszczał studnię, zdawał się płynąć prosto do nieba“. (H.P.Lovecraft „Kolor z przestworzy“)



□ Kolor jest rozumną istotą, która objawia się w postaci czystej barwy. Nie jest gazem, po prostu jest niematerialny. Gdy się porusza, widoczny jest jako płynąca, migocząca barwna plama, mieniająca się gamą barw nie mających odpowiedników w naszym spektrum. Plama sunie po ziemi lub szybuje, falując intensywnie. Gdy się odżywia, skóra i twarz ofiary mienia się tym niezwykłym kolorem.

Mimo tego, iż jest bezcielesny, jego przepływająca nicłość jest jak oślizgie, trujące opary. Liczniki Geigera wykrywają go jako źródło podwyższonej aktywności izotopowej. Sprzęt do widzenia w ciemnościach z lat dziewięćdziesiątych pozwala na zobaczenie go jako źródła luminescencji. Podczerwień nie daje żadnego efektu.

Kolory przybyły z głębin kosmosu, gdzie prawa natury są inne. Dorosłe kolory tworzą embriony, niegroźne, 10-centymetrowe sfery, sprawiające wrażenie pustych w środku. Złożony na pokrytej roślinnością ziemi lub w płytkiej wodzie, embrion zaczyna się rozrastać. Po kilku dniach zewnętrzna powłoka rozpływa się i wychodzi nowa istota, którą można nazwać larwą.

Galaretowata larwa może urosnąć do ogromnych rozmiarów. Gdy przenika do ekosystemu, lokalna roślinność wykazuje ogromny, lecz niezdrowy wzrost. Owoce są gorzkie. Owady i zwierzęta rodzą się zdeformowane. W nocy wszystkie rośliny świecą Kolorem, kotyszą się i falują, jakby targat nimi potężny wiatr. Nawet ludzie mieniają się niezwykłym blaskiem. Po kilku miesiącach z larwy powstaje młody Kolor.

Teraz zaczyna krótkie wycieczki ze swej kryjówki, aby się żywić i wysysać siły życiowe z obszaru wcześniej opanowanego

przez larwę. Gdy wysysie odpowiednią ilość energii, opuszcza planetę i migruje w kosmos, aby rozpocząć dorosłe życie. Podczas dojrzewania Kolor może wysysać życie z obszaru mniej więcej pięciu akrów bujnej roślinności lub 10-20 akrów łąk lub torfowisk. Wyssany obszar jest martwy i już nic nie może tam nigdy wyrosnąć. Jasne światło ma szkodliwe działanie na Kolor. Spędza on dzień w ciemnych, chłodnych miejscach, najchętniej pod wodą: czyli w stawach, studniach, zbiornikach i oceanach.

ATAKI I ICH EFEKTY: jako że Kolor jest takim potężnym napastnikiem, Strażnik Tajemnic może pozwolić na rzut 4 x INT lub 5 x INT, aby zauważył delikatne lśnienie lub wyczuć nagły zapach ozonu.

Gdy się odżywia, porównaj MOC Koloru z aktualnymi punktami magii ofiary. Za każde pełne 10 punktów, jakimi kolor pokonał ofiarę, w sposób trwały wysysa on 1 punkt S, KON, MOC, ZR i WG, jak również zadaje 1k6 obrażeń. Każdy punkt mocy psychicznej wysysany w ten sposób podnosi jego własną MOC. Ofiara jest świadoma wysysania, czuje się jakby wypalała się od środka, stopniowo słabnie i szarzeje. Jej twarz zapada się, a skóra starzeje, pokrywając szpetnymi bruzdami i zmarszczkami.

Kolory o niskiej MOC żywią się ludźmi, używając Ataku Mentalnego. Kolor może osłabić umysły znajdujących się w pobliżu istot rozumnych. Za każdy dzień przebywania w pobliżu Koloru, każda osoba musi zmierzyć swoją INT przeciw MOC Koloru i jeśli przegra, traci 1k6 punktów magii i 1k6 Punktów Pocztytalności. Utracone w ten sposób punkty magii nie mogą zostać odzyskane bez opuszczenia obszaru oddziaływania Koloru. Jego wpływ mocno przywiązuje ofiarę do jej domu i staje się coraz trudniejszy do przewyciężenia, gdy wola ofiary słabnie. Aby przełamać się i opuścić ten obszar należy wykonać rzut poniżej 5 x aktualne punkty magii na k100. W przeciwnym wypadku ofiara musi pozostać.

Kolor może skupić swoją energię, aby przy pomocy dezintegracji zrobić otwór w dowolnej rzeczy. Ta umiejętność jest przede wszystkim wykorzystywana do kopania kryjówek pod ziemią. Wysiłek potrzebny, aby stopić metr sześcienny tytanu zniszczy wiele metrów sześciennych drewna świerkowego. Brzegi otworu noszą ślady stopienia, chociaż nie tworzy się żadne ciepło.

Kolor potrafi również skupić i zestalić część samego siebie, pozostaje ona jednak przezroczysta. Może wtedy użyć swojej S, aby chwytać ludzi, łapać broń i używać przedmiotów.

KOLORY Z PRZESTWORZY, Pożeracze Sił Życiowych

współczynniki	rzut	średnia
S	1k6 za każde 10 MOC (zaokrąglone w górę)	7
BC	równe MOC	14
INT	4k6	14
MOC	4k6*	17-18
ZR	2k6+12	19
WT -	Szybkość 12 sunąc/ 20 lecąc	

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Żywienie się 85%, 1k6 obrażeń + utrata cech Atak Mentalny 100%, utrata 1k6 punktów magii + 1k6 Pocztytalności Dezintegracja: 100%, dezintegruje przedmioty fizyczne Chwyć 85%, nie zadaje obrażeń

Pancerz: żaden; odporny na ataki fizyczne z wyjątkiem pola magnetycznego, które może go uwięzić. Magia zadaje normalne obrażenia.

Umiejętności, Czary: żadne.

Utrata Pocztytalności: 0/1k4 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Koloru; 1/1k8 PP za zobaczenie ofiary Koloru.

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI, Mniejsza Rasa Niezależna. „Kroczyło ku niemu w ciemnościach coś ogromnego i bluźnierczego w swojej formie, coś, co nie było do końca ani małpą ani insektem. Jego skóra zwisła luźno na ciele, a pomarszczona, mała głowa z martwymi oczami kotysała się pijacko z jednej strony na drugą. Przednie koń-

czyny były wyciągnięte, z szeroko rozczapierzonymi palcami. Z całej jego sylwetki promieniowało mordercze zło, pomimo zupełnego obojętnego wyrazu twarzy.“ (H. P. Lovecraft i Hazel Heald, „The Horror in the Museum.“)



□ Niewiele wiadomo o tych istotach, poza ich nazwą i opisem skóry. Uważa się, iż są one stworzeniami obdarzonymi mocą przechodzenia pomiędzy wymiarami i światami we wszechświecie. Są wędrowcami, którzy rzadko pozostają na dłużej w jednym miejscu. Czasami służą jednemu z bogów zewnętrznych lub Wielkiemu Przedwiecznemu. Mogą opuścić dany wymiar, gdy tylko zechcą, po prostu zaczynają lśnić i znikają. Przejście kosztuje je 4 punkty magii i wymaga jednej rundy. W tym czasie mogą one być atakowane, same nie mogą się bronić ani atakować. Kroczący, przenosząc się do innego wymiaru, może zabierać ze sobą rzeczy lub istoty. Chwytnąjąc wybraną rzecz lub ofiarę swoimi pazurami i zużywając dodatkowo punkt magii za każde 10 BC przenoszonej rzeczy lub ofiary, może spowodować, że przeniesie się ona razem z nim. To co zniknęło w ten sposób, już nigdy nie zostało ponownie ujrzane.

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI, Morderczo Zły

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+12	14
KON	3k6+6	10-11
BC	2k6+12	16-17
INT	2k6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 7	WT 18	

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury* 30%, 1k8+mo

* może zaatakować obiema łapami naraz, wykonując dwa ataki o takim samym wsp. ZR

Pancerz: 3 punkty grubej skóry

Czary: Kroczący o INT większej od 10 zna jeden czar za każdy punkt INT powyżej 9.

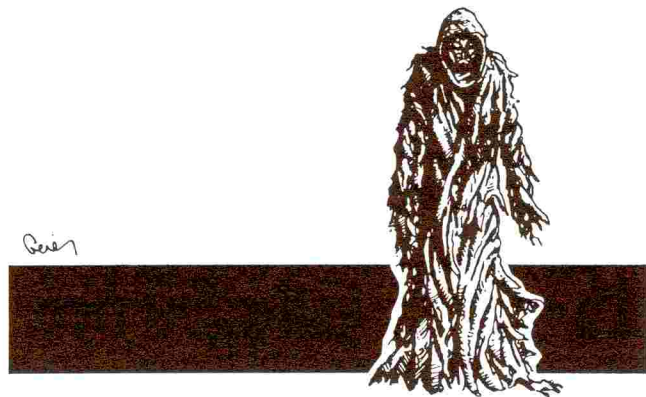
Utrata Poczytalności: 0/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Kroczącego Pomiędzy Światami.

KRÓL W ŻÓŁCI, Awatar Hastura. „Stoi w uroczy-
stych szatach na balkonie. Nie ma twarzy i jest dwu-
krotnie wyższy od zwykłego człowieka. Ma szpiczaste
buty pod bajecznie kolorową, postrzępioną, powłóczytą szatą,
a z koniuszka jego kaptura spływa strumień jedwabiu. Czasami
sprawia wrażenie, jakby miał skrzydła, czasem wydaje się
otoczony poświatą“. (James Blish, „More Light“)

□ Król w Żółci może przypominać człowieka, okrytego żółtymi, postrzępionymi szatami, może też być odziany w pstrę tkaniny i zakrywać twarz Błądą Maską. Szaty, w jakie jest odziany są częścią jego ciała, podczas gdy Maską zakrywa potworne macki, które mogą przysysać się do ofiary i zcierać jej MOC. Król obdarzony jest niezwykłą zdolnością dowolnej zmiany kształtów.

Jego wyznawcami są często samotni szaleńcy, artyści i poeci, którzy postradali zmysły, czytając nawiedzoną sztukę *Król w Żółci*. Zainspirowani jej pełnym okrucieństwem pięknem starali się stworzyć dzieła, przy których zbladłyby dotychczasowe osiągnięcia artystyczne człowieka.

Specjalny symbol, zwany Żółtym Znakiem, często zdobi okładki tej potępionej książki. Znak ogniskuje działające na podświadomość szaleństwo i czyste zło, płynące z książki. Ułatwia to zawładnięcie snami tych, którzy go widzą.



KRÓL W ŻÓŁCI, Postać z Tronu

S 25 KON 106 BC 14 INT 50 MOC 35
ZR 27 Szybkość 15 WT 27

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Taniec*, należy porównać MOC ofiary z MOC Króla, 1k4 obrażeń za każdą rundę ataku.

Macki twarzy 100%, obrażenia utrata 1k6+1 punktów MOC na rundę. Chwyt 90%, 1k6+1k6 oraz dodatkowo Spojrzenie**

* Spoglądający na Króla musi porównać swoją MOC z MOC Króla w Tabeli Porównawczej i jeśli przegrają, zostają zauroczeni. W następnej rundzie ostre jak brzytwa, strzępiaste macki szat Króla nie może wykonać najmniejszego ruchu. Nieszczęśnik traci 1k4 punktów Wytrzymałości za każdą rundę ataku. W każdej rundzie ofiara może wykonać kolejny rzut na MOC przeciwko MOC w Tabeli Porównawczej, aby wyrwać się spod uroku.

** Spojrzenie. Król wywołuje swym dotykiem i spojrzeniem przypływ panicznego strachu, co powoduje utratę 1k6 Punktów Poczytalności na rundę. Atak ten kosztuje 3 punkty magii na rundę. Aby uniknąć Spojrzenia w danej rundzie, należy wyrzucić MOC x 2 lub mniej na 1k100. Przy określaniu szaleństwa, należy zsumować ze sobą wszystkie ataki tego typu i następnie wykonać jeden rzut. Oprócz powyższych efektów atak ten może dodatkowo być traktowany jak chwyt, zadając odpowiednie obrażenia.

Pancerz: brak.

Czary: wszystkie Nawiązania kontaktu, Przywołania/Spętania, jak również dowolne inne, którymi zechce obdarzyć go Strażnik Tajemnic.

Utrata Poczytalności: z twarzą zakrytą maską, w postaci w jakiej zasiada na tronie, nie ma utraty Poczytalności; 1k3/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie w dowolnej innej postaci.

KSIĘŻYCOWE BESTIE, Mniejsza Rasa Niezależna. „Wielkie, oślizłe, biało-szare istoty mogły rozciągać się i kurczyć wedle woli, jednak mimo częstych zmian wciąż pozostawały podobne do wielkiej, pozbawionej oczu ropuchy, z której tępo zakończonego pyska zwisała cała masa wiążących się, krótkich, różowych macek.“ (H.P. Lovecraft, „The Dream-Quest to the Unknown Kadath“)

Bestie księżycowe są obcą rasą, nie spotykana na Ziemi, która jednak posiada liczne kolonie we wszechświecie. Służą Nyarlathotepowi w zamian za jego łaski i wpędzają w niewolę inne rasy. Jeśli przyjąć, że sadyzm może mieć jakiegokolwiek znaczenie dla tak obcej rasy, można powiedzieć, że te istoty są niewyobrażalnie okrutne. Często torturują przedstawicieli innych ras, którzy wpadli im w ręce. Możliwe jest, że na Księżycu istnieje kolonia tych potworności.

Jedyną poniżej opisaną bronią tych istot jest oszczep, jednak można oczekiwać, iż posiadają zdecydowanie bardziej zaawansowane urządzenia technicznie. Wielu z ich żołnierzy to niewolnicy, pochodzący z innych ras.



KSĘŻYCOWE BESTIE, Miłośnicy Tortur

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	2k6+6	13
BC	3k6+10	20-21
INT	2k6+9	16
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+3	10
Szybkość 7	WT 10-11	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Oszczep 25%, 1k10+1+mo obrażeń.

Pancerz: żaden, ale pozaziemska materia ich ciała powoduje, iż broń palna zadaje im minimalne obrażenia.

Czary: każda bestia zna przynajmniej 1k3 zaklęć.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie księżycowej bestii.

LATAJĄCE POLIPY, Większa Rasa Niezależna. „Przeżająca rasa całkowicie obcych, podobnych do polipów istot. ... Były tylko na wpół materialne i posiadały umiejętność latania, pomimo braku skrzydeł. ... Sprawiały wrażenie monstrualnej giętkości i zdawało się, jakby na chwilę stawały się niewidzialne... Również osobliwe gwizdy i ogromne ślady, złożone z pięciu okrągłych odcisków palców były z nimi w jakiś sposób związane.“ (H.P.Lovecraft „The Shadow Out of Time“)

Ta bezimienna rasa zdobywców przybyła na Ziemię z kosmosu jakieś siedemset milionów lat temu. Zbudowali bazaltowe miasta, nad którymi górowały czarne, pozbawione okien wieże. Skolonizowali również trzy inne planety w Układzie Słonecznym. Na Ziemi toczyli wojnę z wielką rasą z Yith, która zepchnęła ich pod ziemię. Jednak niedługo przed końcem Kredy (jakies 70 milionów lat temu) wyszli ze swoich podziemnych kryjówek na powierzchnię i wytopili tę wielką rasę.

Polipy pozostają wciąż w swych podziemnych kryjówekach i nie sprawiają wrażenia, jakby chciały je opuścić. Zadawalały się zabijaniem tych nielicznych, którzy się do nich zbliżą. Wejścia do ich siedzib znajdują się z reguły głęboko wśród starożytnych ruin, gdzie mieszczą się ogromne, zamknięte potężnymi głazami studnie. Wewnątrz tych czeluści żyją polipy, straszliwi obcy wojownicy, posiadający rozliczne umiejętności ataku.

Posiadają umiejętność użycia potężnych wiatrów w walce. Każda z umiejętności kontroli wiatrów, używana przez te potwory, kosztuje je jeden punkt magii na każdą rundę.

ATAK PODMUCHEM WIATRU: emanujący z istoty podmuch wiatru ma zasięg podstawowy 20 metrów i posiada kształt walca o średnicy 10 metrów. Atak zadaje obrażenia równe modyfikatorowi obrażeń. Podmuch może sięgnąć dalej stojących celów, jednak za każdą wielokrotność zasięgu podstawowego

traci on 1k6 ze swojej siły. Na przykład cel w odległości 39 metrów odniósłby 4k6 obrażeń, a w odległości 41 metrów 3k6. Podmuch dosłownie zrywa ciało z kości, wysusza je do cna powoduje poparzenia. Ofiary podmuchu są oprócz tego odrzucone na tyle metrów wstecz, ile odniósłby obrażeń.

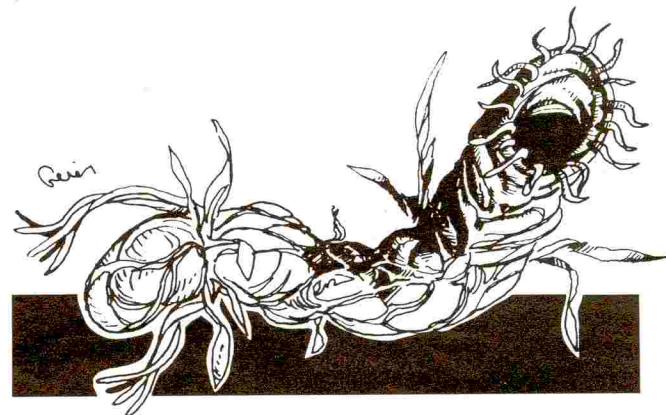
POCHWYCENIE: podmuch służy do chwytania ofiary i jest najbardziej niezwykłym z ataków polipa. Posiada zasięg do 1000 metrów i może lecieć bez osłabiania swej siły, skręcając za narożnikami lub pędzić w górę tunelami wentylacyjnymi. Mimo tego, iż podmuch emanuje z polipa, ma on niezwykle, wciągający efekt wobec ofiary, spowalniając ją i zmuszając prowadzącego ją gracza do wykonania rzutu w Tabelce Porównawczej – jej S przeciwko połowie MOC polipa podczas każdej rundy. Jeśli polip wygra, ofiara jest podczas tej rundy unieruchomiona. Jeśli ofiara wygra, może poruszać się normalnie. W odległości 200 metrów lub mniej ofiara musi się oprzeć pełnej MOC polipa. Potwór może poruszać się normalnie, gdy korzysta z tej umiejętności, tak więc może on jednocześnie ścigać Badacza, gdy stara się go unieruchomić.

Atak może zostać skierowany przeciw kilku osobom, stojącym w odległości nie przekraczającej 30 metrów. Za każdy dodatkowy cel, wszystkie ofiary dodają 5% do szans odparcia ataku. Polip może zdecydować się zaatakować tylko niektóre ofiary, aby podnieść skuteczność unieruchomienia.

ATAK WICHRÓW: polipy mogą połączyć swoje siły, aby stworzyć potężne wichury. Szybkość wiatru wynosi 3/4 kilometra na godzinę za każdy punkt MOC polipów, biorących udział w ataku. Zasięg wichrów jest niewielki, tracą one 2,5 km/h za każde 200 metrów odległości. Grupa polipów może spowodować huragan, szalejący na obszarze kilkunastu kilometrów kwadratowych. Obrażenia, odniesione przez Badaczy określa się rzutami na MOC x 5. Za każde 25 km/h ponad 100 km/h mnożnik MOC zostaje zmniejszony o 1 (czyli MOC x 4 za Szybkość 120 km/h). Każdy nieudany rzut powoduje utratę 1k4 punktów Wytrzymałości.

ATAK MACKAMI: polipy wciąż wyciągają macki i chowają je z powrotem w swoim ciele. Podczas każdej rundy należy rzucić 2k6, aby stwierdzić iloma mackami polip będzie atakował. Obrażenia, zadawane przez macki zawsze wynoszą 1k10. Ze względu na częściową niematerialność tych istot, obrażenia są zawsze odejmowane bezpośrednio od punktów Wytrzymałości, z pominięciem pancerza. Rany mają wygląd ciężkich poparzeń lub wyschnięcia tkanek.

NIEMIDZIALNOŚĆ: zużywając 1 punkt magii na rundę, polip staje się całkowicie niewidzialny, jednak wciąż można wskazać gdzie w przybliżeniu się znajduje, kierując się monotonnym świszczaniem, jakie ciągle z siebie wydaje. Jeśli ktoś chce spróbować zaatakować niewidzialnego polipa, musi wykonać udany test *nastuchiwania*, w przeciwnym przypadku szanse powodzenia ataku będą zredukowane o 50%. Dla przykładu strzelec, posiadający 90% w umiejętności *postugiwanie się karabinem*, który strzela do niewidzialnego polipa, ma szanse trafienia równe 40%.



Ze względu na to, że polipy wciąż oscylują pomiędzy widzialnością i niewidzialnością, MOC polipa jest zawsze odejmowana od szans trafienia atakującego, jeśli polip nie jest całkowicie widzialny. Gdy potwór jest niewidzialny nie może atakować mackami, jednak wciąż może użyć jednego ze swoich ataków wiatrem lub rzucać czary.

LATAJĄCE POLIPY, Koszmary z Podziemnych Czeluści

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+36	50
KON	2k6+18	25
BC	4k6+36	50
INT	4k6	14
MOC	3k6+6	16-17
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8 / 12 w locie		WT 38

Modyfikator obrażeń: +5k6, służy jedynie do podmuchu wiatru

Broń: Macki 85%, 1k10 obrażeń

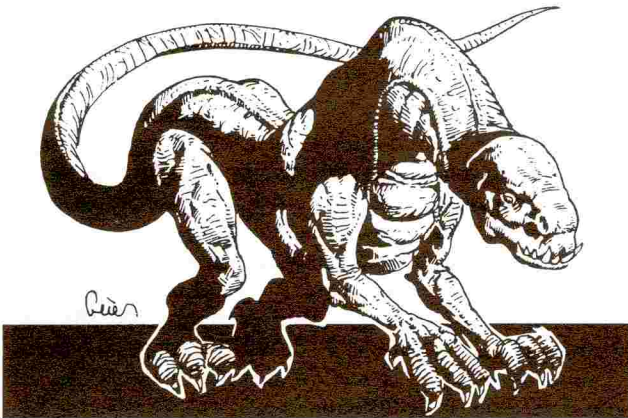
Podmuch wiatru 70%, mo zmniejszone o 1k6 za każde 20 metrów odległości.

Pancerz: 4 punkty, oprócz tego niewidzialność. Pozaziemska natura polipa powoduje, że zwykle bronie zadają mu jedynie minimalne obrażenia. Na przykład broń palna, zadająca 2k6+3 obrażeń automatycznie zadałaby 5 obrażeń, które zostałyby pomniejszone o 4 punkty pancerza. Przebite zadaje podwojone minimalne obrażenia minus 4, czyli 6 zostaje odejęte od Wytrzymałości istoty. Zakłete bronie zadają normalne obrażenia, podobnie jak wysoka temperatura lub elektryczność.

Czary: należy rzucić K20. Jeśli rzut będzie wyższy niż INT, nie zna żadnych czarów. Jeśli jest on niższy lub równy INT, wtedy zna on tyle czarów, ile wyniósł wynik rzutu. Strażnik Tajemnic wybiera takie zaklęcia, jakie uzna za stosowne.

Utrata Pocztylności: 1k3/1k20 Punktów Pocztylności za zobaczenie polipa.

L LOIGOR, Większa Rasa Niezależna. „Niewidzialni z gwiazd, powiedział, zdecydowanie byli obcymi na naszej Ziemi i ich przywódca nosił imię Ghatanothoa, mroczny. Czasami przybierali taką postać, jak ten potwór na kamiennej tablicy, który jest obrazem Ghatanothoi, jednak w naturalnym stanie były wirami czystej mocy.“ (Colin Wilson. „The Return of the Lloigor”)



□ W swej naturalnej formie są wirami mocy, przez co są całkowicie niewidoczni dla ludzkiego oka. Czasem przyoblekają widzialne i namacalne ciała. Postacie, jakie przybierają, są potworne i przypominają ogromne gady, chociaż wystarczy przyjrzeć się tylko nieco dokładniej, aby stwierdzić, iż nie są podobne do żadnego gada, który kiedykolwiek stapał po Ziemi. Umysły Lloigorów nie są podzielone na warstwy świadomości. Nie zapominają, nie mają też wyobraźni lub podświadomości, która mogłaby ich rozkojarzać lub zwodzić. Ich absolutnie pesymistyczny sposób widzenia świata nadaje im niezwykłą ponurość i czyni ich umysł i postępowanie absolutnie niezrozumiałymi dla człowieka. Kontakt umysłowy z Lloigorem zawsze kończy się u człowieka skłonnościami samobójczymi.

Uważa się, że Lloigory przybyły na ziemię z galaktyki Andromedy, a ich pierwsza ziemską kolonia położona była gdzieś na Oceanie Indyjskim, być może na tym samym zatopionym kontynencie, na którym spoczywa miasto R'lyeh. Lloigory posługiwały się ludzkimi niewolnikami do spełniania swoich rozkazów, karząc okrutnie nieposłusznych. Opór oznaczał amputację kończyn lub też z ciał krmąbnych sług wyrastały rakopodobne macki. Ziemskie Lloigory powoli traciły swą potęgę, aż wycofały się pod ziemię i wody morskie, gdzie wciąż gospodarują swą słabnącą energią.

Walia, Rhode Island i Irak są regionami, gdzie w ostatnich latach zauważono ich działalność. Są zaowalowane wzmianki o nich w folklorze Haiti, Polinezji i Massachusetts. Lloigory są czasami wiązane z Wielkim Przedwiecznym Ghatanothoa, który teraz spoczywa pod falami Pacyfiku oraz Ithaquą, uwięzionym w lodowych pustyniach Arktyki.

SPOSOBY WYKORZYSTANIA LUDZI: z reguły służący im ludzie pochodzą z rodzin dotkniętych dziedzicznymi chorobami umysłowymi. Lloigory potrzebują ludzi, aby przeżyć. Niematerialne potwory czerpią potrzebną im do realizacji ich celów energię ze stworzeń inteligentnych. Zużywając jeden własny punkt magii Lloigor może wyssać 1k6 punktów magii ze śpiącej ofiary. Punkty te może później przeznaczyć na prowadzenie magicznych rytuałów. Lloigor może czerpać energię z wielu śpiących ludzi naraz, nawet odległych od niego o kilka kilometrów, bez względu na przeszkody. Następnego ranka ofiary budzą się, narzekając na bóle głowy i zły sen.

ATAK PUNKTAMI MAGICZNYMI: Lloigor może czerpać punkty magii z konkretnej, śpiącej osoby, redukując ich ilość do zera lub prawie do zera. Taki nienaturalny stan poważnie osłabia ofiarę fizycznie i psychicznie, prowadząc do ciężkiej choroby lub nawet śmierci. Po każdym pełnym dniu, spędzonym bez przytomności z zerem punktów magii, ofiara musi rzucić KON x 5 lub mniej na k100. Jeśli jej się to uda, odpięra atak, odzyskuje przytomność i regeneruje jeden punkt magii. Jeśli się nie powiedzie, traci jeden punkt Wytrzymałości i nadal jest nieprzytomna. Jeśli wynik rzutu wyniósł 96-00, Badacz traci jeden punkt KON i pozostaje uśpiony.

EFEKTY TELEKINETYCZNE: Lloigor, przy użyciu telekinety, może popychać ludzi i manipulować przedmiotami, takimi jak igła kompasu lub klamka. Lloigor (najprawdopodobniej niematerialny) musi być obecny w odległości najwyższej kilku metrów od miejsca efektu. Telekineza o S równej 1 kosztuje 10 punktów magii na otwartej przestrzeni nad ziemią, 6 punktów magii w podziemnym lecz otwartym miejscu, takim jak łożysko rzeki lub kanion i 3 punkty magii w tunelu lub grocie. Grupa Lloigorów może połączyć swoje siły telekinetyczne, aby uzyskać potężniejsze efekty.

ATAK WIRU: najstraszliwszą bronią Lloigorów jest implozja, wydająca odgłos podobny do dalekiego grzmotu. Rzeczy w jej zasięgu są najczęściej rozerwane na kawałki, a ziemia popękana i odbarwiona. Potrzeba przynajmniej 100 punktów magii, aby objąć implozją obszar o promieniu 5 metrów. Każda rzecz, która znajdzie się na tym obszarze otrzymuje 1k100 obrażeń. Uważny Badacz może zauważyć zwiastuny implozji – wirujące linie w powietrzu i na w pół słyszalny, pulsujący głos.

POSTAĆ GADOPODOBNA: aby przybrać formę ogromnego, zniekształconego gada, Lloigor musi zużyć ilość punktów magii, równą BC gada, którego postać chce przyjąć. Raz uformowane ciało może być utrzymywane lub usunięte, w zależności od woli Lloigora. Jeśli istota zostanie zabita, gdy jest w formie gada, ginie na zawsze. Wiele Lloigorów może połączyć swoje siły, aby umożliwić jednemu z nich szybkie przybranie tej formy fizycznej. Lloigor w formie gada ma wszystkie swoje niezwykle moce, z wyjątkiem tego, że nie może przechodzić przez ściany i nie jest niewidzialny.

W gadziej formie Lloigor ma wszystkie podane poniżej cechy. Gdy jest bezcielesny i niematerialny, posiada jedynie INT, MOC oraz ZR i nie ma cech, biegiłości etc., które ujęto w nawiasach.

LLOIGOR, Władca Macki

współczynniki	rzuty	średnia
(S)	3k6+30	41-42
(KON)	8K6	28
(BC)	2k4 x 10	50
INT	4k6+6	20
MOC	4k6	14
ZR	3k6	10-11

Szybkość 7/3 przechodząc przez skałę w postaci niematerialnej (WT): 39

(Średni modyfikator obrażeń): 5k6

(Broń): Pazury 30%, 1k6 + mo obrażeń
Ugryzienie 50%, 2k6 obrażeń

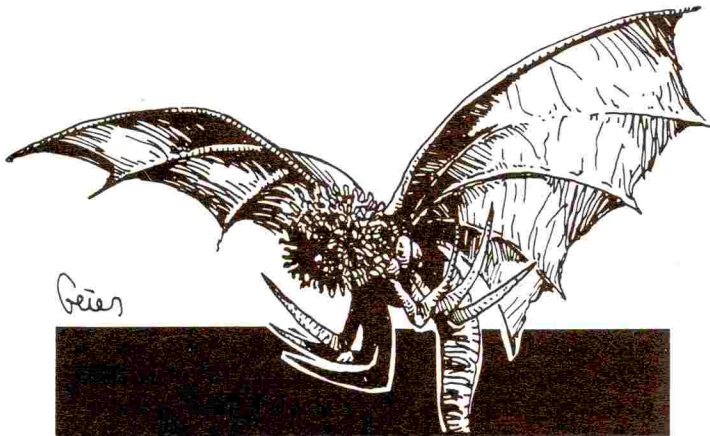
(Pancerz): 8 punktów gadziej skóry. W formie niematerialnej nie może zostać zraniony przez żadną fizyczną broń, nawet magiczną.

Czary: każdy Lloigor zna co najmniej 1k4 czarów.

Utrata Pocztyalności: 0/1k8 Punktów Pocztyalności za zobaczenie w formie gadziej; nie ma utraty Pocztyalności, gdy jest niewidzialny; kontakt umysłowy z Lloigorem kosztuje 1/1k4 Punktów Pocztyalności.

MI-GO, Grzyby z Yuggoth, Mniejsza Rasa Niezależna.

„Były to różowe stworki o długości około pięciu stóp z jakby zaskorupiałym ciałem, obdarzonym dwoma wielkimi, cienkimi skrzydłami i kilkoma parami podzielonych na segmenty odnóży, zaś w miejscu, gdzie normalnie znajdowałaby się głowa tkwiła zniekształcona elipsoidalna, pokryta mnóstwem bardzo krótkich antenek. ... Czasami kroczyły na wszystkich nogach, a czasem tylko na tylnych ich parze.“ – H.P. Lovecraft „Szepczący w ciemności“



□ Grzyby z Yuggoth są rasą międzygwiazdową, posiadającą swą główną kolonię na Yuggoth (Pluton). Na Ziemi posiadają bazy w górach, z których wydobywają rzadkie rudy. Widoczny jest ich związek z grzybami, a na pewno nie są zwierzętami. Komunikują się ze sobą, zmieniając kolory swych przypominających mózgi głów, choć mogą również posługiwać się ludzkimi językami, wydając brzęczący, owadzi głos. Służą zarówno Nyarlathotepowi, jak i Shub-Niggurath, a prawdopodobnie także innym. Wynajmują ludzkich agentów, którzy upraszczają różne ich przedsięwzięcia, a czasem wiążą się z kultami. Lovecraft czyni ich odpowiedzialnymi za krążące w Himalajach opowieści o Człowieku Śniegu.

Nie mogą żywić się ziemskim pożywieniem i muszą importować żywność z innych światów. Potrafią szybować w eterze przestrzeni międzygwiazdowej, lecz z trudem manewrują w atmosferze. Zwykła fotografia nie pokaże obrazu tych istot, lecz dobry chemik zapewne potrafiłby wynaleźć emulsję, która by zadziałała. Po śmierci, po kilku godzinach, znikają.

Potrafią przeprowadzać skomplikowane operacje chirurgiczne, np. umieszczenie ludzkiego mózgu w podtrzymującym życie metalowym pojemniku. Mogą później podłączyć doń urządzenie, umożliwiające mówienie, słuchanie i widzenie, dzięki czemu mózgi mogą komunikować się ze światem zewnętrznym. W ten sposób podróżują ci, którzy nie potrafili znieść próżni i kosmicznego zimna.

Grzyby z Yuggoth mogą atakować w walce wręcz dwoma szponami jednocześnie. Jeśli trafią, próbują uchwycić ofiarę (uwolnienie = udany test S przeciw S wg Tabeli Porównawczej) i podnieść ją w górę. Następnie zrzucają ją z odpowiednio dużej wysokości lub unoszą tak wysoko, że jej płuca eksplodują.

MI-GO, Grzyby z Yuggoth

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

Szybkość 7/9 w locie

WT 10-11

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Szczypce 30%, 1k6 + chwyt

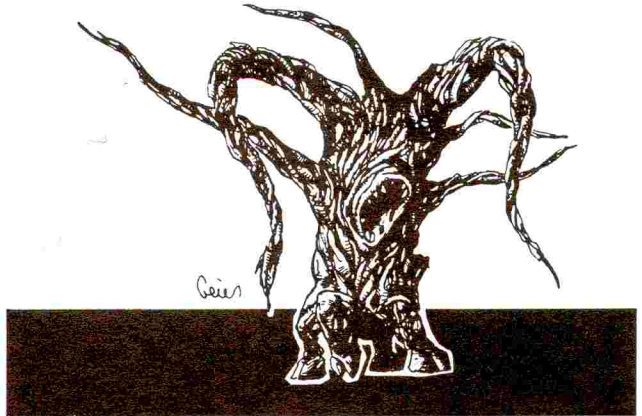
Pancerz: żaden, ale ich pozaziemskie ciało powoduje, iż bronie przebijające zadają tylko minimalne obrażenia.

Czary: każdy ma szansę INT x 2 na k100, że zna 1k3 zaklęć

Utrata Pocztyalności: 0/1k6 PP za zobaczenie mi-go.

MROCZNE MŁODE, Większa Rasa Służebna.

„Coś czarnego na drodze, coś, co nie było drzewem. Coś dużego, ciemnego i lepkiego. Przykucnięte wyczekiwało, a jego długie, lepke ramiona wity się i sięgały. ... Przyszło, wczółgując się po zboczach ... i to była właśnie ta czarna rzecz z moich snów – czarna, lepka, oślizła, podobna do galaretowatego drzewa. Czółgała się w górę, płynąc na swych kopytach, ustach i węzłowych ramionach.“ (Robert Bloch „Notebook Found in a Deserted House“)



□ Te stworzenia są ogromnymi, lepkiemi cielskami, zbudowanymi z czarnych, wijących się macek. Na powierzchni ich ciała rozsiane są wielkie, pomarszczone usta, z których sączy się zielony śluz. U dołu macki kończą się czarnymi kopytami, na których mroczne młode stąpa. Potwór przypomina drzewo, którego pniem są krótkie nogi, a koroną lepkie, rozgałęzione ciało, cuchnące otwartym grobem i ma 3 do 6 metrów wysokości.

Są to właśnie te młode, o których mówi jedno z imion Shub-Niggurath „Czarna Kozia o Tysiącu Młodych“. Są z nią ściśle związane i można je spotkać wyłącznie w okolicach, w których Shub-Niggurath jest wyznawana. Mroczne młode spełniają rolę wysłanników bogini, przyjmując w jej imieniu ofiary, nadzorując obrzędy kultystów, pożerając niewiernych i rozsiewając kult swej matki na całym świecie. Na szczęście są rzadko spotykane.

ATAKI: z reguły mroczne młode w splątanej masie macek ma cztery grubsze, pokręcone odnóża, których używa do walki. Każda z tych większych macek może uderzyć przeciwnika lub pochwycić ofiarę w każdej rundzie, co daje możliwość czterech ataków przeciw czterem różnym celom. Jeśli ofiara została pochwyciona, zostaje przyciśnięta do ust i wysana z 1k3 punktów S na rundę. Tak utracona S nie może zostać zregenerowana. Podczas wysysania sił życiowych, ofiara może jedynie bezsilnie wciąć się i wrzeszczeć. Mroczne młode może również trutować swoimi ciężkimi kopytami, czemu z reguły towarzyszy porykiwanie i zawodzenie.

MROCZNE MŁODE Shub-Niggurath

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+3	44
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+30	44
INT	4k6	14
MOC	5k6	17-18
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 8	WT 30-31	

Modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Macka 80% mo + wysysanie siły
Tratowanie 40%, 2k6 + mo

Pancerz: mroczne młode zbudowane są z substancji nie pochodzących z tego świata, dlatego trafienia z broni palnej zadają im jedynie 1 punkt obrażeń. Krytyczne trafienie zadaje 2 punkty obrażeń. Broń śrutowa jest wyjątkiem od tej zasady i zadaje minimalne obrażenia, w zależności od rodzaju. Broń do walki wręcz zadaje normalne obrażenia. Mroczne młode jest odporne na ogień, podmuch, żrące substancje, wyładowania elektryczne i trucizny.

Czary: każde mroczne młode zna pewną liczbę odpowiednich czarów, równą połowie INT, zaokrąglonej w górę.

Umiejętności: skradanie się 60%, ukrywanie się w lesie 80%.

Utrata Pocztylności: 1k3/1k10 Punktów Pocztylności za ujrzenie mrocznego młodego.

NODENS, Starszy Bóg. „Na grzbietach definów spoczywała wielka, karbowana muszla, w której jechała szara i potężna postać pierwotnego Nodensa, Pana Wielkiej Przepaści... Wtedy sędziwy Nodens wyciągnął przed siebie pomarszczoną rękę i pomógł Olneyowi i jego towarzyszowi wejść na wielką muszlę.” (H.P. Lovecraft, „The Strange High House in the Mist”)



□ Z reguły przyjmuje postać zwykłego, sędziwego człowieka z szarą brodą. Nodens często podróżuje na rydwanie, zbudowanym z wielkiej muszli morskiej, ciągniętej przez nieziemskie potwory lub bestie z legend.

Zdarza się, iż Nodens postępuje wobec ludzi niemal przyjacielsko. Odwiedził Ziemię kilkakrotnie i wiadomo, iż pomagał tym, którzy byli ścigani bądź nękani przez Wielkich Przedwiecznych lub Nyarlathotepa. Nodens nie ma kultu na Ziemi. Usługują mu czarne anioły nocy.

Nodens nigdy nie zaatakuje fizycznie przeciwnika. W obliczu słabego wroga przyzywa czarne anioły w wystarczającej

ilości, aby porwały wrogów. Gdy staje naprzeciw potężnego przeciwnika, stara się zmusić go do odwrotu – należy rzucić k100. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od MOC przeciwnika, może on pozostać, podczas gdy Nodens odchodzi, aby uniknąć starcia. Gdy zdarza się, iż upór wroga zmusza go do wycofania się może zabrać ze sobą cieszącą się jego względami grupę Badaczy, po czym zostawić ich gdzieś po drodze. Zdarzyło się nawet, że zabrał ze sobą człowieka w podróż do krańców naszej galaktyki (człowiek ten wrócił).

NODENS, Pan Wielkiej Przepaści

S 42 KON 45 BC 15 INT 70 MOC 100
ZR 21 WG 21 Szybkość 12 WT 30

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Laska* 100%, 4k6+3k6 obrażeń

* *Obrażenia, zadane laską nie są zmniejszane przez pancerz.*

Pancerz: żaden, ale może za każdy punkt magii uzyskać jeden punkt pancerza, który będzie go chronił aż do wschodu słońca lub wschodu księżyca, cokolwiek nastąpi wcześniej.

Czary: może przywołać czarne anioły, aby mu pomogły; za każdy zużyty punkt magii przybywa 1k10 czarnych aniołów; Nodens może przywołać również inne sługi, jednego za każdy punkt magii; leczy zadane mu rany, wydając jeden punkt magii za punkt Wytrzymałości; Strażnicy Tajemnic powinni obdarzyć go innymi zaklęciami, jednak powinni to robić w taki sposób, aby pasowały one do charakteru boga.

Utrata Pocztylności: nie ma utraty Punktów Pocztylności za zobaczenie Nodensa.

NYARLATHOTEP, Bóg Zewnętrzny. „Wysoka, szczupła sylwetka z młodą twarzą dawno umarłego faraona, nodziana w kolorowe szaty i ukoronowana, świecąca własnym blaskiem... otoczona fascynującą aurą mrocznego boga lub upadłego anioła, w którego oczach zauważalna była delikatna iskra kapryśnego humoru.” (H.P. Lovecraft, „The Dream-Quest of Unknown Kadath.”)

□ Nyarlathotep jest postaćem, sercem i duszą Bogów Zewnętrznych. Jest jedynym, który ma prawdziwą osobowość i twierdzi, że posiada tysiąc różnych postaci. Sianie szaleństwa i obłędu jest dla niego zdecydowanie ciekawsze i ważniejsze od zwykłej śmierci i zniszczenia.

Jedynie kilka z postaci Nyarlathotepa zostało opisanych. Jedną z nich jest wspomniany już Egipcjanin. Inną jest ogromny potwór z uzbrojonymi w szpony kończynami i pojedynczą, długą, czerwoną macką zamiast twarzy. Macka ta pręży się do góry, gdy potwór zawodzi do księżyca. Trzecia postać jest czarna, skrzydlata z czerwonym, trójczęściowym okiem. Forma ta nie może znieść światła. Kolejną jest Ahtu, który został opisany osobno. Istnieją podejrzenia, że „Czarny Człowiek” z obrzędów wiedzów jest również postacią Nyarlathotepa.



Nyarlathotep wypełnia wolę zewnętrznych bogów i jest trafnie nazywany ich duszą. Zawsze usiłuje zasiać szaleństwo wśród ludzi i wiele przepowiedni, w tym opowiadania „Pełzający Chaos” i wiersz „Grzyby z Yuggoth” sugerują, iż nadejdzie dzień w którym Nyarlathotep osobiście zniszczy ludzkość

i prawdopodobnie całą planetę. Nyarlathotep jest zawsze szyderczym kpiarzem, pogardzającym swymi władcami.

Wszystkie inwokacje do Bogów Zewnętrznych zawierają imię Nyarlathotepa, zapewne odwołując się do niego jako do pościa. Jest znany i wzbudza strach wśród wszystkich gatunków stworzeń świata Mitów. Od czasu do czasu żąda od nich różnych przysług.

Wyznawcy Bogów Zewnętrznych często oddają cześć swym bóstwom dlatego, że liczą na uzyskanie sobie łaski Nyarlathotepa. Nagrody dla wiernych niewolników często przynoszone są przez Pełzający Chaos, jak że pozostali, pozbawieni umysłów Bogowie Zewnętrzni zupełnie się tym nie przejmują. Nyarlathotep może przekazać kultystom wiedzę o zaklęciach magicznych, spowodować kataklizm lub katastrofę, dać zaczątek szerzącym niezgodę sektom religijnym albo przydzielić potwornego sługę jako pomocnika. Dary Nyarlathotepa zawsze będą siał zamieszanie i grozę wśród ludzi, czasem nawet będą obracały się przeciw obdarowanemu.

Oprócz sług Bogów Zewnętrznych, Nyarlathotep ma szczególnych służących, takich jak shantaki i straszliwi łowcy. Wyznawcy, którego uznają za godnego może ofiarować dowolną istotę. Prośba o taki dar musi zostać poparta ofiarą z MOC na rzecz Nyarlathotepa i innych Bogów Zewnętrznych.

SPOTKANIA: w ludzkiej postaci może usiłować oszukać lub wykorzystać swych wrogów, udając przyjaciela. Z reguły niechętnie ujawnia swe ponadnaturalne moce, o ile nie jest do tego zmuszony. W trudnych sytuacjach przywołuje istoty, które mogą za niego poradzić sobie z problemem.

Nyarlathotep może przywołać dowolnego przedstawiciela rasy służebnej lub niezależnej, opisanego w tej księdze (i wielu nie opisanych), płacąc jeden punkt magii za każdy punkt MOC, jaki posiada przywoływana istota. Gdy przybiera postać potwora, stara się chwycić swoje ofiary i porwać je ze sobą.

Nyarlathotepa w postaci ludzkiej można zabić w zwykły sposób. Jeśli zginie w ten sposób, jego ciało, po opadnięciu na ziemię, zacznie nabrzmiewać i trząść się, w końcu rozrywając się i uwalniając potężnego, szponiastego potwora (lub inną opisaną wcześniej monstualną postać). Kolos ten podnosi się znad rozpiętego ciała i znika, unosząc się do nieba, bez przejmowania się zabójcą. W formie potwora, Nyarlathotep jest trudny do zabicia, lecz śmierć zmusza go do wycofania się.

Nyarlathotep w postaci szponiastego demona ciągle zmienia swój kształt, jednak przez cały czas ma przynajmniej dwie szponiaste, zdolne do ataku łapy.

NYARLATHOTEP, Pełzający Chaos

współczynniki	postać ludzka	szponiasty demon
S	12	80
KON	19	50
BC	11	90
INT	86	86
MOC	100	100
ZR	19	19
WG	18	-
Szybkość	12	16
WT	15	70
mo	+0	+10K6

Broń w postaci ludzkiej: dowolna broń 100%, obrażenia zgodnie z opisem broni.

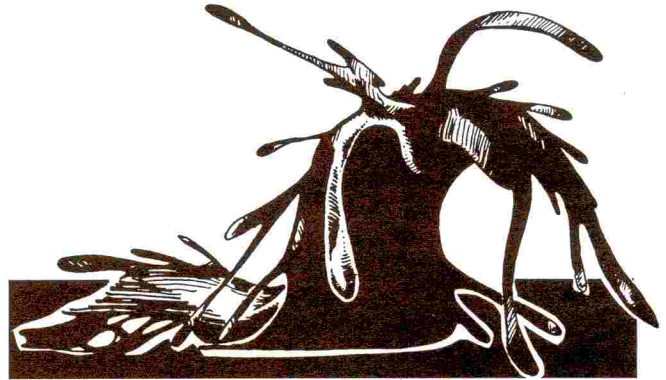
Broń w postaci potwora: Szpony 85%, 10K6 + mo

Pancerz: żaden, ale gdy jego Wytrzymałość spada do zera, upada na ziemię, zmienia postać (zawsze na jeszcze okropniejszą, powodującą u wszystkich świadków tego zdarzenia odpowiednią utratę Poczitalności), po czym ucieka w przestrzeń międzygwiazdową.

Czary: Nyarlathotep zna wszystkie czary świata Mitów; może przywoływać potwory, zużywając jeden punkt magii za każdy punkt MOC istoty; może przywoływać shantaki, straszliwych łowców i Sługi Bogów Zewnętrznych, płacąc jeden punkt magii za każdego potwora.

Utrata Poczitalności: nie ma utraty Poczitalności za ujrzenie Nyarlathotepa w postaci ludzkiej; za ujrzenie dowolnej innej z jego 999 postaci traci się 1k10/1k100 PP.

NYOGTHA, Wielki Przedwieczny. „Zdradziecki odór zaczął unosić się w pomieszczeniu. Był jakby odrobinkę gadzi, czuć w nim było piżmo i powodował mdłości. Dysk wznosił się nieubłaganie i niewielki palec ciemności wypelzył spod jego krawędzi... (przybyła) wielka fala lśniącej czerni, nie będącej ani w pełni cieczą ani ciałem stałym, lecz straszliwą garetowatą masą”. (Henry Kuttner „The Salem Horror.”)



□ Nyogtha jest pomniejszym bóstwem, które zamieszkuje podziemne jaskinie na Ziemi. Może być powiązana z Cthulhu. Nyogtha przypomina czarną, śluzowatą plamę, z której może wyciągać macki lub wypustki wedle swojej woli.

Nyogtha ma wyznawców wśród ludzi, z reguły czarownice i im podobnych. Czasem naucza ich czarów w zamian za ofiary i MOC. O ile nie zostanie przegnany przy użyciu odpowiednich zaklęć, Nyogtha chwyta ofiarę i zabiera ją ze sobą do podziemnych jam. Gdy Nyogtha atakuje, starając się zranić przeciwników, każdy cel w promieniu 10 metrów odnosi 1k10 punktów obrażeń od licznych małych ran.

NYOGTHA, Rzecz, Która Nie Powinna Istnieć

S 85 KON 40 BC 80 INT 20 MOC 28
ZR 20 Szybkość 10 WT 60

Modyfikator obrażeń: –

Broń: Macka 100%, 1k10 obrażeń lub oplatanie i chwyt.

Pancerz: pierwsze 10 punktów obrażeń, zadanych w dowolnej rundzie przez każdy z ataków nie czyni jej żadnych szkód i jest pomijane; gdy jej Wytrzymałość spadnie do zera, zostaje odesłana i musi odejść.

Biegi: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%.

Czary: wszystkie wezwania i nawiązania kontaktu, Otwarcie bramy.

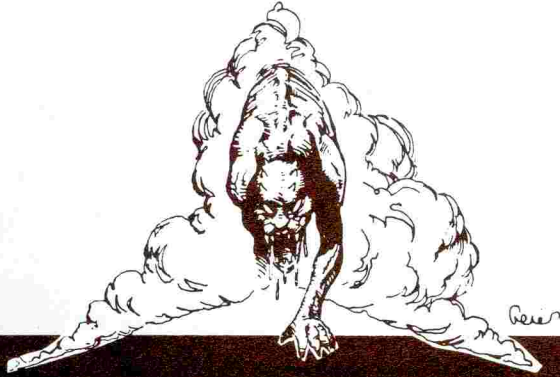
Utrata Poczitalności: 1k6/1k20 Punktów Poczitalności za zobaczenie Nyogthy.

O GARY TYNDALA, Większa Rasa Niezależna. „Są wychudłe i złaknione! – krzyknął... Całe zło wszechświata skupione było w ich chudych, wygłodniałych ciałach. Ale czy miały one ciała? Widziałem je tylko przez chwilę, więc nie mogę mieć pewności.” (Frank Belknap Long „The Hounds of Tindalos”)



Jeśli Ogar Tyndala nie dorwie cię za pierwszym razem...

□ Ogary żyją w dalekiej przeszłości ziemi, gdzie życie nie rozwinęło się jeszcze powyżej poziomu jednokomórkowców. Zamieszkują *zgięcia czasu*, podczas gdy wszystkie pozostałe istoty (w tym rodzaj ludzki i zwykłe stworzenia) pochodzą z jego *zakrętów*. Jest to trudne to wyobrażenia i prawdopodobnie odnosi się wyłącznie do tych istot. Ogary łakną czegoś, co posiada ludzkość i inne stworzenia i ścigają swoje ofiary w czasie i przestrzeni, póki ich nie dopadną. Są nieśmiertelne.



... zawsze jest jakiś raz następny.

Ze względu na ich związek ze zgięciami czasu, mogą zmateralizować się w dowolnym narożniku, jeśli jest wystarczająco ostry, 120 stopni lub mniej. Gdy ogar zjawia się, w pierw pojawia się dym, sączący się z narożnika, później wyłania się głowa i reszta ciała.

Jeśli człowiek spotka którąś z tych istot, ruszy ona za nim w bezwzględny pościg, który będzie trwał aż do znalezienia nieszczęśnika. Aby wyliczyć ile czasu zajmie ogarowi dopadnięcie ofiary, należy policzyć ile lat jest pomiędzy czasami, w których ofiara ujrzała potwora, a jej własnymi czasami. Tę liczbę lat należy podzielić przez 100 000 000 i w wyniku otrzymuje się liczbę dni, jakie ogar musi gnać za ofiarą, nim ją dopadnie.

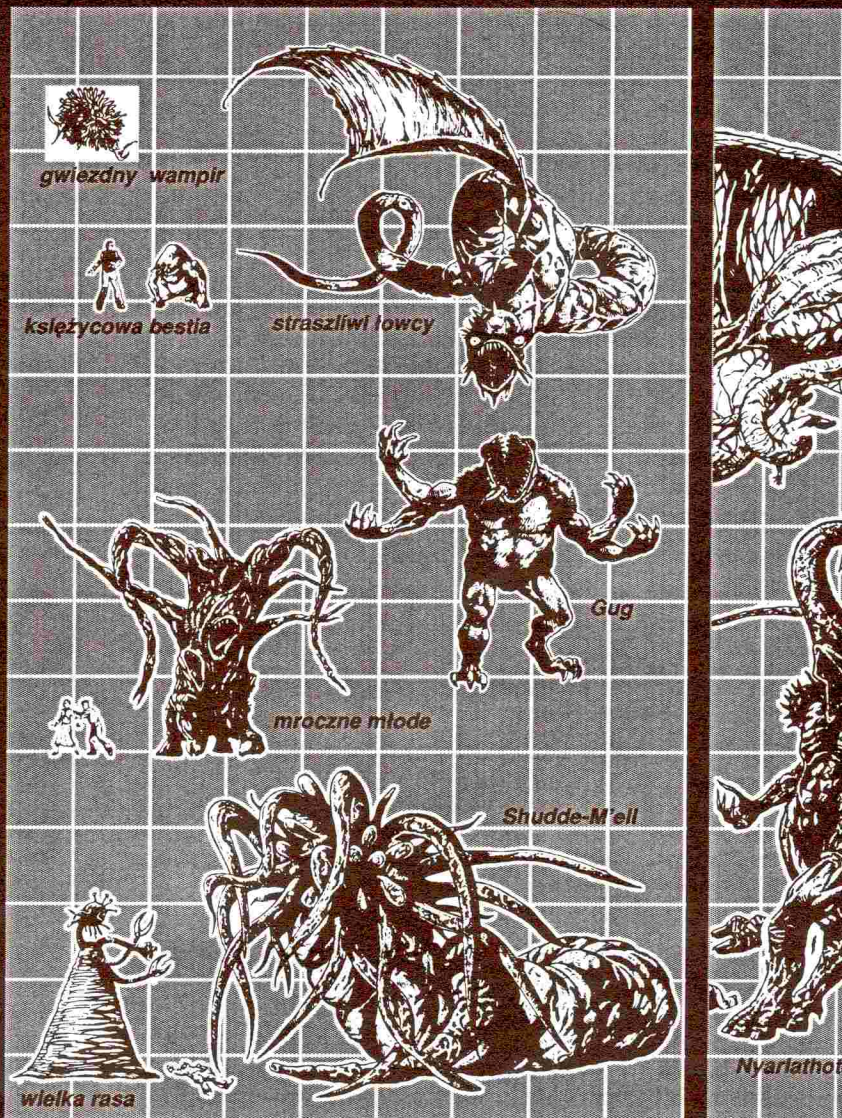
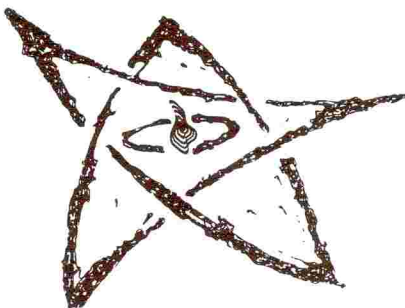
□ *Harvey Walters odnalazł tajemniczy klejnot, który przy pomocy medytacji pozwala oglądać odległą przeszłość. Spogląda 3 000 000 000 lat wstecz i dostrzega ogara Tyndala, a ten dostrzega jego! Harvey mdleje, przerywając połączenie, ale ogar chce jego krwi! Czas podróży wynosi 30 dni. Harvey ma miesiąc, aby przygotować się na spotkanie ze strasliwym gościem.*

Przegnany przez ofiarę, ogar zaniecha dalszej pogoni. Niestety istota ta jest wyjątkowo trudna do przegnania. Przyjaciele, usiłujący pomóc ofierze, również zostaną zaatakowani.

ATAKI: w każdej rundzie walki może użyć swojej tapy lub języka, jednak nie może użyć obu ataków na raz. Z reguły

Ilustracje porównawcze

Trzy ramki po prawej zawierają ilustracje, przedstawiające różnych mieszkańców świata Mitów Cthulhu. Dzięki nim możesz mieć pojęcie o relatywnych rozmiarach tych istot. Zwróć uwagę na nieszczęsnych Badaczy, rozplaszczonych tu i ówdzie pomiędzy potworami. Pamiętaj również, że niektóre z tych istot, szczególnie Cthulhu, potrafią dowolnie zmieniać swą wielkość i masę; rysunki pokazują jedynie zantropomorfizowany, zrozumiały dla ludzkiego umysłu obraz.



atakuje łapami. Aby losowo sprawdzić jak będzie atakować, można rzucić 1k6. Jeśli wypadnie 1-4 atakuje łapą, 5-6 oznacza atak językiem.

Ciało ogara pokryte jest pewnym rodzajem niebieskawej wydzieliny. Jeśli ofiara zostanie trafiona łapą, odrobina tego śluzu zostanie na jej ciele. Ta wydzielina jest żywa i aktywna oraz zadaje obrażenia, tak jakby ofiara połknęła truciznę o sile 2k6. Rany zadawane są podczas każdej rundy, gdy ofiara umazana jest śluzem. Wydzielina może zostać starta szmatką lub ręcznikiem, jeśli powiedzie się rzut ZR x 5 lub mniej na k100. Może być również splukana wodą lub inną cieczą. Ogień zabije wydzielinę, ale przy okazji zada 1k6 obrażeń ofierze.

Każdy udany atak zostawia na ciele ofiary głęboką ranę, która jednak nie boli i nie krwawi. Ofiara nie otrzymuje żadnych punktów obrażeń mimo dziwacznej rany, ale traci 1k3 punktów MOC na stałe.

OGARY TYNDALA, Padlinożercy Czasu

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6+20	30-31
BC	3k6+6	16-17
INT	5k6	17-18
MOC	7K6	24-25
ZR	3k6	10-11

Szybkość 6/40 w locie

WT 27

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Łapa 90%, 1k6 +mo+ śluz obrażeń;
Język 90%, trwała utrata 1k3 punktów mocy.

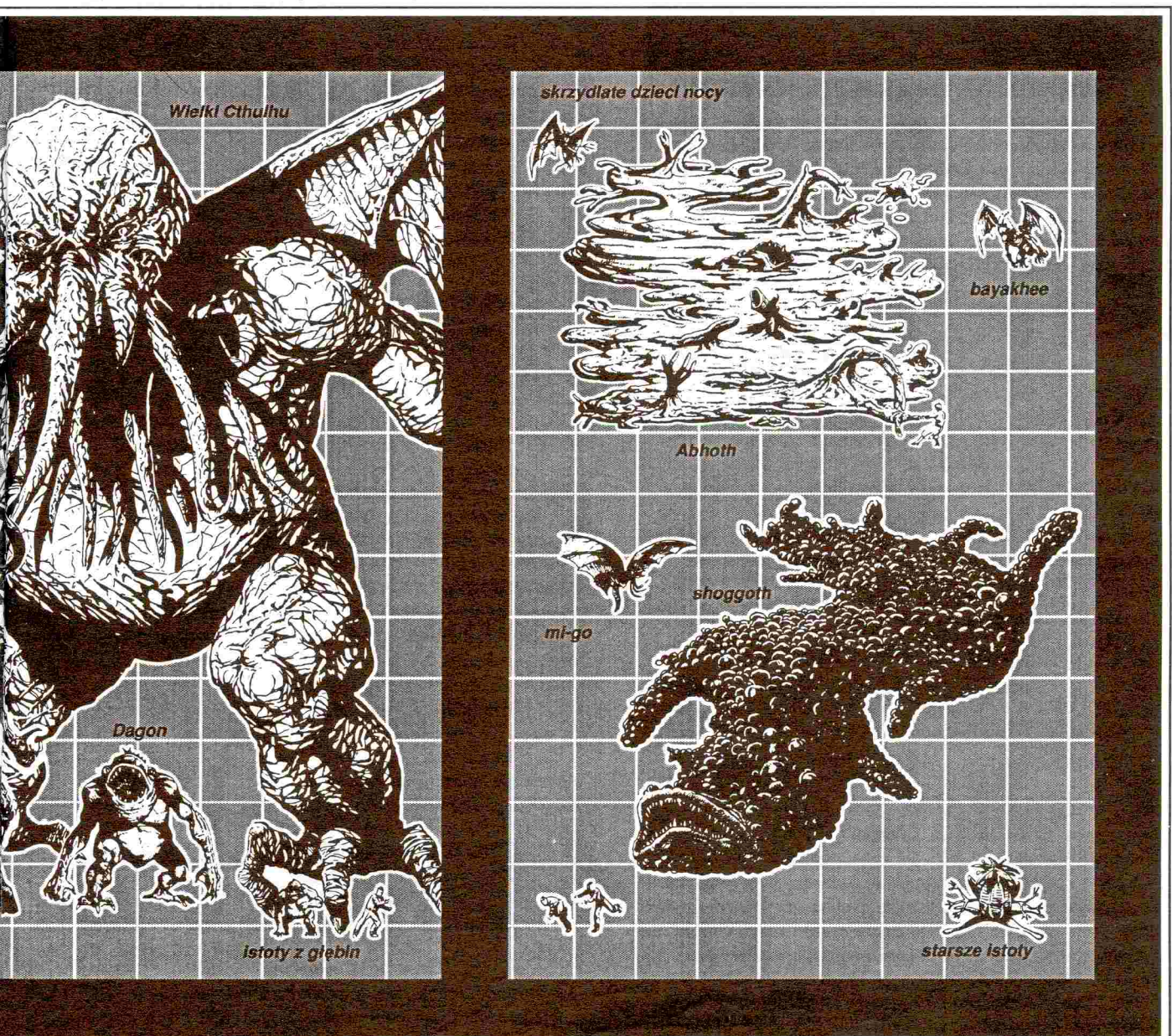
Pancerz: 2 punkty skóry; regeneruje 4 punkty obrażeń na rundę, póki nie zginie; zwykłe bronie nie zadają mu żadnych ran, bronie magiczne oraz zaklęcia działają normalnie.

Czary: każdy zna przynajmniej 1k8 czarów, wedle wyboru strażnika tajemnic.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie ogara Tyndala.

OGNISTE WAMPIRY, Mniejsza Rasa Służebna.
„Pojawiło się mnóstwo maleńkich drobinek światła...
Te tysiące migoczących punktów było żywymi istotami,
stworzonymi z ognia! Czegokolwiek dotknęły, natychmiast zajmowało się płomieniem“ (August Derleht, „The Dweller in the Darkness“.).

□ Są sługami Cthugi i podobnie jak on żyją na Formalhaut lub w jej pobliżu. Przybywają na Ziemię, gdy zostaną przywołane lub gdy towarzyszą Cthudze. Prawdopodobnie są inteligentną formą życia, zbudowaną z gazu lub plazmy, co dla Mitów jest raczej typowym pomysłem.



PODWÓJNY ATAK: ogniste wampiry atakują, dotykając swych ofiar i podpalając palne przedmioty. Zadają obrażenia ludziom, powodując szok termiczny. Aby sprawdzić ile obrażeń spowodował atak wampira należy rzucić 2k6 i porównać wynik z KON Badacza w Tabeli Porównawczej. Jeśli Badacz przegra, odnosi tyle obrażeń, ile wynosił rzut. Jeśli wygra, odnosi jedynie połowę tych obrażeń (zaokrąglonych w górę).



Podczas tego samego ataku wampir może usiłować wysać z ofiary punkty magii. Należy porównać w Tabeli jego aktualne punkty magii z punktami ofiary. Jeśli wampir wygra, odbiera ofierze 1k10 punktów magii. Jeśli przegra, sam traci jeden punkt. Podczas każdego ataku ognistego wampira należy wykonać dwa rzuty – jeden, aby sprawdzić obrażenia zadane przez żar i drugi, aby sprawdzić czy ofiara straciła punkty magii.

OGNISTY WAMPIR, Podsycający Ogień

współczynniki	rzuty	średnia
S	-	-
KON	2k6	7
BC	1	1
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 11 w locie		WT -

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk 85%, 2k6 obrażeń od ognia+ wysanie punktów magii

Pancerz: większość broni materialnych, takich jak na przykład broń palna, nie może ich zranić. Wylanie na niego 2 litrów wody zadaje mu jeden punkt obrażeń. Typowa ręczna gaśnica zadaje 1k6 obrażeń, a wiadro piasku 1k3 obrażeń.

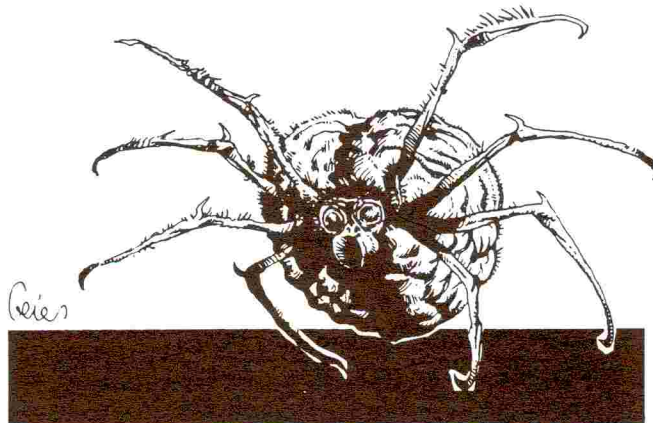
Czary: ogniste wampiry o MOC równej 17 lub więcej, znają przynajmniej 1k3 czary.

Utrata Poczytalności: ujrzenie ognistego wampira nie powoduje utraty Poczytalności.

PAJĄKI Z LENG, Mniejsza Rasa Niezależna. „Były sceny dawnych bitew, w których nieomal ludzcy mieszkańcy Leng walczyli z opastymi, purpurowymi pająkami z pobliskich dolin.” (H.P. Lovecraft „The Dream-Quest of Unknown Kadath”)

□ Są to ogromne, purpurowe pająki o tłustych, pokrytych krostami ciałach i długich, porośniętych szczecinią nogach. Ich ubarwienie zmienia się od jasnego, cętkowanego fioletu na podbrzuszach, poprzez odcienie indyga na przedzie ciała do czarnych zakończeń nóg i kleszczy. Pochodzące z krainy snów pająki z Leng są inteligentne, ogromne i niebezpieczne. Nowonarodzone osobniki są wielkości kucyka szetlandzkiego.

Niektóre doliny na płaskowyżu Leng są prawie zupełnie wypełnione płataniną pajęczyn. Pomimo swej inteligencji, nie współpracują pomiędzy sobą i zdarza się, że pożerają się nawzajem. Ukąszenie pająka wpuszcza w ciało ofiary śmiertelny jad. Widziano pająki wielokrotnie większe od przeciętnych.



PAJĄKI Z LENG, Ogromni Tkacze Sieci

współczynniki	rzuty	średnia
S	8K6	28
KON	5k6	17-18
BC	10K6	35
INT	3k6	10-11
MOC	4k6	14
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 6		WT 27

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Ukąszenie 40%, 1k3 + trucizna* obrażeń
Zarzucenie pajęczyny 60%, obrażenia oplątanie**

* Siła trucizny równa jest KON pająka.

** S sieci, oplatającej ofiarę równa jest połowie BC pająka; aby uwolnić się z sieci należy porównać swoją S z S sieci w Tabeli Porównawczej.

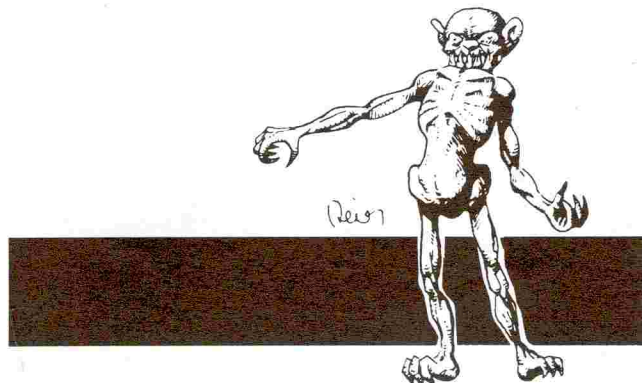
Pancerz: 6 punktów chityny.

Czary: rzucić 1k20. Jeśli rezultat był mniejszy lub równy INT, wtedy zna on 1k3 zaklęć, wybranych przez Strażnika Tajemnic.

Biegłości: Ukrywanie się 50%, Skradanie się 80%.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie pająka z Leng; wyjątkowo duże osobniki mogą powodować utratę Poczytalności 1/1k20.

PIASECZNIKI, Mniejsza Rasa Służebna. „Wtem z jednej z jaskiń wyszedł piasecznik. Miał grubą skórę, wielkie oczy i ogromne uszy. Jego twarz przypominała odrażająco zdeformowany pysk niedźwiadka koali, ale ciało sprawiało wrażenie bardzo wychudzonego. Wyraźnie ożywny szedł w moim kierunku.” (H.P. Lovecraft i August Derleth „The Gable Window.”)



□ Ta mało znana rasa wspomniana jest jedynie w kilku opowiadaniach. Piaseczniki wyglądają tak, jakby były pokryte skorupą piasku. Żyją w grotach, z których wychodzą nocą.

Wiadomo, iż zamieszkują na południowym zachodzie Stanów Zjednoczonych, lecz mogą zasiedlać też inne pustynie na świecie. Z reguły służą Wielkim Przedwiecznym i często bytują w ich pobliżu.

W walce używają obu uzbrojonych w pazury rąk jednocześnie.

PIASECZNIK, Kroczący po Pustkowiach

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	2k6+6	13
BC	3k6+6	16-17
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8		WT 15

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Pazury 30%, 1k6 + mo

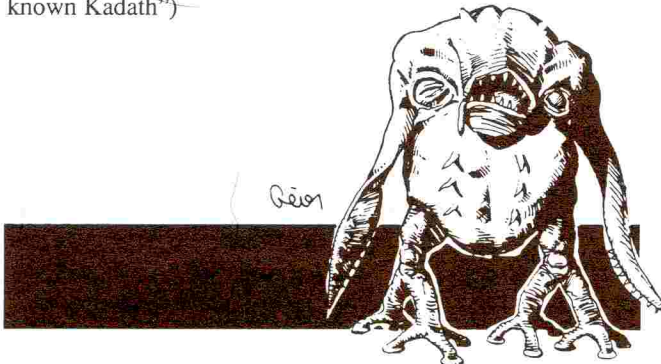
Pancerz: 3 punkty twardej skóry.

Biegłość: ukrywanie się 60%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 50%.

Czary: żadne.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie piasecznika.

POMNIEJSI INNI BOGOWIE. „W rytm okropnego tomotania i pojękiwania wolno i niezręcznie tańczą absurdalnie ślepi, pozbawieni głosu, mroczni i bezmyślni Inni Bogowie, których duszą i postać jest Pełzający Chaos Nyarlathotep”. („H.P. Lovecraft, „The Dream-Quest of Unknown Kadath”)



□ Oprócz nazwanych bogów, którzy usługują Azathothowi, istnieje wiele istot niewiele znaczących, Pomniejszych Innych Bogów. Są wśród istot, które tańczą dla Azathotha oraz innych bogów, otaczanych kultem w różnych miejscach. Ich pomiotem są potworne larwy, które z czasem wyrastają na nowych bogów.

Posiadają jedynie niewielkie kultury i w razie potrzeby Strażnik Tajemnic może im nadać imiona. Większość z nich jest pozbawiona umysłu tak samo, jak ich władca, jednak posiadają mniej mocy i zbliżenie się do nich nie jest tak niebezpieczne. Te pomniejsze bóstwa mogą otoczyć ochroną wyznawców, mogą również starać się wykorzystać Azathotha, aby nieświadomie wykonał ich życzenia.

Ze względu na to, że bogowie są przynajmniej trochę odmienni od siebie, różnią się mocą i atakami. W połączeniu ze swymi władcami mogą okazać znacznie większą moc. Istnieją inne rodzaje, niż ten opisany poniżej, posiadające większą INT, BC i tym podobne.

POMNIEJSI INNI BOGOWIE, Mniejsze Bóstwa

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k20	42
KON	1k100+20	ok. 70
BC	1k100+50	ok. 100
INT	0	0
MOC	1k100	ok. 50
ZR	1k10	5-6
Śr. szybkość 1k8-1		WT ok. 85

Średni modyfikator obrażeń: +8k6

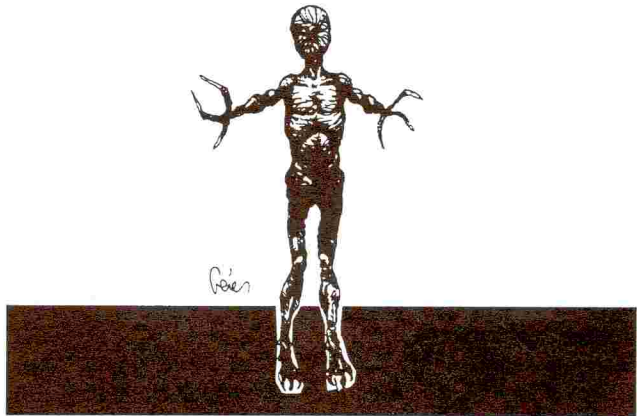
Broń: Zmiażdżenie 60%, zadawane obrażenia równe są mo

Pancerz: żaden, ale gdy punkty Wytrzymałości spadną do zera, są jedynie zmuszone do odejścia.

Czary: potrafią przywoływać sługi i niewolników, aby ich wspomogli i każdy ma przynajmniej jednego sługę, którego może przyzwać; formalnie mogą nie posiadać żadnych czarów, lecz są bóstwami, a więc oznacza to, że nie mogą nauczać magii, lecz potrafią rzucać zaklęcia..

Utrata Poczytalności: 1/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Innego Pomniejszego Boga.

QUACHIL UTTAUS, Wielki Przedwieczny. „Była to postać nie większa od małego dziecka, jednak wyschnięta i pomarszczona jak tysiącletnia mumia. Jej pozbawiona włosów głowa z płaską, obojętną twarzą, osadzona była na szkielecie chudej szyi i pokryta siatką tysiącami zmarszczek. Ciało miało wygląd potwornego, cherlawego płodu, któremu nigdy nie dane było zaczerpnąć powietrza. Rurkowate ramiona kończyły się kościstymi pazurami, były rozczapierzone i wysunięte naprzód, jakby zdrętwiałe w odruchu wiecznego chwytania”. (Clark Ashton Smith „Treader of the Dust.”)



□ Jego dwie nogi są skurczone, przysunięte do siebie i równie nieruchome, jak jego ramiona. Gdy zostanie wezwany, strumień szarego światła opada z góry na wybraną przez niego ofiarę. Nieszczęśnik, stojący w świetle nie może się poruszyć. Przez ten strumień bóstwo szybko i w ciszy opada, sięgając ku swemu celowi. O ile Quachil Uttaus nie został wezwany, aby ofiarować nieśmiertelność, jego dotyk powoduje nieomal natychmiastowe postarzenie się i śmierć. Potem Przedwieczny ulatuje tak samo, jak przybył, a o jego bytności świadczą jedynie ślady jego małych stóp.

Wspomniany jedynie w niezmiernie rzadkim Testamencie Carnamagosa, Quachil Uttaus jest zainteresowany czasem, śmiercią i zgnilizną – można nawet powiedzieć, iż w pewien sposób jest z nimi zharmonizowany. Związek ten jest tak silny, iż jest on w stanie wpływać na nie swoją wolą.

QUACHILL UTTAUS, Stąpający po Pyle

S 12	KON 20	BC 6	INT 19	MOC 35
ZR 3	Szybkość patrz opis			WT 60

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk, zawsze trafia, ofiara umiera natychmiast.

Pancerz: odporny na wszystkie bronie fizyczne i magiczne; uderzająca go broń natychmiast rozpada się w pył ze starości.

Czary: wedle upodobań Strażnika Tajemnic, a w szczególności te, które mają coś wspólnego z życiem, śmiercią, czasem i starzeniem się.

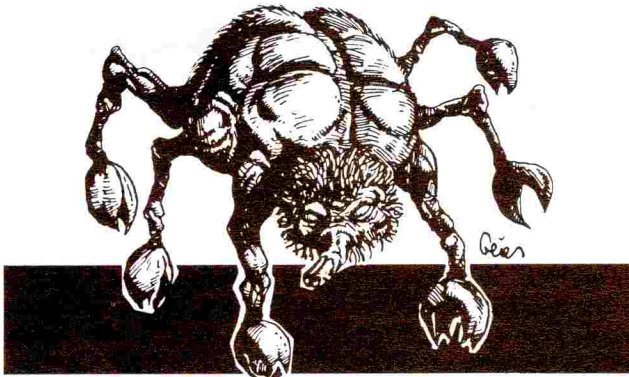
Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Quachil Uttaus.

RHAN-TEGOTH, Wielki Przedwieczny. „Z nieomalże kulistej klatki piersiowej wyrastało sześć długich, pofalowanych kończyn, zakończonych krabimi szczypcami. Z wyższego końca wyrzyszała się dodatkowa, podobna do bańki kula. Znajdowało się na niej troje trójkątne rozłożonych, rybich oczu, prawie półmetrowa, elastyczna trąba, a po obu bokach leżały obrzmiałe, skrzepopodobne narządy, co sugerowało, iż kula była głową istoty”. (H. P. Lovecraft, „The Horror in the Museum.”)

□ Bóstwo to władało tym, czym dzisiaj jest Alaska, żywiąc się żyłastymi, człekokształtnymi istotami. Prawdopodobnie dopiero podczas ostatniego zlodowacenia Rhan-Tegoh zapadł w głęboką hibernację, z której nie chciał, bądź nie mógł się przebudzić. Ponownie odkryty został przez współczesnych ludzi, którzy w większości mylnie uważają go za groźną, budzącą strach rzeźbę.

Chcąca, płazopodobna istota każdego dnia potrzebuje krwawych ofiar, których suma BC musi przekroczyć 15. Gdy je konsumuje, chwytając wrzeszczącą ofiarę i wciągając ją w masę macek. Macki zaczynają wysysać z ofiary krew i płyny ustrojowe, co powoduje utratę 1 punktu S na rundę. Za każde dwa takie punkty, Rhan-Tegoth podnosi swoją KON o 1. Maksymalnie jego Kondycja może wynosić 160 i wtedy wysysanie sił życiowych nie powoduje już dalszego jej wzrostu. Ofiara, która przeżyła taki atak, ma od tej chwili tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi połowa jej KON. Nie mając pożywienia, Rhan-Tegoth traci 2k6 punktów KON dziennie, aż osiągnie poziom 60, kiedy to powraca do stanu hibernacji.

Jeśli Rhan-Tegoth wysysie ofiarę do końca, pozostanie jedynie sflaczałe ciało, pokryte setkami maleńkich ukłuć. Włoki nie mają w sobie ani kropli krwi czy innych płynów, pozostają jedynie kości, skóra i wyschnięte wnętrza. Ujrzanie takich włók kosztuje 1/1k6 Punktów Poczytalności.



RHAN-TEGOTH, Postrach Człekokształtnych

S 40 KON 60* BC 30 INT 15 MOC 35
ZR 15 Szybkość 10 / 14 pływając WT 45

* wartość podstawowa, wzrasta podczas odżywiania

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Szczypce 80% 1k6+3k6 obrażeń
Niezliczone macki 100%, obrażenia: utrata 1 punktu S na rundę oraz dodatkowo 1k3 obrażeń od żrących kwasów.

Pancerz: pierwsze 10 punktów grubiej, pokrytej śluzem skóry i macek. Dodatkowo regeneruje 1 punkt Wytrzymałości na rundę.

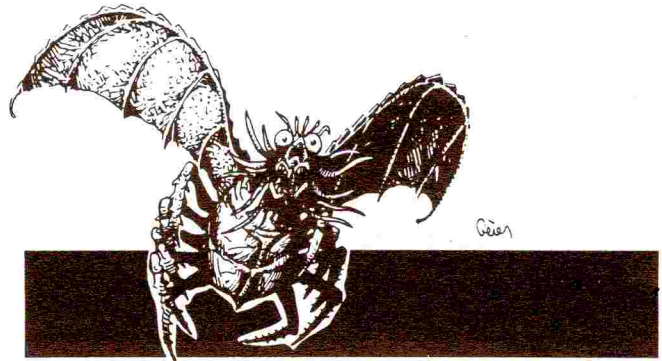
Biegłości: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%.

Czary: wszystkie poza tymi, które związane są z Bogami Zewnętrznymi i ich sługami

Utrata Poczytalności: 1k8/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Rhan-Tagotha.

S HAGGAI, INSEKTY Z, Mniejsza Rasa Niezależna. „Mimo tego, iż latały tak szybko, moje wyostrzone przeobrażeniem zmysły były w stanie dostrzec więcej szczegółów, niż bym tego pragnął. Spoglądał na mnie nienawistnie swymi wielkimi, pozbawionymi powiek oczami. Zginające się

czułki, falujące w jakimś kosmicznym rytmie czułki, które wyrastały z jego głowy, dziesięć nóg, pokrytych czarnymi mackami i przykurczonych przy bladym podbrzuszu, para półkolistych skrzydeł z trójkątnymi łuskami – wszystko to nie jest w stanie oddać wyglądu straszliwego koszmaru, który gnał w moim kierunku. Ujrzałem jeszcze trzy śliniace się paszeczki i już był przy mnie.” (Ramsey Campbell „The Insects from Shaggai”)



□ Dzięki zdolności do fotosyntezy, te owadopodobne istoty nigdy nie muszą jeść. Spędzają dekadencji czas, oddając się z upodobaniem wynaturzeniu i lubując się w torturowaniu swych licznych niewolników. Shanowie, gdyż pod tym imieniem również są znani, są strasznie długowieczni. Dojrzwanie dziecka do dorosłości trwa całe wieki. Ich nauka jest bardzo rozwinięta. Mają wiele broni i urządzeń, które używają zogniskowanych sił mentalnych (punktów magii). Shanowie wyznają Azathotha, oddając mu cześć w skomplikowanych rytuałach i przemysłnych sposobach tortur.

Obecnie shanowie są rasą uchodźców. Shaggai zostało zniszczone przez wielką katastrofę, jednak wiele owadów zdołało uciec, teleportując się do innych światów ze świątyń, zbudowanych z niezniszczalnego, szarego metalu. Atmosfera ziemską zawiera składnik, który uniemożliwia shanom ponowną teleportację, jeśli tu przybędą. Nie mogą również latać na większe odległości.

Shanowie, którzy teraz przybyli na Ziemię, przywieźli ze sobą pewne istoty z planety Xicotl jako swoich niewolników i strażników. Zdarzyło się, że zarządzali ludzkim kultem, który poszukiwał ofiar dla Azathotha.

ATAK MENTALNY: shanowie są nie całkowicie materialnymi pasożytami. Te nie większe od gołębia stworzenia mogą wlecieć przez ludzkie tkanki prosto do mózgu. Pozostając w ludzkiej czaszce, mogą czytać wspomnienia swej ofiary, wpływać na jej procesy myślowe i zaszczipiać nowe wspomnienia oraz pomysły. W ciągu dnia owad jest bierny wewnątrz mózgu, pozostawiając ofierze mniej więcej wolną wolę. Jednak w nocy shan budzi się i zaczyna wprowadzać nowe wspomnienia. Może przekazywać niszczące Poczytalność obrazy z jego własnych doświadczeń życiowych lub też przemieszczać fragmenty pamięci tak, aby ofiara wykonała pewne czynności. W końcu nieszczęśliwiek jest tak głęboko zahipnotyzowany, że z radością pomaga owadom. Jednak często taka narastająca kontrola myśli pcha ofiarę ku szaleństwu, przez co przestaje ona być już odpowiednim nosicielem dla shana.

ATAK BATEM NERWOWYM: bat nerwowy jest niewielkim urządzeniem, które ze świergotaniem wystrzeliwuje z siebie promień bladego światła. Gdy promień trafia ofiarę, należy porównać w Tabeli Porównawczej punkty magii trafionego i shana. Jeśli owad wygra, ofiara pada na ziemię w agonii, skrzęcając się z bólu. Trwa to tak długo, aż broń zostanie wyłączona. Jeśli ofiara wygra, zostaje porażona potwornym cierpieniem, co powoduje obniżenie wszystkich biegłości o 20% przez następne 24 minus KON godziny. Atak może być ponawiany w każdej rundzie.

INSEKTY Z SHAGGAI, PASOŻYTY UMYSŁOWE

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k3	2
KON	2k6+6	13
BC	1	1
INT	3k6+6	16-17
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+24	31
Szybkość 4/40 w locie		WT 2

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: Wejście w umysł 60%, stopniowe opanowanie umysłu i woli ofiary

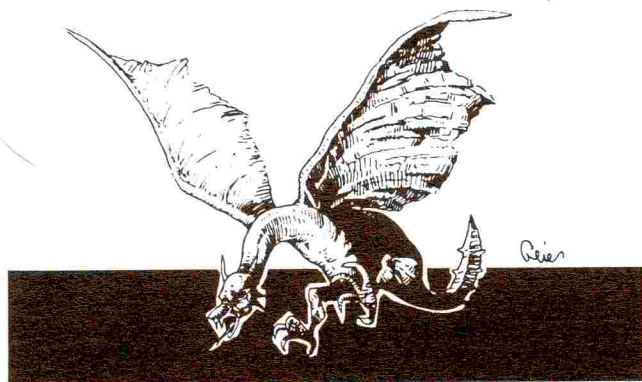
Bat nerwowy: obrażenia – patrz opis powyżej.

Pancerz: żaden.

Czary: należy rzucić K20. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy INT shana, zna on dokładnie tyle czarów, ile wynosi różnica. Wśród nich jest Wezwanie Azathotha.

Utrata Poczitalności: 1/1k6 Punktów Poczitalności za zobaczenie shana.

SHANTAKI, Mniejsza Rasa Służebna. „Nie były to żadne ptaki czy nietoperze, znane gdziekolwiek na świecie... były większe od stoni i miały głowy wielkości końskich... Shantaki mają tuski zamiast piór, wyjątkowo śliskie.” (H.P. Lovecraft „The Dream Quest of Unknown Kadath.”)



Shantaki lęgą się w jaskiniach i ich skrzydła pokryte są szronem oraz saletrą. Zawsze opisywane są jako groźne i hałaśliwe stworzenia, służące jako wierzchowce wielu sługom Bogów Zewnętrznych. Czują ogromny lęk przez czarnymi aniołami i zawsze przed nimi uciekają. Shantaki mogą latać w przestrzeni kosmicznej i zdarzało się, że zabierały nieuważnego jeźdźcę prosto przed tron Azathotha.

SHANTAKI, OGROMNE WIERZCHOWCE

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+20	34
KON	2k6+6	13
BC	4k6+36	50
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+3	10
Szybkość 6/30		WT 32

Średni modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Ugryzienie 55%, 2k6+2

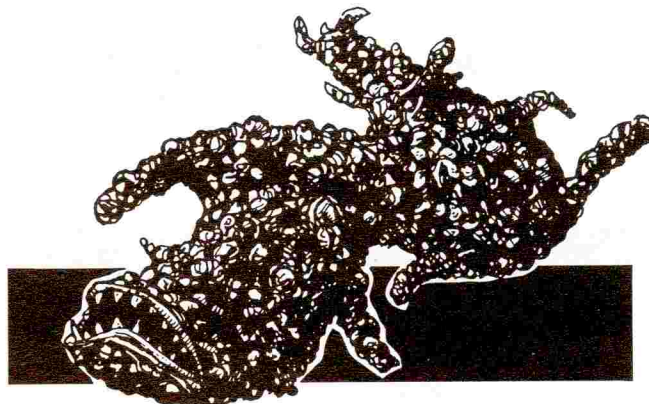
Pancerz: 9 punktów skóry.

Czary: żadne.

Utrata Poczitalności: 1/1k6 Punktów Poczitalności za zobaczenie Shantaka.

SHOGGOTHY, Mniejsza Rasa Służebna. „Koszmar-na, giętka kolumna zgnitej, czarnej poświaty pełza uparcie naprzód... Była to lśniąca delikatną poświatą, bezkształtna masa proplazmatycznych baniek. Tysiące niby-oczu powstawało i znikało, jak krosty zielonego światła, na całej powierzchni masy, która wypełniała tunel przed nami,

bezlitośnie prac w naszym kierunku. Pchając się naprzód, miażdżyła przerażone pingwiny i ślizgała się po lśniącej podłodze, którą ona i jej rodzaj w tak okrutnie dokładny sposób wysprzątały ze wszystkich śmieci. Wtedy dobiegł nas przeraźliwy, drwiący okrzyk: Tekeli-li! Tekeli-li!” (H.P. Lovecraft „W górach szaleństwa”)



Shoggoty zaliczają się do najokropniejszych ze wszystkich potworów Lovecrafta. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad) desperacko usiłował twierdzić, że na Ziemi występują jedynie w snach szaleńców, nie w rzeczywistości. Shoggothy są stworzeniami podwodnymi, często sługami istot z głębin i innych ras. Zdecydowanie gburowatymi sługami. Stają się coraz bardziej inteligentni, coraz bardziej zbuntowani i coraz bardziej lepiej imitują tych, którym służą. Zniszczyli swoich stwórców, starsze istoty, gdy powstałi przeciw nim. Porozumiewają się w dowolny sposób, jaki im wskaże władająca rasa, tworząc w tym celu specjalne organy.

Typowy, unoszący się swobodnie shoggoth jest w przybliżeniu kulą o średnicy 5 metrów. W walce pokrywa powierzchnię 5 metrów kwadratowych. Wszyscy w tym obszarze zostają zaatakowani osobno i każdy musi pokonać S shoggotha swoją własną S wg Tabeli Porównawczej albo zostanie wessany i pochłonięty. Jeśli Shoggoth atakuje więcej niż jeden cel, musi rozdzielić swoją S pomiędzy nimi. Istoty zamknięte w jego ciele mogą walczyć jedynie wtedy, gdy wyrzucą S lub mniej na k100. W każdej rundzie, każda ofiara, znajdująca się ciele shoggotha otrzymuje skutek miażdżenia, łamania i wysysania tyle obrażeń, ile wynosi *mo* potwora.

SHOGGOTHY, Cuchnące Lśnienie

współczynniki	rzuty	średnia
S	18K6	63
KON	12k6	42
BC	24k6	84
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	1k6	3-4
Szybkość 10 tocząc się		WT 63

Średni modyfikator obrażeń: +8K6

Broń: Miażdżenie 100%, *mo*.

Pancerz: żaden, ale (1) ogień i elektryczność zadają mu jedynie połowę obrażeń; (2) zwykła broń palna zadaje mu tylko 1 punkt obrażeń, bez względu na to czy jest przebijająca, czy nie; (3) regeneruje 2 punkty Wytrzymałości na rundę.

Czary: zwykle żadne.

Utrata Poczitalności: 1k6/1k20 Punktów Poczitalności za zobaczenie shoggotha.

SHUB-NIGGURATH, Wielki Przedwieczny. „Ia, ia! Shub-Niggurath! Czarna Kozą z Lasów z Tysiącem Młodych!” – H.P. Lovecraft „Szepczący w ciemności”

Shub-Niggurath nigdy nie pojawia się osobiście w opowiadaniach Lovecrafta, ale często jest wspomniana w rytuałach

magicznych i zaklęciach. Przypuszcza się, że jest bóstwem perwersyjnej płodności.



W jednym z niewielu opisów, Shub-Niggurath przedstawiona jest jako ogromna, chmurzasta masa, która kotłuje się i ropieje. Części jej mglistego ciała mogą zagęszczać się i tworzyć przerażające, czarne, oślizłe macki, ociekające śluzem paszcze lub krótkie, wijące się, zakończone kopytami nogi, od czego mogło wziąć się jej porównanie do kozy. Gdy się zjawia, może wypączkować z siebie mroczne młode.

Mówi się ostatnio, iż jej mleko może mieć zadziwiające własności, jednak pozostaje to zależne od decyzji Strażnika Tajemnic.

KULT: ma całkiem spore grono wyznawców, może być powiązana z druidami lub innymi podobnymi grupami. Wyznawcy Shub-Niggurath z reguły tworzą gangi lub stowarzyszenia, tak jak czynią to kultysty Cthulhu. Jej posłańcy, mroczne młode, mogą stanowić pomoc, jakiej udziela swym wyznawcom.

ATAKI: Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, ale tylko jedna z nich może zaatakować daną ofiarę w każdej rundzie. Jeśli macka sięgnie celu, poszukiwacz zostaje szapnięty do góry i podniesiony do jednej z paszcz, która, gryząc, wysysa siły życiowe i 1k6 punktów S na rundę.

Podczas wysysania ofiara jest absolutnie bezbronna i nie może walczyć, rzucać zaklęć, używać punktów magii ani podejmować żadnych innych działań, oprócz wicia się z bólu i wydawania opętanych wrzasków.

Walcząc z potężniejszymi istotami, Shub-Niggurath również atakuje jedną macką każdego przeciwnika, lecz gdy uchwyci już cel, zaatakuje następną macką, potem jeszcze jedną i tak dalej. Każdy udany atak pozwala kolejnej paszczy wgrzyźć się w ofiarę.

Shub-Niggurath może tratować istoty o BC mniejszym od 60. Taki atak obejmuje wszystkie istoty w zasięgu szarży, która ma 4-8 metrów szerokości.

SHUB-NIGGURATH, Czarna Kozą z Lasów

S 72 KON 170 BC 120 INT 21 MOC 70
ZR 28 Szybkość 15 WT 145

Modyfikator obrażeń: +11k6

Broń: Macka 100%, automatyczne pochwylenie.

Tratowanie 75%, mo

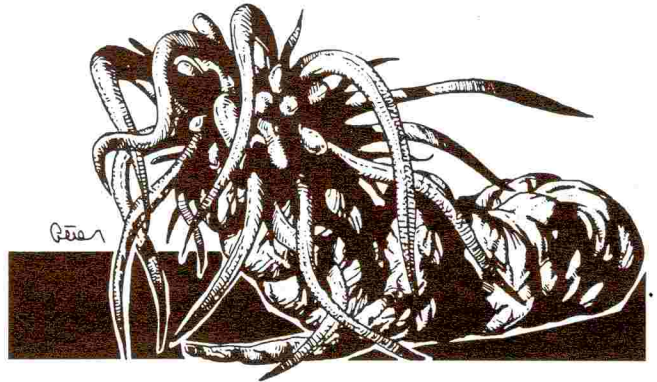
Ugryzienie 100%, wysysanie 1k6 punktów S na rundę

Pancerz: żaden, ale jej oślizłe, mgliste ciało jest odporne na bronie materialne. Bronie magiczne, ogień, elektryczność i inne, podobne energie zadają normalne obrażenia. Jej oślizłe macki i śluzowate opary mogą ponownie się łączyć, pozwalając na regenerację punktów Wytrzymałości. Każde zużyte na ten cel 2 punkty magii przywracają jej jeden punkt Wytrzymałości.

Czary: zna, co najmniej, wszystkie czary należące do Bogów Zewnętrznych; wiadomo, iż nauczała swoich najwierniejszych wyznawców Otwarcia bramy, Przekleństwa Azathotha i Znaku vooryjskiego.

Utrata Poczitalności: 1k10/1k100 Punktów Poczitalności za zobaczenie Shub-Niggurath.

SHUDE M'ELL, Wielki Przedwieczny. „Wielka, długa na ponad półtora kilometra, szara rzecz, zawoźdząca i wydzielająca dziwne kwasy... szarżuje przez głębiny ziemi z nieprawdopodobną szybkością, w szaleńczej furii... topiąc bazaltowe skały jak lutownicą masło“. (Brian Lumley „The Burrowers Beneath“)



□ Jest najslawniejszym ze wszystkich cthonian i prawdopodobnie największym i najbardziej złym z całego ich rodzaju. Cthonianie, włączając w nich Shudde M'ella, nie są w naszych czasach otaczani na Ziemi kultem, jednakże krążą pogłoski, iż w przeszłości wyznawali ich druidzi i być może wyznają ich przetrwałe do dziś plemiona epoki kamienia łupanego. Możliwe jest, że rasy, które zbudowały G'harnę oddawały hołd Shudde M'ellowi.

Shudde M'ell może spowodować trzęsienie ziemi o sile 3,5 stopnia w skali Richtera. W połączeniu z innymi cthonianami, może powodować znacznie potężniejsze wstrząsy. Siłę takiego kataklizmu można wyznaczyć losowo, rzucając 2k6 i przyjmując, że wynik jest siłą wstrząsu w skali Richtera. Bezpośrednio Shudde M'ell atakuje podobnie jak inni cthonianie: otwiera się ogromna dziura, czemu towarzyszy przerażający, zawoźdzący jęk i inne dźwięki – bulgotanie albo syk. Wszystko, co znajdowało się nad otworem, który ma średnicę przynajmniej 1k10+10 metrów, zostaje wessane i zniszczone. Potem cthonianie wpełzają z otworu i atakują wszystko, co jeszcze żyje.

SHUDE M'ELL, Drażący Pod Ziemią

S 90 KON 80 BC 120 INT 20 MOC 35
ZR 15 Szybkość 8/8 ryjąc WT 100

Modyfikator obrażeń: +12k6

Broń: Macka 100%, 6k6 obrażeń i dodatkowo utrata 1k6 KON. Zmrażdzenie 90%, 12k6 obrażeń otrzymują wszystkie istoty w promieniu 12 metrów.

Pancerz: 8 punktów skóry; regeneruje 5 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie, jakie Strażnik Tajemnic uzna za odpowiednie; nauczał wielu zaklęć, odnoszących się do Wielkich Przedwiecznych i ras służebnych.

Utrata Poczitalności: 1k3/1k20 Punktów Poczitalności za zobaczenie Shudde M'ella.

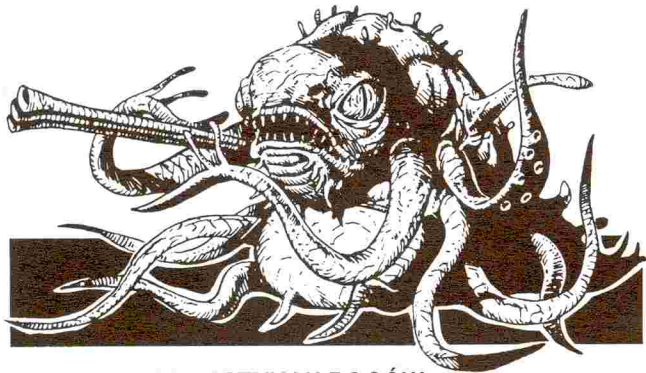
SŁUDZY ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW, Większa Rasa Służebna. „Były to ropuchopodobne istoty, które sprawiały wrażenie wciąż zmieniających swój kształt i wygląd. W niezrozumiały dla mnie sposób emanowało z nich straszliwe zawoźdzenie, jakby pojękiwanie piszczałki“. (August Derleht „The Lurker at the Threshold“)

□ Te bezkształtne istoty poruszają się przy pomocy toczenia lub ślizgania. Przypominają żaby, jednak mają w sobie również coś z ośmiornic. Ich wciąż zmieniające się kształty nie dają się dokładnie opisać.

Słudzy towarzyszą swoim panom, gdy są im potrzebni. Są demonicznymi flecistami, grającymi zawoźdzącą muzykę na

swych piszczałkach, muzykę, przy której tańczą ich władcy. Czasami grają dla grupy kultystów, tworząc ponure tło lub używając swej muzyki do przywołania różnych bóstw i istot.

Bóstwo lub postać przybywa w 1k3+1 rund po tym, jak została zapowiedziana przez sługę i odchodzi, gdy sługa ją odeśle lub 2k6 rund po tym, jak sługa zginie albo gdy zdecyduje się opuścić dane miejsce. Przywołanie kosztuje sługę jeden punkt magii i dodatkowy punkt magii za każde 5 rund, jakie przywołana istota pozostaje.



SŁUDZY ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+6	20
INT	5k6	17-18
MOC	2k6+12	19
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 7		WT 15

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Macka* 45%, 2 x mo**

* w dowolnej rundzie atakować może 2k6 macek

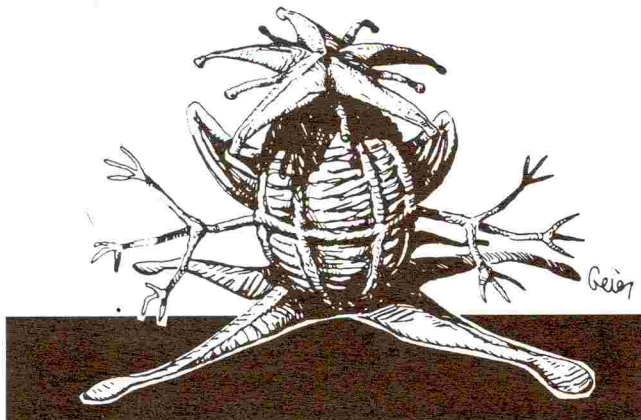
** nie mniej niż 1k6

Pancerz: żaden, ale zwykłe bronie nie mogą go zranić; czary i bronie magiczne zadają normalne obrażenia; reneruje 3 punkty Wytrzymałości.

Czary: każdy zna przynajmniej 1k10 zaklęć, z czego 1k10 to czary Przywołania/Spętania.

Utrata Poczitalności: 1/1k10 Punktów Poczitalności za zobaczenie sługi Bogów Zewnętrznych.

STARSZE ISTOTY, Mniejsza Rasa Niezależna. „Wygłądali jak prążkowane beczki, spięte na środku pierścieniem, wokół którego wyrastały poziomo ramiona. Z wierzchu i spodu beczkowatego tworzy wyrastały pionowo guzowate narośla. Każdy z tych guzów był początkiem pięciu długich, spłaszczonych, stożkowych ramion, rozpiętych jak rozgwiazdy“ (H. P. Lovecraft, „Dreams in the Witch House“.)



□ Bardzo dokładny opis tych istot zawarty jest w noweli „W górach szaleństwa“ autorstwa H. P. Lovecrafta, jest on jednak zbyt długi, aby go tu zamieścić. Na jego podstawie można

powiedzieć, że istota ta ma 2,5 metra wysokości z czego prawie 2 metry to jej tułów. Ma również skrzydła, które mogą dokładnie chować się w swoje wnęki. Rasa ta jest opisana tam jako Przedwieczni. Starsze istoty porozumiewają się, wydając z siebie gwizdzące odgłosy i posiadają nie wymagający światła zmysł postrzegania.

Starsze istoty przybyły na Ziemię 2 miliardy lat temu i być może właśnie one przypadkiem zaszczepiły życie na planecie. Stworzyli odrażające shoggoty jako rasę swych niewolników. Po licznych wojnach z innymi rasami, żyjące pod wodą starsze istoty zostały w ciągu ostatnich kilku milionów lat zepchnięte na Antarktykę, gdzie istnieje zamrożone pod lodowcem miasto. Ich rasa zaczęła ulegać degeneracji zanim nastąpiła ewolucja człowieka. Utracili przez to, przynajmniej częściowo, możliwość latania w kosmosie na swoich błoniastych skrzydłach. Ich cywilizacja została zmieciona z powierzchni planety przez ich dawnych niewolników, shoggoty. Starsze istoty zostały wytopione na suchym lądzie, jednak mogą wciąż zamieszkiwać głębiny mórz. Mogą również podróżować w czasie.

W walce wręcz strasze istoty mogą używać wszystkich pięciu macek, lecz nie więcej niż trzech przeciwko jednej ofierze. Gdy macka trafi ofiarę, obejmują ją mocno i w każdej następnej rundzie miażdżą trzymane ciało, zadając obrażenia równe połowie mo.

STARSZE ISTOTY, Pradawni Budowniczości Miast

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+24	38
KON	3k6+12	22-23
BC	8k6	28
INT	1k6+12	15-16
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 8/10 lecąc		WT 25-26

Modyfikator obrażeń: +3k6

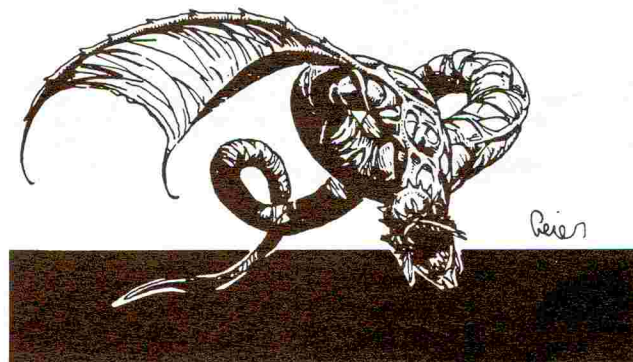
Broń: Macki 40%, obrażenia połowa mo (miażdżąc)

Pancerz: 7 punktów twardej skóry.

Czary: każda ma szansę równą INT x 3, że zna 1k4 stosownych czarów.

Utrata Poczitalności: 0/1k6 Punktów Poczitalności za zobaczenie starszej istoty.

STRASZLIWI ŁOWCY, Większa Rasa Służebna. „A w powietrzu wokół niego były wielkie żmijopodobne istoty. Ich głowy były dziwnie zdeformowane, a pokraczne kończyny zakończone ogromnymi pazurami. Z łatwością utrzymywały równowagę przy pomocy wyjątkowo wielkich, elastycznych skrzydeł“ (August Derleht, „The Lurker at the Threshold“)



□ Przypominają ogromne, oślizłe, czarne węże lub robaki, posiadające nietoperzowate lub parasolowate skrzydła. Ich postać wciąż się zmienia, skręcając i wykręcając, przez co trudno jest na nią patrzeć. Zamiast pary skrzydeł, mogą mieć jedno ogromne. Mówią głośnym, chropawym głosem. Straszliwy łowca ma z reguły około 12 metrów długości.

Istoty te nie są odporne na światło. Wystarczająco mocny strumień światła mógłby spopielić łowcę. Te latające koszmary poruszają się z ogromną szybkością i są psami gończymi bogów, przede wszystkim Nyarlathotepa. Mogą zostać przywołane i wysłane, by szukać krwi i ofiar.

Straszliwy łowca może zaatakować paszczą i ogonem w tej samej rundzie. Ogon chwytą ofiarę i uniemożliwia jej poruszanie. Łowca może wtedy odlecieć lub nadal walczyć. Ofiara może się oswobodzić jedynie, jeśli wygra w Tabeli Porównawczej swoją S przeciw S łowcy. Jeśli jakaś osoba została pochwycona ogonem, potwór może wykonać jedynie atak paszczą, kłusząc unieruchomioną ofiarę z szansami trafienia, zwiększonymi o 20%. Pochwycony nie może z reguły walczyć fizycznie, gdyż jego ramiona zwykle są unieruchomione, jednak ma jeszcze szansę użycia zaklęć magicznych.

STRASZLIWI ŁOWCY, Wielkie Latające Żmije

współczynniki	rzuty	średnia
S	5k6+12	29-30
KON	3k6	10-11
BC	5k6+24	41-42
INT	1k6+12	15-16
MOC	6k6	21
ZR	3k6+3	13-14
Szybkość 7/11 w locie		WT 26

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: Ugryzienie 65%, 1k6 obrażeń; Ogon 90%, obrażenia chwył

Pancerz: 9 punktów; kule nie zadają dodatkowych obrażeń w przypadku przebicia

Czary: rzuc 1k20. Jeśli rezultat był mniejszy lub równy niż INT łowcy, wtedy określa on ilość znanych przez niego czarów. Jeśli był większy, łowca nie zna żadnego zaklęcia.

Utrata Poczitalności: 0/1k10 Punktów Poczitalności za zobaczenie straszliwego łowcy.

SZCZUROWCE, Mniejsza Rasa Służebna. „Pogłoska mówi, że kości ich niewielkich łap zginają się w sposób, występujący raczej u małych małp niż szczurów. Ich mała głowa, uzbrojona w groźnie szczerzące się, żółte zęby, jest niepokojąco nienaturalna. Gdy spogląda się na nią pod odpowiednim kątem, wygląda jak miniaturowa, potwornie zdegenerowana i groteskowa ludzka czaszka“. (H.P. Lovecraft, „The Dreams in the Witch House.”)



Przypominają zwykłe szczury i, przyglądając im się z dala, łatwo można je z nimi pomylić. Jednak ich głowy są niczym innym, jak przeklętymi, pokracznymi karykaturami głów ludzkich, a ich łapy przypominają małe ludzkie dłonie. Wszystkie posiadają nieprawdopodobnie długie, ostre zęby. Te nienaturalne stworzenia powstały z czarnej magii, która pozwalała na przemianę zmarłych kultystów w nową postać, w której dalej mogli służyć swemu panu. Pomimo tego, że szczurowce nie mogą umrzeć śmiercią naturalną, obecnie są niezmiernie rzadkie. Brown Jenkin, chowaniec wiedźmy Keziah Mason, mógł być właśnie szczurowcem. Gdy atakują, wspinają się po szatach lub nogach ofiary, czy też skaczą na nią z góry. Gdy

ugryzienie dosięgnie celu, zaciskają szczęki i wściekle się szarpia. Oderwanie szczurowca od ciała kosztuje 1k3 obrażeń.

SZCZUROWCE, Umykający Kpiarze

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k3	2
KON	2k6	7
BC	1	1
INT	3k6	10-11
MOC	2k6	7
ZR	4k6+4	20
Szybkość 9		WT 60

Modyfikator obrażeń: -1k6

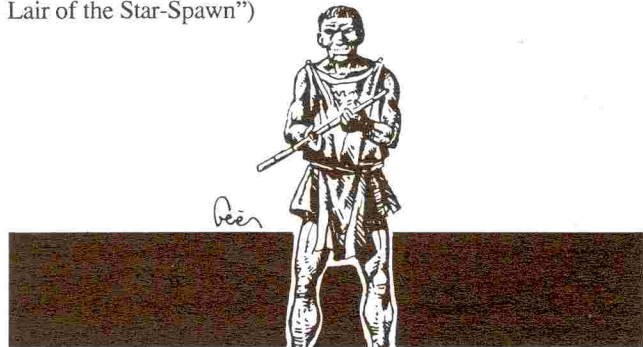
Broń: Ugryzienie 35%, 1k3 obrażeń.

Pancerz: żaden, ale szanse trafienia biegającego szczurowca zmniejszone są o 40%, a szansa trafienia wgrzyzionego w ofiarę szczurowca zmniejszona jest o 20%

Biegi: uniki 95%, ukrywanie się 80%, skradanie się 65%.

Utrata Poczitalności: 0/1k6 Punktów Poczitalności za zobaczenie szczurowca; jeśli przyglądający się znał szczurowca, gdy ten jeszcze żył, utrata Poczitalności wynosi 0/1k8.

TCHO-TCHO, Mniejsza Rasa Służebna. „Napastnicy... byli hordą małych ludzi, z których najwyższy miał niewiele ponad metr. Mieli wyjątkowe oczy, małe, osadzone głęboko w kopulastej, łysej głowie. Rzucili się na naszą grupę i zabili ludzi oraz zwierzęta tak szybko, że nie zdążyliśmy nawet dobrać broni.“ (August Derleht i Mark Schorer „The Lair of the Star-Spawn”)

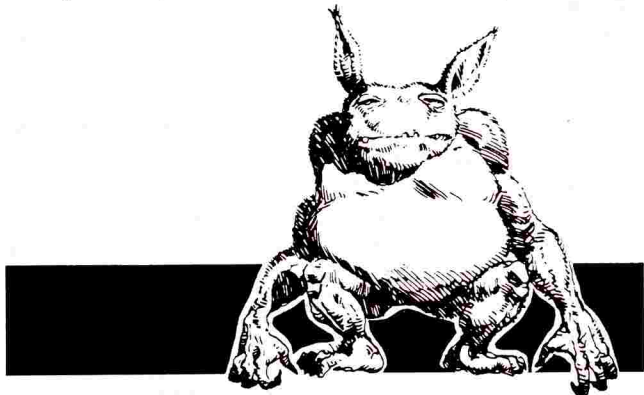


Przeklęty płaskowyz Tsang w Tybecie jest jednym z miejsc, gdzie złowrogi Leng łączy się z naszą czasoprzestrzenią. Właśnie na nim i w kilku innych, bardzo odległych rejonach świata mieszkają plemiona Tcho-Tcho. W zaraniu czasów, Chugnar-Faun stworzył rasę istot, Migri Nigri, aby mu służyła. Miri byli rasą karłów, stworzonych z ciał prymitywnych płazów. Tcho-Tcho prawdopodobnie pochodzą od ludzi, którzy zmieszali się ze straszliwymi Miri, płodząc w ten sposób rasę błuznierczych hybryd. Ich potomkowie są pozornie ludzcy i mogą być różnych rozmiarów i budowy ciała, ale skaza Mirich powoduje, iż rodzą się z połową Poczitalności, która szybko eroduje pod wpływem odrażających rytuałów i czynów.

Różne plemiona Tcho-Tcho wielbią wielu Wielkich Przedwiecznych, a nie jedynie Chaugnar-Fauna. Akolita lub kapłan Tcho-Tcho zna przynajmniej trzy zaklęcia, wśród których najczęściej są Nawiązanie kontaktu i Znak vooryjski. Cechy fizyczne są takie same jak u normalnych ludzi, oprócz Poczitalności, która jest mniejsza o połowę u dzieci i zero u dorosłych.

T SATHOGGUA, Wielki Przedwieczny. „Zauważył w ciemnym zaułku ciężkie, masywne, przykucnięte cielsko. Gdy się zbliżył, cielsko poruszyło się i z nieopisywalną gnuśnością wysunęło naprzód wielką, ropuchowatą głowę. Głowa, jakby obudzona z głębokiego snu, bardzo powoli zaczęła otwierać oczy. Przypominały one dwie świecące blade szczeliny w czarnej, pozbawionej brwi twarzy“. (Clark Ashton Smith, „The Seven Geases”)

□ Żyje w czarnej zatoce N'Kai, gdzie osiadł po przybyciu z Saturna. Jest jednym z mniej złych stworzeń w Mitach Cthulhu, jednak mimo to jest przerażający. Wg opisów, Tsathoggua z reguły ma wielkie, pokryte futrem, tłuste cielsko, ropuszą głowę z nietoperzowymi uszami i futrem. Ma szeroką paszczę, a jego oczy zawsze są półprzymknięte, jakby śpiące. Podejrzewa się również, że może dowolnie zmieniać swoje kształty.



Tsathoggua był czczony przez kosmatych podludzi w starożytności, a w późniejszych czasach składali mu hołdy czarno-księżnicy. Swym wiernym wyznawcom ofiarowywał magiczne bramy i zaklęcia. Usługuje mu rasa istot, która, z braku lepszych imion, nazywana jest jego bezkształtnym nasieniem. Istoty te żyją w N'kai i świątyniach swego pana.

Gdy grupa napotka Tsathogguę, istnieje 50% szans, że będzie on głodny lub, jeśli Strażnik Tajemnic woli, może sprawdzić szczęście pierwszego z wchodzących Badaczy. Jeśli Tsathoggua nie jest głodny, ignoruje obecność Badaczy i udaje, że śpi.

Jeśli jednak jest głodny, Tsathoggua chwytą Badacza i przyciąga do siebie. W każdej następnej rundzie postać traci po jednym punkcie ze wszystkich swoich cech, tak długo, aż osiągną one zero lub Tsathoggua zostanie odpędzony. Ofiara będzie sparaliżowana potwornym cierpieniem od poparzeń kwasami, trucizn, płynących w jej żyłach, ukłuć na całym ciele i tym podobnych. W takim przypadku, miesiąc pobytu w szpitalu przywraca po jednym punkcie każdej cechy.

TSATHOGGUA, Śpiący z N'Kai

S 50 KON 120 BC 30 INT 30 MOC 35
ZR 27 Szybkość 24 WT 75

Modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Macka/lapa 100%, chwytą ofiarę
Wyssanie cech 100%, utrata jednego punktu każdej cechy na rundę.

Pancerz: Regeneruje wszystkie obrażenia w tempie 30 punktów Wytrzymałości na rundę, oprócz tych zadanych ogniem, elektrycznością i innymi podobnymi siłami.

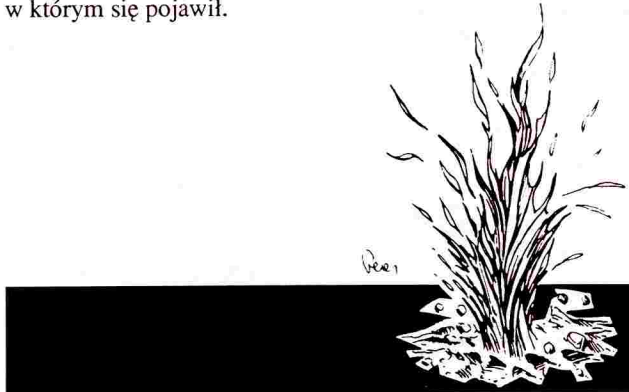
Czary: szeroki wachlarz zaklęć, jakie przystają Wielkiemu Przedwiecznemu; odnotowano, iż nauczał ludzi zaklęć Otwarcia bramy i licznych czarów Przywołania/Spętania

Utrata Pocztytalności: 1/1k10 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Tsathoggui.

TULZSCHA, Bóg Zewnętrzny. „Buchająca kolumna chorego, zielonego płomienia... wystrzeliwała jak wulkan z głębin i z niepojętych powodów jej płomień nie rzucił cieni, jak zwykłe ognie. Pod jej wpływem azotanowe kamienie pokrywały się nieprzyjemną, trującą patyną. W całej tej szalejącej kolumnie płomienia nie było ciepła, a jedynie tchnienie śmierci i rozkładu.“ (H.P. Lovecraft „Festiwal”)

□ Nieliczne grupy kultystów czczą to tajemnicze bóstwo w podziemnych świątyniach, oddając mu hołdy podczas równonocy, najdłuższego dnia roku i innych ważnych koniunkcji. Tulzscha żyje śmiercią, rozkładem i zgnilizną.

Na dworze Azathotha jest żywo płonąca kulą ognia, tańczącą przed Demonicznym Sultaniem ze swymi braćmi, Bogami Zewnętrznymi. Przyzwany na ziemię, przyjmuje gazową postać, przenika pod skorupę ziemi i eksploduje na powierzchnię jako słup zielonego ognia. Nie może poruszyć się z miejsca, w którym się pojawił.



TULZSCHA, Bóg Zewnętrzny, Zielony Płomień

S 60 KON 30 BC 78 INT 15 MOC 15
ZR 12 Szybkość 0 na powierzchni WT 57

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Ognisty pomuch 80%, obrażenia patrz opis*

* *Skuteczny do odległości 16 metrów; 1 atak narundę. Pomuch zielonego płomienia można próbować uniknąć. Trafiona ofiara starzeje się o 2k10 lat. Cel ataku musi wykonać rzuty na KON x5 i MOC x 5 na k100 – nieudany wynik oznacza utratę odpowiednio 1/1k6 KON oraz 1/1k6 MOC. Należy wykonać również dodatkowy rzut na MOC x 5 na k100. W przypadku jego niepowodzenia, należy rzucić K6: 1,2=utrata 1 S; 3,4=utrata 1 ZR; 5,6=utrata 1 WG.*

Pancerz: żaden, ale jest odporny na wszystkie bronie przebijające, ogień, zimno, kwasy i elektryczność. Materiały wybuchowe i wszystkie pozostałe formy ataku zadają minimalne rany. Czary działają normalnie, ale Tulzscha zostanie zmuszony do odejścia tylko w przypadku, gdy jego Wytrzymałość spadnie do zera.

Czary: wszystkie zawarte w Większej Księdze Zaklęć i dowolne inne, wedle uznania Strażnika Tajemnic.

Utrata Pocztytalności: 1k3/1k20 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Tulzschy.

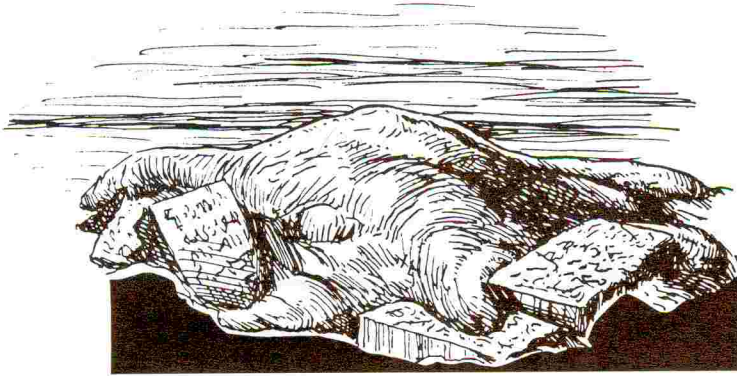
UBBO-SATHLA, Bóg Zewnętrzny. „Wtedy, w szarych początkach Ziemi, bezkształtna masa, którą był Ubbo-Sathla spoczywała wśród śluzu i oparów. Nie miał głowy, organów ani kończyn. Z jego ropiejących boków wylewały się powolną, niekończącą się falą ameboidalne stworzenia, zalążki wszelkiego życia na planecie. (Wokół) leżały majestatyczne, kamienne tablice z przyniesionego z gwiazd kamienia, na których zapisana była nieogarniona mądrość najstarszych bogów“. (Clark Ashton Smith „Ubbo-Sathla”)

□ Bóg ten żyje w zimnej, wilgotnej jaskini, opuszczając ją tylko wtedy, gdy zostanie wezwany lub ktoś zmąci spokój jego legowiska. Do groty można dostać się poprzez głębokie szczeliny w lodach Antarktydy lub sekretnymi przejściami z Zimnych Pustkowi krainy snów. Mogą istnieć również inne wejścia. Ktoś, kto by mu się przyglądał, dostrzegłby setki macek, wijących się, chwytających zdobycz i chowających się z powrotem w wielkim cielsku. Grupa Badaczy, która pozostanie dłużej niż kilka minut w jego pobliżu zostanie z całą pewnością zaatakowana. Każda z macek ma zasięg 100 metrów. Wszystko, czego dotknie Ubbo-Sathla zostaje w miejscu dotknięcia pozbawione życia.

Ubbo-Sathla nie jest czczony przez ludzi, ale mi-go i inne obce rasy mogą oddawać mu hołdy. *Księga Eibona* i *Necronicon* wspominają o istnieniu tego boga.

Niezrodzone Źródło mogło dać początek wszystkim pierwotnym wzorom życia na Ziemi i tak właśnie uważało wiele starszych istot. Właśnie z ciała Ubbo-Sathli starsze istoty stworzyły

budzące grozę shoggoty. Wewnątrz jaskini Ubbo-Sathli znajdują się liczne kamienne tablice, zrobione z kamienia, przyniesionego z gwiazd, o których mówi się, że zawierają potężną wiedzę i sekrety Bogów Zewnętrznych. Kamienie te, nazywane *Starszymi Kluczami*, pozostają nie rozwiązana zagadką. Nikomu nie udało się zgłębić sekretów zapisanej na nich wiedzy, a podczas ich poszukiwania ginęli bez wieści najpotężniejsi czarnoksiężnicy.



NASIENIE UBBO-SATHLI: podczas każdej rundy, bez przerwy, bóg tworzy 1k10 młodych, z których niektóre natychmiast pożera, a inne ratują się ucieczką. Te, które przeżyją, spełniają każdą zachciankę lub potrzebę swego pierwotnego, pozbawionego umysłu władcy. Zwykle spotykane jedynie w głównej grocie Ubbo-Sathli, są niezmiernie zróżnicowane i trudno jest znaleźć dwa takie same osobniki. Ich ulubioną taktyką walki jest atak z zasadzki. Walczą swymi lepкими filamentami, wypustkami, śluzowatymi mackami i tym podobnymi. Jakakolwiek jest forma ich ataku, ofiara zostaje chwyciona i połknięta, a potem trawiona w tempie 1k6 obrażeń na rundę. Połknięta ofiara jest unieruchomiona i nie może nic zrobić, jedynie jej przyjaciele mogą uratować ją od śmierci.

UBBO-SATHLA, Niezrodzone Źródło

S - KON 200 BC 200 INT 0 MOC 75
ZR - Szybkość 0 WT 200

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Macka 90%, chwyt i wchłonięcie ofiary.

Pancerz: regeneruje 25 punktów Wytrzymałości. Odporny na wszystkie tnące, strzelające i uderzające rodzaje broni. Ogień, zaklęcia i magiczne bronie zadają mu normalne obrażenia. Traci 3k6 punktów Wytrzymałości, jeśli dotknie Znaku Starszych Bogów, ale znak zostanie zniszczony. Gdy jego punkty Wytrzymałości spadną do zera, spływa z powrotem do groty lub jakiejś szczeliny i regeneruje siły do stanu wyjściowego.

Biegłość: Stworzenie nasienia 100%

Czary: żadne, ale może kontrolować nasienie na dowolną, rozszadną odległość.

Utrata Poczytalności: 1k8/5k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Ubbo-Sathli.

NASIENIE UBBO-SATHLI, Większa Rasa Służebna

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6 do 6k10+6	11-39
KON	3k6+6	16-17
BC	1k6 do 6k10+10	15-43
INT	0	0
MOC	3k6	10-11
ZR	4k6	14
Szybkość 1k10+3	8-9	WT 16-30

Średni modyfikator obrażeń: +1k4 do 4k6

Broń: Połknięcie (różne sposoby) 1k6 obrażeń na rundę wskutek trawienia.

Pancerz: odporne na bronie, które tną lub uderzają; ogień, zaklęcia i bronie magiczne zadają normalne obrażenia.

Czary: żadne

Biegłości: skradanie się 90%.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie nasienia Ubbo-Sathli.

WĘŻOWI LUDZIE, Mniejsza Rasa Niezależna.
„Chodzili z gracją, wyprostowani na swoich pre-saszych kończynach. Ich wzorzyste, pozbawione włosów ciała pochylały się z ogromną elastycznością. Gdy chodzili tam i z powrotem, słychać było donośny syk wypowiedanych przez nich formuł.” (Clark Ashton Smith, „The Seven Geases.”)

Przypominają wyprostowane węże, o normalnych dla tych zwierząt głowach i pokrytych łuskami ciałach, jednak obdarzone również parą rąk i nóg. Mają ogony i w dniach chwały swej cywilizacji często przywdziewały szaty. Rozkwit ich ludu przypadł na czasy poprzedzające pojawienie się pierwszych dinozaurów. Zbudowali miasta z czarnego bazaltu i toczyli wojny, wszystko to w erze Permu lub wcześniej. Byli wielkimi czarnoksiężnikami i naukowcami. Poświęcili wiele energii na przyzywanie przerażających demonów i ważenie potężnych trucizn. Ich cywilizacja wymarła dawno temu, ukryte królestwo zostało podbite i wygnane w czasach prehistorii ludzkiej. Kilku czarnoksiężników wciąż jeszcze żyje wraz z grupkami skarlałych degeneratów. Wśród tych ostatnich zdarzają się atawistyczne jednostki, posiadające pełne zdolności wężowego człowieka i cieszące się łaską Yiga. Zdegenerowani wężowi ludzie mają cechy obniżone o jedną trzecią.



Wężowi ludzie mogą używać wszelkich broni, znanych człowiekowi, wprawnie chwytając je swymi szponiastymi dłońmi. Należy używać tych samych bazowych szans trafienia, jak dla ludzi. W walce wręcz ukąszenie może być wykonane jednocześnie z większością ataków bronią.

Szeroko rozpowszechnione jest wśród nich zaklęcie, które zmienia wygląd maga na ludzki, dzięki czemu może on wmieścić się w ludzką społeczność.

WĘŻOWI LUDZIE, CZYSTY ATAWIZM

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	3k6	10-11
INT	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8		WT 10-11

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Ukąszenie 35% 1k8 obrażeń + jad*

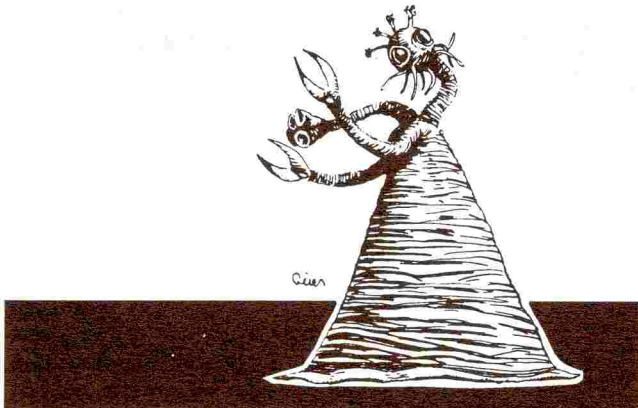
* siła jadu równa jest KON wężowego człowieka

Pancerz: 1 punkt łusek.

Czary: w pełni rozwinięty wężowy człowiek zna przynajmniej 2k6 zaklęć; formy zdegenerowane rzadko znają magię.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie wężowego człowieka.

WIELKA RASA Z YITH, Większa Rasa Niezależna. „Ogromne, opalizujące stożki, wysokie na około 3 metry i mniej więcej tak samo szerokie u swej podstawy, zbudowane z jakiejś pręgowanej, łuskowatej, na w pół elastycznej materii. Z wierzchołka stożka wyrastały cztery giętkie, rurowate macki, zbudowane z tej samej pręgowanej materii jak reszta ciała. Macki te czasem były tak skurczone, iż prawie ich nie było, a innym razem były wyciągnięte na 3 metry. Dwie z nich kończyły się ogromnymi pazurami, czy raczej szczypcami. Na trzeciej osadzone były cztery czerwone, trąbopodobne wypustki. Czwarta z nich kończyła się nieregularną, żółtawą kulą, szeroką na ponad pół metra, na obwodzie której osadzone było troje wielkich czarnych oczu... Na zwieńczeniu głowy były cztery cienkie, szare, podobne do kwiatów wyrostki, podczas gdy u spodu kuli zwisało osiem zielonkawych anten czy też macek. Podstawa stożka otoczona była szarą, gumowatą substancją, która poruszała całą istotą, rozkurczając się i kurcząc z powrotem.” (H.P. Lovecraft „Cienie spoza czasu”)



□ Ich ciała pochodzą z naszej planety. Są rasą istot mentalnych, które uciekły przed zagładą własnego świata. Przybyli na Ziemię i opanowali umysły miejscowych, stożkowatych istot. Połączenie ziemskich ciał i umysłów obcych istot stworzyło wielką rasę. Przekazali swojemu potomstwu własną kulturę i wiedzę technologiczną. Młode wyrosły na prawdziwych spadkobierców umysłów, ciała, jakie posiadały, były już ich własnymi ciałami.

Okres rozkwitu rasy rozpoczął się 500 milionów lat temu i zakończył 50 milionów lat temu, gdy zostali wytępieni przez latające polipy. Jednakże umysły wielkiej rasy zdołały uciec ze straconych ciał w nowe, żyjące w przyszłości ciała, karaluchopodobne istoty, które stały się następcami ludzkości.

Wielka rasa rozmnaża się przy użyciu sporów, jednak robi to wyjątkowo rzadko ze względu na długi czas życia (4000 do 5000 lat). Stworzenia te żywią się wyłącznie plynami.

PODRÓŻ W CZASIE: wielka rasa zyskała sobie to imię, gdyż podbiła czas. Przedstawiciel tej rasy jest w stanie wysłać swój umysł w przyszłość lub przeszłość, wybrać odpowiednią istotę i wymienić się z nią umysłami. Tak więc, gdy członek wielkiej rasy wchodzi w posiadanie ciała jakiejś istoty, jej umysł zostaje umieszczony w pierwotnym ciele przedstawiciela wielkiej rasy na tak długo, aż wędrowca zdecyduje, że nadszedł czas na powrót i zamieni ciała ponownie. Ta technika jest używana przez wielką rasę do masowych podróży w czasie i przestrzeni, aby podbić inne planety. Gorliwi studenci historii zamieniają się miejscami z wybranymi osobami z ery, którą studiują. Pozostają oni w ciele takiej osoby przez okres około pięciu lat. Przyjaciele tej osoby mogą zauważyć zmianę w jej zachowaniu. Należy wykonać rzut na INT x 4 lub INT x 5, aby sprawdzić czy uświadomili oni sobie zmiany.

W tym samym czasie umysł ofiary, zamknięty w obcym ciele przedstawiciela wielkiej rasy, zostaje zmuszony do spisania posiadanej wiedzy na temat własnych czasów. Wielka

rasa łaskawie pozwala tak pochwyconym na podróżowanie i zwiedzanie okolic oraz na spotkanie się z innymi, jemu podobnymi, najczęściej z odległych mu czasów lub innych planet. Gdy nadchodzi czas przywrócenia umysłu ofiary do prawdziwego ciała, wielka rasa usuwa z jego umysłu wspomnienia, dotyczące wszystkiego, co mu się przydarzyło podczas pobytu w ich czasach. To pranie wspomnień nie jest jednak doskonałe. Ofiara może mieć sny lub koszmary, w których zostaje pojamana przez Wielką Rasę.

We współczesności istnieje kult, który udziela pomocy podróżnikom z wielkiej rasy, odwiedzającym naszą erę. W zamian za okazaną pomoc, goście rewanżują się przekazywaniem zaawansowanych technologii lub nauczaniem magii. W rzeczywistości przedstawiciela wielkiej rasy w jego prawdziwym ciele można spotkać jedynie podróżując do jego czasów.

ATAKI: W walce używają obu szczyptec jednocześnie. Jednakże ta cywilizowana rasa unika walki wręcz, skłaniając się ku podobnym do kamery broniom, strzelającym potężnymi wyładowaniami elektrycznymi. Większość wojen, toczonech przez wielką rasę było wojnami wewnętrznymi, jednak starli się również ze starszymi istotami i grzybami z Yuggoth.

Istnieje wiele rodzajów miotaczy piorunów. Typowy zawiera baterię z 32 ładunkami i potrzebuje 1 rundę na przeładowanie. Dowolna ilość ładunków może zostać wystrzelona naraz, jednak każdy powyżej czwartego daje dodatkowe 5% szans na zniszczenie miotacza. Przykładowo, gdyby wystrzelić naraz 7 ładunków, broń zostanie zniszczona, jeśli wynik dodatkowego rzutu k100 będzie 15 albo mniej.

Każdy ładunek zadaje 1k10 obrażeń celowi, czyli 3 ładunki zadają 3k10 punktów obrażeń. Miotacz ma zasięg podstawowy 100 metrów. Jeśli cel znajduje się dalej, od zadanych obrażeń należy odjąć 3 punkty i od szans trafienia 20%.

WIELKA RASA Z YITH, Umysłowi Podróżnicy w Czasie

współczynniki	rzuty	średnia
S	12k6	42
KON	4k6+12	26
BC	8K6+36	64
INT	4k6+6	20
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+3	10
Szybkość 7		WT 45

Średni modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Szczyptec 40%, 1k6 + mo

Miotacz Błyskawic 30%, 1k10 obrażeń za każdy ładunek

Pancerz: 8 punktów skóry.

Czary: rzadko studiują magię. Dowolny osobnik ma szansę równą jego INT na k100, że zna 1k3 czarów.

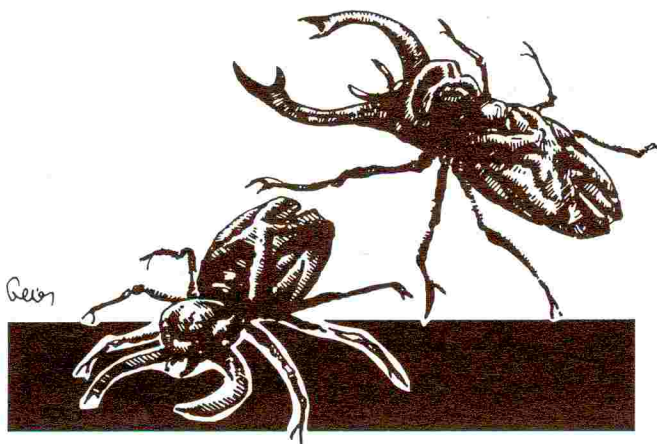
Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie przedstawiciela wielkiej rasy.

WIELKA RASA, NOWA, Mniejsza Rasa Niezależna. „Gruboskórny, karaluchopodobny gatunek, który nastąpił po upadku ludzkości. W ciała przedstawicieli tego gatunku Wielka Rasa, stojąca w obliczu straszliwej groźby, miała masowo przekazać swoje najnamienitsze umysły...” (H.P. Lovecraft „Cienie spoza czasu”)

□ Zaatakowana przez podziemne latające polipy wielka rasa z Yith ponownie przesłała swoje umysły w daleką przyszłość, w czasy, które nastąpiły długo po zagładzie ludzkości. Tym razem opanowała umysły inteligentnych, żukopodobnych istot.

Każda jednostka jest umysłem zbiorowym, złożonym z 2k4 x 500 latających lub biegających insektów. Ich ciała mają ciemną lub smolistoczną barwę, lecz skrzydła mieniają się połyskliwymi, metalicznymi odcieniami niebieskiego, złotego lub zielonego. Przyglądając się pracującemu rojowi, obserwator odniesie wrażenie inteligentnego i przemyślanego działania. Te istoty wyższe nie potrzebują broni, jednak mogą szybko wyprodukować potrzebny im oręż.

Zbiorowy umysł każdego roju pozostaje sprawny, dopóki żyje przynajmniej 25% osobników. Gdy zginie ich więcej, nastąpi szybka utrata koordynacji i rój stanie się zdeorganizowaną grupą jednostek. Rój może przelecieć lub przejść bez odpoczynku do 100 metrów. Roje są praktycznie nieśmiertelne, jako że nowe owady rodzą się tak samo szybko jak umierają stare osobniki.



Cechy fizyczne odnoszą się do pojedynczego osobnika, a cechy umysłowe do roju.

NOWA WIELKA RASA, Tęgopokrywcy

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k2	1-2
KON	1k3	2
BC	1	1
INT	5k6+6	23-24
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 4/10 chodząc/latając		WT 1-2

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: Ugryzienie 35%, 1k2 obrażeń

Czary: ta rasa ceni swą wiedzę i uważa stosowanie magii za niewłaściwe, jednak dowolny rój ma szansę równą INT na 1k100, że zna 1k3 zaklęć.

Utrata Pocztytalności: 0/1k4 Punktów Pocztytalności za zobaczenie roju Wielkiej Rasy.

XICLOTL, ISTOTY Z, Mniejsza Rasa Niezależna.

„Wyglądało to jak metalowe drzewo... wysokie na jakieś 5 metrów, z bardzo grubymi, walcowatymi gałęziami... gałęzie dzieliły się na sześć płaskich odrostów. To jeszcze wydawało się naturalne, podobnie jak fakt, iż gałęzie były dziwnie ułożone wokół górnej części pnia. Jednak w żaden naturalny sposób nie mogłem wyjaśnić, dlaczego najbliżej mnie leżące konary, nagle zaczęły sięgać w mój kierunku, a ze szczytu tego, co wziąłem za pień, uniósł się gładki owal... otwierający się otwór u szczytu”. (Ramsey Campbell „The Insects from Shaggai.”)

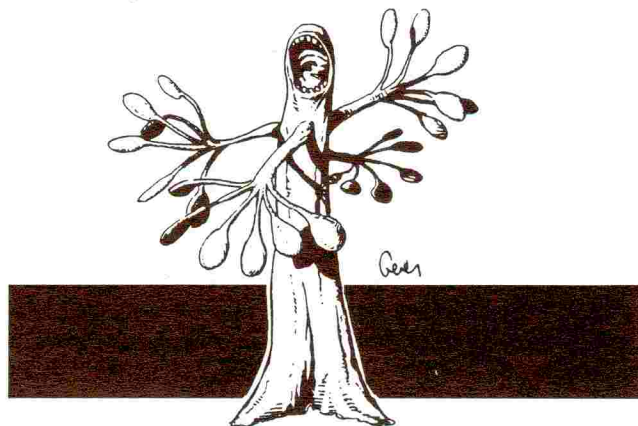
□ Ci mięsożerni obcy przybyli z planety Xiclotl. Xiclotlanie zostali zniewoleni przez owady z Shaggai, ze względu na ogromną siłę i słabe umysły. Wykonują dla owadów ciężkie prace fizyczne. Na swej rodzinnej planecie Xiclotlanie czczą legendarny roślinopodobny gatunek istot, któremu czasami składają ofiary.

ATAKI: Xiclotlanie mogą wykorzystać w walce wszystkie swoje macki (sześć) jednocześnie. Każda z nich zadaje obrażenia równe połowie modyfikatora obrażeń.

Gdy ofiara zostanie chwycona przez mackę, gracz musi przeciwstawić swoją Siłę potwora w tabeli porównawczej. Jeśli przegra, w następnej rundzie zostaje podniesiony do paszczy. Xiclotlanin może połknąć jedną istotę na rundę i nie

może przełknąć niczego większego niż jedna trzecia jego BC. Oczywiście Xiclotlanin rozrywa na kawałki Badaczy zbyt dużych, aby ich od razu połknąć. Połknięte istoty otrzymują podczas każdej rundy tyle obrażeń, ile wynosi modyfikator obrażeń potwora.

Gdy Xiclotlanin pożre tyle ofiar, iż suma ich BC będzie równa jego BC, nie może połknąć już nic więcej, jednak nadal może walczyć.



XICLOTL, ISTOTY Z

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6+30	51
KON	3k6+24	34-35
BC	4k6+30	44
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	4k6	14
Szybkość 8		WT 40

Średni modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: Macka 1/2 x mo i chwyt.

Połknięcie: 5k6 obrażeń w każdej rundzie.

Pancerz: 8 punktów skóry.

Biegłości: ukrywanie się 60%, wyczuwanie ukrytych 50%, skradanie się 60%.

Czary: z reguły żadne.

Utrata Pocztytalności: 0/1k6 Punktów Pocztytalności za zobaczenie istoty z Xiclotl.

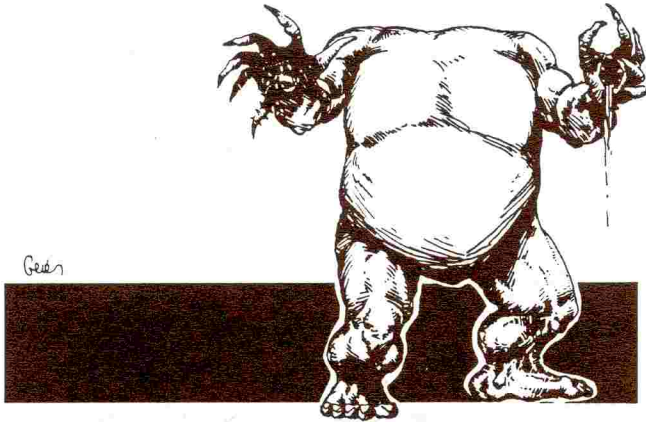
Y'GOLONAC, Wielki Przedwieczny. „Zrozumiał, dlaczego wczoraj cień na oszronionej szybie nie miał głowy. Krzyknął z przerażenia. Stół został przewrócony przez potężną nagą postać, ubraną w strzępy tweedowej marynarki. Ostatnią myślą Strutta było pełne niedowierzania przekonanie, iż wszystko stało się dlatego, że czytał Rewelacje... lecz zanim zdążył wydać z siebie okrzyk protestu, zabrakło mu tchu, jako że ręce opadły na jego twarz i czerwone wilgotne usta otworzyły się w dłoniach”. (Ramsey Campbell „Cold Print”)

□ Obrzmiały, świecący stwór mieszka w wielkich podziemnych ruinach za ścianą z cegieł. Przychodzi, gdy jego imię jest wypowiedziane lub czytane, a zło unosi się w powietrzu. Jest pomniejszym, ale za to szczególnie niebezpiecznym bóstwem.

Y'gononac został opisany w księdze wiedzy tajemnej zatytułowanej Rewelacje Glaaki. Nie ma wielu wyznawców, ale bardzo chciałby zwiększyć ich liczbę, chwytając w swoje sidła ludzi, w których jest odrobina zła, aby służyli mu jako kapłani. Y'gononac przyjmuje zło w mało wyrafinowany sposób.

Y'gononac może wyglądać jak normalny człowiek, raczej bez mocnej osobowości i neurotycznego. Jeśli uda mu się spotkać osobę złą i podłą, może ją pojąć i wchłonąć. Od tej chwili potrafi przyjmować wygląd ofiary. W swej prawdziwej postaci, to ogromny, świecąca, bezgłowy i nagi stwór, w której dłoniach są koszarne usta.

ATAKI: aby odeprzeć psychiczny atak potwora, w każdej rundzie gracz, którego Badacz jest celem ataku, musi wykonać rzut mniejszy niż 5xMOC na 1k100. Raz pokonany badacz traci co rundę jeden punkt INT i jeden punkt MOC, do chwili, gdy Y'golonac nie zostanie przegrany, albo umysł oraz dusza ofiary nie zostanie zniszczona i zastąpiona mocą Y'golonaca. Wielki Przedwieczny wycofa się tylko wtedy, jeśli straci wszy-



stkie punkty wytrzymałości. Y'golonac zwykle atakuje ludzi, którzy uświadomili sobie jego istnienie, z reguły czytając przynajmniej jedną stronę z Rewelacji Glaaki. Y'golonac różnymi sposobami nakłania ludzi do czytania fragmentów tej okropnej książki. W walce z więcej niż jednym przeciwnikiem Y'golonac używa swych ust, aby pożreć i zniszczyć wrogów. Rany, które odniesie Badacz, nie goją się w naturalny sposób, pozostają otwarte i wciąż ropieją, a utrata INT i MOC jest trwała.

Y'GOLONAC, Wielki Przedwieczny

S 25 KON 125 BC 25 INT 30 MOC 28
ZR 14 Szybkość 10 WT 75

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk 100%, ofiara traci 1 INT i 1 MOC w każdej rundzie
Pożeranie 100%, 1k4 niegojących się nigdy obrażeń.

Pancerz: żaden.

Czary: wezwania/spętania oraz nawiązania kontaktu i dowolne inne, którymi obdaruje go strażnik tajemnic.

Utrata Pocztyalności: 1/1k20 Punktów Pocztyalności za zobaczenie przemiany człowieka w Y'golonaca.

YIBB-TSTLL, Bóg Zewnętrzny. „*Tam, wokół pulsującego ciała Starożytnego ogromne, gadopodobne skrzydlate istoty tłoczyły się przy mnóstwie czarnych, zwisających, powykęcanych piersi! (Czy) poruszały się szybko i niezależnie od siebie, prześlizgując z odrażającym blaskiem po całej powierzchni przegnanej, obleśnej i lśniącej głowy.*” (Brian Lumley „The Horror At Oakdeene”)

□ To odrażające bóstwo spogląda na cały wszechświat i czas, gdy powoli obraca się na środku swej polany w Dżungli Kledu, leżącej w krainie snów. Pod jego falującą szatą znajduje się ogromna ilość czarnych aniołów, które lgną i przysysają się do jego piersi. Jego dotyk powoduje straszliwe konsekwencje, dowolnie określone przez Strażnika Tajemnic, na przykład stratę wszystkich Punktów Pocztyalności, natychmiastową śmierć w straszliwych konwulsjach lub też zmuszenie ofiary do biegu w kierunku bóstwa z pragnieniem przysysania się do jego piersi. Czasami Badacz zmienia się fizycznie, bywa, że zwiększając swoje możliwości.

Krew Yibb-Tstlla czarnoksiężnicy czasem nazywają Czernią. Może zostać przywołana i działa samodzielnie. Pojawia się w formie czarnych płatków, które przyklejają się do ciała ofiary. Powoli pojawia się ich coraz więcej i przykrywają ofiarę coraz

grubszą warstwą, przez co zaczyna się dusić. Wykorzystuje się tu normalne zasady duszenia. Gdy ofiara jest już martwa, Czerń znika, zabierając ze sobą duszę zabitego do Yibb-Tstll. Czerń mogą służyć duże ilości warko płynącej wody.



YIBB-TSTLL, CIERPLIWY

S 40 KON 48 BC 52 INT 60 MOC 65
ZR 16 Szybkość 0 WT 15

Modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: Dotyk 100% powoduje wybrane przez Strażnika Tajemnic straszliwe konsekwencje.
Krew 100%, dusi.

Pancerz: 12 punktów szat i oprócz tego regeneruje 5 punktów wytrzymałości na rundę. Utrata wszystkich punktów wytrzymałości zmusza Yibb-Tstlla do wycofania się, jednak może on wkrótce potem uformować się z powrotem lub pojawić gdzie indziej.

Czary: wszystkie nawiązania kontaktu, wezwanie Yibb-Tstlla, nawiązanie kontaktu z Yibb-Tstll, wezwanie czerni, wezwanie czarnego anioła nocy i inne, które strażnik tajemnic uzna za stosowne.

Utrata Pocztyalności: 1k6/1k20 Punktów Pocztyalności za zobaczenie Yibb-Tstlla.

YIG, Wielki Przedwieczny. „*Ojciec węży... bóg-wąż plemion z równin centralnych, prawdopodobnie pierwotny wzór bardziej południowych Quetzalcoatl i Kukulcana, był dziwacznym, częściowo człowiekopodobnym diabłem*” (H.P. Lovecraft i Zealia Bishop „The Curse of Yig”)

□ Yig nie został dokładnie opisany w żadnym miejscu, lecz prawdopodobnie wygląda jak mocarny, pokryty łuską człowiek o ludzkiej głowie lub łbie węża. Mogą mu towarzyszyć roje węży. Najprawdopodobniej jest bóstwem północnoamerykańskim. Słynna „kłątwa Yiga” przynosi szaleństwo lub deformacje u dzieci.

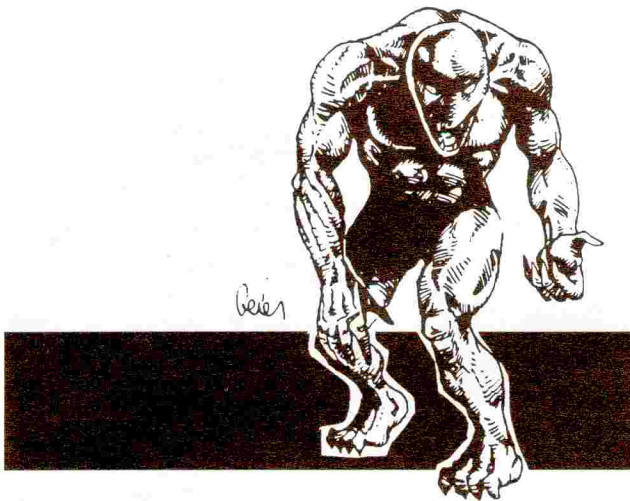
KULT: wiadomo, że Yig jest czczony przez plemiona wielkich równin, szamanów voodoo i może być w jakiś sposób powiązany z Quetzalcoatlem. Jest również otaczany kultem wśród wężowych ludzi. Wyznawcy zyskują pewną odporność na jad węży, umiejętność porozumiewania się z nimi oraz wiedzę o niektórych tajemnych rytuałach i zaklęciach. Jeśli ktoś ujawni sekrety kultu lub uczyni krzywdę wyznawcom, Yig wysyła świętego węża, aby zabił przestępcę.

ATAKI: pojawienie się Yiga będzie zwiastowane przez przede wszystkim (lub wyłącznie) przez ułożone jak dywan rojowisko węży. W Północnej Ameryce będą to grzechotniki, w pozostałych częściach świata kobry lub inne żmije.

Walcząc wręcz Yig nie uderza pięścią, tylko chwyta ofiarę, miażdżąc ręce lub nogi. W następnej rundzie Yig przyciąga ofiarę i jeśli zdoła wygrać swoją S przeciw S ofiary w tabelce porównawczej, zadaje jej ukąszenie.

Święty wąż Yiga jest zawsze wyjątkowo okazałym przedstawicielem swojego gatunku, a na czubku głowy ma niewielką, białą narośl. W Ameryce Północnej będzie nim ogromny, długi na prawie dwa metry grzechotnik. Wąż pojawia się tak

błyskawicznie, iż jego ofiara jest zawsze zaskoczona i zostaje automatycznie ukąszona, o ile nie zdoła równie szybko zareagować (musi wykonać udany rzut na INT x 5 na k100). W kolejnych rundach, Badacz musi wykonać udane unik, aby nie



dosięgły go ukąszenia węża, który będzie podążał za ofiarą, wciąż atakując. Żadne antidotum nie może pomóc komuś ukąszonemu przez świętego węża Yiga, ofiara zawsze umiera po kilku minutach agonii.

YIG, OJCIEC WĘŻY

S 30 KON 120 BC 20 INT 28 MOC 28

ZR 16 Szybkość 10 WT 70

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Chwyć ręką 90%, 2k6 obrażeń i nie jest dodawany modyfikator obrażeń.

Ukąszenie 95%, 1k8 obrażeń i natychmiastowa śmierć, jeśli zęby jadowe wejdą w ciało.

Pancerz: 6 punktów tusek. Bronie przebijające zadają normalne obrażenia tylko wtedy, gdy przebijają pancerz; każdy inny atak bronią przebijającą zwyczajnie odbija się od tusek. W walce wręcz bronie zadają rany zgodnie z ich opisem, a pancerz Yiga chroni go normalnie. Każdy przedmiot, jaki przebija łuski, otrzymuje 3k6 obrażeń od krwi Yiga

Czary: każdy zna przynajmniej 1k10 zaklęć, z czego 1k10 to czary przywołania/spętania.

Utrata Poczytalności: 1/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie Yiga.

YOG-SOTHOTH, Bóg Zewnętrzny. „Wielkie kule światła tłoczyły się ku otworowi... Najbliższe z nich pękły i wypłynęła z nich czarna protoplazma, aby połączyć się i uformować w straszliwy, przerażający koszmara z przestrzeni kosmicznej... wyglądający jak mnóstwo lśniących sfer... sączący się jak pierwotny śluz w atomowym chosie, na zawsze poza najdalszymi ze znanych punktów w czasie i przestrzeni!” (August Derleht „The Lurker at the Threshold”)

☐ Yog-Sothoth żyje w przestrzeniach, znajdujących się pomiędzy warstwami, które tworzą wszechświat. Tam objawia się jako mnóstwo świecących kul, które wciąż ewoluują, pękają i przepływają przez siebie. Skupisko sfer ma ogromne rozmiary, które mogą się znacznie zmieniać - od stu metrów średnicy, do trzech czwartych kilometra lub nawet większych. Związki pomiędzy wyglądem Yog-Sothotha, a tak zwanymi latającymi spodkami powinny być oczywiste.

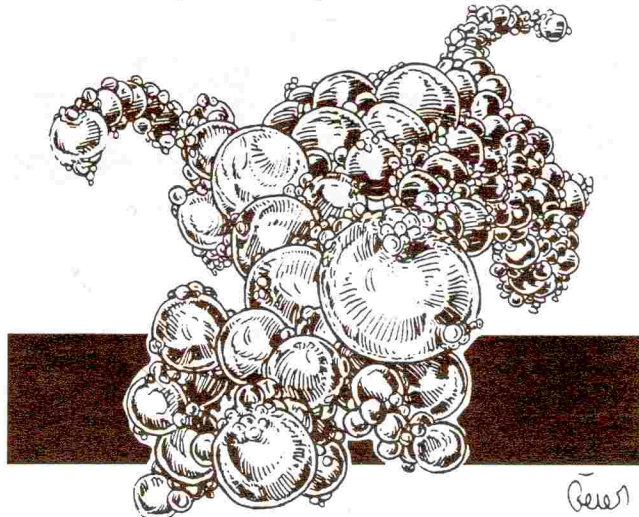
Yog-Sothoth posiada moc podróżowania w danej płaszczyźnie do dowolnego miejsca lub czasu. Jest on w rzeczywistości tym samym co czas i przestrzeń. Dlatego też, zyskał sobie przydomek Klucz i Brama. To on, jako Ten, Który Otwiera Drogę, znany jest pod imieniem Umr at’Tawil (Prawidło-

wo w języku arabskim powinno być *Tawil at’Umr*). Yog-Sothoth pragnie wejść do naszego wymiaru, aby pożerać żywe istoty, jednak może tego dokonać jedynie w szczególnych przypadkach.

Yog-Sothoth może latać w atmosferze z szybkością setek lub nawet tysięcy kilometrów na godzinę.

Jego dotyk może co rundę wysłać jedną osobę w dowolnie wybrane miejsce w czasoprzestrzeni. Jeśli podróż odbywa się wbrew woli Badacza, może on oprzeć się bogowi, jeśli zdoła wyrzucić MOC x 3 na k100.

KULT: Yog-Sothoth jest bóstwem czczonym przede wszystkim przez czarnoksiężników i magów. Obdarza ich mocą podróży między wymiarami lub też mocą spoglądania w inne wymiary poprzez magiczne szkło lub inny podobny przedmiot. Yog-Sothoth może również ofiarować swym niewolnikom zdolność rozkazywania wielu potworom z odległych światów.



W zamian za te dary, wyznawcy otwierają Yog-Sothothowi drogę z jego królestwa na Ziemię, gdzie przybywa aby siać zniszczenie i zagładę.

Wszyscy ci, którzy chcą podróżować do odległych miejsc lub czasów, mogą z nim bezpiecznie paktować jeżeli przebywa w postaci Tawil at’Umr. Jest to najmniej złowroga z jego form. Zawsze istnieje ryzyko, iż Tawil at’Umr zmieni postać i zacznie siać szaleństwo i śmierć wśród tych, którzy chcieli się z nim układać.

ATAKI: w każdej rundzie walki, Yog-Sothoth może dotknąć postać swymi oślizłymi sferami jednego z Badaczy, który natychmiast traci 1k6 punktów KON. Rany te są trwałe i nie mogą zostać uleczone. Obrażenia sprawiają wrażenie oparzeń, zgnilizny czy też martwicy dotkniętej części ciała i mogą powodować zmniejszenie się WG postaci. Inną bronią, są srebrzyste strumienie cieczy lub ognia (kosztuje to 1k6 punktów magii). Mają zasięg trzech czwartych kilometra i niszczą wszystko, co spotkają na swojej drodze. Zestrzeliwiają samoloty i zabijają lub ogłuszają wszystkich ludzi, którym nie uda się im uknąć. Strumień energii pokrywa obszar o średnicy 5 metrów.

YOG-SOTHOTH, Wszechrzecz w Jedności i Jedność we Wszechrzeczy

S - KON 400 BC zmienna INT 40 ZR 1
MOC 100 Szybkość 100 WT 400

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk sfery 100%, utrata na zawsze 1k6 punktów KON
Srebrzysty strumień 80%, wszystko w promieniu dwóch i pół metra umiera.

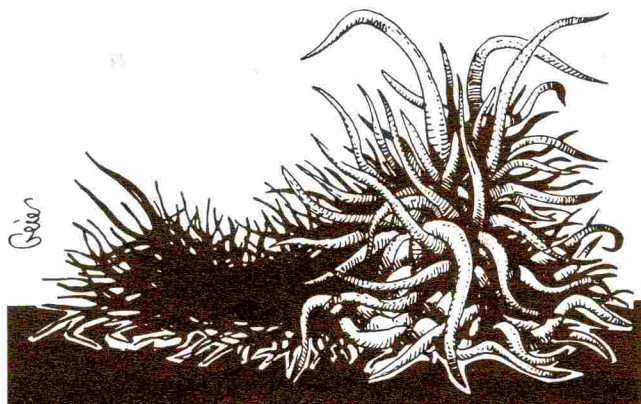
Pancerz: żaden, ale może być zraniony wyłącznie bronią magiczną.

Czary: ile zechce.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie go w postaci sfer; ma utraty Poczytalności za zobaczenie go w postaci Tawil at’Umr.

ZHAR, Wielki Przedwieczny. „W zielonym półmroku pulsowała żywa masa, budzącą grozę góra drgającego ciała. Jego macki wypuszczone daleko w mroczne zakątki podziemnej grotty, wydawały drażniący odgłos, podczas gdy gdzieś z głębi ciała istoty dochodziło przesywające dreszczem zawodzenie”. (August Derleht, „The Lair of the Star Spawn”)

□ Zhar żyje w umarłym, leżącym w Chinach mieście, pogrzebanym pod Płaskowyżem Sung lub Tsang. Mieszkają tam dwa identyczne potwory. Możliwe jest, że Zhar posiada dwa ciała połączone długimi mackami. Imię Lloigor jest często wiązane z Zhar i można przypuszczać, że drugi z potworów może nazywać się właśnie w ten sposób (nie należy mylić z gwiazdną rasą noszącą identyczne imię). Być może zaś Lloigory są wyznawcami lub ciemiężcami Zhar.



Tcho-Tcho, którzy zamieszkują Płaskowyż Sung (między innymi), otaczają Zhar kultem.

Gdy ktoś znajdzie się w jej pobliżu, Zhar może zaatakować, chwytając go macką. Każdy pochwycony w ten sposób zostaje całkowicie wchłonięty w następnej rundzie. Pozostaną po nim jedynie nieorganiczne przedmioty. Zasięg macek wynosi przynajmniej 30 metrów. W każdej rundzie, Zhar może zaatakować każdego przeciwnika jedną macką.

ZHAR, Bliźniaczy Koszmar

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

Modyfikator obrażeń: +11k6

Broń: Macka 100%, powoduje śmierć w następnej rundzie

Pancerz: 22 punkty tłustej, obrzmiałej skóry

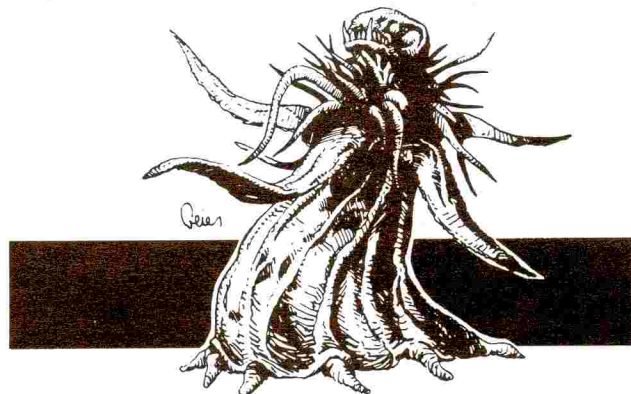
Czary: wedle woli strażnika tajemnic, w tym powinno znaleźć się przywołania/spętanie, byakhee i wezwanie hastura.

Utrata Pocztytalności: 1k6/1k20 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Zhar.

ZOTH-OMMOG, Wielki Przedwieczny. „Jego ciało miało kształt ściętego stożka, o szerokiej podstawie. Tułów wieńczyła płaska, tępa głowa w kształcie klina, która podobna była trochę do gadziego pyska. Zastonięta była niemal całkowicie przez wijące się warkoczki. Te włosy, czy też grzywa lub broda, były niezmiernie grube i przypominały raczej ośliżte robaki lub węże. Poprzez przypominającą włosy Meduzy, odrażającą grzywę ośliżtych macek spoglądało dwoje groźnych oczu węża, w których lśniła nieludzka inteligencja i to, co jestem w stanie opisać jedynie jako krwiożerczą groźbę.” (Lin Carter „Zoth-Ommog.”)

□ Ma stożkowate ciało i jaszczurzą głowę, z której wyrasta mnóstwo węzowych macek. Cztery z nich, każda po jednej stronie ciała, są szczególnie duże. Zoth-Ommog nie posiada wyznawców pośród ludzi. Niektóre istoty z głębin oddają hołd temu złowrogiemu bóstwu. Zoth-Ommog najprawdopodobniej jest pogrzebany pod falami Pacyfiku w mieście ciał, R'lyeh.

Zoth-Ommog może pojawić się poprzez jedną z przedstawiających go rzeźb, rozsianych po całym świecie. Z reguły atakuje każdego człowieka, który wejdzie w jego pole widzenia, uderzając jedną z wielkich macek lub gryząc.



ZOTH-OMMOG, Wielki Przedwieczny

S 40 KON 120 BC 60 INT 20 MOC 35
ZR 12 Szybkość 50 WT 90

Modyfikator obrażeń: +5k6

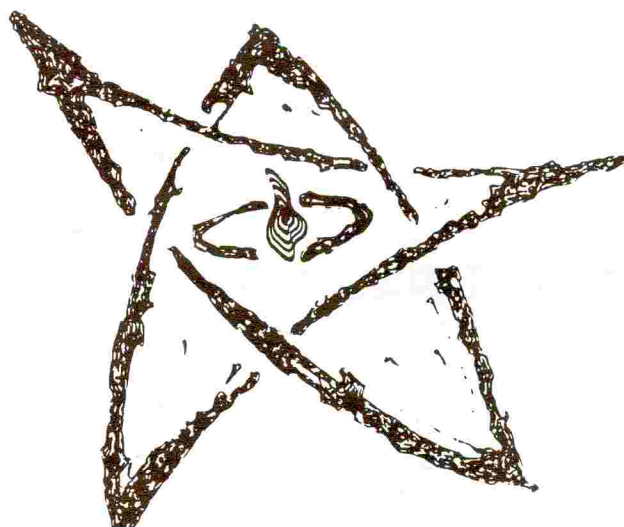
Broń: Macka 90%, chwyt, a w następnej rundzie miażdżenie zadaje 5k6 obrażeń.

Ukąszenie 90% 1k6+3

Pancerz: 10 punktów grubej, tłustej skóry; regeneruje 3 punkty Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie zaklęcia wezwania i nawiązania kontaktu oraz dowolne inne, które Strażnik Tajemnic uzna za odpowiednie

Utrata Pocztytalności: 1k6/1k20 Punktów Pocztytalności za zobaczenie Zoth-Ommoga.



Bestie i potwory

Zbiór przydatnych istot naturalnego i nadnaturalnego pochodzenia.
Strażnik może je wykorzystać, aby przeciwnikami Badaczy
nie zawsze były stwory rodem z Mitów.

NIE wszystkie walki, nawet te śmiertelne, muszą być prowadzone z istotami rodem z Mitów. Poniżej opisano różnego rodzaju ssaki, ptaki, owady i organizmy morskie – takie, które są niebezpieczne lub nieszkodliwe.

Można oczywiście stworzyć więcej tego rodzaju potworów, a te, które zostały opisane, można zmienić, by lepiej pasowały. Najbardziej oczywista zmiana dotyczy BC. Na przykład, Strażnik może, zamiast zwykłego, czarnego niedźwiedzia, który został opisany poniżej, potrzebować grizzly albo niedźwiedzia polarnego. W takim przypadku wystarczy dodać jeden lub więcej rzutów k6 do współczynników: S, KON i BC. Trzeba jeszcze pamiętać, by zwiększyć modyfikator obrażeń, aby odpowiadał on większemu, potężniejszemu i silniejszemu zwierzęciu.

Tylko nadnaturalne istoty sprawiają, że widzący je tracą Punkty Poczytalności. Jeżeli w opisie istoty brak zwrotu „utrata Poczytalności”, to jej widok (w normalnych warunkach) nie kosztuje żadnych PP. W wypadku duchów i zmor utrata PP zależy od wyglądu tych istot, który zmienia się, choć zawsze jest przerażający i budzący grozę.

BAWOŁY, *Syncerus caffer*. Poruszają się wielkimi stadami, które czasami składają się nawet z setek osobników, ale można je również napotkać w mniejszych grupach. Afrykańskie bawoły są największymi przedstawicielami tego gatunku. Są agresywne i pobudliwe – uważa się je za najniebezpieczniejsze zwierzęta w Afryce.



BAWOŁY

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+20	34
KON	3k6+10	20-21
BC	4k6+20	34
MOC	2k6	7
ZR	2k6	7
Szybkość 12		WT 28

Przeciętny modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: szarżowanie 30%, obrażenia 2k6+mo

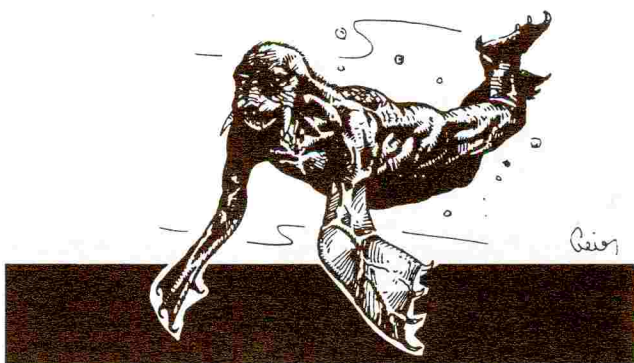
Pancerz: skóra i mięśnie; 5 punktów

Umiejętności: wycucie wroga 65%

Występowanie: Afryka, równiny i rzadkie lasy na południe od Sahary

BUNYIPY. *Oko było wielkie niczym głowa człowieka i tak niehumanitarne, jak oko katamarnicy. Wielkie, smutne i ponadczasowe.* – Love, „Old Fellow That Bunyip”.

□ Bunyipy przypominają krzyżówkę foki z krokodylem. Ich oczy żarzą się niczym węgle w ognisku, zaś skóra pokry-



ta jest przypadkowym układem futra, piór i nagiego naskórka. Podczas pływania używają potężnych płetw. Kiedy chodzą, tylne odnóża pozwalają im na poruszanie się w postawie wyprostowanej – mają wtedy trzy, trzy i pół metra wzrostu. Wydają tylko jeden dźwięk – łowiecki zew. Jest straszny i posępny niczym śmierć – dziki pean nienawiści, wściekłości i głodu. Łapy bunyipa są długie i umięśnione – okłada nimi ofiarę do śmierci. Woli pożywiać się kobietami niż mężczyznami. Jego rodzinny kraj to Australia.

BUNYIPY, Większa Rasa Niezależna

współczynniki	rzuty	średnia
S	10k6+10	45
KON	4k6+12	26
BC	10k6+10	45
INT	2k6+12	19
MOC	10k6	35
ZR	3k6+6	16-17

Szybkość 10/16 chodzenie/pływanie WT 36

Przeciętny modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: ugryzienie 65%, obrażenia 1k10 łapa 65%, obrażenia to w pierwszej rundzie chwyt, a w drugiej 5k6+mo

Może gryźć i uderzać pazurami naraz w jednej rundzie. Aby wyrwać się, trzeba pokonać S bunyipa swoją S w Tabeli Porównawczej.

Pancerz: skóra; 10 punktów

Czary: bunyip może zwiększyć lub zmniejszyć poziom wody w swoim stawie lub ślepych ramieniu rzeki, kiedy tylko zechce

Umiejętności: wycucie życia 95%, ciche pływanie 95%

Utrata Poczytalności: 1/1k10 PP za zobaczenie bunyipa; 1/1k3 PP za usłyszenie jego zewu

CZARNE NIEDŹWIEDZIE, *Ursus americanus*. Jest to gatunek najpowszechniej występujący w Ameryce Północnej. We wschodniej części kontynentu jedyny gatunek tych zwierząt. Mogą atakować dwa razy w każdej rundzie walki: obiema łapami bądź też gryząc i uderzając łapą.

CZARNE NIEDŹWIEDZIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+10	20-21
KON	2k6+6	13
BC	3k6+10	20-21
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 16	WT 17	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 25%, obrażenia 1k10 łapa 40%, obrażenia 1k6+mo

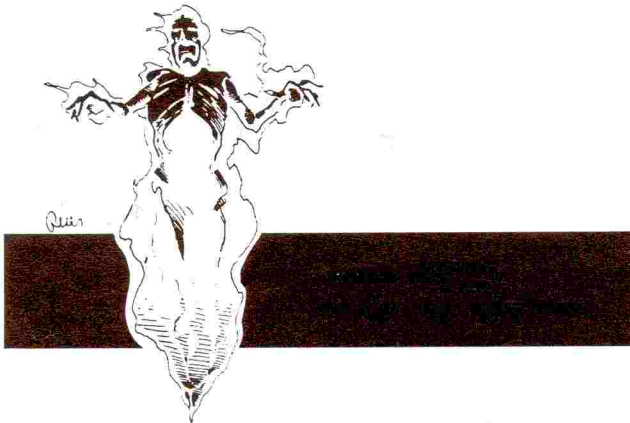
Pancerz: skóra i tłuszcz; 3 punkty

Umiejętności: wspinanie się

Występowanie: od południowej Kanady do południowego Meksyku

DUCHY. Każdy duch powinien być tworzony przez Strażnika Tajemnic specjalnie do potrzeb sytuacji. Zazwyczaj współczynniki takiej istoty to tylko Inteligencja i Moc. Pojawia się w mglistej i przyćmionej postaci. Zdaje się, że każdy duch nawiedza konkretne miejsce lub (rzadziej) specyficzny przedmiot.

Niektóre duchy mogą być wrażliwe na magię, a inne nie. Niektóre można wyegzorcyzmować, a inne nie. Zwykle nawiedzają nas po to, by przekazać swoją potworną historię. Czasem dają rady lub instrukcje – ich wykonanie zapewni spokój umęczonej duszy. Wszystkie duchy wywołują strach, ale niektóre są mniej, inne bardziej przerażające. Ich widok powinien powodować utratę maksimum 1k8 Punktów Poczytalności.



Wykonując atak, porównaj Moc ducha z Mocą ofiary korzystając z Tabeli Porównawczej. Duchy atakują rękami, otaczając przeciwnika lub w inny, fizyczny sposób.

Jeżeli duch pokona Moc ofiary, Badacz traci 1k3 punkty Mocy. Kiedy jednak przegra, sam traci 1k3 punkty Mocy. Utraczone współczynniki są, ogólnie mówiąc, po prostu utracone. Potężne duchy mogą powodować utratę 1k6 punktów Mocy w jednej rundzie walki, ale same będą nadal tracić 1k3 punkty, jeśli przegrają. Porównaj ducha ze zmorą, która została opisana poniżej.

(Stworzone przez Strażnika duchy mogą być bardzo dobrą podstawą scenariusza np. o nawiedzonym domu. Całe kampanie mogą polegać na badaniu i egzorcyzmowaniu tych istot. Przed stworzeniem ducha warto przeczytać kilka książek, m.in.: „The Haunting of Hill House” Shirley Jackson (godny polecenia jest zarówno film, jak i powieść), „Lśnienie” Stephena Kinga, którąś z opowieści o duchach Williama Hope’a Hodgsona (przede wszystkim „Carnacki-Ghost Finder Tales”) i jakkolwiek z historii M. R. Jamesa. Również Henry James poświęcił cały tom opowieściom o duchach, a Rudyard Kipling napisał o nich wspaniałe historie, których akcja toczy się w Anglii i w Indiach. Niestety te książki są tak trudno dostępne jak istoty, o których opowiadają, ale większość bibliotek powinna je posiadać.)

DZIKIE PSY Indyjskie (dhole), Cuon dukhensis.

Pomimo swej nazwy nie jest to potwór nadnaturalnego pochodzenia. Dzikie psy żyją w gęstych lasach Indii. Czasem bywają dość złośliwe. Poruszają się stadami liczącymi od 5 do 12 osobników.

DZIKIE PSY

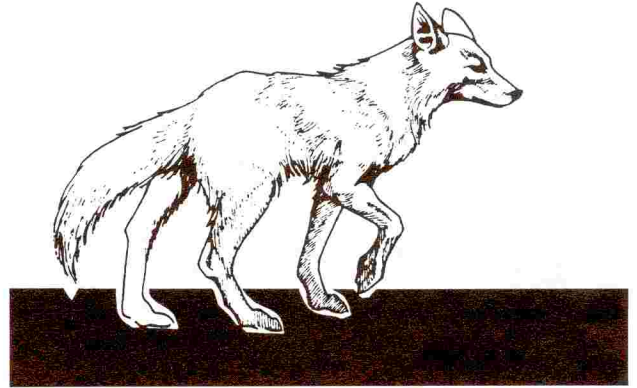
współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6+1	4-5
KON	3k6	10-11
BC	1k6	3-4
MOC	1k6+6	9-10
ZR	2k6+6	13
Szybkość 15	WT 7	

Przeciętny modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 05%, obrażenia 1k6

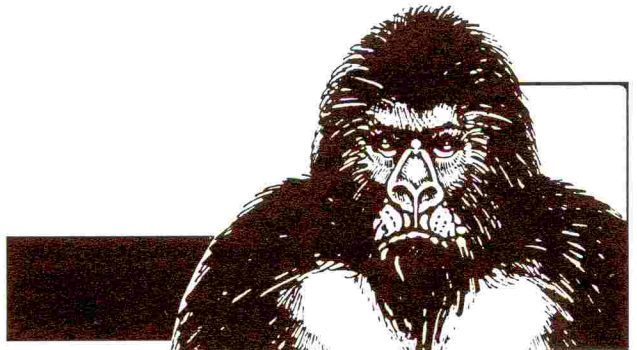
Umiejętności: nasłuchiwanie 40%, tropienie 80%

Występowanie: lesiste obszary Środkowej i Południowej Azji



GORYLE, Gorilla gorilla. Te stworzenia dysponują siłą zdolną rozerwać człowieka na strzępy. Są jednak nieśmiałe i łagodne, a mimo to już prawie całkowicie wyginęły.

Zmuszony do użycia siły goryl atakuje w jednej rundzie gryząc i uderzając dwiema łapami. Kiedy obie łapy trafią, zwierzę chwytą przeciwnika i w każdej następnej rundzie zmniejsza Wytrzymałość ofiary o swój modyfikator obrażeń. Aby wyrwać się z uścisku goryla, trzeba zwyciężyć w pojedynku S kontra S (wynik określa się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeżeli zwierzęciu powiedzie się drugi chwyt, ofiara zostaje zmuszona do upuszczenia broni (o ile jakąś posiadała).

**GORYLE**

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+12	26
KON	3k6	10-11
BC	2k6+12	19
INT	1k6+1	4-5
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8	WT 15	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k6+mo ręka 45%, obrażenia 1k6+mo

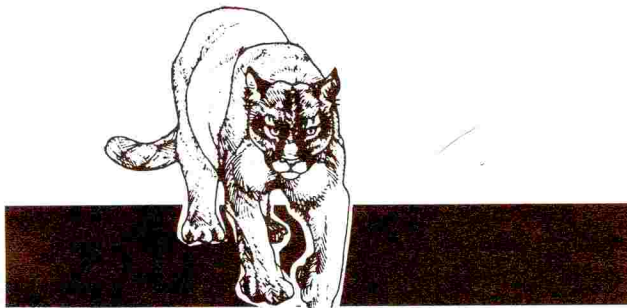
Pancerz: skóra; 2 punkty

Umiejętności: skubanie (np. liści) w poszukiwaniu jedzenia 50%, ukrywanie się 75%

Występowanie: góry Afryki Środkowej

GÓRSKIE LWY, Panthera concolor. Straszliwi drapieżcy mający około dwóch metrów długości. Są mniejsze i mają krótsze łapy niż ich afrykańscy kuzyni. Nie współdziałają również ze sobą tak dobrze. Zazwyczaj górskie lwy nie atakują ludzi. W latach 90. XX wieku stały się w Stanach Zjednoczonych gatunkiem chronionym. Odtąd zaczęto je spotykać coraz bliżej ludzi.

W jednej rundzie walki atakuje dwiema łapami i gryzie. Jeśli obie łapy trafią celu, przytrzymuje ofiarę i ciągle gryząc rozrywa ją tylnymi łapami.



GÓRSKIE LWY bądź pumy lub kuguary

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6	10-11
BC	2k6+8	15
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 12		WT 13

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k10 łapa 50%, obrażenia 1k6+mo rozrywanie 80%, obrażenia 2k6+mo

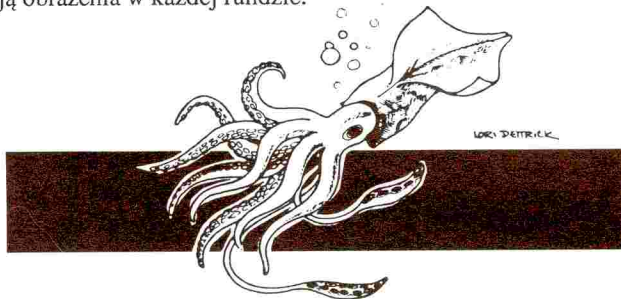
Pancerz: futro; 1 punkt

Umiejętności: wspinanie się 80%, ukrywanie się 80%, skakanie 40%, skradanie się 90%

Występowanie: można je napotkać w prawie całej Północnej i Południowej Ameryce

KAŁAMARNICE OLBRZYMIĘ, Teuthoidea architeuthis. Przeciętne stworzenie z tego gatunku ma ciało długości ponad 3 metrów i macki długości dodatkowych 18 metrów. Współczynniki odzwierciedlają te wielkości. Tworząc „zabójcę wielorybów” należy na każde pół metra długości macki dodać 1k6 do BC i S.

Dziób i osiem macek może atakować jednocześnie nawet osiem różnych ofiar. Jeśli jedna macka trafi, to przytrzymuje ofiarę. Kiedy trafi druga, zaczyna się zgniatanie – macki zadają obrażenia w każdej rundzie.



WIELKIE KAŁAMARNICE

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6	21
KON	2k6+6	13
BC	6k6	21
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 4/10 pływanie		WT 17

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: dziób 45%, obrażenia 1k10 + KON = moc trucizny Macka 45%, obrażenia 1k6+mo od ściskania

Pancerz: skóra; 2 punkty

Umiejętności: ukrywanie się 70%

Występowanie: głębokie słone wody, najlepiej zimne, polarne

KONDORY, Vultur gryphus. Współczynniki również dobrze mogą dotyczyć olbrzymiego orła lub innego wielkiego ptaka. Rozpiętość skrzydeł kondora waha się od 2,5 do 3 metrów. Tylko największe osobniki będą atakowały ludzi, choć sępy zaatakują każdą bezbronną ofiarę. Próba zaatakowania ptaka w locie odbywa się przy połowie zwykłej szansy powodzenia.

Większe ptaki żyją na wzgórzach i w wysokich górach, które zapewniają im bezpieczne miejsca na gniazda – zakładają je na szczytach lub półkach skalnych, a nawet drzewach (te muszą być wystarczająco silne, by utrzymać kilka ptaków siedzących w gnieździe). Spotyka się je przede wszystkim na zachodniej półkuli. Nie ma jednak powodu, aby Strażnik Tajemnic nie powiedział na którejś sesji: „Pikuje na was wielki ptak”, mimo że drużyna znajduje się gdzieś na Antarktydzie, gdzie ptaki tylko chodzą.

KONDORY Z ANDÓW lub inny olbrzymi ptak

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+12	22-23
KON	3k6	10-11
BC	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+12	19
Szybkość 5/12 latanie		WT 24

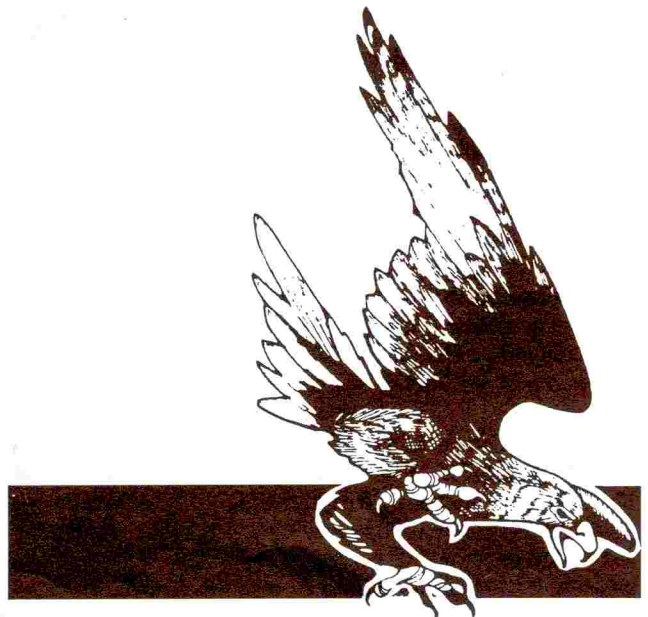
Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k8 łapa 45%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: pióra; 2 punkty

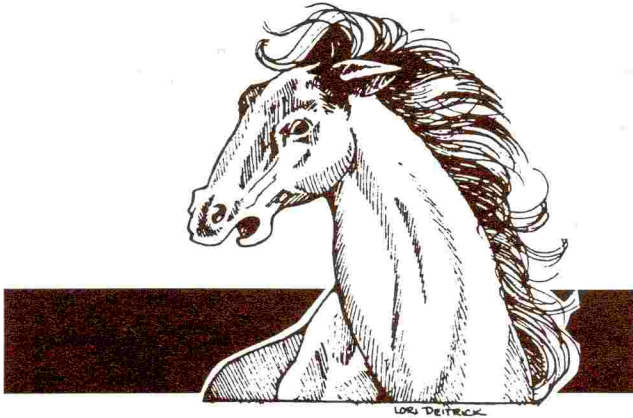
Umiejętności: spostrzegawczość 90%

Występowanie: Ameryka Północna i Południowa



KONIE, Equus caballus. Konie mogą być dużą pomocą dla tych, którzy znają ich sposób bycia. Dla potrzeb gry do tych zwierząt zaliczane są: konie do jazdy, konie pociągowe, osły i muły.

Dosiadanie i podróżowanie na koniu do jazdy zależy od umiejętności jeździectwo. Jeden jeździec lub niewielka grupka może bez problemu przebyć 50-60 kilometrów dziennie, zapewniając wierzchowcom wodę i pożywienie, takie jak np. owies. Konie do jazdy mogą „przepychać się” z innymi końmi, ale nie będą walczyć, chyba że zostaną do tego zmuszone. Nawet kawaleryjskie wierzchowce są szkolone tylko do tego, by powściągać nerwy i nie rzucać się do ucieczki. Jedynie najwspanialsze konie wyszkolone do walki nie przestraszą się nadnaturalnych istot.



Konie pociągowe mają największe rozmiary. Zazwyczaj są ujeżdżone, choć mało kto na nich jeździ. Aby zaprząć do powozu takiego konia, należy wykonać test umiejętności prowadzenie powozu lub inny rzut. Siodła, które by pasowały do ich rozmiarów, mogą nie być dostępne. Jeśli ktoś zechce jeździć na nich na oklep, należy zmniejszyć na ten czas jego umiejętność jeździectwo o 15%.

Osły i muły zazwyczaj noszą na sobie różne przedmioty, a nie jeźdźców. Używa się ich również do ciągnięcia wozów itp. Mają tendencję do niewykonywania rozkazów, nawet tych, które zostały poparte brutalną siłą.

Większość nie szkolonych do walki koni ucieknie w obliczu krwawych wydarzeń, strzelaniny, potworów, wściekłego tłumu itd.

KONIE DO JAZDY

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+18	28-29
KON	2k6+6	13
BC	4k6+12	26
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 12	WT 20	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 05%, obrażenia 1k10 kopnięcie 05%, obrażenia 1k8+mo naskok tyłem 05%, obrażenia 2k8+mo traktowanie* 25%, obrażenia 2k6+mo

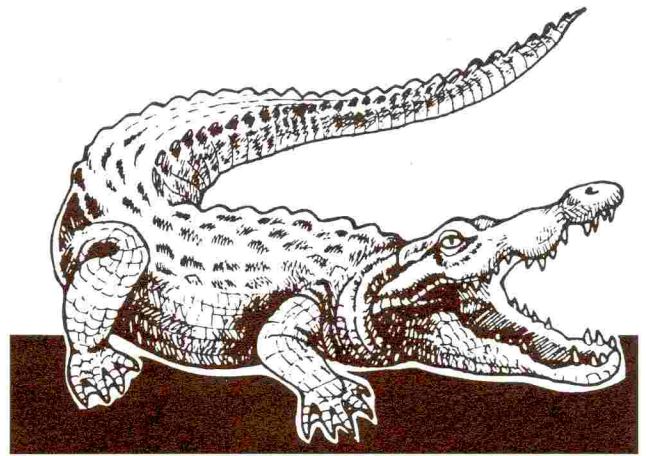
* do wykonania tego ataku koń musi zostać przeszkolony

Pancerz: mięśnie; 1 punkt

Umiejętności: uniki 45%, ukrywanie się 25%

Występowanie: łąki; wszędzie tam, gdzie człowiek

KROKODYLE, Crocodilus niloticus. To krokodyl żyjący w Nilu, którego coraz rzadziej można spotkać w niższych partiach rzeki, ale nadal występuje w Afryce Środkowej, na Madagaskarze, w tropikalnej Azji oraz północnej i zachodniej Australii. Tam, gdzie jest woda, mogą też być krokodyle. Jedzą wszystko, co zdołają złapać. Spotyka się je w większej liczbie, bowiem atakują stadnie. Zwykle nie atakują łodzi.



KROKODYLE Z NILU

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+12	26
KON	3k6+8	18-19
BC	4k6+12	26
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6	23
Szybkość 6/8 pływania	WT 23	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 50%, obrażenia 1k10+mo

Pancerz: skóra; 5 punktów

Umiejętności: sunięcie ukradkiem przez wodę 75%, ukrywanie się 60%, skradanie się 50%

Występowanie: na całym świecie w tropikach, szczególnie na bagnach, w dżunglach

LWY, Panthera leo. Te najstynniejsze z dzikich kotów podróżują stadami liczącymi około dziesięciu osobników i współdziałają podczas polowań. Samce lwa z południowej Afryki mają ciemniejszą i gęstszy grzywę niż ich krewiniacy z północy.

Lew może w każdej rundzie walki zaatakować jedną łapą i jednocześnie ugryźć. Jeśli oba ataki trafią celu, zwierzę przytrzymuje się ofiary gryząc dalej i rozrywając ją tylnymi łapami.

LWY

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+12	19
KON	3k6	10-11
BC	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+12	19
Szybkość 10	WT 14	

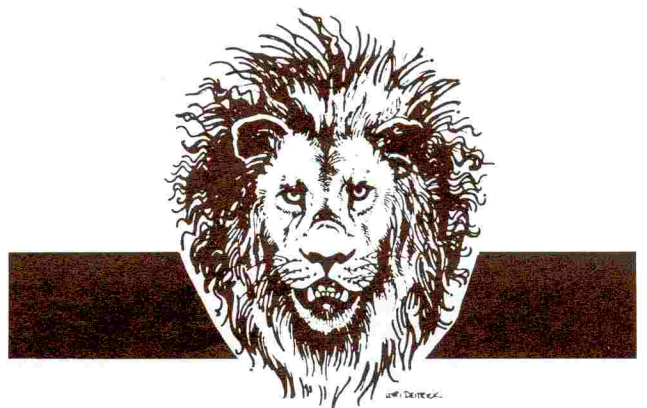
Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k10 łapa 60%, obrażenia 1k6+mo rozrywanie 80%, obrażenia 2k6+mo

Pancerz: skóra, 2 punkty

Umiejętności: zorganizowane polowanie 25%, tropienie 25%

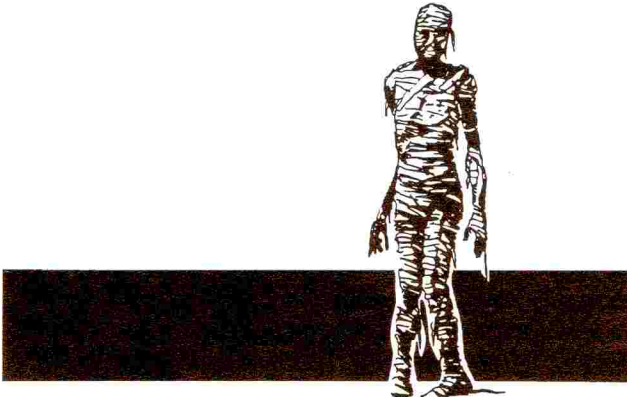
Występowanie: Afryka i Bliski Wschód



MUMIE. Ci ożywieńcy są bardzo podobni do zombich. Niektóre kulty używają ich jako strażników świątyń. Mumie, podobnie jak i zombiego, trzeba rozerwać na małe kawałki – dopiero wtedy przestanie działać. Wbrew pogłoskom, nie zawsze są one obwiązane bandażami, a czasem poruszają się dosyć zgrabnie. Nie mogą w naturalny sposób odzyskiwać Punktów Magii.

Mumie mają dwa razy więcej S, trzy drugie KON i dwie trzecie ZR człowieka, z którego powstały.

Do konserwowania tych stworów często stosowano bandaże i asfalt. Dlatego też ogień jest bardzo efektywną bronią w starciu z egipską mumią. Zadawane obrażenia nie zmieniają się, ale nasiąknięte ropą bandaże są trudne do ugaszenia.



MUMIE, typowe

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6x2	20-22
KON	3k6x1,5	15-17
BC	3k6	10-11
INT	3k6	10-11
MOC	1k6+12	15-16
ZR	2k6	7
Szybkość 6		WT 13-14

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4

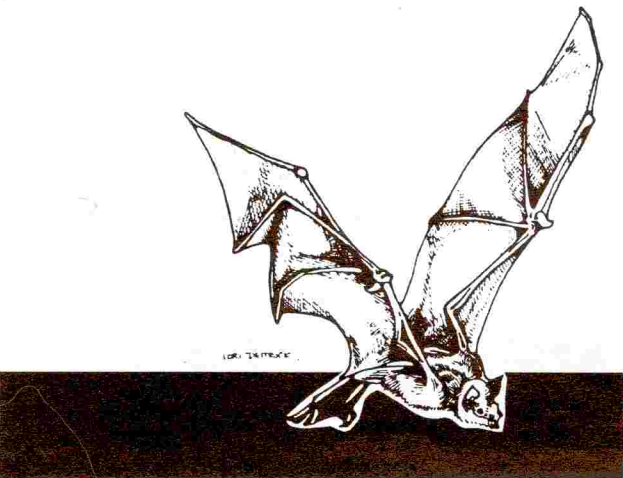
Broń: pięść 70%, obrażenia 1k6+mo pochycenie 25%, obrażenia specjalne

Pancerz: skóra; 2 punkty. Bronie przebijające są bezużyteczne, chyba że uderza się nimi w głowę lub ręce itd.

Umiejętności: poruszanie się cicho 50%, podkradanie się 40%

Utrata Pocztytalności: za zobaczenie mumii: 1/1k8 PP

NIETOPERZE, duże. Nawet wielkie nietoperze żyjące w Ameryce Środkowej zbierają się w stada liczące dziesiątki lub setki osobników. Grupy mniejszych nietoperzy, które łatwiej spotkać w Stanach Zjednoczonych, liczą sobie do 50 000. Na całym świecie zwierzęta te są łapane przez ludzi.



NIETOPERZE, duże

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k4	5
KON	2k6	7
BC	2k4	5
MOC	2k6	7
ZR	1k6+18	21-22
Szybkość 1/12 latanie		WT 6

Przeciętny modyfikator obrażeń: brak

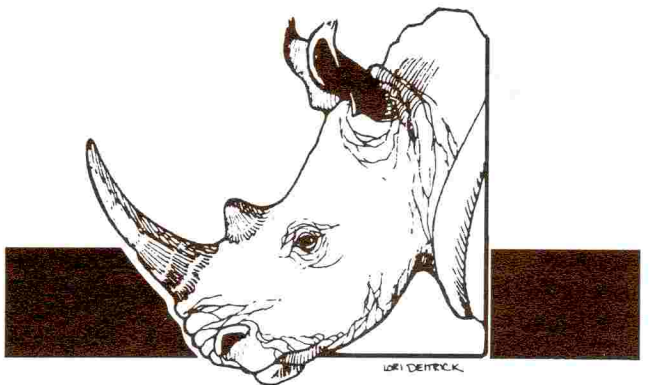
Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k2

Umiejętności: echolokacja pożywienia 75% spostrzegawczość 75%

Występowanie: na całym świecie w ciepłym i umiarkowanym klimacie

NOSOROŻCE, Diceros bicornis. Dwurogie zwierzę, które opisujemy, to popędliwy, afrykański, czarny nosorożec. Jest to bardzo agresywne stworzenie, które często bez widocznego powodu szarżuje na ofiarę. Większy kuzyn, biały nosorożec, jest spokojniejszy i mniej chętny do atakowania. Wciąż istnieje jeszcze kilka nosorożców z Sumatry i Jawy. Typowy czarny nosorożec ma ponad 3 metry długości i półtora metra wysokości.

Aby zaszarżować, nosorożec musi mieć przynajmniej dziesięć metrów rozbiegu. Atakuje raz w rundzie. Nie robi mu różnicy, czy atakuje samochód, ciężarówkę czy ludzi.



CZARNE NOSOROŻCE

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6+20	41
KON	3k6+6	20-21
BC	6k6+20	41
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6	7
Szybkość 15		WT 31

Przeciętny modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: ugryzienie 25%, obrażenia 1k10 szarżowanie 50%, obrażenia 1k10+mo traktowanie 75%, obrażenia 3k10+mo (tylko powalenia przeciwnicy)

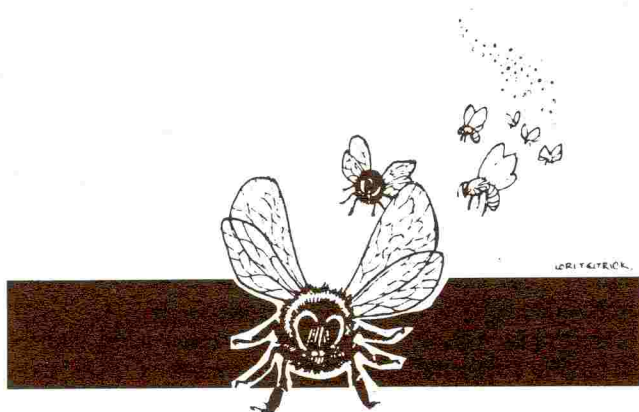
Umiejętności: wyczucie niebezpieczeństwa 60%, poddawanie się dokuczaniu 70%

Występowanie: wraz z białym jednorożcem w okolicach Sahary; kuzyni żyją w Indiach i Indonezji

OSY lub pszczoły, roje. Chmura wyposażonych w żądła, latających owadów atakuje przez 2k6 rund walki, by potem przerwać. Nie ma przed nimi obrony, chyba że ofiara jest w pełni chroniona (np. ubrana w specjalny ubiór, zamknięta w samochodzie lub nurkuje pod wodą). Gracz, którego Badacz został kilkakrotnie użądłony, musi wykonać rzut 1k100. Jeśli jego wynik będzie wyższy niż KON x5 ofiary, to organizm przeżył szok – następuje choroba, która może (naprawdę rzadko) zakończyć się śmiercią.

Afrykańskie pszczoły, które spotyka się w latach 90. XX wieku w Ameryce, są bardziej natręcyjne niż pszczoły miodne i atakują przez 3k6 minut. Użądlenie tych tak zwanych

pszczoł-zabójców czasem kończy się śmiercią, ponieważ ich ataki są bezlitosne i częstsze. W każdej rundzie takiego ataku ofiara może stracić 1k6 punktów Wytrzymałości.



PSY ZWYCZAJNE, Cani familiaris. Nasi udomowieni przyjaciele są stawiani wyżej pośród zwierząt, ponieważ słuchają i wykonują rozkazy swych panów – ludzi. Podczas polowań zbierają się zwykle w stada 1k8+3 osobników.

PIES ZWYCZAJNY

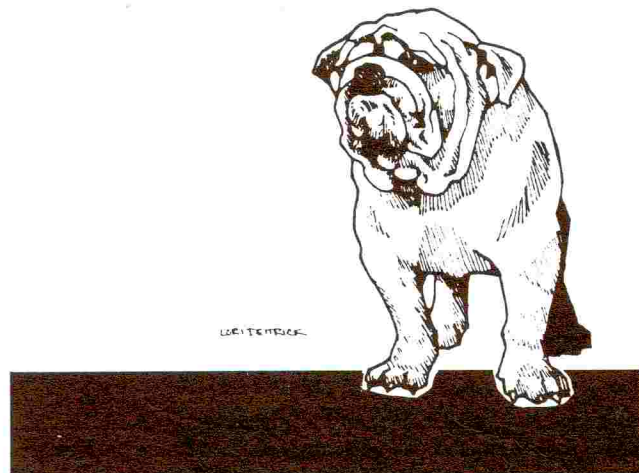
współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k6+1	4-5
MOC	2k6	7
ZR	2k6+6	13
Szybkość		WT 8

Przeciętny modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k6

Umiejętności: nastuchiwanie 75%, wycucie czegoś interesującego 90%

Występowanie: tam, gdzie żyją ludzie



PYTONY, Python reticulatus. Pomimo że jest to rzeczywiście istniejące zwierzę, przypisuje mu się legendarne moce. W ludowych opowieściach pytony oczarowują swe ofiary i sprawiają, że czekają one bez ruchu na atak. Badacze Tajemnic nie powinni się jednak zbyt bać śmierci w splotach tego węża. Jeśli wynik rzutu 1k100 będzie niższy niż ZR x3 ofiary, to pyton nie uwieźlił jej ręki (można nią oczywiście walczyć). Z punktu widzenia ofiary miażdżenie należy traktować jak chwyt – zadaje obrażenia w każdej rundzie, w której się powiedzie. Strażnik Tajemnic, jeśli uzna to za stosowne, może również kazać wykonać pochwyconemu Badaczowi rzut 1k100. Jeżeli wynik rzutu będzie wyższy niż KON x5 ofiary, to traci ona przytomność.

Obezwładniona ofiara, której BC nie jest większe od BC węża, zostaje połknięta w całości (bez względu na to, czy jest martwa, czy tylko nieprzytomna). Jeżeli nie była martwa, to śmierć następuje bardzo szybko i jest wynikiem uduszenia.

PYTONY lub inne gigantyczne węży

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+12	22-23
KON	2k6+6	13
BC	5k6	17-18
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość		WT 16

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: połykanie automatyczne, obrażenia wynikają z uduszenia i trawienia

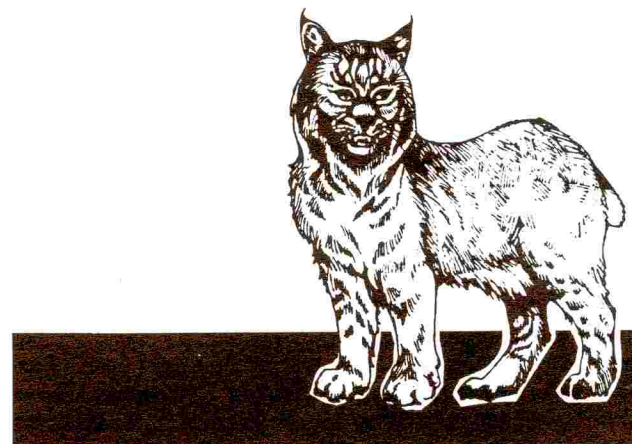
miażdżenie 40%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: lśniaca skóra; 2 punkty

Umiejętności: poruszanie się cicho 90%, ukrywanie się 75%

Występowanie: lasy tropikalne

RYSIE AMERYKAŃSKIE, Felix rufus. Ryś amerykański jest typowym kotem żyjącym w Ameryce Północnej, jednak nie należy do najmniejszych zwierząt. Można go napotkać w górach i lasach na całym kontynencie, szczególnie wzdłuż rzek i strumieni. W każdej rundzie walki ryś atakuje obiema łapami i gryzie. Jeśli obie łapy trafią, zwierzę przytrzyma ofiarę. Jednocześnie gryzie dalej i rozrywa ją tylnymi łapami.



RYSIE AMERYKAŃSKIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k4	2-3
MOC	2k6	7
ZR	2k6+12	19
Szybkość		WT 7

Przeciętny modyfikator obrażeń: -1k6

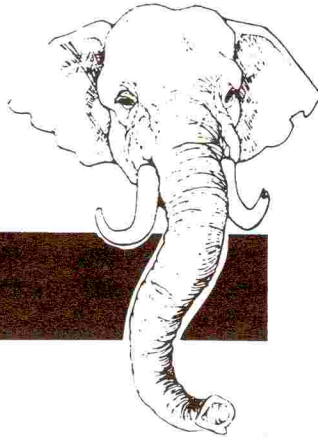
Broń: ugryzienie 20%, obrażenia 1k4 łapa 40%, obrażenia 1k3+mo rozrywanie 80%, obrażenia 2k3+mo

Umiejętności: wspinanie się 80%, ukrywanie się 80%, skradanie się 90%

Występowanie: Ameryka Północna

SŁONIE AFRYKAŃSKIE, Loxodonta africana. Wszyscy słyszeli o słoniach. Badacze będą bezpieczni, dopóki nie zbliżą się do stada, dopóki nie zaskoczy ich samotnik lub nie narażą się rozwścieczonym rodzicom. Ten gatunek jest większy (przeciętnie waży około sześciu ton) i masywniejszy niż jego azjatyccy kuzyni.

Słoń może atakować tylko raz w rundzie walki. Ofiara może zostać pochwycona przez trąbę. Jeśli chce się uwolnić, musi pokonać połowę S słonia swoją S (korzystaj z Tabeli Porównawczej). Uchwycenie trąbą nie powoduje obrażeń, ale w każdej następnej rundzie słoń może zaatakować w inny sposób z 99% szansą na sukces.



SŁONIE AFRYKAŃSKIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6+34	55
KON	3k6+16	26-27
BC	6k6+42	63
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10		WT 45

Przeciętny modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: trąba 50%, pochwylenie naskok tyłem 25%, obrażenia 8k6+mo
tratowanie 50%, obrażenia 4k6+mo
uderzenie kłem 25%, obrażenia 6k6+mo

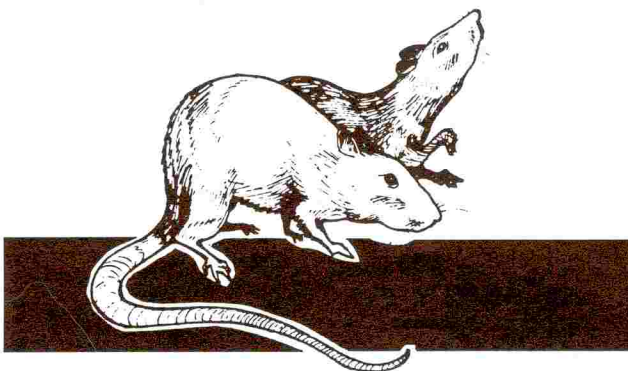
Pancerz: skóra; 8 punktów

Umiejętności: nasłuchiwanie 80%,
wycucie czegoś interesującego 95%

Występowanie: Afryka Środkowa; mniejsi kuzyni żyją w tropikalnej Azji

SZCZURY, STADA, *Rattus norvegicus*. Pojedynczy szczur przeciętnej wielkości nie jest niebezpiecznym przeciwnikiem, ale stado szczurów może być naprawdę groźne. Na początku każdej walki należy ustalić liczbę atakujących szczurów. W jednym przypadku może ich być 1k8+2, w innym 1k3 – to zależy od przygody. Badacze zawsze atakują jako pierwsi: udane trafienie zabija szczura, co sprawia, że reszta stada ucieka. (W stadzie jest dziesięć szczurów. Nie powinno się jednak mówić graczom, że tak naprawdę ważna jest liczba stad).

Szczury zawsze atakują jako drugie. Procentową szansę trafienia w danej chwili określa się w następujący sposób: liczbę stad mnoży się przez pięć. Jeśli maleje liczba stad, to zmniejsza się również zainteresowanie walką. Udane trafienie zadaje postaci 1k3 obrażenia. Grube ubranie i buty mogą działać jak pancerz i zmniejszyć otrzymane obrażenia.

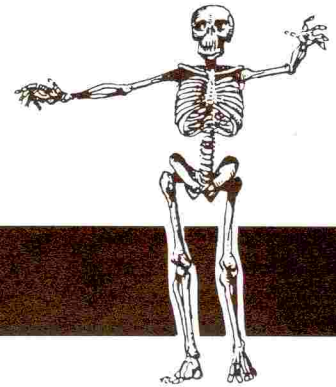


SZKIELETY LUDZKIE. Ożywione szkielety pojawiły się w kilku średniowiecznych legendach, ale o wiele częściej występują we współczesnych opowiadaniach i oczywiście filmach.

Wysuszone kości są raczej słabe i pod wpływem silnego uderzenia z łatwością pękają i łamią się z trzaskiem. Mimo to żadna część szkieletu nie jest bardziej wrażliwa niż inne. Aby zasymulować to w grze, należy zrezygnować z przebić, bardzo udanych trafień itd. Każde trafienie szkieletu ma szansę go zniszczyć. Należy pomnożyć zadane obrażenia przez cztery i wyrzucić na 1k100 mniej niż otrzymany wynik – wtedy ożywienie zostanie zniszczone. Przykład: szkielet został trafiony toporem i otrzymałby 8 obrażeń – szansa na roztrzaskanie go wynosi 32%. Jeśli szkielet nie zostanie zniszczony, to nie otrzymuje żadnych obrażeń, czy czegoś takiego.

Druga ważna sprawa to bronie przebijające: należy podzielić na dwa szansę trafienia, ponieważ większość szkieletu to powietrze.

Ożywione szkielety zazwyczaj używają broni i raczej nie walczą bez niej. Może dlatego, że są takie kruche? W zależności od potrzeb, można je wyposażyć w cokolwiek, choć najczęściej używają małych pałek lub mieczów. Procentowy poziom w posługiwaniu się bronią wynosi ZR x3.



LUDZKIE SZKIELETY

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	brak	-
BC	3k6	10-11
INT	3k6	10-11
MOC	1	1
ZR	3k6	10-11
Szybkość 7		WT brak

Przeciętny modyfikator obrażeń: +0

Broń: każda broń do walki wręcz, szansa ZR x3%, obrażenia zwykle +mo

Umiejętności: złowieszcze szczęknięcie 45%,
niespodziewane powstawanie 60%

Występowanie: ruiny, grobowce, lochy, siedziby czarowników

Utrata Pocztylności: za zobaczenie ożywionego szkieletu 0/1k6

ŚWINIE AFRYKAŃSKIE, *Potamochoerus porcus*.

Te typowe, afrykańskie zwierzęta żyją w gęstych lasach i poruszają się w niewielkich stadach liczących około 20 osobników. Nie zostały udomowione. Ich liczebność bardzo ostatnio wzrosła, ponieważ przetrzebiono lamparty.

ŚWINIE AFRYKAŃSKIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+4	11
KON	2k6+6	13
BC	2k6+4	11
MOC	2k6	7
ZR	2k6	7
Szybkość 10		WT 12

Przeciętny modyfikator obrażeń: +0

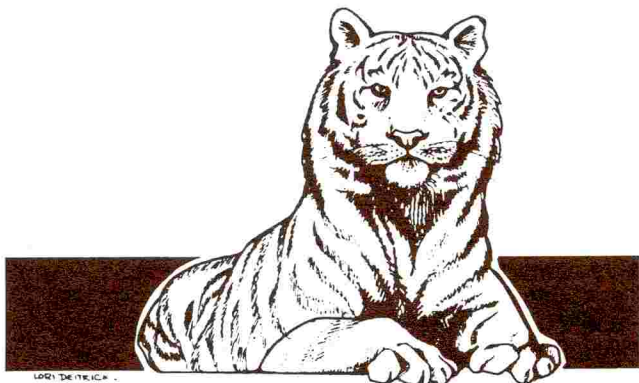
Broń: kły 30%, obrażenia 1k8+mo

Pancerz: włosy, skóra i mięśnie; 3 punkty

Umiejętności: wyczcucie wroga 50%

Występowanie: Afryka, na południe od Shary

TYGRYSY, *Panthera tigris*. Tygrysy to największe koty. W Indiach, gdzie niemądrze próbowano zmniejszyć ich liczbę, zwane są notorycznymi zabójcami ludzi. Są samotnymi łowcami. W każdej rundzie walki atakują dwiema łapami i gryzą. Jeśli obie łapy trafią celu, przytrzymują swą ofiarę i, ciągle gryząc, rozrywają ją tylnymi łapami.



TYGRYSY BENGALSKIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+12	22-23
KON	3k6	10-11
BC	3k6	16-17
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 10		WT 13

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k10
łapa 70%, obrażenia 1k8+mo
rozrywanie 80%, obrażenia 2k8+mo

Umiejętności: poruszanie się cicho 75%, ukrywanie się 80%,
tropienie 50%

Występowanie: od Indii do Jawy; istnieją również syberyjscy kuzyni

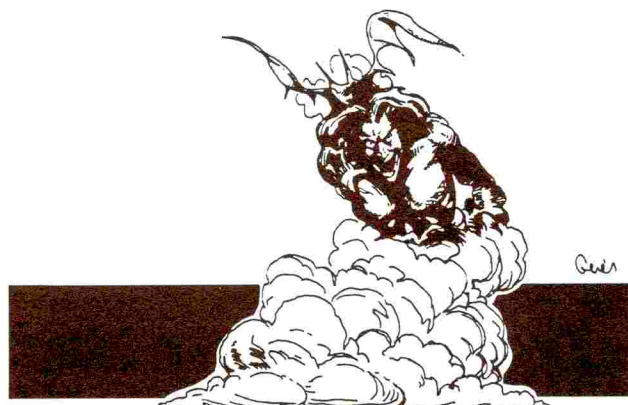
WAMPIRY. Każdy gracz będzie zainteresowany walką z tymi krwiopicjami. Powstało wiele opowieści o wampirach i ich mocy. Niestety, opisy bardzo różnią się od siebie, więc Strażnik Tajemnic musi sam wybrać, które z mocy wampira są prawdziwe, a które legendarne. Oto kilka możliwości:

- Wampir nie odbija się w lustrze.
- Wampir musi powracać do ziemi, w której został pochowany i tam winien czekać, aż zajdzie słońce.
- Trzecie ugryzienie wampira zabija ofiarę, która później staje się ożywieńcem.
- Wampiry w świetle dnia nie posiadają żadnych specjalnych mocy. Nie mogą wtedy podróżować na zewnątrz lub nawet wychodzić z trumny.
- Katolicka kultura stwierdza, że krzyż, przynajmniej przez chwilę, chroni przed wampirem. Woda święcona, która dotknie jego ciała, zaczyna je palić.
- Wampiry nigdy nie piją... wina.

Wampir, kiedy tylko zechce, może się przemienić w dym, mgłę, wilka lub nietoperza. W postaci dymu i mgły może dryfować przemieszczając się o metr w każdej rundzie walki.

Jeśli fizyczne obrażenia przekroczą Wytrzymałość wampira, pod koniec rundy walki przemienia się w mgłę lub dym i zaczyna odzyskiwać WT z prędkością jednego punktu na rundę. Jednakże jeśli jego WT spadnie dokładnie do 0,

przeciwnicy trafili w głowę: ożywieńiec pada i nie może się przemienić w dym. Aby unicestwić go na zawsze, trzeba jeszcze przebić kołkiem jego serce.



WAMPIRY

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6 x2	20-22
KON	2k6+6	13
BC	3k6	10-11
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6	1011
Szybkość w zależności od postaci +2		WT 12

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie* 50% obrażenia 1k4 w pierwszej rundzie + później wysysanie krwi
pazury** 50%, obrażenia 1k4 +moc spojrzenie***, porównaj MOC w Tabeli Porównawczej

* Jeśli wampir zadał gryząc obrażenia, może utrzymać zatopione zęby w ciele ofiary dusząc jej cały opór i w każdej następnej rundzie wysysać 1k6 S (kwi).

** Każdy dotyk wampira pozbawia ofiarę 1k3 Punktów Magii, które zyskuje potwór. Aby tego dokonać, stwór musi wygrać w pojedynku na Tabeli Porównawczej walkę PM przeciw PM. Może tego dokonać w każdej rundzie walki. Każdy udany rzut pozbawia ofiarę 1k3 PM. Zyskane w ten sposób punkty znikają po tylu godzinach, ile wynosi Moc wampira. Ofiara może odzyskać PM w zwyczajny sposób

*** Jeżeli rzut według Tabeli Porównawczej powiedzie się (porównaj Moc), ofiara zostaje zahipnotyzowana i będzie wykonywać proste instrukcje. Jeśli któryś z rozkazów prowadzi do samozniszczenia, ofiara może próbować się wyrwać z hipnozy. Aby tego dokonać, musi jednak rzucić na 1k100 mniej niż INT x5.

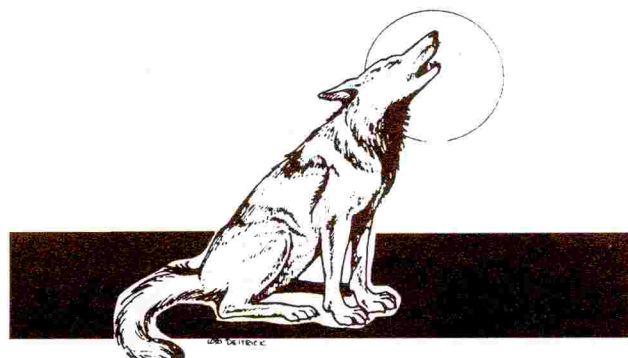
Pancerz: po utracie wszystkich punktów Wytrzymałości może się odtworzyć

Umiejętności: psychologia ludzi 60%, wyczcucie krwi 75%

Występowanie: wszędzie tam, gdzie nikt nie stoi w obronie niewinności

Utrata Poczucia: bycie ofiarą ataku – 0/1k4 punkty; bycie świadkiem przemiany – 1/1k3. Wampiry o ludzkim wyglądzie nie powodują utraty PP

WILKI. Kiedy ścigają grupy jeleni lub łosi, poruszają się stadami. Jednakże równie często polują pojedynczo lub w rodzinnych parach. Wilki są zazwyczaj płochliwe. Bardzo rzadko, a raczej w ogóle nie atakują zdrowych ludzi.



WILKI

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+6	13
KON	3k6	10-11
BC	2k6+1	8
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość	12	WT 9-10

Przeciętny modyfikator obrażeń: +0

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k8

Umiejętności: futro; 1 punkt

Występowanie: w zasadzie pokrywające się z zasięgami ich naturalnych ofiar: przeżuwaczy i roślinożerców żyjących w klimacie zimnym i umiarkowanym

WILKOŁAKI, humanoidy lub wilki. Pierwszy rodzaj wilkołaków to przeklęci ludzie, którzy, zazwyczaj podczas pełni księżyca, zmieniają się w potwora – pół-człowieka, pół-bestię. Ci nieszczęśliwcy nie muszą nic wiedzieć o swojej klątwie, choć mogą przeczuwać swoje przeznaczenie. Drugi rodzaj wilkołaków przemienia się w wilka, nie uznaje przemiany za coś złego i ma nad nią większą kontrolę niż jego „kuzyn”. Dla obu typowe są dzikie i brutalne ataki – niczym wściekłych psów lub szaleńców. Podczas metamorfozy ciężar pozostaje taki sam, choć zmienia się kształt.

Oba rodzaje wilkołaków roznoszą „chorobę” poprzez ślinę. Tak więc nawet nieudane trafienie może być niebezpieczne.

W postaci bestii, wilkołak jest bardzo odporny na rany – w każdej rundzie walki regeneruje jeden punkt Wytrzymałości. Bliźny i skazy, które powstały w wyniku obrażeń, mogą po przemianie w człowieka pozostać. Leczenie bardzo osłabia zmiennokształtnego, często zmusza go do spędzenia wielu dni w łóżku. Oba rodzaje wilkołaków można zranić tylko ogniem lub srebrną, przebijającą bronią. Bestia, której sierść została podpalona, regeneruje punkty Wytrzymałości wolniej, niż je traci.

Srebro – metal księżycowy – jest trujące dla wilkołaków. Aby ustalić wynik trafienia, ustal zadane bronią obrażenia i porównaj je z KON zmiennokształtnego (wynik określ korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli wilkołak przegra, umiera. W innym przypadku otrzymuje połowę wylosowanych obrażeń i nie może utracić Wytrzymałości w ten sposób zregenerować.

W postaci człowieka, wilkołaki wyglądają zwyczajnie i mają współczynniki takie jak człowiek. Człowiek-bestia i wilk mają takie same sposoby walki, pancerz itd. Strażnik może, choć nie musi, zmienić liczbę Punktów Pocztytalności, które traci się widząc wilka. Jeżeli tego nie robi, powinien dodać wilkowi jakieś nadnaturalne cechy – choćby świecące czerwienią oczy. Umysł Badacza musi mieć z czym walczyć.



WILKOŁAKI, humanoidalna postać człowieka-bestii

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6	21
KON	2k6+6	13
BC	3k6	10-11
INT	1k4+2	4-5
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość	12	WT 11-12

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4 lub +1k6

WILKOŁAKI, postać wielkiego wilka

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6	21
KON	2k6+6	13
BC	3k6+1k3	12-13
INT	1k4+2	4-5
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość	13	WT 12-13

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie wilkołaka 30%, obrażenia 1k8 +mo infekcja 99%, jeśli skóra ofiary zostanie rozerwana podczas ugryzienia, przy najbliższej pełni księżyca przemieni się ona w wilkołaka

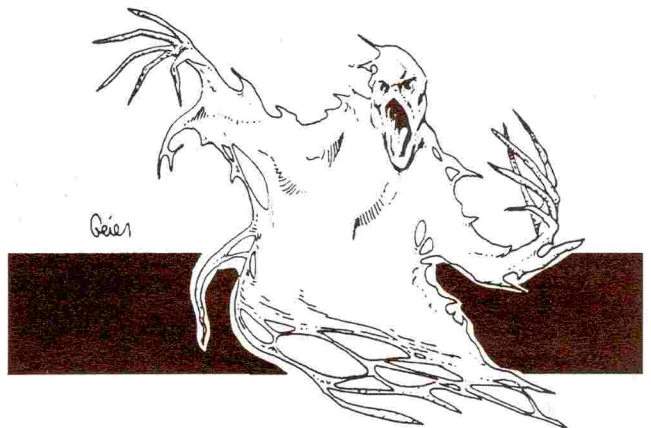
Pancerz: w postaci wilka lub człowieka-bestii skóra – 1 punkt; dodatkowo regeneracja jednego punktu wytrzymałości na rundę

Umiejętności: ukrywanie się 60%; tropienie przy pomocy węchu 90%

Utrata Pocztytalności: za zobaczenie wilkołaka – 0/1k8

Występowanie: wszędzie tam, gdzie księżyc w pełni jasno świeci

ZMORY. Są to przerażające duchy o wielkiej mocy. Powstały w wyniku olbrzymiego zawodu i straszliwej nienawiści, które wypełniały umysł umierającego w chwili śmierci. Nienawidzą wszelkich objawów życia. Tak jak duchy, zmary mogą nawiedzać lub strzec konkretnych miejsc i mają również tylko dwa współczynniki: Inteligencję i Moc. Należy je też dokładnie i uważnie tworzyć. Każda zmora powinna być specyficzna, jedyna i unikalna. Rzadko która będzie miała również Moc niższą niż 13. Widzący tego stwora powinni tracić przynajmniej 1/1k8 Punktów Pocztytalności.



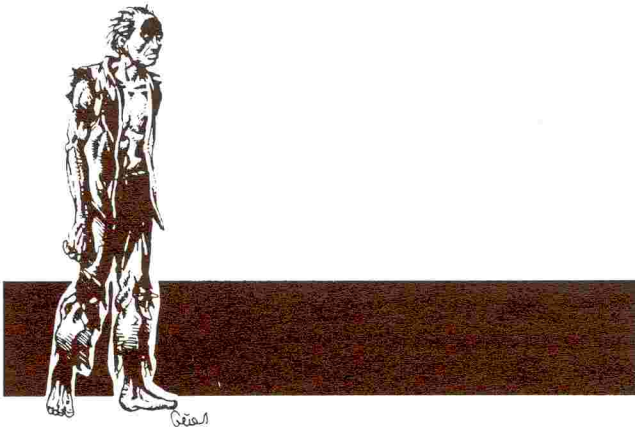
Zmary żyją w eterycznym wymiarze, co daje im specyficzne moce i słabości. Podczas magicznych ataków ich Moc odpowiada Kondycji. Niektóre zmary mogą posiadać Punkty Magii. Strata wszystkich PM sprawia, że zmora rozpada się i przynajmniej przez tydzień nie może się odtworzyć. Inne stwory tego rodzaju nie potrafią się odtworzyć, chyba że kosztem Mocy. Jeszcze inne nie będą miały Punktów Magii, jedynie Moc. Jeśli utracą wszystkie punkty Mocy, rozpadają się na zawsze. Żadna zmora nie będzie prowadziła rozmów,

czy wyjawiać swoich tajemnic – należy to pozostawić duchom.

Bez względu na to, jak stworzono zmorę, jej ataki pozostają takie same. Po pierwsze należy przeprowadzić pojedynek Moc zmorę przeciw Kondycji ofiary (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli ofiara przegra, traci 1k6-1 (0-5) punktów S, INT lub KON (to, który ze współczynników zostanie pomniejszony, zależy od motywów, które kierują zmorą). Kiedy któryś ze współczynników spadnie do 0, ofiara umiera, zaczyna chorować (jest z nią naprawdę źle) lub zmienia się w roślinę (dopóki cecha nie wzrośnie powyżej 0). Ataki mogą się powtarzać – ofiara za każdym razem traci 1k6-1 punktów, chyba że postanowi opuścić nawiedzone miejsce.

Jeśli zmora przegra pojedynek MOC kontra KON, traci 1k6-1 (0-5) punktów Mocy lub Punktów Magii. Kiedy PM spadną do 0, stwór zostaje zniszczony, być może na zawsze (zależy to od woli Strażnika Tajemnic). Zmora w żaden sposób nie odyskuje utraconych współczynników.

ZOMBIE. Wszyscy wiedzą, jakie są filmowe zombie, choć na ich temat powstało niewiele tekstów. Są prawie całkowicie odporne na broń, która przebija (włączając w to broń palną), choć zadane nią obrażenia psują wygląd stwora. Każde trafienie zmniejsza Wytrzymałość zombie tylko o jeden punkt. Inne rodzaje broni zadają połowę wylosowanych obrażeń. Zombiego trzeba w zasadzie rozrwać na małe kawałki, dopiero wtedy przestanie działać. Podpalenie stwora zmusza go do ucieczki, ale jest to pyrusowe zwycięstwo.



Czar, dzięki któremu powstaje zombie, sprawia, że stwór otrzymuje jeden punkt Mocy. Każdy rzucający zaklęcie decyduje, co tworzy: zombie nie mają własnej woli.

Mistrz Gry może stwierdzić, że tylko kilka czarów i substancji jest w stanie zniszczyć te stworzenia. Zgodnie z tradycją voodoo, zombie można zniszczyć karmiąc go solą. Bardzo często twórcy tych istot zaszywali usta swych „dzieci“, aby ochronić je przed zniszczeniem tą drogą. Uznaliśmy również, że poza magią voodoo także Mity Cthulhu mogą wpływać na zombie (jak na przykład czar „Wskrzeszenie“). Warto też pamiętać, że nowe odkrycia w dziwnej nauce lub poważne zanieczyszczenia mogą stworzyć podobną do zombiego istotę.

Zombi jest niezdamnym przeciwnikiem, ale jego uderzenia są naprawdę niebezpieczne. Od czasu „Nocy żywych trupów“, przedstawione w filmach stwory wolały raczej pożerać przeciwnika niż go bić. W latach 80. XX wieku zombi stał się synonimem kanibalizmu. Jednak najbardziej wyrazistym i szczególnie interesującym obrazem na ten temat pozostał film z roku 1943 pt. *I Walked With a Zombie*.

ZOMBIE

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6x1,5	15-17
KON	3k6x1,5	15-17
BC	3k6	10-11
MOC	1	1
ZR	2k6	7
Szybkość 6		WT 13-14

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4

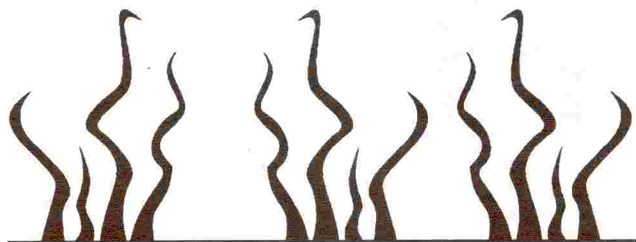
Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k3
pała 25%, obrażenia 1k8+1+mo

Pancerz: brak, ale przebijające bronie zadają jeden punkt obrażeń, a wszystkie pozostałe połowę wyrzuconych obrażeń

Umiejętności: słuchanie rozkazów 99% lub poszukiwanie ludzkiego ciała 99%

Występowanie: gdziekolwiek zostaną stworzone

Utrata Pocztywalności: za zobaczenie zombiego – 1/1k8 punktów



Nie widziałem nic groteskowego w kościach i szkieletach, które wypełniały kamienne krypty pośród fundamentów. W dziwny sposób łączyłem je z dawno minionymi wydarzeniami i uważałem za o wiele bardziej naturalne, niż kolorowe obrazki żyjących ludzi, które można znaleźć w większości starych ksiąg.

H.P.L. „The Outsider”

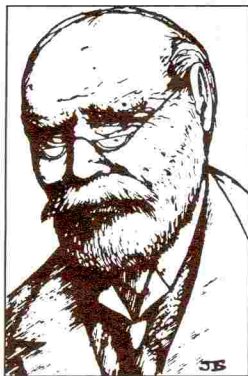
Bohaterowie opowiadań Lovecrafta

Wybrani bohaterowie opowiadań Lovecrafta, ich charakterystyki w grze – przykłady dla początkujących Strażników, a ciekawostka dla wszystkich.

WIEK poniższych postaci jest identyczny z tym, jaki podano w opowiadaniu, w którym się pojawili. Niektóre z ich umiejętności mogą posłużyć jako wskazówki do odgrywania tych bohaterów i przeznaczone są dla osób, chcących wykorzystać ich jako bohaterów niezależnych. Umiejętności te są unikalne i występują jedynie w opisie tych postaci.

Aby modyfikator obrażeń tych bohaterów, u których jest on różny od 0, odróżnić od obrażeń, zadawanych przez broń, ten pierwszy podany jest poniżej cech.

ARMITAGE, Dr Henry. „W końcu trzech mężczyźni z Arkham – stary, siwobrody doktor Armitage, krępy, szpakowaty profesor Rice i szczupły, młodzieńczy doktor Morgan – zaczęli się wspinać na wzgórze.” H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich” (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu”, Czytelnik 1983.)



□ Armitage poznał niektóre z tajemnic *Necronomiconu* po śmierci Wilbura Whateley'a, zabitego przez psa w czasie próby kradzieży tej księgi. W towarzystwie Rice'a i Morgana doktor udał się do Dunwich, gdzie spotkał i pokonał (przy pomocy zaklęć) straszliwego bliźniaka Whateley'a, Syna Yog-Sothotha.

Dr Henry Armitage, wiek 73 lata, uczony, bibliotekarz na uniwersytecie

S 11 KON 8 BC 12 INT 18 MOC 16
ZR 10 WG 13 WYK 24 P 55 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: brak.

Umiejętności: francuski 80%, greka 68%, historia 65%, kartografia 75%, korzystanie z bibliotek 95%, łacina 75%, Mity Cthulhu 18%, niemiecki 70%, okultyzm 25%, perswazja 75%, psychologia 48%, znajomość literatury 75%.

CARTER, Randolph. „Wiedział jedynie, że chce przekroczyć barierę, dzielącą go od kraju jego marzeń – zatok, w których wszystkie wymiary rozmywają się w nieskończoności.” – H. P. Lovecraft „Through the Gates of the Silver Key”. („Przez Bramę Srebrnego Klucza”)

□ Carter jest kluczową postacią kilku opowiadań Lovecrafta. Studiował, pisał, w czasie Wielkiej Wojny służył we francuskiej Legii Cudzoziemskiej, ale złudny świat nie przyniósł mu



wiek: 25 lat



wiek: 55 lat

trwałej satysfakcji. Był niczym Odyseusz, nigdy się nie poddał, dlatego podążył do innego świata. Zniknął z Arkham, po czym powrócił i zdał relację ze swej podróży kilku zaufanym przyjaciółom. Następnie zaginął powtórnie, być może już na zawsze.

Randolph Carter, kiedy zaginął miał 55 lat

S 15 KON 17 BC 15 INT 18 MOC 19
ZR 14 WG 15 WYK 21 P 50 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Bronie: rewolwer .45 60%, obrażenia 1k10+2
szabla 75%, obrażenia 1k8+1+mo

Umiejętności: angielski 90%, archeologia 14%, architektura kolonialna 59%, chiński 25%, dogadywanie się z wydawcami 15%, francuski 57%, filozofia 88%, historia 48%, jazda na niezwykłych wierzchowcach 45%, korzystanie z bibliotek 55%, miłość do starych ksiąg 79%, Mity Cthulhu 10%, nawigacja 65%, ocenianie ekscentrycznych dzieł 47%, perswazja 55%, prawo Yaddithian 77%, psychologia 70%, rozmawianie z kotami 35%, rozmawianie z Zoogami 20%, senna wiedza 70%, śnienie 62%, taktyka wojskowa 35%, wiarygodność 60%.

Magiczne przedmioty: duży srebrny klucz, papierus z Hyperborei

CURWEN, Joseph. „Widoczne było tylko, że to szczupły, dobrze zbudowany mężczyzna... o szczupłej, spokojnej i zamkniętej twarzy, która zarówno Wardowi, jak i malarzowi wydała się znajoma.” – H. P. Lovecraft „Przypadek Charlesa Dextera Warda” (tłum. Michał Wroczyński, Agencja Edytorska „AS-Editor”, Warszawa 1991)

□ Nim zginął w XVIII wieku z rąk swych sąsiadów, czarownik Curwen pozostawił notatki i magiczne wskazówki, dzięki którym jego pra-pra-pra-prawnuk Charles Dexter Ward zdołał ożywić swego przodka. Przywrócony do życia Curwen stwierdził, że Ward jest „mięczakiem” i wkrótce potem zabił swego

potomka. Sam z kolei został zamieniony w niebieski proszek, gdy w 1928 roku dr Marinus Bicknell Willet, który domyślił się, że miejsce Warda zajął czarownik, odwrócił zaklęcie, dzięki któremu Curwen został wskrzeszony.

Joseph Curwen, wygląda na 26 lat, okrutny czarownik

S 12 KON 14 BC 10 INT 19 MOC 20
ZR 14 WG 11 WYK 21 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: sztylet 35%, obrażenia 1k4
pistolet skałkowy 70%, obrażenia 1k6+1

Czary: Głos Ra, Podróż na drugą stronę, Wskreszenie, Zaklęcie obrazu, Znak Voorish.

Umiejętności: alchemia 40%, antropologia 30%, astrologia 55%, brak litości 90%, chemia 10%, farmacja 20%, greka 45%, hebrajski 48%, historia 67%, korzystanie z bibliotek 55%, księgowość 15%, łacina 58%, Mity Cthulhu 29%, okultyzm 50%, oszukiwanie 80%, perswazja 45%, psychologia 70%, skradanie się 35%, targowanie się 80%, torturowanie 75%, ukrycie czegoś 60%, wiarygodność (jako Ward) 70%, ukrywanie się 45%, wmawianie 65%, zastraszanie 75%.



DE LA POER, Ostatni. „...To szczury, ohydne, kłębiące się szczury, których chrobotanie nie daje mi spać; potworne szczury, które nawet tutaj harczą pod miękką wykładziną ścian i zapraszają mnie, mając obietnicami nowych potworności – szczury w murach” – H. P. Lovecraft „Szczury w murach” (Voyager – Almanach grozy i fantastyki, Warszawa 1994)



□ Po powrocie do swego starożytnego siedliska, narrator wkrótce odkrywa, że jego krew niesie w sobie jakąś strasliwą skazę. Jest ostatnim z De La Poer'ów, a jego imienia nigdy nie poznajemy. Bohater przyjmuje dawną formę i przeistacza się z człowieka interesu w spragnionego krwi szaleńca. Szczury, z którymi De La Poer utrzymuje tajemniczą więź, zdążające do mieszczących się pod Dworem Priory, strasliwych jaskiń doprowadzają go do morderstwa i utraty zmysłów.

De La Poer, wiek około 65 lat, ostatni z rodu

S 12 KON 11 BC 11 INT 15 MOC 14
ZR 12 WG 10 WYK 16 P 0 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: gryzienie i drapanie w historii 35%, obrażenia 1k4

Umiejętności: historia 40%, księgowość 45%, miejscowe legendy 55%, miłość do kotów 90%, nasłuchiwanie 40%, psychologia 40%, słyszenie szczurów 85%, spostrzegawczość 55%, targowanie się 70%, wiarygodność 75%, zarabianie 85%.

DERBY, Edward Pickman. „Miał jasne włosy i niebieskie oczy, a wyraz jego twarzy przywodził na myśl twarz dziecka. Próba zapuszczenia wąsów zakończyła się jedynie częściowym sukcesem. Głos miał miękki i czysty, a jego spokojne życie obdarzyło go raczej dziecięcą okrągłością, miast brzuskiem przedwcześnie postarzałego człowieka w średnim wieku. Był dość wysoki, a jego przystojna twarz uczyniłaby z niego kobieciarza, gdyby nie to, że nieśmiałość



skazata go na odosobnienie i towarzystwo księzek.” – H. P. Lovecraft „The Thing on the Doorstep” (Rzecz na progu)

□ Obdarzony słabą wolą i naturą marzyciela, Edward Derby stał się łatwym celem dla Asenathany Waite, która poślubiła go, mając zamiar zamienić się z nim umysłami. Wewnątrz powłoki Asenathany krył się bowiem umysł czarodzieja Ephraima Waite'a – jej ojca. Lecz Derby zemścił się na swej złej żonie, gdy powstał z martwych w jej rozkładającym się ciele.

Edward Pickman Derby, wiek 38 lat, poeta i bogacz

S 11 KON 10 BC 12 INT 16 MOC 8
ZR 11 WG 13 WYK 16 P 15 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: brak.

Umiejętności: historia 45%, korzystanie z bibliotek 65%, Mity Cthulhu 33%, mówienie o literaturze 60%, poezja 85%, prowadzenie samochodu 0%, przemawianie 75%, spekulowanie 90%, ucieczka od rzeczywistości 40%, unikanie odpowiedzialności 35%, wiarygodność 75%, wyobraźnia 90%, znajomość Arkham 95%.

MASON, Keziah. „Stara Keziah, przypomniał sobie, miała powody, by żyć w pokoju o dziwnych kątach – czyż nie twierdziła, iż to właśnie poprzez dziwne kąty przekraczała granice świata, takiego, jakim go znamy?” – H. P. Lovecraft „The Dreams in the Witch House” (Sny w domu więdźmy)



Stara Keziah



Brown Jenkin

□ Keziah Mason była złą kobietą już w czasach procesów czarownic, lecz udało się jej uniknąć sprawiedliwości poprzez ucieczkę do innego wymiaru. Wydaje się, że jej łącznikiem z naszym światem jest jej dom w Arkham, znany w późniejszych stuleciach jako Dom Więdźmy. Tam właśnie Walter Gilman badał posiadane przez nią moce i przypadki jej potwórnego pojawienia się i to właśnie w tym domu Brown Jenkin wygryzł mu serce.

Keziah Mason, nieśmiertelna więdźma

S 14 KON 15 BC 10 INT 21 MOC 23
ZR 14 WG 8 WYK 25 P 0 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Bronie: nóż rzeźnicki 65%, obrażenia 1k6+mo.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem*, Stworzenie bramy, Straszliwa klątwa Azathotha, Zaklęcie fletni, Wstrząśnienie,

Przywiązanie/Spętanie strasznego łowcy, Przywiązanie/Spętanie slugi bogów zewnętrznych, Znak Voorish, Robale**,

* Jest specyficzny związek, który pozwala na nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem w postaci Czarnego Człowieka bez placenia PM.

** Czar został opisany w „Arkham Unveiled”. Wiedźma zna specyficzne „Otwarcie bramy”, dzięki któremu może przenosić ofiary do innych czasoprzestrzeni wbrew ich woli.

Umiejętności: astronomia 35%, farmacja 70%, historia 40%, Mity Cthulhu 81%, okultyzm 65%, perswazja 85%, porywanie 65%, psychologia 50%, skradanie się 30%, tworzenie kultów 80%, ukrywanie się 65%, wmawianie 70%, znajomość bram 80%, znajomość trucizn 70%.

Utrata Pocztylności: ci, którzy zobaczą Keziah Mason, tracą 0/1k4 PP.

Brown Jenkin, nieśmiertelny chowaniec Keziah, szczurowiec

S 3 KON 5 BC 3 INT 14 MOC 12
ZR 18* WYK 3 P 0 Szybkość 9WT 13

* Zamiast łapek ma cztery małutkie, ludzkie ręce.

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Bronie: ugryzienie 80%, obrażenia 1k2.

Umiejętności: nasłuchiwanie 70%, obgryzanie 65%, przemykanie się 75%, ukrywanie się 85%.

Utrata Pocztylności: ci, którzy zobaczą szczurowca, tracą 0/1k4 PP.

L EGRASSE, Inspektor. „Trudno przypuszczać, aby inspektor Legrasse interesował się choćby w najmniejszym stopniu archeologią. Wręcz przeciwnie, jego pragnienie, aby wyjaśnić tę sprawę miało charakter czysto profesjonalny. Statuetka... została znaleziona kilka miesięcy temu w lasach rosnących na moczarach... tak niesamowite i niezwykle były obrzędy związane z tą statuetką, że policja nie miała wątpliwości, iż natknęła się na jakiś tajemniczy, zupełnie nieznaną kult.” – H. P. Lovecraft „Zew Cthulhu” (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu”, Czytelnik 1983.)



□ Ludzie Legrassa rozbili duże zgromadzenie kultystów, działające na południe od Nowego Orleanu. Następujące po tym fakcie śledztwo stało się

najlepszym podsumowaniem celów tych, którzy czczą Wielkich Przedwiecznych.

John Raymond Legrasse, wiek 40 lat, inspektor policji

S 12 KON 14 BC 11 INT 14 MOC 15
ZR 13 WG11 WYK 17 P 70 WT 13

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: rewolwer .38 45%, obrażenia 1k10.

Umiejętności: angielski 72%, fotografia 22%, francuski 44%, historia 27%, hiszpański 18%, jeździectwo 45%, korzystanie z bibliotek 31%, Mity Cthulhu 2%, nasłuchiwanie 80%, prawo 35%, przemawianie 15%, psychologia 70%, skradanie się 39%, spostrzegawczość 59%, tropienie 40%, uniki 34%, uporczywość 70%, wiarygodność 30%, wspinanie się 35%, wypytywanie podejrzanych 85%.

M ALONE, Thomas F. „W czasach młodości odczuwał ukryte piękno i radość bytów, był poetą. Lecz bieda, smutek i opuszczenie spowodowały, że obrócił się ku bardziej mrocznym stronom natury i z radością badał zło w otaczającym go świecie.” – H. P. Lovecraft „Horror w Red Hook”

□ Malone jest opisany jako „silny, zdrowy mężczyzna, wyglądający na potrafiącego zadbać o siebie”. Ukończył

Uniwersytet Dubliński. Do badania zjawisk nadnaturalnych był przygotowany równie dobrze, jak każdy inny detektyw, jednak pokonano go błyskawicznie.

THOMAS F. MALONE, wiek 42 lata, detektyw policji

S 14 KON 15 BC 15
INT 15 MOC 14 ZR 11
WG 11 WYK 16 P 58
WT 15

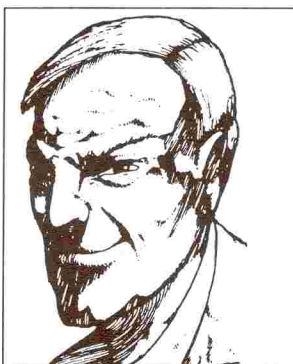
Modyfikator obrażeń: +1k4.

Bronie: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+mo pałka policyjna 38%, obrażenia 1k6+mo rewolwer .38 70%, obrażenia 1k10

Umiejętności: targowanie się 65%, wspinanie się 55%, wiarygodność 35%, uniki 36%, prowadzenie samochodu 35%, wmawianie 70%, greka 20%, hebrajski 8%, historia 30%, skakanie 50%, znajomość ulic Nowego Jorku 85%, łacina 38%, prawo 40%, korzystanie z bibliotek 55%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 16%, perswazja 20%, psychologia 60%, skradanie się 25%, rzucanie 45%.



P ICKMAN, Richard Upton. „Pickman pokazywał, co działo się z tymi zamienionymi dziećmi – to jak dorastały. I wtedy zacząłem rozumieć szkaradny związek, łączący istoty o ludzkich twarzach z tymi drugimi. Pickman pokazywał ohydny proces ewolucji: od człowieka do potwora!” – H. P. Lovecraft „Model Pickmana” (tłum. Grzegorz Iwaniewicz, Magia i Miecz nr 7-8/95 (19-20))



□ Moc oddziaływania płócien Pickmana polegała na trafnym opisie ludzkiej hipokryzji oraz zgłębieniu tajemnicy przemiany człowieka w ghoul.

RICHARD U. PICKMAN

S 13 KON 17 BC 12 INT 18 MOC 18
ZR 18 WG 11 WYK 16 P 15 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Bronie: rewolwer .45 55%, obrażenia 1k10+2.

Umiejętności: architektura kolonialna 30%, fotografia 25%, łacina 25%, Mity Cthulhu 12%, technika pędzla 96%, psychologia 90%, skakanie 50%, szkicowanie rzeczy związanych ze śmiercią 99%, sztuka (malowanie farbami olejnymi) 90%, wmawianie 55%.

S YN YOG-SOTHTHA. „Była to siła, która nie przynależy do znanej nam przestrzeni, siła, która działa, rośnie i kształtuje się wedle zupełnie innych praw, niż znane są w naszej przyrodzie.” – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich” (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu”, Czytelnik 1983.)

□ Oto bliźniaczy brat Wilbura Whateley'a, który „wyglądał niczym jego ojciec” – „z czerwonymi oczami albinosa i włosami



jak szczecina, bez brody, całkiem jak u Whateley'ów... ośmiornica, krocionóg, coś jakby pająk, ale na wierzchu na wpół wykształcona ludzka twarz. Przypominała Wilbura Whateley'a, tylko że była o wiele szersza". Potwór był niewidzialny, a ujrzyć można go było jedynie po użyciu Proszku Ibn-Ghaziego.

SYN YOG-SOTHOTHA, wiek 15 lat

S 35 KON 30 BC 50 INT 21 MOC 24
ZR 21 WT 40 Szybkość 9

Modyfikator obrażeń: +2k4.

Bronie: pochwylenie i wysysanie 100%, obrażenia: w każdej rundzie 1k6 z powodu zgniatania oraz w każdej rundzie poza pierwszą 1k10 z powodu wypijania krwi.

Pancerz: brak, ale nie można go zranić zwykłą bronią. Magiczne bronie zadają minimalne obrażenia. Stwór nie jest odporny na magię. Jest niewidzialny poza chwilami, kiedy się pożywia.

Czary: Wezwanie Yog-Sothotha, Zakłęcie śmierci*, Zaszczepienie strachu, Zatrzymanie serca*, Znak Voorish

* Czary zostały opisane w Return to Dunwich.

Utrata Poczucia: kiedy jest niewidzialny – 1/1k8 PP; kiedy go widać – 1k8/3k10 PP; oczywiście gracze muszą wykonać dwa rzuty.

WAITE, Asenath. Była niewysoka, miała ciemne włosy i wyglądałaby bardzo dobrze, gdyby nie wytrzeszczone oczy. Coś w jej wyglądzie poruszało co bardziej wrażliwych ludzi... Pochodziła z Waite'ów z Insmouth, a od pokoleń krążyły legendy o tym na wpół opuszczonym, niszczącym mieście i jego mieszkańcach." – H. P. Lovecraft „The Thing on the Doorstep” (Rzecz na progu)



□ Czarownik Ephraim Waite, chcąc uchronić się przed śmiercią, przeniósł swój umysł w ciało własnej córki, Asenath. Mimo tego, wciąż pragnął „unikalnych i dalekosiężnych kosmicznych możliwości rozumu mężczyzny.” Asenath została zamordowana przez obawiającego się o swoje życie Edwarda Derby'ego,

lecz to nie uchroniło go przed zaklęciem Waite'a, które ten rzucił już z za grobu.

ASENATH WAITE, wiek około 23 lat [umysł/dusza Epherima Waite'a]

S 12 KON 14 BC 10 INT 18 MOC 18
ZR 13 WG 13 WYK 23 P 0 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3 cios głową 50%, obrażenia 1k4 chwyt 35%, obrażenia specjalne sztylet 45%, obrażenia 1k4+2

Czary: SStrasliwa kłątwa Azathotha, Wymiana umysłów, Mgła z R'lyeh, Wywoływanie i uciszanie sztormów*, Deformacja kończyny oraz dowolne sześć czarów, które pozwalają nawiązać kontakt lub wezwać stwora.

* Nie wiadomo, jaka jest moc tego zaklęcia.

Umiejętności: arabski 60%, korzystanie z bibliotek 70%, Mity Cthulhu 72%, okultyzm 55%, pływanie 85%, prowadzenie samochodu 70%.

WEST, Dr Herbert. „West był wtedy niewysokim, szczupłym, nieco dziwnym młodzieńcem o delikatnych rysach twarzy, blond włosach i przyjemnym głosie... jedynie okazjonalny błysk lodowatych, błękitnych oczu... (mówił) o narastającym i krzepnącym uporze, jakim pod wpływem straszliwych doświadczeń zaczął cechować się jego charakter.” – H. P. Lovecraft „Herbert West – Reanimator.”

□ Od około dwudziestu lat West obsesyjnie próbował ożywić martwe ciała, ale bez nadzwyczajnych sukcesów. W końcu dopadł i zabił go rezultat jednego z częściowo udanych eksperymentów.

Dr Herbert West, doktor medycyny w wieku 30 lat

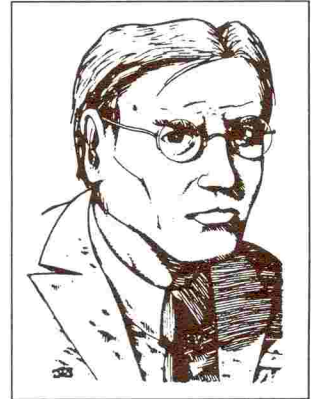
S 11 KON 13 BC 9 INT 18 MOC 18
ZR 15 WG 12 WYK 23 P 10 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: skalpel 90%, obrażenia 1k4 strzykawka 80%, obrażenia małej wagi*

* Przebicie oznacza natrafienie na organy życiowe lub wprowadzenie do organizmu trucizny o mocy 16.

Umiejętności: anatomia 80%, chemia 65%, elektryka 55%, farmacja 60%, fotografia 20%, korzystanie z bibliotek 60%, mechanika 45%, medycyna 79%, nasłuchiwanie 5%, pierwsza pomoc 65%, pozornie uczciwe przepraszanie 60%, skradanie się 39%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 75%, tropienie 18%, ukrywanie się 40%, uniki 55%, wiarygodność 40%, wmawianie 50%, wybranie najlepszego nerwu 55%.



WHATELEY, Noah (czarownik) „Poukladał, w należytym porządku, wszystkie stare, zbutwiałe książki i porozrywane poszczególne części, które dotychczas przewalały się po kątach we wszystkich izbach. – Ja z nich skorzystałem coś niecoś – mówił, podklejając podarte stronicę, zadrukowane gotyckim pismem... – Ale chłopak jeszcze lepiej potrafi z nich skorzystać.” – H. P. Lovecraft „Koszmarny w Dunwich” (tłum. Ryszarda Grzybowski, w „Zew Cthulhu”, Czytelnik 1983.)

□ Ten wysoce inteligentny czarodziej-samouk doprowadził do zaptodnienia własnej córki przez Yog-Sothotha. Urodziła ona braci bliźniaków, Wilbura i Syna Yog-Sothotha, którzy kontynuowali dzieło Noaha.

Czarownik (Noah) Whateley, wiek 72 lata, czarodziej

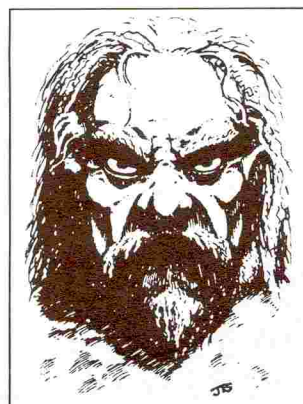
S 10 KON 11 BC 12 INT 18 MOC 13
ZR 9 WG 8 WYK 7 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: pałka 80%, obrażenia 1k8+1.

Czary: Przepowiednia*, Zараżenie plonów*, Wezwanie Rogatego Człowieka*, Wezwanie Yog-Sothotha, Oślepienie*, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Zakłęcie śmierci*, Straszliwa kłątwa Azathotha, Złe oko*, Niezwykła pogoda*, Zaszczepienie strachu, Okulawienie zwierzęcia*, Wstrząśnienie, Zatrzymanie serca*, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie gwiazdowego wampira, ZZnak Voorish,

* Czary zostały opisane w Return to Dunwich.



Noah Whateley



Wilbur Whateley

Umiejętności: historia 15%, korzystanie z bibliotek 10%, Mity Cthulhu 22%, okultyzm 25%, perswazja 25%, pierwsza pomoc 25%, powożenie sań 65%.

WHATELEY, Wilbur. „Podobnie jak dziadek i matka pozbawiony był brody, ale miał za to wydatny, ukształtowany wyraźnie, mimo tak młodego wieku, duże ciemne oczy o dojrzałym spojrzeniu, co stwarzało wrażenie, że jest już dorosły i obdarzony nadprzyrodzoną inteligencją.” – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich” (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu”, Czytelnik 1983.)

□ Whateley i jego nieziemski bliźniak zamierzali otworzyć przejście, z którego mogliby skorzystać Yog-Sothoth i inni bogowie, jednak Wilbur – przypominający człowieka – został zgryziony przez psa w czasie próby włamania do biblioteki Uniwersytetu Miskatonic. Whateley zamierzał ukraść stamtąd *Necronomicon*. Właśnie to wydarzenie ostrzegło dr Armitage’a przed niebezpieczeństwem, jakie groziło ludzkości.

Wilbur Whateley, wiek 15 lat, pilny uczeń

S 17 KON 18 BC 21 INT 21 MOC 20
ZR 14 WG 7 WYK 15 P 0 WT 19

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Bronie: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+mo kopnięcie 45%, obrażenia 1k4+mo uderzenie głową 55%, obrażenia 1k4+mo cios głową 55%, obrażenia 1k4+mo rewolwer .45 30%, obrażenia 1k10+2

Czary: Przepowiednia*, Zarażenie plonów*, Wezwanie Yog-Sothotha, Oślepienie*, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Otworzenie bramy, Zakłęcie śmierci*, Proszek Ibn-Ghaziego, Złe oko*, Zaszczepienie strachu, Okulawienie zwierzęcia*, Zatrzymanie serca*, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie gwiazdowego wampira, Znak Voorish.

* Czary zostały opisane w *Return to Dunwich*.

Umiejętności: angielski 75%, arabski 25%, astronomia 25%, greka 45%, historia 35%, język aklo 25%, korzystanie z bibliotek 25%, Mity Cthulhu 38%, nasłuchiwanie 90%, okultyzm 45%, powożenie powozem 55%, psychologia 45%, skakanie 65%, skradanie się 45%, spostrzegawczość 75%, ukrywanie się 55%, uniki 65%, wspinanie się 65%.

ZANN, Erich. „Był niski, szczupły, biednie ubrany, prawie łysy, miał niebieskie oczy oraz groteskową twarz, przypominającą satyrę” – H. P. Lovecraft „Muzyka Ericha Zanna” (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu”, Czytelnik 1983.)

□ Za tym biednym człowiekiem podążał jakiś nieziemski, wielce utalentowany muzyk, być może któryś z Bogów Zewnętrzných. Zann umarł ze strachu i wyczerpania spowodowanego przez ustawiczne granie.

Erich Zann

S 14 KON 10 BC 9 INT 14 MOC 13
ZR 18 WG 9 WYK 10 P 15 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: brak

Umiejętności: granie na skrzypcach 99%, nasłuchiwanie 90%, pisanie po francusku 11%, pisanie po niemiecku 63%, spostrzegawczość 0%, zapisywanie muzyki 99%, znajomość muzyki 93%.



Wielka Księga Zaklęć

Opisano tu czary, oparte na wiedzy o Mitach Cthulhu, wynotowane lub wyróżnione przez Lovecrafta oraz jego przyjaciół. Dla oddania im honoru zawarto je w księdze zaklęć, zwanej Wielką.

WIELKA KSIĘGA ZAKLĘĆ składa się z czterech zestawów czarów: „Przywołanie/Spętanie Rasy Służebnej”, „Nawiązanie kontaktu z Rasą”, „Wezwanie/Odesłanie Bóstwa” i „Nawiązanie kontaktu z Bóstwem”. Zawiera również około dziesięciu niezależnych czarów i magicznych artefaktów. Rodzaj magii występujący w „Wielkiej Księdze Zaklęć” wiernie oddaje czary i zjawiska opisane w opowieściach Lovecrafta. „Mała Księga Zaklęć” zawiera czary z wydanych wcześniej scenariuszy.

Strażnicy Tajemnic mogą tworzyć nowe zaklęcia „Przywołania/Spętania” i „Nawiązania kontaktu”. Trzeba je tylko dopasować do sytuacji i pamiętać, kto jest kim – dla przykładu Shub-Niggurath raczej nie odpowie na czar „Przywołania/Spętania”.

Dwa pozostałe rodzaje zaklęć związane są z bóstwami rodem z Mitów – jedynie kultyści powinni zwracać na nie uwagę. Te czary będą w większości używane przez bohaterów niezależnych, prowadzonych przez Strażnika, nie przez Badaczy.

Czary

„Przywołanie/Spętanie sługi”

Te czary wyróżnia zwrot „przywołanie/spętanie”. Odnoszą się do obcych ras i sług, sklasyfikowanych jako *Wielka Rasa Służebna* i *Mniejsza Rasa Służebna*. Procedura rzucania tych czarów jest taka sama dla każdego zaklęcia, chociaż poszczególne elementy mogą się różnić.

Znajomość jednego czaru nie ma żadnego wpływu na próbę rzucania innych. Obu form – „przywołanie” i „spętanie” – uczy się równocześnie, chyba że Strażnik uzna inaczej.

Takie czary wymagają wydania 1 Punktu Magii na każde 10% szansy powodzenia – np. wydanie 3 Punktów Magii zapewnia 30% szansę powodzenia czaru. Wyjątek stanowi czar „Przywołanie/Spętanie Sługi Bogów Zewnętrznych”. Na każdy wydany Punkt Magii czarodziej musi spędzić 5 minut na inkantacjach zaklęć. Innymi słowy – im większa szansa sukcesu, tym dłużej odprawia się zaklęcie. Na koniec sprawdza się działanie zaklęcia, rzucając k100. Wynik rzutu musi być równy lub mniejszy od procentowej szansy powodzenia czaru: rezultat w przedziale 96-00 zawsze oznacza niepowodzenie.

Każde zaklęcie przywołuje tylko jedną istotę. Pojawia się ona w ciągu 2k10 minut od skończenia inkantacji. Czarodziej traci 1k3 Punkty Poczytalności za każdym razem, kiedy rzuca czar typu „Przywołanie/Spętanie”, niezależnie od tego, czy zaklęcie się powiodło, czy nie. Czasem sam widok istoty, która się pojawia, powoduje dodatkową utratę Poczytalności. Punkty Magii, przeznaczone na przyzwanie istoty, wydawane są po jej przybyciu.

Jeśli Strażnik sobie tego życzy, przywołana istota przybywa już zniewolona, spętana. Może on jednak poprosić gracza o podanie pozostałych Badaczowi Punktów Magii, by porównać je, stosując Tabelę Porównawczą, z Punktami Magii przywołanej istoty: niepowodzenie oznacza, że przywołana istota zaatakuje przywołującego.

Spętana istota musi wykonać jedno polecenie czarodzieja, nawet jeśli miałyby to oznaczać atak na pobratymców. Po wykonaniu zadania istota jest wolna i powraca tam, skąd przybyła.

Rozkaz

Polecenie przywołującego musi być ściśle określone i ograniczone czasem: „zawsze mnie chroń” nie jest poprawnym rozkazem, lecz „zabij czarownika” tak. Istota pozostaje zniewolona, aż wypełni jedno polecenie (ale nawet spętana, a pozostawiona sama sobie, bez żadnego rozkazu, szybko znajdzie sposób, by odejść). Polecenia mogą dotyczyć przeniesienia gdzieś kogoś, przeprowadzenia jakiejś ceremonii, czy udania się w wyznaczone miejsce w celu objawienia się jako ostrzeżenie – cokolwiek tylko można sobie wyobrazić.

Warto stosować następującą regułę: polecenie nie może zawierać większej ilości słów niż Inteligencja przywołanej istoty. Przywołujący może także posłużyć się prostymi gestami.

Aby nie komplikować sobie życia, warto przyjąć założenie, że zniewolona istota zawsze pojmie sens polecenia i nie kłopotać się zbytnio, czy np. Kroczący Między Światami lepiej rozumie angielski, czy też francuski.

Czary, które mogą zostać ofiarowane

Wyszczególnione tutaj czary z „Wielkiej Księgi Zaklęć” zostały przypisane poszczególnym bóstwom, które ewentualnie mogą nimi obdarować swoich wyznawców.

ZEWNETRZNY BÓG – Wezwanie Azathotha, Wezwanie Shub-Niggurath, Wezwanie Yog-Sothotha, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Otworzenie bramy, Straszliwa klątwa Azathotha, Proszek lbn-Ghaziego, Wskrzeszenie, Spopielenie, Przywołanie/Spętanie mrocznego młodego, Przywołanie/Spętanie straszliwego łowcy, Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych, Znak Voorish.

STARSZY BÓG – Warzenie kosmicznego miodu, Nawiązanie kontaktu z Nodenami, Znak Starszych Bogów, Przywołanie/Spętanie straszliwych dzieci nocy.

NIEZALEŻNE RASY – Nawiązanie kontaktu z chthonianem, Nawiązanie kontaktu z ogarem Tyndala, Nawiązanie kontaktu z latającym polipem, Przywołanie/Spętanie Kroczącego Między Światami, Przywołanie/Spętanie gwiazdnego wampira.

WIELKI PRZEDWIECZNY lub też **RASA SŁUŻEBNA** – Warzenie kosmicznego miodu, Wezwanie Cthugha, Wezwanie Hastura, Wezwanie Ithaqua, Wezwanie Nyogtha, Nawiązanie kontaktu z Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z istotą z głębin, Nawiązanie kontaktu ze starszą istotą, Nawiązanie kontaktu z bezkształtnym pomiotem, Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z Mi-Go, Nawiązanie kontaktu z gwiazdnym pomiotem Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z Tsathogua, Nawiązanie kontaktu z Yigiem, Otwarcie bramy, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie ognistego wampira.

Spętanie

W wypadku kiedy potwór przybędzie nie spętany lub pojawi się nieoczekiwanie, może zostać natychmiast spętany. Czarodziej musi znać czar „Przywołania/Spętania” istoty tego rodzaju i spędzić jedną rundę na inkantacji. Następnie będzie mógł zniewolić tę istotę. Czarodziej porównuje swoje Punkty Magii z Punktami Magii istoty, korzystając z Tabeli Porównawczej. W wypadku niepowodzenia można inkantację powtórzyć. Każda kolejna próba powoduje utratę 1 Punktu Poczytalności, lecz nie wymaga użycia Punktów Magii. Spętanie działa tylko na jedną istotę naraz.

Uwiązana walką istota nie może zostać spętana przez walczącego. Kiedy zostanie zniewolona, nic nie uwolni jej, dopóki nie wykona powierzonego jej zadania. Jeżeli istota znajduje się o dalej niż 100 metrów, nie może zostać spętana.

Przykładowe czary

„Przywołanie/spętanie”

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE BYAKHEE: Podczas inkantacji należy grać na piszczałce – jeśli jest ona magiczna, każdy wydany przy jej zaklaniu punkt Mocy zwiększa szansę powodzenia czaru o 10%. Jednak ciągle rezultat 96-00 przy rzucie k100 oznacza niepowodzenie. Piszczałka może być używana wielokrotnie. Wiedza na temat zaklęcia piszczałki może, ale nie musi, być dołączona do opisu czaru. Zaklęcie można rzucać tylko nocą, kiedy Aldebaran znajduje się ponad linią horyzontu (okres od października do marca jest najlepszy). Byakhee opadnie wprost z nieba, jeszcze oszroniony zimnem przestrzeni kosmicznej.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE GWIEZDNEGO WAMPIRA: Czarodziej potrzebuje książki, w której zapisane są słowa czaru. Jeśli książka jest zaklęta, każdy jej punkt Mocy zwiększa szansę powodzenia czaru o 10%. Czar może być rzucony tylko nocą, przy bezchmurnym niebie. Istota jest niewidzialna, dopóki się nie posili, choć czasem można usłyszeć osobliwy szelest.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE KROCZĄCEGO MIĘDZY ŚWIATAMI: Należy posłużyć się sztyłem, zrobionym z czystego metalu, nie zaś stopu, jak np. stal. Jeśli sztył jest magiczny, szansa na powodzenie czaru rośnie o 10% z każdym wydanym na jego zaklęcie punktem Mocy. Zaklęcie może być rzucone w dowolnym okresie. Kroczący Między Światami po prostu formuje się z powietrza.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE MROCNIEGO MŁODEGO: Musi zostać poświęcone zwierzę o Budowie Ciała co najmniej 8. Przyzywający, używając noża, wykonuje rytualne cięcia, dobijające ofiarę. Czar musi być rzucony pod gołym niebem, w lesie, w czasie nowiu. Przyzwany wyłoni się spomiędzy drzew.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE OGNISTEGO WAMPIRA: Potrzeba ogniska lub innego źródła ognia. Czar może być rzucony tylko gdy gwiazda Fomalhaut znajduje się powyżej linii horyzontu (najlepszy czas to okres od września do listopada). Ognisty wampir opada z nieba niczym spadająca gwiazda.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE SKRZYDLATEGO DZIECKA NOCY: Do przywołania niezbędny jest kamień z wygrawerowanym tajemnym Starszym Znakiem, który jednak nie może mieć kształtu gwiazdy. Czar można rzucić tylko w bezksiężycową noc. Przybycie dziecka oznajmia szelest błoniastych skrzydeł.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE SŁUGI ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW: Do rzużenia tego czaru niezbędny jest flet. Jeśli jest on zaklęty, zwiększa szansę powodzenia czaru o 10% na każdy zawarty we flecie punkt Mocy. Ze względu na wielką moc tych istot, koszt czaru jest trzykrotnie większy: 3 Punkty Magii na każde 10% szansy powodzenia i 3k3 Punkty Poczytalności za przywołanie. Kultysty rzucają ten czar gdziekolwiek i kiedykolwiek, byle był to czas o szczególnie złej reputacji – przykładowe pory: Letnie Przesilenie, pierwszy dzień maja, Halloween, Noc Walpurgii. Czasem sługa przybywa pośród szalonych dźwięków piszczałek.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE STRASZLIWEGO ŁOWCY:

Potrzebna jest ofiara złożona z krwi czującej istoty. Czarodziej nie może użyć własnej krwi – straszliwy łowca porzywa ofiarę po swym przybyciu. Kiedy jednak nie znajdzie jej, weźmie rzucającego czar. Zaklęcie może być rzucone tylko w nocy, pod gołym niebem. Łowca pojawia się stopniowo – poczynając od głowy. Wygląda to tak, jakby wynurzał się z jakiegoś niewidzialnego otworu.

Czary pozwalające nawiązać kontakt

Czarodzieje posługują się zaklęciami „Nawiązanie kontaktu” po to, by porozumieć się z inteligentnymi sługami lub rasami niezależnymi. Zwykle robią to w celu zdobycia większej wiedzy o księgach, historii, magii i obcych rasach. Czarodziej powinien w myślach sprecyzować powód, dla którego pragnie nawiązać kontakt. Powodzenie czaru określa się we wszystkich czarach w ten sam sposób, choć mogą zdarzyć się wyjątki. Znajomość jednego z tych zaklęć w żaden sposób nie wpływa na rzucanie innego. Istnieje wiele innych zaklęć tego rodzaju.

Każdy czar „Nawiązanie kontaktu” wymaga wydania tylu Punktów Magii, jaka jest minimalna Moc dla danego gatunku: dla przykładu, dla ogarów Tyndala jest to 7 – możliwe minimum z 7k6. Rzucenie tego rodzaju zaklęcia powoduje utratę przynajmniej 1k3 Punktów Poczytalności.

Rzucanie czaru „Nawiązanie kontaktu” zajmuje minutę czy dwie, lecz istota może się nie pojawiać przez godzinę, dzień lub dłużej. Czarodziej nie wie, kiedy to nastąpi i musi czekać. Czas oczekiwania wynosi 1k100 godzin. Istoty, które żyją w pobliżu, przyjdą, przypłyną lub przylecą na miejsce, w którym czar został rzucony. Te z innych wymiarów pojawiają się w charakterystyczny dla siebie sposób. Czar przyciąga losowych przedstawicieli gatunku, którzy mają własne motywy postępowania.

Czarodziej powinien rzucać zaklęcie w samotności lub z garstką przyjaciół, aby nie stanowić zagrożenia. Po pojawieniu się, istota może w każdej chwili odejść. Jeśli do wzywanego gatunku należą duże istoty, to pojawi się jedna. Jeżeli jednak są one ludzkiego wzrostu lub mniejsze, Strażnik może zdecydować, że pojawiło się ich więcej.

Kiedy rzucający czar ma coś do zaoferowania w zamian za to, czego pragnie, szansa powodzenia znacznie rośnie. Rasa, z którą nawiązano kontakt, może wówczas ustalić jakąś prostą metodę wezwania przez czarodzieja. Strażnik powinien określić reakcję istot na prośbę czarodzieja i odgrywać obcych z wielką ostrożnością.

Nie ma żadnych gwarancji, że istota, z którą udało nawiązać się kontakt, wejdzie w jakieś układy z rzucającym czar. Równie dobrze może go pożreć, czy też postąpić w inny, obcy naszym umysłem sposób.

Przykładowe czary

„Nawiązanie kontaktu”

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BEZKSZTAŁTNYM POMIOTEM: Chcąc rzucić ten czar, należy poświęcić 3 Punkty Magii. Zaklęcie trzeba rzucać albo w świątyni Tsathoggua (takiej, która wciąż posiada posąg Tsathoggua), albo też w miejscu znajdującym się w pobliżu szczeliny wiodącej w głąb czarnej otchłani N’Kai – najpewniej gdzieś na zachodzie lub środkowym zachodzie Stanów Zjednoczonych.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z CHTHONIANEM: Należy poświęcić 5 Punktów Magii, aby rzucić ten czar. Zaklęcie należy odprawiać w miejscu, o którym wiadomo, iż pojawiają się tam chthonianie, jak np. G’harne w Zachodniej Afryce, czy też tam, gdzie trzęsienia ziemi utworzyły szczeliny i uskoki.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z GHOULEM: Należy poświęcić 8 Punktów Magii, by skorzystać z tego zaklęcia. Ten

czar należy rzucać tylko w księżycową noc, w pobliżu co najmniej stuletniego cmentarza lub krypty, bądź też w innych miejscach, w których lubują się ghoulle.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z GWIEZDNYM POMIOTEM CTHULHU: Należy poświęcić 6 Punktów Magii. Ten czar powinno się rzucać na wybrzeżu oceanu, w pobliżu jednej z siedzib istot z głębin lub też miejsca, w którym spoczywa w uspieniu gwiazdny pomiot. Dobrze działa w Polinezji, na wybrzeżach Massachusetts i ponad R'lyeh.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z ISTOTĄ Z GŁĘBIN: Należy poświęcić 3 Punkty Magii. Czar może być rzucony tylko na wybrzeżu oceanu. Aby zadziałał, musi to być miejsce położone blisko jednego z zatopionych miast, należących do istot z głębin. W trakcie rzucania zaklęcia należy też wrzucać do wody kamienie, na których zapisano specjalne inskrypcje.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z LATAJĄCYM POLIPEM: Należy poświęcić 9 Punktów Magii. Czar, aby zadziałał, powinien być rzucony ponad tymi otworami w ziemi, które wiodą do podziemnego świata, gdzie żyją polipy. Czarodziej musi w trakcie inkantacji stać u wylotu takiej szczeliny.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z MI-GO: Należy poświęcić 8 Punktów Magii. Musi być rzucony u podnóża wysokich gór lub na górskim szczycie, w okolicach znanych z kopalń mi-go: obecnie są to między innymi Appalachy, Andy, Himalaje i kilka gór w centralnej Afryce.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z OGAREM TYNDALA: Należy poświęcić 7 Punktów Magii. Zaklęcie można rzucić gdziekolwiek i kiedykolwiek. Jest to jednak wyjątkowo niebezpieczne.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z PIASECZNIKIEM: Należy poświęcić 3 Punkty Magii. Musi być rzucony na prawdziwej pustyni, np. na Saharze, na pustyniach w południowo-zachodnich Stanach Zjednoczonych lub w środkowej Australii.

NAWIĄZANIE KONTAKTU ZE STARSZĄ ISTOTĄ: Należy poświęcić 3 Punkty Magii. Czar musi być wymawiany nad jednym z rowów oceanicznych lub też w pobliżu magicznej bramy do innego świata, gdzie podobno mieszkają Starsze Istoty – najlepsze miejsca to: śródatlantyckie pasmo górskie lub oceaniczne rowy w pobliżu Antarktydy.

Wezwanie/Odesłanie bóstwa

Zbyt pewni siebie ludzie mogą poważnie się na przywołanie jakiejś potężniejszej istoty rodem z Mitów Cthulhu. To, jak taka istota się zachowa, określa Strażnik Tajemnic. Kiedy bóstwo przybędzie na Ziemię, to najpewniej będzie chciało tu pozostać.

Znajomość jednego z czarów „Wezwanie/Odesłanie” nie przydaje się na nic podczas rzucania innych.

W odróżnieniu od poprzednich czarów, mniejsza lub większa grupa ludzi może się starać skorzystać z czarów „Wezwanie/Odesłanie”. Czarodziej ogniskuje moc całej grupy niczym soczewka. Musi jednak znać zaklęcie, choć może zużyć na jego rzucenie tyle Punktów Magii, ile tylko uzna za stosowne. Inne osoby z grupy, które również znają czar, także mogą poświęcić tyle Punktów Magii, ile zechcą. Pozostali mogą wydać tylko 1 Punkt Magii. Suma wszystkich poświęconych Punktów Magii będzie równa procentowej szansie powodzenia.

Podczas rzucania tego typu zakłęb czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Pojawienie bóstwa zapewne spowoduje utratę Punktów Poczytalności u wszystkich.

Grupa musi inkantować czar przez minutę na każdy wydany PM. Liczba PM może przekroczyć 100. Wtedy od czasu inkantacji należy odjąć tyle minut, ile jest punktów ponad 100. W żadnym razie czas inkantacji nie może być krótszy od minuty.

Odsyłanie bóstwa

Bóstwo, które już przybyło i nie chce odejść, musi zostać odesłane. Wymaga to poświęcenia minimum 1 Punktu Magii na 5 Mocy (zaokrąglając), posiadanych przez bóstwo. Dzięki temu

szansa na odesłanie wynosi 5%. Każdy poświęcony Punkt Magii ponad to minimum zwiększa szansę o kolejne 5%.

Na przykład, odesłanie Daolotha (Moc 70) wymaga zużycia 14 Punktów Magii, by uzyskać 5% szansy. Każdy kolejny punkt da dodatkowe 5%. Tak więc 100% szans na odesłanie Daolotha wymaga poświęcenia 33 Punktów Magii. Tak jak przy wezwaniu, czarodziej koncentruje moc pozostałych uczestników, którzy mogą go wspomóc własnymi Punktami Mocy.

Większość zakłęb wzywających bóstwa wymaga dodatkowych elementów lub sprzyjającego czasu czy miejsca. Natomiast zaklęcia odsyłające bóstwa mogą być rzucone kiedykolwiek i gdziekolwiek. Odesłanie nie powoduje utraty Punktów Poczytalności.

Przykładowe czary

„Wezwanie/Odesłanie bóstwa”

WEZWANIE/ODEŚLANIE AZATHOTHA: Wezwania można dokonywać tylko nocą i na otwartej przestrzeni. Nie trzeba czynić żadnych specjalnych przygotowań. Wezwanie tego boga jest niebezpieczne i nie powinno się tego robić z błahych powodów.

WEZWANIE/ODEŚLANIE CTHUGHA: Aby rzucić zaklęcie, potrzeba jakiegoś płomienia, którym czarodziej musi poruszać w trakcie inkantacji. Zapalka lub pochodnia są w sam raz. Czar może być rzucony tylko nocą, w miejscu, skąd widać jaśniejącą ponad horyzontem gwiazdę Fomalhaut. W Ameryce Północnej najlepszy okres przypada na miesiące wrzesień, październik i listopad.

WEZWANIE/ODEŚLANIE HASTURA: Czarodziej potrzebuje do rzucenia tego czaru 9 zaklętych bloków skalnych, ustawionych w kształt litery „V”. Głazy mogą mieć nieregularne kształty, ale każdy musi być objętości co najmniej 9 metrów sześciennych. Zaklęcie kamienia wymaga poświęcenia 1 punktu Mocy. Czar może być rzucony tylko w bezchmurne noce, kiedy Aldebaran znajduje się ponad linią horyzontu (czyli od października do marca). Kamienny układ „V” zwiększa o 30% szansę na „Przywołanie/Spętanie byakhee”. Każdy byakhee obecny podczas rzucania zaklęcia „Wezwanie Hastura” zwiększa o 10% szansę, że to zaklęcie powiedzie się.

WEZWANIE/ODEŚLANIE ITHAQUA: Czarodziej musi podczas wzywania stać na nienormalnej zaspie śnieżnej. Zaklęcie w zasadzie może być rzucone tylko na dalekiej Północy i tylko wówczas, kiedy temperatura spadnie poniżej zera.

WEZWANIE/ODEŚLANIE NYOGHTA: Czar należy rzucać tylko u wejścia do jaskini, która prowadzi do pieczary zamieszkałej przez Nyoghta.

WEZWANIE/ODEŚLANIE SHUB-NIGGURATH: Najpierw należy poświęcić wielki, kamienny ołtarz, który powinien stać w jakimś wilgotnym lesie lub innych dzikich ostępach. Czar musi być odprawiony właśnie przy nim. Ołtarz poświęca się przez skapanie go we krwi – w ilości co najmniej 200 punktów Budowy Ciała ofiar. Raz poświęcony, może służyć wielokrotnie. Podczas każdej próby przywołania Shub-Niggurath, należy przelać na ołtarzu krew ofiar w ilości 40 punktów BC. Ołtarz zwiększa szansę wezwania Shub-Niggurath o 20%, a każdy mroczny młody obecny podczas ceremonii o dalszych 10%. Czar może być rzucony tylko podczas nowiu, chociaż ulubieńcy bogini mogą wzywać ją także o innych porach miesiąca, mają wtedy jednak zmniejszoną szansę na powodzenie.

WEZWANIE/ODEŚLANIE YOG-SOTHOTHA: Do rzucenia czaru potrzebna jest kamienna wieża, przynajmniej dziesięciometrowej wysokości. Podczas każdej ceremonii należy złożyć w ofierze Yog-Sothothowi łowiąka. Wystarczy tylko wskazać najbliższą wioskę, z której Yog-Sothoth sam wybierze sobie ofiarę. Każdy punkt Mocy, który zostanie na zawsze zużyty podczas zaklinania wieży, zwiększa szansę powodzenia czaru o 5%. Wieża musi stać na otwartej przestrzeni, a zaklęcie należy odprawiać pod bezchmurnym niebem.

Nawiązanie kontaktu z bóstwem

Tego rodzaju czarów używa się bardzo rzadko. Robią to w zasadzie tylko kapłani tych bóstw lub wielcy, niezależni czarno-księżnicy, którzy pragną dobić targu. Znajomość jednego czaru tego rodzaju w żaden sposób nie wpływa na rzucanie innego.

W każdym wypadku czarodziej musi poświęcić 1 punkt Mocy (zmniejszając Szczęście postaci) i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia jest równa połowie nowego Szczęścia. Druga i każda następna próba wymaga takiego samego poświęcenia, wywołując w efekcie dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlający zmiany Mocy. Jednak przy kolejnych próbach nie wykonuje się już rzutu tylko na połowę Szczęścia.

Kiedy próba nawiązania kontaktu powiedzie się, bóstwo (lub jego projekcja) po kilku godzinach lub dniach kontaktuje się z czarodziejem w na poły przyjazny sposób. Należy je odgrywać bardzo ostrożnie. Badacze raczej nie są wyznawcami tego rodzaju istot, więc bóstwa w odpowiedzi na kontakt raczej nie podarują im przydatnej magii lub znaczącej wiedzy.

Przykładowe czary

„Nawiązanie kontaktu z bóstwem”

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z CTHULHU: Cthulhu odpowiada tylko podczas snu, informując swoich wyznawców o życzeniach za pomocą koszmarów.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z NODENSEM: Można go rzucić tylko w odosobnionym miejscu, jak np. szczyt morskiego klifu. Nodens nawiązuje kontakt z rzucającym czar, kiedy jest on samotny i znajduje się w niedostępnym miejscu.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z NYARLATHOTPEM: Czar można rzucić gdziekolwiek, lecz Nyarlathotep objawia się tylko po to, by spotkać swoich wyznawców lub gdy odbywa się inicjacja nowych wyznawców Bogów Zewnętrznych.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z TSATHOGGUA: Tsathoggua objawia się jako duch – mgliste, przezroczyste wyobrażenie prawdziwej postaci. Ten widok także powoduje utratę Punktów Poczytalności. Pojawia się zwykle wtedy, gdy czarodziej jest sam. Rozmawia z nim posługując się głosem.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z Y'GOLONACEM: Ten bóg w odpowiedzi próbuje nawrócić rzucającego czar. Jeśli jednak odczuje, że nie będzie on odpowiednim kapłanem, atakuje go psychicznie, pożerając jego duszę i umysł. Jeśli jednak czarodziej okaże się odpowiedni, Y'gonolac próbuje opętać jego przyjaciela, który (znajdując się pod kontrolą) będzie przychodził i namawiał go do służby.

Inne czary

PROSZEK IBN-GHAZIEGO: Jest to magiczna mieszanina trzech specjalnych składników w odpowiednio dobranych proporcjach. Ich rodzaj ustala Strażnik Tajemnic. Proszkiem można obsypać przeciwnika lub wydmuchnąć go przez rurkę. Sprawa on, że niewidzialne rzeczy i istoty pojawiają się. Dotyczy to również aury otaczającej Wrota oraz magicznych linii, rozciągających się z miejsc zaklętych w celu Wezwania. Działanie proszku trwa nie więcej niż dziesięć uderzeń serca. Używanie go nie pociąga za sobą utraty PP, choć ujawniony widok może to spowodować.

Tabela efektywności kosmicznego miodu

poświęcone Punkty Magii i Poczytalności	nieprzekraczalna odległość w latach świetlnych
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5	1.000.000
6	10.000.000
7	100.000.000

... i tak dalej: dodając kolejny punkt, dodaj kolejne zero

Otworzenie Bramy Tabela kosztu podróży

poświęcone Moc lub PM	nieprzekraczalna odległość w milach (w przybliżeniu 1 mila = 1,5 km)
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5	1.000.000
6	10.000.000
7	100.000.000

... i tak dalej: dodając kolejny punkt, dodaj kolejne zero

STRASZLIWA KLĄTWA AZATOTHA: Powtarzając sekretnie Imię Azatotha, wypowiadający zyskuje respekt wśród istot rozumiejących Mity. Dzieje się tak, ponieważ zna on ostatnią, sekretną Sylabę. Wypowiadając jedynie Sylabę, można ją skierować przeciwko wrogowi: porównaj Punkty Magii w Tabeli Porównawczej. Sukces oznacza, że przeciwnik traci 1k3 punkty Mocy. Każde użycie Imienia czy Sylaby kosztuje wypowiadającego 1k6 Punktów Poczytalności oraz 4 Punkty Magii.

WARZENIE KOSMICZNEGO MIODU: Czar jest recepturą na tworzenie magicznego napoju. Niezbędnych jest 5 specjalnych ingrediencji – powinien je określić Strażnik – które trzeba warzyć co najmniej przez tydzień. Po zakończeniu gotowania napój trzeba zakląć, zużywając 20 Punktów Magii (może to potrwać kilka dni). Tak uzyskuje się jedną porcję. Każda porcja uwarzonego napoju pozwala człowiekowi przetrzymać jedną podróż w próżni przestrzeni kosmicznej. Podczas pobytu w kosmosie Badacz znajduje się w stanie umysłowej i fizycznej katalapsji i jest prawie całkowicie pozbawiony możliwości odczuwania otoczenia. Po dotarciu na miejsce przeznaczenia, gdzie został najpewniej przeniesiony przez byakhee lub podobną istotę, efekty napoju mijają i Badacz musi wypić kolejną porcję, aby móc powrócić na Ziemię. W każdym wypadku użycie kosmicznego miodu wymaga poświęcenia Punktów Magii – patrz „Tabela efektywności kosmicznego miodu” – w ilości zależnej od odległości, liczonej w latach świetlnych. Ponadto podróż powoduje utratę tylu Punktów Poczytalności, ile Punktów Magii zostało wydanych. Kosmiczny miód zachowuje skuteczność tylko przez krótki czas. Występują jego różne odmiany, posiadające te same właściwości, lecz warzone z różnych składników.

Tabela miejsc i odległości

cel	przybliżona odległość w kilometrach	wymagane Moc/PM
Księżyc	345.000	5
Merkury	210.000.000	8
Wenus	240.000.000	8
Mars	375.000.000	8
Jupiter	900.000.000	8
Saturn	1.500.000.000	8
Uran	2.850.000.000	9
Neptun	4.200.000.000	9
Pluton (Yuggoth)	6.900.000.000	9
Proxima Centauri	36.000.000.000.000	13
Syriusz	78.000.000.000.000	13
Fomalhaut	210.000.000.000.000	14
Vega	240.000.000.000.000	14
Aldebaran	480.000.000.000.000	14
kraniec		
Drogi Mlecznej Galaktyka M31 (ANDROMEDA)	900.000.000.000.000.000	17
odległy kwazar	45.000.000.000.000.000.000.000.000	25
1 jednostka astronomiczna	139.500.000	7
1 rok świetlny	8.850.000.000.000	12
1 parsek	28.500.000.000.000	13

OTWARCIE BRAMY: To ważny czar, który pozwala przejść na inne lądy, do innych miejsc i światów. Każda brama łączy się z innym, szczególnym miejscem. Otwarcie bramy wymaga poświęcenia na zawsze punktów Mocy, których ilość zależy od odległości. Brama może przyjmować bardzo różny wygląd, zwykle jest wyznaczona przez namalowane na podłodze linie lub dziwnie ustawione kamienie na polu. Korzystanie z bramy wymaga zużycia tylu Punktów Magii, ile Mocy zostało poświęcone na jej stworzenie. Każda podróż przez Bramę powoduje utratę 1 Punktu Poczytalności.

Jeśli zabraknie Punktów Magii na odbycie całej podróży, Strażnik może zdecydować, że podróżnik stracił przytomność (oraz wszystkie punkty) i pozostał po tej stronie lub też został przeniesiony, choć również stracił przytomność oraz na dodatek 1 punkt Mocy. Przez Bramę można powrócić, wydając taką samą liczbę PM.

Brama, którą się wychodzi powinna przypominać tę, z której się korzystało na początku. Ogólnie rzecz biorąc, z tego rodzaju przejść może korzystać ktokolwiek lub cokolwiek. Jednakże niektóre z bram zostały tak skonstruowane, że do ich uaktywnienia potrzebne są pewne słowa lub gesty. Znane są również z tego, że mogą zmieniać przechodzących tak, by pomóc im przeżyć w obcym świecie. Mogą istnieć bramy, które mają kilka punktów docelowych. Wszystkie elementy powinien opracować Strażnik.

WSKRZESZENIE: Jest to rzadkie zaklęcie o dość mylącej nazwie. Pozwala na przemienienie zwłok dowolnej istoty w garstkę soli mineralnych, wyglądających jak niebieskoszary proszek. Odwrócenie tego czaru powoduje przemianę tego pyłu w żywą istotę, ale każda jego odrobina musi zostać zachowana.

Potrzeba całych zwłok, aby zaklęcie zadziało. Ciało nie musi być jednak w dobrym stanie. Wystarczy tylko dokładnie zebrać z trumny wszystkie najdrobniejsze fragmenty i proch, a czar zadziała.



Znak Starszych Bogów

Powtarzając zaklęcie jeszcze raz, można z powrotem zamienić wskrzeszoną istotę w proszek, który można zebrać lub rozrzuć. Zajmuje to dwie rundy. Trzeba jednak porównać w Tabeli Porównawczej Punkty Magii ofiary z punktami rzucającego zaklęcie. Kiedy czarodziej wygra, ciało rozpadnie się w proch. W innym przypadku czar nie zadziała, a ofiara zapewne będzie starała się przeszkodzić w kolejnym powtórzeniu zaklęcia.

Obie wersje zaklęcia kosztują 3 Punkty Magii i powodują utratę 1k10 PP, zaś ponowne zamienienie wskrzeszonego w proszek kosztuje kolejne 1k6 PP. Istota przywrócona do życia tym czarem traci 1k20 PP. Mroczne historie opisują przypadki, w których wskrzeszeni byli torturowani i zmuszani do wyjawienia tajemnic z przeszłości.

WSTRZAŚNIENIE: Jest to potężny czar bojowy. Jego wypowiedzenie zajmuje dwie rundy walki. Wypowiadający deklaruje, ile chce wykorzystać Punktów Magii. Zaklęcie powoduje eksplozję. Ofiara traci jeden Punkt Życia za każdy poświęcony na rzucenie czaru Punkt Magii. By zaklęcie zadziało, PM

rzucającego muszą przeważać PM ofiary w Tabeli Porównawczej. Rzucający zaklęcie traci tyle Punktów Poczytalności, ile wynosi liczba wykorzystanych przez niego Punktów Magii podzielona przez dwa (zaokrąglając w górę).

ZAKLĘCIE PRZEDMIOTU: W tym miejscu właściwie opiszemy całą grupę czarów. Każdy z nich służy do umagicznienia i zaklęcia odmiennego przedmiotu. Tworząc własny przedmiot, trzeba pamiętać o podstawowych, uniwersalnych zasadach: zaklęcie musi być poprzedzone krwawą ofiarą, należy poświęcić co najmniej 1 punkt Mocy, stracić 1k4 PP. Czas wykonania nie powinien być krótszy niż dzień. Zaklęte przedmioty mogą być najróżniejszego rodzaju – np. dzida zawsze trafiająca w cel, piszczałka przyzywająca byakhee itp.

ZNAK STARSZYCH BOGÓW: Znak Starszych Bogów może mieć kształt ołowianej pieczęci, może zostać wyryty w kamieniu lub narysowany na piasku. Uniemożliwia przejście sługom Wielkich Przedwiecznych i Bogów Zewnętrznych przez zaznaczony obszar. Znak Starszych Bogów ma kształt gwiazdy z okiem o płonącej źrenicy w środku. Jest to najskuteczniejszy sposób na zabezpieczenie przejścia przed Bogami Zewnętrznymi, Wielkimi Przedwiecznymi i im podobnymi. W niewielu przypadkach może skutecznie chronić ciało. Wystarczy, by stworzył dołat uniknąć kontaktu ze Znakiem. Na przykład, noszenie go na szyi chroni tylko kilka cali kwadratowych ciała, reszta jest normalnie narażona na ataki. Skuteczne wykonanie Znaku wymaga poświęcenia 2 punktów Mocy, nie pociąga za sobą jednak utraty PP. Badacz musi nauczyć się czaru, by Znak zadziałał, jest to bowiem zaklęcie, a nie zwykły rysunek.

ZNAK VOORISH: Ta skomplikowana gestykulacja zwiększa o 5% szansę rzucenia czaru, który opiera się na Mitach. W niektórych przypadkach może sprawić, że niewidzialny stanie się widzialny. Znak Voorish nigdy nie został opisany. Wykonanie gestów trwa zaledwie kilka sekund. Użycie tego znaku pociąga za sobą utratę 1 PM i 1 PP.

Magiczne Przedmioty

Magiczne przedmioty powinny być tworzone z myślą o konkretnych graczach i Strażniku Tajemnic, dlatego też ograniczymy się tylko do kilku przykładów. Każdy taki przedmiot powinien mieć dobre i złe strony, te drugie, jak najbardziej nieprzewidywalne. Magia przedmiotów powinna zbliżać Badaczy do mrocznych Mitów, wystawić ich na niebezpieczeństwa, zmuszać do podróży do innych, tajemniczych krain i wymiarów.

Przedstawione poniżej magiczne przedmioty są tylko przykładami, które można, z powodzeniem, wykorzystać w prowadzonej kampanii. Inne przedmioty mogą być na przykład Bramami, magicznymi dodatkami do istniejących zaklęć, nowymi księgami czarów.

BŁYSZCZĄCY TROPEZOHEDRON: W opowiadaniu „Duch ciemności” Robert Blake znajduje dziwne metalowe pudełko, zawierające kamień, gruby na jakieś cztery cale. Kamień ten jest „prawie czarnym, czerwonopłaskowanym wielościanem, o kilku nieregularnych, płaskich powierzchniach”. Patrzących w głąb wynagradza (lub przeklina) wizjami innych wymiarów i przestrzeni – niesamowita poświata jaką można ujrzeć w środku jest niezemskiego pochodzenia. Zamknięcie skrzynki powoduje przybycie awatara Nyarlathotepa. Nie jest on jednak w stanie przebywać w pobliżu światła, razi go nawet blask zwykłych, ulicznych latarni. Błyszczący Tropezohedron wywiera ogromny wpływ na ludzką psychikę – wpłynął również na Roberta Blake’a, który zginął podczas burzy w Providence, gdy upiorne elektryczne wyładowania oznajmiły przybycie Nyarlathotepa.

KRYSZTAŁ Z LENG: Jest to szkło pozwalające zaglądać w losowo wybrane miejsca, gdzie znajdują się istoty z Mitów Cthulhu. Niestety, efekt jest obustronny – oglądane istoty mogą zobaczyć obserwatora. Chcąc uaktywnić przedmiot, należy narysować czerwoną kredą pentagram i wypowiedzieć krótką formułę.

LAMPA ALHAZAREDA: Po zapaleniu, lampa zaczyna wydzielać opary. Oddychający nimi doświadczą ekstatycznych wizji, dotyczących dziwnych, tajemniczych i niesamowitych przestrzeni Mitów.

PLUTONIAŃSKI NARKOTYK: Jest to narkotyk pozwalający biorącemu cofnąć umysł w czasie. W opowieści Franka Belkapa Longa pt. „Hounds of Tindalos” środek ten niekiedy powodował tak wielkie cofnięcie, że zażywający go spotykali samego Tyndala. Ten zaś potrafiąc poruszać się w czasie do przodu pożerał ich. W tym opowiadaniu narkotyk nazwany był liao i występował w postaci bryłek.

Pozostałe czary

W zasadzie Lovecraft wymyślał czary na bieżąco, do pisanych aktualnie opowiadań. Strażnik Tajemnic powinien natomiast mieć przygotowane nowe, gotowe do użycia przy każdej okazji zaklęcia. Na początku może się ograniczyć do czarów, które pozwalają wezwać, przywołać lub skontaktować się z jakąś istotą. Później jednak winien zwrócić uwagę na „Małą Księgę Zaklęć”, w której znajduje się wiele nowych, przydatnych zaklęć.



Mała Księga Zaklęć

Zbiór zaklęć, którymi Strażnik może nękać Badaczy, zaczerpnięty z wydrukowanych wcześniej, a teraz trudno osiągalnych podręczników.

ORYGINALNE opowieści o Mitach pisane były bardzo dawno temu. Od tamtego czasu przybyło wielu nowych „magów słowa” – twórców scenariuszy do gry *Zew Cthulhu* oraz Strażników Tajemnic. Ci pierwsi wymyślili wiele nowych czarów, „Mała Księga Zaklęć” zawiera niektóre z nich.

Zaklęcia te powinny służyć Strażnikowi pomocą – mamy nadzieję, że dostarczą inspiracji do wielu niezapomnianych scenariuszy. Czary przedstawione poniżej wielokrotnie sprawdzały się w grze, więc Strażnik nie powinien się niczego obawiać i, jeśli chce, wprowadzić je do swoich kampanii. Nie są to zaklęcia dla graczy, lecz dla Strażnika. O żadnym z nich nie ma słowa w podstawowym podręczniku. Czary te powinny być rzadsze niż te, które znajdują się w „Wielkiej Księdze Zaklęć”.

Nie należy zapominać, że przedstawione poniżej czary powinny być raczej wykorzystywane przez przeciwników Badaczy. Nie pomogą śniącym o magicznej potędze Odkrywcom, raczej sprowadzą na nich zgubę. Rzadko który z Badaczy może dostąpić zaszczytu nauczania się choćby jednego czaru z „Małej Księgi Zaklęć”.

Wiele z przedstawionych inkantacji wywodzi się z różnorodnych tradycji posługiwania się magią: plemiennej mądrości, rozległych obszarów sekretnej wiedzy wężowych ludzi, niepojętego rozumu wielkiej rasy itp. – stąd wiele z nich jest prawie zupełnie nieznanymi. Niektóre z przedstawionych zaklęć może nie powodować utraty PP.

CHMURA ZAPOMNIENIA: Przy pomocy tego zaklęcia można zmusić ofiarę, by zapomniała o określonym zdarzeniu, czy fakcie. Wymaga to od rzucającego poświęcenia 1k6 PM i 1k2 PP. Efekt jest natychmiastowy, muszą zostać jednak spełnione pewne wymagania – rzucający powinien widzieć ofiarę, która musi rozumieć jego instrukcje. O skuteczności zaklęcia decyduje rzut zgodnie z Tabelą Porównawczą – jeśli

PM czarodzieja przeważą, ofiara znalazła się pod działaniem czaru. W drugim przypadku jej umysł obronił się przez zaklęciem, a wydarzenia, o których miała zapomnieć, pozostaną w pamięci bardziej żywe i wyraziste. Jeśli zdarzenie było wyjątkowo straszne i przerażające, to może powracać do niej we śnie, w postaci koszmarów. Czarodziej musi znać wydarzenie, które chce wymazać z pamięci ofiary. Nie może, na przykład, stwierdzić: „Zapomnij o tym, co robiłeś wczoraj”. Natomiast „Zapomnij, że wczoraj spotkałeś potwora” jest w porządku.

Nie można tym czarem wymazać z pamięci znajomości czarów lub wiedzy o Mitach Cthulhu, chyba, iż łączą się nierozwiązalnie z pewnymi wydarzeniami. Nie można również przy jego pomocy przywrócić straconych PP ani wyleczyć z obłądki.

CZARNE OPĘTANIE: Używane jest do tworzenia zombiego. Ciało (lub grób, w którym się znajduje) musi zostać pokropione specjalnym płynem. Składniki cieczy ustal sam, warto jednak, by przynajmniej jeden z nich był bardzo trudno dostępny. Następnie przyszłego zombie pozostawia się w spokoju, by po tygodniu zaintonować nad nim słowa „Czarnego opętania”. Zaklęcie wymaga 16 Punktów Magii i 1k6 PP. Po półgodzinnym rytuale ciało wypęta z grobu i znajduje się pod całkowitą kontrolą czarodzieja. Tak stworzony zombie powoli gnije, więc co pewien czas należy tego stworzenia zmieniać.

CZARY ROZKAZYWANIA ZWIERZĘTOM: Są to zaklęcia, pozwalające w pewien sposób kontrolować konkretne zwierzę lub chmarę insektów. Do opublikowanych należą: „Kierowanie kolumną mrówek”, „Kierowanie zieloną mambą”, „Kierowanie leopardem”, „Kierowanie pajęczą małpą”. Każdego z nich trzeba nauczyć się oddzielnie i każdy wymaga poświęcenia jednego Punktu Magii. Nie powodują one, natomiast, utraty PP. Wydany rozkaz jest odbierany normalnie (zwierzęta poruszają się w stronę czarującego w swoim własnym tempie).

Czasem zdarza się, że na ich przybycie trzeba czekać miesiąc. Szamani i im podobni magowie mogą znać czary, dzięki którym można rozkazywać w zasadzie każdemu zwierzęciu.

W momencie, gdy zwierzęta pojawiają się, wykonują polecenia przywołującego. Oczywiście jest, że polecenia powinny być jasne i wykonalne. Rozkaz wydany wężowi: „leć do Meksyku” jest bezsensowny, nawet jadowity pająk nie zrozumie polecenia: „ugryź Jonathana Kingsley’a”, bo nie wie kim jest ofiara. Można natomiast powiedzieć: „ugryź wszystkich ludzi, stojących przede mną”, zrozumie to nawet ćwierćinteligentny karaluch.

CZERWONY ZNAK SHUDE M'ELLA: Używając tego zaklęcia można spowodować makabryczną śmierć jednej lub więcej ofiar. Inkantacja czaru trwa 1 rundę walki, wymaga też poświęcenia 3 PM i 1k8 PP. Kiedy symbol zostanie poprawnie nakreślony, pojawia się w wybranym miejscu w powietrzu jako matowy, czerwony znak. Jego złowieszcze działanie zaczyna się w następnej rundzie. Wszystkie istoty znajdujące się nie dalej niż 10 metrów od znaku tracą co rundę 1k3 punkty Wytrzymałości. Ich ciałami wstrząsają spazmy, a wewnętrzności i krwioobieg wykręcają się w konwulsjach. Osoby znajdujące się dalej niż 10, ale mniej niż 30 metrów, tracą jeden punkt Wytrzymałości. Istoty będące dalej są bezpieczne. Istnieje możliwość uniknięcia dłuższego działania znaku, np. przeczołganie się za ścianę lub inną, nieprzezroczystą barierę.

Magiczny znak utrzymany jest dzięki stałej koncentracji. Ponadto czarownik musi co rundę poświęcić 3 PM. Powinien też stać blisko symbolu, co powoduje u niego utratę co rundę jednego punktu Wytrzymałości.

DEFORMACJA KOŃCZYNY: Zaklęcie to powoduje u ofiary trwałe obrażenia. Koszt czaru wynosi 8 PM i 1k6 PP, a jego inkantacja trwa jedną rundę. Ofiara musi znajdować się nie dalej niż 30 metrów od czarownika. Ponadto mag powinien przeważać w porównaniu PM (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli odniesie sukces, ofierze usycha i kurczy się jedna, wybrana przez czarownika, kończyna. Powoduje to utratę 1k8 punktów Wytrzymałości i stratę 3 punktów BC na stałe. Ofiara i świadkowie działania czaru tracą 0/1k3 PP.

DŁONIE COLUBRY: Osoba, rzucająca to zaklęcie przemienia swoje dłonie w jadowite węże. Wymaga to poświęcenia 12 Punktów Magii i 1k10 PP. Intonacja czaru zajmuje całą rundę, natomiast jego efekt trwa 1k3+3 rund walki. Jadowite węże, stanowiące zakończenie rąk, mogą kąsać cel oddalony nie dalej niż 2,5 metra. Każdy z gadów ma szansę trafienia równą 5xZR czarownika. Każde ugryzienie wstrzykuje truciznę oraz zadaje ofierze 1k3 obrażeń. Moc trucizny jest równa aktualnej ilości Punktów Magii czarującego. W momencie zatrucia należy wykorzystać Tabelę Porównawczą, używając Kondycji zaatakowanego i mocy trucizny. Gdy jad zadziała, ofiara traci co rundę 1k10 punktów Wytrzymałości, do momentu, gdy ilość utraczonych punktów równa jest sile trucizny. W tym momencie trucizna zostaje przez organizm zneutralizowana, choć kolejny atak może spowodować kolejne zatrucie i nowe obrażenia.

Osoby, będące świadkami działania tego zaklęcia tracą 0/1k6 PP.

DZWONECZEK TEZCHAPLA: Przy pomocy tego zaklęcia można zakląć mały dzwonek. Musi on być zrobiony z czystego metalu, a najlepszy dźwięk daje srebro. Rytuał trwa pół godziny, wymaga poświęcenia 2 punktów Mocy i 1k6 PP. Potęga dzwoneczka zależy od wysokości, na jakiej został stworzony – za każde 30 metrów nad poziomem morza efektywność wynosi 1%. Na przykład, dzwoneczek zaczarowany na wysokości 1650 m n.p.m. ma 55%, że zadziała, kiedy się nim zadzwoni. Dodatkowym warunkiem jest złożenie przez twórcę Niewypowiadanej Obietnicy (omówionej w tym rozdziale), która zagraża życiu i zdrowiu psychicznemu.

Magiczny dzwoneczek chroni przed wieloma czarami, które wymagają śpiewania lub wykorzystania muzycznych instrumentów. Mogą to być na przykład: „Uwolnienie Hastura”,

„Pieśń Hastura”, „Sprowadzenie mroku”, czy też „Śpiew duszy”. Delikatnie uderzony, wchłania czar lub czary, jeśli rzut 1k100 będzie równy, bądź niższy od procentowej potęgi dzwoneczka. Kiedy metal pochłonie zaklęcie, nabiera specyficznego blasku. Zmienia się również wydawany dźwięk. Zaklęcie pozostaje w nim tylko 2k6 minut.

Po wchłonięciu czaru, osoba, posiadająca dzwonek, może weń głośno uderzyć. Powoduje to uwolnienie się magicznej energii, która z miazdzącą siłą powraca do twórcy zaklęcia. Zadaje mu to 1k6 ran za każde 2 punkty Mocy lub Punkty Magii, które zostały uwięzione w dzwoneczku. Efekt jest potworny – ofierze zaczyna z nosa, ust, uszu itd. tryskać krew. W przypadku, gdy straci ona więcej niż połowę Wytrzymałości, dodatkowo eksplodują jej gałki oczne, a co za tym idzie ślepnie.

Używanie dzwoneczka nie powoduje bezpośredniej utraty PP, choć oglądanie jego efektów może... Nie pociąga też za sobą konieczności wydawania kolejnych Punktów Magii.

FALA ZAPOMNIENIA: Dzięki temu zaklęciu czarownik może pokierować uderzeniem wielkiej, oceanicznej fali. Mag musi sam znajdować się nad lub w wodzie. Czar wymaga poświęcenia 30 PM i utraty 1k8 PP. Musi być też dostępna odpowiednia ilość słonej wody. Cel czaru powinien być również widoczny. Objętość fali wynosi 100 metrów sześciennych – wystarczająco dużo, by zatopić lub przewrócić mały statek. Kilka takich zaklęć użytych jednocześnie wystarcza do zatopienia dużego okrętu. Nie trzeba chyba dodawać, że ludzie pochłonięci przez taką falę znikają na zawsze pod powierzchnią wody.

FLETNIA SZALEŃSTWA: Dzięki temu zaklęciu można wywołać szaleństwo u osób, które słuchają muzyki wydobywającej się z instrumentu. Niezbędnym komponentem tego czaru jest zaklęta, kościana piszczałka, którą tworzy się podczas rytuału „Stworzenie Przekłętej Piszczalki”. Czarownik powinien zagrać na niej specjalną, niesamowitą melodię, poświęcając 5 PM na każde 5 rund gry. Dodatkowo grający traci 1k6 PP i sam jest również podatny na działanie zaklęcia.

Każda słyszcząca muzykę istota musi wykonać Test Poczytalności. Niepowodzenie oznacza utratę 5 PP i natychmiastowy obłąd. Obłąkana osoba rzuca się oszalała na ziemię, drapiąc ją i kopiąc, każde zaś dotknięcie nieszczęśnika wywołuje pełen przerażenia okrzyk. W przypadku udanego Testu Poczytalności, ofiara traci 1k3 PP i pozostaje normalna. Test należy powtarzać co 5 rund słuchania muzyki fletni.

GŁOS RA: Czar ten czasowo zwiększa Wygląd maga i związa-
ne z nim umiejętności. Zaklęcie wymaga poświęcenia 5 PM i 1 PP. Rytuał trwa 2 godziny, podczas których należy spalić wiele różnych ziół. Czar ten podnosi na 24 godziny Wygląd maga o 1k10 i zwiększa o 20% każdą z podanych umiejętności: *targowanie się, wiarygodność, wmawianie, perswazja i psychologia*.

KOSZMAR: Ofiara tego zaklęcia doświadcza przerażających koszmarów sennych, po których budzi się z krzykiem, tracąc 1k3 PP. Czar wymaga poświęcenia 8 PM oraz 1 PP. Ofiarą może być tylko jedna śpiąca istota, której imię czarownik musi znać. Nie ma natomiast ograniczeń w odległości pomiędzy nimi. Ofiara koszmaru budzi się cała drżąca i zlana zimnym potem, nie pamięta jednak żadnych szczegółów strasznego snu. Pomóc w tym może jej osoba, która wykona udany test umiejętności *psychoanaliza*. Charakter i treść koszmaru ustala Strażnik Tajemnic, nie czarująca osoba. Koszmar powinien być ściśle związany z życiem i przyzwyczajeniami istoty używającej tego zaklęcia.

KRADZIEŻ ŻYCIA: Zaklęcie to umożliwia wysianie energii życiowej ofiary, dzięki czemu czarownik staje się młodszy. Ten okrutny czar wymaga poświęcenia 8 PM i 1k20 PP. Ofiara musi widzieć i słyszeć maga, który powinien pokonać jej PM swoimi (korzystając z Tabeli Porównawczej). Ofiara zaklęcia zaczyna się natychmiast starzeć i wędznąć, przekazując swą witalność czarownikowi. Co rundę traci ona punkt S, KON, ZR, MOC i WG. Każdy punkt wyspanych współczynników odmładza rzucającego zaklęcie o tydzień. Na przykład, gdyby

czar ten został rzucony na postać mającą wszystkie współczynniki równe 8, czarodziej odmłodziłby o 40 tygodni (8 razy 5). W międzyczasie ofiara zaklęcia usycha, szarzeje i łuszczy się, by w końcu obrócić się w przerażającą, wyschniętą skorupę. Widok takiej śmierci kosztuje świadków 0/1k6 PP.

Jeśli zaklęcie nie zostanie użyte w nocy, podczas pełni księżyca, czarownik nie odmładza się, choć ofiara w dalszym ciągu ginie. Jeśli mag zostanie zabity zanim ofiara zginie, czar traci moc, a współczynniki natychmiast powracają do normy.

LEWITACJA: Czarownik lub wybrana przezeń osoba zaczyna wolno unosić się w powietrzu. „Lewitacja” wymaga poświęcenia Punktu Magii na każdy punkt BC unoszonej istoty. Powoduje też utratę 1k6 PP. Czarujący musi widzieć rzecz, którą unosi. Zaklęcie działa tylko kilka minut i podnosi na wysokość od 1 do 1,5 metra. Jeśli lewitowana osoba spada na ziemię, zatrzymuje się kilkadziesiąt centymetrów nad powierzchnią. Każdy poświęcony po rzuceniu zaklęcia Punkt Magii pozwala korzystającemu z „Lewitacji” przesunąć się o metr w pionie lub poziomo. (Jeśli ofiara czaru jest żywą istotą lewitowaną wbrew swej woli, należy wpierw, korzystając z Tabeli Porównawczej, porównać PM.)

Lewitowana ofiara jest sterowana przez czarownika – nie może się zatrzymać. Jedynym wyjściem jest uchwycenie się np. gałęzi drzewa – w takim przypadku (korzystając z Tabeli Porównawczej) porównuje się Siłę ofiary z Punktami Magii (pozostałymi i użytymi w zaklęciu) czarującej osoby. Jeżeli ofiara wygrała, to czar kończy swoje działanie, co oczywiście oznacza natychmiastowy upadek.

MĄDROŚĆ DWOJGA PODOBIENSTW: Czar ten wznosi umysł ponad ludzkie ograniczenia, zwiększając zdolność tak rozumowania, jak i abstrakcyjnego myślenia. Stan ten trwa 1k4+4 godziny. Kiedy działanie zaklęcia się skończy, korzystający z niego wciąż pamięta rozwiązania wszystkich problemów, choć sposób, w jaki je znalazł, może pozostać tajemnicą.

Rzucenie zaklęcia zajmuje godzinę. Kiedy działanie czaru się skończy, można go rzucić jeszcze raz. Obaj czarujący muszą uczestniczyć w rytuale, który nie musi być krwawy. Tylko jeden z nich zwiększa swe zdolności intelektualne, co w mechanice gry oznacza, że jego Inteligencji wzrasta o 6 punktów. Obaj muszą jednak poświęcić 4 Punkty Magii. Każdemu z nich należy wykonać Test Poczytalności – niepowodzenie oznacza utratę 1 PP. „Mądrość dwojga podobieństw” jest zaklęciem nie związanym z Mitami, pochodzi raczej z Tantryzmu – filozofii rytuałów, dość popularnej w Tybecie.

MESMERYZM: Zaklęcie to umożliwia czasową kontrolę każdej istoty posiadającej ludzką krew w żyłach (a nie tylko w żołądku). Czar rzuca się prawie w ogóle nie tracąc czasu. Nie kosztuje PM i powoduje utratę 1k6 PP. Wymagana jest natomiast 50% znajomość okultyzmu i Mitów Cthulhu.

Czarownik musi pokonać Moc ofiary swoją Mocą (wykonując ten test korzystając z Tabeli Porównawczej). W przypadku sukcesu cel ataku staje się podatny na rozkazy i sugestie maga. Musi on stać blisko ofiary, by ta widziała jego świecące się na czerwono oczy. Mesmeryzm trwa jedną rundę na każdy punkt Inteligencji czarownika. Jeśli ma on mniej INT niż ofiara, test Mocy w Tabeli Porównawczej należy powtarzać co 1k10 rund.

Tylko jedna istota może być kontrolowana na raz. Fizyczne umiejętności ofiary zostają zredukowane o połowę. Wydawane rozkazy mogą być dowolne, nawet prowadzące do samozniszczenia ofiary. Zaklęcie „Mesmeryzmu” działa na żyjące w naszych czasach węzowych ludzi i istoty z głębi, mają one bowiem domieszkę ludzkiej krwi. Z wiadomych więc względów czar jest bezużyteczny przeciwko shantakasom lub Kroczącym Między Światami.

MGLISTE KOŁO EBONA: Powołuje do istnienia wirujący cylinder, w którym jedna lub więcej osób może się schować przed wybraną istotą rodem z Mitów. Czarujący kładzie na ziemi specjalny, mały dysk z brązu z wygrawerowaną trójramienną



Zmora

swastyką. Po zużyciu dowolnej ilości Punktów Magii i jednego PP otacza go wirujący, krąg niebieskawej mgły o średnicy półtora metra. Za każdy wydany Punkt Magii, średnica zwiększa się o 30 cm. Cokolwiek znajduje się wewnątrz niego, jest zamaskowane i niewidoczne. Koło z mgły formuje się po 1k3 minutach, a utrzymuje w powietrzu przez 1k20+10 minut.

Magiczna mgła chroni przed istotami przyzwanymi, przez Nyarlathotepa lub w jego imieniu. Traktują one mgłę oraz wszystko, co ukrywa, jakby nie istniała. Zaklęcie nie pozwala im przejść przez miejsce z okręgiem nawet przez przypadek. Gdy więc koło z mgły stanie na drodze bestii, zaczyna się ona, nie wiedząc czemu, cofać. Niestety ta magiczna ochrona nigdy nie działa na samego Nyarlathotepa.

W mglistym kole może się ukryć tyłu ludzi, ilu da się upchnąć. Jeśli jednak czyjaś część ciała (stopa, głowa, ręka itp.) wysunie się poza sferę, ochronne koło natychmiast znika. Ukrycie grupy przeciętnie zbudowanych Odkrywców Tajemnic kosztuje 7 Punktów Magii. Jeśli jednak osoby zadeklarują, że, na przykład, kucają, liczba ta może się zmienić.

Bestie obecne przed pojawieniem się zasłony z mgły są odporne na tą iluzję i mogą normalnie atakować. Podobnie jest z istotami innymi, niż przyzwane przez Nyarlathotepa. Krąg z mgły można opuścić, jeśli jednak wroga istota zauważy wychodzącą postać, iluzja znika. Analogicznie jest z wystawianiem poza okrąg przedmiotów np. miecza, czy wystrzeliwania pocisków. Zaklęcie zostaje przerwane również w momencie, gdy cokolwiek przeniknie do sfery z zewnątrz – człowiek, strzała itp. Jeśli istoty raz zwrócą uwagę na mgłę i zorientują się, że jest iluzją, ochronne działanie czaru kończy się.

MROCZNE POTOMSTWO: Umożliwia pozbycie się Potomstwa Eihorta z jego ofiary. Nauczenie się czaru trwa 15-INT dni i wymaga udanego testu INTx2. Intonacja zaklęcia zajmuje trzy rundy, a każdy uczestniczący w niej traci 1k3 PP. Rzucający czar oraz jego pomocnicy przeznaczają dowolną ilość Punktów Magii. Każdy, kto dotyka podczas intonacji rzucającego, dodaje jeden Punkt Magii, tracąc jednak również 1k3 PP. Sprawdź w Tabeli Porównawczej wynik, kojarząc sumę

użytych Punktów Magii z ilością dni, jakie minęły od czasu infekcji potomstwem. Jeśli zaklęcie poskutkowało, potomstwo opuszcza ciało ofiary, powodując u niej jednak straszny ból i wyczerpanie, co jest równoznaczne z utratą 1k3 PP.

Obecność potomstwa mogła dodatkowo uczynić straszliwie spustoszenie, o czym ofiara nie zawsze zdaje sobie sprawę. Jego usunięcie jest w stanie nawet ją zabić – traci jeden punkt Wytrzymałości za każdy dzień zarażenia. Ryzyko niesie ze sobą również samo rzucenie czaru. Osoba czyniąca to ma kumulatywne 10% na pojawienie się i atak samego Eihorta.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z CHAUGNAR FAUGNEM:

Jest to czar z grupy „nawiązywanie kontaktu z bóstwem”. Chaubnar Faugn odpowiada nań zsyłając na wyznawcę sny (bądź koszmary senne), w których informuje o swych zamiarach, ewentualnie odpowiada na zadane mu pytania.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z EIHORTEM:

Jest to zaklęcie podobne do opisanego powyżej. Zamiast jednak jednego punktu Mocy, nawiązujący kontakt poświęca 1 Punkt Magii. Bóg automatycznie objawia się w śnie, gdy osoba jest od niego znacznie oddalona, lub materialnie, gdy jest w odległości kilkuset mil. Przekazując to zaklęcie umysłowi wyznawcy, Eihort zabiera wyznawcy, w ramach „rekompensaty” 1 punkt Mocy.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z GNOPH-KEHEM:

Przy pomocy tego zaklęcia można spowodować materialne objawienie się Gnoph-Keha. Czar działa jednak tylko w kilku miejscach na ziemi – tam, gdzie wiadomo, że Gnoph-Keh istnieje. W czasie inkantacji należy poświęcić 6 Punktów Magii oraz 1k3 PP. Jednocześnie trzeba wykonać test umiejętności śpiewanie. Przed rzuceniem zaklęcia czarujący musi ze śniegu i lodu stworzyć niewielki wizerunek bestii.

NAWIĄZANIE KONTAKTU ZE SZCZUROWCEM:

By przywołać szczurowca, czar musi zostać rzucony w nawiedzonym przez te istoty miejscu lub jego pobliżu. Duża populacja tych bestii istnieje prawdopodobnie w Yorkshire (Anglia).

NI EWYPOWIEDZIANA OBIETNICA: Zaklęcie to powoduje ustanowienie wiążącej przysięgi danej potężnemu Hasturowi. Pociąga to za sobą utratę 2k8 PP. W zamian Hastur daje czarownikowi coś cennego. Może być to jakiś ważna, starożytna księga, np. „R'lyeh Text” lub roczny prezent w postaci 3 punktów Mocy do końca życia. Niestety, istnieje dodatkowa, nie kumulatywna szansa w wysokości 2%, że osoba, która użyła zaklęcia, przemieni się w potworną, humanoidalną bestię będącą pod całkowitą kontrolą Hastura. Strażnik Tajemnic może opisać jej statystyki samodzielnie lub zacerpnąć informacji z ostatniego rozdziału dodatku „Cthulhu Now”.

OCHRONA CIAŁA: Zaklęcie to daje dodatkową ochronę przed fizycznymi, niemagicznymi atakami. Czar powoduje utratę 1k4 PP, a ilość przeznaczonych Punktów Magii jest dowolna. Każdy z nich daje czarownikowi lub osobie przez niego wybranej 1k6 punktów pancerza. Ochrona ta działa pochłaniając obrażenia. Np. osoba z 12 punktami „Ochrony ciała” po otrzymaniu 8 punktów obrażeń, ma ich już tylko 4. Uniknęła jednak poważnego zranienia. Inkantacja zaklęcia trwa pięć rund. Czar działa 24 godziny lub do momentu zużycia wszystkich ochronnych punktów. Raz rzucone zaklęcie nie może być w trakcie wzmacniane nowymi Punktami Magii. Nowy czar może być rzucony na tą samą osobę dopiero wtedy, gdy skończył się poprzedni.

OCZAROWANIE: Czarownik wywołuje u ofiary specyficzny trans. Zaklęcie rzuca się kosztem 1k6 PP oraz 2 Punktów Magii. Należy je poprzedzić chwilą (co najmniej rundą) spokojnej rozmowy z potencjalną ofiarą. Następnie porównuje się PM rzucającego czar z PM ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli czarujący zwycięży, ofiara zamiera sparaliżowana, niezdolna do wypowiedzenia słowa. Stan ten przerwać może dopiero bezpośredni, fizyczny atak lub coś podobnego. Jeśli czarującemu nie uda się zwyciężyć w Tabeli Porównawczej, może spróbować ponownie w następnej rundzie.

ODBICIE CIOSÓW: Jest to zaklęcie, umożliwiające odparowanie fizycznych ataków. Wymaga poświęcenie po jednym Punkcie Magii i Punkcie Poczytalności. Dokonanie inkantacji, w której muszą zostać wypowiedziane Imiona, trwa zaledwie kilka sekund. Następnie rzucający czar wyprostowuje ręce w kierunku atakującej go istoty. Póki czarownik nie opuści rąk (co jest jednoznaczne z zakończeniem czaru), może odbić każdy skierowany w niego fizyczny atak. Kosztuje to Punkt Magii za każdy punkt zadanych obrażeń. Niestety na raz można odparować tylko jeden atak. Oczywiście, gdy atak nie zaszkodził broniącemu się, nie pociąga to za sobą utraty Punktów Magii.

Zaklęcie działa, dopóki czarodziej posiada Punkty Magii. Może on również decydować, który atak odparować, jednak przed ustaleniem ilości zadanych obrażeń. Kiedy czarodziejowi zabraknie punktów do zatrzymania ataku, nie traci nic, a uderzenie sięga celu (chyba, że nie udało się trafić).

ODNALEZIENIE BRAMY: Rzucający to zaklęcie zaczyna widzieć wszystkie Bramy do lub z innych światów (oczywiście jeśli są w zasięgu jego wzroku). Czar wymaga poświęcenia 1 Punktu Magii i 1k3 PP. Zaklęcie ujawnia jedynie międzygwiazdne przejścia – nie otwiera ich, ani zamyka.

ODWRÓCENIE PROCESU EWOLUCJI:

To zaklęcie działa tylko w Krainie Snów. Wymaga poświęcenia 24 Punktów Magii oraz 1k10 PP. Rzuca się je dwie rundy. Należy sprawdzić, czy wydane przez czarodzieja 24 PM przeważą w Tabeli Porównawczej PM ofiary. Jeśli tak, to ofiara cofa się o kilka szczebli ewolucji. Po 1k6 rundach obrastają ją wszędzie włosy, rośnie pysk – nieszczęśnik zamienia się w podobną zwierzęcą istotę. Po zakończeniu przemiany atakuje swych współtowarzyszy, drapiąc, gryząc, a jeśli to możliwe – dusząc. Świadek takiego zdarzenia traci 1/1k6 PP.

OGŁUSZENIE: Czar ten czasowo czyni jedną osobę niezdolną do wykonywania jakichkolwiek akcji. Wymaga poświęcenia 3 PM i 1 PP. Czarownik musi przeważać w porównaniu PM (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli mu się uda, musi wykonać jeszcze serię gestów, która trwa rundę. Potem ofiarą zaczynają wstrząsać fale przeraźliwego bólu, twarz i ręce pokrywają się ciekącymi bąblami, a oczy zachodzą krwią powodując czasowe oślepienie. Po 1k6 rundach wraca wzrok, po 1k20+10 minutach ciało odzyskuje całkowicie dawną sprawność. Ślady po pęcherzach znikają przez godzinie, a po 24 godzinach pozostają po nich ledwo widoczne, małe plamki. Takie doświadczenie kosztuje ofiarę co najmniej 0/1k4 PP, a osoby bardziej wrażliwe mogą stracić ich dużo więcej.

OKO ŚWIATA I CIEMNOŚCI: Ten potężny znak osłabia moc wielu sług i szpiegów rodem z Mitów. Oko musi zostać wyrze w twardej, naturalnej substancji np. granicie. Następnie powinno zostać umieszczone na najwyższym wzniesieniu chronionego nim obszaru. Symbol musi zostać stworzony po południu, a przed wzejściem księżyca. W chwili, kiedy wzejdzie księżyc w pełni, należy co godzinę, aż do jego zajścia, wypełniać żrenicę Oka krwią niewinnej osoby (tzn. nie mającej pojęcia o Mitach Cthulhu). Do tego rytuału wystarcza najczęściej zaledwie kilkadziesiąt gramów krwi.

W momencie, gdy zaczną skapywać na Oko pierwsze krople, grupa uczestniczących osób musi rozpocząć śpiew. Aż do zajścia księżyca należy głośno powtarzać słowa: sa-ma, sama, te-yo, sa-ma itd. Gdy wzejdzie on ponownie, symbol Oka rozbłyśka i zaczyna działać. Wtedy też wyrze, namalowany, czy w inny sposób stworzony wizerunek Oko znika – jego mglistą poświatę widzą tylko twórcy. Od tego momentu znaku nie da się usunąć w żaden fizyczny lub magiczny sposób.

Znak ochronny wymaga poświęcenia 100 punktów Mocy. Taką ilość może zebrać dowolna ilość osób biorąca udział w rytuale. Co godzinę śpiewu, Oko wysysa losowo od każdego 1k4 punkty Mocy. Trwa to do momentu, aż uzbiera się 100 punktów. Jeśli jednak jakaś osoba straci wszystkie punkty

Mocy, pada martwa. W przypadku, jeśli przed zachodem księżycy nie zostanie zebrane 100 punktów Mocy, rzucanie zaklęcia zostaje przerwane, a już wyssane punkty stracone. Wszystko trzeba wtedy zacząć od nowa (od wyrysowania symbolu).

„Oko światła i ciemności” osłabia sługi, potwory i przedstawicieli Zewnętrznych Bogów oraz Wielkich Przedwiecznych. Jeśli taka istota znajdzie się na obszarze chronionym przez symbol, traci co godzinę 1 Punkt Magii. W przypadku utraty wszystkich punktów, rozpada się w pył. W zasięgu Oka nie działają czary typu: „Nawiązanie kontaktu”, „Wezwanie” i „Przywołanie/Spętanie”.

Oko chroni obszar w promieniu 15 km. Jednakże bariera z kamienia lub metalu grubsza niż 60 centymetrów blokuje jego działanie. Jeśli więc symbol zostanie umieszczony na zboczu góry, będzie chronił tylko jedną stronę wzniesienia.

Zniszczenie Oka jest wyjątkowo trudne. Wymaga użycia specjalnego, stworzonego w tym właśnie celu czaru. Jego poszukiwania mogą zająć wiele lat.

OTWARCIE BRAMY DO LIMBO: Zaklęcie to kosztuje 3 punkty Mocy i 3 Punkty Magii. Nie tworzy ono jednak bramy wiodącej na zewnątrz, lecz do innego, przylegającego wymiaru (dla wygody nazywanego limbo). Wejście tam kosztuje 0/1k4 PP. Jest to mroczna przestrzeń, gdzie mgła jest tak gruba, że można po niej spacerować. Można tam dojrzeć świecące geometryczne wykresy, pozakrzywiane pod najdziwniejszymi kątami. Można w nie wejść – są to prawdziwe bramy wiodące z Limbo. Przejście przez nie kosztuje dodatkowe 3 Punkty Magii. Strażnik Tajemnic może wybrać, w jakie miejsce i jak daleko taka brama prowadzi.

Limbo otacza wiele wymiarów i czasów, nawiedzanych przez przerażające istoty. Odkrywczy Tajemnic nie znający dróg pomiędzy nimi, mogą więc łatwo przepaść na zawsze.

OTWARCIE OKNA DO PRZESZŁOŚCI: Zaklęcie to tworzy magiczne lustro, w którym można oglądać zdarzenia z przeszłości. Każda jego użycie kosztuje 1k3 PP, a czasem więcej, w zależności od tego, co się zobaczy.

W pierwszej kolejności należy zakląć 10 punktami Mocy przejrzyste szkło. Stanowić ono będzie centralną część lustra. Podczas umagiczniania szkło musi zostać przyporządkowane konkretnemu czasowi w przeszłości, liczonemu od momentu jego stworzenia. Można na przykład powiedzieć „800 lat temu”, lecz nie „rok 1125 p.n.e.”. Po wykonaniu tych czynności, należy zebrać 98 kawałków drogiego, kolorowego szkła. Każdy z nich trzeba również zakląć poświęcając na każdy kawałek jeden Punkt Magii (czyli w sumie trzeba poświęcić 98 PM). Następnie należy je precyzyjnie i ostrożnie połączyć w rodzaj geometrycznej mozaiki – z poprzednio stworzonym, przezroczystym szkłem w centrum. Po ukończeniu, środkowe szkło pokazuje miejsce, w którym się aktualnie znajduje (odpowiedni moment z przeszłości). Oglądane miejsce można zmienić kosztem jednego Punktu Magii za każde przesunięcie o 160 lub mniej kilometrów, poświęcając przy tym 5 minut.

Magiczne lustro ma dość znaczne ograniczenie – każdą scenę można zobaczyć tylko raz, bowiem czas płynie z obu jego stron. Dlatego lustro powinno zostać precyzyjnie nakierowane na miejsce, gdzie działy się interesujące czarującego rzeczy.

Ponadto, używanie lustra nieodłącznie wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem. Każda obserwowana istota ma szansę (równą jej Mocy minus 20 lub mniej na 1k100), że zorientuje się, iż jest podglądana. Może wówczas użyć magii, łącznie z czarami z grup „Wezwanie” i „Przywołanie”, przy pomocy których jest w stanie wysłać potwora na drugą stronę lustra – do obserwujących go osób.

OTWARCIE OKNA: Jest to inna wersja bramy, która jest sterowana (otwierana, zamykana itp.) siłą woli (minimum 25 punktów Mocy) bóstwa lub potężnego czarownika. W tym przypadku niezbędne Punkty Magii pochodzą od istoty kierującej bramą, nie jej użytkownika. Na odległość, jaką można przebyć nie ma

więc znaczenia Moc podróżującego. Brama może nie być oznakowana, a wejście i wyjście z niej jest otwierane i zamykane wedle woli tego, który ją stworzył. Twórca również może zdecydować, czy brama prowadzi w jedną, czy w obie strony.

OŻYWIENIE UBRANIA: Zaklęcie to działa tylko w Krainie Snów. Inkantacja czaru trwa 3 rundy, wymaga poświęcenia 8 PM i powoduje utratę 1k10 PP. Efektem jest zamiana ubrania ofiary w żyjące, ruszające się ciało. Oślizłe płyty tworzą na niej zaciskającą się skorupę, zadając co rundę 1k3 punkty obrażeń. Uścisk zimnego, wijącego się mięsa powoduje ponadto utratę 0/1k6 PP. Zaklęcie trwa do momentu śmierci ofiary, bądź gdy dokona udanego testu snienia lub okultyzmu (ewentualnie innej umiejętności, wedle uznania Strażnika Tajemnic). Musi jednak poświęcić tyle PM, ile ma BC.

Żyjące ubranie można także próbować zerwać. W takim przypadku ofiara wykorzystuje swoją Siłę przeciwko Sile 10. Mogą jej pomagać także inne osoby. Jeśli ubranie zostanie w pełni zerwane, zaczyna się rozpuszczać i znika. Ofiara jest teraz wolna, choć naga.

PIECZĘĆ IZYS: Czar ten tworzy magiczny symbol chroniący nieożywione przedmioty przed magicznymi atakami. Pieczęć obejmuje swym działaniem sześciąt o boku 15 metrów. Inkantacja zaklęcia trwa godzinę i wymaga poświęcenia 1 PP i dowolnej ilości PM. Jakikolwiek czary użyte przeciwko przedmiotom chronionym przez pieczęć, zostają odpierane zaklętymi w niej Punktami Magii. W takim przypadku, należy przeprowadzić standardowy sprawdzian PM w Tabeli Porównawczej. Pieczęć Izys nie chroni ludzi, nie jest także materialną barierą.

PIEŚŃ GLISSANDY: Zaklęcie to ogłupia ofiarę na kilka minut. Można go użyć tylko w Krainie Snów. Nie pociąga za sobą utraty PP, a ilość wykorzystanych PM jest dowolna. Zaklęcie sprawia, że nad wyciągniętą dłońią pojawia się masa srebrnych igiełek. Wydzwaniają one słodką, delikatną i senną melodię, która przez 1k4+1 minuty utrzymuje się w powietrzu. Wynik czaru należy sprawdzić w Tabeli Porównawczej – czarodziej musi przezyciężyć INT ofiary lub ofiar swymi PM. Ofiara zaklęcia musi koniecznie widzieć i słyszeć igielki.

Jeśli czarownik odniesie sukces, ofiara staje się spokojna i jest całkowicie zaabsorbowana muzyką. Po pierwszej rundzie działania czaru, mag może spokojnie się wycofać, pozostawiając, powoli gasnące igielki. Każda osoba, która pojawi się w miejscu, gdzie grają wspomniane igielki, musi wykonać analogiczny rzut w Tabeli Porównawczej. Inaczej również zostaje pochłonięta muzyką. Jeśli czarowana postać będąca pod wpływem Pieśni Glissandy, zostanie uderzona lub potrącona, natychmiast wychodzi z transu.

PIEŚŃ HASTURA: Pieśń Hastura to zawodzenie, krzyk, który kosztuje czarownika 1k4 PP i 1k4 PM za każdą rundę śpiewu. Ponadto niezbędne jest udane wykonanie testu umiejętności *śpiewanie*. Choć każdy może słyszeć ten śpiew, niezbędne jest wybranie ofiary zaklęcia. Zwykle czar ten jest skuteczny tylko wtedy, gdy w nocy ponad horyzontem góruje gwiazda Aldebaran.

Zaklęcie sprawia, że skóra ofiary zaczyna pęcznieć i ropieć, tworząc pulsujące pęcherze i wrzody. Powoduje to utratę u niej 1k6 punktów Wytrzymałości. Po dwóch rundach powstałe, pękające pęcherze sprawiając, że Wygląd ofiary zmniejsza się 1k6 punktów. Po czterech rundach pękające naczyń krwionośnych zmniejszają Kondycję o 1k6 punktów. Kiedy współczynnik ten osiągnie zero, tryskające ropą ciało ofiary rozpada się, by spocząć w kałuży krzepnącej krwi.

Pieśń Hastura może być też używana w celach obronnych przed inną osobą używającą tego samego zaklęcia. Udane przezyciężenie atakującego neutralizuje oba czary.

Podróż na drugą stronę: Osoba używająca tego zaklęcia wpada w specyficzny trans. Jej dusza zostaje wysłana do innych światów, wymiarów – nawet tych zamieszkiwanych przez bóstwa z Mitologii Cthulhu. Trans trwa 1k3+3 godziny. Czar rzuca się kosztem 15 Punktów Magii. Należy również przez

cały dzień przeprowadzać specjalny rytuał. Utrata Punktów Poczytalności uzależniona jest od rodzaju przeżyć i tego, co podróżująca osoba zobaczy.

PIĘŚĆ YOG-SOTHOTHA: Ofiara tego zaklęcia (może być nią tylko jedna istota), jeśli znajduje się w zasięgu wzroku, zostaje uderzona przez niewidzialną siłę. Czar wymaga poświęcenia 1k6 PP oraz dowolnej ilości Punktów Magii.

Każdy poświęcony Punkt Magii nadaje uderzeniu 1k6 Siły. Na każdy metr odległości pomiędzy ofiarą a rzucającym zaklęcie Siła zmniejsza się o 1k6.

Po uderzeniu ofiary należy porównać (korzystając z Tabeli Porównawczej) jej KON+S z Siłą ciosu. Jeśli uderzenie przeżywa, pada ona nieprzytomna na ziemię. Ponadto w każdym przypadku ofiara zostaje odrzucona do tyłu na odległość: 30 centymetrów na S ciosu minus BC ofiary.

Dodatkowo, za każde 5K6 S uderzenia, ofiara traci 1k6 Wytrzymałości.

Pięść Yog-Sothotha można także wykorzystać do niszczenia takich przedmiotów, jak np. drzwi, czy ściany. Najczęściej kończy się to powodzeniem, choć czasem Strażnik Tajemnic może wprowadzić pewne modyfikacje i utrudnienia (w zależności od istniejących warunków).

POŚWIĘCENIE OSTRZA: Tworzy ostrze zdolne do zranienia lub zabicia istot odpornych na niemagiczną broń. Zaklęcie wymaga poświęcenia krwi zwierzęcia o BC nie mniejszym niż 10 punktów Mocy, a także 1k4 PP. Ostrze noża może mieć dowolną wielkość, musi być jednak wykonane z najczystszej metalu. Jeśli w jakikolwiek sposób zostanie uszkodzone, czy przetopione, na zawsze traci swoje magiczne właściwości.

POZBAWIENIE MOCY: Przy pomocy tego zaklęcia możliwe jest pozbawienie ofiary Punktów Magii, które przejmuje czarownik. By określić wynik, należy porównać PM maga i ofiary. Jeśli ofiara przegra, traci na rzecz atakującej ją osoby 1k6 PM. Jeśli zwycięży, nic się nie dzieje, a czarownik traci 6 PM. Koszt rzucenia zaklęcia to 1k8 PP.

PRZEJĘCIE KONTROLI: Umożliwia przejęcie kontroli nad wolą ofiary. Kosztuje Punkt Magii i 1 PP. Skuteczność czaru określa się porównując Moce atakującego i ofiary (zastosuj Tabelę Porównawczą). Jeśli ofiara ulegnie, zmuszona jest wykonywać polecenia osoby rzucającej czar.

Zaklęcie obejmuje w danym momencie tylko jedną osobę, oddaloną najwyżej 10 metrów. Oczywiście musi być ona na tyle inteligentna, by rozumieć wydawane polecenia. Wydanie rozkazu, który jest wyjątkowo niezgodny z naturą ofiary, może przerwać kontrolę. Zaklęcie można rzucać lub powtarzać tyle razy, ile tylko się chce. Można dzięki temu kontrolować ofiarę bez przerwy przez kilka minut. Każde powtórzenie zaklęcia ma te same ograniczenia i kosztuje tyle samo. Zajmuje jedynie chwilę: „Przejęcie kontroli” można rzucić raz na rundę.

PRZEKLEŃSTWO CHAUGNAR FAUBNA: Dzięki temu zaklęciu, wybrana ofiara może zostać pożarta przez Chaugnar Faubna. Czarujący musi użyć maleńkiego fragmentu ciała ofiary do zogniskowania magii. Powinien też być lojalnym i oddanym wyznawcą Chaugnar Faubna. Inkantację zaklęcia należy prowadzić przez 12 godzin tygodniowo – aż do skutku. Każda godzina takiej ceremonii kosztuje 1 Punkt Magii, a każde 12 godzin dodatkowo 1k3 PP. Nie ma znaczenia odległość, w jakiej znajduje się cel ataku, nie ma potrzeby także używania Tabeli Porównawczej.

Gdy zaklęcie zacznie działać, ofiarę nawiedzają przerażające sny o Chaugnar Faubnie. Wkrótce przeistaczają się w formę specyficznego transu, w którym ofiara ma wrażenie, jakby coraz bardziej zbliżała się do tego boga, by zostać mu złożona w ofierze. Takie stany stają się częstsze, intensywniejsze i dłuższe. Finałem jest dotarcie ofiary do celu, czyli pożarcie jej przez mroczne bóstwo. W tym momencie wykorzystany fragment ciała natychmiast gnije, informując o powodzeniu zaklęcia.

PRZEKLEŃSTWO CIEMNOŚCI: Przy pomocy tego czaru można zmusić istotę z innego wymiaru do natychmiastowego powrotu tam, skąd przybyła. Osoby rzucające zaklęcie powinny tworzyć krąg, w którego centrum znajduje się prowadzący rytuał. Wszyscy muszą znać czar i przez przynajmniej dwie-trzy minuty prowadzić inkantację. Prowadzący rytuał traci 1k6 PP, reszta musi poświęcić 1 punkt Mocy (prowadzący nie jest do tego zmuszony, choć może przeznaczyć takich punktów więcej). Każdy wydany punkt Mocy oznacza 10% na powodzenie zaklęcia. Odwoływana istota nie ma żadnej możliwości jego przezycięcia, powinna być jednak niedaleko – kilometr do trzech. By jednak czar zadziałał, przynajmniej jedna osoba z kręgu musi znać imię tej istoty lub widzieć ją podczas rytuału.

PRZEKLEŃSTWO KAMIENIA: Efektem tego czaru są okropne halucynacje, których doświadcza ofiara. Inkantacja zaklęcia trwa dwie rundy, wymaga zaś, poświęcenia 9 Punktów Magii i 1k10 PP. Czarownik musi ponadto pokonać w Tabeli Porównawczej Punkty Magii przeciwnika. Niezbędnym dodatkiem do czaru jest specjalna, zaklęta kamienna tabliczka, którą musi trzymać czarownik, albo jego ofiara. Ofiara zaklęcia musi być widoczna.

Kiedy magia zacznie działać, ofiara momentalnie zostaje wciągnięta w wir przerażających halucynacji i wizji – traci 1k4 PP i nie może praktycznie nic robić. Taki stan utrzymuje się do momentu, gdy ofierze halucynacji powiedzie się test Mocy na 1k100 (należy wyrzucić co najmniej tyle, ile ma się punktów Mocy). Nie oznacza to jednak końca koszmaru – szaleńcze wizje nawiedzać będą nieszczęsną osobę co noc (-1 PP).

Zdjęcie tego przekleństwa wymagać będzie od Odkrywcy nie lada sprytu i pomysłowości – zabicie czarownika nic nie da.

PRZEKLEŃSTWO SZCZUROWCA: Zaklęcie to, rzucone na świeże zwłoki (najwyżej 24 godzinne), przenosi jego duchową esencję w ciało niedawno stworzonego szczurowca. Zwłoki rozpadając się, dają potrzebną siłę witalną szczurowcowi, którego twarz do złudzenia przypomina zdeformowany wizerunek ciała ofiary. Koszt jaki ponosi czarownik jest znaczny – utrata 20 Punktów Magii, 1k10 PP i 1 punktu Mocy. Jest to rodzaj zaklęcia tak diabelskiego i strasznego, iż nikt o zdrowych zmysłach nie używa go na przyjaciół. Wedle uznania Strażnika Tajemnic, odrodzona w ciele szczurowca osoba może od razu utracić zdrowy rozum. Nowopowstała bestia może też natychmiast znaleźć stosowne miejsce wśród podobnych sobie złych istot.

Przemiana w widmowego łowcę: Zaklęcie to przemienia w potwora, który potrafi atakować, będąc jednocześnie niewidzialnym. Czar wymaga od rzucającego poświęcenia dwóch Punktów Mocy oraz użycia małej, specjalnie rzeźbionej figurki i krwi różnych zwierząt. Ofiara zaklęcia traci wszystkie PP (może nią być czarujący). W przypadku, gdy czarodziej nie jest ofiarą, jego PP zmniejszają się o 3k6, ponieważ przechodzi on specyficzny rytuał. Ten, na którego zostanie rzucone zaklęcie, musi się zgodzić na to z własnej woli. Zostaje przemieniony w widmowego łowcę – dziwną, humanoidalną bestię opisaną w dodatku do gry pt. „Shadows of Yog-Sothoth”. Nowo powstały łowca jest psychicznie połączony z użytą w zaklęciu figurką, ponieważ zawiera ona jego duszę. Jeśli figurka ulegnie zniszczeniu, widmowy łowca zostaje ranny lub ginie.

PRZENIESIENIE JAŹNI: Zaklęcie to umożliwia stałą zamianę umysłu z inną osobą. Najczęściej jest stosowany w celu odmłodzenia czarownika kosztem ofiary. Inkantacja czaru wymaga poświęcenia 10 PM. By zaklęcie poskutkowało, wypowiadająca je osoba musi pokonać PM ofiary swoimi (testu dokonuje się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli wynik jest dla pozytywny dla czarodzieja, traci on 1k10 PP, a ofiara 1k20 PP.

Kiedy przeniesienie się nie powiedzie, czarownik musi natychmiast powtórzyć zaklęcie (tracąc kolejne 10 PM). W innym przypadku jego dusza odchodzi w nicość. Gdy przy kolejnych próbach wyczerpane zostaną wszystkie PM, efekt jest ten sam, bowiem raz rozpoczęte zaklęcie musi zostać ukończone.

PRZYŃĘTA NA LUDZI: W powietrzu, przed ofiarą iluzji, pojawia się wielki, pięknie oszlifowany diament. Kiedy ofiara czaru próbuje się zbliżyć do drogocennego kamienia, oddala się on we wskazanym przez czarodzieja kierunku z taką prędkością, z jaką porusza się przynęcany osobnik. Może na przykład płynąć w stronę siedziby głodnego, czyhającego na zdobyc chthoniana. Zapewne dlatego tylko te istoty posiadają to zaklęcie. Istnieje też inna jego wersja: „Przynęta na piaseczniki”. Zamiast diamentu pojawia się miękkie, ociekające świeżą krwią, ludzkie biodro. Stosowanie czaru przypomina wędkarstwo – ofiara sama decyduje, czy chwycić przynętę... Czar działa przez 5 minut na każdy przeznaczony Punkt Magii, może być więc powtarzany dowolną ilość razy. Maksymalny zasięg zaklęcia wynosi milę.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE BRATA CHAUGNAR FAUGNA: Bracia Chaugnar Faugna są słabszą wersją bóstwa spoczywającego we śnie w Pirenejach, które czeka na chwilę, gdy jeszcze raz stanie na Ziemi. Bracia są telepatycznie połączeni ze swoim władcą, który w każdej chwili może przywołać ich sam lub podzielić się tą zdolnością z wybraną istotą ludzką. Wszyscy posiadają statystyki równe połowie posiadanych przez Chaugnar Faugna plus/minus 1k6. Ich Szybkość jest także zmniejszona – 8/12, chodzenie/latanie.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE DZIECKA ATLACH-NACHA: Zaklęcie to działa tylko pośród pewnych skał na wyspie Adama. Czar ożywia znajdujące się pośród głazów skamieniałe pająki, z których każdy może wykonać jeden atak. Inkantacja zaklęcia trwa minutę i kosztuje 1 PM za każdy punkt BC wybranej skamieliny. Pośród skał występują pająki każdej wielkości. Wszystkie dzieci Atlach-Nacha posiadają statystyki równe połowie posiadanych przez ich ojca, plus/minus 1k6, włączając w to również Szybkość i powodowaną ich widokiem utratę Punktów Pocztylności.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE DZIECKA YIG: Jest to standardowy czar typu „Przywołanie/Spętanie”. Można go używać tylko na terenie, gdzie jest (lub przez ostatnie kilkaset lat był) silny ośrodek kultu Yiga. Zaklęcie przywołuje specjalne węże Yiga, które pojawiają się owinięte dookoła nogi czarownika. Za pierwszym razem wywołuje to, z powodu zaskoczenia i przerażenia, utratę 0/1k4 PP.

PYŁ SULEIMANA: To magiczny, szaro-zielony proszek, którym można zranić nieziemskie, pochodzące z innych wymiarów istoty. Do produkcji proszku potrzebny jest pył z liczącej co najmniej 2000 lat egipskiej mumii – każda wystarcza na trzy jego porcje. Ponadto niezbędne są: kauczuk, siarka oraz saletra. Gdy proszek zostanie użyty tj. rozsypany, należy dodatkowo wypowiedzieć krótką inkantację. Używając lub tworząc proszek nie traci się PP.

Obsypana jedną porcją pyłu istota traci 1k20 Wytrzymałości. Runda wystarcza na użycie jednej porcji. Magia proszku działa tylko na istoty, które można przywołać/spętać lub wezwać opisanymi w „Wielkiej Księdze Zaklęć” czarami. Tak więc „Pył Suleimana” jest niebezpieczny dla np. skrzydlatych dzieci nocy, byakhee, czy Azatotha. Niestety, jest bezużyteczny w przypadku Cthulhu, shoggotha lub piaseczników.

ROZERWANIE SERCA: Zaklęcia tego można użyć tylko w Krainie Snów. Kosztuje rzucającego 12 Punktów Magii i 1k10 PP. Inkantacja czaru trwa 3 rundy. Następnie należy przezwyciężyć w Tabeli Porównawczej Moc ofiary własną. Jeśli wynik będzie pomyślny dla czarującego, serce ofiary zaczyna bić coraz szybciej, by po 1k6 rundach eksplodować. Oczywiście oznacza to natychmiastową śmierć. Osoby będące świadkami takiego zgonu tracą 0/1k4 PP. Udany test okultyzmu, śnienia lub innej umiejętności (zależnie od Strażnika Tajemnic) może złagodzić efekt zaklęcia – ofiara utraci tylko 12 Punktów Magii (lub wszystkie, jeśli ma ich mniej).

ROZKAZYWANIE DHOLOWI: Inkantacja tego zaklęcia powinna zostać odśpiewana przez jak największą grupę ludzi,

z których każdy musi znać czar. Każdy, z wyjątkiem przewodzącego inkantację (tracącego 1k6 PM), poświęca jeden Punkt Magii. Rytuałny śpiew trwa godzinami, aż pojawi się dhol. Gdy to nastąpi, przywołujący musi zwyciężyć, porównując swoje PM z punktami dhola w Tabeli Porównawczej. Jeśli uda mu się, może go kontrolować. Trwa to aż do momentu, gdy dhol zostanie przez czarującego uwolniony. Może się tak stać świadomie, bądź też przez utratę koncentracji, niezbędnej do utrzymania kontroli (np. zasypiając). W przypadku uwolnienia, dhol najpierw spróbuje wszystkich zjeść, a potem zniknie. Obecnie zaklęcie to nie występuje w żadnym z ziemskich źródeł pisanych.

ROZKAZYWANIE DUCHOWI: Zaklęcie to zmusza przywołanego ducha, do odpowiedzi na określone pytania. Czar ten kosztuje 10 Punktów Magii, a także 1k3 PP. Podczas nocy należy spryskać krwią ssaka mogiłę lub prochy osoby, z którą czarujący chce się skontaktować. Przywoływana dusza musi zostać zmuszona do pojawienia się, bowiem z własnej woli tego nie robi. Trzeba w Tabeli Porównawczej pokonać Punkty Magii ducha. Dodatkowa utrata PP zależy od wyglądu ducha (zwykle wygląda tak, jak w momencie śmierci).

Przywołany duch tylko odpowiada na zadawane pytania, nie można zmusić go podejmowania innych akcji. Oczywiście pytania powinny dotyczyć zdarzeń dziejących się za życia odpowiadającego. Każde pytanie kosztuje dodatkowy Punkt Magii oraz zmusza do ponownego zwycięstwa w Tabeli Porównawczej. Zaklęcie trwa maksymalnie godzinę lub do momentu uwolnienia się ducha.

ROZPUSZCZENIE SZKIELETU: To zaklęcie działa tylko w Krainie Snów. Wymaga poświęcenia 8 Punktów Magii, 1k10 PP oraz dwóch rund inkantacji. Po przegranej ofiary w Tabeli Porównawczej (porównaj Punkty Magii), znikają jej wszystkie kości. Pada ona na ziemię, jako bezkształtna, trzęsąca się, masa mięsa – traci w wyniku tego 1k20/1k20+5 PP. Ofiara może się udusić, niewykluczone też, że któryś z przyjaciół schowa galaretowatego kumpla do podręcznej torby. Strażnik Tajemnic może, jeśli chce, uznać, że udany test np. okultyzmu lub śnienia przywraca ofierze utracony kościec. Świadcowie działania tego czaru tracą 0/1k6 PP.

SENNA WIZJA: Zaklęcie to można wykorzystać tylko podczas zaćmienia księżyca. Dodatkowo może użyć go jedynie osoba posiadająca senną wiedzę Alcheringa. Czarownik poświęca ogniewi jeden Punkt Mocy. W tym momencie płomień staje się zielony, następnie biały, by w końcu, w miarę upływu nocy, stać się granatowe. Po tym mag wprowadza się w rodzaj transu, wysyłając sennie wizje, osobie nie będącej na to zupełnie przygotowanej.

Jeśli sen jest przerażający, ofiara ma szansę się przebudzić. Musi wykonać udany rzut INTx1, na początku koszmaru lub MOCx1 pod koniec każdej następnej godziny. Czarownik, wraz z ofiarą tracą po równo 1k6 PP, zaklęcie zaś trwa sześć godzin. Po rozpoczęciu się snu, żadna ingerencja z zewnątrz nie jest w stanie obudzić śniącego. Ten sam sen można przesłać jednej nocy kilku różnym osobom, wielokrotniejąc koszt użycia.

SPOJRZENIE W PRZYSZŁOŚĆ: Dzięki temu zaklęciu można przeniesić się w czasie do przodu o pewną liczbę lat. Specjalna ceremonia wymaga oprócz osoby prowadzącej dużej ilości pomocników. Wspólna inkantacja trwa od 45 minut do godziny. Pod koniec rytuału śpiewu każdy z uczestników traci 1 punkt Mocy. Nie dotyczy to osoby prowadzącej (od niej wymagana jest tylko znajomość czaru), która zamiast Mocy traci 2k6 PP.

Po zakończeniu rytuału wybrany ochotnik, który zresztą nie musi brać udziału w ceremonii, zostaje przeniesiony w przyszłość o ilość lat, równą poświęconym podczas inkantacji punktom Mocy. Oznacza to więc przeniesienie o rok za każdą osobę, która brała udział w ceremonii. Niestety czar jest niedokładny – od wyniku należy odjąć 1k10 lat. Wynik ujemny nie oznacza podróży w przeszłość, a wtedy wysłana osoba znika i jest na zawsze stracona.

Używanie tego zaklęcia może wywołać paradoks. Zgodnie z tradycją Mitów Cthulhu kończy się to właściwie natychmiastowym obłędem i śmiercią osoby, która go wywołała. Ten potężny czar znany jest Nyarlathotepowi, który może (lub nie) nauczyć go swych wyznawców.

SPROWADZENIE MROKU: Używając zaklętych piszczałek lub fletu można wytworzyć strefę kompletnej ciemności. Konieczny jest udany test umiejętności *gra na piszczałkach* lub *gra na flecie*, połączony z poświęceniem Punktów Magii i utratą 1k3 PP. Każdy wydany PM zwiększa średnicę sfery o metr. Centrum ciemności znajduje się tam, gdzie muzyk i porusza się wraz z nim. Sfera mroku pojawia się po 3 rundach gry i pozostaje do momentu przerwania muzyki. W kolejnych rundach ciemność eliminuje w swym zasięgu wszystkie źródła światła. Znajdujący się w pobliżu nic nie widzą, niestety dotyczy to także grającego.

STWORZENIE BRONI: Dzięki temu zaklęciu można stworzyć podobną do włóczni broń, która rani lub zabija istoty pozaziemskiego pochodzenia. Najpierw do końca bambusowego kija trzeba przymocować ostry, żelazny grot. Podczas następnego roku twórca musi złożyć w ofierze dwóch ludzi. Czaszkę drugiego z nich należy przymocować do tworzonej broni. Cały proces kosztuje 2 punkty Mocy i co najmniej 20 PP – Strażnik Tajemnic powinien przedstawić tę ceremonię najobrzydliwiej, jak potrafi. Taka magiczna włócznia nie rani jednak istot odpornych na rany, wywołane przez przebicie. Natomiast przebicie nią zombiego lub innego ożywionego ciała natychmiast je niszczy.

STWORZENIE MAGICZNYCH SKRZYŃ: Ten rytuał umożliwia stworzenie bliźniaczych skrzyń, które traktowane są jak dwa końce Bramy. Przejście przez nie kosztuje taką samą ilość PM i PP, jak w przypadku zwykłej Bramy. Identyczna jest też cała procedura przenoszenia się.

By rozpocząć zaklęcie, należy oczywiście posiadać dwie skrzynie dowolnej wielkości. Jedna z nich musi pozostać otwarta. Rytuał polega między innymi na przykryciu dłońmi skrzyń i pięciogodzinnej medytacji – wyobrażaniu sobie ponadwymiarowych linii i kątów. Następnie skrzynki automatycznie wysysają z czarownika PM równe połowie jego Mocy. Ma to miejsce każdego dnia, aż skrzynie uzbierają tyle PM, ile wynosi ich BC x100. Kiedy to nastąpi, magiczne szkatuły są gotowe. (Jeśli rzucający czar ma nieparzystą liczbę punktów Mocy, traci codziennie dodatkowo 1 PM).

STWORZENIE MGŁY Z RELEH: Zaklęcie to powoduje pojawienie się gęstej mgły tuż przed rzucającym. Ma ona wymiary 3 x 3 x 4,5 metra. Czar wymaga poświęcenia 2 Punktów Magii, ale nie pociąga za sobą utraty PP. Dłuższy bok chmury zawsze znajduje się po prawej stronie w stosunku do kierunku, w którym patrzy czarujący. Mgła uniemożliwia widzenie przez 1k6+4 rundy, potem znika bez śladu.

STWORZENIE PRZEKŁĘTEJ PISZCZAŁKI: Czar ten pozwala stworzyć z kości sowy magiczne piszczałki. Podczas pełni księżyca, poprzedzającej letnie przesilenia twórca musi wydać 2k6 Punktów Magii, nie traci natomiast PP. Powstały magiczny przedmiot może być używany do rzucania takich zaklęć jak „Śpiew duszy”, czy „Fletnia szaleństwa”.

Nie każdy jednak może stworzyć takie piszczałki. Kreatorem może być jedynie indiański szaman z plemienia Algonquian. Asystować mu mogą pobratymcy, wspomagając w razie potrzeby Punktami Magii. Szamani z innych plemion indiańskich mogą, ale nie muszą, mieć możliwość stworzenia takiego instrumentu.

STWORZENIE PYŁU ZE ZŁYCH TRUPÓW: Czar ten tworzy magiczną barierę, której nie mogą przekroczyć zombie. Do produkcji tego pyłu potrzebne są wnętrzności zombie, 30 gramów ciała piasecznika (należy wyrwać je własnoręcznie) oraz wysuszone i zmielone kwiaty rzadkiej, tropikalnej liany. Całość należy dokładnie wysuszyć i wymieszać, wyśpiewując przy tym przez kilka godzin odpowiednie zaklęcie. Następnie

powstałym proszkiem zaznacza się wybrany obszar. Po kolejnych inkantacjach i zużyciu 2 Punktów Magii powstaje niewidzialna bariera, której zombie nie są w stanie przekroczyć. Pozostaje ona do momentu, gdy pył zostanie zmyty lub rozwiązany. W normalnym przypadku taka bariera trwa około 30 lat.

STWORZENIE ZAPORY NAACH-TITHA: Jest to magiczna bariera, zapewniająca ochronę fizyczną i psychiczną. Biorący udział w rzucaniu zaklęcia tracą 1k10 PP za każdy wydany PM. Jednocześnie za każdy PM Siła bariery wzrasta o 1k6. Zaklęcie rzuca się minutę, podczas której muszą zostać wydane Punkty Magii – każdy, kto zna czar i chce uczestniczyć w jego rzucaniu może samemu poświęcić PM. Bariera trwa 1k4+4 godziny.

Powstała bariera jest kulista i ma około 100 m średnicy. Można jej użyć w dwojaki sposób – ochronny, roztaczając dookoła rzucającego, lub zaczepny – więząc w niej przeciwnika. Jeśli w czasie tworzenia bariery jakaś postać znajdzie się w niej tylko częściowo, nic się jej nie dzieje – zostaje odrzucona poza sferę. Ucieczka z wnętrza sfery jest możliwa tylko przez fizyczne jej zniszczenie. Uwięziona postać musi wykonać udany test Siły przeciw Sile bariery w Tabeli Porównawczej. Uwięzieni nie mogą łączyć swojej Siły, by łatwiej przebić się przez barierę. Podobnie jest z pociskami – przenikają barierę tylko wtedy, gdy zadane obrażenia przewyższą Siłę sfery w Tabeli Porównawczej. W razie sukcesu obrażenia są takie, jakby bariery w ogóle nie było. Oba przypadki przełamania sfery (przez pocisk lub więzioną istotę) powodują jej natychmiastowe zniszczenie.

Jedyna znana, zapisana kopia tego czaru znajduje się w wielkiej, nawiedzanej bibliotece na Celaeno – planecie koło Aldebarana.

STWORZENIE ZOMBIEGO: Zaklęcie to wymaga użycia ludzkiego ciała, które będzie się mogło poruszać i działać. Czarujący spryskuje usta trupa 30 gramami swojej krwi, po czym całuje jego wargi. W tym samym momencie „przekazuje oddechem część siebie”, dając zombiemu 1 punkt Mocy, który sam traci. Dodatkowo rzucenie zaklęcia kosztuje 1k10 PP. Jeśli czar się powiedzie, stworzony zombie wykonuje każde proste polecenie czarodzieja. Kiedy twórca zginie, zombie przestaje funkcjonować. Nic nie ogranicza ilości posiadanych zombie, poza punktami Mocy. Część używanej w tym zaklęciu inwokacji nawiązuje do Bogów Zewnętrznych. Każdy rzucający czar wie o ich istnieniu, więc nie wypowiada się żadnych imion. Stworzone zombie są identyczne, jak te, które opisane są w rozdziale „Bestie i potwory”.

SUGESTIA MENTALNA: Ofiara tego zaklęcia staje się na jedną rundę całkowicie podporządkowana czarownikowi i wykonuje każde jego polecenie. Taka kontrola wymaga wydania 8 PM i poświęcenia 1k8 PP. Inkantacja trwa 3 rundy. Ofiara musi być w zasięgu wzroku, bez żadnych pomocy w rodzaju lunety, lornetki itp. Efekt magii zależy od wyniku rzutu na Tabeli Porównawczej (porównuje się PM czarującego z PM ofiary). Sukces rzucającego zaklęcie oznacza pełną kontrolę ofiary: dopuszczalny jest nawet rozkaz popełnienia samobójstwa, czy też zaatakowanie przyjaciół. Czar ten można, w miarę możliwości, powtarzać dowolną ilość razy.

SZARE OPĘTANIE: Dzięki temu zaklęciu można stworzyć zombie, nie posiada się jednak nad nim kontroli. Przygotowane zwłoki należy skropić rytualnym płynem. Jego składniki ustala Strażnik Tajemnic, warto jednak, by jeden z nich był trudno dostępny, bądź nielegalny. Następnie trzeba poświęcić 8 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Rytuał zajmuje pięć minut, po których ciało zostaje ożywione. Stworzony zombie jest bezmyślny, posiada jednak własną wolę – twórca nie sprawuje nad nim kontroli. Zombie gnije normalnie i po pewnym czasie rozpada się. Poza tym szczegółem jest to klasyczny, opisany w podręczniku stwór.

ŚPIEW DUSZY: Czar ten zmusza ofiarę do słuchania i oglądania tego, co zażył sobie mag. Zaklęcie wymaga poświęcenia 8 PM i powoduje stratę 1k4 PP. Dodatkowo czarownik

musi jednocześnie grać na kościanej fletni (patrz „Stworzenie przeklętej piszczałki”). Udanę zaklęcie wymaga pokonania PM ofiary przez PM czarownika (przy teście korzysta się z Tabeli Porównawczej).

„Śpiew duszy” musi zostać skierowany na jedną osobę. Widzi ona wybrane przez czarownika rzeczy, które prowadzą ją do zguby i katastrofy. Inne, obecne osoby nic nie słyszą, dopóki nie wykonają udanego testu MOCx3 (rzut 1k100). W takim przypadku słyszą dochodzącą zewsząd, dziwną melodię wygraną na piszczałkach.

TRUPIA KUKŁA: Zaklęcie to działa tylko w Krainie Snów. Wymaga wydania 50 PM, poświęcenia 2k10 PP, a czas inkantacji wynosi rundę. Czar ożywia wszystkie znajdujące się w promieniu 50 metrów od maga ciała. Powstałe, podobne do zombie potwory są w stanie pochwycić i pożreć dowolną ofiarę, znajdującą się w polu widzenia czarownika. Świadkowie tracą 1/1k8 PP. Udany test umiejętności *uniki* pozwala uniknąć pochwycenia. Udany test Siły przeciwko Sile zombiego (jeśli jest z ciała człowieka, to S równa się 3k6) w Tabeli Porównawczej pozwala na wyswobodzenie się z uścisków trupów – oznacza to, że ofierze udało się wyrwać ręce zombie, które pozostają nadal do postaci przyczepione.

W przypadku, gdy ofiara nie uniknęła ataku zombie, zostaje przygnieciona i obalona przez stwory, a następnie powoli pożarta. Strażnik Tajemnic powinien ustalić, ile ciał znajduje się na danym obszarze, które z nich są bezwartościowym pyłem, a które przerażająco dobrze zachowane i potężne.

UCHWYT NYOGHTY: To przerażające zaklęcie bojowe powoduje u rzucającego utratę aż 1k20 PP. Cel ataku nie może być od niego dalej niż 10 jardów. Czarujący zużywa Punkt Magii, by zainicjować zaklęcie, następnie musi zwyciężyć w Tabeli Porównawczej (PM ofiary przeciw PM czarującego). Gdy to nastąpi, ofiara zaczyna odczuwać straszny ból, jakby niewidzialna dłoń miażdżyła jej serce – traci 1k3 Wytrzymałości za każdą rundę działającego zaklęcia. Na domiar złego, ofiara jest częściowo sparaliżowana, jak przy prawdziwym ataku serca. W momencie, gdy Wytrzymałość zaatakowanego osiągnie zero, jego klatka piersiowa eksploduje. W dłoni osoby, która rzuciła to makabryczne zaklęcie, pojawia się, jeszcze dymiące, serce ofiary.

Za każdą rundę trwania czaru trzeba poświęcić dwa razy więcej Punktów Magii, niż punktów Wytrzymałości, które właśnie traci cel. Napastnik musi również cały czas być skoncentrowany i co rundę pokonywać ofiarę w Tabeli Porównawczej. Gdy koncentracja zostanie przerwana lub czarujący przegra test w tabeli, czar przestaje działać. Oczywiście, wszelkie zadane nim obrażenia pozostają.

UPODOBNIE: Przy pomocy tego czaru rzucający jest w stanie upodobnić się do ciała ofiary. Musi ono być w miarę świeże, zaś różnica wielkości w stosunku do czarującego nie większa niż 3 punkty BC. Kilka dni trwa „wchłanianie” wyglądu – rzucający ten czar musi co sześć godzin wydawać 10 Punktów Magii i na zawsze poświęcać 1 punkt Mocy. Zaklęcie to można powtarzać dowolną ilość razy, a co za tym idzie mieć możliwość przybierania wielu postaci. Każde powtórzenie czaru nieodmiennie pociąga za sobą utratę 1k20 PP.

Kiedy zaklęcie zostanie rzucone, czarujący może w każdym momencie przybrać nowy wygląd. Taka przemiana zajmuje 1k3 minuty. Czarodziej pozostaje w nowej postaci tak długo, jak długo zechce. Niestety cień nie zmienia się podczas przemiany – oto powód, by unikać silnego światła

Jeżeli „upodobniony” straci jeden lub dwa punkty Wytrzymałości, musi powrócić do oryginalnej postaci w przeciągu 1k3 godzin. Taka przemiana trwa krótko – około 20 sekund. Aby przekształcić się w inną postać, trzeba powrócić do oryginalnego wyglądu.

Upodobnienie jest czarem dość popularnym wśród węzowych ludzi – zna go wielu z nich.

UŚCISK CTHULHU: Przy pomocy tego zaklęcia można unieruchomić i czasowo osłabić jedną lub więcej osób. Czar wymaga poświęcenia 1k6 PP, kosztuje zaś 2k6 PP na minutę działania. Może trwać tyle czasu, ile na wystarczy rzucającemu Punktów Magii (nie traci on wtedy PP). Wymaga to jednak całkowitej koncentracji przy podtrzymywaniu zaklęcia. Zasięg czaru wynosi 10 metrów, efekt zaś jest natychmiastowy. Jako cel ataku można wybrać więcej niż jedną osobę – jednak za każdą należą poświęcić dodatkowo 2k6 Punktów Magii na minutę.

Należy porównać Moc rzucającego z Mocą każdej ofiary oddzielnie (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeżeli czarujący wygra, ofiara zostaje spętana przez niewidzialną, miażdżącą siłę. Do złudzenia przypomina ona potężną mackę Wielkiego Cthulhu. Jeśli ofiar jest więcej, to ci, którzy odparli zaklęcie, czują się normalnie. Ofiara „Uścisku Cthulhu” nie może się poruszać, ponadto co minutę traci na pewien czas 1k10 S. Jeśli jej Siła spadnie do zera, traci przytomność.

UWOLNIENIE HASTURA: Do poprawnego użycia tego zaklęcia, trzeba znajdować się w pobliżu dziewięciu kamiennych monolitów. Inkantacja czaru pozwala wkroczyć Hasturowi na zaznaczony monolitami obszar zajmujący kilka kilometrów kwadratowych. Hastur może tam przebywać bez ograniczeń – nie musi wracać w przestworza o wschodzie słońca. W zaznaczonym obszarze działają również wszelkie związane z Hasturem czary.

Wystarczy, że zaklęcie zna tylko prowadząca inkantację osoba. Reszta biorących udział w ceremonii traci jeden punkt Mocy. Za każde poświęcone 10 takich punktów, można sprowadzić na Ziemię istotę o 1 punkcie Mocy. To znaczy, że do przywołania Hastura (35 Mocy) potrzeba 350 śpiewających, zaś przeciętnego gwiazdowego pomiotu Cthulhu (21 Mocy) – 210.

UZDROWIENIE: Zaklęcie to maksymalnie przyspiesza tempo odzyskiwania Wytrzymałości: normalnie przywraca trzy punkty tygodniowo, z pomocą medyczną sześć. Czar kosztuje 3 Punkty Magii, nie powoduje utraty Pocztyalności. Inkantacja zaklęcia trwa 5 minut, a osoba, na którą rzuca się czar, musi zostać dotknięta. W razie potrzeby zaklęcie można powtarzać co tydzień, taki jest bowiem czas jego działania.

WEZWANIE ARWASSA: Zaklęcie typu „Wezwanie Bóstw”. Musi zostać rzucone podczas pierwszej nocy nowiu. Wymaganym poczęstunkiem dla objawionego stwora jest duża ilość żywych istot, w tym co najmniej jeden człowiek. Ponieważ wyznawcy Arwassy – jednego z mniej znanych Wielkich Przedwiecznych – nigdy o tym nie zapomnieli, nie wiadomo co, bez takiej ofiary, może się stać.

WEZWANIE BESTII: Zaklęcie typu „Wezwanie Bóstwa”. Przywołuje gigantyczną bestię, zwaną Abu Hol. Czar można użyć tylko w jednym, specjalnym miejscu na świecie. Nie jest ono podane w tym miejscu, by nie psuć zabawy tym, którzy jeszcze nie uczestniczyli w kampanii pt. „Fungi from Yuggoth”.

WEZWANIE DUCHA: Czarownik może dzięki temu zaklęciu przyzwać ducha istoty, którą własnoręcznie zabił. Inkantacja czaru zajmuje jedną rundę i wymaga poświęcenia 1k6+1 PP. Duch pojawia się na kilka rund walki, powtarzając czynności, jakie robił tuż przed śmiercią. Jest niematerialny, dlatego też wszelkie ciskane przedmioty, pociski, czy uderzenia pięścią przechodzą przez niego. Z tego samego powodu duch nie jest w stanie fizycznie uczynić nikomu i niczemu żadnej krzywdy.

WEZWANIE MOCY Z NYAMBE: Wspomaga rzucającego dodatkowymi punktami magii. By czar zadziałał, trzeba odprawić specjalny rytuał wymagający użycia wielu elementów afrykańskiej, szamańskiej magii. Koszt zaklęcia to 1 punkt Mocy, a w zamian rzucający otrzymuje dodatkowo 2k6 Punktów Magii, których po wykorzystaniu nie można niestety odzyskać tak jak jest to opisane przy PM. Czar nie powoduje utraty PP.

WYGNANIE EIHORTA: Zmusza Eihorta – Wielkiego Przedwiecznego – do pozostania w swym angielskim labiryncie

przez rok plus 1k10 dni. By nauczyć się tego czaru, należy na 1k100 rzucić INTx2 lub mniej. Czas nauki wynosi 25-INT dni.

Inkantacja zaklęcia trwa 3 rundy i kosztuje każdego uczestnika 1k4 PP. Postać rzucająca czar oraz inne znające to zaklęcie osoby mogą poświęcić dowolną ilość Punktów Magii. Dodatkowi uczestnicy muszą dotknąć czarującego, by przekazać (tylko jeden) Punkt Magii.

Porównaj sumę użytych punktów z Mocą Eihorta (30) korzystając z Tabeli Porównawczej. By posiadać jakąkolwiek szansę na odwołanie Eihorta trzeba poświęcić co najmniej 21 PM (co oznacza i tak jedynie 5% szansy).

WYMIANA UMYSŁÓW: Czar ten umożliwia wymienienie się umysłem z inną osobą. Czarownik traci 1k3 PP i musi poświęcić tyle PM, ile Mocy posiada ofiara zaklęcia. Tak dzieje się za pierwszym razem. Każde następne użycie zaklęcia na tej samej osobie redukuje koszt o 1 PM, aż do momentu, gdy wyniesie jeden. Liczba traconych PP się nie zmienia.

Osoba, która jest ofiarą zaklęcia, musi być czarownikowi bardzo dobrze znana. Konieczne jest też, by łączyło go z nią jakieś bardzo silne uczucie, najlepiej miłość. Jeśli uczucie takie wygaśnie zanim koszt czaru spadnie do 1 PM, zaklęcie przestaje działać. Ofiara czaru traci co najmniej 1/1k3 PP – znalezienie się w obcym ciele często kończy się czasowym obłędem.

Zaklęcie można używać w dowolnej odległości od celu. Czarownik musi pokonać w Tabeli Porównawczej PM ofiary swoimi. Ma to miejsce zawsze, aż do momentu, gdy koszt czaru równy jest 1 PM – wtedy wystarczy do tego tylko krótka chwila koncentracji, a ofiara nie ma możliwości obrony. Początkowo czarodziej nie może pozostać w nowym ciele dłużej, niż kilka minut. Z czasem okres ten się wydłuża, aż do chwili, gdy czarownik jest w stanie być w ciele ofiary nieskończenie długo (dzieje się to wtedy, gdy koszt zaklęcia równy jest 1 PM).

WYNATURZENIE CIAŁA GORGOROTHA: Pozwala na prawie dowolną zmianę ciała rzucającego zaklęcie, który musi powtarzać słowa wezwania Nyarlathotepa przez 1k6+4 minuty i zużyć 6 Punktów Magii. Podczas przemiany BC czarodziej może się zmienić – za każdy zyskany lub utracony punkt BC należy wydać dodatkowy Punkt Magii. Ponadto każde rzucenie tego zaklęcia powoduje utratę 2k6 PP i jednego punktu Mocy. Obroną postaci można zmienić tylko korzystając jeszcze raz z tego czaru. Z zaklęcia można korzystać tylko ten, kto je rzuca.

Czarodziej jest w stanie przybrać dowolną postać, zachowując swe dawne zdolności. Mimo, iż nowa postać musi być cielesna, może wyglądać jak np. skała, błoto, czy drzewo. Przekształcona osoba porusza się w sposób, odpowiadający nowym kształtom, jednak S, KON, INT, MOC, oraz ZR pozostają niezmiennione. W wypadku podszywania się pod istniejącą osobę, przemieniony posiada jej WG. Rzucający czar może się przemienić tylko w znaną sobie i widzianą postać.

WYPĘDZENIE DIABŁA: Zaklęcie uwalnia ofiarę od opętania przez obcą istotę. Chcąc rzucić ten pracochłonny czar, trzeba codziennie dokonywać rytuału. W ceremonii powinny zostać wykorzystane różne elementy afrykańskiej magii. Po wydaniu 10 Punktów Magii, należy porównać Moc egzorcysty z Mocą wypędzanej istoty. Ponadto osoby towarzyszące mogą, jeśli chcą, dodać połowę swojej Mocy (zaokrąglając w dół) rzucającemu. Rzadko kiedy korzysta się z tego zaklęcia bez tego rodzaju pomocy. Wypędzenia można wykorzystać przeciwko różnym przeciwnikom – na przykład by pomóc opętanemu przez Y'golonaca, czy Wielkiej rasy z Yith.

WYWOŁANIE SZALEŃSTWA: Ofiara tego zaklęcia traci 1k4 PP i (na co najmniej godzinę) popada w czasowy obłęd. Rzucający zaklęcie musi poświęcić 1k3 PP i 10 PM oraz przezwyciężyć PM ofiary swoimi (testu dokonuje się w Tabeli Porównawczej). Obłęd ofiary trwa 20 godzin minus jej INT. Strażnik Tajemnic rzadko powinien pozwalać na popadanie w obłęd, gdyż wiedza ofiary bywa mało ważna, a może ona nie zdawać sobie ponadto sprawy, kto użył zaklęcia.

ZAKLĘCIE DZIDY: Zaklęcie to umożliwia stworzenie dzidy, która zawsze trafia w cel. Wybrana do zaklęcia broń musi być drewnianą dzidą z ostrzem zrobionym z kości ptaka. Ponadto musi zostać udekorowana piórami co najmniej 30 różnych gatunków ptaków, wyrwanymi żywym zwierzętom. Jeśli podczas używania dzidy jakieś pióro zginie, konieczne jest zastąpienie go nowym. Nad tak przygotowanym przedmiotem należy odprawić rytuały podczas dwóch, następujących po sobie, wiosennych zrównań dnia z nocą. Stworzenie dzidy zajmuje więc dwa lata. W czasie drugiej ceremonii twórca poświęca 4 punkty Mocy i dzida jest już gotowa do użycia. Powstała broń zawsze trafia cel, jeśli się nią rzuci. Kiedy używa się jej do walki wręcz, nie posiada takiej mocy. W obu przypadkach dzida zadaje 1k10 obrażeń, rani też istoty odporne na niemagiczną broń. Zaklęta dzida nie działa jednak na potwory, których nie można zranić bronią sztychową i palną.

ZAKLĘCIE FLETNI: Magiczna fletnia zwiększa szansę na sukces pewnych czarów. Przy pomocy tego zaklęcia można z czarować zestaw piszczałek lub fletnię. Instrumenty te powinny być w co najmniej 90% wykonane z metalu. Podczas godzinowego rytuału, należy odprawić nad instrumentem inkantację i poświęcić punkty Mocy. Twórca fletni traci ponadto 1k6 PP. Za każdy zaklęty w fletni punkt Mocy, instrument musi moczyć się dwie godziny w świeżej, ciepłej krwi. Może to być krew niewielkiego zwierzęcia (np. kota lub królika), jednak posoka z jednej takiej istoty wystarcza tylko na dwie godziny. Ostatecznie każdy zaklęty w fletni punkt Mocy, dodaje 10% szansy na sukces „Przyzwania/Spełniania Sługi Zewnętrznych Bogów”. Podobny dodatni modyfikator dodaje się do wszystkich zaklęć wymagających użycia fletni lub piszczałek.

ZAKLĘCIE KADZIELNICY: Przy pomocy tego czaru, tworzy się magiczny przedmiot, który jest niezbędny do „Zaklęcia szkła z Mortlan”. Rytuał musi zostać odprawiony podczas pełni księżyca, w noc pomiędzy zrównaniem dnia z nocą, a zimowym przesileniem. Po serii tajemniczych, magicznych gestów i zaklęć, czarownik powinien złożyć w ofierze zwierzę. Jego krwią, zmieszaną z platynowym pyłem, złotym proszkiem lub kuleczkami rtęci, oblewa wybraną kadzielnicę. Następnie należy zapalić kawałek co najmniej 500-letniego, drewna i trzymać w dymie umagiczniany właśnie przedmiot. Po poświęceniu 1 punktu Mocy i 1k4 PP, kadzielnica jest gotowa.

ZAKLĘCIE KAMIENNEJ TABLICY: Przedmiot ten wywołuje u właściciela koszmary senne. Wrzucony do oceanu przyzywa (ale nie pęta) 1k8 istot z głębi. Tablica musi zostać wykonana z czarnego kamienia, pochodzącego z zatopionego miasta R'lyeh. Po kilku tygodniach ostrożnej obróbki, twórca musi zakląć w przedmiocie 2 punkty Mocy. Każdego dnia należy także poświęcić tablicy Punkt Magii. Następnie, należy złożyć w ofierze, na tablicy, człowieka i istotę z głębin. Dokonać tego trzeba jednak, nie przelewając krwi – najczęściej ofiary są więc duszone. Zaklinający tablicę traci ponadto 1k8 PP. Tak zaklęta tablica jest już gotowa do użycia.

Każdy, kto wejdzie w posiadanie tego kamienia zaczyna doświadczać dziwnych koszmarów. Wizje dotyczą tajemniczych, obcych przeżyć, zamglonych kształtów, wirujących w tle, zmieniających się obrazów i kolorów. Śniącemu wydaje się, że słyszy odległe szuranie i bulgotanie. Zniszczenie tablicy powoduje nasilenie się wizji, w ten sam sposób, w jaki działa „Przekleństwo kamienia”, nie powodując jednak natychmiastowych halucynacji.

Kamienna tablica może również zostać użyta przy rzucaniu zaklęcia „Przekleństwo kamienia”.

Jednak głównym przeznaczeniem tablicy jest nawiązywanie kontaktu z istotami z głębi. Jeśli więc zostanie wrzucona do oceanu, 1k8 istot z głębi przynosi ją właścicielowi z powrotem. Czas, w jakim zostanie to dokonane, zależy od odległości wrzuconego kamienia do najbliższego miasta tych istot. W momencie odnalezienia przez nie tablicy, koszmary senne kończą się. W przypadku, gdy właściciel tego przedmiotu znajduje

się akurat zbyt daleko na lądzie, istoty z głębi wykorzystują do tego zadania swoich sekretnych agentów z powierzchni.

ZAKŁĘCIE KSIĘGI: Czar ten zwiększa szansę na przywołanie gwiazdnych wampirów. Niezbędne jest przy tym posiadanie księgi z czarem „Przywołanie/Spętanie gwiazdnych wampirów”, zapisanym specjalnym atramentem, zawierającym fluidy bestii. Osoba, zaklinająca księgę musi poświęcić jeden lub więcej punktów Mocy, traci ponadto 1k4 PP. Każdy wydany punkt Mocy dodaje 10% szansy na sukces przy każdej próbie „Przywołania/Spętania gwiazdnych wampirów”.

ZAKŁĘCIE NOŻA: Zaklęty tym czarem nóż zwiększa szansę na sukces podczas inkantacji niektórych zaklęć. Ostrze powinno być wykute z czystego metalu. Po narysowaniu nożem na płaskiej powierzchni specjalnego diagramu należy zabić nim zwierzę o BC równej co najmniej 4. Następnie, linie wspomnianego diagramu poprawia się krwią ofiary. Twórca zaklętego noża traci 1 punkt Mocy, a także 1k4 PP.

Powstały magiczny nóż jest pomocny przy „Przywoływaniu Krocącego Między Światami”. Każdy dodatkowy punkt Mocy poświęcony podczas stworzenia ostrza dodaje 10% szansy na powodzenie tego zaklęcia. Ponadto, jeśli zwierzę poświęcone podczas tworzenia „Zaklętej Kadzielnicy” zostanie zabite magicznym nożem, powodzenie czaru „Zaklęcie szkła z Mortlan” zwiększa się o 10%.

ZAKŁĘCIE PISZCZAŁKI: Posiadanie magicznej piszczałki zwiększa szansę na „Przywołanie/Spętanie byakhee”. Instrument musi być zrobiony ze stopu srebra z odrobiną meteorytu. Podczas całodniowego rytuału należy złożyć w ofierze zwierzę co najmniej wielkości koguta. Wtedy też twórca przekazuje piszczałce dowolną ilość swych punktów Mocy. Rytuał powoduje ponadto u biorącej w nim udział osoby utratę 1k4 PP. Każdy poświęcony punkt Mocy dodaje 10% szansy na sukces podczas rzucania czaru „Przywołanie/Spętanie byakhee”.

ZAKŁĘCIE RÓDZKI: Przy pomocy zaklętej tym czarem różdżki (choć może to być inny przedmiot) możliwe jest wysysanie z ofiar punktów Mocy. Punkty te, przechowywane w przedmiocie jako Punkty Magii, gotowe są do natychmiastowego użycia. Stworzenie takiej różdżki (rzadziej innego przedmiotu) wymaga tygodnia pracy, ofiary złożonej z człowieka, oraz poświęcenia 6 punktów Mocy i 1k6 PP. Każde użycie powoduje dalszą stratę 1k3 PP.

Gdy ktokolwiek, oprócz właściciela, dotknie tego magicznego przedmiotu na dłużej niż pół minuty, traci punkt Mocy. Najczęściej różdżkę wykorzystuje się przeciwko bezbronnej ofierze, pozbawiając ją całej Mocy. Wtedy również jej dusza zostaje uwięziona w przedmiocie. Raz użyty Punkt Magii, który wcześniej przechowywany był w różdżce, jest na zawsze stracony. Potrzebna jest nowa Moc ofiar, by uzupełnić taki brak.

ZAKŁĘCIE SZKŁA Z MORTLAN: Dzięki temu zaklęciu możliwe staje się wejście w przeszłość. Wymagana do tego jest kryształowa kula oraz zaklęta kadzielnica. Wizje formują się, gdy promienie świecy rozświetlą wnętrze kuli otoczonej oparami i dymem z kadzielnicy. Rzucający czar traci 1k8 PP, wszyscy pozostali chcący spojrzeć w przeszłość -1k6. Dodatkowa utrata może wynikać z tego, co zobaczą. Czarujący musi wydać 6 Punktów Magii. Szansa na to, że zaklęcie powiedzie się wynosi tyle, ile umiejętność *Mity Cthulhu* rzucającego. „Znak Voorish” może ją zwiększyć.

Czarujący sam decyduje, jakie sceny z przeszłości chce obejrzeć. Może się jednak czasem (20% szans) zdarzyć, że wizje te zostaną przejęte i opanowane przez Wielkich Przedwiecznych. W takim przypadku mogą oni zmienić obrazy stosownie do potrzeb – pojawić się w nich lub ukazać jakiś magiczny przedmiot.

ZAKŁĘCIE SZTYLETU OFIARNEGO: Niezbędnym komponentem do tego czaru jest specjalny sztylet o falistym ostrzu. Następnie bronią to należy zabić istotę posiadającą co najmniej 20 punktów Mocy. W tym samym czasie należy poświęcić 6 punktów własnej Mocy. Sztyletu używa się do wysysania z istot

Mocy – Moc zabitej tym sztyletem w obecności Nyarlathotepa ofiary, przepływa na broń, następnie zaś w wybrane miejsce – może być to właściciel, lub określony przez niego przedmiot.

ZAKŁĘCIE ŚMIERCI: Ofiara tego potężnego czaru wybucha w płomieniach. Koszt zaklęcia wynosi 24 Punkty Magii i 3k10 PP. Ofiara musi znajdować się nie dalej niż 10 metrów od czarującego. W każdej rundzie koncentracji czarodziej musi pokonać w Tabeli Porównawczej PM ofiary swoimi PM. Po 1k6 rundach skupienia na ciele ofiary pojawiają się rozległe oparzenia i pęcherze – traci ona 1k3 Wytrzymałości. W następnej rundzie zaczyna palić się jej ubranie – traci 1k4 Wytrzymałości. W trzeciej rundzie ofiarę ogarniają płomienie, traci 1k10 Wytrzymałości. Podobnie dzieje się w każdej następnej rundzie. Płomieni nic nie jest w stanie ugasić, wydobywają się bowiem jakby z wnętrza nieszczęśnika.

ZAKŁĘCIE WŁÓCZNI: Magiczna włócznia zadaje 1k10 obrażeń (może przebijać) wszystkim istotom, nawet tym odpornym na broń sztychową i palną. Zaklęcie wymaga poświęcenia 4 punktów Mocy i 1k4 PP. Zaklęcie zajmuje całą noc, podczas której przez co najmniej sześć godzin korzysta się z paleniska o temperaturze zdolnej stopić stal. Zaklinana broń powinna być zrobiona z czystego metalu. Niełatwo się nią też posługiwać, użytkownik musi mieć co najmniej 17 S i 13 ZR.

ZASZCZEPENIE STRACHU: Ofiara tego czaru nagle odczuwa mrozące krew w żyłach przerażenie. Strach powoduje utratę 0/1k6 PP, rozprasza też uwagę przerywając np. wykonywaną przez ofiarę czynność.

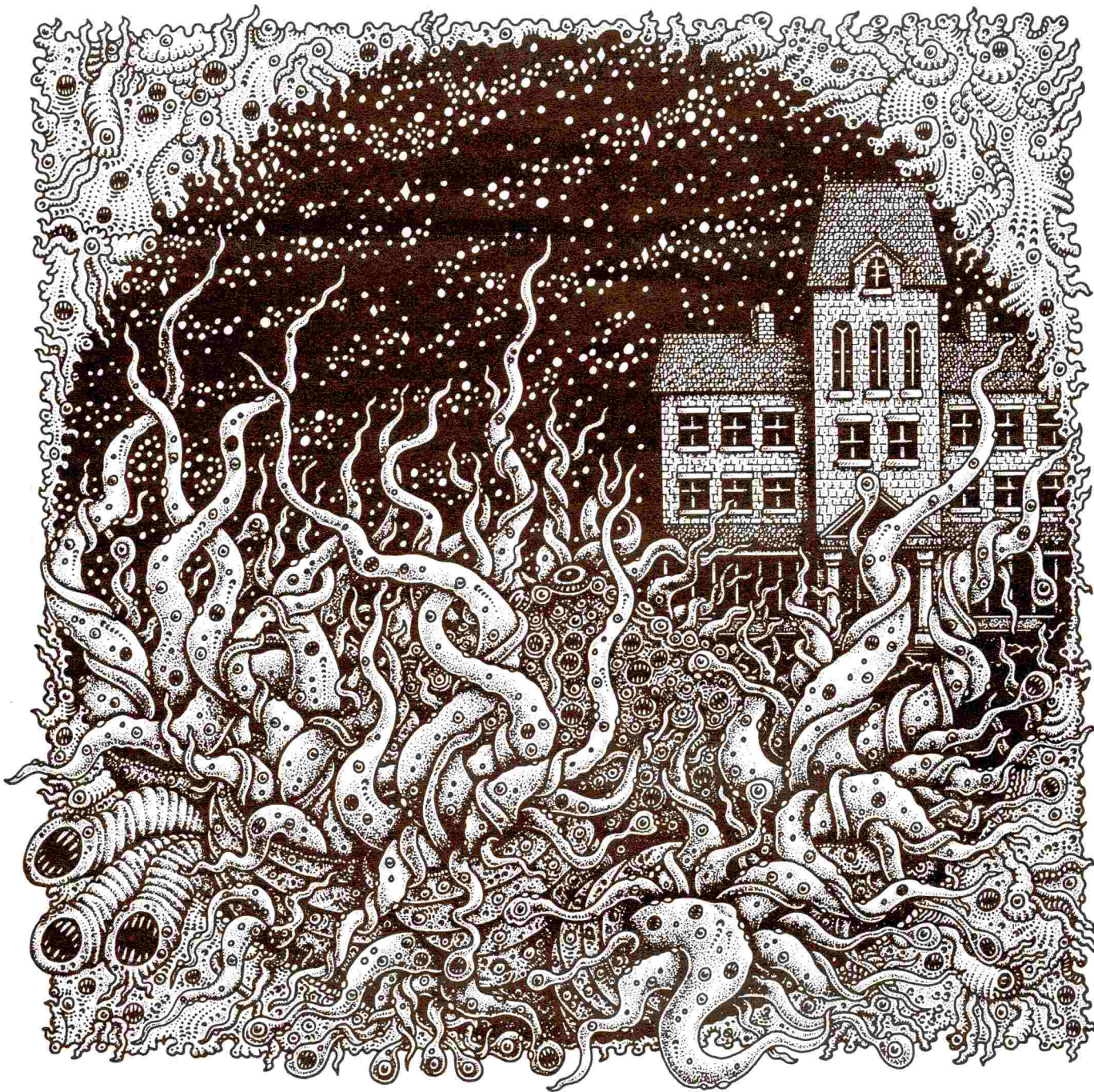
Zaklęcie kosztuje 12 Punktów Magii i powoduje ponadto utratę 1k6 PP.

ZAŚPIEW TOTA: Zwiększa szansę rzucającego na rozwiązanie konkretnego, intelektualnego problemu. Zaśpiew trwa 30 minut i powoduje utratę 1k4 PP. Każde poświęcone podczas inkantacji 2 Punkty Magii, dodają 2% szans do takiej czynności jak: nauczenie się czaru, przetłumaczenie szyfru, odgadnięcie znaczenia symbolu itp. Jeśli bazowa szansa jest zerowa, zaklęcie nie działa, więc, aby odniosło jakiś skutek, należy mieć jej choć 1%: kiedy Badacz ma 0% znajomości łaciny, to czar nie ułatwi mu przetłumaczenia stron z tajemniczej księgi.

ZAWIROWANIE CZASU: Zaklęcie to otwiera bramę czasu do przyszłości lub przeszłości. Choć jest to czar podobny do „Otworzenia bramy”, jego koszt wynosi 1 punkt Mocy za każdy rok (a nie milę) podróży. Czar jest dość niedokładny, może tylko przenieść do wybranego miejsca, gdzieś w przedziale miliona lat. W raz powstałym zawirowaniu, czas pomiędzy jego końcami nie zmienia się, więc droga jest zawsze otwarta. Już od milionów lat zaklęcie to zostało na ziemi zapomniane.

ZESŁANIE SNÓW: Przy pomocy tego czaru można dowolnie kształtować sny ofiary. Zaklęcie wymaga poświęcenia dowolnej ilości PM i 1k3 PP. Jako niezbędny komponent powinien zostać użyty specjalny puchar. Musi on zostać wykonany z „miedzi z ponad”, czyli niezziemskiego, obcego metalu. Puchar taki zostaje ozdobiony odpowiednimi runami i wypełniony specjalnymi ziołami oraz niewielką ilością krwi czarownika. Po zapaleniu ziół, z pucharu zaczyna wydobywać się zielonkawy dym. Wtedy mag powinien skoncentrować się i poświęcić Punkty Magii. Zostają one użyte do przezwyciężenia PM ofiary (przy teście należy korzystać z Tabeli Porównawczej). Zaklęcie trwa dwie minuty za każdy użyty PM.

Ofiara czaru musi znajdować się nie dalej niż 20 mil od czarownika. Stworzone sny mogą dotyczyć czegokolwiek, choć najczęściej są wizjami dotyczącymi Mitów, mającymi na celu obniżenie Poczytalności śniącego. Utrata PP wynosi jedną dziesiątą normalnej w danym przypadku (zaokrąglane w górę). To znaczy, że np. wizja przedstawiająca Azatotha powoduje utratę 1/1k10 PP. Nie można przesyłać wizji dotyczących tego, czego samemu się nie widziało. Nie można też przy pomocy tego czaru przesyłać rozkazów, czy życzeń, ani hipnotyzować ofiary, która będzie pamiętała tylko tyle, iż miała dziwaczne sny. ■



Źródła

Scenariusze, str. 160

H.P. Lovecraft – esej, str. 186

Kraina Snów, str. 188

Patologia Sądowna, str. 196

Sto lat historii, str. 204

Terminy..., str. 213

Czas i prędkość..., str. 214

Przykładowe..., str. 216

Wybrana bibliografia, str. 222

Indeks, str. 223

Gotowi do gry Badacze, str. 225

Karta Badacza, str. 231

Scenariusze

*Na granicy ciemności, Nawiedzenie, Szaleniec
i Stepujący nieboszczyk*

W TYM rozdziale znajdują się cztery gotowe do gry scenariusze. Każdy z nich można ukończyć w ciągu jednego wieczora gry. Tylko znaczne ich rozbudowanie przez Strażnika Tajemnic może przedłużyć ten czas na więcej niż dwie sesje. Po ich rozegraniu, nowi Strażnicy Tajemnic zdobędą doświadczenie, dzięki któremu będą mogli zacząć kreowanie własnych historii. Mogą oczywiście dalej korzystać z publikowanych przygód.

Niezależnie od tego, czy scenariusz jest własnego pomysłu, czy pochodzi z podręcznika, zawsze przed rozpoczęciem sesji dokładnie go przeczytaj i przemyśl. Wyobraź sobie, jak twoi gracze mogą zareagować na opisane w nim sytuacje. Dobrze przemyśl też to, jakie są główne idee i cele przygody. Przede wszystkim zaś, spróbuj zrozumieć ją na tyle, by w kilku krótkich zdaniach móc odpowiedzieć na podstawowe pytania dotyczące jej fabuły.

Kształt scenariusza

Kształt scenariuszy do gry Zew Cthulhu jest przez cały czas rozwijany. Nowe, publikowane przygody są bardzo podobne w stylu do tych zamieszczonych w podręczniku, choćby pod

względem terminologii. Strażnicy Tajemnic, którzy kolekcjonują starsze dodatki i materiały, mogą się zorientować w następujących wraz z upływem lat pozytywnych zmianach.

Sposób opisywania współczynników postaci nie zmienił się od roku 1989. Cechy pojedynczych bohaterów różnią się od charakterystyk grup, ponieważ, niejako z definicji, grupy nie mają indywidualnej roli do odgrywania i mogą być opisane nieco mniej dokładnie. Jeśli jednak Strażnik Tajemnic chce stworzyć dokładniejszy opis, nic nie stoi na przeszkodzie. Charakterystyki innych istot (opisane np. w rozdziale „Stworzenia z Mitów”) są trzecim sposobem, w jaki opisuje się postaci.

UMIEJSCOWIENIE: Zarówno w tych scenariuszach, w których występuje dużo statystyk różnych postaci, jak i w krótszych, lecz takich, gdzie Bohaterowie Niezależni mogą występować w wielu miejscach, wszystkie charakterystyki są opisane na końcu przygody. Jest to robione na zasadzie: lepiej razem niż osobno. Jest to tradycja, choć scenariusz „Szaleniec” pokazuje, iż istnieją wyjątki potwierdzające regułę.

MATERIAŁY DODATKOWE: Niektóre przygody zawierają artykuły z gazet, listy, czy mapy tak przygotowane, by wyglądały na prawdziwe. Zrób ich odbitki kserograficzne.

Wybrane dodatki do gry Zew Cthulhu

PONIŻEJ podane są tytuły i opisy angielskojęzycznych scenariuszy oraz ważniejszych artykułów. Są wśród nich podręczniki, których nakład jest wyczerpany i nie można ich już kupić – są oznaczone (n.w.). Nie będzie także ich dodruków, choć możliwe są nowe, poprawione wydania. Na początku przedstawione są najnowsze publikacje, na końcu najstarsze. Wydawnictwo „MAG” planuje wydać część z poniżej wymienionych tytułów.

1990s Handbook (Investigators Companion 3) – Nowa broń, umiejętności, technologia, wiele nowych miejsc, które można wykorzystać w scenariuszach. (1994)

Miskatonic University – Podręcznik dla Strażnika Tajemnic i Badaczy. Klasy, campus, profesorowie, zapisy, opłaty itd. Ponad 80 stron. (1994)

Guidebook to Cairo – Tajemnice Kairu, świętego miejsca. Wiele map i planów oraz tekstów pisanych specjalnie dla graczy fabularnych. Unikat. Ponad 64 strony. (1994)

King of Chicago – Dwa gangsterskie scenariusze osadzone w Chicago i Marsylii w latach dwudziestych. Także spis cen czarnorynkowych. (1994)

Ye Booke of Monsters – Opisy i współczynniki wielu nowych bestii spoza czasu i przestrzeni. Zaczepnięto je z tekstów o Mitologii Cthulhu najrozmaitszych autorów. (1994)

Investigators Companion 2 – Wiele nowych zawodów, rozwinięcie umiejętności. (1994)

Sacraments of Evil – Sześć scenariuszy, których akcja ma miejsce w latach 90. XIX stulecia w Londynie, Walii, a nawet na morzu. Wiele ilustracji oraz mapy. (1993)

Keeper's Compedium – Rozwinięcie zasad, dodatkowe informacje o istotach rodem z Mitów, nowe księgi, sekretne kultury i wiele więcej. Niezbędna dla każdego Strażnika Tajemnic. (1993)

Investigators Companion 1 – Historia, informacje, ekwipunek,

środki transportu itp. Ważne dodatki do zasad prowadzenia gry w latach dwudziestych. Każdy z graczy czasu powinien mieć ten dodatek. (1993)

Adventures in Arkham Country – Różne przygody w Bolton, Kingsport i Dunwich. Dużo dobrej zabawy. (1993)

Dire Documents – Poręczne pomoce przydatne podczas gry. Zawierają między innymi dokumenty wstępu do Szpitala dla nerwowo chorych w Arkham i dużo innych, ciekawych rzeczy. (1993) n.w.

Blood Brothers 2 – „Do grobu i z powrotem” – czyli dziewięć krótkich przygód opartych na filmach. (1992)

The Thing at the Threshold – Trzyczęściowa kampania rozgrywająca się na Bliskim Wschodzie. Dużo rysunków i szkiców. (1992)

Escape from Innsmouth – Opis Innsmouth z roku 1928 oraz krótka kampania zakończona pamiętnym rajdem. (1992)

W czasie gry, zamiast czytać z podręcznika, pokażesz je graczom. Wtedy łatwiej wyciągną z nich własne wnioski.

POWTÓRZONE CZARY: W publikowanych scenariuszach zaklęcia pochodzące z „Małej Księgi Zaklęć” i innych wydanych wcześniej przygód, znajdują się najczęściej tuż przy opisie posługującej się nimi osoby. Dzięki temu Strażnik Tajemnic nie musi przekopywać się przez cały podręcznik, by móc poprowadzić pojedynczego czarownika. Czary wykorzystane w poniższych scenariuszach można znaleźć w obu „Księgach Magii”.

MODYFIKATORY OBRAŹEN: Opisane są oddzielnie i dodaje się je do opisanych broni, jeśli jest tylko taka możliwość. Przy liczbie zadawanych obrażeń znajduje się zwykle wyjaśniająca adnotacja „+mo”.

OPIS POSTACI: Informacje o postaci przedstawiane są najczęściej w następującym porządku: imię (oraz wiek, jeśli jest to człowiek), współczynniki i Wytrzymałość, modyfikator obrażeń, broń, czary (jeśli jakieś są), pancerz (jeśli jest), umiejętności, utrata Pocztylności (jeśli występuje).

WSPÓŁCZYNNIKI W OPISIE POSTACI: Dzięki tradycji istnieją dwie szkoły zamieszczania współczynników – z Mocą lub Pocztylnością i Wytrzymałością na końcu. Tak naprawdę, jest to podyktowane chęcią zapewnienia Strażnikowi Tajemnic jak największej ilości miejsca na nanoszenie odpowiednich poprawek i zmian.

LISTA BRONI: Broń przedstawiana jest w następującym porządku: rodzaj broni, procentowy poziom umiejętności posługiwania się bronią, zadawane obrażenia przez określoną postać. Słowo obrażenia zostało użyte świadomie, by jasne było, że ten opis nie obejmuje Wytrzymałości broni.

ZASADY DODATKOWE: W scenariuszu mogą wystąpić ramki zawierające zasady dodatkowe, na przykład efekt zimna

w „Szaleńcu”. Można je wykorzystać lub nie. Nie ma to wpływu na rozgrywanie scenariusza, nie istnieje uniwersalna zasada dotycząca korzystania z tych reguł lub zdarzeń. Można nawet spotkać się w scenariuszu z różnymi opcjami, dotyczącymi tej samej rzeczy – nie są to bowiem niezmiennie zasady, lecz pomoc dla Strażnika. Najczęściej służą zachowaniu równowagi gry (wyobraź sobie, co by było, gdyby w „Szaleńcu” Badacze sprowadzili brygadę policji) lub zwiększenia realizmu i dokładności detali. Może to jednak spowolnić prowadzenie scenariusza lub utrudnić je.

Na granicy ciemności

TEN SCENARIUSZ jest przeznaczony dla początkujących Badaczy, dopiero nabierających doświadczenia w spotkaniu z nieznanym światem Mitów Cthulhu. W przygodzie powinno brać udział przynajmniej czterech Odkrywców. Badacze nie muszą się znać nawzajem; scenariusz zakłada możliwość wzajemnego poznania się, zawiązania przyjaźni czy sojuszu we wspólnej walce przeciwko siłom ciemności. Przygoda rozpoczyna się w Arkham, w stanie Massachusetts, w roku 1928. Strażnik Tajemnic ma pełną swobodę wyboru miejsca i czasu, może dowolnie zmienić imiona i wszystko, co tylko zechce. Kilka elementów utrudnia jednak przeniesienie tej przygody w realia lat 90. ubiegłego wieku lub czasów współczesnych. Scenariusz zakłada, że Badacze mieszkają najdalej dzień drogi od Arkham i szpitala, w którym rozpoczyna się przygoda.

The Stars are Right – Siedem scenariuszy rozgrywających się w latach 90. naszego wieku. Pośród nich wyzwanie dla Departamentu Straży Pożarnej San Francisco. (1992)

Fearful Passages – Dziewięć krótkich przygód rozgrywających się w latach dwudziestych XX wieku, wykorzystujących różne środki transportu. Wewnątrz znajdują się również zasady dotyczące pościgów samochodowych. (1992)

Cthulhu for President Kit – Ironiczne materiały polityczne przygotowane na wybory prezydenckie w 1992 roku: „Dlaczego głosować na mniejsze zło?” (1992) n.w.

Cthulhu Now – Nowoczesna broń, helikoptery, nowe zawody oraz cztery przygody dziejące się współcześnie.

Tales Of The Miskatonic Valley – Odkryj zakazane tajemnice Krainy Lovecrafta: sześć scenariuszy. (1992)

Kingsport – Historia miasta, przewodnik, mapa, trzy przygody i inne atrakcje. (1991) n.w.

Orient Express – Luksusowa kampania. Badacze przemierzają konty-

nent przeżywając kilkanaście przygód. Opis miejsc, informacje, plany pociągów i rozszerzenia zasad. (1991)

Return to Dunwich – Zapomniana osada w krainie Lovecrafta. Tajemnice. Plan miasteczka. (1991)

The Keeper's Kit – Zestaw ten zawiera przydatne pomoce i rozkładany, pięcioczęściowa zasłona Strażnika (do piątej edycji gry). (1991, nowa wersja 1993)

Dark Designs – Okultystyczna groza w Anglii lat 90. XIX wieku. Trzy scenariusze, mapy Londynu, system kolei itp. (1991)

Curse of Cthulhu – Desperacka kampania przeciwko pomiotowi Cthulhu – zawiera kampanię „Fungi from Yuggoth” i trzy inne przygody. (1990)

The Cthulhu Casebook – Dodruk dziewięciu naprawdę dawno stworzonych przygód.

Blood Brothers – Trzydzieści nowych scenariuszy na jedną noc gry. Przeróżające, lecz dowcipne. Karykatura znanych filmowych motywów horroru. (1990)

At Your Door – Sześć przygód, w których uczestniczą stwory rodem z Mitów, złożonych w luźną kampanię. (1990)

Arkham Unveiled – Opis Nowej Anglii oraz cztery nowe scenariusze. (1990; nowe, poprawione wydanie w 1995)

Mansion of Madness – Pięć przerażających przygód w mrocznych i opuszczonych miejscach. (1990)

Fatal Experiments – Trzy niebezpieczne i przerażające historie oraz nowe i archaiczne bronie. (1990)

Masks Of Nyarlathotep – Klasyczna kampania, której celem jest przeciwstawienie się mrocznemu bogowi. (1984, 1989, wznowienie 1995).

The Great Old Ones – Sześć przygód w realiach lat dwudziestych naszego stulecia. Spotkanie z istotami związanymi z Mitami Cthulhu, głównie w USA (1989)

Cthulhu Classics – Kampania z Yog-Sothoth w roli głównej, a także pięć krótszych przygód. Wszystkie dzieją się w latach dwudziestych. (1989) n.w.

Odkrywczy Tajemnic zostają wezwani do szpitala przed oblicze umierającego mężczyzny. Jest nim starszy dżentelmen, Rupert Merriweather, cierpiący na szybko postępującego raka. Wszyscy Badacze są jego przyjaciółmi, krewnymi, byłymi studentami lub dawnymi znajomymi. Strażnik powinien wcześniej dokładnie ustalić relacje łączące każdego Badacza z umierającym i powód, dla którego Rupert mu ufa. Każdy Odkrywca otrzymał wiadomość o jego stanie zdrowia drogą telefoniczną, telegraficzną lub bezpośrednio przez posłańca. Dowiedział się, że znajduje się on w szpitalu Św. Marii w Arkham i pragnie ich widzieć następnego dnia – w czwartek, o pierwszej po południu.

Rupert Merriweather

Szpital Św. Marii znajduje się w samym centrum Arkham, bardzo blisko Uniwersytetu Miskatonic. Tablica informacyjna w głównym holu wejściowym mówi, jak trafić do prywatnego pokoju Merriweathera, który znajduje się na trzecim piętrze. Badacze zastają drzwi do pokoju otwarte i widzą siedzącego na łóżku człowieka, w towarzystwie dwóch innych gości – pogrążoną w smutku jego 62-letnią żonę, Agnes, i pociągającego nosem mężczyznę o szczerzej twarzy – 33-letniego syna Ruperta, Bertranda.

Rupert chrapliwym szeptem przedstawia Badaczy swojej żonie i synowi, i na odwrót. Po wymianie uprzejmości, Rupert prosi swoją płaczącą żonę i podejrzanego syna, by zostawili go na chwilę sam na sam z jego przyjaciółmi. Kiedy upewni się, że drzwi zostały zamknięte, ujawni Badaczom prawdziwą przyczynę ich wezwania.

Mroczny sekret

W latach swej młodości, jak mówi starszek, przyjaźnił się on z kilkoma studentami, którzy zaangażowali się w coś, co, jak wierzyli, było tylko niewinnym zgłębianiem tajemnic okultyzmu. Pod przewodnictwem nieco starszego od nich

człowieka o nazwisku Marion Allen, cała szóstka zakupiła starą farmę stojącą kilka mil na zachód od Arkham, niedaleko wsi Ross's Corners. Tam mogli w tajemnicy prowadzić swoje sesje i psychiczne doświadczenia. Nieoczekiwanym rezultatem ich ostatniego eksperymentu było przywołanie na ten świat jakiejś złej siły. Zamiast spróbować odegnąć to coś, młodzi ludzie opuścili stary dom w przekonaniu, że magia, która sprowadziła owe coś na świat, będzie trzymała zło zamknięte w opuszczonym domu. Jednak czar pętający tę istotę będzie działał tylko tak długo, jak długo żyją przywołujący. Rupert Merriweather jest ostatni z tej grupy i boi się, że po jego śmierci istota uwolni się i zemści, pustosząc całą okolicę.

Rupert wskazuje na zwykłe metalowe pudełko, stojące na szafce nocnej obok łóżka.

– Weźcie pudełko – mówi rżęąc. – Cała pomoc, jaką mogę wam ofiarować, jest właśnie w nim. Musicie znaleźć sposób, aby odesłać to coś tam, skąd przyszło. Musicie być pewni, że wam się udało. Zróbcie to dla mnie.

Kiedy Badacze odbierają pudełko z rąk starszka, jeszcze przed jego otwarciem, zbolałym Rupertem zaczynają wstrząsać gwałtowne skurcze. Łamie się w pół z bólu, jęczy i nagle gwałtownie wykrztusza z siebie wielkie krople krwi – zbrzyzując wszystkich stojących w pobliżu nocnej szafki – po czym zapada w śpiączkę. Wszyscy obecni w pomieszczeniu Badacze muszą wykonać test Poczytalności, tracąc 0/1 PP w zależności od sukcesu czy niepowodzenia. Ktoś powinien wezwać lekarza.

Pokój szybko wypełniają lekarze i pielęgniarki. Wbiegają też wstrząśnięta żona i syn Ruperta. Badacze proszeni są o opuszczenie pomieszczenia. Niezależnie od wysiłków personelu szpitala, Rupert umrze w ciągu godziny.

Co kryje pudełko?

Badacze najpewniej zajrzą do wnętrza pudełka. W środku znajdują pożyłką kopertę, która zawiera dokument, klucz, małą,

H.P. Lovecraft's Dreamlands – Wszystko, co chcesz wiedzieć o Krajinie Snów: tło, mapy, 6 przygód. (1986, 1988, 1992)

Miskatonic Graduate Kit – Karty gracza, notatnik itd. (1989) n.w.

Cthulhu by Gaslight – Podręcznik opisujący realia Anglii lat 90. XIX w. The Yorkshire Horror (krótka kampania z udziałem Sherlocka Holmesa). (1986, 1988) n.w.

Terror Australis – Cthulhu w całej okazałości. Realia gry w Australii i nowe przygody. (1987) n.w.

Field Guide to Creatures of the Dreamlands – Kolorowe ilustracje przedstawiające dziesiątki istot z Krajiny Snów. (1989) 64 strony, wielkość ponadwymiarowa.

Field Guide to Cthulhu Monsters – 64 strony ponadwymiarowej wielkości z kolorowymi ilustracjami potworów z Mitów. (1988) n.w.

Spawn of Azathoth – Kampania, w której nadchodzi Herold Końca Świata. Osadzone w realiach lat dwudziestych. (1986) n.w.

Terror from the Stars – Dwie przygody rozgrywające się w latach dwudziestych i podręcznik T. Marksa. (1986) n.w.

Alone against the Dark – Dla jednej osoby. Akcja ma miejsce m.in. na Antarktydzie. (1986) n.w.

Alone against the Wendigo – Samotna przygoda w Kanadzie (1985) n.w.

Fragments of Fear – Kolejne informacje i przygody związane z Cthulhu. (1985) n.w.

Trail of Tsathogghua – Kampania trzymająca mocno w napięciu. (1984) n.w.

The Fungi from Yuggoth – Kampania. Desperackie zmagania z Bractwem. (1984) n.w.

The Asylum, and other Tales – Wiele krótkich scenariuszy (1983) n.w.

Cthulhu Companion – Upiorne przygody i wielka wiedza. (1983) n.w.

Shadows of Yog-Sothoth – Pierwszy suplement do gry Zew Cthulhu. Kampania, której celem jest uratowanie ludzkości przed wynurzeniem R'lyeh. (1982) n.w.



złotą skrzyneczkę starożytnego pochodzenia w kształcie sarkofagu oraz cienki zeszyt oprawiony w skórę. Dokument jest aktem własności domu położonego blisko Ross's Corners, a klucz jest do jego drzwi.

Ornamentowaną skrzyneczkę łatwo otworzyć, lecz jest pusta. Pomyślny test umiejętności historia lub archeologia pozwoli zidentyfikować znaki pokrywające skrzyneczkę jako egipskie hieroglify z okresu Średniego Państwa. Jednak znaki wygrawerowane wewnątrz są zupełnie inne i na pewno nie egipskie.

Jeśli badacz wykona pomyślny test znajomość języka egipskiego, będzie mógł skorzystać z „Pomocy nr 4”, prezentującej tłumaczenie rytów zdobionych skrzyneczkę od zewnątrz. Można je przetłumaczyć mniej więcej w ciągu tygodnia, korzystając z właściwych słowników i podręczników gramatyki, znajdujących się w bibliotece Uniwersytetu Miskatoniec. Badacze mogą również poprosić o pomoc jakiegoś historyka, który zgodzi się dokonać przekładu za drobną opłatą lub nawet za darmo.

Pomyślny test umiejętności okultyzm pozwoli zauważyć, że dziwne rytzy, pokrywające wieczko skrzyneczki od wewnątrz, przypominają pismo, które pewni okultyści przypisują istotom żyjącym na zaginionym na Pacyfiku kontynencie Mu. Jednak tych inskrypcji nie można przetłumaczyć i pozostaną one zagadką do końca przygody. Może ich znaczenie Badacze poznają w którejś z następných przygód?

Cienki zeszyt jest dziennikiem opisującym działalność Mrocznego Bractwa na starej farmie przy drodze Boone. Więcej informacji na ten temat znajduje się w dalszej części tekstu.

Co dalej?

Późnym popołudniem Rupert Merriweather będzie już martwy. Badacze mogą postąpić zgodnie z jego prośbą, lecz pewnie któryś z nich zapragnie najpierw przeczytać dziennik. Pozostali mogą w tym czasie zbierać inne, potrzebne ich zdaniem informacje. Biblioteka Uniwersytetu Miskatoniec jest otwarta każdego wieczora. O tym, co można w niej znaleźć dowiesz się z „Poszukiwań”.

Jeśli Badacze pozostaną lub powrócą do szpitala, by porozmawiać z wdową po Merriweatherze lub jej synem, szybko się zorientują, że żadne z nich nie wie nic ani o dawnych doświadczeniach Ruperta, ani nawet o jego posiadłości na farmie.

Obdukcja lekarska potwierdzi, że Merriweather padł ofiarą raka. Pomyślny test medycyny upewni Odkrywców Tajemnic, że nie było w tym nic nadzwyczajnego.

Ani wdowa, ani jej syn nie odegrają żadnej ważnej roli w tym scenariuszu. Jednak Strażnik powinien być przygotowany na to, by w razie czego móc wprowadzić ich do gry. Agnes Merriweather, przeglądając stare papieryska męża, może natknąć się na coś, co pomoże Badaczom odnaleźć właściwy

Dziennik, marzec 1882

Rozpoczęliśmy rytuał według instrukcji Mariona i zgodnie z tym, co było napisane w tej książce, „De Vermis Mysteriis”. Ogień płonie na kominku, na podłodze nakreśliśmy kredą pentagram i oznaczyliśmy go właściwymi symbolami. W jego centrum spoczywa kawałek bursztynu z uwiecznionym wewnątrz duchem. Sam kamień z obu stron oświetlają dwie czarne świece. Wszyscy siedzą w kółku. Tylko ja, który pełnię rolę odganającego złośliwe duchy „obserwatora”, siedzę w odległym kącie pokoju.

Marion rzuca garść proszku do kominka, co wywołuje dym o złowroziej woni. Płomienie przygasają i teraz płoną trzaskając na przemian to zielenią, to brązem. Wszyscy siedzący wokół pentagramu rozpoczynają zaśpiew łacińskiej inkantacji, którą Marion Allen przetłumaczył z owej książki.

Po upływie blisko dwóch godzin widzę wijącą się ponad bursztynem smużkę dymu. Gładki kamień wydaje się wrzeć, topić. Czy to możliwe? Czy w końcu nam się udało? Widzę coś jakby...

Jest następny dzień. Skończyliśmy już z tym i poprzysięgliśmy sobie nigdy nie mówić o tym, co zaszło wczorajszej nocy. Udało nam się wyjaśnić śmierć Roberta oraz, cudem, szaleństwo Harolda. Szeryf zaakceptował nasze wytłumaczenie wypadku z powozem – dobrze to zaplanowaliśmy. Powiedzieliśmy mu, że Robert złamał kark podczas upadku. Musiał uderzyć głową w kamień, kiedy koń niespodziewanie złamał nogę i powóz wyrzucił się. Tak musiało być. To, czego doświadczyliśmy ubiegłej nocy, zmieniło nas już na zawsze.

Coś uformowało się w środku pentagramu, coś bezkształtnego, prawie niewidzialnego. Ów straszliwy głos powinien nas ostrzec, lecz byliśmy głupi. Kiedy to coś przemówiło, Marion rucił na ducha ten przeklęty pył, „Proszek Ibn-Ghazi” – jak go nazywał, i wtedy ujrzeliśmy to coś.

Słowa nie są w stanie opisać owej istoty bez twarzy, istoty o tysiącu ust. To ciągle się zmieniało i kipiało, nigdy nie ukazując się nam w całości. Było tak przerażające, że mogłem tylko siedzieć, jakbym przyrzwał do podłogi. Pióro wypadło z mojej nic nie czującej dłoni. Cecil i Marion wyglądali równie martwo. Nagle krótki, ostry krzyk wydobył się z ust Crawforda. To Robert podniósł się z podłogi i, zanim ktokolwiek zdolał go powstrzymać, ruszył prosto w objęcia naszego straszliwego gościa. To coś wyciągnęło w stronę biednego Roberta ramiona, czy raczej macki od biedy przypominające ręce, pochwytyło go i okręciło jego głowę dookoła szyi, jakby był zwykłą lalką. Potem odrzuciło martwe ciało za siebie, aż klapnęło pod ścianą. I to wtedy właśnie Harold zaczął tak diabelnie wrzeszczeć – jego wrzask towarzyszył nam nawet wówczas, kiedy przekazywaliśmy zwłoki ludziom szeryfa.

Jednak nawet wtedy mieliśmy jeszcze szansę. Marion mówi, że jeśli mielibyśmy wtedy tyle oleju w głowie, odwrócilibyśmy inkantację i ostatecznie zmusili stwora, by powrócił tam, skąd przybył. Lecz Crawford spanikował. Sądząc, że odegna stwora, postąpił naprzód i zniszczył część pentagramu, tym samym niszcząc jego moc. Uwolniona z symbolu spętania istota ze skrzekiem, który mógł być tylko wyrazem przeklętej satysfakcji, uciekła z domu, znikając z rykiem za oknem w postaci wyjącego cyklonu kipiących barw.

Marion wierzy, że to coś wciąż może zostać zniszczone lub przynajmniej odegnane. Jednak żaden z nas, ocalałych, nie ma dość siły, by tego dokonać. Ponoć czar, który rzuciliśmy, nierozwalnie wiąże to coś w domu. I musi to być prawda, bowiem kiedy po kilku dniach wróciliśmy tam po nasze rzeczy, usłyszeliśmy jak stwór hałasuje w górze, na strychu. Znaki ochronne, które tak radośnie Marion rył w deskach za lepszych czasów – czasów, które wydają się być takie odległe – najwyraźniej są skuteczne i nie pozwalają temu czemuś opuszczać strychu.

Na granicy ciemności, pomoc nr 1

trop. Pani Merriweather może też osobiście zaprowadzić ich do starej farmy. Zachowaj w tajemnicy fakt, że ta biedna kobieta ma słabe serce i nagły szok lub przerażenie mogą skończyć się dla niej śmiertelnym zawałem.

Bertrand, chciwy syn Merriweathera, jest jego jedynym dzieckiem i może zażądać od Badaczy zwrotu zawartości pudełka, które dostali od jego ojca. Może także posunąć się dalej: pojawi się wraz z prawnikiem na farmie i zażąda, by Odkrywcy Tajemnic opuścili jego posiadłość. Badacze nie mają prawa przebywać na tej posesji, a trudno by im było udowodnić, że Rupert Merriweather przed swą śmiercią polecił im tu wykonać jakąś specjalną misję i w tym celu podarował przyjacielom pudełko. Jednak punkt kulminacyjny całej przygody powinien mieć miejsce zanim jeszcze młody

Merriweather sprowadzi na pomoc uzbrojonego szeryfa i zechce wyeksmitować intruzów. Zarzut wkroczenia na cudzą posiadłość nie jest poważnym wykroczeniem, jednak mogłyby się pojawić reperkusje tego czynu, gdyby Badacze odmówili opuszczenia farmy, zaatakowali lub grozili jej prawowitemu właścicielowi.

Zależnie od woli Strażnika, także pielęgniarka lub sanitariusz mogą również pchnąć akcję do przodu. Mogli być świadkami dziwnego, powracającego koszmaru sennego, który dręczył umierającego Ruperta. Sen nie był zrozumiały, lecz niektóre zapamiętane przez świadków słowa mogą zawierać niezbędne wskazówki, które naprowadzą badaczy na właściwy trop.

Co zawiera dziennik

Dziennik jest oprawiony w gładką, czarną skórę i rozpoczyna się w czerwcu 1881 roku, a kończy w marcu 1882. Jakkolwiek atrament jest nieco wyblakły, nie trzeba wykonywać żadnego testu znajomości języka angielskiego, aby zrozumieć, co jest w nim napisane. Przeczytanie całości zajmie tylko cztery godziny i spowoduje utratę 1k2 PP. Pozwoli również zwiększyć o +1% umiejętność Mity Cthulhu.

- Grupa przyjaciół, zabawnie nazywająca siebie Mrocznym Bractwem, odbywa swoje pierwsze spotkanie wczesną wiosną 1881 roku. Rupert Merriweather zostaje wybrany kronikarzem. Wszystkich członków jest sześciu, wliczając w to Marionę Allena, założyciela i przywódcę Bractwa.
- W czerwcu 1881 r. wykupują oni starą farmę niedaleko Ross's Corners – dom, w którym mogą w tajemnicy przeprowadzać swoje doświadczenia. Podają się za studenckie stowarzyszenie literackie. Sprzątają i umeblowują dom, a Marion Allen rżnie w deskach ponad drzwiami i oknami specjalne znaki ochronne. Pozostali wyśmiewają tę zapobiegliwość.
- Szczegółowe opisy serii doświadczeń – niewinnych i wyraźnie nieudanych prób nawiązania kontaktu ze światem duchów.

Dziennik, ostatni zapis

Potwornie boję się tego, co wraz z kolegami uwolniliśmy na prowincji. Jak na razie nie wynikły z tego żadne konsekwencje, lecz po mojej śmierci więzy zostaną przerwane i to coś będzie mogło robić wszystko, co tylko zechce. Żywoty i dusze, jeszcze nie stracone, już ciąży mi na sercu. Sposób na wypędzenie potwora z naszego świata wciąż jeszcze znajduje się w tym przekłętym domu. To przetłumaczony przez Marionę Allena tekst z tej przerażającej książki „De Vermiis Mysteriis”. Nie jestem na tyle silny, by podjąć się tego zadania, ale znam takich, którzy być może to zrobią. Jeśli mnie zawiodą, niech Bóg ma litość dla mej duszy.

Na granicy ciemności, pomoc nr 3

Tłumaczenie hieroglifów

Poszukiwacz wiedzy, Sługa [Syn] Yugr [Yoag] Setheth, Oswobodziciel ludu [niewolników] wody, Niosący duchy Nar-Loth-hotepa, dziecię Thotha, Poszukiwacz Wiedzy.

Na granicy ciemności, pomoc nr 4

Morderstwo w dokach

NOWY ORLEAN – Dziś wczesnym rankiem zostało znalezione na terenie doków ciało św. pamięci Marionę Allena z Arkham, stan Massachusetts. Padł on ofiarą okrutnej zbrodni. Zwłoki zidentyfikował miejscowy świadek, który jeszcze wczorajszego wieczora widział pana Allena w jednym z lokali. Jakkolwiek oczywistym motywem przestępstwa był napad, policja podała, że ofiara miała odcięty język. Oświadczone też, że Marion Allen był na policji kilka dni temu, gdzie zeznał, iż jest śledzony i boi się o swoje życie. Powiedział, że ścigają go tajemniczy prześladowcy, którzy chcą mu odebrać jakiś egipski artefakt, którego już od dawna nie posiada.

Na GRANICY ciemności, pomoc nr 2

- Zapis z lutego 1882 roku oznajmia, że Marion Allen nabył artefakt egipskiego pochodzenia, opisany jako malutki, złoty sarkofag z otwieranym wieczkiem. Wewnątrz znajduje się kawałek bursztynu z zatopionym okazem jakiegoś nieznanego gatunku stawonoga. Allen jest podniecony. Skrzyneczka odpowiada opisowi, który znalazł w jednym z tomów z biblioteki Uniwersytetu Miskatonic.
- Allen mówi, że w innej książce – grubym, łacińskim tomie, zatytułowanym „De Vermiis Mysteriis” – znajduje się objaśnienie kilku znaczących mocy tej skrzyneczki. Ponoć małe zwierzątko zatopione w bursztynie jest przyjaznym przewodnikiem do świata duchów.
- Zostaje wyznaczona data podjęcia ceremonii przywołania ducha – sobotnia noc w połowie marca.
- Ten fragment został zapisany jako „Pomoc nr 1”. Daj kserokopię graczowi, którego Badacz czyta dziennik.
- Kolejną pozycją w dzienniku są nazwiska członków Mrocznego Bractwa, każde z dopisaną datą śmierci. Wszystko spisane tą samą ręką, lecz różnym atramentem.

Robert Menkin, marzec 1882
Harold Copley, sierpień 1882
Marion Allen, sierpień 1883
Crawford Harris, styczeń 1915
Cecil Jones, marzec 1924
Rupert Merriweather –

- Wycinek prasowy, datowany na sierpień 1883 roku, wklejony obok daty śmierci Marionę Allena. Daj graczowi kopię „Pomocy nr 2”.
- Ostatnią pozycją w dzienniku jest to, co przedstawia „Pomoc nr 3”. Widać, że tekst pisała słabnąca ręka, a atrament jest jeszcze dosyć świeży.

Poszukiwania

Arkham posiada małą bibliotekę publiczną, jednak prawdziwie bogate źródło wiedzy stanowi sławna biblioteka Uniwersytetu Miskatonic. Tylko studenci i wykładowcy mogą wypożyczać książki, ale biblioteka jest otwarta także dla innych, w godzinach: 8-19 od poniedziałku do piątku i 10-18 w soboty. Informacja działa także w niedziele, od 13 do 18, ale księgozbiór jest wtedy zamknięty i książki tego dnia nie są

udostępniane. Biblioteka UM jest naprawdę duża: liczy sobie ponad 400.000 tomów. Badacze muszą podać Strażnikowi zagadnienia, które ich interesują.

Historia lub egiptologia

Czterogodzinne poszukiwania w tej sekcji, uwieńczone pomyślnym testem umiejętności korzystanie z bibliotek, pozwolą znaleźć kopię książki wspomnianej przez Mariona Allena w dzienniku Merriweathera. Książka ta zawiera rysunek i krótki opis małej skrzyneczki, znajdującej się obecnie w posiadaniu Badaczy. Notatki niewiele mówią na temat złotej skrzyneczki, lecz uczeni sądzą, iż należała ona do mało znanego Nophru- (lub Nephren-) Ka, czasem nazywanego Mrocznym Faraonem, niedoszłego uzurpatora egipskiego tronu, który żył gdzieś w okolicach XIV Dynastii.

Mówi się, że Nophru-Ka otrzymał ów sarkofag od bogów, a w jego wnętrzu znajdował się duch, którego mógł przyzwać, aby mu służył. Obecnie w sarkofagu spoczywa kawałek nie polerowanego bursztynu z zatopionym wewnątrz insektem.

Przez długie lata złota skrzyneczka znajdowała się w posiadaniu szlacheckiej rodziny w Anglii. Została skradziona podczas włamania w 1876 roku i później nigdy już jej nie widziano.

Tekst zawiera tłumaczenie inskrypcji wyrytych na skrzyneczce (patrz „Pomoc nr 4”). Wspomina o dziwnych glifach wyrytych od wewnętrznej strony wieczka, lecz nie próbuje ich wyjaśniać ani rozszyfrowywać.

Okultyzm

Cztery godziny poszukiwań zakończone pomyślnym testem umiejętności korzystania z bibliotek pozwolą odnaleźć książkę na temat legendarnej cywilizacji Mu. Znajduje się tu reprodukcja rytów odnalezionych na zniszczonych działaniem wody tabliczkach, którym przypisuje się pochodzenie z kontynentu Mu. Ryty przypominają napisy na wewnętrznej stronie wieczka złotego sarkofagu. Książka nie podaje żadnych sposobów tłumaczenia i glify pozostają nieodgadnione.

De Vermiis Mysteriis

Według katalogu w bibliotece znajduje się egzemplarz tej książki, jednak należy on do zamkniętego księgozbioru rzadkich książek, znajdującego się na piętrze. Bibliotekarz mówi, że ten tom znajduje się na liście książek ograniczonego dostępu, sporządzonej przez kierownika biblioteki, wiekowego dra Henry'ego Armitage'a. Do udostępnienia książki z tej listy potrzebne jest jego osobiste pozwolenie.

Dalsze pytania pozwolą ustalić, że Armitage'a można spotkać w biurze każdego ranka w powszedni dzień tygodnia. Jest on całkowicie pochłonięty studiami nad tymi zakazanymi książkami.

Zaniepokojony zagrożeniem, jakie niosą w sobie Mity Cthulhu, i niezupelnie je rozumiejąc, Armitage będzie zniechęcał Badaczy do czytania tych książek. Bez ważnych listów uwierzytelniających lub właściwych referencji, Armitage nie udostępni tych tomów nikomu. Jest całkowicie odporny na wszelkie prośby, włączając w to próby przekupstwa, wykorzystanie umiejętności targowanie się, wiarygodności, wmawiania czy perswazja. Tylko za przyzwoleniem Strażnika Tajemnic, Badacze mogą otrzymać dostęp do zakazanych zbiorów biblioteki. Jednak dalsza akcja pokaże, że wszystko, co Odkrywcy muszą wiedzieć, można znaleźć w domu na farmie.

Gazety

Badacze mogą chcieć skorzystać z bibliotecznych zbiorów czasopism, oprawionych roczników, trzymanyh w suterenie. Przegląd jednego rocznika „Arkham Gazette”, „Arkham Advertiser” lub też jakiegokolwiek innej gazety zajmuje godzinę. Pomyślny test umiejętności korzystanie z bibliotek pozwoli znaleźć w obu gazetach – „Arkham Gazette” i „Arkham

Advertiser” – kilka krótkich artykułów z marca 1882 roku. Opisują one wypadek powozu, w którym zginął jeden student, a inny został poważnie poturbowany. Pojawia się tam nazwisko Ruperta Merriweathera i innych.

Ross's Corners

Po zebraniu informacji Badacze najprawdopodobniej odwiedzą dom na farmie. Aby tam dotrzeć, należy przyjechać do Ross's Corners – wsi położonej kilka kilometrów na zachód od Arkham. Badacze mogą dotrzeć na miejsce samochodem lub skorzystać z autobusu, który kursuje codziennie na trasie Arkham – Worcester. Bilet za przejazd w jednym kierunku kosztuje 80 centów. Autobus przejeżdża przez Ross's Corners nieco po 10 rano, a w drodze powrotnej tuż przed 14.

Ross's Corners to kilka starych zabudowań i domów. Od dłuższego czasu mieszkańcom nie powodzi się najlepiej. Żyje tu nie więcej niż 40 osób. Jedynymi miejscami spotkań są kościół i budynek, w którym jednocześnie mieści się sklep wielobranżowy, poczta, stacja benzynowa i punkt skupu mleka.

Jeśli grupa zatrzyma się w Ross's Corners, aby się zaopatrzyć, zatankować czy spytać o drogę, może nawiązać rozmowę z którymś z miejscowych. Mieszkańcy są wyjątkowo surowi, ponurzy i podejrzliwi. Pomyślny test psychologii wyjaśni Badaczowi, że ma do czynienia z czymś w rodzaju typowej, jankeskiej małomówności.

Jeśli Odkrywcy są dobrze ubrani i budzą szacunek, ludzie mogą stać się bardziej życzliwi. Poproś graczy, by wybrali spośród siebie jednego lub kilku mówców. Jeśli potrafią opowiadać dobre dowcipy, sprawdź ich w jakiś prosty sposób – może schlebią wieśniakom wmawianiem albo wykażą się wiarygodnością – a wtedy prawdopodobnie dowiedzą się więcej.

Badacze mogą spytać o starą farmę. Dowiedzą się, że dzieci uważają to miejsce za nawiedzone. Ma Peters, właścicielka sklepu, pociągając nosem, wysłucha Odkrywców i powie, że podatki za ten stary dom są zawsze płacone. Niejaki pan Merriweather z Arkham nabył farmę wiele lat temu i nic z nią nie robi, co wie prawie każdy (w interesie ludzi ze wsi jest wiedzieć, co do go należy).

Jeśli Strażnik Tajemnic stwierdzi, że któryś z Badaczy wywarł na Ma Peters dobre wrażenie, może ona wyznać, że ostatniej nocy zniknęła jedna z tutejszych kobiet. Była to żona jednego z farmerów – kobieta w średnim wieku, która wyszła po zmierzchu oporządzić inwentarz i od tej pory już jej nie widziano.

– Jaki podejrzliwy mógłby pomyśleć, że wy macie te sprawke na sumieniu. Chłopy są tera troszkie nieufni ku obcym. Nie ma co mędrkować.

Droga Boon biegnie kawałek za wsią i łatwo ją znaleźć. Stara farma leży po północnej stronie. Jeśli Badacze przyjechali autobusem, mogą zapłacić któremuś z miejscowych, by podwiózł ich ciągnikiem lub wozem. Chłop będzie zdziwiony, że płacą mu, by zaoszczędzić sobie dwukilometrowego spacerku. W innym wypadku Badacze będą musieli pójść piechotą, sami dźwigając ekwipunek i prowiant.

Dom na farmie

Staroświecki dom stoi na wzgórzu. Widać go już z drogi. Zbudowany w osiemnastowiecznym stylu przypomina nieco solnicę. Ma wysoki, spiczasty dach i okna zamknięte obwisłymi okiennicami. Są tu dwa pomieszczenia, strych bez okien i piwnica. Wielki ceglany kominek stoi na końcu drugiego pokoju. Sufit się ugina, lecz wszystkie gonty są w dobrym stanie.

Belki ponad drzwiami i oknami są pokryte dziwnymi symbolami. Udany test okultyzmu pozwala zidentyfikować je jako symbole mocy strzegące przed duchami z innego świata. Jeśli nikt ich nie naruszy, będą nadal stanowić dobrą ochronę.

Gdyby je wypiłować wraz z fragmentem deski i wynieść poza dom, staną się całkowicie bezużyteczne, podobnie jak każda reprodukcja zrobiona bez koniecznej ceremonii, która przepała wraz ze śmiercią Mariona Allena.

Drzwi frontowe są zamknięte, lecz otworzą się przy użyciu klucza dołączonego do aktu własności. Tylne drzwi są na jakiś centymetr uchylone.

Przeszukiwanie trawy i krzaków rosnących wokół domu pozwoli, po udanym teście spostrzegawczości, odnaleźć świeże truchło szopa leżące w wysokiej po kolana trawie. Jeśli ktoś przewróci tę piętnastokilogramową padlinę brzuchem do góry, będzie można łatwo określić przyczynę śmierci. Cała pierś zwierzęcia jest pokryta skrzepniętą krwią, a w klatce piersiowej ziele spora dziura. Krótkie oględziny i pomyślny test medycyny lub historii naturalnej ujawnią, że żebra zostały wygryzione, a serce musiało zostać po prostu wyżarte. Mógł to zrobić lis, jednak równiutkie brzegi rany wywołają zapewne u Badaczy uczucie niepokojów.

Pokój frontowy

Pokój frontowy jest brudny i od dawna nikt z niego nie korzystał. Gruba warstwa kurzu pokrywa fajerki i puste półki, a podłogę zaścieniają zeschnięte liście i ziemia. Drewniana podłoga jest wypaczona i zaplamiona na skutek działania wody ściekającej przez dziury w suficie i wilgoci ciągnącej od piwnicy. Komplet składający się ze starej kanapy i krzeseł z oparciami został przeżarty przez czas. Przypuszczalnie właśnie te stare meble są źródłem mdłego, odrażającego smrodu, który roznosi się w całym pomieszczeniu.

(W tym momencie Strażnik Tajemnic może w tajemnicy wykonać dla każdego Badacza test nasłuchiwanie. Pomyślny rzut oznacza, że Odkrywca usłyszał dobiegające spod podłogi odgłosy szurania, łomotania i stukania. Strażnik powinien graca o tym poinformować).

Tylny pokój

Blisko wejścia do tego pokoju znajduje się w podłodze wąski otwór, w którym widać schodki prowadzące w dół, do piwnicy. Powyżej, w suficie, znajduje się kłapa zamykająca wejście na strych. W drewnianej ramie wokół kłapy wyrzeźbione są te same okultystyczne znaki, jakie widnieją nad drzwiami i oknami w całym domu. Równie ważnymi elementami tego pomieszczenia są lekko uchylone drzwi na zewnątrz i wielki kominek.

Wszystko wskazuje, że niedawno ktoś tu był. Kurz jest rozrzucony i widać na nim świeże ślady butów. W wielkim palenisku leżą zimne węgle powstałe z żaru ognia, który wygasł całkiem nie tak dawno. Obok kominka leży posłanie z nowego, wełnianego koca, a przy nim pusta puszcza Campbella po wieprzowinie z fasolą. Pozostałości sosu jeszcze nie zdążyły skrzepnąć.

W pobliżu leży małe, w połowie puste pudełko zapalek, otwieracz do konserw, którym najprawdopodobniej otwarto puszkę z wieprzowiną, tępy szczyrzyk, brudna łyżka, ogarek świecy, zmięte wycinki z ilustrowanych gazet, przedstawiające atrakcyjne dziewczyny. Zależnie od pochodzenia Badaczy, Strażnik może, ale nie musi poprosić o wykonanie Testu Pomysłowości, dzięki któremu mogą się zorientować, że zatrzymał się tu ostatnio przynajmniej jeden włóczęga.

Na wysoko zawieszonej półce znajdują się wspomniane w dzienniku Merriweathera rzeczy należące do Mrocznego Bractwa: stare, drewniane pudełko po cygarach i cienki plik poźółkłych papierów.

Pudełko po cygarach

Etykieta na pudełku jest starta i poźółkła, dlatego Badacze muszą albo palić cygara, albo wykonać pomyślny test historii, by poznać, że marka tytoniu pochodzi z lat 80. XIX w.

Wewnątrz znajduje się mały, metalowy pojemniczek zawierający gruboziarnisty, brązowawy proszek oraz mała, drewniana szkatułka z odsuwającym wieczkiem, która kryje niewielką ilość srebrzystej, talkopodobnej substancji. Pomyślny test chemii pozwoli zidentyfikować skład brązowego proszku, którego głównymi składnikami są siarka i tlenek miedzi.

Srebrzysty talk nie poddaje się identyfikacji, nawet po laboratoryjnej analizie. Przykleja się do skóry i pokrywa ją jak grafit. Sprawia wrażenie tłustego. Łatwo go zmyć. Pomyślny test Mitów Cthulhu ujawni, że jest to „Proszek Ibn-Ghaziego”. Doktor Armitage z biblioteki UM potrafi powiedzieć, co to jest (jeśli oczywiście ktoś pokaże mu ten „talk”).

Plik poźółkłych papierów

Kartki pokryte są ręcznym pismem i noszą datę marzec 1882 roku. Wszystkie notatki sporządzone są tym samym charakterem pisma (Mariona Allena, choć Badacze mogą tego nigdy nie stwierdzić), rozstrzelonym i pełnym zawijasów, zupełnie innym od równego, gęstego pisma Ruperta Merriweathera. Nie ma tu żadnej wzmianki o „Proszku Ibn-Ghaziego”.

W pliku znajduje się sześć kopii jednej i tej samej łacińskiej inkantacji – po jednym egzemplarzu dla każdego członka Bractwa.

Trzy kolejne kartki podają, że inkantacja została skopiowana z książki zatytułowanej „De Vermis Mysteriis”, napisanej około 1542 r. przez niejakiego Ludwiga Prinna. Poźółkłe kartki zawierają dodatkowe notatki na jej temat, jej historię oraz komentarz do inkantacji w stylu: „może ona służyć uwolnieniu ducha uwięzionego wewnątrz starożytnego bursztynu”.

Dziesiąta kartka zawiera opis pentagramu i wykreślanych symboli oraz podaje kombinację chemikaliów, które muszą być podczas ceremonii spalone w ogniu.

Ostatnie trzy kartki omawiają rytuał. Wyjaśniają, że w celu odesłania ducha należy odwrócić inkantację, nie zmieniając pozostałych elementów ceremonii, które podczas przywoływania i odsyłania są takie same. Dwugodzinna ceremonia, rozpoczęta o północy, odegna niepożądanego ducha.

Jakkolwiek ceremonia może być przeprowadzona przez jedną osobę, Prinn sugeruje, aby pomagało jej kilku śpiewających, mogących czasem przerwać swój zaśpiew bez zakłócania przebiegu rzucania czaru. W czasie tego dwugodzinnego i nieustannego śpiewu przynajmniej jedna osoba musi stale podtrzymywać rytm, a duch będzie stopniowo ulegał. Lecz wystarczy najłżejsze zakłócenie pieśni, a czar nie poskutkuje i trzeba będzie całą ceremonię odesłania powtórzyć od początku, w następną noc.

Prinn sugeruje też, by w tym czasie – jak podczas każdego przywoływania – „wystawić obserwatora z uwagi na to, iż magowie przeszkadzać mogą dokuczliwe, wrogie duchy, odwracające jego uwagę”.

Piwnica

(W międzyczasie Strażnik może w tajemnicy wykonać za Badaczy test nasłuchiwanie. Źródłem hałasów dobiegających spod podłogi jest człowiek zwany Rudym Jackiem, włóczęga).

Rudy Jack, w sumie gość raczej uprzejmy, popełnił błąd próbując zeszłej nocy przemocować w tym domu. Przeraziły go niezwykle odgłosy i smród dobiegający ze strychu. Uciekając w panice pozostawił cały swój dobytek – potworny duch zamieszkujący ten dom prawie go zabił.

Ledwie udało mu się uciec, a zgłodniały potwór wkrótce natknął się na pechową żonę farmera, którą zabił i zawłókł w pobliże domu (jej rozerwane, pozabawione serca ciało leży teraz pośród drzew). Jack spędził resztę nocy w pobliskim lasku, drżąc ze strachu.

Włóczęga rankiem zakradł się z powrotem do domu, by odzyskać swoje rzeczy. Został jednak zaskoczony przez nagłe przybycie Badaczy. Teraz ukrywa się w mrocznej piwnicy,

przerażony, obłąkany (obłęd czasowy) na skutek spotkania z koszmarem ubiegłej nocy. Jeśli nikt mu nie przeszkodzi, Rudy Jack poczeka na właściwy moment, po czym wyskoczy na górę i wybiegnie tylnymi drzwiami, kierując się w stronę drzew. Jeśli Badacze pozwolą mu uciec, więcej już nie wróci.

Gdy ktoś zejdzie w dół po schodach, pewnie usłyszycie dziwne hałasy. Jack wyskoczy nagle z cienia i zaatakuje przy użyciu starej nogi od stołu. Pomyślnie wykonany test spostrzegawczości ujawni obecność ukrywającego się włóczęgi i za pobiegnie zaskoczeniu. Jeśli Jack trafi badacza, otrzyma obrażenia jak od lekkiej pałki i zostanie ogłuszony na czas wystarczający, by włóczęga wskoczył na schody. Jack nie chce walczyć, pragnie jedynie uciec. Zaatakuje tylko tych, którzy staną mu na drodze.

RUDY JACK, Przerażony włóczęga

S 15 KON 14 BC 15 INT 11 MOC 10

ZR 12 WG 8 WYK 6 P 42 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Uderzenie pięścią 65%, 1k3 +mo

Noga od stołu 55%, 1k8 +mo

Umiejętności: wspinanie się 75%, Mity Cthulhu 5%, uniki 55%, ukrywanie się 75%, skakanie 65%, nasłuchiwanie 55%, skradanie się 55%.

Jeśli Badacze złapią włóczęgę, będzie wierzgał, wiercił się i rzucał. Udany test psychoanalizy uspokoi go na krótki czas, wystarczający, by wyciągnąć z niego kilka chaotycznych informacji. Strażnik sam powinien zdecydować, co powie Rudy Jack.

Jeśli Badacze zabiorą schwytanego do Ross's Corners i postawią go przed Pa Petersem, sędzią pokoju, włóczęga zostanie aresztowany przez policję stanową i zamknięty w więzieniu w Salem, siedzibie administracji okręgu, jako główny podejrzany w sprawie zniknięcia żony farmera. Choć później może on zostać oczyszczony z zarzutów, mieszkańcy Ross's Corners i tak będą żywić do Badaczy szacunek.

Jeśli Rudy Jack ucieknie Odkrywcom, zginie jeszcze tej nocy jako kolejna ofiara straszliwego stwora ze strychu. Może jeszcze powrócić po swej śmierci, składając Badaczom zaskakującą wizytę.

Czyhający na strychu

Czająca się na strychu istota czeka, podsłuchując intruzów, oceniając ich zamiary i siłę. Żyjąc w tym domu od ponad czterdziestu lat, stwór wypracował sobie sposoby nowego odżywiania. Jest z tego stanu zadowolony i posługuje się całą swoją inteligencją i sprytem, by pozostać tu dłużej.

Choć istota jest ostrożna i nie robi hałasu, któryś z Badaczy mógłby zechcieć zajrzeć na strych przez kłapę. W tym celu będzie się musiał posłużyć drabiną lub stanąć na ramionach pozostałych. Kłapa jest zaryglowana od wewnątrz z S 12. Otwarcie jej wymaga pomyślnego rzutu na Tabeli Porównawczej.

Czyhający poczeka, aż intruz wystawi głowę ponad otwór, a wtedy, warcząc, z impetem pochwyci ofiarę. Istota jest prawie niewidzialna w tym świetle i nawet snop jaskrawego światła nic nie pomoże. Jednak Badacz może usłyszeć pędzącego nań stwora i – wykonawszy pomyślnie test umiejętności uniki – rzucić się w dół, spaść na podłogę i stracić 1k3 punkty Wytrzymałości. Dzięki temu ujdzie szponom diabelskiej bestii.

Niezależnie od tego, czy Badacz uniknie ataku, czy też zostanie schwytany, kłapa opadnie z hukiem, a ze strychu zagnę dobiegać pomruki i sapania. Świadczy o tym wydarzeniu, także sama ofiara, tracą 1/1k2 PP.

Jeśli test umiejętności uniki nie powiedzie się, badacz otrzyma obrażenia wynikające z ataku potwora, a potem spadnie na dół, tracąc od upadku dodatkowe 1k3 punkty Wytrzymałości. Wszyscy obecni, będący świadkami tego zjadliwego ataku, tracą 1/1k3 PP. Ofiara, jeśli przeżyła, odniosła poważne



obrażenia głowy, które pozostawią na twarzy blizny. Wygląd Badacza zmniejszy się w związku z tym o 1k6 punktów.

Jeśli atak okazał się zabójczy, powiedz, że szpony potwora zagłębiły się w czaszce ofiary. Bestia wciągnie zwisające ciało Badacza na górę, wyżre serce i ciśnie trupa z powrotem w dół. Świadkowie tej tragedii tracą kolejne 1/1k6 PP. W następstwie tych gwałtownych szoków psychicznych, niektórzy Odkrywczy mogą popaść w długotrwałe szaleństwo: bacznie obserwuj utratę PP u każdego z nich.

Co to za bestia

Owe coś jest prawie niewidzialną i tylko częściowo materialną manifestacją istoty z innego wymiaru. Bestia wcale nie jest związana z tym domem, jednak traktuje strych jako stałe miejsce swojego schronienia. Potwór woli ciemniejsze kryjówki, bowiem choć światło go nie rani, to jednak zadaje mu ból.

Tego stwora nie można zranić żadną fizyczną bronią, za to skuteczne są przeciw niemu czary zmniejszające Moc. Nie odnosi on również obrażeń od ognia, elektryczności czy kwasu. Staje się widzialny i przyjmuje formę półstałą, kiedy zostanie posypyany „Proszkiem Ibn-Ghaziego“ lub kiedy się posila. Odżywia się pożerając serca ciepłokrwistych zwierząt i znajduje w tym przyjemność. Jeśli Badacze kiedykolwiek wejdą na strych, ujrzą całą podłogę zastaną zgnitymi truchłami i szkieletami szopów, oposów, ptaków i innych małych zwierząt, które pechowo próbowały tu zamieszkać.

CZYHAJĄCY NA STRYCHU, Prawie niewidzialny

S 20 KON 18 BC 17 INT 12 MOC 20

ZR 18 WT 18 Szybkość 12

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury* (2) 70%, 1k8 +mo

* jeden atak pazurami w rundzie

Specjalne zdolności: może ożywić i kontrolować trupy; bez wysiłku przechodzi przez nie zabezpieczone znakami ochronnymi przeszkody materialne; wytwarza cuchnący kwas.

Odesłanie Czyhającego

Stwór jest niewrażliwy na większość ataków fizycznych. Jeśli więc Badacze nie dysponują magią nie opisaną w tym scenariuszu, jedynym rozwiązaniem jest odesłanie potwora korzystając z notatek Mariona Allena. Spalenie domu nie zaskodzi potworowi, a jedynie zmusi go do znalezienia sobie innej kryjówki, jeszcze bliżej Ross's Corners.

Odsyłanie potwora będzie trwało dwie godziny nieprzerwanej inkantacji, rozpoczętej o północy, dopełnionej właściwie wykreślonym pentagramem i ogniem, w który należy sypać brązowy proszek znaleziony przy notatkach Allena. Notatki wspominają, żeby przynajmniej jedna osoba stała podczas ceremonii z boku i uważała na złowrogie duchy, które rytuał może ściągnąć – jednak Badacze postąpią tak, jak zechcą.

Śpiewający mogą sobie robić przerwy na złapanie oddechu, lecz przynajmniej jedna osoba musi w tym czasie kontynuować zaśpiew. Każdy Badacz uczestniczący w zaklinaniu poświęca 2 Punkty Magii na pół godziny; jeśli z jakiejś przyczyny ilość czyichś Punktów Magii zmniejszy się do zera, osoba ta straci przytomność. W celu odesłania stwora, słowa inkantacji muszą być odśpiewane od końca.

Po zachodzie słońca, na długo przedtem, nim Badacze rozpoczną ceremonię, potwór opuści dom przez strych i pogna w kierunku najbliższych drzew. Nie trzeba wykonać testu nasłuchiwanie, aby go usłyszeć. Badacze stojący na zewnątrz mogą zobaczyć opuszczającą dom bestię, tracąc przy tym 0/1k3 PP na widok ciemnego, mętnego wiru powietrza. Atak na obserwujących Badaczy przypuszczalnie by się powiódł, lecz Czy-

hający zamierza wytropić i zabić włóczęgę, który zeszłej nocy uniknął jego miazdzącego uścisku.

Wysiłek opłaci się, jeśli Rudy Jack już uciekł z domu. Włóczęga zginie straszliwą śmiercią około 10 w nocy. Badacze, którzy wykonali pomyślny test nasłuchiwanie, usłyszą dobiegający z oddali wrzask, który urwie się, zanim podejmą jakiegokolwiek działania.

Ceremonia

Kiedy ceremonia się rozpocznie, Czyhający, przeczuwając zamiary Badaczy, szybko powróci do domu. Nie mogąc wejść do chronionej części domu, wedrze się z powrotem na strych i tam rozpocznie prawdziwą kampanię strachu zmierzającą do przerwania rytuału. W jej czasie będziesz zmuszał graczy do wykonania wielu testów Poczytalności. Istnieje więc ryzyko, że wskutek szybko następujących strat PP, Badacze popadną w czasowy obłąd, a nawet nabawią się długotrwałej choroby psychicznej. Chorzy psychicznie Odkrywczy nie będą w stanie wykonywać inkantacji poprawnie. Każdy Badacz, szalony czy nie, który opuści bezpieczne schronienie domu, zostanie najpewniej schwytany i zabity przez Czyhającego.

Pierwsze dwadzieścia minut ceremonii przebiega spokojnie. Dopiero po tym czasie przybywa potwór, ściągnięty do domu wyśpiwawaną inkantacją. Z głośnym łoskotem wpada na strych. Badacze słyszą, jak coś ciężko dyszy tuż ponad nimi. Wszyscy tracą 0/1 PP.

Co jakiś czas stwór wydaje z siebie obrzydliwe ryki, przerywane chrząknięciami i obrzydliwymi przekleństwami wymawianymi nieprzyjemnym, chrapliwym głosem. Stary dom chwije się i trzeszczy, nagłe wstrząsy wprawiają go w drżenie aż po fundamenty. Przedmioty leżą z półek, fajerki spadają z pieca i toczą się po podłodze. Wszyscy tracą 1/1k3 PP.

Wszystko to trwa nieprzerwanie pół godziny, a potem przez szpary w suficie zaczyna wydobywać się straszliwy smród. Jakaś cuchnąca i lepka substancja przecieka przez sufit i zaczyna skapywać w dół, po ścianach. Każdym wszystkim wykonać Test Szczęścia. Pechowcy zostali ochlapani kropelkami kwasu wydzielanego przez istotę ze strychu i tracą 1k2 punkty Wytrzymałości na skutek poparzeń pierwszego i drugiego stopnia. Kwas pozostawi blizny.

Na początku drugiej godziny inkantacji potwór cichnie i Badacze mogą wykonywać zaśpiew bez przeszkód. Pół godziny później, każdy kto wykona pomyślny test nasłuchiwanie, usłyszy dobiegający z zewnątrz domu słaby, kobiecy głos wzywający pomocy. Odkrywca, który wyjrzy na zewnątrz, zobaczy oddalony o jakieś 50 metrów kształt wolno i z trudem przemierzający wysoką trawę w kierunku domu. Pomyślny test spostrzegawczości lub sztuczne światło pozwolą dojrzeć szczegóły i przekonać się, że jest to kobieta w średnim wieku, najpewniej ranna. Kobieta podnosi głowę i woła w stronę domu. Jej twarz jest złana krwią.

W rzeczywistości jest to spuchnięty trup zaginionej żony farmera, Maggie McPhirter. Kobieta jest martwa od 24 godzin, a jej serce zostało już dawno pożarte przez Czyhającego. Potwór poświęcił 5 Punktów Magii, aby ożywić jej ciało i przeszkodzić w ten sposób w dopełnieniu ceremonii. Każdy, kto wyjdzie na zewnątrz, zostanie zaatakowany przez ożywionego trupa Maggie lub – jeśli Strażnik woli być bardziej okrutny – przez samego potwora.

Potwór może również ożywić trupa Rudego Jacka, który atakuje Badacza próbującego pomóc kobiecie. Jeśli ożywionym trupom nie uda się wywabić Odkrywców na zewnątrz, podejną one pod sam dom i zaczną tłuc w drzwi i okna, wrzeszczeć, krzyczeć i gryźć deski. Są dość przerażające, jednak niezbyt trudne do pokonania. Ponadto nie mogą wejść do domu ze względu na symbole ochronne. W większości wypadków powinny

być traktowane jako typowe zombie z podręcznika. Utrata Punktów Poczytalności, którą powodują u badaczy, może okazać się ich najgroźniejszą bronią. Zniszczenie atakujących ożywieńców jest nagradzane punktami Poczytalności w ilości 1k6+1 dla każdego Badacza zaangażowanego w walkę.

M. McPHIRTER, Trup ożywiony przez Czyhającego

S 11 KON 4 BC 10 INT 0 MOC 1

ZR 3 Szybkość 5 Wytrzymałość 7

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: Drewniany młot 65%, 1k6 (brak mo)

Utrata PP: 1/1k6

RUDY JACK, Trup ożywiony przez Czyhającego

S 11 KON 4 BC 15 INT 0 MOC 1

ZR 5 Szybkość 5 Wytrzymałość 10

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Drewniany młot 65%, 1k6 +mo

Utrata PP: 1/1k6

Pojawia się Istota

Na pięć minut przed końcem ceremonii, z sufitu zacznie się snuć wstęga dymu, opadając spiralą w dół, w sam środek pentagramu na podłodze. Istota ze strychu objawi się oczom Badaczy. Wystarczą teraz jedynie cztery minuty brakujące do zakończenia ceremonii, by odesłać stwor tam, skąd przybył. Mglisty zarys zacznie się kondensować we wnętrzu pentagramu i potwór stanie się częściowo widzialny – straszliwa płåtynina szponów, paszcz i długich macek. Widok tej bestii wywołuje utratę 1/1k8 PP, jednak od rzutu należy odjąć te Punkty Poczytalności, które zostały utracone na skutek wcześniejszego ujrzenia potwora, w momencie, kiedy opuszczał on dom po zachodzie słońca.

Każdy Badacz wpadający już w obłęd widzi zamiast przeżającego potwora pociągającą a atrakcyjną dla niego ludzką postać, np. nagą kobietę. Szalencie z otwartymi ramionami rusza w kierunku potwora. Jeśli nie zostanie powstrzymany, prawdopodobnie zginie. Potwór jest ograniczony przez pentagram, lecz może zaatakować każdego, kto przekroczy jego granicę.

Jeśli Badacze dokończą ostatnie minuty zaśpiewu, stwórz z jękiem odejście z tego świata. Zostanie wypędzony tam, skąd przybył, pozostawiając po sobie jedynie niezemiński smród.

Zakończenie

Jeśli stwór został wypędzony, wszyscy uczestniczący w tym Badacze otrzymują nagrodę – po 1k10+1 PP każdy. Jeśli nie udało im się odesłać potwora, każdy traci dodatkowo 1/1k4 PP w ciągu następnego tygodnia, kiedy to bestia zabije trzy kolejne ofiary, zanim odejście z tego miejsca na zawsze.

Otwarte zakończenie

Przygody Badaczy opisane w tym scenariuszu wcale nie muszą się już kończyć. Co z Bertrandem Merriweatherem i kłopotami z prawem, w jakie za jego sprawą mogli zostać na początku przygody wciągnięci Odkrywczy? Jak wytłumaczą się szeryfowi z trupów pozbawionych serc, leżących na terenie posiadłości po zakończeniu przygody?

Czy testament Ruperta przewiduje Badaczy? Przecież uważał ich za dobrych i zaufanych przyjaciół, może więc pozostawił im w spadku coś ze swego majątku.

Co z tajemniczymi glifami wyrytymi wewnątrz złotego sarkofagu? Może jeden z tomów Mitów – „Tabliczki Zanthu“, opisujące historię Mu, okażą się pomocne w tłumaczeniu tych niewątpliwie ważnych inskrypcji.

Kto wiele lat temu zamordował Mariona Allena w Nowym Orleanie? Czy byli to kultysty, desperacko poszukujący sarkofagu Nophru-Ka? Czy dowiedzą się, że złota skrzyneczka jest teraz w rękach Badaczy i czy przybędą ją odzyskać? Poznając przeszłość Mariona Allena Odkrywczy mogą się dowiedzieć, że zanim wyjechał do Nowego Orleanu, należał do Kościoła Gwiezdnej Mądrości w Bostonie – i w ten sposób gracze przejdą do kolejnego scenariusz, pt.: „Nawiedzenie“.

A co z pracą zawodową Badaczy? Pewnie przez kilka dni nie pokazywali się w niej i teraz będą musieli wytłumaczyć się swoim szefom. Zapewne nie powiedzą im prawdy.

Nawiedzenie

WTEN scenariusz grało więcej osób, niż w jakkolwiek inną przygodę do systemu *Zew Cthulhu*. Od samego początku była dołączana do podręcznika, choć nosiła tytuł „Nawiedzony dom”. Dla wielu osób była to pierwsza przygoda w tej grze. Mimo to wciąż może zaskoczyć nawet wytrawnych graczy. Nazwa scenariusza została zmieniona, by uniknąć pomyłki z inną przygodą o tym samym tytule, jak również w celu zachęcenia doświadczonych Strażników Tajemnic do ponownego się z nią zaznajomienia.

„Nawiedzenie” jest scenariuszem polecanym początkującym Badaczom. Strażnik Tajemnic może ją utrudnić lub ułatwić, odpowiednio zmieniając siłę i motywy Corbitta. Scenariusz w nie zmienionej formie stanowi prawdziwe wyzwanie – kilku Badaczy może łatwo w nim zginąć.

„Liber Ivonis” nie jest ważnym elementem tej przygody. Może zostać z niej wyeliminowana, jeśli Strażnik Tajemnic nie jest gotowy na wprowadzenie Mitów czy ksiąg Mitów.

Akcja scenariusza rozgrywa się w roku 1920. Opisane wydarzenia mogą się dziać gdziekolwiek, choć w scenariuszu jest to miasto Boston, w stanie Massachusetts.

Mapy do gry *Zew Cthulhu* są najczęściej tylko naszkicowane. Położenia różnych miejsc, komnat itp. są ważne, jednak podanie dokładnych odległości i kątów nie jest niezbędne. Są tego dwa powody. Pierwszy jest prosty: Strażnikowi Tajemnic łatwiej będzie wykonać większą wersję mapy dla graczy. Drugi jest mniej oczywisty: pułapki w tej grze mają raczej charakter intelektualny i emocjonalny – Strażnik Tajemnic opisuje je, a nie zaznacza na mapie, tak jak np. ukryte zapadnie, które czekają na nieuważnych pechowców.

By przedłużyć czas rozgrywki, opisz właściciela ziemskiego, przeprowadź negocjacje pomiędzy nim a Badaczami i cały proces zdobywania informacji. Jeśli chcesz skrócić grę, od razu sprowadź Odkrywców do domu Corbitta. Większość scenariuszy do systemu *Zew Cthulhu* zakłada, że Badacze będą zdobywać niezbędne informacje, odkrywać tajemnice i wiązać wszystko w całość. Jeśli tego nie zrobią, Strażnik Tajemnic powinien zwrócić im uwagę na ryzyko, na jakie się narażają. Niezależnie od tego, czy Badacze będą zbierać informacje, czy nie, scenariusz nie powinien zająć więcej czasu niż jeden wieczór.

Zapoznaj się dokładnie ze zdolnościami i mocami Corbitta i sprytnie je wykorzystaj. Większość zabawy dla Strażnika Tajemnic w tej przygodzie ma miejsce podczas użycia szaleńczych właściwości znajdującego się na piętrze pokoju numer 3.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Ciało Waltera Corbitta zostało pogrzebane w podziemiach domu. Jego umysł jednak dalej żyje, świadomy zdarzeń rozgrywających się na górze. Walter Corbitt posiada nadal wpływ na niektóre, określone miejsca rezydencji. Zna magię Mitów, dzięki której nawet po śmierci zachował swą tożsamość i jest zdolny ożywiać ciało. Czasami żeruje na mieszkańcach domu zabijając lub zmuszając do ucieczki tych, którzy odkryli jego sekret. By rozwiązać tajemnicę, na jaką natrafili, Badacze muszą dowiedzieć się wielu rzeczy. Corbitt zaś będzie świadomy ich obecności i postanowi ich zmylić. Jeśli mu się to nie powiedzie, spróbuje zabić Badaczy.

Problem

Pewien właściciel ziemski poprosił Badaczy, by przeszukali i zbadali stary dom, który leży w centrum Bostonu i który kiedyś należał do pana Corbitta. Jego ostatnich mieszkańców spotkała tragedia, więc właściciel nieruchomości pragnie, by Badacze wyjaśnili tajemnicę rezydencji i zlikwidowali problem. Oczywiście Odkrywczy zostaną sownie wynagrodzeni za stracony czas i ewentualne kłopoty.

W jaki sposób właściciel dowiedział się o Odkrywcach, ile im zapłaci i co dokładnie powie, zależy od Strażnika Tajemnic i gry Badaczy.

Jeśli nie uda ci się nic szczególnego wymyślić, wykorzystaj następujące propozycje. (1) Kuzyn właściciela ziemskiego zaprzyjaźnił się kiedyś z Badaczami na uniwersytecie, gdzie interesowali się oni mistycyzmem i okultyzmem. To właśnie kuzyn zarekomendował Odkrywców. (2) Właściciel ziemski proponuje Badaczom w sumie 20\$ dziennie, plus nagroda 100\$ za sprawienie, iż dom znów stanie się normalny. (3) Dodatkowo żąda zapewnienia, iż po rozwiązaniu problemu będzie mógł normalnie wynajmować rezydencję, nie narażając nowych mieszkańców na niebezpieczeństwo.

Badacze otrzymują klucze do posiadłości, jej adres i 50\$ zaliczki. Reszta zależy do nich.

Co się stało

Rodzina Macario wprowadziła się do rezydencji w roku 1918. Rok później ojciec miał poważny wypadek, a w kilka dni później popadł w trwałą i groźną obłąd. Zamknięto go w szpitalu dla nerwowo chorych. Po kilku miesiącach taki sam los spotkał matkę. Oboje bełkotali coś o nawiedzającej ich istocie z płonącymi oczami i dziwnych rzeczach dziejących się w domu. Żadne z nich nie chciało wejść do jednej z sypialni na piętrze. Właściciel rezydencji słyszał plotki o tym, że dom jest nawiedzony jeszcze przed jego kupnem. Jednak cena była zbyt korzystna, jak na takie miejsce. Teraz chce, by Badacze rozwiali plotki i obawy lub oczyścili dom z wszelkich sił nadprzyrodzonych.

Informacje dla graczy

Badacze mają wolną rękę i mogą zrobić co tylko zechcą. Strażnik Tajemnic, występując jako właściciel ziemski, powinien odpowiedzieć na tyle pytań, by zorientowali się, w którą stronę prowadzić śledztwo. Należy jednak pamiętać, iż wypytywana przez nich osoba nie zna się na mistycznych sprawach, nie widziała w domu nic niezwykłego i nie wie, co dokładnie powiedział Macario. Jeśli Badacze nie są w stanie porozumieć się między sobą, co dalej robić, rozwiąż konflikt przy pomocy rzutu kośćmi.

Następujące poniżej informacje i ślady ułożone są w kolejności, jaką prawdopodobnie obiorą Badacze. Jeśli zaś zdecydują się od razu iść do domu Corbitta, ostrzeż ich, lecz pozwól działać tak jak chcą.

Rodzina Macario

Mąż i żona zostali osadzeni w Klinice dla nerwowo chorych w Rextbury, kilka mil od centrum Bostonu. Vittorio jest nadal kompletnie obłąkany i rozmowa z tym mamroczącym, trzęsącym się mężczyzną nic nie da. Gabriela jest w miarę przytomna i skłonna do rozmowy. Strażnik Tajemnic powinien ograniczyć ilość pytań, na które gotowa jest odpowiedzieć, jako że straszliwe wspomnienia wyprowadzają ją z równowagi.

Pani Macario nie ma zbyt dużo do powiedzenia. Zła moc żyje w rezydencji. Jest tak straszna, że kobieta boi się nawet o niej myśleć. Czasem budziła się w nocy i widziała, jak ta istota nachyla się nad nią. Jeśli to Coś było wściekłe, sprawiało, że różne przedmioty zaczynały latać dookoła pokoju. Najbardziej nienawidziło jednak męża Gabrieli, Vittoria, i na nim koncentrowało swą moc. Strażnik Tajemnic może odpowiedzieć na więcej pytań, lecz kobieta nie jest w stanie udzielić konkretnych informacji. Po wizycie Badaczy w domu, informacje Gabrieli mogą okazać się dokładniejsze.

Dwoje dzieci Macario mieszka w Baltimor, u przyjaciół rodziny. Badacze mogą ich odwiedzić, lecz chłopcy wiedzą tylko tyle, iż stracili rodziców, a w poprzednim domu śniły czasami o dziwnym mężczyźnie z płonącymi oczami.

Gazety

Któryś z Badaczy może zasugerować poszukanie w archiwum wycinków pisma „Boston Globe” – porządnego, wiarygodnego dziennika (jeśli gracze sami do tego nie dojdą, mogą wpaść na pomysł, jeśli powiedzie im się Test Pomysłowości). Jeśli pójdą tam większą grupą, będą potrzebować przynajmniej jednego udanego testu mławiania lub perswazji, by dostać się do środka. W razie niepowodzenia, potrzebny będzie list polecający od burmistrza lub wydawcy gazety.

Wycinki prasowe ułożone są w katalogu według adresów ulic. Artykuły dotyczące rodziny Macario są krótkie i niezbyt dokładne. Zawierają tylko to, czego Badacze zdążyli się już dowiedzieć.

Można jednak natrafić także na tekst z 1918 roku, który nigdy nie został opublikowany. Historia dotyczy rodziny francuskich imigrantów, którzy wprowadzili się w roku 1880 do domu Corbitta. Opuścili oni jednak rezydencję po serii tragicznych wypadków, w wyniku których dwoje rodziców zmarło, pozostawiając okaleczone dzieci. Dom stał przez dłuższy czas pusty.

W roku 1909 wprowadziła się do niego kolejna rodzina, jednak prawie natychmiast padła ofiarą choroby. W roku 1914 najstarszy brat zwariował i zabił się nożem kuchennym. Po tej tragedii załamana rodzina opuściła rezydencję. W 1917 roku trzecia z kolei rodzina wynajęła dom, lecz opuściła go natychmiast, gdy wszyscy jej członkowie zachorowali w tym samym momencie.

Jeśli jeden z Badaczy wykona udany test WG x3 lub test wiarygodności, uda mu się poflirtować z bibliotekarką (lub bibliotekarzem). Zasugeruje ona poszukanie starszych informacji dotyczących domu Corbitta, jako że w archiwum są tylko teksty od roku 1878.

Biblioteka

W bibliotece głównej znajduje się wiele interesujących rzeczy, Badacze muszą jednak odnaleźć każdą z nich przy pomocy oddzielnego testu umiejętności korzystanie z bibliotek.

- W roku 1835 bogaty kupiec wybudował dom, lecz prawie od razu zachorował i sprzedał rezydencję Wielmożnemu Panu Walterowi Corbittowi.
- W roku 1852 Walter Corbitt został zaskarżony przez swych sąsiadów, domagających się, by opuścił zajmowany teren „ze względu na jego poważne (sic) przyzwyczajenia, tudzież złowróźbne zachowanie”.

□ Najwyraźniej Corbitt wygrał sprawę sądową. Jego nekrolog z roku 1866 świadczy, że nadal mieszkał w tym samym miejscu. Rozpoczął się wtedy kolejny proces sądowy, by zanegować ostatnią wolę Corbitta. Zażytył on bowiem sobie, by pochowano go w piwnicy własnego domu.

□ Nie wiadomo, jak zakończył się drugi proces.

Każda z tych informacji wymaga szukania przez cztery godziny. Wszystkie znajdują się w kilku różnych gazetach.

Archiwum Sądowe

Udany test korzystania z bibliotek ujawni w archiwum spraw cywilnych fakt, iż wykonawcą ostatniej woli Corbitta był Reverend Michael Thomas, pastor Kaplicy Kontemplacji i Kościoła Pana Naszego, Dawcy Sekretów. Wykaz kościołów (dostępny także w tym archiwum) odnotowuje zamknięcie Kaplicy Kontemplacji w roku 1912.

Jeśli Badacze postanowią poszperać w archiwum spraw karnych, znajdą informację o pewnej akcji przedsięwziętej przeciwko Kaplicy w roku 1912. Nie ma jednak żadnych dotyczących tej sprawy danych. Jeśli Badacze byli mili i uprzejmi dla obsługującego ich urzędnika, zasugeruje im, iż informacje o poważniejszych przestępstwach mogą być przechowywane w stanowych lub federalnych archiwach hrabstwa. Udany test umiejętności prawo wykaże to samo. Dane dotyczące oficerów biorących udział w aresztowaniach i rewizjach przechowywane są w Komendzie Głównej Policji.

Wyższe urzędy; Komenda Główna Policji

Chcąc dostać się do danych o tajnej akcji przeciwko Kaplicy Kontemplacji, należy wykorzystać umiejętności prawo, wmiawianie lub wiarygodność. Policijny atak na Kaplicę został spowodowany powtarzającymi się podejrzeniami, iż członkowie tej organizacji religijnej odpowiedzialni są za zniknięcia dzieci z okolicy. Podczas akcji, w wyniku strzelaniny i pożaru, zmarło trzech policjantów i siedemnastu wyznawców kultu. Autopsje ofiar są wyjątkowo mało konkretne i ogólne, tak jakby koroner ich wcale nie przeprowadził.

Aresztowano 54 członków sekty, jednak wszystkich oprócz ośmiu zwolniono. Materiały archiwalne napomykają o bezprawnym mieszanu się w prowadzone śledztwo wpływowych osobistości z Bostonu. Jest to logiczne wytłumaczenie, czemu informacja o bitwie – największej akcji policyjnej w dziejach miasta – nigdy nie ukazała się w druku.

Pastor Michael Thomas został aresztowany i skazany na 40 lat więzienia za pięciokrotne morderstwo drugiego stopnia. W roku 1917 udało mu się zbiec z zakładu karnego i opuścić granice stanu.

Sąsiedztwo

Większość osób mieszkających koło domu Corbitta przed pierwszą wojną światową zmarła lub się przeprowadziła. Dziewiętnastowieczne domy zostały zastąpione przez biura i sklepy. Dom Corbitta, ze swoim zarośniętym frontem jest jedyną prywatną rezydencją na tej przecznicy. Badacze mogą jednak spotkać Pana Dooleya – sprzedawcę papierosów i gazet – który dobrze zna i pamięta okolicę. Jest on w stanie pokazać miejsce, gdzie znajdowała się Kaplica Kontemplacji. To tylko kilka przecznic dalej.



Kaplica Kontemplacji

To, co zostało z kaplicy, znajduje się na końcu obskurnej uliczki. Pozostałości są tak zwietrzałe i obrosnięte roślinnością, iż sprawiają wrażenie naturalnych kamieni, a nie resztek budowli. Gdy Badacze odgarną ścianę chwastów i pnączy, ich oczom ukaże się świeżo nakreślony na kamieniu, dziwny symbol. Wygląda on jak połączenie trzech Ygreków w trójkąt, tak że widelki każdego z nich stykają się z końcami dwóch pozostałych. W środku tego „trójkąta“ namalowane jest otwarte oko. Kiedy Badacze znajdą się blisko tego znaku, zaczną odczuwać denerwujące mrowienie czoła, trochę podobne do lekkiego ataku migreny. Jeśli pozostaną dłużej przy kaplicy, ból nie ustanie. W końcu zostaną zmuszeni do opuszczenia ruin. Wtedy mrowienie ustanie.

Przeszukując ruiny, Badacze znajdą przede wszystkim granitowe bloki, na wpół spalone, zmurszałe ławki i śmieci. W pewnym momencie zorientują się, że ziemia, na której stoją, przykrywa starą, niebezpiecznie uginającą się drewnianą podłogę: wszyscy powinni na 1k100 wyrzucić mniej niż ZR x4. Osoby, którym test się nie powiedzie, czują jak nagle ziemia ustępuje im spod nóg i spadają trzy metry w dół, do sutereny. Każdy z pechowych Badaczy traci od upadku 1k6 Wytrzymałości.

Ta część sutereny została odcięta od głównej części budynku i posiadała oddzielne schody, znajdujące się teraz pod kupą gruzu. W środku niej leżą dwa odziane w resztki jedwabnych szat szkielety. Są to kultysty, którzy, choć schowali się, zginęli w pożarze.

W środku znajduje się też szafka z zapleśniałym archiwum sekty. W pewnym miejscu zapiski wspominają, iż Walter Corbitt został pochowany w piwnicy swego domu „zgodnie ze swym życzeniem i wolą Tego, Który Czai się w Mroku”.

W tym samym pomieszczeniu znajduje się, przykuta łańcuchem do zbutwiałego biurka, wielka, oprawiona w ludzką skórę księga. Pochodzenie skóry można odkryć wykonując udany test medycyny lub WYK x3. Jest to ręcznie pisana, łacińska kopia słynnej „Liber Ivonis”. Niestety tom jest tak przegniły i nadgryziony przez robaki, iż niektóre jego części są nie do odczytania.

Stary dom Corbitta

Dom i teren dookoła niego: Ceglany dom osłonięty jest z wszystkich stron nowymi i wyższymi budynkami biurowymi. Jego front skierowany jest w stronę ulicy. Tył zasłonięty jest gęstą roślinnością i na wpół zawałoną altaną. Po obu stronach rezydencji prowadzą tam ścieżki.

Badacze obserwujący dom z zafascynowaniem widzą, jak niesamowicie tonie w mroku rzucanym przez otaczające go budynki. Puste, zasłonięte okna kryją przed oczami ciekawskich wszystkie znajdujące się wewnątrz tajemnice. Badacze, którzy w przeszłości zetknęli się z mistycznymi lub okultystycznymi wydarzeniami czują, iż w środku czai się coś złowieszczonego. Nie potrafią jednak podać żadnych racjonalnych powodów usprawiedliwiających to uczucie.

Po podejściu do drzwi okazuje się, iż zabezpieczone są jednym zamkiem, jednak ktoś zamknął zamontowane od środka cztery zasuw. Wszystkie sprawiają wrażenie, jakby zostały założone najwyżej rok lub dwa temu. Jeśli Badacze wpadną na to, by spojrzeć przez okna na parterze, okaże się, iż zasuw zostały przybite od wewnątrz.

Parter

Zapoznaj się z załączonym planem domu.

POKÓJ 1. Jest to magazyn pełen skrzynek i gratów w rodzaju zardzewiałych wiader, czy starych bicykli. W prawym końcu pokoju stoi zabity deskami kredens. Jeśli zostanie otworzony siłą, w środku można znaleźć trzy przewiązane książki. Są

to pamiętniki Waltera Corbitta, byłego właściciela tego domu. Tak w każdym razie twierdzą karty tytułowe tomów.

Pamiętniki Corbitta napisane są w prostym, choć czasem trochę pokreconym i dziwnie stosowanym języku angielskim. Przeczytanie ich zajmuje dwa dni: zwiększają o +4% umiejętność Mity Cthulhu, powodują utratę 1k4 PP, a ich wskaźnik czarów wynosi x4. Pamiętniki opisują różne okultystyczne eksperymenty Corbitta, w tym przyzywania i inne zaklęcia. Ponadto jasno i zrozumiale opisują ceremonię „Przywołania/Spełnienia kroczącego między światami“ (patrz „Wielka Księga Zaklęć“). Jest to jedyny opisany czar w tych pamiętnikach. Wspomniane zaklęcie wymaga poświęcenia 2k6 tygodni na naukę – zbyt długoby użyć je w tej przygodzie.

POKÓJ 2. Kolejny magazyn. Wypełniają go przede wszystkim połamane meble i inne przedmioty nadające się do spalania w piecu.

POKÓJ 3. Przebieralnia. Na wieszakach wisi kilka płaszczy, parasolek i kapeluszy, na podłodze zaś stoją kalosze. Ponadto leży tu kilka worków węgla przeznaczonych do wolnostojącego pieca w bawialni. Udany Test Pomysłowości zwróci uwagę Badacza na fakt, iż tylne drzwi prowadzące na zewnątrz zabezpieczone są dwoma zamkami i trzema zasuwami.

POKÓJ 4. Bawialnia. W środku znajduje się standardowe wyposażenie, tzn. radio, kanapa, wyściełane fotele i półki wypełnione świecidełkami i figurkami. Udany Test Pomysłowości zwróci uwagę Badaczy na fakt, iż w tym pokoju znajduje się niezwykle duża ilość krzyży, świętych obrazów Matki Boskiej i innych chrześcijańskich dewocjonaliów.

POKÓJ 5. Jadalnia. Na środku stoi długi, mahoniowy stół, wbudowany kredens i siedem krzeseł. Na blacie leży nie użyta zastawa dla trzech osób, a w wazie gnije zupa ryżowa.

POKÓJ 6. Jest to tradycyjna kuchnia z lodówką, piecem na drewno z piekarnikiem oraz niewielką spiżarnią. Niektóre produkty żywnościowe nadają się jeszcze do jedzenia – są to zupy w puszkach, peklowane mięso, ryż, niektóre przetwory i kilka butelek wina domowej roboty. Reszta zgniła lub została pożarta przez szczury, przychodzące do kuchni przez dziurę w ścianie.

Piętro

POKÓJ 1. Jest to tradycyjna sypialnia z podwójnym łóżkiem, regałem na książki i oknem. Pokój wygląda na sypialnię Gabrieli i Vittoria. Jest tu jeszcze więcej krzyży, a różańce i brewiarz leżą na stoliku koło łóżka.

POKÓJ 2. W tym pomieszczeniu znajdują się dwa małe łóżeczka, zabawki, dziecięce ubranka oraz obrazki z kowbojem i samolotem. Bez wątplenia była to sypialnia dzieci.

POKÓJ 3. W tym pomieszczeniu znajduje się rama łóżka, goły materac sprężynowy i pusta toaletka. Choć nie używany, pokój przypomina dwa poprzednie. Dawniej była to sypialnia samego Waltera Corbitta. Przebywał on w nim tak długo, iż w pozostała tu część jego mocy psychicznej, dzięki której może wywoływać w tym pomieszczeniu różne dziwne efekty. Ilekroć to czyni, w pokoju roznosi się przeraźliwy odór – niezaprzeczalny znak obecności Mitów.

Corbitt jest w stanie wywołać słyszalne w całym domu po-
tężne odgłosy uderzeń.

Może uformować kałużę krwi na podłodze (z krwi szczu-
rów) lub sprawić, że zacznie ona spływać po ścianach.

Corbitt potrafi też sprawić, iż okno lub drzwi zaczną wyda-
wać dźwięk podobny do grzechotania i skrobania.

Może ponadto pchnąć łóżko z wystarczającą siłą, by zadać
znajdującemu się w pokoju silny cios.

Na początku Corbitt nie będzie nic robił. Jeśli jednak zorientuje się, że Badacze mają zamiar rozwiązać tajemnicę domu, spróbuje zmylić ich i przekonać, iż źródłem wszystkich problemów jest właśnie ten pokój. Spróbuje to zrobić wywołując odgłosy uderzeń i kałużę krwi.

Jeśli Badacze nie będą do końca przekonani, postara się przyciągnąć ich do środka sypialni i tam zabić. Najpierw zwa-
bi Odkrywcę do okna – sprawi, że zacznie brzęczeć. Następnie nagle uderzy w niego łóżkiem – pechowy Badacz wypadnie przez okno. Odłamki szkła i upadek powodują utratę 2k6 punktów Wytrzymałości.

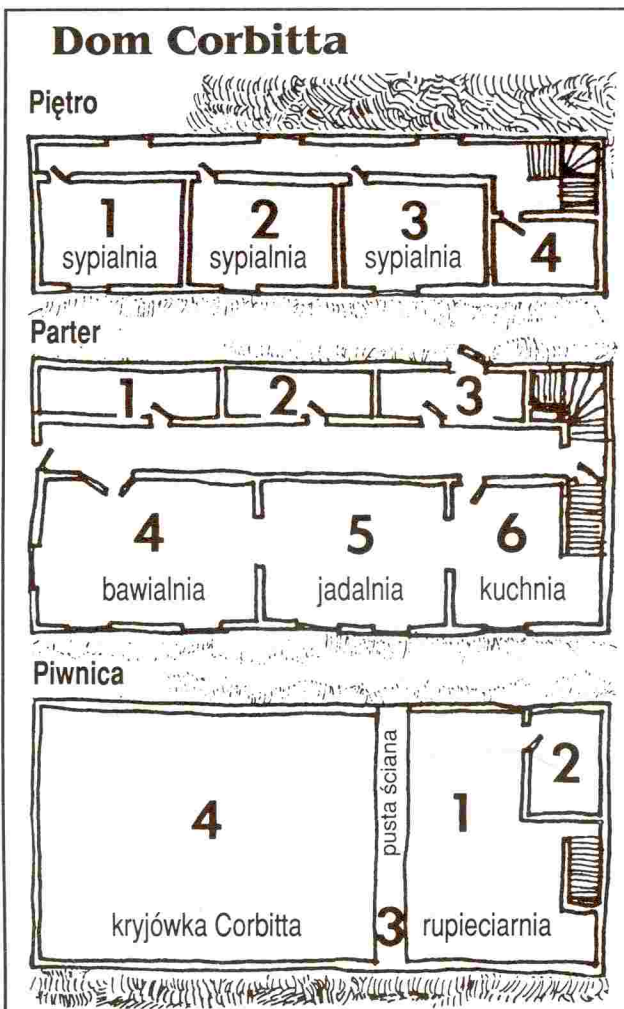
POKÓJ 4. Łazienka z umywalką, wanną i klozetem. Nadal znajdują się w niej ręczniki i inne przedmioty typowe dla czterooosobowej rodziny. Na środku wanny zebrała się kałuża rdzawej wody, kapiącej z przeciekającego kranu.

Piwnica

POKÓJ 1. Drzwi do piwnicy posiadają zamek i dwie zasuwki, które można otworzyć tylko z góry. Poniżej znajduje się główny magazyn. Prowadzące tam schody są w kiepskim stanie, a elektryczność w suterenie nie działa, gdyż wyłączył ją Corbitt. Skrzynka z bezpiecznikami znajduje się na górze, w kuchni. Każdy gracz, którego Badacz schodzi w dół, powinien rzucić 1k100. Jeśli wyrzuci więcej niż ZR x7, spada ze schodów i traci 1k6 Wytrzymałości.

W mniejszym pokoju przechowywane są przerdzewiałe łopaty i narzędzia, gwoździe itp. Boczne ściany zbudowane są z cegiel. Ściana przegradzająca (do pokoju numer 3) i ściany pokoju pod schodami (numer 2) są drewniane.

LATAJĄCY NÓŻ. Jeśli któryś z Badaczy przeszuka rupiecie zalegające pokój numer 1 i wykona udany test spostrzegawczości, znajdzie stary nóż z rzeźbioną rękojeścią. Ostrze pokryte jest grubą warstwą rdzy. Jest to magiczny sztylet Corbitta, rdza zaś jest tak naprawdę zakrzepłą krwią poprzednich ofiar.



Corbitt potrafi sprawić, iż nóż zacznie latać i może kogoś zranić. Każda taka próba kosztuje go 1 PM. Może wykonać jeden atak w rundzie, a szansa trafienia wynosi aktualne PM Corbitta x5 lub mniej. Sztylet jest sterowany siłą magii, dlatego Corbitt nie dodaje do udanego ataku swego modyfikatora obrażeń.

Zaatakowany Badacz może spróbować odparować atak trzymanym w ręce przedmiotem (bazowa szansa 30%) – nic poza tym nie nadaje się w pokoju do obrony. Widok latającego samoistnie noża powoduje u każdego Badacza utratę 1/1k4 PP.

Odkrywca może też spróbować schwycić lecący na niego nóż (musi wykonać test ZR na 1k100). Jeśli mu się powiedzie, należy porównać Siłę Badacza z aktualnymi Punktami Magii Corbitta. Jeśli zwycięży Corbitt, nóż zostaje uwolniony, a Badacz ma rozciętą dłoń i traci jeden punkt Wytrzymałości. Próba uwolnienia noża kosztuje Corbitta kolejny Punkt Magii.

POKÓJ 2. Jest to pusty składzik na węgiel. Drzwi do niego zostały zabite gwoździami.

POKÓJ 3. Ściana naprzeciwko schodów została zrobiona z zachodzących na siebie desek. Jeśli zostaną rozbite lub usunięte, Badaczom ukazuje się niewielka przestrzeń kończąca się następną drewnianą ścianą. Z tego niedużego pomieszczenia bucha obrzydliwy odór, znajduje się tam bowiem gniazdo szczurów.

SZCZURY. Jeśli Badacze nie przepuszczą uciekających gryzoni, zaatakują one każdego, kto zagrozi im drogę. Znajduje się tam sześć stad szczurów (lub tyle, ile sobie życzy Strażnik Tajemnic). Szczury opisane są dokładnie w rozdziale „Bestie i potwory”. Szczury atakują w grupach po dziesięć zadając każdym atakiem 1k3 obrażeń. Ich szansa trafienia wynosi aktualna liczba grup x5. Gryzonie atakują raz w rundzie, zawsze po ataku Badaczy. Udane trafienie w stado szczurów zawsze zabija jednego osobnika i powoduje ucieczkę reszty. Im więcej szczurów ginie, tym reszta ma mniejszą ochotę na walkę.

Na wewnętrznej ścianie wyryto słowa „Kaplica Kontemplacji”, jednak tak niewyraźnie, iż do odkrycia tego niezbędny jest udany test spostrzegawczości. Jeśli Badacze przebiją się i przez tę ścianę, znajdują się w pokoju numer 4.

POKÓJ 4. Jest to miejsce, gdzie ukrywa się Corbitt. Leży bez ruchu na sienniku, na środku pokoju. Wygląda na martwego. Jego opis znajduje się trochę dalej. Podłoga jest klepiskiem, a w południowo-zachodnim rogu pokoju stoi stół z jakimiś papierami. Przy dotknięciu obracają się one w pył. To, co Badacze zdołali zauważyć, wyglądało na horoskop. Jeśli zaś zdołali wcześniej zrobić tym zapiskom zdjęcia, Strażnik Tajemnic może sam określić ich naturę i użyć w jakiejś następnej przygodzie.

Wydając 5 Punktów Magii, Walter Corbitt może poruszać swym ciałem przez pięć rund. Uczyni to w ostateczności, w chwili, gdy poczuje się zagrożony. W takim wypadku podniesie się z siennika powodując u wszystkich widzących to utratę 1/1k8 PP. Natychmiast zaatakuje.

Leżąc na sienniku, może jeśli jeszcze tego nie zrobił, użyć swych zaklęć.

Zakończenie

Jeśli Badacze rozwiązali zagadkę domu i pozbyli się Corbitta, właściciel ziemski z zadowoleniem i z wdzięcznością zapłaci im należną sumę. Jeśli zaś powiedzą mu, iż nic się w domu nie dzieje, pójdzie dla pewności spędzić tam noc i zginie zaszyty przez magiczny nóż Corbitta. Wtedy Badacze będą musieli udowodnić, iż dom jest nawiedzony, bowiem zostaną oskarżeni o morderstwo.

Nagrody

Jeśli Corbitt zostanie pokonany, każdy z Badaczy otrzymuje 1k6 PP.

Ponadto na szyi Corbitta wisi łańcuch z czarnym, zakurzonym kamieniem szlachetnym. Jeśli któryś z Badaczy dotknie go, chcąc zetrzeć kurz, kamień rozpuści mu się w ręce i doda punkt Mocy do jego współczynników. Kamień ten podtrzymał moc na wpuł żywego Corbitta.

Badacze mogli też z ruin Kaplicy zabrać „Liber Ivonis”. Strażnik Tajemnic powinien odpowiednio obniżyć moc tej księgi, zważywszy na jej nędzny stan.

Właściciel ziemski z przyjemnością wręcza im pieniądze, na które uczciwie zarobili.

Rozwinięcie

Strażnik Tajemnic na pewno zauważył wystąpienie w scenariuszu świeżo namalowanego znaku na Kaplicy, a także dziwne zatuszowanie akcji policyjnej z roku 1912. Możliwe jest zatem powiązanie tych faktów w wielki spis. Niektóre sprawy mogą za jakiś czas wypłynąć znowu na światło dzienne.

Walter Corbitt

Corbitt jest wysoki. Przypomina drewnianą, wysuszoną lalkę. Ma około metra osiemdziesięciu wzrostu i jest nagi. Ma odstraszące, szeroko otwarte, jakby płonące oczy oraz przypominający ostrze noża nos. Corbitt stracił wszystkie włosy, a zmniejszone dziąsła sprawiają, iż jego zęby stały się bardzo długie. Roztacza dookoła siebie dziwny, mdlący zapach przypominający gnijącą kukurydzę. Początkowo może zachowywać się cicho, jednak w pewnym momencie wygodniej mu będzie warczeć, skrzeczeć, rechotać, czy też przedrzeźniać Badaczy. Corbitt nie musi oddychać.

Walter Corbitt nie jest prawdziwym wampirem, ani też inną znaną bestią – to po prostu czarnoksiężnik przechodzący proces transformacji w coś wyjątkowo nieludzkiego.

Światło słoneczne powoduje ból i jeśli jest zbyt mocne, utrudnia mu widzenie. Co jest w stanie zabić Corbitta, zależy tylko od uznania Strażnika Tajemnic. Corbitt żywi się krwią, choć równie dobrze mogłaby to być marchewka. Picie krwi stanowi dla niego po prostu większą frajdę.

Jedno z zaklęć, jakie posiada – „Ochrona ciała” działa identycznie jak opisany w „Małej Księdze Zaklęć” czar. Postaraj się jednak jego działanie opisać mniej więcej tak: pociski i uderzenia odłupują jedynie kawałeczki jego ciała, sprawiając, iż Corbitt staje się jeszcze potworniejszy. W innym przypadku „Ochrona Ciała” może mieć zupełnie inne efekty wizualne.

Dopóki działa zaklęcie, wysuszona i twarda jak żelazo skóra jest odporna na ciosy. Jeśli obrażenia przewyższają magiczny pancerz, Wytrzymałość jest zmniejszana normalnie. Corbitt nigdy się nie leczy i nie odzyskuje Wytrzymałości. Gdy spadnie ona do zera, rozsypuje się w proch i jest na zawsze martwy.

Przy pomocy opracowanego przez siebie czaru „Przejęcie kontroli”, Corbitt może mentalnie zapanować nad umysłem jednego Badacza naraz, jeśli tylko jest on w domu. Wymaga to od niego poświęcenia 1 PM i wygrania pojedynku MOC kontra MOC (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli mu się to uda, Odkrywca jest przez 2k3 rundy walki oszołomiony (zauważ, Strażniku Tajemnic, iż jest to czar różniący się od tego opisanego w „Małej Księdze Zaklęć”). Znajdująca się w tym stanie ofiara jest podatna na telepatyczne sugestie i rozkazy Corbitta. Co prawda nie popełni samobójstwa, lecz może dokonać morderstwa lub zrobić coś głupiego i nierozważnego – np. spróbować polknąć nóż rzeźniczy. Po ocknięciu się z tego stanu, ofiara nic z niego nie pamięta.

WALTER CORBITT, Ożywiony diabeł

S 18 KON 22 BC 11 INT 16 MOC 18
ZR 7 WG 1 WYK 16 P 0 WT 17

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: magiczny, latający sztylet, PM x5%, obrażenia 1k4+2 (nie dodaje się mo)
szpony 50%, obrażenia 2k3 +mo

(cd. na nast. stronie)

Walter Corbitt – dokończenie

**Obrażenia zadane szponami niosą za sobą ryzyko zakażenia. Następnego dnia od zakażenia, ofiara popada w delirium i wychodzi z tego stanu po 30-KON dniach, jeśli wyrzuci na 1k100 mniej niż KON x5. Jeśli się to nie uda, traci 1k3 Kondycji i pozostaje w stanie delirium przez kolejne 30-KON dni. Procedura powtarza się do aż uzdrowienia lub śmierci Badacza. Straconej Kondycji nie można odzyskać.*

Czary: Przejęcie kontroli, Ochrona ciała, Przywołanie/Spętanie Kroczącego między światami.

Magiczne przedmioty: latający sztylet.

Umiejętności: ukrycie czegoś 30%, Mity Cthulhu 31%, kłamanie 72%, nastłuchiwanie 60%, zmylenie 64%, skradanie się 80%.

Utrata Poczytalności: wszyscy, którzy zobaczą, jak się porusza, tracą 1/1k8 punktów.

Szaleniec

AKCJA przygody rozgrywa się w Nowej Anglii w latach dwudziestych naszego wieku. Zmiana miejsca akcji lub wprowadzanie własnych elementów nie powinno sprawiać trudności. W wypadku umiejscowienia przygody w latach dziewięćdziesiątych naszego stulecia należy założyć, że miejsce ogni jest niedostępne ze względu na silne wiatry i mgły otulające górze; należy też zasugerować, że wyjątkowo paskudna, burzowa pogoda wydaje się być nienaturalna.

Strażnik Tajemnic, zwróć uwagę, że pozaziemscy wrogowie są bardzo metodyczni w swym postępowaniu i dysponują technologią dalece bardziej zaawansowaną niż ta dostępna Badaczom. Nasi bohaterowie będą musieli wykazać się nie tylko swoimi umiejętnościami, ale również będą potrzebowali sporo szczucia lub pomocy z zewnątrz, by móc odnieść zwycięstwo.

Gorliwi Strażnicy Tajemnic mogą powielić zamieszczone w scenariuszu wycinki z gazet, by w czasie gry wręczyć kopie graczom, którzy dzięki takim pomocom na pewno dużo sprawniej skojarzą wszystkie fakty.

Scenariusz nie zawiera żadnych map, jako że odległości i usytuowanie poszczególnych miejsc nie ma specjalnego znaczenia. Góra Strafton, hrabstwo Windham i Brattleboro istnieją naprawdę i znajdują się na południu Vermont, w Stanach Zjednoczonych. Zachodnia odnoga rzeki Windham – jeśli w ogóle istnieje – powinna zostać tak umiejscowiona, by pasowała do przygody.

Ponieważ Badacze będą musieli dojechać na miejsce, Strażnik powinien wiedzieć, co ze sobą zabierają. Przypuszczalnie pojedą jednym lub dwoma samochodami – bądź praktyczny i pozwól każdemu zabrać walizkę z bagażem osobistym oraz dodatkowo 10-15 kilogramów przeznaczonych na broń, nieporęczne, ale za to wyśmienitej jakości kamery i wszelkie inne specjalne wyposażenie. Możesz pozwolić im zabrać więcej, ale tylko wtedy, kiedy tajemnica jest jasno określona lub Badacze zamierzają nie wracać przez wiele tygodni. Jeśli nagle zdecydują się zakupić więcej ekwipunku, będą to mogli zrobić tylko w miejscu, gdzie taka możliwość jest realna. Miasteczko Jennings nie oferuje pod tym względem zbyt wiele.

Tło przygody – wiedza tylko dla Strażnika Tajemnic

Stary Harny Rooger stał się ostatnimi czasy wielkim ekscentrykiem. Bez żadnych powodów napadł na listonosza. Plotki głoszą, że jego szaleństwo przyjęło formę jakichś tajemniczych rytuałów, które urządza na wzgórzach, rozpalając ogniska i składając w ofierze kozy.

Rooger nigdy nie był człowiekiem zrównoważonym, może dlatego to właśnie z nim nawiązała kontakt grupa mi-go, grzybów

z Yuggoth. Te obce istoty chcą przegonić lub zabić mieszkańców Jennings, by bez kłopotów móc dążyć w okolicznych wzgórzach swe kopalnie. Zamierzają pozbyć się ludzi, przywołując Ithaqua – Kroczącego po Wietrze – który zmiecie miasteczko z powierzchni ziemi, zabijając przy tym wszystkich jego mieszkańców w taki sposób, że przez innych zostanie to wzięte za skutek burzy śnieżnej o monsturalnej sile. Później mi-go pozbędą się ocalałych przy użyciu miotaczy mgły. W ciągu swych wielomiesięcznych przygotowań grzyby z Yuggoth zdołały otworzyć na szczycie góry Strafton magiczne przejście, pozwalające objawić się Ithaqua na tak odległym południu. Próbuje przywołać Wielkiego Przedwiecznego, odprawiając o północy śpiewy i zaklęcia, lecz jak dotychczas – bez powodzenia, bowiem mają tylko 20% szansy na powodzenie czaru „Wezwanie Ithaqua”.

Wiedza dostępna dla graczy

Najświeższe wiadomości z *Brattleborskiego Plotkarza* pojawiają się także w bostońskich gazetach. Donoszą o dziwnych hałasach i światłach obserwowanych wokół miasteczka Jennings w Vermont. Ostatnie wiadomości mówią o zniknięciu Bartleya Hodgesa, korespondenta *Plotkarza*, wysłanego do Jennings. Badacze podejrzewają, że to wszystko ma związek z Mitami, dlatego decydują się pojechać do Vermont i zbadać sytuację osobiście, licząc przy okazji na nagrodę.

Brattleborski Plotkarz

Wydawca *Plotkarza* ucieszy się, mogąc porozmawiać o dziwnych przypadkach i zaginięciu Bartleya Hodgesa. Ma niewiele do dodania, jednak może powiedzieć, że Hodges, były dziennikarz, który powrócił do rodzinnego Jennings, był osobą rzetelną. „Stary Hodges lubił włóczyć się wzdłuż Przełęczy Jennings. Może wpadł do rzeki, a może nie. Jeśli dokądkolwiek poszedł, nikomu o tym nie powiedział”. Wydawca pokaże Badaczom cztery związane ze sprawą artykuły, wydrukowane w *Plotkarzu*, wszystkie napisane przez Hodgesa. Nieco różnią się one od wersji przedstawianych w bostońskiej prasie.

Policja w hrabstwie Windham

W Brattleboro także znajdują się biura szeryfa hrabstwa. Funkcjonariusze policyjni są bardzo powściągliwi w swych komentarzach, z wyjątkiem tego, że zniknięcie Bartleya uważają za bona fide sprawę osoby zaginionej. Nie są zainteresowani badaniem sprawy ogni, chyba że z punktu widzenia uznającego je za bezpośrednią przyczynę zniknięcia Hodgesa.

Jennings w Vermont

Jennings jest malutkim miasteczkiem, liczącym sobie zaledwie kilkuset mieszkańców i położonym pośród wzgórz, niedaleko Przełęczy Jennings, przez którą przepływa zachodnia odnoga rzeki Windham, płynąca dalej do Connecticut. Budynek, choć zadbane i świetnie wyremontowane, są jednak małe i stare – w Jennings nie powodzi się zbyt dobrze od czasu, kiedy po wojnie secesyjnej miasteczko straciło dobrą koniunkturę.

Informacje w miasteczku

Jedynymi publicznymi miejscami spotkań mieszkańców są: szkoła podstawowa, sklep wielobranżowy, sklep spożywczy i kościół. Wykorzystywanie umiejętności wmawiania lub perswazji w celu zdobycia informacji będzie odbierane jako nachalne i ordynarne. Nikt nie odpowie na tak postawione pytania. Może ktoś łaskawie odeśle Badaczy do konstabla, który przyjeżdża raz na tydzień i zatrzymuje się w sklepie wielobranżowym, aby posłuchać miejscowych nowin. Poza tym Badacze mogą poczekać na spotkanie rady miejskiej, które odbywa się raz na miesiąc.

Lepsze rezultaty powinny przynieść próby zbliżenia się do mieszkańców wykonując udany test wiarygodności, jako że ludzie dobrze ubrani i wyglądający odpowiedzialnie powinni

sprawić na ludności miasteczka większe wrażenie, nawet jeśli są obcy.

Rozmówca widział sam lub słyszał, że ktoś inny widział pośród wzgórz „dziwne rzeczy” i nigdy w nocy już tam nie pójdzie „bo to wiadomo, czy i teraz tych swoich ognisk nie rozhajcowują?”

Teraz, kiedy rozmówca zapędził się już tak daleko, można wykorzystać umiejętność wmawiania lub perswazji. Pomyślny test oznacza, że Badaczom udało się wycisnąć nieco więcej szczegółów. Te dziwne rzeczy to „cuś jakby wielkie raki, wielkie na chłopa, ale z małuskimi, skurczonymi gębami i do tego całe czerwone, jak usmażone”.

Co wiadomo o Bartleju Hodgesie? „Każden jeden wie, że to one hajcują te ogniska. Bartley wiedział tako samo. Uważaj pan, on podeszedz za blisko. Ide o dyche, że stary, bidny Bartley usmażył się równo, jako one”.

Dom Bartleja Hodgesa

Badacze mogą się wypytywać o dom Bartleja Hodgesa. Pomyślnie wykonany test wiarygodności pozwoli im otrzymać odpowiedź. Wskazany dom to prosty, oszalowany budynek czteropokojowy, położony dość blisko rzeki. Kiedy Badacze wejda od frontu na drewnianą werandę, zastaną drzwi nie zamknięte na klucz, jak wszystkie drzwi w sąsiedztwie.

Hodges mieszkał sam. Na ścianach wiszą pamiątkowe wycinki z gazet, poświęcone sprawom, które rozwiązał, oraz obrazy jego żony, z którą żyje w separacji. Niezależnie od tego, jak wytrwale Badacze będą się tu rozglądać, nie znajdą nic, co by wyjaśniało zagadkę ogni i zaginięcie Hodgesa. Dziennikarz był dokładnie taki, za jakiego był uważany.

Jedynym znaczącym śladem w całym domu jest leżąca w koszu na papiery notatka od wydawcy *Plotkarza*. Jej zauważenie wymaga pomyślnego wykonania testu spostrzegawczości. Na odwrocie tej małej kartki ktoś delikatnie napisał ołówkiem:

HARNY ROOGER

Jeśli Badacze przegapią ten trop, jeden z napotkanych mieszkańców miasteczka wspomni im, że najbliższ tajemniczych ognisk mieszka niejaki Harny Rooger. Może on będzie coś wiedział.

Harny Rooger

Jeśli Badacze pójda tym tropem, każdy w miasteczku chętnie powie im, że Harny jest starym człowiekiem, wynajmującym się do wykonywania prostych robót. Mieszka w nie malowanej chacie, sześć kilometrów na północ od Jennings, na końcu dróżki tak wąskiej, że tylko taczka mogłaby nią przejechać. Rozmówca, który wskaże drogę, może także dodać, że Harny’ego odwiedził już konstabl, lecz Rooger nie miał nic do powiedzenia – pamiętaj, że to jest małe miasteczko i każdy tu wie o wszystkim. No, prawie o wszystkim.

Drewniana chata stoi trzy kilometry na północ od miejsca, gdzie na blisko 1200 metrów wznosi się szczyt góry Strafton, na której wschodnim zboczu obserwowano dziwne ognie. Wokół domu jest kilka hektarów ogrodów i winnic oraz mały sad.

Rooger jest łysiejącym mężczyzną, chudym i tak wysokim, jakby nigdy nie zamierzał przestać rosnąć. Jest żyłasty i ma

OGIEN NA GÓRZE STRAFTON

JENNINGS – Mieszkańcy okolic Jennings donieśli o wielkiej łunie ognia, widzianej wtorkowej nocy od wschodniej strony góry Strafton. Lokalne biuro szeryfa nie było w stanie zlokalizować pozostałości po ogniu, który przypuszczalnie w środę rano wygasł samoistnie. Nie otrzymano żadnych doniesień o stratach ani od okolicznych farmerów, ani od leśniczych.

DZIWNE ODGŁOSY NA GÓRZE

JENNINGS – Kolejną wielką lunę ognia dostrzeżono na górze Strafton w niedzielny wieczór. Obserwatorzy z okolic Jennings i Wardsboro zaświadczyli, że tym razem płomieniom towarzyszyły odgłosy głuchego bębnienia lub rytmicznych wybuchów.

Ku ogólnej irytacji, władze po raz kolejny wykazały się niemożliwością zlokalizowania źródła ognia.

Pewni mieszkańcy z sąsiedztwa, a ja wraz z nimi, postanowili na własną rękę zająć się tą sprawą. W ciągu kilku najbliższych nocy spróbujemy rozwiązać zagadkę ognisk.

ŁUNA OGNI KOLEJNEJ NOCY

JENNINGS – W piątek w nocy mieszkańcy z okolic Jennings wysłedzili kolejną, wielką lunę ognia na wschodnim zboczu góry Strafton. Gdyby wzeszedł księżyc, świadkowie byliby pewnie w stanie lepiej wskazać miejsce widzianych płomieni.

Nagroda!!!

ZAGINAŁ KORESPONDENT PLOTKARZA

JENNINGS – Władze hrabstwa Windham podają, że zaginął Bartley Hodges, emerytowany dziennikarz i korespondent niniejszej gazety na miasto Jennings. Ostatni raz widziano go we wtorek wieczorem i zgłoszono jego zaginięcie.

Podajemy rysopis pana Bartleja Hodgesa: lat 67, wysoki, szczupły, włosy przyprószone siwizną; jest człowiekiem żwawym, inteligentnym i rozmownym.

W tych okolicach Bartley Hodges jest dobrze znany jako człowiek bardzo towarzyski i uczciwy obywatel. *Plotkarz* wypłaci 500 dolarów nagrody temu, kto wskaże miejsce jego obecnego pobytu.

Pomoc dla graczy – wycinki prasowe z brattleborskiego Plotkarza

nieproporcjonalnie długie nogi. Doskonale posługuje się siekierą – kiedy Badacze przyjdą, zobaczą jak rąbie drewno, pieńki za pieńkiem, szybko i precyzyjnie.

Za dnia Harny Rooger jest dosyć przyjazny, jednak wraz ze zbliżającą się nocą staje się coraz bardziej niespokojny. Nie wie, po co jego „nowi przyjaciele” przyjechali do Jennings, jednak kiedy się dowie, obróci się przeciwko nim. Ostro pociąga z butelki bez etykiety jakiś bezbarwny płyn. Wraz z upływem dnia, ma coraz bardziej w czubie. Jeśli Badacze wykonają chemiczną analizę tego płynu, okaże się, że jest to nielegalny alkohol – księżycówka o mocy 80%.

Harny odpowie na te pytania, na które będzie mógł, lecz zaapreczy, że zna Hodgesa.

W miarę upływu czasu pije coraz więcej i zaczyna wysuwać twierdzenia, jak np. „Moi nowi przyjaciele wiedzom wiency niżli ich prosory z uniwerka”. „Ony mogom spuścić śnieg albo i deszcz”. „Moje plony nie padły jeszcze, odkund przyszli moi nowi przyjaciele”. „Po tym rumbać nie bede – moi przyjaciele potrzebujom tegu, co by mogli wezwać inchniego przyjaciela. Iffka, czy jakośś tak jes mu na imie. Eee, jakośś Iffkwa... Ittaw... Iffdkwa?”

Zapytany o Bartleja Hodgesa, Rooger potrząśnie smutno głową, ale w końcu bełkocząc powie: „Ja żem go ostrzegał, po dobroci żem mu mówił”.

Jeśli Badacze przekupią Harny’ego lub obiecują mu wystarczająco dużo, dowiedzą się, że mi-go są pewni, iż „wielki” nadejdzie już wkrótce, lecz nawet oni nie wiedzą kiedy. Harny nie wie co się wydarzy, kiedy to się stanie: „Mmoże nie byndzie ttak cholernie zimno, hik, a mmoże gorzy”.

W wypadku, jeśli któryś Badacz będzie nalegał, aby pozostać do zmroku, Harny zastraszy go swoją strzelbą, nakazując

odejść: „Won! Ja tera bede pracować!” Zamierza spotkać się z obcymi, ponieważ ich moc robi na nim wrażenie.

Jeśli Badacze pozostaną (przypuszczalnie rozbijając Harnyego lub chowając się wśród pobliskich drzew) będą mieli trochę czasu na przygotowania. Kiedy słońce zajdzie, ujrzą leżącego mi-go (utrata 0/1k6 PP), który wylądował obok chaty, wejdzie do środka i zacznie rozmowę z Harnym, brzęczącym głosem nakazując mu pojawienie się tej nocy. Mi-go opisany jest na końcu jako nr 2.

Jeśli mi-go zastanie Badacze wewnątrz chaty, zaatakują w wypadku, kiedy będzie tylko jeden lub dwóch, jednak jeśli będzie ich więcej niż dwóch, wtedy spróbuje uciec. Jeśli uda mu się uciec, powiadomi pozostałych mi-go i powróci z uzbrojoną grupą, zamierzając wytropić i zabić wścibskich ludzi.

HARNY ROOGER, 58 lat, zdziwaczały człowiek do wynajęcia

S 8 KON 13 BC 15 INT 8 MOC 10
ZR 9 WG 6 WYK 4 P 18 WT 14

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: strzelba, 20-gauge 70%, obrażenia 2k6/1k6/1k3
siekiera 85%, obrażenia 1k8+2

Umiejętności: elektryka 35%, historia naturalna 33%, mechanika 45%,
prowadzenie samochodu 40%, tropienie 65%, ukrywanie się 45%.

Góra

Przypuszczalnie Badacze przeżyją przylot mi-go i pozostaną na miejscu. Niezależnie od tego, czy Harny został schwytany, będzie chciał dotrzymać swojej umowy z obcymi. Zaraz po zachodzie słońca założy kurtkę, futrzaną czapę i rękawice, i podąży w stronę góry Strafton. Jeśli Badacze ruszą za nim, śledzenie go pójdzie im łatwo.

Blisko wierzchołka Badacze będą musieli wykonać pomyślne testy skradania się, w przeciwnym razie jeden z patrolujących okolicę mi-go dostrzeże ich i zaatakuje.

Jeśli jednak Badacze wspięli się na górę jeszcze za dnia i pozostali w ukryciu do nocy, każdy z nich musi wykonać pomyślny test ukrywania czegoś lub ukrywania się, aby uniknąć wypatrzenia przez przybywające mi-go.

W obu przypadkach to Strażnik Tajemnic powinien wykonać wszystkie rzuty, aby gracze nie wiedzieli, czy ich Badacze kryją się dostatecznie dobrze.

Kiedy po zachodzie słońca rozlegnie się jakiś głośny dźwięk, jak np. strzał ze strzelby, w ciągu 1k10 rund przybędą grzyby z Yuggoth, aby zbadać sprawę. Po zmroku, w trakcie nocnych ceremonii, górę patrolują trzy grzyby.

Ceremonia

Prawie na samym wierzchołku góry, na nagim szczycie, skąd rozciąga się widok na północną i wschodnią stronę, ustawiony jest krąg nieregularnych w kształcie głazów. Każdy z nich ma mniej więcej metr średnicy i pokryty jest grubą warstwą świeżego lodu i szronu.

Ukryci w mroku Badacze ujrzą siedem grzybów z Yuggoth, które opadną z nieba (rzut na utratę PP) i będą się kręcić w pobliżu. Niebawem dołączy do nich Harny, a wtedy trzech obcych odleci patrolować okolicę.

Wówczas to rozpocznie się inkantacja, prowadzona obrzydliwym, brzęczącym głosem przez przywódcę, któremu asystuje mi-go nr 5. Harny i pozostałych dwóch mi-go odpowiada im zaśpiewem. Przywódca i mi-go nr 5 poświęcą wszystkie swoje Punkty Magii prócz jednego, podczas gdy Harny i dwóch pozostałych zużyją po jednym, co w sumie da 28% szansy powodzenia zaklęcia. Jak tylko zaczną tak brzęczeć i kołysać się, ze środka kamiennego kręgu buchną błękitnobiałe płomienie. Ogień jest zimny – jak można przypuszczać – bowiem emanuje falami zmrożonego powietrza, a otaczające go głązy pokrywają się gwałtownie rosnącym szronem.

Zasada dodatkowa: Mróz

Celem zastosowania tej opcji jest opóźnienie akcji na górze Strafton do czasu, aż Badacze będą lepiej przygotowani. Można też posłużyć się tym wybiciem, aby zredukować stan liczebny grupy Badaczy, którzy zamierzają pozostać na wierzchołku góry.

W trakcie wspinaczki po zboczu powietrze staje się nienaturalnie mroźne. Na szczycie temperatura spada dobrze poniżej zera. Jeśli Badacze nie mają na sobie ciepłych ubrań, każdy gracz musi wykonywać co 5 minut czasu gry pomyślny test KONx5, wyrzucając na k100 wynik równy lub mniejszy. W przeciwnym razie odgrywany przez niego Badacz traci 1 punkt Wytrzymałości na skutek zimna. Jeśli Badacz straci w ten sposób więcej niż połowę swoich punktów Wytrzymałości, padnie nieprzytomny z powodu zziębnięcia. Jednak bez wyraźnych powodów nie pozwól Badaczom umrzeć z zimna – ta opcja jest po to, aby utrudnić im życie, a nie uniemożliwić.

W wypadku, kiedy któryś z Badaczy jest ciepło ubrany, testuje swoją KON tylko raz na godzinę czasu gry.

W wypadku, kiedy czar się powiedzie, groteskowo wyjący koszmarny opadnie z północnego nieba w sam środek płomienia wygasając go i siejąc zniszczenie zacznie schodzić w dół doliny, zagrażając vermonckiej wiosce nienaturalną, arktyczną burzą śnieżną. Wszyscy Badacze widzący Ithaqua tracą 1k10/k100 PP. Harny prawdopodobnie popadnie w obłąd.

W wypadku, kiedy czar się nie uda, płomienie zamigoczą chwilę, a potem wygasną. Rozczarowane grzyby przywołają strażę i odlecają, pozostawiając Harnyego samemu sobie, aby powrócił do swej chaty.

Jeśli Ithaqua zostanie wezwany, dolina i leżąca w niej wioska zostaną zniszczone w przeciągu trzech dni, a temperatura spadnie do 30 stopni poniżej zera. Olbrzymie zasypy śnieżne zatarasują wszystkie drogi.

Mi-Go

Zobacz opis mi-go w rozdziale o Mitach. Wszyscy obcy w tej przygodzie są wyposażeni w broń wyglądającą niczym metalizowane kawałki powykęcane drewna, jakie fale zwykle wyrzucają na brzeg. Ponadto mi-go nr 1, 5 i 7 noszą na sobie słuzowate pajęczyny, które służą za rodzaj pancerza 8 punktów przeciw wszystkim rodzajom broni.

SIEDMIU BEZLITOSNYCH MI-GO

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: szczypce 30%, obrażenia 1k6 + chwyt
miotacz mgły 80%, obrażenia 1k10 zimno

pancerz: brak, lecz każda broń przebijająca zadaje minimalne obrażenia.

Nr	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
1*	10	14	14	22	13	14
2	11	14	7	17	8	11
3	11	10	13	14	8	12
4	10	9	6	13	15	8
5*	9	9	8	14	14	9
6	8	15	11	15	12	13
7*	14	14	10	18	10	12

* +8 pkt. pancerza ze względu na pajęczynową zbroję

PAJĘCZYNOWA ZBROJA – Pajęczyna jest półżywym przedmiotem magicznym, dziełem organicznej technologii mi-go. Jeśli któryś Badacz zdoła zdobyć taką pajęczynową zbroję, może ją później założyć. Jednak za każdym razem, kiedy będzie ją zdejmował, utraci 1 punkt Wytrzymałości ze względu na fakt, że śluz przywiera do ciała i pajęczynę trzeba na siłę odrywać wraz z fragmentami skóry i włosami. Pajęczyna funkcjonuje jak pancerz, jednak ludzie nie mają odpowiedniego płynu odżywczego, w którym należałoby ją zanurzać po każ-

dym użyciu; dlatego po każdorazowym zdjęciu stopniowo obumiera, zmniejszając swoją efektywność o 1 punkt. Tak więc założona po raz drugi staje się pancerną o wartości 7, założona po raz trzeci – 6 itd. Pajęczynowa zbroja jest zielonkawa i wygląda przerażająco, kiedy oblepia całego użytkownika. Nie można jej założyć na ulicy, nie wzbudzając przy tym paniki i uwag zszokowanych gapiów. Kiedy noszącego tę zbroję uderza pocisk lub ostrze broni, pajęczyna natychmiast staje się grubsza i zbija w kupę w miejscu trafienia, łagodząc impet.

MIOTACZ MGŁY – Każdy z tych poskręcanych, metalowych przedmiotów wydychuje chmurę zmrożonej pary, tworzącą gęstą mgłę poruszającą się w formie cylindra o grubości 10 metrów, z Szybkością 16. Dzięki takiemu obszarowi działania bazowa szansa trafienia z tej broni wynosi 80%. Mgła pochłania ofiarę, jeśli tylko nie mogą uciec z obszaru jej działania.

Kiedy mgła pochłonie cel, traci on 1k10 punktów Wytrzymałości na skutek obrażeń od zimna. Od wyniku należy odjąć 1 punkt za posiadane grube ubranie i 2 punkty za ubranie typu polarnego. Jeśli ofiara znajduje się w zamkniętym samochodzie, od wyniku może odjąć 4 punkty. Jednak w takim wypadku silnik samochodu zamarza i aby go uruchomić, należy wykonać pomyślny test umiejętności prowadzenie samochodu.

Mrozące działanie mgły trwa kilka kolejnych rund. Zaletą tej broni dla mi-go jest fakt, że nie pozostawia ona śladu na ofiarach, które zamarzły na śmierć. Jeśli Badacz wejdzie w jej posiadanie, może nauczyć się nią posługiwać, wykonując pomyślnie Test Pomysłowości.

Badacz, który widział tę broń w akcji i który ma swobodę ruchu we wszystkich kierunkach, może próbować uniknąć podmuchu miotacza, wykonując pomyślny test ZRx3 lub INTx3 rzucając 1k100.

Podsumowanie

Jeśli Badaczom uda się powstrzymać mi-go, operacja obcych w okolicy Jenning zostanie definitywnie zakończona. Poszukiwania wokół góry pozwolą odnaleźć zmrożonego trupa Bartleya Hodgesa i otrzymać należną nagrodę 500\$ od wydawcy *Plotkarza*.

Za powstrzymanie mi-go każdy z Badaczy otrzymuje 1k10 PP. Za samo zabicie jakiegoś mi-go nie ma PP, ale zabicie wszystkich siedmiu zapewni każdemu Badaczowi 6 PP, bez potrzeby wykonywania rzutu.

Stepujący Nieboszczyk

PONIŻSZA przygoda przeznaczona jest dla początkujących Odkrywców Tajemnic, nie wymaga więc specjalnych, magicznych zdolności. Mamy nadzieję, że jest na tyle zabawna, iż zaintryguje nawet doświadczonych graczy. Zapewne uda się ją ukończyć w jeden wieczór gry, choć może zająć trochę więcej czasu.

Akcja scenariusza ma miejsce w amerykańskim mieście (sugerujemy Nowy York lub Chicago) w roku 1920. Przygoda jest na tyle specyficzna, że nielato ją przystosować do innego czasu lub miejsca.

Jazz jest tematem i muzyką przewodnią tej przygody, dlatego Strażnik Tajemnic może poszukać nagrań z lat 20. – King Olivier's Jazz Band i Jelly-Roll Morton's Red Hot Peppers (nie mylić z Red Hot Chili Peppers) to dobre źródła. Jazz jest muzyką wesołą i nastrajającą optymistycznie, więc pamiętaj, by ją wyłączyć, gdy sprawy przybiorą mroczny obrót.

W tym scenariuszu, nie tak jak w dwóch poprzednich, położono większy nacisk na szczegóły. Bardziej skomplikowany jest też jej cel. Autorzy założyli, że Badacze podejmą współpracę z określoną grupą społeczną. Dlatego też Strażnik Tajemnic szczególnie uważnie powinien zaznajomić się ze scenariuszem i tak pokierować grą, by Odkrywczy stali się częścią przygody, a nie tylko obserwatorami zdarzeń.

Specjalny komentarz

Kolor skóry jest rzeczą bardzo ważną w tej przygodzie. Koniecznie określ rasę każdego z Badaczy, zanim rozpoczniesz grę. Wybór koloru skóry teoretycznie nie pociąga za sobą ujemnych skutków, choć np. rasa osoby zadającej pytanie może wpłynąć na otrzymanie informacji. Przed rozpoczęciem gry musisz przeczytać scenariusz. Jeśli bowiem wszyscy Badacze są np. Murzynami, białymi, czy pochodzenia orientalnego, a nie mieszaną rasowo drużyną, niezbędne będzie wprowadzenie w scenariuszu pewnych modyfikacji. Wszyscy Badacze nie powinni być jednak murzynami.

W tym miejscu należy się kilka słów komentarza. Wydaje się, że słowo „Murzyn” jest najsensowniejsze i chyba nie razi nikogo. „Czarny” jest uznawany za określenie obraźliwe. Wyrazu „kolorowy” używa się w niektórych Stanach (urzędowe podziały nie zawsze są uprzejme). Na zachodzie i południowym-zachodzie obejmuje on także Azjatów i rdzennych Amerykanów. Nazwa „Afro-Amerykanin” jest najbardziej mętna, niezrozumiała i jeszcze przez dziesiątki lat nie wejdzie do powszechnego użytku. Słowo „czarnuch” jest często używane, choć jest to określenie wybitnie obraźliwe, chyba że użyte w sensie żartobliwym, pomiędzy czarnymi. Mniej niezręcznych określeń niestety nie ma.

(Powyższe rozważania dotyczą specyfiki polskiego nazewnictwa. W USA jest akurat odwrotnie – „Murzyn” traktowane jest jako obraźliwe, zwykle używa się wyrazu „czarny” – przyp. tłum.)

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Leroy Turner jest muzykiem jazzowym. Ma złamane serce, problem z alkoholem i ciężącą na nim kłębą. Ta ostatnia przybrała postać niezwyklej trąbki, którą, jak wierzy, dostał od samego Louisa Armstronga. Tak naprawdę instrument ten dał mu Nyarlathotep. Gdy obdarowany muzyk na niej zagra, jej dźwięk powoduje ożywienie wszystkich znajdujących się w zasięgu słuchu zwłok. Ożywieni ruszają, by mścić się na żywych. Na początku tego scenariusza Turner nie zdaje sobie jeszcze sprawy z właściwości trąbki. Kiedy odkryje jej moc, popadnie w obłęd.

Aktualny zwierzchnik wszystkich gangów – Archie Szeft Bonato – oraz jego ludzie odkryli niezwykle właściwości trąbki. Mają zamiar wykorzystać je do własnych celów. Ich działania sprawią wiele nieszczęść i doprowadzą do katastrofy.

Historia rozpoczyna się w nocy, w lokalu o nazwie Blue Heaven Ballroom. Powód, dla którego Badacze się tam akurat znajdują powinien wymyślić Strażnik Tajemnic. Mogą np. wyjść zabawić się na miasto, mieć akurat z kimś spotkanie lub poszukiwać jakiegoś tropu, będącego częścią innej przygody.

Blue Heaven Ballroom

Właściciele „Sali balowej Błękitne Niebo” prowadzą nielegalny interes. Odwiedzając ją Badacze łamią więc obowiązujące prawo. Mężczyźni powinni być ubrani w smokingi, kobiety zaś w suknie wieczorowe. Osoby bez tych strojów zostaną posadzone przy stolikach stojących za palmami, tuż przy drzwiach do kuchni. Panowie bez krawatów nie są w ogóle wpuszczani do środka. Spędzenie miłego wieczoru w klubie, wymaga poświęcenia co najmniej 20 dolarów. Wliczone są w to drinki (gorzałka czy nie, koszt jest ten sam), jakiś lekki posiłek i napiwki. Drinki są po dwa dolary. Wiadomo, że

spelunka ta jest chroniona, w razie jakichś kłopotów zjawiają się tam zarówno policjanci, jak i bandziory. Pierwszy występ rozpoczyna się o dwudziestą. Lokal jest czynny codziennie do świtu.

W „Blue Heaven Ballroom” muzyka jest porządna, towarzysstwo doborowe, a bimber czysty, bo importowany – tymi atrakcjami pyszni się najlepsza melina w mieście. Masa łapówek idzie na to, by klub pozostał otwarty – jedzenie i drinki są więc bardzo drogie.

Za niebieskimi, nie oznaczonymi drzwiami stoi dwóch białych, ubranych w smokingi, potężnie zbudowanych mężczyzn. Nie wpuszczają oni do środka ludzi ubogo wyglądających lub nie mających odpowiedniego stroju, a także wszystkich, którzy mają inny niż biały kolor skóry. Jeśli któryś z Badaczy nie jest biały, nie zostanie wpuszczony. W przypadku, gdyby żaden z Badaczy nie wszedł do środka, być może uda im się znaleźć tylne wejście, od strony sceny. Stamtąd także będą mogli obserwować nadchodzące wydarzenia.

Za bramkami znajdującymi się wyściełane błękitnymi dywanami schody, które prowadzą do sali balowej. Tuż przy schodach jest szatnia. Po lewej stronie znajduje się męska toaleta, obok niej zaś schody na następne piętro, gdzie mieści się eleganckie kasyno (nie mające związku z tą przygodą). Po prawej stronie znajduje się damska toaleta i wejście do sali balowej. Obie toalety wyłożone są białymi i niebieskimi, marmurowymi kafelkami. Dokoła wiszą lustra, chromowane kurki i kafelki – olśniewający przepych.

Kierownik lokalu uśmiecha się na widok wchodzących do środka Badaczy i gestem pokazuje, by podążali za nim. Wszędzie kręcą się kelnerzy, a jazz i szum rozmów wypełniają salę.

Sala balowa jest ogromna. Po lewej stronie mieści się dobrze zaopatrzone bar, którego obsługę spowija cień licznych butelek. Naprzeciwko baru znajduje się scena, na której gra zespół. Pomiedzy barem a sceną stoją małe stoliki, otoczone stołkami wyściełanymi aksamitem. Za nimi znajduje się parkiet do tańczenia. Na każdym stoliku stoi mała, dająca miłe, dyskretne światło lampka. Powyżej, nisko zawieszona, elektryczne żyrandole rzucają łagodne promienie błękitnego i złotego światła na twarze białych, postawnych mężczyzn i tlenione włosy sztywnie ubranych, młodych, ambitnych kobiet.

„Blue Heaven” to bardzo popularne i znane miejsce spotkań. Zaglądają tu wszyscy: bogacze z Nowego Jorku, aktorzy, gwiazdy z Hollywood, uczeni policjanci i łapówkarze, biznesmeni z Chicago i gangsterzy, producenci samochodów z Detroit, potomkowie właścicieli kolei z San Francisco, nafciarze z Teksasu, bogaci i chytry oraz prowincjusze z całego świata, ostentacyjnie wydający całe, zapracowane lata majątek.

W lokalu zawsze gra zespół „5-Star”. Zarówno barmani, kelnerzy, posługacze, kucharze, jak i muzycy są Murzynami. Kierownik knajpy, jej właściciele i ochroniarze są, oczywiście, biali.

W latach 20. zespoły jazzowe, szczególnie te grające w dużych klubach, były większe od dzisiejszych. Wykorzystywane przez nie instrumenty muzyczne to między innymi: trąbka, tamburyn, saksofon, klarnet, kornet, bębny, bas, tuba, banjo, gitara rytmiczna i pianino – grano w różnych zestawieniach. Nie było wzmocniaczy, więc by wypełnić sporą salę muzyką, potrzeba było ośmiu czy dziesięciu instrumentów muzycznych. Mniejsze kapele grały w mniejszych lokalach.

Rozpoczęcie akcji

Kiedy Badacze wejdą do środka klubu, jest on już wypełniony. Zespół „5-Star” gra w najlepsze, przedstawiając właśnie własną wersję przeboju „Doctor Jazz”. Kierownik sali grzecznie przeprosza Badaczy i prowadzi ich do stołu w rogu, przy barze. Siedzi już przy nim jakiś nieznany osobnik. Mężczyzna nie ma nic przeciwko temu, by Badacze tam usiedli, zajmuje tylko jedno miejsce koło siebie – najwidoczniej na kogoś czeka. Badacze nie zdają sobie sprawy, iż jest to Pete Manusco, księgowy. Czeka on na Joeya Larsona, drobnego gangstera.

Manusco nic nie mówi, nie słucha też muzyki, co widać po jego nerwowym bębnieniu palcami po stole. Jest przeciętnie zbudowanym mężczyzną o tak bujnych i gęstych brwiach, iż wyglądają jak pojedyncza czarna fala okalająca jego czoło. W porównaniu z wypełniającym salę rozbawionym tłumem, jest on dziwnie sztywny i napięty. Udany test psychologii potwierdzi, że nieznajomy jest bardzo zdenerwowany, a test spostrzegawczości ujawni potłśniący na jego twarzy. Stara się patrzeć na grający zespół i unika spojrzeń Badaczy, jednak widać, że zupełnie nie słucha muzyki.

Kapela skończyła właśnie „Doctor Jazz” i rozpoczęła „Clarinet Marmelade”.

Przypadkowa niegrzeczność

Znajdujące się za stołem drzwi otworzyły się. Wolno wyszedł z nich wysoki, chudy Murzyn w garniturze. W rękę trzyma błyszczącą trąbkę. Rozejrzał się dokoła i zamrugał. Widać, że chciałby dostać się na scenę, jednak przejście jest zablokowane przez krzesła, na których siedzą Badacze i Manusco. Trębacz waha się i, chyba dzięki kilku wypitym drinkom, postanawia działać. Uważnie przypatruje się siedzącym przy stole osobom i kieruje się w stronę Manusco.

– Przepraszam pana, nie mogę dostać się za kulisy. Więc, no... czy mógłby mnie pan przepuścić? Naprawdę bardzo przepraszam, że pytam.

Dotychczasowe zdenerwowanie Manusco nie poprawiło widocznie jego manier, gdyż warknął:

– Znajdź inną drogę, chłopcze, bo stąd wylecisz, z trąbką lub bez niej.

Badacze, którzy znają nocne życie miasta, mogą zorientować się, że Murzyn nazywa się Leroy Turner i jest utalentowanym, młodym trębaczem. Podobno ostatni przydarzyły mu się jakieś niemiłe rzeczy. Choć Leroy jest już po paru głębszych nie ma skłonności samobójczych, więc nie zaryzykuje przebijania się przez otaczający tłum bandziorów, rasistów i polityków. Zaczął więc wycofywać się, na wpół zgięty w ukłonie, powtarzając: „Przepraszam pana, przepraszam, przepraszam”.

Badacze mogą, jeśli uznają to za stosowne, podnieść się i przepuścić muzyka. Jeśli tego nie uczynią, Turner wycofa się za drzwi, by po chwili pojawić się za następnymi, skąd może dostać się na scenę.

Jeśli jednak Badacze dadzą Turnerowi przejść, bardzo grzecznie im podziękuję, zaskoczony zresztą takim przyzwyczajonym traktowaniem. W tym momencie każ wykonać testy spostrzegawczości. Badacze, którym się powiedzie, zwrócą uwagę na pewien szczegół – trąbka Turnera ma cztery wentyle, a nie trzy, jak zwykle instrumenty tego rodzaju. Znającym się na muzyce Odkrywcom podejrzanym może się również wydać dziwne, rzeźbione zakończenie instrumentu, które wygląda jak nakrapiana skóra węża.

Po drugiej stronie sali lider zespołu próbuje coś ogłosić. Uwaga zebranych skupia się na scenie. Mało kto widzi drobnego, szczurowatego mężczyznę w brązowym garniturze, który właśnie wchodzi do środka. Przez chwilę rozgląda się dokoła, a następnie, omijając bar, zbliża się do Manusca.

– Panie i panowie, mamy zaszczyt gościć dzisiaj burmistrza! Gratulujemy ponownego wyboru, panie burmistrzu! Kandydat myślał, że pana pokona, lecz nie da się wygrać z tak wspaniałym człowiekiem, jak pan! Ten utwór dedykujemy właśnie panu!

Wymięta, brązowa marynarka i spodnie znajdującego się już na scenie Leroya Turnera dziwnie kontrastują z białą eleganckich garniturów reszty zespołu. Podobny zresztą efekt daje przejmujący, mocny i falujący dźwięk jego trąbki. Leroy, przyłączył się do granego właśnie nowego, ostrego utworu „Stepujący nieboszczyk” („Dead-man Stomp”). Wibrujący rytm jest nie do odparcia, a muzyka pierwszej jakości. Po chwili większość zebranych pogrąża się w szaleństwie tańca. Nowy kawałek okazuje się przebojem.

Przybywa gość

W połowie mowy na cześć burmistrza, szczerowaty mężczyzna stojący za Petem Manusco rusza do przodu. Nazywa się Joey Larson i jest płatnym zabójcą Archiego „Szefa” Bonato. To właśnie na niego czeka Manusco. W momencie, gdy muzyka staje się bardzo głośna, Joey wyciąga swoją czterdziestkę piątkę (prawie tak dużą jak on sam) i z bliskiej odległości strzela prosto w potylicę księgowego.

Choć muzyka jest głośna, a publiczność jeszcze głośniejsza, w promieniu metra nie ma niczego, co zagłuszyłoby potężny huk wystrzału. Siedzący naprzeciwko Manusca Badacz, zostaje obryzany jego mózgiem i kawałkami kości, które wyleciały przez wielką dziurę w czole. Badacz traci 1/1k6 PP, pozostali świadkowie 1/1k3 PP.

W momencie, gdy ciało runęło na stół, Badacze odwracają się i – być może z pomocą Testu Szczęścia – widzą twarz mordercy. On również ich widzi. Nie ma jednak zamiaru zostawać na pogawędkę. Joey chowa więc rewolwer pod płaszcz i spokojnym krokiem opuszcza lokal przez drzwi dla służby – te same, z których wcześniej skorzystał Leroy. Następnie, bocznym wyjściem, dostaje się na wyłożone niebieskimi dywanami schody, a potem na zewnątrz.

Badacze mogą (ale nie muszą) mieć broń. Po chwili pościgu docierają do szczytu schodów, gdzie stoją ochroniarze i odźwierni. Na ulicy widać Joeya – siedzi w szarym packardzie, który zresztą właśnie zawraca, by spokojnie odjechać. Udany test strzegawczości pozwala zauważyć brak tablic rejestracyjnych.

Kierowcą samochodu jest „Mały” Jimmy Foster. Jeśli gangsterom grozi pościg, np. Badaczy, siedzący z tyłu bandziór wypuści na osłep i na postrach serię (15-20 pocisków) z Thompsona. Odźwierni padną natychmiast na ziemię. To samo powinni zrobić Badacze, jeśli nie chcą narazić się na trafienie. Stojące lub prowadzące pościg osoby mają 25% szansy na otrzymanie 1k10+2 punktów obrażeń; procentowy rzut 01-05 oznacza przebicie – 2k10+4 punkty obrażeń.

Samochód z Joeyem znika bez względu na działania Odkrywców Tajemnic. Spróbuj pokierować Badaczami tak, by po nieudanym pościgu wrócili do „Blue Heaven” i zobaczyli, co się tam dzieje.

Stepujący Nieboszczyk

Powróćmy do „Blue Heaven”. Utwór „Stepujący Nieboszczyk” zbliża się do końca. Mało osób wie o strzelaninie, ale wieści rozchodzą się szybko. Jak mają się zresztą nie rozchodzić? Manusco leży na blacie stołu, twarzą w kałuży krwi, mózgu, kości i whisky. Czarna dziura z tyłu głowy i czerwony, zakrawiony otwór na czole świadczą o jednym: Manusco nie żyje.

Nagle, gdy muzycy podtrzymują rytm melodii, ręka nieboszczyka podnosi się i odpycha od stołu. Manusco powraca do pozycji siedzącej. Jego oczy są wywrócone. Choć krew wciąż sączy się z otworu w głowie, nieboszczyk nadal się rusza. Z jego ust wydobywa się szept. Stojące blisko osoby niego mogą wykonać test nasłuchiwania. Zrozumieją wtedy wypowiedziane słowo: „Joey”. Manusco wstaje i zataczając się rusza chwiejnym krokiem w kierunku wyjścia. Obserwuje to przerażony tłum. Muzycy przestają grać. Kierownik zaczyna bełkotać i mdleje. Pete Manusco przetacza się przez obrotowe drzwi. Dochodzące zza nich stłumione okrzyki grozy świadczą, że idzie na zewnątrz.

Świadkowie tego makabrycznego wskrzeszenia tracą 0/1k6 PP. Badacze, którzy pomyślnie wykonali rzut, uważają, że Manusco wyglądał gorzej niż się czuł, a strzał nie był śmiertelny. Odkrywcy, którym nie wyszedł rzut, domyślają się przerażającej prawdy.

Wieści o strzelaninie i dziwnym wypadku wywołały spore zamieszanie. W obawie przed skandalem prawie wszyscy, od burmistrza po pomywacza, salwowali się ucieczką.

Niektórzy z uciekinierów mieli na tyle oleju w głowie, że wyszli tylnym wyjściem na boczną alejkę. Większość osób

ruszyła jednak głównymi schodami próbując wyminąć wolno kroczącego Manusco. Podczas zamieszania Manusco został przewrócony i potoczył się w dół schodów. Tam przerażony, ogarnięty paniką tłum zaczął go tratować. Próbował się jeszcze podnieść, lecz rozszalali ludzie wciąż go deptali. Manusco zaczął zamieniać się w krwawą masę poszarpanego ciała. Nie mogąc znieść widoku osoby zabijanej po raz kolejny, z knajpy uciekli także, przyzwyczajeni przecież do wielu rzeczy ochroniarze. Nigdy już tam nie powrócili.

Gdy rozwiła się już fala uciekinierów, resztki Manusco poruszyły się. Zmasakrowane zwłoki po raz kolejny podniosły się z podłogi i ruszyły na zewnątrz, na ulicę, w poszukiwaniu swego mordercy. Znowu zajęczał „Joey, Joey”, powtarzając wołanie straszliwą, mroczną cierpliwością.

Kierowca pierwszego jadącego samochodu stracił panowanie nad pojazdem, gdy zobaczył krwawą miazgę, jaka pozostała po Manusco. Pojazdem gwałtownie zarzuciło i Pete dostał się pomiędzy pojazd a latarnię. Siła uderzenia rozerwała żywego trupa na pół. Zabity po raz trzeci Pete Manusco już więcej się nie podniósł.

Niewielka pomoc

Lider zespołu, Mitch Wester, zauważy, iż jeden z Badaczy jest ochlapany krwawym mózgiem Manusca. Zacznie wołać: „Jesteś ranny! Mój Boże, mój Boże, jesteś ranny! Czy wszystko jest w porządku?”. W chwili, gdy wyjaśni się, iż Badacz nie został trafiony i jest zdrowy, Wester chwyci swoją trąbkę i, tak jak reszta, wybiegnie z sali.

Pod ścianą pozostał tylko samotny Leroy Turner. Siedzi bezymyślnie opróżniając flaszkę. Gdy usłyszy policyjne syreny, pospieszy do łazienki, by stamtąd uciec przez okno. Jeśli spotka Badaczy lub gdy oni znajdą go wcześniej, powie:

– Będziecie mieli kłopoty, spadajmy stąd. Szybciej, chodźcie, znam drogę.

Ważny trop

Podczas ucieczki (drzwiami lub oknem) Wester lub Leroy zgubią wizytówkę domu pogrzebowego.

Morgan i Dupuy – chrześcijański dom pogrzebowy
Obsługujący rodziny afrykańskiego pochodzenia od 1851
Ulice West Charles i 172, Elkhorn 6617

Na wizytówce jest ręczny dopisek atramentem – jutrzejsza data i słowa: „Punktualnie 11 rano – przynieś swoją trąbkę. Styl nowoorleański”.

Agent rządowy

Roger Daniels jest agentem skarbowym w zespole prohibicyjnym. Tego wieczoru gości w „Blue Heaven” i może, wedle woli Strażnika Tajemnic, być świadkiem morderstwa.

Daniels pracuje w zespole dokumentującym udział urzędników publicznych w szmuglu alkoholu. Jest uczciwym, mniej więcej trzydziestoletnim, wysokim, mężczyzną o włosach koloru imbiru. Ma przy sobie pistolet, lecz zwykle unika używania go bez potrzeby. Daniels marzy o funkcji komendanta i sławie. W przyszłości ma zamiar zająć się prowadzeniem biura politycznego.

Daniels jest obecny w tym scenariuszu po to, by skomplikować wątek i utrudnić Badaczom śledztwo. Może on np. uznać, że Odkrywcy są zamieszani w szmugiel alkoholu. Być może stwierdzi, że współpracują z innym gangiem. Daniels może ich śledzić zapewniając dodatkową szansę ratunku, pomoc lub przeszkodę, a nawet doprowadzić do śmiesznych i komicznych sytuacji. Zależy to wszystko od Strażnika Tajemnic, który może dowolnie wykorzystać tę postać. Roger Daniels nigdy, w żadnym wypadku nie weźmie alkoholu do ust.

Nocne śledztwo

Badacze mogą pozostać w „Blue Heaven” i pomóc policji. Jeśli nie będą kłamać, ich zeznania zostaną spisane i zostaną zwolnieni do domów.

Badacze, którzy wcześniej opuścili lokal i nie widzieli szalonej drogi Manusca, mogą się o tym dowiedzieć od każdego pijaka z okolic klubu. Ewentualnie, jeśli posiadają samochód, jakiś poważny, były gość „Blue Heaven“, może ich zatrzymać, gdy zabraknie taksówek. Od niego bohaterowie mogą dowiedzieć się wszystkiego.

Odkrywczy mogą spróbować odnaleźć jakiegoś członka zespołu. Jednak żaden Murzyn nie udzieli informacji białemu, Azjacie, czy nawet muzykowi. Jeśli Badacze zaczną mocno naciskać, być może ktoś zasugeruje, że Mitch Wester powinien być na jutrzejszym pogrzebie Freddiego Fayette'a. Ukrezia Borden, stara Murzynka, która nie boi się już niczego, powie: „Zostawcie ten zespół w spokoju. Oni nic nie zrobili. Buster Bedson, bębniarz, trzyma kurzą łapkę w swoim bębnie. Tak panowie! Wiecie co to znaczy”. Nie jest to prawda. Ma to tylko zmylić znajdujących magię voodoo Badaczy.

Podsumowanie wieczoru

Pozwól Badaczom domyślić się, iż Manusco został w jakiś sposób wskrzeszony – możesz zasugerować test *okultyzmu* lub *Mitów Cthulhu*. Udany Test Pomysłowości może zwrócić uwagę Badaczy na fakt, iż stało się to w momencie, gdy muzycy grali nową kompozycję – „Stepującego Nieboszczyka”. Jeśli Badacze nie zauważyli związku pomiędzy zdarzeniami a Leroyem Turnerem, powinno dojść do tego podczas pogrzebu Fayette'a.

W zależności od zachowania Badaczy, dostępne są różne możliwości działania. Najważniejsze jest jednak, by Odkrywczy pojawili się na wspomnianym już pogrzebie.

Poranne gazety

Poranne gazety opisują postrzelenie i śmierć Manusca. Artykuły koncentrują się szczególnie na tym, jak biedny, śmiertelnie ranny mężczyzna, nadludzką siłą utrzymujący się przy życiu został dobity przez tych, na których pomoc tak liczył. Przez kilka następných dni drukowane są rozmyślenia na temat znaczenia życia.

Peter Manusco zostaje zidentyfikowany jako księgowy o nienagannej przeszłości. Zdaniem gazet wstąpił on do „Blue Heaven“ w przyływie słabości i, jak sądzi policja, padł ofiarą pomyłki popełnionej przez jakiegoś gangsterów.

Urząd burmistrza oznajmia zamknięcie „Blue Heaven“, wyrażając zadowolenie, iż wykryto tak wielkie siedlisko rozpusty i zbrodni. Kierownik klubu, pan Roland Marlow, płaci kilka niewielkich grzywien i szybko wychodzi za kaucją.

Agent rządowy Roger Daniels udowodnił, iż w „Blue Heaven“ sprzedawano alkohol. Udało mu się też zamieścić swoje zdjęcie w większości dzienników. Jego kariera się rozpoczęła.

„Emancipator“ i „Union leader“

W światku mediów istnieją także gazety murzyńskie. W porównaniu do innych pism, różnica w tonie, treści i ogólnej tematyce artykułów jest przytłaczająca. Żadna ze stron tytułowych nie pokrywa się z analogicznymi stronami w „białych” pismach, z wyjątkiem wiadomości na temat zamieszania związanego z tzw. Sudanem Angielsko-Egipskim. Duży artykuł dotyczy pana Marcusa Garveya, murzyńskiego nacjonalisty, sfotografowanego w wojskowym uniformie. Inny tekst, autorstwa pana Du Bois a z NAACP, omawia system rolny południa, który stosuje się wobec Murzynów i jego wpływ na ich życie, zdrowie i edukację. Kolejne artykuły rozpatrują wszystkie aspekty zainteresowań i osobowości Murzynów. O zabójstwie Manusca nie wspomina żadna tego typu gazeta. Udany Test Pomysłowości pozwoli zrozumieć, iż pozostałe dzienniki są dla „białych”, takie też mają informacje. Pomiędzy tymi dwoma typami gazet nie pokrywa się prawie nic, nawet kronika sportowa.

Udany Test Szczęścia pozwoli Badaczom odnaleźć w jednej z murzyńskich gazet ogłoszenie domu pogrzebowego „Morgan i Dupuy“.

Ogłoszenie mówi m.in., że następnego dnia, o 11 rano rozpocznie się procesja i pogrzeb Frederica Lincolna Fayette'a, szwagra lidera zespołu, pana Mitchella Westera.

Dokładne przejrzanie „Emancipatora” lub pobliskiej filii biblioteki (ewentualnie rozmowa z panem Westerem, którego imię znajduje się w książce telefonicznej), wskażą, iż pan Fayette zginął od przypadkowego postrzału. Świadkowie twierdzą, że robiąc kawał, zapomniał w której komorze rewolweru znajduje się kula. Pozostawił po sobie owdowiałą żonę, panią Elizabeth Wester Fayette. Frederic Fayette miał ciężarówkę i był przewoźnikiem.

Pete Manusco

Telefon do biura i domu Manusca można znaleźć w książce telefonicznej. Jeśli Badacze pospieszą się, mają szansę dostać się tam przed policją. Na miejscu okaże się, że ktoś wyłamał zamek do biura. Z kartoteki zaś zniknęły wszystkie akta i materiały na literę „B”. Udany test spostrzegawczości pozwoli jednemu z Badaczy odkryć w koszu na śmieci kartkę z następującą nabazgraną wiadomością:

Panie M, powinien spotkać się pan ze mną dziś wieczorem w „Blue Heaven“ i odbyć poważną rozmowę na temat pańskiego zdrowia i bezpieczeństwa, J.

Przeszukanie mieszkania Manusca pozwoli Badaczom odkryć notes pełen informacji o Archiem „Szeffie” Bonato. Notatki te były prowadzone od półtora roku. Przejrzanie książki bankowej Manusca ujawni, że przez ten czas dostawał on co miesiąc, regularnie, 1000 dolarów.

Więści z policji

Wizyta w komendzie głównej i rozmowa z oficerem dochodzeniowym ujawnią, iż coroner po zbadaniu zwłok Manusca orzekł, że rana postrzałowa była śmiertelna. Ponad połowa mózgu ofiary została wyrzucona siłą uderzenia pocisku. Manusco nie był w stanie więc robić tego, o czym opowiedzieli policji świadkowie – Badacze.

Pogrzeb Fayette'a

Na pogrzebie rodziny murzyńskiej ludzie o innym kolorze skóry spotykają się z takim przyjęciem, na jakie zasługują. Łowcy sensacji zostaną przywołani do porządku. Chuligani i awanturnicy zostaną nastraszeni i wyrzuceni. Osoby okazujące szczerą sympatię zostaną uszanowane. Pograżeni w żalobie znajdą oparcie i pocieszenie. Pozwól każdemu z Badaczy wybrać własną drogę postępowania w tej sytuacji.

W którymś momencie, jakaś bliska zmarłemu osoba spyta Badaczy, co łączyło ich z Fayette'em. Kolor skóry Odkrywców nie ma w tym przypadku najmniejszego znaczenia. Rozsądną odpowiedzią jest historyjka o tym, jak Francis Fayette wykonywał pewną robotę dla Badaczy i zyskał sobie ich wdzięczność i szacunek. Na wieść o jego śmierci, Odkrywców ogarnął smutek i postanowili mu towarzyszyć w ostatniej drodze. Takie wytłumaczenie zostanie przyjęte i szybko rozniesie się pośród zebranych.

Pogrzeb zaczyna się, gdy sześciu karawaniarzy wyniesie z domu pogrzebowego sosnową trumnę ze zwłokami. Dwóch murzyńskich policjantów na motorach toruje konduktowi drogę, kierując jednocześnie ruchem na skrzyżowaniach. Członkowie zespołu „5-Stars“ rozpoczynają utwór „Zobaczymy się w dniu Sądu Ostatecznego”, zaś płaczki swój lament.

Coraz więcej ludzi przyłącza się do procesji, zmierzającej prosto na cmentarz. „5-Stars“ grają powolnie, chwytające za duszę utwory – jeden hymn żałobny za drugim. Muzycy idą w szeregu za trumną, przewodzi im Wester, na końcu zaś kroczy bębniarz z przytroczonym instrumentem. Wszyscy zachowują należytą powagę i szacunek.

Przechodząc koło którejś z kolei witryny sklepowej, Badacze mają dziwne uczucie, jakby byli obserwowani. Udany test spostrzegawczości ujawnia stojącego przy schodkach prowadzących na ulicę Leroya Turnera. Pali on papierosa i obserwuje zbliżający się kondukt żałobny. Zauważenie Turnera nie wyjaśnia faktu, że ktoś inny przypatruje się Badaczom.

Turner gasi papierosa i schodzi na dół, podnosząc trąbkę, w momencie, gdy zespół rozpoczyna utwór „Bliżej Jedynego”. Leroy zaczyna iść z boku Westera, podnosi trąbkę do ust i zaczyna grać wspaniałe nuty melancholijnej muzyki,

doskonale uzupełniając dźwięk kornetu Westera. Przetaczający się przez tum pomruk zdaje się być najlepszym potwierdzeniem piękna muzyki.

Nie minęło jednak dwadzieścia sekund od chwili, kiedy na trąbce zagrał Turner, gdy z wnętrza trumny zaczęły dochodzić dziwne odgłosy. Udany test nastuchiwania pozwala zorientować się, że w trumnie coś zaczęło szurać. Dosłyszenie tego powoduje utratę 0/1k2 PP.

Jeszcze jeden stepujący nieboszczyk

Karawaniarze zachwiali się, gdy nagle w trumnie ciężar zmienił swe położenie. Zaskoczeni popatrzyli na siebie wzrokiem pełnym zdziwienia i przerażenia. Tłum zamarł, muzyka umilkła. Nagle z hukiem odpadło wieko trumny. Niosący ją odsunęli się przerażeni. Sino-szary Frederick Fayette wy dostał się na zewnątrz. Zewsząd rozległy się okrzyki zgrozy, piski i jęki. Wybuchła ogólna panika i konsternacja. Pomimo kunsztu osób przygotowujących ciało do spoczynku, rana postrzałowa Fayette'a nadal wygląda okropnie. Wszyscy świadkowie tego widowiska tracą 0/1k6 PP.

Fayette wygrzebał się z resztek trumny i chwiejnym krokiem podszedł do jednego z mężczyzn ją niosących wcześniej. Tamten zastął w przerażeniu. Fayette krzyknął do niego: „To ty pociągnąłeś za spust Freddie... byłem tam!”. Strażnik Tajemnic może zdecydować, czy oskarżenie to jest prawdziwe.

Kilka osób próbuje przytrzymać wrywającego się Fayette'a. Pozwól Badaczom pomóc w trzymaniu Fredericka – muszą wykonać rzut 1k100 mniejszy niż S x5. Jeśli się to nie powiedzie, Fayette wyrwie się i będzie próbował kogoś uderzyć.

Lizzie Fayette staje przed swym mężem i podnosi czarną woalkę. Jej oczy są pełne łez. Szepcze: „Freddie, czy to ty?”. Freddie zamiera i patrzy na nią zaszokowany. Po chwili odrzuca zmasakrowaną głowę do tyłu i wydaje z siebie przejmujący krzyk. Po tym upada na ziemię i zamiera skulony. Jest znów martwy – tym razem serce pękło mu z żalu.

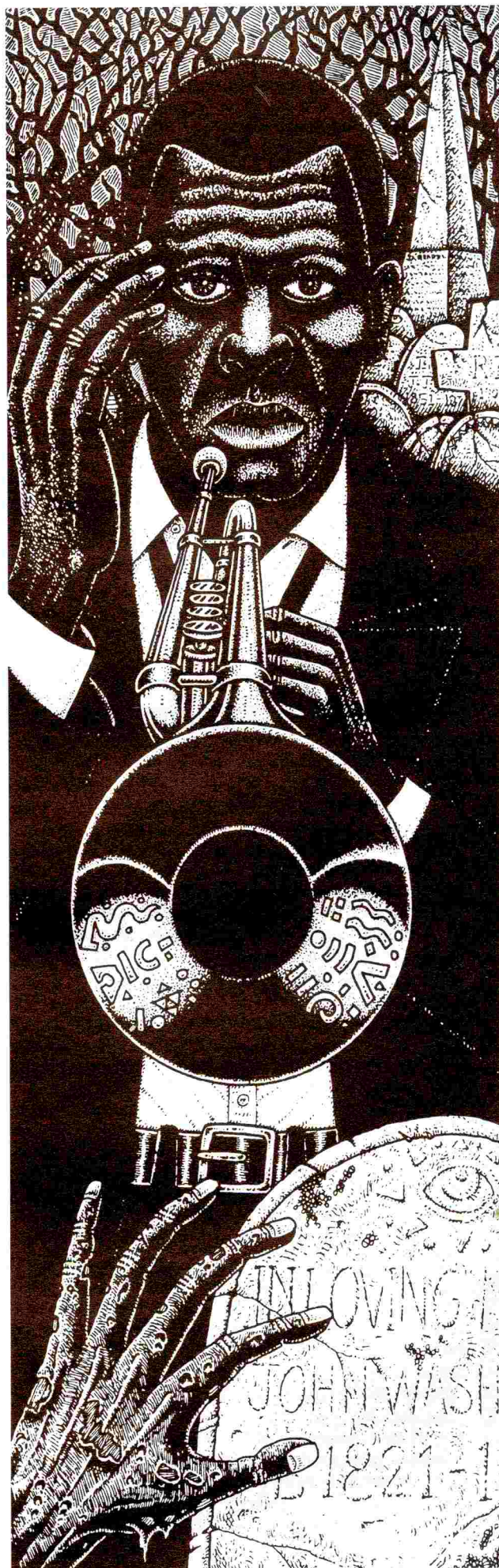
Zdziwienie i konsternacja ogarnęły zebranych. Po chwili zaczynają padać pełne wściekłości słowa kierowane pod adresem przedsiębiorcy pogrzebowego, pana Dupuy i towarzyszących mu dwóch pomocników. Najczęściej powtarzanym zdaniem jest: „Pochowany żywcem!”. Być może pracownikom przedsiębiorstwa pogrzebowego uda się uniknąć linczu (dzięki pomocy Badaczy i policji). Jeśli Odkrywczy Tajemnic nie zrobią nic, sytuacja się pogarsza. Przybywają kolejni, nowi murzyńscy policjanci z pobliskiego komisariatu. Nie orientują się w sytuacji i mogą uznać zamieszanie za jakieś poważne zamieszki.

Badacze mogą okazać się bardzo pomocni w tej sytuacji. Jeśli posiadają wysoką wiarygodność, mogą interweniować i próbować wytłumaczyć oficerowi policji, o co naprawdę chodzi. Jakakolwiek bijatyka w tłumie pociągnie za sobą natychmiastowe aresztowania i niektórzy zebrani mogą skończyć ten dzień w areszcie lub szpitalu. Korzystając z umiejętności pierwsza pomoc, Badacze mogą spróbować opatrzyć ewentualne obrażenia. Umiejętne zachowanie Odkrywców i okazana przez nich pomoc wiążą się z uzyskaniem zaufania wśród biorących udział w tych wydarzeniach ludzi i ich wspólnoty. Jeśli dobrze postąpią, mogą zostać rozpoznani przez Mitcha Webstera, który widział ich poprzedniej nocy w klubie.

Obserwator

Podczas zajęć, nakaz wykonanie kolejnego testu spostrzegawczości. Badacz, któremu się powiedzie, zwróci uwagę na niskiego, białego mężczyznę w brązowym garniturze. Oddala się on właśnie z tłumu i kieruje w stronę zaparkowanego, szarego Packarda. Obecni w „Blue Heaven” Badacze rozpoznają w nim mordercę Petera Manusco. Szary samochód odjeżdża z mężczyzną o wiele wcześniej, nim zdążą dotrzeć tam przeciśkając się przez zwarty tłum.

Joey Larson śledził Badaczy, są bowiem świadkami jego zbrodni. Śledził ich aż do domu i zaczął się zastanawiać, czy



Porwanie

Jakiś czas po pogrzebie, Yoey Larson porywa Leroya Turnera. To wydarzenie zwiastuje bliskie zakończenie scenariusza, dlatego Strażnik Tajemnic powinien zdecydować się na nie w momencie, kiedy będzie do tego przygotowany. Porwanie może mieć miejsce zaraz po rozmowie Leroya z Badaczami, tej samej nocy w jego mieszkaniu lub gdziekolwiek, gdzie poniesie Turnera pijacki ciąg. Badacze powinni być świadkami wprowadzenia – być może właśnie kończyli rozpoznanie środowiskowe muzyka. W innym przypadku Strażnik Tajemnic musi w odmienny sposób doprowadzić ich na gang Bonata.

Kilkanaście metrów od Badaczy Leroy Turner ma zamiar właśnie przejść przez ulicę, gdy nagle zza rogu wyjeżdża szary Packard. Zatrzymuje się przy muzyku. Ze środka wyskakuje dwóch białych mężczyzn i przemocą wpychają Leroya do auta. Następnie sami wsiadają do samochodu i z piskiem opon odjeżdżają. Całe zajście trwa zaledwie kilka sekund.

Jeśli Badacze mają samochód, mogą za nimi ruszyć. W razie braku auta, za rogiem stoi wolna taksówka. W obu przypadkach Badacze muszą wykonać udany test prowadzenia samochodu, by niezauważenie podążać za porywaczami. Ustal, który z Badaczy prowadzi pojazd (Benny, kierowca taryfy ma 60% prowadzenia samochodu). Jeśli test się nie powiedzie, Mały Jimmy (prowadzenie samochodu 90%) będzie próbował uciec. Być może Badacze zdecydują się na zderzenie. Można też porównać następne testy prowadzenia samochodu obu stron. Dwa kolejne niepowodzenia oznaczają przegraną. Kierowca drugiego samochodu albo zgubił „ogon”, albo pojawił się on niepostrzeżenie i podąży za przeciwnikiem, już bez szansy na zauważenie.

Jeśli Badaczom uda się po kryjomu jechać za gangsterami, szary Packard zatrzyma się w pewnej uliczce. Ze środka pojazdu wysiądzie czterech mężczyzn, w tym Turner, i wejdzie do garażu.

nie rozwiązać problemu z nimi raz na zawsze. W tym momencie jednak Joey, świadek wskrzeszenia Fayette'a, spieszy do swego szefa Bonata, by opowiedzieć mu co widział.

Leroy Turner

Jeśli nikt go nie powstrzyma, Leroy ucieknie podczas całego zamieszania, choć Joey Larson i tak go niedługo odnajdzie. Trąbka Turnera dwukrotnie już obudziła zmarłych i jest to niezwykły talent. Jeśli Badacze zaproponują muzykowi rozmowę, zgodzi się za cenę drinka. Zaprowadzi ich do pobliskiej, murzyńskiej meliny.

Leroy Turner jest oszołomiony tym, co zdarzyło się w ciągu ostatnich dni. Mówi: „Gram na trąbce od przeszło dziesięciu lat. Nigdy nic takiego się nie zdarzyło!”. Właściwie każdy sympatyczny lub wnikliwy Badacz może z łatwością zmusić go do dalszych zwierzeń.

Turner dostał swoją nową trąbkę od samego Louisa Armstronga. Kilka dni temu grał z zaimprovizowanym zespołem. W pewnym momencie wyszedł na chwilę na zewnątrz, by trochę ochłodzić. Na alejce podszedł do niego Armstrong i powiedział: „Jesteś tak dobrym muzykiem, Leroy, że chciałbym podarować ci jedną z moich trąbek”. Natychmiast też wręczył Leroyowi instrument. Udany test psychologii wykaże, że Leroy mówi prawdę, choć coś jeszcze ukrywa. Zapytany doda: „Chłopie, te jego oczy! Wyglądały jak dwie plamy ciemności, bardzo dziwne, no nie?!”

Turner nie doda jednak, co jeszcze usłyszał od Armstronga/Nyarlatotepa: „Grając na tej trąbce, kochasiu, obudzisz nawet zmarłych!”

Zamiast trzech wentyli, trąbka Turnera posiada cztery. Srebrne zakończenie rzeźbione jest we wzory przypominające skórę aligatora lub węża. Wewnątrz widać też krąg tajemniczych symboli – nawet użycie umiejętności okultyzmu czy Mity Cthulhu nie pozwoli na ich zidentyfikowanie.

Turner nie godzi się na ewentualną sprzedaż trąbki lub pozyczenie jej w celu dokładniejszych oględzin. Mówi pogardliwie: „Ta trąbka jest moim życiem. Scala w jedno me ciało i duszę. Nigdzie nie znajduję tak wspaniałego instrumentu”.

Jeśli Badacze spróbują odebrać Leroyowi trąbkę siłą, jego krzyki i protesty zwrócą przeciwko nim klientelę spelunki. Badacze zostaną zmuszeni do zwrócenia instrumentu.

Rozpracowanie Leroya Turnera

Badacze mogą (przy pomocy pieniędzy oraz umiejętności targowania się, przekonywanie, perswazja i wiarygodność) w ciągu następnych kilku dni dowiedzieć się kilku rzeczy o Leroyu. Śledztwo może być efektywniejsze, jeśli wśród Badaczy są Murzyni lub wszyscy zachowują ogromną cierpliwość i są uparci. Wzmianka na temat dziwnego przebudzenia na pogrzebie Fayette'a daje w zamian kilka cennych informacji, bowiem opowieści dotyczące tego zdarzenia są bardzo wybujałe i zniekształcone. Ewentualnie, jeśli Badacze nawiązali znajomość z Mitchem Westerem, wszystkie niezbędne wiadomości mogą pochodzić od niego. Leroy Turner nie jest zbyt popularny nawet wśród muzyków, jest bowiem zbyt nieobliczalny. Jeśli, na przykład, Leroy dostanie kontrakt na granie, po tygodniu wpada w pijacki ciąg i traci go. Jeśli powie, że coś robi, najczęściej nie dotrzymuje słowa.

Wiele osób darzy, jednak Leroya, pewną sympatią. Serce Turnera zostało złamane – dwa lata po powrocie z Nowego Orleanu, jego ukochana, Marnie Smeaton, została potrącona przez samochód i zginęła na miejscu. Kierowca szarego auta nawet się nie zatrzymał. Ludzie podejrzewają chłopaków z college'u.

Leroy mieszka w malutkim pokoju na 174th Street. Posiada trąbkę, dwa garnitury, trzy koszule, cztery pudełka kartek do nut i oprawioną fotografię uśmiechniętej kobiety.

Louis Armstrong

Za pośrednictwem murzyńskiej agencji widowiskowej, Badacze są w stanie dotrzeć do Louisa Armstronga. Muszą się tylko uzbroić w kieszeń ćwierć dolarówek i wykonać dwa udane testy przekonywania, wiarygodności lub Szczęścia. Armstrong żył w Chicago w latach 1922-24, grając z King Olivierem, w latach 1924-25 był w Nowym Jorku z Fletcherem Hendersonem, a do Chicago powrócił w 1925.

Louis Armstrong jest naturalnie zdziwiony pytaniem. Słyszał o Leroyu Turnerze, ale nigdy nawet nie poznał jego gry. Jest pewien że nie podarował nikomu wspaniałej trąbki.

Niespodzianka dla Joeya

Chłopcy Bonato używają garażu do rozładunku alkoholu spoza miasta. Na zewnątrz czekają właśnie na rozładunek dwie wielkie ciężarówki, stanowiące dobrą osłonę dla zbliżających się Badaczy. Leżący na tyłach garażu spory pokój został zaadaptowany na biuro i salę odpraw. Jego okna wychodzą na uliczkę. Są zasłonięte żaluzjami, tak jednak starymi i sparciałymi, że stojący na zewnątrz Badacze z powodzeniem widzą i słyszą wszystko, co dzieje się w środku. Ewentualnie mogą wkroczyć do garażu od frontu.

Turner zostaje zawleczony do środka i we wspomnianym pokoju przywiązany do krzesła. Pozostawiono mu jednak wolne ręce. Bandyci mają też jego trąbkę. Z jednej strony Leroya stoi Joey Larson. Z drugiej, czterech innych gangsterów obstawiających siódmą osobę w garażu – Archiego „Szefa” Bonato – potężnie zbudowanego mężczyznę w kamizelce, który wypuszcza kłęby dymu z wielkiego, hawańskiego cygara.

W nadchodzących zdarzeniach zakładamy, iż Badacze przysłuchują się wszystkiemu, lecz nie działają. Jeśli zaś zechcą np. od razu interweniować, Strażnik Tajemnic powinien odpowiednio zmodyfikować następujące wydarzenia. Założeniem tej sceny jest skonfrontowanie Turnera z mocą jego trąbki, przez co oszaleje i ucieknie.

„Szef” Bonato, pyta Joeya, czy to ten chłopak, na co Larson odpowiada, że tak. Gangster karze cynglowi jeszcze raz opowiedzieć, co widział. Joey opisuje pogrzeb i to, jak zmarł wstał Freddie Fayette. Dodaje też, iż jego czarnoskóra dziewczyna, Lauretta, powiedziała, że jest to magia voodoo i gang mógłby ją wykorzystać. Bonato zastanawia się przez chwilę wypuszczając jeszcze większe kłęby dymu z cygara. Następnie pyta się Joeya, czy jest pewny. Larson potwierdza.

– Żadnej partaniny, Joey. – mówi „Szeff”. – Żeby nie było tak jak z Manusco.

– Nie ma mowy, szefie – odpowiada Joey.

Bonato stwierdza, że to była spaprana robota. Joey odpowiada, że dał się ponieść. Bonato mówi, iż zamknięcie „Blue Heaven” kosztuje go masę forsy, a Larson miał Manusco tylko nastraszyć. Teraz musi poszukać nowego księgowego.

Bonato znów zamiera, wypuszczając monstrualne już kłęby dymu. Widać, jak nieznacznie skinął porozumiewawczo głową, w stronę stojących koło Joeya gangsterów. Następnie rzekł:

– Dobra, Joey, kapuję, o co ci chodzi.

Przez moment wpatruje się w ręce Joeya. W pokoju zapadła cisza. Larson skurczył się, ale nie ruszył z miejsca.

– Wiesz Joey, ten czarny chłoptas może cię przywrócić do życia. Sam tak powiedziałeś. W czym więc problem? Zastrzelił się, Joey.

Larson zastyga w bezruchu i nic nie robi. Po chwili Bonato stwierdza, żeby „Mały” Jimmy załatwił sprawę. Joey momentalnie próbuje wyciągnąć swoją ogromną czterdziestkę piątkę, lecz „Szeff” jest o wiele szybszy. Dla pewności pakuje jeszcze drugą kulę prosto w serce. „Mały” Jimmy pochyla się nad ciałem i stwierdza: – Nie żyje, Szefie.

Archie „Szeff” Bonato kiwa głową: – Joey, zawsze powtarzałem ci, że ta spluwa jest za duża, by jej szybko użyć. – Odwraca głowę w stronę Leroya Turnera: – Dobra, jazzmanie, trąb.

Turner nabiera powietrza i zaczyna grać utwór „Elita”. Mijają sekundy. Joey zaczyna się poruszać. Wolno podnosi się. Wszyscy klną, łącznie z Turnerem, lecz Bonato każe mu kontynuować grę. Joey zatacza się w kierunku „Szefa”, rozbryzgując dookoła krew. „Mały” Jimmy strzela ze swego Thompsona w kierunku Larsona i pakuje weń prawie setkę pocisków. Leroy Turner szaleńczo chichocze i w momencie, gdy ciało Joeya zaczyna chwiejnie tańczyć pod naporem ognia, gra „Szał tygrysa”. Serie z pistoletu maszynowego rozrywają Larsona na strzępy. Pokój wypełnia świszt rykoszetów, zapach świeżej krwi i kordytu. W końcu naboje kończą się i pistolet milknie. Gangsterzy, omijając resztki Joeya, idą nalać sobie drinki. Archie „Szeff” Bonato klnie z niedowierzaniem, a Turner gra „Blisko mego Pana”. Świadkowie tych makabrycznych zdarzeń tracą 1/1k6 PP.

Ostatni występ Leroya

Jeśli Badacze sami na to nie wpadną, Test Pomysłowości może im zasugerować, iż obłąkany Leroy zbiegł na cmentarz, by wskrzesić swą dawną miłość. Istnieje powód, by ożywić martwą od dawna Marnie Sweatona – nie gasnące uczucie. Nawet po wielu latach pozostały jakieś resztki, które można ożywić. Niezależnie od tego, jak szybko Badacze na to wpadną, Leroy Turner będzie na cmentarzu pierwszy.

Tam uważna osoba jest w stanie odnaleźć grób ukochanej Turnera. Ewentualnie Badacze mogą usłyszeć szybkie kroki Leroya – gdzieś kilkaset metrów przed nimi. Test Szczęcia lub spostrzegawczości może ich w tym upewnić. Gdy dotrą do grobu, jest już tam Turner. Stoi ze stęszalymi policzkami, przygotowaną trąbką, szykując się do gry. Woła w kierunku Badaczy: „Hej, ludzie, następny numer jest dla Marnie”. Mamrocze coś i zaczyna trąbić.

Gra za całe swoje zmanowane życie, miłość do alkoholu, muzykę, której nigdy nie skomponował, za utraconą Marnie, rzeczy, nigdy nie dokończonych i wszystkie sytuacje, kiedy został oszukany. Dźwięk trąbki jest przepięknie smutny, tak jak jasne i ciemne bywa ludzkie życie. Jej wołaniniec się nie oparze.

Ziemia zaczyna się ruszać. Skrzydła rzeźby anioła pękają i odpadają. Cały grobowiec zaczyna się z hukiem rozpadać. Nieważne, jak długo trwać będzie gra – nieboszczyk jęknie i przebudzi się. Marnie Smeaton usłyszała muzykę swego ukochanego i pospieszyła na jego wezwanie – ani martwa, ani żywa. Z wszystkich stron rozlegają się jęki, trzaski i odgłosy pękających nagrobków. Powoduje to utratę 0/1k3 PP.

Jeśli pomiędzy Leroyem a Badaczami wywiąże się walka, muzyk będzie chciał za wszelką cenę nie dopuścić do utraty trąbki, używając jej jako pałki. Jeśli będzie mógł uciec, uczyni to,

chowając się między grobami i kontynuując grę. Szarpanina trwa do momentu, gdy Turner padnie martwy lub nieprzytomny, gdy zostanie zniszczona trąbka (jest stworzona z nieziemskich metali i ma 25 punktów Wytrzymałości), lub gdy nadejdą zmarli.

Jeśli Turner zostanie poważnie postrzelony lub pchnięty nożem, zatoczy się do tyłu, przycisnie trąbkę do ust, zamknie oczy i zagra. Z instrumentu wydobędzie się chrapliwy dźwięk – ostatni oddech. Leroy umarł, lecz ostatni ton wskrzesił go – gra dalej. Martwy, nie potrzebuje nabierać oddechu, więc przerażający, wibrujący dźwięk trwa nadal – nieprzerwanie narastając i stając się coraz bardziej głośny i intensywny. W końcu jego siła obróci w proch nagrobki i skruszy wrota mauzoleum. Świadkowie tej strasliwej przemiany tracą 1/1k6 PP.

Martwy, czy żywy, Turner gra do chwili, aż ciała z całego cmentarza przebudzą się i powstaną z mogił. Każdy z nich pamięta osoby, które go zdradziły lub zawiodły roztaczając swą żądzę zemsty na coraz większy krąg żywych. Badacze tracą w tym momencie 1k6/1k20 PP i mogą zostać zaatakowani przez ożywionych.

Obserwując to wszystko z otchłani, Nyarlathotep wyje ze śmiechu. Dźwięk trąbki Turnera dotarł w samo centrum wszechświata, na dwór Azatotha, gdzie połączył się niezniszczalnie ze ślepym i obłąkanym chórem piszczących, kościanych fletów.

Podsumowanie

W przypadku obudzenia się zmarłych na cmentarzu, Strażnik Tajemnic powinien ustalić, jak dalej się zachowają i jak zareagują na nich normalni ludzie. Opowieści o tym niesamowitym zjawisku potraktowane zostaną jak brednie wariata. Poważani mieszkańcy miasta wyjaśnią, iż był to szczególnie akt wandalizmu połączony z zamieszkami.

Jeśli Badacze powstrzymają Turnera zabijając go, dostają po 1k6 PP. Jeśli Turner zostanie powstrzymany i przeżyje, Badacze otrzymują po 2k6 PP. Zniszczenie trąbki oznacza otrzymanie kolejnego PP. Poinformowanie policji o morderstwie dokonanym przez „Szefa” Bonato przynosi 1k3 PP oraz 1000 dolarową nagrodę do podziału. Niestety, tylko „Mały” Jimmy zostaje uznany winnym zabójstwa i posiadania broni. Zresztą i on wychodzi z więzienia już po roku. „Blue Heaven” zostaje odnowione i ponownie otwarte.

Jeśli Leroy Turner przeżyje, resztę życia spędzi w zakładzie dla obłąkanych. Na zawsze już pozostanie szaleńcem układającym w myślach muzykę na dwór Azatotha. Co noc będzie czekał na przybycie swej ukochanej Marnie.

Jeśli stosunki pomiędzy Badaczami a Westerem układały się pomyślnie, kilka tygodni później przyśle im pierwszą płytę zespołu „5-Star”. Została ona nagrana zaledwie dzień przed zamordowaniem Manusca. Jeden z nagranych utworów – „Stepujący Nieboszczyk” – zawiera solową partię Turnera na trąbce.

Po powtórnej śmierci Joeya

Czy Badacze zareagowali wcześniej? Oto, co robi Bonato, jeśli mu nie przeszkodzi. Najpierw każe chłopakom zacząć rozładowywać ciężarówkę. Następnie rozkaże „Mafemu” Jimmiemu zabrać chichoczącego nie do wytrzymania Turnera i zamknąć w pokoju u „Mamuśki” Chantelli, w domu publicznym, którego Bonato jest właścicielem. Jednak podczas drogi Leroy wyskakuje z samochodu i miesza się z tłumem, uniemożliwiając gangsterowi pościg. „Mały” Jimmy wraca i opowiada „Szefowi”, co się stało.

Jeśli Badacze przeszkodzą w morderstwie Joeya Larsona, musi odpowiednio zmodyfikować sytuację. Turner próbuje ucieczki przy pierwszej nadszającej się okazji (pamiętaj, iż nie ma związanych rąk). Od Badaczy zależy, jak zakończy się działalność Bonato. Nie jest raczej prawdopodobne, by zaryzykowali samotną, nierówną walkę z pięcioma lub sześcioma zatwardziałymi zbirami. Najmądrzejszym posunięciem wydaje się być szybkie zawiadomienie policji. Jeśli tak się stanie, na miejscu zbrodni pośród zabezpieczonych dowodów odnalezione zostaną akta na literę „B” z kartoteki Manusca.

Bohaterowie Niezależni

Poniższe opisy przedstawione są w porządku występowania postaci w scenariuszu. Zmarli, którzy powstałi z grobów są zombie. Każdy z nich traci tylko jeden punkt Wytrzymałości od kuli lub bronii przebijających. Walczą do momentu, aż zostaną posiekane na kawałki i ich Wytrzymałość spadnie poniżej zera. Widok zombiego powoduje zwykle utratę 0/1k8 PP. Należy jednak przy tym wziąć pod uwagę ogólny stan i wygląd zwłok i odpowiednio zmodyfikować utratę PP wynikającą z widoku zmasakrowanego ciała. Widok wielu zombich może spowodować stratę 8 PP.

LEROY TURNER, 28 lat, Muzyk – alkoholik

S 12 KON 14 BC 16 INT 11 MOC 9
ZR 18 WG 10 WYK 9 P 39 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3 +mo

Umiejętności: pojenie alkoholowe 65%, improwizowanie muzyki 72%, gra na trąbce 92%

JOEY LARSON, 24 lata, Płatna spluwa

S 12 KON 11 BC 8 INT 10 MOC 7
ZR 16 WG 7 WYK 11 P 23 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: długolufowy rewolwer kal. 0.45, 60%, obrażenia 1k10+2
pistolet maszynowy Thompsona 45%, obrażenia 1k10+2
nóż sprężynowy 64%, obrażenia 1k4

PETE MANUSCO, 40 lat, Zombie, były księgowy

S 17 KON 15 BC 11 INT 0 MOC 1
ZR 6 WG 6 WYK 0 P 0 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3+mo
chwyt 25%, obrażenia specjalne

MITCH WESTER, 39 lat, Lider zespołu

S 14 KON 14 BC 15 INT 15 MOC 17
ZR 13 WG 13 WYK 10 P 85 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: brak

Umiejętności: komponowanie muzyki 48%, wmawianie 43%, pierwsza pomoc 41%, perswazja 67%, gra na kornecie 77%, psychologia 36%, śpiew 54%, spostrzegawczość 52%.

ROGER DANIELS, 31 lat, Agent rządowy

S 13 KON 12 BC 15 INT 16 MOC 13
ZR 12 WG 11 WYK 15 P 65 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer kal. 0.38 50%, obrażenia 1k10
chwyt 50%, obrażenia specjalne
uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: księgowość 45%, prowadzenie samochodu 60%, prawo 55%, nasłuchiwanie 67%, perswazja 47%, farmacja 15%, spostrzegawczość 62%, tropienie 13%.

FREDDIE FAYETTE, 27 lat, Zombie, były przewoźnik

S 24 KON 27 BC 17 INT 0 MOC 1
ZR 7 WG 6 WYK 0 P 0 WT 22

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: duszenie 35%, obrażenia 1k8
chwyt 35%, obrażenia specjalne
uderzenie pięścią 20%, obrażenia 1k3+mo

ARCHIE „Szeff“ BONATO, 46 lat

S 13 KON 16 BC 15 INT 13 MOC 13
ZR 14 WG 9 WYK 12 P 47 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: krótkolufowy rewolwer kal. 0.45 60%, obrażenia 1k10+2
uderzenie pięścią 64%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: wmawianie 71%, określanie zyskowności 59%, prawo 13%, nasłuchiwanie 48%, szyderstwo 78%, spostrzegawczość 51%.

MAŁY JIMMY FOSTER, 34 lata, Gangster

S 17 KON 17 BC 18 INT 10 MOC 14
ZR 12 WG 8 WYK 10 P 61 WT 18

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: pistolet maszynowy Thompsona 73%, obrażenia 1k10+2
mosiężne kastety 58%, obrażenia 1k3 +2 +mo
kij beaseballowy 52%, obrażenia 1k8 +mo

JOEY LARSON, 24 lata, Pełzający zombie

S 18 KON 17 BC 8 INT 0 MOC 1
ZR 8 WG 3 WYK 0 P 0 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: chwyt 25%, obrażenia specjalne

LEROY TURNER, 28 lat, Trębacz – zombie

S 18 KON 21 BC 16 INT 0 MOC 1
ZR 9 WG 5 WYK 0 P 0 WT 19

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: chwyt 25%, obrażenia specjalne
trąbka, używana jak pałka 40%, obrażenia 1k6 +mo*

* Trąbka ma 25 Wytrzymałości.

SZEŚCIU POLICJANTÓW

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: rewolwer kal. 0.38 40%, obrażenia 1k10
pałka policyjna 40%, obrażenia 1k6 +mo
chwyt 40%, obrażenia specjalne

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
ART	13	16	14	16	13	15
BOB	17	14	13	12	11	14
FERGUS	13	12	12	11	9	12
NATE	12	11	15	11	10	13
ROY	15	13	13	10	11	13
STAN	16	10	12	8	15	11

SZEŚCIU ŻAŁOBNIKÓW lub GANGSTERÓW

Modyfikator obrażeń: +1k4

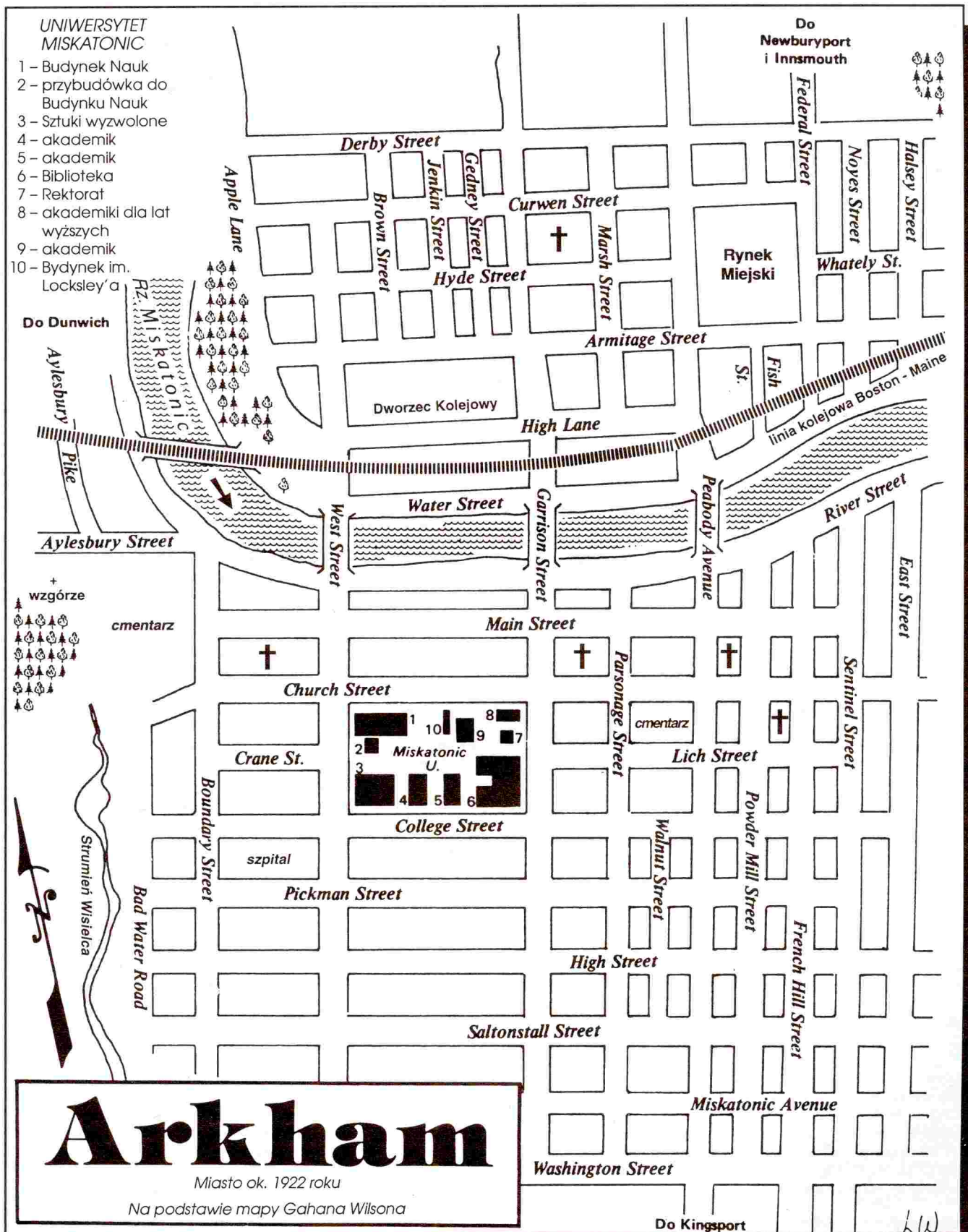
Broń: rewolwer kal. 0.38 35%, obrażenia 1k10 (tylko w posiadaniu gangsterów);
pałka 40%, obrażenia 1k6 +mo (tylko w posiadaniu zadymiarzy);
uderzenie pięścią 40%, obrażenia 1k3 +mo (wszyscy)

SZEŚCIU ZOMBICH

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: chwyt 25%, obrażenia specjalne
ugryzienie 20%, obrażenia 1k2

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Pierwszy	24	27	14	9	1	21
Drugi	19	15	14	7	1	15
Trzeci	21	21	18	6	1	20
Czwarty	21	18	14	6	1	16
Piąty	23	24	16	5	1	20
Szósty	27	17	10	4	1	14



Howard Phillips Lovecraft

PRZEZ 46 lat swojego życia Lovecraft stworzył lub współpracował podczas powstawania ponad 65 opowiadań, napisał dziesiątki artykułów i esejów, setki poematów oraz prawie 100 000 listów. Większość z jego dzieł wiąże się z cyklem o Cthulhu i Yog-Sothothcie, ale autor nigdy nie użył terminu „Mitologia Cthulhu”.

Prawie wszystkie jego opowiadania można powiązać ze sobą postaciami, miejscami i rzeczami. Wydaje się jednak, że nie miał z góry upatrzonego planu stworzenia nowej historii i mitologii. Dopiero pod koniec swego życia zaczął wiązać swe późniejsze utwory z tymi, które napisał wcześniej. Robił to najprawdopodobniej tylko dlatego, że należał jeden z jego młodszych korespondentów. W opowiadaniu „Widmo nad Innsmouth” (1931) pojawiają się istoty z głębin, które oddają cześć Dagonowi, a ten nie pojawił się w żadnym wcześniejszym utworze poza „Dagonem” (1917) – drugim dziełem Lovecrafta.

Podobną historię ma za sobą Arkham i Uniwersytet Miskatonic, które po raz pierwszy zostały użyte jako tło w opowiadaniach „The Picture in the House” (1920) i „Herbert West – Reanimator” (1921-22), a potem pojawiły się w „Koszmarze w Dunwich” (1928).

Przerazający *Necronomicon* – jeden z najsynniejszych pomysłów Lovecrafta – przeszedł niesamowitą ewolucję. Autor wspomina go po raz pierwszy w „Psie” (1922) i przypisuje Abdulowi Alhazredowi, który pojawia się we wcześniejszym utworze – „The Nameless City” (1921). Szalony Arab był tak naprawdę postacią z dzieciństwa pięcioletniego pisarza, na którego wyobraźnię duży wpływ miały należące do dziadka *Baśnie z tysiąca i jednej nocy*.

Termin „Mitologia Cthulhu” stworzył August Derleth – młody twórca i fan Lovecrafta – który później założył Arkham House – wydawnictwo zajmujące się publikowaniem dzieł mistrza. Od wielu lat fani i uczniowie dyskutują nad definicją tego pojęcia. Twierdzą, że odnosi się ono do różnorodnych utworów Lovecrafta, eksperymentalnego panteonu bóstw i bogów, opisanej historii i wielu innych aspektów Mitów.

W międzyczasie dziesiątki, a może nawet setki autorów (zarówno profesjonalistów, jak i amatorów) tworzyło inspirowane Mitologią Cthulhu dzieła rozwijając jednocześnie swoje pomysły (które nie zawsze były zgodne z zamysłami ojca Yog-Sothotha), jak i oryginalne koncepcje Lovecrafta. Większość z tych opowiadań nie wiąże się ze sobą. Dla potrzeb gry Chaosium połączyły ze sobą większość utworów Lovecrafta oraz innych autorów. W ten sposób powstał niezobowiązujący obraz Mitologii, z którego Strażnik może wybrać to, co mu najbardziej odpowiada.

Wpływy

Za życia Lovecraft nie odniósł sukcesu. Nie osiągnął niczego więcej, niż nieregularnie drukowane utwory w magazynach brukowych. Mimo to zebrał małą, lecz stałą grupę fanów, z których wielu

było pisarzami. Nigdy nie stał się jednak tak popularny, jak Seabury Quinn. Zarabiał pieniądze przede wszystkim redagując i przepisując utwory innych pisarzy, nawet opowieści o duchach, takie jak „Under the Pyramids” (1924), które przerobił dla artysty, Harry’ego Houdiniego. Lovecraft związał się z innymi autorami opowieści niesamowitych dzięki publikacjom w amatorskich magazynach i w piśmie *Weird Tales*, do którego jego utwory trafiły później.

Pośród pisarzy-przyjaciół znaleźli się już uznani profesjonalści, tacy jak Clark Ashton Smith i Robert E. Howard oraz młodzi, utalentowani twórcy: August Derleth, Frank Belknap Long oraz nastoletni wówczas Robert Bloch. Niestety, przeznaczenie sprawiło, że Lovecraft zdolał spotkać się tylko z kilkoma z nich, ale wieloletnią przyjaźń podtrzymywała niesamowita korespondencja – długie, rozwlekłe, pełne dygresji listy o literaturze, filozofii i nauce. Jeszcze przed śmiercią mistrza, krąg korespondentów powiększył się, obejmując tak znanych twórców jak Henry Kuttner, C.L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price, czy Fritz Lieber. Niektóre z tych listów zostały zebrane w pięciu tomach wydanych przez Arkham House, a inne opublikował *Necronomicon Press*. Uniwersytet Browna w Providence, Rhode Island (w tym mieście żył Lovecraft), posiada zbiór, w którym znajdują się następne tysiące.

Fani bardzo często dyskutowali na temat fikcyjnych światów i historii, które stworzył mistrz. To samo dotyczyło utworów Smitha i innych. Nie minęło wiele czasu, gdy Lovecraft i Smith zaczęli dzielić się swoimi pomysłami, wykorzystywać je w opowiadaniach i odwoływać się do utworów przyjaciela. To właśnie Smith jest ojcem takich bóstw jak Tsathoggua, Atlach-Nacha czy Abhoth i to w jego umyśle powstała magiczna księga zatytułowana *Book of Eibon*. Lovecraft często odwoływał się w swych dziełach do stworzonej przez niego magicznej, prehistorycznej Hyperborei. Ten pomysł bardzo szybko podchwycili również inni autorzy. Robert E. Howard, którego najsynniejszą kreacją jest Conan barbarzyńca, stworzył przerażające Unausprechlichen Kulten i szalonego poetę, Justina Geoffreya, autora strasznej księgi *People of the Monolith*. Te pomysły również wpłynęły na utwory Lovecrafta, który odwoływał się nawet do prehistorycznej Cymmerii.

Młody Robert Bloch stworzył bliźniacze księgi: *De Vermis Mysteriis* i *Cultes des Goules* oraz międzygalaktycznego, niewidzialnego gwiazdnego wampira, który w opowiadaniu „Shambler from the Stars” (1935) pożera postać bardzo przypominającą Lovecrafta. Utwory młodzieńca szybko zaabsorbowały mistrza, który zemścił się za swoją śmierć i w opowiadaniu „The Hunter of the Dark” (1936) zgładził jednego z bohaterów, którym był Robert Blake. Długoletni przyjaciel, Frank Belknap Long, dołączył ogary Tindalosa, pożeraczy przestrzeni oraz Chaugnar Faugn, który pojawia się w opartym na

jednym z szalonych snów Lovecrafta opowiadaniu „The Horror in the Hills”.

Do powstającego kręgu Wielkich Przedwiecznych, Bogów Zewnętrznych i obcych istot największą liczbę stworów włączył jednak August Derleth. Tworząc już po śmierci Lovecrafta (nastąpiła ona w 1937 roku), opisał między innymi takie potwory, jak Cthugha, Tcho-Tcho, Ithaqua i piaseczniki. Opierając się na licznych opowiadaniach mistrza o fikcyjnych miastach Arkham, Dunwich, Innsmouth i Kingsport, stworzył takich bohaterów jak dr. Shrewsbury, który, przy pomocy magii, odbył podróż do opuszczonej biblioteki krążącej wokół gwiazdy Celaeno. Wiele osób nie zgadzało się z interpretacją Derletha, który pragnął, opierając się na lovecraftowskim Nodensie, powołać do istnienia panteon dobrych bogów oraz powiązać Cthulhu i Nyarlathotepa z żywiołami. Należy jednak go podziwiać, ponieważ od śmierci Lovecrafta niestrudzenie zajmuje się wydawaniem dzieł mistrza.

Jednym z ulubionych twórców Derletha jest Hastur – potężna istota uwięziona w wodach Jeziora Hali, które znajduje się w mieście Carcosa, na planecie krążącej wokół Aldebarana. O stworze tym wspomina również Lovecraft w swych wcześniejszych utworach, ale tak naprawdę jest to dzieło Ambrose’a Bierce’a (1842-1914?) – amerykańskiego dziennikarza, który zajmował się wczesnymi opowieściami niesamowitymi. Bierce oraz wielu innych pisarzy miało duży wpływ na Lovecrafta. Jego ulubionym autorem zawsze był Edgar Allan Poe (1809-1849), którego wpływ łatwo zauważyć w wielu młodzieńcych dziełach mistrza. Typowy dla Poe’go styl i podejście do tematu widać chyba najlepiej w utworze „The Outsider” (1921). Kolejnym autorem, który wpłynął na Lovecrafta, był Arthur Machen (1863-1947). Temat i nastrój jego opowiadania „The Great God Pan” (1849) jest bardzo podobny do „Koszmaru w Dunwich”. W utworach Lovecrafta widać również ślad, jaki pozostawiły dzieła Roberta W. Chambersa (1865-1933). W rękopisie tajemniczej sztuki „The King in Yellow” (1895) łatwo znaleźć wiele odwołań do utworów Chambersa. Prawdopodobnie to on zainspirował Lovecrafta do stworzenia takich ksiąg, jak *Necronomicon*, *The Pnakotic Manuscripts* i wielu innych dzieł odwołujących się do wiedzy tajemnej, z których znane są opowieści mistrza. Tak naprawdę to właśnie Robert Chambers jako pierwszy pożyty od Bierce’a miasto Carcosa i Jezioro Hail. Może to zainspirowało mistrza do podobnych zapożyczeń?

Pośród współczesnych Lovecraftowi autorów największy wpływ na dzieła miał chyba Lord Dunsany (1878-1957). To właśnie jego opowieść „The Gods of Pegana” (1905) zachęciła mistrza do napisania kilku utworów opartych na smach i doprowadziła do powstania idei panteonu bóstw. Inny współczesny Lovecraftowi autor, Algernon Blackwood, zachwyił go legendami o rodowitych mieszkańcach

Ameryki. Na ich podstawie powstała specyficzna wersja opowieści o Wendigo, którą August Derleth zaadaptował do Mitologii Cthulhu tworząc Ithaque.

Lovecraft we własnej osobie

Chroniczna choroba nerwowa nie pozwoliła Lovecraftowi na regularne uczęszczanie do szkoły. Mimo to był przedwcześnie rozwiniętym dzieckiem, które namiętnie pożerało książki. Jego ojciec trafił do przytułku, kiedy Lovecraft miał trzy lata. Matka przeniosła się do domu swego opiekującego dziadka, Whipple'a. To właśnie w jego bibliotece młody Lovecraft natrafił na Baśnie tysiąca i jednej nocy, mity Greków i Rzymian oraz opowiadania Edgara Alana Poe. W wieku sześciu lat napisał swoją pierwszą historię, „The Little Glass Bottle”, która opowiada pierwszy sen o straszliwych, bezkształtnych skrzydlatych dzieciach nocy (przez całe życie nawiedzały go szalone koszmary). Również w tej bibliotece zasmakował myśli z czasów Jerzych, królów Anglii, i poznał literaturę, która pozostała w jego pamięci do końca życia.

Lovecraft, który później mówił o sobie „mechaniczny materialista”, interesował się nauką. W 1899 roku zaczął publikować niewielki magazyn *The Scientific Gazette*, który szybko przerodził się w *The Rhode Island Journal of Astronomy*. Te niewielkie, hektografowane publikacje sprzedawał sam, jeżdżąc na rowerze od drzwi do drzwi. Kiedy Lovecraft miał trzynaście lat, jego kochany dziadek umarł. Jego ojciec odszedł już dawno – w 1898 roku pogrążył się w chorobie i pozostał w Szpitalu Butler. Kilka następujących po sobie nieudanych inwestycji doprowadziły rodzinę Whipple do bankructwa. Matka i ciotka młodego pisarza musiały sprzedać dom i przenieść się do tańszego mieszkania. Był to wielki cios dla Lovecrafta. Nawrót choroby nerwowej doprowadził do przerwania nauki w szkole wyższej w 1905 i w 1908 roku. Do matury pozostało mu tylko dwa i pół roku, ale już nigdy nie podjął na nowo nauki.

Lovecraft nigdy nie pracował. Utrzymywał się z pieniędzy, które pozostały z rodzinnej fortuny i które zarobił jako pisarz opowieści niesamowitych i jako redaktor. Był arystokratą i przez całe życie nie mógł wybrać: być zawodowym pisarzem, pragnącym sukcesu i pieniędzy, czy obojętnym amatorem-gentlemanem, nie przejmującym się wymogami rynku. Mimo wątpliwości, Lovecraftowi powiodła się pierwsza próba sprzedania opowiadań. Wydawca *Weird Tales*, Edwin Baird zaakceptował pierwszych pięć opowiadań, które otrzymał. Utwory mistrza pojawiły się w dziewięciu numerach, które ukazały się w okresie: koniec 1923 roku i początek 1925 (w tym czasie ukazało się jedenaście numerów tego pisma).

Niestety, kiedy wydawca *Weird Tales* zmienił się (został nim Farnsworth Wright), szczęście odwróciło się od Lovecrafta. Wright był zdolnym redaktorem, ale utwory dziwaka z Providence nie odpowiadały mu, więc mistrz coraz częściej spotykał się z odmową ich wydrukowania. Opowiadania takie jak „Zew Cthulhu”, które teraz uznaje się za klasykę,

pojawiły się na łamach *Weird Tales* po kilkakrotnym odrzuceniu. Lovecraft próbował stworzyć komercyjne opowiadania, które wydawca zaakceptowałby, ale nie udawało mu się. Wright odrzucił znane teraz opowieści: „W Górach Szaleństwa” i „The Shadow Out of Time”. Pojawiły się one na łamach *Astounding Stories*. Wspomniały „Przypadek Charlesa Dextera Warda” został opublikowany dopiero po śmierci autora. Zniszczony przez ciągłe odmowy Lovecraft zaprzestał walki o drukowanie utworów. „Dreams in the Witch House” ukazały się tylko dlatego, że August Derleth dał je w tajemnicy Wrightowi i zmusił go do opublikowania opowiadania.



Krąg powiększa się

W tym właśnie czasie Lovecraft poprawił i zredagował olbrzymią ilość opowieści niesamowitych, które, o ironio, zostały szybko opublikowane. Na podstawie kilku pomysłów „autora” tworzył pełną historię. Takie opowiadania, jak „The Curse of Yig” i „The Mound” Zealii Bishopa czy „The Horror in the Museum” i „Out of Aeons” Hazela Healda były w 90% dziełem mistrza. Te utwory Wright akceptował bez problemu, ale prace, które Lovecrafta przysyłał pod swoim nazwiskiem, wciąż były odrzucane.

Wtedy też panowała moda na pożywanie bóstw, ksiąg i tematów od innych autorów. Redagując opowiadania Lovecraft poszedł za przykładem innych. Akcja dwóch historii Bishopa miała miejsce na południowym-zachodzie Ameryki – tu znajdziemy stworzonego przez mistrza Cthulhu i dziecko Smitha – Tsathoggua Yig. Wyznaczą tych bóstw była rasa żyjących pod ziemią ludzi. W „Out of Aeons” pojawia się nowe bóstwo – Ghatanothoa – które opisane jest w stworzonym przez Roberta E. Howarda *Nameless Cults* i które łączy się z lovecraftowskimi grzybami z Yuggoth. Dzięki opowiadaniu „The Horror in the Museum” zapoznaliśmy się z kroczącymi między światami i jednym z Wielkich Przedwiecznych – Rhanem-Tegoth.

W latach 40. i 50. naszego wieku mity rozwijały się w ukryciu, między innymi dzięki Robertowi Blochowi i Jamesowi Wade. Jednakże to August Derleth stworzył najwięcej historii związanych z mitologią. Były to zarówno jego własne opowieści,

jak i historie, które opierał na notatkach Lovecrafta. Zainteresowanie Mitologią Cthulhu wzrosło dopiero w 1964 roku, kiedy na scenie pojawił się młody brytyjski autor Ramsey Campbell. August Derleth zachęcił go do opublikowania zbiorku *The Inhabitant of the Lake and Other Less Welcome Tenants* (1964), w którym znalazły się zainspirowane przez dziwaka z Providence pastisze umiejscowione w angielskiej Dolinie Severn. Campbell opisał tu wiele lovecraftowskich istot, ras i historii, które jednak istotnie różniły się od opowiadań mistrza. Najbardziej znane dzieci młodego Brytyjczyka to między innymi Y'golonac, Glaaki i insekty z Shagghai.

W 1971 roku kolejny Anglik, Brian Lumley, włączył do mitologii żyjące pod ziemią chthoniani, tajemnicze G'harne Fragments oraz żyjącego w naszych czasach czarodzieja, Tytusa Crow.

Również w tych latach pojawiło się wielu innych autorów, na których wpłynęły dzieła Lovecrafta. Wymienimy chociażby Gary'ego Myersa, Basila Coppera, T.E.D. Kleina, Davida Drake'a i Thomasa Ligotti. Inni, jak na przykład Stephen King, pomagali przy powstawaniu nowych antologii zawierających opowieści o mitach. Jest tylko kilku współczesnych autorów piszących horrory, którzy mogą stwierdzić, że w ich dziełach nie znajdzie się wpływu ojca Cthulhu.

Lovecraft umarł w prawie całkowitym zapomnieniu w marcu 1937 roku, w wieku 46 lat. Śmierć spowodowała choroba Brighta i złośliwy rak. Jego matka zmarła w 1921 roku, po dwuletnim pobycie w tym samym instytucie, w którym umarł ojciec. Krótkie, trwające dwa lata małżeństwo Lovecrafta skończyło się tragicznie – mistrz uciekł z Nowego Jorku do Providence i żył jako kawaler dzieląc mieszkanie z dwiema ciotkami. W tym czasie popyt na fantastykę znacznie spadł. Mimo to są to lata, w których Lovecraft stworzył część wciąż pamiętanych utworów. Znalazł również czas na to, by podróżować. Odwiedził miejsca, które poruszały jego serce: Maine, Filedefię, Quebec, St. Augustine, Charlotte, Nowy Orlean, Salem i Nantucket. Podróżował autobusami, spał w „Young Man Christian Association”, jadł krakersy, ser i puszkową fasolę, a przez cały czas pożerał wszystko co stare, antyczne i zrujnowane.

Lovecraft był dziwną osobą – jest na to wiele dowodów. Miał skłonności do hipochondrii, alergię na zimno, pozował na starszego niż był, a morskie jedzenie odrzucało go. Jego artystyczne i społeczne poglądy bardziej odpowiadały odległej przeszłości niż czasom, w których żył. Był naukowcem i filozofem – posiadał niesamowity umysł i ogromne zdolności. Jego przyjaźń zmieniła większość ludzi, którzy znali go za życia. Wielu z nich, zachęconych i oświeconych erudycją i nie pozbawioną sensu filozofią, osiągnęło większą sławę niż ich mentor. W prawie sześćdziesiąt lat po jego śmierci sytuacja nie się zmieniła. Jego nazwisko znane jest lepiej, niż kiedykolwiek wcześniej. Ci, którzy odkryją jego geniusz, czy to dzięki opowieściom, filmom, grom, komiksom, czy nawet kartom, zostaną, tak samo jak współcześni mu, zafascynowani niesamowitymi kreacjami i koszmarnymi światami.

Chronologia wydarzeń zgodnie z opowieściami Lovecrafta

1877 – Zniknięcie kultu Gwiezdnej Mądrości w Providence, Rhode Island: „The Haunter of the Dark”

11 maja 1878 – Kapitan Charles Weatherby z frachtowca *Eridanus* płynącego z Wellington na Nowej Zelandii do Valparaiso w Chile znajduje na nowej wyspie na południowym Pacyfiku tajemniczą mumię i dostarcza ją do Cabot Museum w Bostonie: „Spoza czasu”

31 października 1889 – Śmierć Walkera Davisa z rąk jego oszalałej żony Audrey w pobliżu Binger w stanie Oklahoma: „The Curse of Yig”

Czerwiec 1892 – Na podwórko Nahuma Gardnera w pobliżu Arkham spada tajemniczy meteor: „Kolor z przestworzy”

1893 – Zniknięcie Edwina Lillbridge, reportera gazety *Telegram* z Providence w czasie wyjaśniania zagadki kultu Gwiezdnej Mądrości: „The Haunter of the Dark”

1 listopada 1907 – W pobliżu Nowego Orleanu policja rozbija tajemniczy kult aresztując 47 osób: „Zew Cthulhu”

17 kwietnia 1908 – Widziano ostatni raz Alonzo Typera zanim zniknął w posiadłości Van der Heyla w Attica w stanie Nowy Jork: „The Diary of Alonzo Typer”

1908 – Inspektor Policji John Raymond Legrasse przedstawia na dorocznym posiedzeniu Amerykańskiego Stowarzyszenia Archeologów w St. Louis tajemniczy posążek: „Zew Cthulhu”

2 lutego 1913 – W Dunwich rodzi się Wilbur Whateley: „Koszmar w Dunwich”

17 maja 1922 – Kapitan kutra rybackiego Alma, James P. Orne, wyławia jednookiego stwora morskiego ogromnych rozmiarów, którego następnie zakonserwowano i wystawiono w Bostonie na pokaz za opłatą: „The Invisible Monster”

8 sierpnia 1922 – Śmierć Jamesa P. Orne i ponad tuzina innych osób w wyniku utonięcia. Okoliczności nie wyjaśnione: „The Horror at Martin’s Beach”

połowa września 1923 – Śmierć doktora Munoza w Nowym Jorku: „Zimny powiew”

1 sierpnia 1924 – Na Lammas umiera stary Czarodziej Whateley. Pozostawił po sobie córkę Lavinie oraz wnuka Wilbura: „Koszmar w Dunwich”

8 sierpnia 1924 – Śmierć Kapitana Edwarda Norrysa połączona z nagłym szaleństwem pana Thorntona oraz pana Delapore, właściciela Klasztoru Exham. Wszyscy znajdowali się w tym czasie w grocie pod klasztorem. Kilka miesięcy później klasztor został zdemolowany: „Szczury w murach”

23 marca do 2 kwietnia 1925 – Szaleństwo i delirium młodego rzeźbiarza Henry’ego Anthony Wilcoxa poprzedzone dziwnymi snami. Wraca do zdrowia, ale traci pamięć, 2 kwietnia: „Zew Cthulhu”

2 kwietnia 1925 – Załoga *Emmy*, płynącej z Auckland na Nowej Zelandii do Valparaiso w Chile napotyka dziwną wulkaniczną wyspę. Podczas pobytu na niej sześciu członków załogi ginie, a ostatni traci zmysły. Kapitan Gustaf Johansen, jedyny ocalały, choć szalony, umiera później na pokładzie statku: „Zew Cthulhu”

1926 – Obiecujący poeta Justin Geofrey umiera w domu wariatów: „The Thing on the Doorstep”

31 października 1926 – Umiera Lavinia Whateley. Pozostawia po sobie nieślubnego syna Wilbura: „Koszmar w Dunwich”

Zima 1926-1927 – Umiera, potrącony przez marynarza, George Gammell Angell, emerytowany profesor języków semickich Uniwersytetu Brown: „Zew Cthulhu”

3 listopada 1927 – Niespodziewane powódzie w Vermont unoszą dziwne ciała: „Szczepący w Ciemności”

Zima 1927-1928 – Śledztwo rządowe w Innsmouth, wybuch w przybrzeżnym magazynie; łódź podwodna odpała torpedy nad Diabłą Rafą: „Widmo nad Innsmouth”

wczesny sierpień 1928 – Nie-ludzkie ciało Wilbura Whateleya rozpuszcza się po tym, jak zostaje on zabity przez psa strażniczego w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic: „Koszmar w Dunwich”

Sierpień 1928 – Etnolog specjalizujący się w kulturze Indian Amerykańskich odkrywa i częściowo

odkopyje nawiedzony grób w pobliżu Binger w stanie Oklahoma, ale bez wyjaśnienia odmawia wykonania czegokolwiek poza kilkoma wstępными wykopaliskami: „The Mound”

9-15 września 1928 – Profesor Armitage, Rice i Morgan z Uniwersytetu Miskatonic odpędzają w sobotę, 15 września, Koszmar: „Koszmar w Dunwich”

12 września 1928 – Albert Wilmarth z Uniwersytetu Miskatonic odwiedza Henry’ego Akeleya. Akeley znika, a Wilmarth ucieka: „Szczepący w ciemności”

20 września 1930 – Ekspedycja Antarktyczna Uniwersytetu Miskatonic wyrusza z Bostonu na pokładzie brygu Arkham: „W górach szaleństwa”

9 listopada 1930 – Ekspedycja antarktyczna ląduje w Zatoce McMurdo: „W górach szaleństwa”

9 listopada 1930 – Prof. Lake wraz z towarzyszami leci daleko w głąb lądu odkrywając nieznaną formę życia, ale urywa się łączność radiowa: „W górach szaleństwa”

2 września 1931 – Śmierć znanego entomologa, Henry’ego Sargent Moore’a, profesora Uniwersytetu Columbia w Nowym Jorku w wyniku zarażenia się szczególnie złośliwą odmianą śpiączki: „Winged Death”

23 stycznia 1932 – Śmierć znanego lekarza i entomologa, Thomasa Slauenwite’a w Bloemfontain w Południowej Afryce w wyniku ataku serca: „Winged Death”

1 grudnia 1932 – Tajemnicza śmierć dwóch osób, najwyraźniej złodziei, znalezionych w Cabot Museum w Bostonie. Śmierć nastąpiła prawdopodobnie podczas próby kradzieży mumii dostarczonej do muzeum przez Eridanusa w roku 1878: „Spoza czasu”

8 grudnia 1932 – Autopsja przeprowadzona na tajemniczej mumii z *Eridanusa*. Wyniki zatajono i nigdy nie ujawniono: „Spoza czasu”

17 lipca 1935 – Koniec ekspedycji archeologicznej do Australii. Prowadził ją Nathaniel Wingate Peaslee, nie pamiętający niczego z okresu 1908-1913. Fundatorem ekspedycji był Uniwersytet Miskatonic: „The Shadow Out of Time”

In Rerum Supernatura

NATURA rzeczy nadnaturalnych: poniższe uwagi dotyczą *Necronomiconu*, jego autora, potężnego Cthulhu, dowodów istnienia wiedzy o Mitach Cthulhu w dawnych czasach i innych spraw. Jest to podsumowanie badań pana Doktora Phileusa P. Sadowsky'ego, byłego profesora Literatury Arabskiej i Filo-pseudologii na Uniwersytecie w Sofii (Bułgaria).

Necronomicon

Najważniejsze dzieło zawierające wiedzę o Mitach, które znane jest badaczom nauk tajemnych, choć niewielu żyjących miało możliwość czytania oryginału. Przewrażliwieni na punkcie przyzwoitości uczeni średniowieczni obwołali *Necronomicon* przeklętą księgą i zniszczyli niemal wszystkie znane jej kopie.

Większość obecnej wiedzy o księdze zawdzięczamy H. P. Lovecraftowi. Z jego badań wynika, że „*Necronomicon*” to w rzeczywistości tytuł greckiego przekładu dokonanego około 950 r.n.e. przez Teodora z Filetu z oryginalnego rękopisu arabskiego. Łacińską wersję przekładu greckiego stworzył w roku 1228 n.e. Olaus Wormius, którego należałoby nazwać „Starszym”, aby nie mylić go z XVI-wiecznym uczonym o tym samym nazwisku. Ta właśnie łacińska wersja książki jest jedyną, o której wiadomo, że przetrwała do naszych czasów. Badania Lovecrafta dotyczące *Necronomiconu* opisał w książce *Lovecraft: Biografia* L. Sprague de Camp.

Greckie słowo *necronomicon*, zachowane także jako tytuł łacińskiego przekładu, znaczy mniej więcej „rzeczy odnoszące się do zwyczajów, praktyk lub praw umarłych”, *nekros* znaczy bowiem „umarły”, zaś *nomos* – „zwyczaj” lub „prawo”. Oryginalny tytuł arabski brzmiał *Kitab Al-Azif*, „księga wycia pustynnych demonów lub Dżinów”, albo bardziej poetycznie „księga tego, który nadchodzi”.

Imię autora

Poważny błąd w opisie książki podanym przez Lovecrafta powstał nie z jego winy. Prawdopodobnie była to pomyłka skryby, który przepisywał średniowieczny manuskrypt, warto więc ją od razu naprawić. Autorem *Necronomiconu* miał być szalony Arab, który zmarł około 738 r.n.e, nazywany „Abdul al-Hazrad”. Żaden Arab nie mógł nosić takiego imienia. Choć w powieściach angielskich Abdul jest chyba najbardziej popularnym imieniem dla Araba, nie jest to imię arabskie. Abd znaczy w języku arabskim „niewolnik” lub „czciciel”, jak w Abd al-Malik – „niewolnik króla”, Abd al-Rahman (lub Abdurrahman) – „niewolnik tego, który jest hojny” (czyli Boga), albo Abd Allah, pisane powszechnie po angielsku jako Abdullah, a znaczące „niewolnik lub czciciel Boga”. Al lub ul we wszystkich tych imionach znaczy po prostu „tego”, podkreślając jedyność pana lub przedmiotu czci. Nawet Allah znaczy tak naprawdę „ten (jedyne) Bóg”. Wobec tego Abdul znaczyłoby „niewolnik lub czciciel...”. W oderwaniu nie ma to sensu po arabsku, brakuje rzeczownika do dopełnienia znaczenia.

Imię Abdul al-Hazrad jest w oczywisty sposób błędem popełnionym przez Teodora z Filetu, albo (co bardziej prawdopodobne) przez Olaus Wormiusa Starszego, który, nie znając arabskiego, tłumaczył z przekładu grackiego na łacinę. Zatem imię autora *Necronomiconu* winno brzmieć *Abd al-Hazred*.

Hazred nie jest słowem arabskim. Najprawdopodobniej jest to zwyczajne zniekształcenie, z którego można odtworzyć oryginał. Średniowieczni autorzy często nie rozumieli dokładnie obcych języków i nie dysponowali słownikami. Nierzadko popełniali błędy, nawet przy transliteracji, zapisując imiona własne zgodnie z tym, co usłyszeli. Na przykład arabskie *has-hisheen* stało się łacińskim *assassinus* i angielskim *assassin* (zabójca). Arabskie imię *Ibn Rushd* stało się łacińskim *Averroes*. Jeśli *Hazred* jest podobnym przypadkiem, to przypuszczam, że oryginałem było *Azrad*, zdrobniła forma arabskiego czasownika *zarada*, znaczącego „dusić” lub „pożerać”. Czyli prawidłowe imię autora *Necronomiconu* brzmi zapewne *Abd al-Azrad*, co da się przetłumaczyć jako „czciciel wielkiego dusiciela/wielkiego pożeracza”.

Sławny dwuwiersz

Najbardziej znany fragment *Necronomiconu* to najczęściej cytowane jego słowa. Arabski oryginał tego dwuwiersza zawiera dotąd nie znaną, ważną informację dotyczącą Cthulhu. Cytaty arabskie pochodzą z manuskryptu arabskiego numer 2781, *Necronomicon* z Magyar Tudományos Akadémia Orientalisztikai Kozlemenyei. Lovecraft podaje angielską wersję jak następuje:

*That is not dead which can eternally lie
And with strange aeons even death may die*

co w języku polskim tłumaczy się:

*Nie jest umarłym ten, który może spoczywać wiekami.
Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami.*

Po arabsku wiersze wyglądają następująco:

لَا صَيِّئًا مَا قَادِرًا يَتَّبَعِي مَرَّ طَرِي
فِيْنَا يَجِيءُ التَّشَادُذُ الْمَوْتِ قَدْ يَنْتَهِي

Oryginalne wersy arabskie mają identyczne metrum dla każdej czterotaktowej linii, ukośne kreski zaznaczają akcenty:

- / - - / - - / - - / -

Transliterowany tekst arabski brzmi następująco:

*la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi.*

Dośłownie (i nie poetycko) przetłumaczony oryginał arabski ma następujące znaczenie:

**To, co ma zdolność wiecznego istnienia nie jest martwe
A jeśli nadejdą nienormalne (dziwaczne)
(czasy? rzeczy?), wtedy śmierć może przestać istnieć.**

Arabska fraza *yaji ash-shuthath* zdaje się być wskazówką do głębszej tajemnicy. Znaczy dosłownie „nienormalni” (warto zwrócić uwagę na liczbę mnogą), odnosząc się, w zależności od kontekstu, do ludzi lub rzeczy. *Yaji* znaczy „nadchodzi” lub „nadchodzi”. W potocznym arabskim często wymawia się

miękką zgłoskę „dź” jako twarde „dż”. Ponadto często pomija się zakończenia wyrazów i skleja słowa podobnie, jak czynimy to my. Wobec tego jednym z możliwych brzmień tej frazy jest *yag-shuthath*, po niewielkiej zmianie samogłosek łatwo rozpoznać w tym imię *Yog-Sothoth*.

Ten sławny dwuwiersz mógł być częścią dawnego rytuału stworzonego przez arabskich czcicieli diabła, którzy mieli zwyczaj śpiewać w czasie ceremonii *Yag-shuthath! Yag-shuthath!*, co znaczyłyby „Nienormalni (lub nienormalne czasy) nadchodzą!” W oczywisty sposób wiąże się to z powrotem Wielkich Przedwiecznych albo Bogów Zewnętrznych, co, zgodnie ze sprawozdaniami Legrasse’a, Armitage’a i innych studentów jest głównym celem czcicieli Cthulhu.

Węgierski Necronomicon ¹

Rękopis został skatalogowany jako *Kitab al-Azif*, arabski manuskrypt 2781 w Magyar Tudományok Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. Jest to zwój grubego pergaminu o wymiarach 21 na 16 centymetrów, mocno zbutwiały i uszkodzony przez owady. Prawy dolny róg jest nadpalony, jakby dzieło zostało niegdyś rzucone w ogień i uratowane przed ostatecznym zniszczeniem.

Z pewnością nie napisał tego zawodowy skryba – pismo jest nierówne, tak jakby stworzyły je roztrzęsione ręce starego człowieka. Rodzaj pergaminu i styl arabskiego pisma wskazują, że manuskrypt pochodzi mniej więcej z VIII wieku n.e., przypuszczalnie z Syrii lub Iraku. Ze względu na stopień zniszczenia dzieła tylko niewiele fragmentów daje się odczytać dokładnie, ale wystarczy ich, aby odnaleźć oryginalne imiona arabskie wielu bóstw obecnych w Mitach Cthulhu oraz filologiczne uwagi na ich temat.

Oryginalny tekst autorstwa Abd al-Azrada został jeszcze w arabskim kilkakrotnie zmieniony, bo przetłumaczono go na grekę, z greki na łacinę, a z tej na angielski. Co więcej, sława tego przerażającego, okultystycznego dzieła była tak wielka, że powstało wiele fałszywych ksiąg noszących tytuł *Necronomicon*, stworzonych przez uczonych, którzy nie mieli żadnego związku z prawdziwymi Mitami, ale pragnęli wyciągnąć stąd zyski.

Ostatnio wydrukowano w języku angielskim kilka książek pod tym samym tytułem, o każdej z nich twierdząc, że zawiera autentyczną treść. Przynajmniej jedna została opublikowana jako wysoko nakładowy, tani tomik w miękkiej oprawie! Żadna z tych prac nie ma jakichkolwiek powiązań z oryginałem, być może z wyjątkiem dzieła H. R. Geigera, które przesiąknięte jest duchem oryginału.

Postklasyczne odniesienia do istot rodem z Mitów, podzielone według języków

W czasach średniowiecznych tłumaczenie imion własnych z innych języków napotykało poważne trudności. Nazwy arabskie pojawiały się często w łacinie bardzo zniekształcone – na przykład al-Qahira zostało zmienione na Cairo, częściowo dlatego, że w arabskim piśmie pomija się samogłoski, zostawiając na papierze jedynie spółgłoski. Nie wyćwiczony czytelnik może znaleźć wiele różnych sposobów na wymówienie jednego słowa. Dialekty regionalne różnią się w wymowie tych samych sylab. Przy przenoszeniu imion pomiędzy różnymi językami zawsze zachodzą jakieś przekształcenia. To stwierdzenie wydaje się szczególnie prawdziwe w odniesieniu do imion związanych z Mitami Cthulhu, pojawiających się w różnych edycjach *Necronomiconu*.

AZATHOTH

Azathoth, Sułtan Demonów jest, zgodnie z Mitami Cthulhu, władcą Bogów Zewnętrznych. Jego imię jest najwyraźniej złożone z dwóch części: *aza* i *Thoth*. Thoth w oczywisty sposób wiąże się z egipskim bogiem *Tahuti*, którego imię zostało zniekształcone do postaci *Thoth* przez Greków. *Aza* to nieco zmienione arabskie słowo *izzu*, znaczące moc, potęgę lub siłę. Zatem imię zapisane po arabsku brzmiałoby *Izzu Tahuti*, czyli „Potęga Thotha”. Zapewne Teodor z Filetu przetłumaczył imię *Tahuti* na *Thoth*, które wydało mu się bardziej znajome. Doprowadziło to do obecnej, greckiej formy imienia bóstwa – *Azathoth*, która przetrwała do dzisiejszych czasów w łacinie i angielskim.

Łacina: *Azathoth*

Greka: *azathoth*: ἄζαθωθ

Arabski: *Izzu Tahutiz*: عَزَّ طَهُوتِي

Oba imiona, *Thoth* i *Tahuti*, są zaszyfrowanymi nazwami używanymi przez czarowników dla określenia Nyarlathotepa, bóstwa z Mitologii Cthulhu, którego czczono przede wszystkim w Starożytnym Egipcie. Po przetłumaczeniu, imię *Azathoth* może zostać zinterpretowane jako „Potęga Nyarlathotepa”, ponieważ Nyarlathotep wypełnia wszystkie rozkazy *Azathotha*: on jest potęgą *Azathotha*, jego agentem, więc jest przez niego wspierany.

CHTHONIANY

Słowo „chthonian” to zlatynizowane greckie *xthonios*, znaczące „mieszkający pod ziemią”, co dokładnie oddaje pozycję tych stworów w Mitologii Cthulhu. Oryginalne imię arabskie dla tej rasy brzmi *al-ghariyun*, co znaczy dosłownie „ci z jaskini”, *ghari* oznacza bowiem liczbę pojedynczą („z tej jaskini”).

Łacina: *chthonius*

Greka: *xthollios*: χθολίος

Arabski: *al-ghariyun*: الغاريون

Miejsce, w którym podobno najczęściej pojawiają się stwory tej rasy, to miasto G’harne w północnej Afryce. Podobieństwo pomiędzy nazwą miasta a *al-ghariyun* jest tak wielkie, że nie wymaga chyba komentarza.

MROCZNE MŁODE Shub-Niggurath

To imię zostało bardzo zmienione w czasie tłumaczeń z arabskiego na grekę, łacinę i angielski. W rzeczywistości jest zlepkiem różnych epitetów pochodzących z tych języków. Po części problem wynika z faktu, że imię *Shub-Niggurath* zwyczajowo odnoszone do „Matki” mrocznych młodych, może być uznane za tytuł samych Młodych. Ich matkę możemy określić bardziej precyzyjnie jako „Czarną Kozę z Lasu o Tyśiącu Młodych”.

Łacina: *juvenis nigritiae*

Arabski: *ash-shubab al muthlimun*: الشباب المظلمون

Najlepiej można zrozumieć to imię rozbijając je na pojedyncze frazy. „*Shub*” należałoby prawdopodobnie zapisać po arabsku jako *shabb*, co oznacza „młode” albo „młody człowiek”. W oczywisty sposób jest to związane ze słowem „młode”, które znajduje się w imieniu bóstwa. „*Niggurath*” jest zapewne zniekształceniem łacińskiego *nigritiae*, znaczącego „czerni”. Tak więc *Shub-Niggurath* byłoby zlepkiem słów arabskich

1 Alarmujący jest fakt, że ani dokument, ani jego numer katalogowy nie istnieje. Na potwierdzenie mamy jedynie słowa doktora Sadowsky’ego, którego niezachwiana reputacja jest powszechnie znana.

i łańskich znaczącym „Młode z Czerni” – jedno z ciemnych młodych. Arabskie słowo, użyte przez Abd al-Azrada na określenie tych istot w liczbie pojedynczej, to *ash-shabb al-muthlim*, albo „ciemne młode”. W liczbie mnogiej byłoby to *ash-shabb al-muthlimun*. Niestety, część greckiego *Necronomiconu* dotycząca tych spraw jest uszkodzona przez wodę, pleśń i robaki, więc nie da się jej odczytać. Część zagadki dałoby się rozwikłać, gdybyśmy wiedzieli, w jaki sposób Teodor przetłumaczył arabskie określenie na grekę, ale i tej informacji nie posiadamy.


W jaki sposób powstał ten barbarzyński zlepek łaciny i arabskiego? Gdy upadło Imperium Rzymskie, klasyczna łacina coraz szybciej przekształcała się we wczesne języki romańskie, które rozwinęły się w dzisiejszy francuski, włoski, hiszpański, portugalski, rumuński i retroromański. W średniowiecznej Italii rozwinęło się wiele łańskich dialektów – współczesny włoski pochodzi od dialektu używanego we Florencji. We Włoszech było i nadal jest używanych wiele innych odmian języka. Oryginalne łańskie określenie na ciemne młode, *juvenis nigritiae*, znaczące dosłownie „młode stworzenie z czerni”, także uległo zniekształceniu.

Wydaje się, że ciemnym młodym oddawały cześć dekadentki kultury płodności w średniowiecznej Italii i one właśnie nazywały przedmiot swego uwielbienia *juvenis nigritiae*. Gdy w dziewiątym wieku Muzułmanie podbili Sycylię, ich język i kultura opanowały również wyspę. Musiał tam istnieć silny ośrodek kultu mrocznych młodych, ponadto religia wyraźnie spodobała się arabskim imigrantom. Arabowie zniekształcili *juvenis nigritiae*, tłumacząc *juvenis* jako *shabb* i kalejąc wymowę *nigritiae* do postaci *niggurath*. Kiedy Olaus tłumaczył w 1228 roku *Necronomicon* na łacinę, prawdopodobnie wiedział o sycylijskim kulcie i przetłumaczył greckie określenie odnoszące się do niego jako *Shub-Niggurath* – nazwa, pod którą zapewne znali ów kult nieliczni włoscy uczeni i duchowni. To określenie przeszło nie zmienione z przekładu Olaususa do angielskiego.

Jak zatem mogłoby brzmieć arabskie imię istoty znanej (prawdopodobnie pod fałszywą nazwą) w Mitologii Cthulhu jako *Shub-Niggurath*? W arabskim Kitaf al-Azif określenie „Czarna Koza z Lasu o Tysiącu Młodych” występuje raz jako *Al-Ma`iza as-Sauda al-Ghabati* („Czarna Koza z Lasu”), *Umm al-Alf Al-Muthlimun* („Matka Tysiąca Ciemnych Rzeczy”), albo *Umm ash-Shabab al-Alf* („Matka Tysiąca Młodych”).

GHOUL

Ghoule, wspomniane w *Necronomiconie*, są bezpośrednio związane z mitycznymi stworzeniami z arabskich legend, zwanymi ghul.

Arabski: *ghul*: 

Zgodnie z oryginalnymi źródłami arabskimi, ghul ma postać człowieka, ale wygląd wilka bądź potwora. Mieszkają w grobowcach i na cmentarzach, żywiąc się znajdującymi się tam ciałami i próbując zwabić przechodzących. Taki opis z całą pewnością ma wiele wspólnego z ghoułami wspomnianymi w różnych pracach związanych z Mitami Cthulhu.

NYARLATHOTEP


Nyarlathotep to obecnie jedyne imię w Mitologii Cthulhu, którego źródła można odnaleźć w wierze i języku starożytnych Egipcjan. Jest to nieco zniekształcona forma frazy *ny har rut hotep*, znaczącej „nie ma pokoju (bezpieczeństwa, spoczynku) przy bramie”. Tytuł ten ma prawdopodobnie znaczyć, że Nyarlathotep w swej roli wysłannika Bogów Zewnętrznych jest „bramą” pomiędzy światami, a szczególnie pomiędzy wymiarem naszym i bogów – przynajmniej tak postrzegali to egipscy kultuści.

Owi czciciele Cthulhu w starożytnym Egipcie używali, jako alternatywnego imienia dla Nyarlathotepa, imienia

egipskiego boga Tahuti (Thoth), ponieważ obaj bogowie pełnili podobne role w odpowiednich panteonach.

Łacina: *Nyarlat Hotep*

Greka: *niarlat hotep*: 

Arabski: *niyharlat hotep*: 


Egipski: *ny har rut hotep*: 

Kluczem do zrozumienia, w jaki sposób imię to zostało zniekształcone, jest zauważenie, że we współczesnym języku egipskim litera L, oznaczana glifem leżącego lwa, oznaczała również grecką zgłoskę „r”. Tak więc „r” w Kleopatra było zapisane takim samym glifem. Prawdopodobne jest, że Abd al-Azrad (lub kto inny, kto tłumaczył z języka egipskiego na arabski) czytając imię *ny har rut hotep* zmienił „r” w rut na „l” i w ten sposób powstało *niharlat hotep*.

W greckim litera H może się pojawić tylko na początku słowa. Teodor nie mógł więc transliterować ‘h’ w *niyharlat*, umieszczając zamiast tego w tłumaczeniu *niarlat*. Olaus Wormius posunął się jeszcze dalej, zmieniając literę I w homofoniczne Y, a tłumacze angielski dokończyli procesu zlepiając frazę w pojedyncze słowo *Nyarlathotep*, znane w tej formie aż do dzisiaj.

SHUDE M'ELL

Shudde M'ell, władca chthonianów, jest w arabskim *Necronomiconie* nazywany *al-Mu'ell* (*alb al-Mu'ill*), co znaczy „ten, który powoduje zniszczenie”.


Arabskie: *al-mu'ell*: 


Destrukcja, do której odnosi się ten tytuł, to niewątpliwie zdolność chthonianów do powodowania trzęsień ziemi. Słowo „Shudde” to prawie na pewno zniekształcony arabski wyraz *shidda* – „przemoc”. Zatem *Shudde M'ell* (lub być może bardziej poprawnie *Shidda al-Mu'ell*) powinno odnosić się tylko do trzęsień ziemi powodowanych przez bóstwo i jego sługi, chthonianów: trzęsienia ziemi to przemoc, *shidda*, powodowana przez *al-Mu'ell*, bóstwo.


Imiona Cthulhu na świecie

Imię Cthulhu to wynik próby transliteracji greckiej trudnego arabskiego słowa, które pojawia się często w arabskim *Necronomiconie*. Formą grecką jest właśnie Cthulhu. Choć trudno to wymówić i zrozumieć po angielsku, w łacinie lub grece, jest to doskonale zrozumiałe w arabskim oryginale. Cthulhu w arabskim *Necronomiconie* nazywany jest czasem Khadhulu.

Łacina: *Cthulhu*

Greka: *xthulu*: 

Arabski: *khadhulu*: 

lub *al-khadhulu*: 

Po arabsku *khadhulu* znaczy „porzucający” lub „opuszczający”. W tym znaczeniu używa tego słowa Mahomet Prorok w *Koranie*, 25:29, gdzie jest napisane „Dla Ludzkości, Szatan (w arabskim *Shaytan*) jest Khadhulu”. Muzułmańscy komentatorzy tłumaczyli to zazwyczaj w ten sposób, że Szatan jest zdrącają ludzkości – w Dzień Sądu opuści tych, którzy szli za nim w tym życiu.


Ponieważ jednak *khadhulu* pojawia się często w arabskim *Necronomiconie* jako określenie potężnego bóstwa i zostało przetłumaczone przez Teodora jako *xthulu*, a Olaus jako *Cthulhu*, można przetłumaczyć ten werwet w inny sposób: „dla ludzkości Szatan to *Cthulhu*”, identyfikując w ten sposób bóstwo Cthulhu, czczone w pogańskich kultach arabskich przed Mahometem, z Szatanem z tradycji judeochrześcijańskiej. Kult Cthulhu w preislamskiej Arabii mógł skupiać się wokół sławnego Bezimiennego Miasta, znanego także jako

Miasto Mosiadzu albo Irem o Wielu Kolumnach – po arabsku *Iram dhat al-imad*.

Otrzymujemy także raporty z przeciwnego niemal końca świata. Istnieją ponoć niewielkie plemiona żyjące w izolacji na Grenlandii, które znają imię tego przedchrześcijańskiego bóstwa jako Cthulhu lub bliski jego odpowiednik, mimo że praktycznie nie miały szans na zetknięcie się z *Koranem* czy z Wormiusową wersją *Necronomiconu*. Być może Cthulhu lub jakiś podobny wyraz jest prawdziwym imieniem tej istoty i podobieństwo do wyrazu *khadhulu* skłoniło jego arabskich czcicieli, aby określić swoje bóstwo słowem, które było dla nich zrozumiałe.


Kultury semickie, w różnych swych odmianach rozsiadane po Bliskim Wschodzie, zachowały szczególnie wyraźne pozostałości starożytnego kultu Cthulhu. Jednym z najstarszych języków semickich jest asyryjski, który uformował się w drugim tysiącleciu przed Chrystusem i wykazuje jawne ślady religii związanej z Cthulhu. Pospolitym słowem określającym demona było w asyryjskim *alu' u'*. Gdy połączyć to słowo z *khatu*, znaczącym w asyryjskim „złowrog” lub „zły”², otrzymamy *khatu alu' u'*, określenie w oczywisty sposób związane językowo z Cthulhu. Starożytny pisarz babiloński wspomina o *alu' u' lemnu sha pa ish u' atta*, co znaczy „*alu' u'* (demon), który nie ma ust”³. Może się to odnosić do samego Cthulhu, którego twarz zakryta jest masą macek, może więc wydawać się demonem bez ust. Nawet jeśli tak nie jest, groza przedstawionego obrazu wskazuje na związek z wiedzą o Mitach Cthulhu.

Hebrajski, inny starożytny język semicki, również zawiera pośrednie odniesienia do Cthulhu i jego czcicieli. Ta identyfikacja musi pozostać hipotezą, ponieważ najstarsze teksty hebrajskie, jakimi dysponujemy to *Biblia*, której autorzy w oczywisty sposób pozostawali mądrze w opozycji do wszelkich czcicieli Cthulhu. Prorok Izajasz, który żył w VIII wieku przed Chrystusem napisał: „Nie spojrzę więcej na człowieka spośród mieszkańców chadhel” (Izajasz 38:11).

Hebrajski: *chadel*: 

Ostatnie słowo hebrajskie w tym wersecie, *chadhel*, jest bezpośrednio związane semantycznie z arabskim *khadhul*. Powszechnie uważa się, że jest to eufemistyczne określenie Sheol, Piekła.⁴ Jeśli jednak uznać to słowo za nazwę własną, to znaczenie całego wersetu ulegnie drastycznej zmianie. *Chadhel* to najprawdopodobniej odpowiednik Cthulhu w starożytnym języku hebrajskim. Zgłoska *dh* odpowiada tu językowo angielskiemu *th* i wyraża podobny dźwięk. Określenie „Mieszkańcy Chadhel” znaczyłoby w takim razie „ci, którzy przestają z Chadhel” lub „ludzie Chadhel” (tj. Cthulhu) i w oczywisty sposób odnosi się do sekty wyznawców. Werset mówi zatem: „Nie spojrzę więcej na człowieka spośród ludu Cthulhu”, co jest rodzajem rytualnego i dobrze uzasadnionego przekleństwa nałożonego na wyznawców złego bóstwa. Imię *Chadhel* miało dla Żydów tak straszliwy wydźwięk, że w interpretacji średniowiecznej stało się równoważne z Piekłem, powodując współczesną błędną interpretację wersetu.

Języki indoeuropejskie również wspominają straszego Cthulhu. Na przykład, sanskryckie *katala* odnosi się do wielkiej ryby lub morskiego potwora⁶.

Sanskryt: *katala*: 

W taki właśnie sposób wymawia się w sanskrycie słowo Cthulhu, którego oczywiście łatwo można zaliczyć do potworów morskich.

To samo słowo zostało sformowane w znakach pisma chińskiego jak następuje:



Po transliteracji, te cztery znaki brzmią: *kui tai lao hai* – *kui* (demon), *tai* (zły), *lao* (starożytny), oraz *hai* (ocean)⁷. Znaczyłoby to więc: „starożytny, zły demon z oceanu”.

Znaczące jest pochodzenie tego imienia z archaicznej formy *kui*. Pismo mandaryńskie powstało z piktogramów, w których pisane znaki były abstrakcyjnym, symbolicznym wyrażeniem słowa lub idei. W późniejszych czasach owe piktogramy uległy dalszemu wyabstrahowaniu we współczesne pismo chińskie. Znak *kui* przeszedł następującą ewolucję (pokazane od lewej do prawej)⁸:



Uczeni z łatwością rozpoznają te symbole jako archaiczne przedstawienie Cthulhu, włączając nawet macki wyrastające z głowy. Można wysnuć konkluzję, że ogólny chiński znak na określenie demona powstał w wyniku bardzo wczesnej potrzeby określenia dla Cthulhu. Świadomość jego istnienia musiała być w Chinach zaiste starożytna, skoro zdołała tak głęboko wpłynąć na język.

Konkluzja

Ślady wyznawania w starożytności Cthulhu istnieją w zapisach wszystkich większych cywilizacji Starego Świata: w Mezopotamii był znany Asyryjczykom jako *Khatu alu' u'*, „zły demon”; w Palestynie Żydzi nazywali go *Chadhel*, imię równoważne z Piekłem; w Arabii pojawiał się jako *Khadhulu*, „Szatan zdrajca”; Chińczycy zaś znali go jako *Kui tai lao hai*, „morski potwór”. Wszystkie zapiski określają Cthulhu jako złą istotę. Tylko w Egipcie nie znaleziono żadnej wzmianki o kulcie Cthulhu. Być może czciciele Nyarlathothepa (w postaci Thotha) wyparli wszystkie konkurencyjne wyznania.

Szeroko rozpowszechniona religia Cthulhu – jedyne boga, który (jak wykazałem) był czczony jednocześnie we wszystkich trzech wielkich ośrodkach starożytnej cywilizacji – nie została jak dotąd dostrzeżona przez naukowców. Można się dziwić: jeśli tak potężna religia mogła przetrwać tak dobrze ukryta w starożytności, to jakie obsceniczne, straszliwe rytuały podejmuje się obecnie w ukrytych miejscach na cześć tego nieznanego potwora? ■

2 Ignace J. Gleb i inni. *The Assyrian Dictionary* (Chicago University Press, 1964), tom 2, str. 355in.

3 Ibid., tom 6, str. 158. Słowo, jeśli wypowie się je szybko i niewyraźnie (jak to często robią ludzie), może brzmieć *khatulu' u'*, co łatwo rozpoznać jako przekształcone Cthulhu.

4 Tekst zapisany pismem klinowym, *Cuneiform Texts from Babylonian Tablets*, 1627:8.

5 *Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon* (Eardmans, 1982), str. 262.

6 Monier Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary* (wersja uzupełniona wydania z 1899 roku: New Delhi, Minshiram, Manohalal, 1981), str. 270a.

7 Te chińskie znaki można znaleźć w następujących źródłach: Bernhard Karlgren, *Analytical Dictionary of Chinese and Sino-Japanese* (New York, 1974; dodruk Paryż, 1923), dalej oznaczany jako *ADC*; L. Wieger, *Chinese Characters* (Dover, 1965; dodruk 1915), dalej oznaczany jako *CC*. Poszczególne znaki: *kui* = „demon, duch” *ADC* 460, *CC* 548; *tai* = „zły, niedobry” *ADC* 959; *lao* = „stary, starożytny” *ADC* 515, *CC* 88; *hai* = „morze, ocean” *CC* 595.

8 Znaki te zanalizowano w *CC* 112, 548.

Kraina Snów

Niech miłosierni Bogowie, jeśli naprawdę istnieją, strzegą tych godzin, kiedy żadne wysilenie woli ani lekarstwo stworzone ludzką przemyślnością nie może mnie uchronić przed zapanięciem w otchłań snu. Śmierć jest miłosierna, nie ma bowiem z niej powrotu. Ale ten, który powrócił z najgłębszych komnat nocy, wynędzniały i wiedzący, nigdy już nie zazna spokoju. – H.P. Lovecraft.

NIE wszystkie jego opowieści grozy osadzono w rzeczywistym świecie lat 1920. i 1930.. Pod wpływem prac Lorda Dunsany Lovecraft napisał serię luźno powiązanych historii dziejących się w krainie snów, cieniu ziemi, gdzie tańczą dziwni bogowie, a odważni śniący stawiają czoła przerażającym wizjom szukając oświecenia. Opowieści te zalicza się do najbardziej poetyckich spośród jego dzieł.

Główną pozycją sennego cyklu Lovecrafta jest „The Dream-Quest of Unknown Kadath”, zawierający wiele kluczowych opisów krainy snów i jej mieszkańców. Inne użyteczne i wciągające opowieści to między innymi „The Cats of Ulthar”, „The White Ship”, „Celephais”, „The Other Gods”, „Polaris”, „The Quest of Iranon”, „Hypnos”, „The Doom that Came to Sarath” oraz „The Silver Key”.

Krainy snów Lovecrafta mogą służyć w grze Zew Cthulhu jako pole dla przygód, dopełnienie scenariuszy rozgrywających się przede wszystkim w realnym świecie, albo miejsce, w którym przeżywa się sennie wizje i wypełniania zadania poza ścianą snu.

Ten rozdział opisuje, w jaki sposób użyć Krainy Snów w grze. Zostały tu wykorzystane informacje ze starego dodatku Chaosium, *H.P. Lovecraft's Dreamlands*. Może interesować Cię nowe przygody rozgrywające się w Krainie Snów, gdzie Badacze zbierają sennie wskazówki albo poszukują wiedzy w zakurzonych bibliotekach, których katalogi istnieją jedynie w wyobraźni? Napisz nam, o swoich marzeniach, o snach.

We śnie

Scenariusze, których miejsce akcji osadzone jest w Krainie Snów, powinny być wyjątkowe pod względem nastroju i atmosfery. Odkrywcy tajemnic naprawdę śnią, więc Strażnik może zignorować normalne ograniczenia nakładane przez logikę, ciągłość i realizm. Zdarzenia magiczne i niezwykle mogą być w Krainie Snów całkiem pospolite. Przygody rozgrywane

....widział niewyraźnie, jak zwaliste buopoty wyszły nieśmiało z lasu kierując się do wodopoju...”

– H.P. Lovecraft



Buopot

we śnie powinny być dziwne i tajemnicze, wyróżniać się nierealnością i zdumiewającymi, cudownymi i przerażającymi widokami. Krainy Snów to dziedzina wspaniałej fantazji i bełkotliwego horroru. Niewiele złego może trwale dotknąć Badacza w tej krainie, ale niektóre koszmary mogą zagrozić zdrowiu fizycznemu i umysłowemu.

.... stworzenie miało blade, bezwłose ciało o kształcie jaja, wielkie jak korpus ciężarnej kozy...”

– Clark Ashton Smith



Wamp

Wejście do Krainy Snów

Badacz może wejść do Krainy Snów tylko w czasie snu. Aby odkryć wejście samodzielnie, należy wykonać we śnie udany rzut na Mity Cthulhu. Można dokonywać próby raz w ciągu 2k6 tygodni, w trakcie których Badacz stara się śnić „na temat”.

Inne możliwości to użycie narkotyków, czarów, magicznych przedmiotów lub dowolnego innego sposobu zaaprobowanego przez Strażnika. Jeśli masz zamiar prowadzić przygodę w Krainie Snów, to zapewnij każdemu z Badaczy metodę dostania się do niej i pozostawienia w rzeczywistym świecie swego drzemającego ciała.

Wejście do Krainy Snów to długie schody prowadzące w dół, przez siedemdziesiąt stopni lekkiej drzemki, do jaskini płomieni. Mieszkają tam dwaj brodaci kapłani, Nasht i Kaman-Thah, którzy chronią nieświadomych śpiących przed dziedziną marzeń. Kapłani zaglądają w duszę każdego nowego śniącego i stwierdzają, czy mogą pozwolić mu przejść. Jeśli suma aktualnych Punktów Poczytalności i Mitów Cthulhu Badacza wynosi 75 lub więcej, kapłani otwierają mu dalszą drogę, wiodącą przez siedemset stopni do Bram Głębokiego Snu i dalej do Zakłętego Lasu. Stąd już bardzo niedaleko do miast Ulthar, jeśli tylko niedoświadczonemu śniącemu uda się uniknąć napaści podstępnych zoogów z cieniściego lasu.

Opuszczanie Krainy Snów

Zazwyczaj sen powinien trwać dostatecznie długo, żeby umożliwić zakończenie przygody, którą Strażnik chce przeprowadzić. Jedna godzina snu może odpowiadać w przybliżeniu tygodniowi w Krainie Snów, ale takie oszacowania są zmienne i całkowicie dowolne.

Tabela Efektów Koszmarów

Wybierz efekt odpowiedni do sytuacji, albo rzuć 1k10 i odczytaj wynik:

- ❶ Jakiś przedmiot, część ubrania lub organ Badacza rozpuszcza się i znika albo staje się odrażający lub przerażający. Można usunąć ten efekt wykonując udany test Śnienia i wydając tyle punktów magii, ile wynosiła utrata Punktów Poczitalności.
- ❷ Nagle Badacz nie potrafi efektywnie uciekać. Korytarz wydaje się ciągnąć w nieskończoność, uciekający jest sparaliżowany, przyklejony do podłogi, albo może się poruszać tylko niezmiernie powoli. Efekt ustępuje, gdy tylko zagrożenie powodujące utratę Poczitalności zostanie usunięte lub samo się usunie.
- ❸ Otoczenie Badacza nagle rozmywa się, po czym stwierdza on, że znalazł się w zupełnie innym miejscu – na przykład sam, zamknięty w pokoju wraz z tym, co spowodowało utratę Poczitalności. Można usunąć ten efekt wykonując udany test Śnienia i wydając tyle punktów magii, ile wynosiła utrata Punktów Poczitalności.
- ❹ Jeden z towarzyszy Badacza (ale nie inny śniący), albo znajdujące się w pobliżu zwierzę lub roślina przemienia się w przerażającego potwora, być może podobnego do tego, co spowodowało utratę PP. Można usunąć ten efekt wykonując udany test Śnienia i wydając tyle punktów magii, ile wynosiła utrata Punktów Poczitalności.
- ❺ Stara rana, uszkodzenie ciała, choroba lub deformacja pojawia się nagle, aby dokuczać bólem, straszyc i ogólnie zatruwać życie Badacza. Można usunąć ten efekt wykonując udany test umiejętności śnienie i wydając tyle punktów magii, ile wynosiła utrata Punktów Poczitalności.
- ❻ Badacz budzi się, ale nie może już odróżnić snu od jawy. Jest zdezorientowany i nie może skierować swojego snu do żadnej osoby, miejsca czy wydarzenia w Krainie Snów, dopóki nie upłynie czas określony przez Strażnika albo dopóki Badacz nie zostanie poddany udanej psychoanalizie.
- ❼ Korzystając z Tabeli Porównawczej wykonaj test: utracone Punkty Poczitalności kontra Inteligencja Badacza. Jeśli INT zostanie przewyższona, Badacz budzi się natychmiast z poszarzałymi, posiwiałymi, albo zaczynającymi wypadać włosami.
- ❽ Korzystając z Tabeli Porównawczej wykonaj test: utracone PP kontra Moc Badacza. Jeśli Moc zostanie przewyższona, Badacz budzi się natychmiast z nerwowym tikiem wybranym przez Strażnika. Zależnie od swojej natury, tik może dodatkowo spowodować zmniejszenie WG lub ZR o 1k3 punktów.
- ❾ Korzystając z Tabeli Porównawczej wykonaj test: utracone PP kontra Kondycja Badacza. Jeśli Kondycja zostanie przewyższona, Badacz budzi się natychmiast i dostaje lekkiego zawału serca. Jeśli rzut KON x 10 lub mniej na 1k100 nie wyjdzie, Badacz umiera. Jeśli rzut się uda, kończy się na stracie 1 punktu KON.
- ❿ Dowolny inny odpowiedni efekt, wybrany przez Strażnika. Jeśli działa na realne ciało Badacza, to powinien się natychmiast obudzić. Jeśli problem dotyczy tylko jego ciała znajdującego się w Krainie Snów, powinna istnieć możliwość zaradzenia mu poprzez wykonanie udanego testu śnienia i wydatek odpowiedniej ilości punktów magii.

Istnieje szansa, że po przebudzeniu Badacz uzna swoje przeżycia jako „tylko sen”, albo nie będzie pamiętał szczegółów. Należy wykonać Test Pomysłowości. Jeśli rzut nie uda się, Badacz nie odnosi żadnych korzyści z Testów Doświadczenia wykonywanych w trakcie snu, poza tymi, które dotyczyły śnienia lub sennej wiedzy, co więcej zapomina wszystko, czego się dowiedział. Utrata Poczitalności i przyrost Mitów Cthulhu są zawsze trwałe.



Gnorri

Rzeczywistość snu

W czasie pobytu śpiących Badaczy w Krainie Snów stosuje się opisane poniżej przepisy i zdolności. Dwie z nich mają zastosowanie głównie w przygodach rozgrywanych w Krainie Snów i powinny zostać naniesione na kartę Badacza.

Śnienie

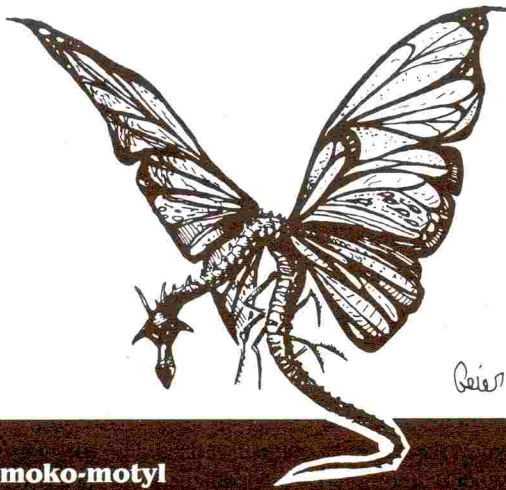
Każdy Badacz otrzymuje tę umiejętność, gdy pierwszy raz wkracza w Krainę Snów. Na początku jest ona równa Mocy (w procentach). Używa się jej do zmieniania rzeczywistości snu na korzyść Badacza, przy każdym jej użyciu konieczne jest wydanie jednego lub więcej punktów magii. Można przy jej pomocy usuwać niektóre z Efektów Koszmarów.

Inną możliwością jest przemienianie niewielkich przedmiotów w inne. Każde 1k6 użytych punktów magii pozwala przemienić 1 BC. Można na przykład przemienić kamyk w owoc albo drewnianą ławę w marmurowy tron. Badacz musi określić, jaki wynik pragnie osiągnąć, zużyć punkty magii i wykonać rzut śnienia. Jeśli rzut nie uda się, punkty magii są mimo wszystko zużyte.

Umiejętność *śnienie* można podnieść w normalny sposób, udanymi Testami Doświadczenia.

Senna wiedza

Senna wiedza ma początkową wartość równą połowie umiejętności Mity Cthulhu Badacza (jeśli ten takową posiada). W odróżnieniu od Mitów, można ją jednak podnieść Testami Doświadczenia. Senna wiedza reprezentuje znajomość Krainy Snów. Udane jej użycie pozwala Badaczowi dowiedzieć się czegoś o danym miejscu, zapamiętać jakieś wydarzenie z historii Krainy, rozpoznać miejscowe stworzenie itd.



Smoko-motyl

Poczytalność

Utrata Poczytalności odbywa się w Krainie Snów podobnie jak w realnym świecie, ale jej efekty są inne. Jeśli Badacz straci w jednym spotkaniu więcej niż pięć Punktów Poczytalności i dodatkowo nie przejdzie Testu Pomysłowości, to ma miejsce jeden z Efektów Koszmarów. Efekty owe zastępują tymczasowe oraz trwałe szaleństwo. Badacz, który straci w Krainie Snów wszystkie Punkty Poczytalności, budzi się jako beznadziejny przypadek człowieka chorego psychicznie, albo nie budzi się wcale.

Rany i śmierć

Badacz traci i odzyskuje Wytrzymałość w normalny sposób. Do leczenia można użyć umiejętności śnienia, wydając 1k3 Punkty Magii za każdy uleczony w ten sposób punkt Wytrzymałości. Fizyczne ciało Badacza, śpiące bezpiecznie w rzeczywistym świecie, nie odczuwa żadnych ran.

Badacz zabity w Krainie Snów cierpi z powodu Efektów Koszmaru, traci 1k10 Punktów Poczytalności i budzi się z krzykiem. W zależności od Strażnika, taki Odkrywca może już nigdy więcej nie być w stanie wejść do Krainy Snów.

Z drugiej strony, Badacze, którzy umrą w prawdziwym świecie, mogą przejść po śmierci do Krainy Snów i zamieszkać tam na zawsze, jeśli tylko wykonają udany test śnienia w momencie śmierci. Udało się to Królowi Kuranesowi po tym, jak zamarzył na śmierć na ulicy Londynu.

„...Owe kształty skakały bardzo powoli i niezdarnie, gnąc się i skręcając w szaleńczych wygibasach, na które niezdrowo było choćby spojrzeć...”

– H.P. Lovecraft



Człowiek z Leng

Przewodnik po Krainie Snów

Świat marzeń sennych nie jest wcale podobny ani geograficznie, ani technologicznie zaawansowaniem do rzeczywistości. Urządzenia i przybory dwudziestego wieku są w nim nieznacone, co upodabnia go do starożytności i średniowiecza. Tutejsze miasta to rozłożone na wspaniałych tarasach wystawy słonecznego splendoru, albo szare metropolie zbudowane z ciemnych wieżyc i głębokich cieni. Strażnik powinien zajrzeć do powieści Lovecrafta, gdzie można znaleźć szczegółowe opisy tych cudownych krain.

Ulthar, po którego brukowanych alejach przechadzają się napuszone koty, jest dla większości spośród śniących pierwszą osadą, do której docierają w Krainie Snów. Najpiękniejszym z miast jest Celephais, zbudowane cegła po cegle ze snów Króla Kuranesa, największego śniącego w historii ziemi. Sarnath to nekropolia, miasto zniszczone w dawnym kataklizmie. Na wielkiej skalnej ścianie Góry Ngranek można dojrzeć rysy bogów, ale ten, kto wspina się na to zbocze grozy często się unoszony przez nocne zmyry. Kadath na Lodowatym Pustkowiu to nieskończony łańcuch górski wyrastający ponad złym Płaskowyżem Leng, o którym prawdziwi mężczyźni rozmawiają tylko szeptem.



„... Dziwne i nietadne były te stworzenia, tak jak i większość tworów świata świeżo zaczętego i zgrubnie tylko uformowanego...”

– H.P. Lovecraft

Istota z Ib

Opisane powyżej miejsca znajdują się nad ziemią. Poniżej istnieje nieskończona, bezświetlna przestrzeń. Nieostrożny śniący może znaleźć się z nagłą w dolinie Pnath, gdzie monstrualne bhole ślepo ryją swoje tunele pomiędzy górami z kości. Nad żółtawą doliną wznoszą się wysoko szare i ciche Wierchołki Thok. Jediną nadzieją na ratunek dla śniącego jest wspięcie się na Wieżę Koth w mieście gugów i otwarcie na jej szczycie kamiennej kłapy, prowadzącej prosto w błogie światło Zakłętęgo Lasu.

Istoty Krainy Snów

Wśród bogów Krainy Snów należy wymienić Azathotha, Bosta, Bokruga, Hypnosa, Mniejszych Innych Bogów, Nodensa i Nyarlathotepa. Częściej spotykane stworzenia: koty, dhole, ghasty, ghoule, gnoph-keh, gugi, pająki z Leng, księżycowe bestie, skrzydlate dzieci nocy i shantaki. Randolph Carter odniósł wiele sukcesów jako śniący, zaś szalony artysta Richard Upton Pickman zamieszkał już na zawsze w Krainie Snów jako ghoul po tym, jak zniknął bez śladu ze swego studia w Bostonie.

Powyższa krótka lista zawiera jedynie istoty opisane w innym miejscu w niniejszym podręczniku. Istnieje oczywiście wiele innych, włączając w to ciekawskie zoogi, podłyh ludzi z Leng i nieśmiałe buopoty. Wreszcie, śniący może spotkać innych, podobnych sobie, w tym swych najbardziej oddanych przyjaciół i najzacieklejszych wrogów. Żebrak z naszego świata może być królem w Krainie Marzeń, zaś kongresman może zostać kowalem. ■

Patologia sądowa

Medycyna i prawo: znaczenie i techniki badań medycznych w trzech okresach, biuro koronera i wygląd zwłok.

PATOLOGIA sądowa, zwana także medycyną sądową, to dział medycyny związany z prawem. Jako pierwsi stosowali ją już Grecy, którzy w 500 roku p.n.e. uznali, iż tylko lekarz, a nie laik, może ustalić przyczyny śmierci. Od tego czasu medyczne ekspertyzy były stosowane w wielu wypadkach, ale dopiero w XIX wieku rozwój techniki i medycyny sprawił, że patologia sądowa stała się nieodzownym elementem śledztwa, szczególnie w przypadku nagłej śmierci.

Pierwszy okres: 1890-1900

W tych latach wyobraźnię Zachodu rozpalali Kuba Rozpruwacz i Sherlock Holmes. Z tym samym entuzjazmem czytelnicy pożerali zarówno liczne historie o zbrodniach (szczególnie morderstwach), które naprawdę miały miejsce, jak i detektywistyczne powieści. Byli bardzo ciekawi, jakich umiejętności śledczych i medycznej wiedzy użyją policjanci, aby złapać nikczemnych winowajców. Zwykli lekarze, właściciele sklepów z bronią i kolekcjonerzy owadów potrafili cieszyć się przez całą noc, kiedy policja poprosiła ich o pomoc w rozwikłaniu tajemnicy. To samo może się przydarzyć Badaczom Mitów Cthulhu, dzięki czemu zostaną wplątani w śledztwo.

Badania nad medycyną sądową bardzo dobrze rozwijały się w końcu XIX wieku. Tak naprawdę nie było jeszcze lekarzy sądowych, ale istnieli dobrze znający anatomię doktorzy,

którzy żyli z „anatomii patologicznej”. W tamtych czasach prawdziwy specjalista potrafił określić, czy śmierć nastąpiła z powodów naturalnych, podczas wypadku, czy była samobójstwem albo morderstwem. Często dawało się ustalić niektóre przyczyny zgonu w tygodnie, czy nawet miesiące po śmierci.

Odkrywczy Tajemnic mogą nie dbać o szczegóły, ale Strażnik z pewnością powinien (według dworskiej mody tamtych czasów). Jeśli na przykład ofiara zmarła szybko z powodu ran kłutych, obrońca może twierdzić, że została zabita w samoobronie. Jeżeli jednak bystry lekarz zdoła udowodnić, że ранego pozostawiono, by wykrwawił się na śmierć, to najpewniej zapadnie wyrok stwierdzający, iż morderstwa dokonano z rozmysłem.

Jeśli ciało było świeże (nie starsze niż jeden dzień), to moment śmierci dawało się ustalić z dokładnością do godziny lub dwóch. Jeżeli ciało było starsze (powiedzmy tygodniowe), to czas śmierci można było określić z dokładnością co do dnia. Na ciele znajdowano i inne ślady – na przykład odcisk ręki zabójcy (szczególnie w przypadku uduszenia). To dawało patologom ogólne wyobrażenie o tym, jak duży mógł być morderca.

Możliwe było również ustalenie, czy zabójca był lewoczy praworęczny. Badający rany patologowie potrafili ustalić to z dosyć dużą dokładnością, szczególnie gdy użyto noża lub innej broni tego rodzaju. Na ciele ofiary można było znaleźć fragmenty włosów zabójcy, krew, kawałki skóry czy skrawki ubrania – przede wszystkim pod paznokciami i pomiędzy zębami. W końcu ciało (lub ubranie) mogło nosić ślady, takie jak otarcia wywołane wleczeniem, dzięki czemu udawało się ustalić, co robił morderca po zabójstwie (czasem z tych działań można było wywnioskować jego intencje).

Tak naprawdę w ostatnich latach XIX wieku medycyna sądowa osiągnęła taki poziom, na jaki pozwalało nie uzbrojone oko. Aby nastąpił dalszy rozwój, potrzebny był mikroskop, spektroskop i badania immunologiczne. Jednak na posterunkach cały czas nie było lekarza sądowego i policjanci musieli prosić o rady zwykłych doktorów.

Niewielu koronerów posiadało medyczne przeszkolenie. Nieliczni, którzy przez nie przeszli, znali się na patologii klinicznej (leczenie żywych osób), a nie anatomii patologicznej. Ich ustalenia w sprawach zabójstw wynikały raczej z pomyślności, niż z wiedzy. Koronerzy często prosili lekarzy o wydanie drugiej opinii. Polegali również na radach specjalistów w toksykologii, entomologii i tym podobnych naukach.

Kreowani przez graczy Odkrywczy Tajemnic mogą zostać wplątani w sprawę zabójstwa szczególnie wtedy, gdy dobrze znają się na biologii, chemii, medycynie, historii naturalnej czy farmacji. Znajomość chemii, medycyny i farmacji może się na przykład przydać do zidentyfikowania trucizny. Spirytyści, frenolodzy i podobni szarlatani mogą również dobrze pasować: oto pole do popisu dla wyobraźni Strażnika Tajemnic.

Bibliografia

Black, Henry C., „Black's Law Dictionary” 4th ed. St. Paul; West Publishing, Inc., 1968

Encyclopedia Britannica, 1962 ed. S.v. „Blood, Human”, „Coroner”, „Investigation, Criminal”, „Spectroscopy”

O'Hara, Charles E., „Fundamentals of Criminal Investigation”. 5th ed. Springfield: Charles C. Thomas, 1980.

Runbelow, Donald, The Complete Jack the Ripper. Boston The New York Graphic Society, 1975

Simpson, Keith, „Forty Years of Murder”. London: Panther Books, 1984

Tullet, Tom, „Murder Squad”. London: Grenada Books, 1979

System antropometryczny

System antropometryczny to wiktoriański sposób na przechowywanie danych kryminalnych, który został wprowadzony przez Alphonse'a Bertillona w 1882 roku. Obejmował on dokładny opis (słowny lub ustny) kryminalisty: jego wygląd, zachowanie, blizny i inne znaki szczególne. Mierzono również starannie te części ciała, które nie zmieniają się: długość poszczególnych palców, wielkość szczęki, średnica głowy itd. W końcu, jeśli było to możliwe, kryminalista był fotografowany na tle siatki lub innej skali, co stanowiło potwierdzenie zapisanych liczb.

Niestety, w 1891 roku okazało się, że ten trzystopniowy system jest niezbyt wygodny. Z powodu dużej liczby najróżniejszych pomiarów i terminów używanych przy opisach, aby zachować porządek, którego wymagał system, potrzeba było przynajmniej 30 oddzielnych, w pełni zindeksowanych rejestrów. Tylko kilka posterunków mogło się podjąć takiego wyzwania. Porównanie przestępcy z danymi na jego temat było co najmniej trudne. Przede wszystkim potrzebny był świadek przestępstwa, a ten i tak rzadko potrafił opisać kryminalistę z istic naukową dokładnością. Niewiele ofiar potrafi na przykład podać średnicę głowy napastnika. Dlatego też od 1895 roku policja poszukiwała lepszego systemu. Jednakże fotografie przestępcy na tle siatki okazały się przydatne i są używane do dziś.

Fotografia

Policja, szczególnie w Stanach Zjednoczonych, fotografowała miejsce zbrodni. Słaba jakość tych fotografii sugeruje, że funkcjonariusze mieli więcej entuzjazmu niż umiejętności – szczególnie w wykorzystywaniu magnezji do fleszy. Ale niepotrzebne były zdolności artystyczne. Nawet zła fotografia mogła zakończyć dyskusję nad ważnymi sprawami, takimi jak położenie broni w stosunku do ciała. Większe posterunki bardzo szybko nauczyły się, że warto jest płacić za zatrudnienie zawodowego fotografa. Wzywano go, gdy okoliczności były sprzyjające: oto punkt zaczepienia dla prowadzonego przez gracza Odkrywcy Tajemnic, który umie obchodzić się z aparatem.

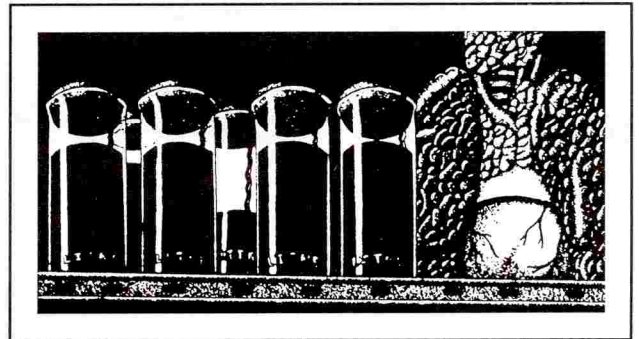
Odciski palców

Odciski palców nie były w końcu XIX wieku zbyt często używane, choć Juan Vetchich stworzył pierwszy tego rodzaju spis w 1891 roku. W jego systemie odciski palców były podzielone na cztery grupy: wewnętrzne pętle, zewnętrzne pętle, spirale i łuki. Nietypowe elementy zaznaczano oddzielnie. Znowu problemem stało się wypełnianie i późniejsze znajdowanie danych. Aby zidentyfikować kryminalistę należało porównać odciski zebrane z miejsca zbrodni ze wszystkim odciskami znajdującymi się w tej samej grupie. Można było tego dokonać przy pomocy imponujących przeźroczy rzucających przez dwie magiczne latarnie, ale częściej zajmowała się tym setka ludzi ze szklami powiększającymi.

Zazwyczaj w ogóle nie porównywano w ten sposób odcisków palców, chyba że w ostateczności. Łatwiej było zidentyfikować wszystkich podejrzanych i wziąć ich odciski. Stwierdzenie „wszystkich podejrzanych” miało szerokie znaczenie. Na przykład w przypadku morderstwa obejmowano nim kieszonkowców, prostytutki, chorych psychicznie, bezdomnych oraz wszystkich tych, którzy zostali wcześniej aresztowani za nielegalne posiadanie broni, zakłócanie spokoju lub podejrzane działania (Strażnik powinien zwrócić na to uwagę). Jeśli jednak znalazło się odpowiednią osobę, do udowodnienia winy nie było daleko. W połowie dekady każdy większy posterunek policji zbierał odciski palców.

Krew i grupy krwi

W latach 90. XIX wieku nie znano grup krwi. Patologowie mieli dostęp do benzydynowego testu, który można było przeprowadzić na podejrzenie wyglądających plamach. Pozytywna reakcja (pojawiał się niebieskozielony kolor) oznaczała, że badana ciecz jest krwią. Kilka innych substancji również wywoływało pozytywną reakcję, ale było ich tak niewiele, że w większości śledztw można je było zaniedbać. Do testu potrzeba było jedynie niewielkiej ilości krwi; mogła być nawet skrzepła, pod warunkiem, że nie była stara lub zanieczyszczona. W 1985 roku test został ulepszony i odtąd dawał mniej błędnych wyników. Można go było z powodzeniem wykorzystywać nawet na częściowo wyczyszczonych plamach krwi. Benzydynowy test był łatwy do przeprowadzenia. Każdy Badacz Tajemnic z umiejętnością *chemia* większą niż 25% będzie potrafił go przeprowadzić.



W ciele człowieka krąży około pięciu i pół litra krwi

Kiedy krwi było więcej, można ją było zebrać i poddać testowi na wytrącanie. Procedura, na którą miały wpływ przeprowadzane pod koniec XIX wieku badania nad immunologią, wymagała, by przez pewien okres wstrzykiwano królikom lub innym małym zwierzętom ludzką krew i ekstrakty z niej. Wywoływało to w zwierzętach reakcję na krew. Następnie dodawano podejrzaną substancję do ekstraktu z krwi królika. Jeśli była to ludzka krew, to pomiędzy dwiema cieczami, w przeciągu 20 minut, pojawiała się szara bariera wywołana przez wytrącanie. Test był droższy i miał więcej ograniczeń. Wymagał więcej krwi, która, mimo że mogła być zakrzepła, to musiała być stosunkowo świeża. Granicę stanowiło czterdzieści osiem godzin: starsza nie mogła zostać rzetelnie sprawdzona. Ponadto krew niektórych małych wywoływała taką samą, pozytywną reakcję. Jednakże małpy rzadko kiedy miały związek z morderstwami, więc ten test był uważany w sądzie za dobry dowód.

Badacze Tajemnic, których prowadzą gracze, powinni bardzo rzadko przeprowadzać ten test. Nie dlatego, że jest szczególnie trudny, ale dlatego, iż wymaga sterylnych narzędzi i królików, którym wcześniej wstrzyknięto krew.

Inne dowody

W końcu XIX wieku badania nad balistyką były bardzo ograniczone. Specjalista mógł określić kaliber broni badając pocisk, a nawet podać jej wytwórcę. Oglądając położenie rany i obecność (lub nieobecność) prochu można było ustalić, gdzie znajdował się zabójca, a gdzie ofiara. Zazwyczaj ustalał to zwykły lekarz, ponieważ specjalistów od balistyki spotykało się nawet rzadziej niż lekarzy sądowych.

Ludzkie włosy rzadko kiedy pomagały w odnalezieniu sprawcy, ale też nie korzystano z nich zbyt często podczas śledztwa. Nawet najlepszy lekarz mógł powiedzieć jedynie to, że jeden włos jest bardzo podobny do innego (jeśli oba nie różniły się zbyt długością i kolorem). W sądzie włosy



uznawano za dobry dowód, ale jego wykorzystanie zależało od sytuacji. Jedyną zaletą włosów jest to, że bardzo dobrze przyczepiają się do naturalnych materiałów, takich jak wełna i bawełna, i często pozostają na nich po zwyczajnym praniu.

Badania dentystyczne były bardzo przypadkowe, o ile w ogóle je stosowano. O wiele bardziej przydatne podczas identyfikowania ofiary (czasem także mordercy) były oznaczenia stosowane przez pralnie.

Drugi okres: 1920-1930

W latach 20. naszego wieku częściej korzystano z usług lekarzy sądowych niż w XIX wieku. Dalej jednak spędzali oni wiele godzin na niewdzięcznej i trudnej pracy i wciąż byli nie najlepiej opłacani. Mieli jednak lepsze narzędzia. Mikroskop umożliwiał dokładniejsze zbadanie większej ilości szczegółów. Spektroskop, który w końcu XIX wieku był tylko prototypem, pozwalał na zidentyfikowanie gatunku prochu lub rodzaju innych, dziwnych substancji. Używane do testowania chemikalia były lepiej oczyszczone i mniej czułe na zanieczyszczenia. W tych czasach patolodzy, mając wątpliwości, mogli poradzić się dobrze wykształconych specjalistów. Lekarze sądowi nie musieli korzystać z wiedzy opartej na własnych badaniach: mieli kolegów, a czasem i studentów.

W tych czasach było również wielu szanowanych patologów – wolnych strzelców. Może to być dobry zawód dla Badacza Tajemnic, który jest lekarzem.

Policja lepiej szkoliła funkcjonariuszy. Trudniej było zostać policjantem, a jeszcze trudniej detektywem. Miejski detektyw zwykle przechodził dodatkowe szkolenia, takie jak psychologia, przesłuchiwanie, dyktowanie, fotografowanie i pierwsza pomoc. Policja była również lepiej uzbrojona, ponieważ wiele krajów, włączając to Wielką Brytanię i Stany Zjednoczone, opanowała fala przestępstw, które nastąpiły po pierwszej wojnie światowej. Była to typowa reakcja społeczeństw, które przetrwały wielką wojnę.

W USA fala przestępstw została wzmocniona przez zorganizowaną przestępczość – wynik prohibicji. Przestępcy zaczęli używać pistoletów i samochodów, więc policjanci

musieli zrobić to samo. Większość policyjnych samochodów i broni pochodziła z wojskowych nadwyżek, a wielu żołnierzy zostało policjantami. Zdanie „Stój, w imieniu prawa!” zastąpiono „Stój, bo strzelam!”.

Spis odcisków palców

W 1901 roku Edward Henry został zastępcą komisarza Scotland Yardu (departamentu dochodzeń). Nie tracąc czasu wprowadził systemu rejestrowania odcisków palców, który wymyślił w Indiach, gdzie służył jako Generalny Inspektor Policji. Był on podobny do systemu Vetuchicha, choć różnił się pod jednym ważnym względem: Henry opisywał każdy odcisk przy pomocy liczb. Tak jest, każdy z czterech rodzajów odcisków miał swój numer. Kolejna liczba określała ilość linii, następna odległość pomiędzy nimi, a jeszcze jedna rodzaj i położenie blizn lub innych znaków szczególnych i tak dalej. Tak więc każdy odcisk był opisany przez długą formułę i mógł zostać zapisany numerycznie. Jeśli na miejscu zbrodni znaleziono odciski palców, bardzo szybko można było zapisać formułę, a następnie porównać ze znanymi odciskami, które miały takie same lub podobne liczby – mogło ich być dziesięć lub piętnaście spośród tysięcy zarejestrowanych.

Podczas pierwszego roku używania systemu Edwarda Henry'ego zidentyfikowano przy jego pomocy 1700 kryminalistów – trzy razy więcej niż stosując metodę Bertillona. W 1920 roku systemu Henry'ego używał cały świat. Zrezygnowano z systemu Bertillona. Przeżyły jedynie przydatne fotografie na tle skali. Policjanci zbierali odciski palców od wszystkich osób, które aresztowali, nawet przy okazji najbardziej trywialnego przestępstwa. Mogły bowiem przydać się później. Badacze Tajemnic, którzy zostaną aresztowani (niekoniecznie nawet skazani), muszą uważać w każdej sytuacji: policja może zdjąć odciski palców ze znalezionych na starym cmentarzu łopat i karabinów.

Odkrycie grup krwi

Również w 1901 roku Karl Landsteiner, podczas badania reakcji organizmu podczas transfuzji, odkrył cztery podstawowe grupy krwi: A, B, AB i 0. Nie minęło wiele czasu, by lekarze sądowi zaczęli wykorzystywać to odkrycie podczas śledztw.

Podobnie jak w przypadku testu na wytrącanie, test ustalający grupy krwi opierał się na reakcjach pomiędzy nimi. Krew grupy A reagowała na krew grupy B tworząc skrzepy i na odwrót. Krew grupy AB nie reagowała na żadną z grup, ale wszystkie reagowały na nią. Krew grupy 0 reagowała na wszystkie grupy, ale żadna nie reagowała na nią. Próbkę krwi musiała zostać poddana dwóm testom (z grupą A oraz B). Aby się upewnić, testy często powtarzano dwa lub trzy razy, więc potrzeba było dużo krwi. W latach 20. naszego wieku znano tylko te cztery grupy krwi. Do 1940 roku nie znano podziału na podgrupy Rh (plus i minus).

Fotografia

Fotografia okazała się jeszcze bardziej pomocna w pracy policji. Detektywów lepiej szkolono w używaniu aparatów, które były teraz lżejsze, wytrzymalsze i pewniejsze. Prowadzono badania nad materiałem fotograficznym, w poszukiwaniu technik, które pozwoliłyby zdobyć więcej informacji. Zwiększali kontrast pomiędzy niewyraźnymi szczegółami, na przykład pomiędzy cieniem a plamą krwi

na poduszce. Powiększali fragmenty fotografii, aby dokładnie pokazać twarz.

Fotografia stosująca promienie X (radiologia) i światło ultrafioletowe (fluoroskopia) uzupełniała zdjęcia robione w widzialnym świetle: substancje, które wydają się być takie same w zwykłym świetle, mogą zupełnie inaczej reagować na światło o różnej długości fali. Na przykład detektywi natrafili na dwa z pozoru takie same dokumenty: jeden prawdziwy, a drugi podrobiony. Jeden z papierów może w ultrafioletcie jasno świecić, podczas gdy drugi nie. Metal używany we współczesnych atramentach zatrzymuje promienie X; naturalny atrament nie. Na dodatek rentgena można użyć do zbadania zawartości podejrzanych paczek lub rozpadającego się ciała. W ultrafioletcie widać wyschnięte plamy krwi, nasienia czy uryny. Nawet sprana krew, której nie da się wykryć w żaden sposób, może zostać zauważona w świetle ultrafioletowym.

W niektórych posterunkach policji używano trójwymiarowych aparatów, które stosowano podczas pierwszej wojny światowej do dokładnego ustalenia położenia fabryk lub innych instalacji. Zdjęcia, które wykonano tą metodą, były czasem używane w medycynie sądowej. Dokładne zbadanie i pomierzenie obrazów z podwójnej kamery kończyło wszystkie spory na temat wielkości, odległości czy położenia. Niestety, trójwymiarowa fotografia wiązała się z problemami technicznymi i nie zyskała popularności.

Balistyka

Badania nad balistyką szły własną drogą. Specjalista w tej dziedzinie mógł zidentyfikować konkretną broń dzięki śladom pozostawionym na naboju przez mechanizm ładujący. Jeśli znaleziono później broń, to można było wystrzelić z niej jeszcze jeden pocisk. Podobieństwa pomiędzy nabojami przedstawiano na rozprawie. Potrafiono odróżnić nadpalony proch, który po wystrzale pozostawał kilka centymetrów od ciała, od znalezionych nawet o metr resztek. Czasem udawało się zanalizować proch i określić, kto go wyprodukował. Nie badano pozostawionych na kuli śladów strzału. Tylko niektóre nietypowe lufy pozostawiały znaki szczególne.

Inne dowody

Ludzki włos wciąż był wątpliwym dowodem. Tylko w kilku sprawach włos podobny do włosa ofiary znaleziono na podejrzanych i na odwrót. Uznawano to co najwyżej za poszlakę. Szczególnie przeklinano włos łonowy.

Badania dentystryczne stosowano do zidentyfikowania ofiary, ale nigdy nie opierano się tylko na nich. Nie zdarzyło się, by użyto ich do ustalenia mordercy. Znaki pralni – nie dające się zatrzeć szyfry na wewnętrznych stronach płaszczy itp., których wciąż wiele firm używało do ustalenia właścicieli ubrań – były przydatne podczas identyfikowania ofiar. Ponieważ klienci nie przepadali za tym, by ich rzeczy były tu i ówdzie poznaczane, niektóre pralnie zaczęły stosować atrament widziany jedynie w świetle ultrafioletowym.

W latach 20. naszego wieku badano również odręczne pismo. Specjalista potrafił stwierdzić, czy dwa dokumenty pisała ta sama osoba, nawet jeśli pismo było zmienione. Mógł również ustalić wykształcenie piszącego i jego stan psychiczny.

Posterunki policji na całym świecie poznały znaczenie tajnych agentów i informatorów – pionierem tych metod był, już w końcu XIX wieku, Scotland Yard. Badacze, którzy znają sztukę charakteryzacji, bądź też obce języki,

mogą zostać w niektórych sytuacjach poproszeni o pomoc. Jest to sposób, by drobne przestępstwa, których dokonał Odkrywca Tajemnic, zostały zapomniane. Normalna praktyka: współpraca w zamian za wycofanie oskarżenia.

Odwołanie się do pomocy społeczeństwa zawsze przynosiło sukces, szczególnie gdy proponowano nagrodę. Kina sprawiły, że to działanie stało się o wiele bardziej efektywne. Wraz z zapowiedziami i nowymi filmami widzów straszono zdjęciem ofiary morderstwa i prośbami o pomoc w jej zidentyfikowaniu. Strażnicy mogą zastosować tę niezawodną metodę do wciągnięcia w sprawę leniwych Badaczy Tajemnic.

Nasze czasy

Kryminalistyka stała się nauką, którą zajmują się specjaliści. Znających się na wszystkim detektywów można znaleźć już tylko w małych społecznościach. Większe posterunki policji dzielą funkcjonariuszy na wykonujących zwyczajne zadania i zajmujących się śledztwami.

Pierwsi z nich szkolą się przede wszystkim w prowadzeniu samochodów, używaniu broni i walce wręcz. Niektórzy mogą posiadać inne umiejętności, nawet paramilitarne, takie jak kontrola tłumy, wyborowe strzelanie czy rozbrajanie ładunków wybuchowych. Specjalny ekwipunek, z którego korzystają, to między innymi tasery elektryczne, strzelby z celownikami laserowymi, gaz łzawiący oraz przenośne urządzenia do prześwietlania promieniami X (wszystko zależy od zamożności posterunku).

Detektywi mają za sobą takie samo szkolenie, ale uczą się również przesłuchiwać podejrzanych, zyskiwać informatorów, charakteryzować się do tajnych akcji i zbierać dowody dla lekarza sądowego. Mogą używać wykrywaczy kłamstw, urządzeń służących do szpiegowania (korzystających z fali ultrakrótkich), kamer na podczerwień itd. Jednakże większość urządzeń dostępnych detektywom można wykorzystać podczas prowadzenia długotrwałego śledztwa połączonego z inwigilacją, a raczej nie w sprawie zwykłego morderstwa.

Oprócz funkcjonariuszy, na większych posterunkach pracują również ludzie zatrudnieni w administracji (zajmują się zebraniem materiałów i robotą papierkową) i personel techniczny (zajmujący się badaniem odcisków palców, balistyką i innymi laboratoryjnymi pracami).

Lekarz sądowy jest teraz specjalistą, a nie praktykaniem. W dużych miastach znajduje się wielu ekspertów zajmujących się tylko medycyną sądową; często pracują oni w Biurze Koronera. Poza lekarzami sądowymi istnieją również specjaliści w toksykologii sądowej, chemii sądowej, dentystryce sądowej i serologii. Ci ostatni mogą być niezależnymi konsultantami, może nawet prowadzonymi przez graczy Odkrywcami Tajemnic. Czasem policjanci konsultują się ze specjalistami w pokrewnych dziedzinach, takich jak psychologia czy radiologia.

Metody i organizacja

Lekarze sądowi są lepiej wykształceni i mają na swych usługach zaawansowane technologie, z których cały czas korzystają, więc niewiele dowodów im umyka. Trucizna może być dobrym przykładem. W latach 20. wielu dobrych chemików chwaliło się, że potrafią wykryć truciznę w każdym cieple, które zbadają. Ale zajmowali się oni tylko ciałami zmarłych w podejrzanych okolicznościach. Teraz do każdej pośmiertnej obdukcji włączono badanie krwi, a czasem i innych organów, ponieważ truciznę można odnaleźć

nawet wtedy, gdy nikt tego podejrzewa. W szpitalach również dokładnie bada się krew, pod warunkiem, że ofiara żyje wystarczająco długo.

Większy policjanci nie mają dostępu do nowoczesnych laboratoriów czy lekarzy sądowych, ale nie muszą się obywać bez tego rodzaju pomocy. Znajdujące się w okolicy szpitale czy uniwersytety posiadają wspaniałe laboratoria. Łatwo jest więc spakować dowody (łącznie ze zwłokami) w łód i przesłać je do analizy. I tak oto pojawia się kolejny sposób na wprowadzenie w sytuację bohaterów prowadzonych przez graczy, którzy mogą się kręcić po uniwersyteckiej bibliotece. A jeśli nie ma w okolicy ambulansu, to można ich nawet wynająć do przewiezienia dowodów!

W większości krajów istnieją rządowe organizacje zwalczające przestępczość, które wyposażone są we własne laboratoria. Mają one wspomagać lokalne posterunki. Za przykład może służyć olbrzymie Laboratorium Przestępczości FBI. Specjaliści z tej agencji podróżują na miejsce zbrodni z takim wyposażeniem, jakie tylko zdołają zabrać. Tego rodzaju organizacje posiadają również potężne spisy odcisków palców, zazwyczaj oparte na systemie Edwarda Henry'ego, ale stosujące dłuższą formułę. Komputery zajmują się sortowaniem, więc czas poszukiwania zmalał do minimum, mimo że korzysta się teraz z danych o milionach odcisków.

Zbieranie odcisków palców

Spis odcisków palców prowadzi się, aby kontrolować różnych przestępców: morderców, porywaczy i zdrajców. Ale większość agencji z radością zarejestruje każdy odcisk, na jaki natrafi. W narodowych rejestrach zwykle znajdują się odciski kryminalistów, mężów stanu, personelu wojskowego i osób wykonujących pracę o wysokim stopniu utajnienia. Często rodzice przekazują odciski swoich pociech. Wypadki lotnicze sprawiły, że wiele osób, które często latają, również przestało swoje odciski. Tak duży spis sprawił, że odciski palców stały się niesamowicie przydatne podczas śledztw.

Setki ofiar morderstw i wielu zabójców zidentyfikowano dzięki odciskom palców. Łatwo tego dokonać w przypadku ofiar, ponieważ nie trzeba szukać odcisków – są one na ciele. Czasem udaje się odtworzyć odciski zniszczone przez ogień lub rozkład.

Można zdjąć odciski palców mordercy nawet, jeśli mają one miesiąc. Muszą jednak być nienaruszone i chronione przed czynnikami naturalnymi. Jedną z metod polega na posypaniu odcisków bardzo drobnym, łatwo przylegającym pyłem. Proszek przylepia się do tłuszczu, przez co ślad zostaje odtworzony. Następnie odcisk zostaje pokryty warstewką fluorescencyjnego pyłu i sfotografowany w ultrafioletcie. Jeśli warunki były sprzyjające, to policja może zrobić zdjęcie odcisku mającego nawet i dziesięć lat.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że tak stare odciski nie mogą zostać zdjęte. Należy je sfotografować w miejscu, w którym je znaleziono. Rozwój fotografii sprawił, że ta nauka stała się nieodzowna w kryminalistyce. Zdjęcie o dobrej rozdzielczości może zostać powiększone do niesamowitych rozmiarów nie tracąc przy tym prawie w ogóle na jakości.

Nowe sposoby fotografowania

W naszych czasach kamery nie potrzebują zbyt dużej ilości światła i bez większych problemów mogą zarejestrować szybko poruszające się przedmioty i sytuacje. Niezawodne filmy, używane przez nie wyszkolonych funkcjonariuszy, rozwijają się samoistnie. Kamery mogą zostać wyposażone

w urządzenia do filmowania w podczerwieni, mikroskopy, różnego rodzaju mechaniczne dodatki czy soczewki służące do filmowania bardzo odległych przedmiotów.

Większe posterunki mają w swym personelu profesjonalnego fotografa, który zna policyjne procedury i wymagania. Mniejsze posterunki przynajmniej szkolą swych funkcjonariuszy w używaniu zwyczajnych aparatów. Badacz Tajemnic, który pragnie zdobyć fotografię ciała, musi podać się za dziennikarza (albo nim być). Poza zdjęciami robionymi w zwykłym świetle lekarze sądowi mogą badać ciało lub inne dowody promieniami podczerwonymi, ultrafioletem, promieniami Rentgena, ultradźwiękami lub stosując tomografię komputerową. W ten sposób mogą dokładnie poznać anatomię ofiary zanim ją rozetną. Pomaga to zachować dowody, szczególnie jeśli ogień lub rozkład sprawił, że ciało stało się wrażliwe i mało odporne.

Krew i tkanka

Badania nad grupami krwi, prowadzone przez Karla Landsteina i innych, rozwijały się szybko wraz z upływem czasu. W latach 30. znano już sześć grup. Odkrycie czynnika Rh w 1940 roku zwiększyło tę liczbę do dwunastu. Przez następne dziesięciolecia wykryto dziesiątki podgrup krwi. Najbardziej przydatne w medycynie sądowej okazały się: Wydzielina Lewisa (trzy rodzaje), czynniki MN/SS (dziewięć rodzajów) oraz czynnik P (dwa rodzaje). Odkryto, że istnieje nie jeden, ale 38 czynników Rh-Hr, z których 28 można wykryć przy pomocy prostego testu na krzepliwość.

Tak naprawdę istnieją miliony różnych grup krwi, ale czynniki, które na to wpływają w większości są genetyczne lub mają na nie wpływ reakcje hormonalne. Różnice są zbyt subtelne, aby można je było wykorzystać w śledztwie. Nawet tych kilka setek grup krwi, które można wykryć, badając ich reakcję na krzepliwość, są przydatne tylko w patologii klinicznej. Dzieje się tak ponieważ w szpitalu lekarz ma możliwość, w warunkach całkowitej sterylności, pobrania dwóch lub trzech próbek krwi dziennie – jeśli trzeba, to nawet przez miesiąc. Lekarze sądowi w większości wypadków opierają się więc na czterech podstawowych grupach. Nie można określić grupy bardzo starej krwi (powiedzmy tygodniowej), ale przy użyciu spektroskopu można ustalić, czy jest ludzka, wykryć narkotyki czy inne chemikalia.

Wielkie znaczenie miało odkrycie, że w przypadku 75% ludzi związki chemiczne wskazujące na grupę krwi znajdują się w wydzielanych przez nich substancjach, czyli w moczu, nasieniu, wydzielinach pochwoowych, pocie i ślinie. Tak więc, jeśli morderca należał do tej grupy ludzi, to jego grupę krwi można ustalić badając przepoconą rękawiczkę. Jednakże do analizy chemicznej zawsze potrzeba znacznej ilości krwi, aby chemikalia mogły wywołać reakcję, dzięki której da się rozpoznać grupę.

W wypadku małej ilości krwi bardzo przydatny okazał się mikroskop. Nie można dzięki niemu ustalić grupy, ale pozwala na wykrycie obecności pewnych chorób (takich jak anemia czy malaria), kilku narkotyków i znamienych anomalii chemicznych.

Jeśli patolog wie, czego szukać, to może zbadać krew lub tkankę przy pomocy mikroskopu elektronowego. To urządzenie wykorzystuje promień elektronów zdolny do zapisania obrazu na poziomie molekularnym. W ten sposób można sfotografować śladowe ilości metalu, przemysłowe odpady, bakterie chorobowe, a nawet wirusy. Warto zaznaczyć, że Odkrywczy Tajemnic nie powinni nawet zobaczyć mikroskopu elektronowego, a co dopiero z niego skorzystać.

Urządzenie to waży kilka ton i obsługuje je zespół techników. Naukowcy zezwalają na korzystanie z niego równie chętnie, jak astronomowie pozwalają spojrzeć przez chwilę w radioteleskop.

Osiągnięcia w balistyce

Od czasu wynalezienia porównującego mikroskopu, czyli od końca lat 30., balistyka stała się subtelniejszą nauką. To urządzenie odbija dwie kule w jednej soczewce, dzięki czemu można je wyskalować i sfotografować. Już w 1941 roku zorientowano się, że znaki powstające podczas strzelania mogą być odpowiednikiem odcisków palców. Od 1980 roku przeprowadzenie chemicznej analizy pozostałości prochu w magazynku pozwala na ustalenie producenta, a czasem nawet numeru seryjnego konkretnego pocisku. Ponadto badania nad pozostałościami prochu rozwinęto do tego stopnia, że jego ślady można teraz wykryć na skórze podejrzanego nawet tydzień po oddaniu strzału. Niestety, ten test nie jest niezawodny. Wiele przemysłowych chemikaliów reaguje na niego tak samo jak proch. Jednak wciąż badanie śladów prochu jest przydatne, szczególnie przy poszukiwaniu poszlak.

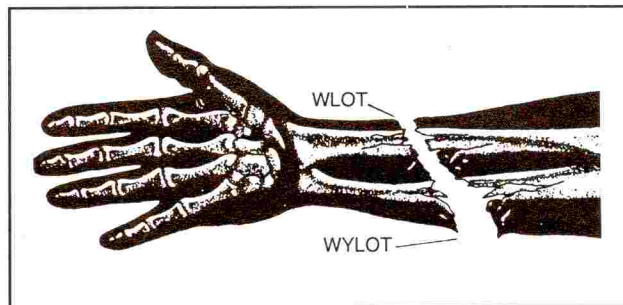
Specjalista w balistyce potrafi również na podstawie znaków pozostawianych przez magazynek ustalić, czy broń nie jest modelem specjalnym lub limitowanym. Bez problemów rozróżni poszczególne typy. Kryminaliści odpowiedzieli na te odkrycia – zaczęli rozkładać broń po użyciu lub używać broni domowej roboty, błędnie wierząc, że nie zostawiają śladów. (Nie zostawiają znaków, wynikających ze strzału, ale charakterystyczne wyłobienia na płaszczu pocisku). Ulubiona strategia, którą stosują kryminaliści-amatorzy, to używanie egzotycznej broni. Myślą, że specjaliści w balistyce nie będą potrafili ustalić, z czego strzelano. Udaje się to jednak rzadko, ponieważ olbrzymie laboratoria kryminalistyczne posiadają dane o prawie każdej istniejącej broni.

Ludzki włos

Włosów dalej używa się jako dowodów. Wciąż ich znaczenie podlega dyskusji, ponieważ nie są tak jednoznaczne i charakterystyczne jak odciski palców (chyba że wraz z włosiem znaleziono cebulkę, co pozwala na przeprowadzenie testu kodu DNA). Jednak prawie zawsze chemikom sądowym udaje się ustalić markę szamponu, farby do włosów i tym podobnych rzeczy, których używała ofiara.

Kolejny obiecujący sposób wykorzystania włosów pojawił się w wyniku ostatnich kontrowersji dotyczących badania narkotyków. Większość tego rodzaju testów wymaga badania krwi lub moczu. Niestety, większość narkotyków pozostaje w organizmie tylko przez kilka dni, najwyżej przez tydzień.

Nowe badanie polega na wzięciu pojedynczego włosa podejrzanego i pocięciu go na kilka części, z których każdą testuje się oddzielnie. Prawie wszystko, co przyjął organizm, w małych ilościach trafia do włosów. Co ważniejsze, pozostaje tam tworząc rodzaj zapisu tego, co trafiło do organizmu w przeciągu ostatnich kilku miesięcy. Każda część włosa, niczym pierścienie w pniu drzewa, określa czas, w którym używany był narkotyk. Powtarzając testy można nawet ustalić czy środek odurzający był miękki, średni, czy twardy. Czasem udaje się na przykład stwierdzić, że podejrzan używał kokainy na początku okazjonalnie, potem często, a w końcu, przez ostatnich sześć miesięcy, był całkowicie uzależniony. Niestety, wyniki badań wciąż podlegają dyskusji. Może w przyszłości uda się w ten sposób



Ślad po kuli w prawym przedramieniu

wykryć we włosach ofiary wolno działającą truciznę. Wiadomo, że na przykład arsenik odkłada się we włosach ofiary i zostaje w nich jeszcze przez lata po śmierci.

Rejestry dentystyczne

Rejestry dentystyczne pomagają w zidentyfikowaniu tysięcy ofiar morderstw i wypadków. Śladów ugryzień używa się do ustalenia tożsamości przestępcy. Wielu kryminalistów trafiło do rejestrów podczas pobytu w więzieniach czy zakładach dla umysłowo chorych. Spisy nie są jednak doskonałe. Nie ma sposobu na określenie różnic pomiędzy podobnymi lub prawie identycznymi zębami, więc w wielu przypadkach pomyłono się przy ustalaniu tożsamości, ponieważ zbyt ufano rejestrów.

Nie tylko spisy, ale również same zęby mogą być cennym dowodem. Ich stan mówi wiele na temat sposobu odżywiania się ofiary, co pozwala ustalić jej materialną pozycję i pomaga w ustaleniu miejsca zamieszkania. Podobne informacje można otrzymać badając jakość i rodzaj dentystycznych usług (lub ich brak), którym poddane były zęby ofiary. Techniki dentystyczne zmieniają się bardzo szybko, więc w przypadku bardzo starych szkieletów można na podstawie stanu uzębienia ustalić najwcześniejszą lub najpóźniejszą datę śmierci. „Bardzo stare“ oznacza w tym przypadku dziesięciolecie, a nie wieki.

Analiza kodu DNA

W tej chwili policja nie posiada spisu kodów DNA, dzięki któremu można zidentyfikować podejrzanego. Jednak porównując cebulki włosów zatrzymanego w areszcie kryminalisty z cebulkami znalezionymi na miejscu przestępstwa można z dużą dokładnością ustalić podobieństwo. Tej samej metody można użyć w przypadku krwi, nasienia, śliny czy innych wydzielin „żywego“ ciała. Rzadko bada się same włosy czy paznokcie. W wielu miejscach policjanci walczą o dawanie odpowiednich próbek.

Badania kodu są bardziej skomplikowane niż tradycyjne testy pomagające ustalić grupę krwi. Potrzeba do nich minimalnej ilości substancji (na przykład 5/100000 litra krwi). Zaawansowanie techniczne pozwala badać mniejsze ilości, ale wtedy spada dokładność. Badanie kodu DNA jest bardzo przydatne, ponieważ prawie w ogóle nie istnieje możliwość popełnienia błędu. Może nie da się dzięki temu ustalić, że podejrzan jest winny, ale w zasadzie nie ma szansy na skazanie niewinnej osoby.

Komputer

Najważniejszym nowym urządzeniem wykorzystywanym w kryminalistyce jest komputer, który nie tyle przyspiesza przeszukiwanie baz danych zawierających choćby odciski palców, ile umożliwia dokonanie tego (tylko komputer poradzi sobie z posortowaniem milionów naprawdę długich

formuł opisujących każdy odcisk). Używa się go również podczas śledztw, na przykład po połączeniu z oscyloskopem, porównuje się graficznie dwa głosy (szczególnie w przypadku nagranych telefonicznych żądań okupu).

Komputerem można również zastąpić stare metody szkicowania lub nakładania na siebie fragmentów zdjęć. Stosując obie te techniki tworzono, na podstawie opisu świadka, portret podejrzanego, ale nie sprawdzał się on w pełni. W wypadku komponowania obrazu z fragmentów fotografii problem polegał na tym, że świadek musiał zrekonstruować wygląd korzystając z ograniczonej liczby zdjęć twarzy (łącząc nos jednej osoby z ustami drugiej itd.). Szkice są bardziej dowolne, ale końcowym rezultatem to tylko szkic. Wiele osób ma problemy z wyobrażeniem sobie na podstawie rysunku podejrzanego jako żywej osoby, czy też porównaniem go z fotografią.

Używając komputerowego systemu obrabiania fotografii policjanci tworzą, na podstawie opisu świadka, graficzny obraz, który, tak jak w przypadku szkicu, można dowolnie przekształcać. Obraz dopełnia się sfotografowanymi przykładami skóry, włosów, blizn itd. Końcowy wynik jest bardzo podobny do zwykłego zdjęcia. Co więcej, jeśli świadek potrafi również opisać profil podejrzanego, to, na podstawie tych dwóch obrazów, można przy pomocy komputera stworzyć trójwymiarowy obraz twarzy.

Programiści pracują nad stworzeniem fotograficznych obrazów, które można by pochyłać i obracać.

Policijni programiści używają komputerów do uwspółcześniania starych fotografii. Do pamięci wprowadza się zdjęcie znanego przestępcy, datę, kiedy je wykonano, wiek kryminalisty, czas, jaki minął od zrobienia fotografii, i przypuszczalną długość włosów. Następnie komputer „postarza” zdjęcie. Ta eksperymentalna technika okazała się sukcesem. Czytelnik mógł widzieć tak zmienione zdjęcia na posterunku policji i nawet nie zdawać sobie z tego sprawy.

Pewnego dnia komputery sprawią, że na podstawie wyglądu czaszki uda się zrekonstruować uszkodzone lub rozkładające się twarze i to w trzech wymiarach. Przez ostatnich dziesięć lat badano technikę rekonstruowania kości. Ogólnie pomysł opiera się na faktach, że czaszka każdej osoby pokryta jest dziesiątkami znamienych wgłębień, wybrzuszeń i kanalików. W tych miejscach znajdują się przyczepy mięśniowe lub mięśnie twarzy. Rozmiar i kształt tych nieregularności odpowiada wielkości i kształtowi pokrywających twarz mięśni. Osoba, która zna się zarówno na rzeźbieniu, jak i na anatomii, może z gliny i gumy stworzyć bardzo podobną do oryginału głowę. Niestety, niewielu zna się zarazem na anatomii patologicznej i rzeźbie. Komputery mogą to ułatwić – skanując czaszkę i wprowadzając jej obraz do pamięci będzie można zrekonstruować twarz.

Rekonstrukcja kości przynosi doskonałe rezultaty, bez względu na to, czy stosuje się komputery, czy nie, zależy tylko, czy mamy do czynienia z przypadkiem, który usprawiedliwiłby użycie tak znacznych środków. Przynajmniej raz udało się udowodnić winę podejrzanego w sprawie, w której jedynym nieposzlakowym dowodem był fragment czaszki.

Analiza komputerów pomaga również w identyfikowaniu i porównywaniu kodu DNA. Nie stwierdzono jeszcze jak są przydatne i jakie mają znaczenie takie działania

Pomimo wszystkich osiągnięć sprawy wciąż rozwiązywane są tak, jak pod koniec XIX wieku. Nawet najlepsze metody i najsilniejsze komputery nie rozwiążą sprawy. Mogą najwyżej ułatwić sprawdzenie jakości dowodów. Pytania wciąż zadają ludzie, a rozwiązanie skomplikowanej sprawy kryminalnej wciąż leży w rękach detektywów, a nie maszyn. Może zawsze tak będzie.

O koronerze

URZĄD koronera to angielski wynalazek, o którym po raz pierwszy wspomniano w „Articles of Eyre” (1194 rok), choć ustanowiono go najprawdopodobniej wcześniej. Koroner, w imieniu Korony, przeprowadzał śledztwa w przypadkach zgonów, szczególnie nagłych. Jego obowiązkiem było ustalenie czy sprawa jest czysta, czy nie, i przypilnowanie rozdziału majątku zmarłego. W ten sposób upewniono się, że lokalni szeryfowie nie będą zabijać lojalnych poddanych Korony i zabierać ich ziemi.

Ten przydatny urząd przeżył system feudalny, w którym został stworzony. „The Coroner’s Act” (1887 roku) zmienił obowiązki brytyjskiego koronera, aby odpowiadały one nowym potrzebom. Na tej podstawie oparto urząd koronera w Stanach Zjednoczonych.

W teorii obowiązkiem koronera jest ustalenie przyczyn każdej śmierci, która nastąpiła na jego terenie. W praktyce przeprowadza on śledztwo tylko w wypadku nagłego zgonu, włączając w to typowe przypadki, takie jak wypadek samochodowy, pożar itp. W tych przypadkach jego raport pozwala przede wszystkim ustalić winnych. Przeprowadza również śledztwa w wypadku śmierci, która może być samobójstwem lub morderstwem. Jeśli lekarz odmówi z jakiegoś powodu wypisania świadectwa zgonu, koroner bada sprawę. W jego gestii leżą również zgony nieznanymi osobami i te, które nastąpiły w więzieniu.

Śledztwo

Śledztwo w pewnym sensie przypomina sąd. Powołuje się dwunastu przysięgłych (mogą to być prowadzeni przez graczy Odkrywcę Tajemnic). Koroner staje się kimś w rodzaju sędziego, z tą różnicą, że może instruować przysięgłych w sprawach prawa i faktów. Jeśli chodzi o ciało, to śledztwo powinno być prowadzone super visum corporis. Wpiew oznaczało to, że wszyscy przysięgli musieli brać udział w autopsji. Dla prawnika, który nie przeszedł medycznego szkolenia, oglądanie sekcji zwłok było niezbyt przyjemnym czy rozwijającym przeżyciem. Niektórzy przysięgli odmawiali uczestniczenia w tej części śledztwa. W związku z tym angielska „Coroner’s Amendment Act” (1926 rok) zmieniła to prawo; od tego czasu tylko koroner musi uczestniczyć w autopsji. Przysięgli muszą zapoznać się z wynikami sekcji, a nie brać w niej udział.

Dowody podaje się pod przysięgą. Działają również niektóre prawa trybunału sądowego (dotyczące chociażby krzywoprzysięstwa). Procedury nie są zbyt formalne, ponieważ prawa podejrzanego rzadko kiedy zostają wmięszane w śledztwo, którego zadaniem jest ustalenie przyczyn śmierci (czy były one naturalne, spowodowane przez chorobę, wypadek, samobójstwo czy morderstwo). Koroner ma prawo postawić podejrzanego w stan oskarżenia, ale nie robi tego zbyt często. Jeśli podejrzany zostanie aresztowany, koroner przerywa śledztwo aż do przesłuchania w sądzie. Autopsje przeprowadza się jednak tak szybko, jak to jest możliwe.

„Coroner’s Amendment Act” ustala, że koronerem może być tylko adwokat, doradca prawny lub lekarz. Podobnie jest w Stanach Zjednoczonych. Czasem zdarza się, że koronerem jest fryzjer, hycel czy stolarz, ale najczęściej zostaje nim jednak lekarz lub prawnik. Inne obowiązki koronera zmieniają się wraz z dystryktami. Na przykład w miastach portowych zajmuje się on ustaleniem do kogo

należały dobra pochodzące z wraku statku i jak rozdzielić. „The London Fire Act” (1888 rok) stwierdzał, że podobne prawo ma koroner w wypadku śmierci podczas pożaru. W większości stanów, koroner przejmuje obowiązki Naczelnika Policji, jeśli ten nie jest w stanie ich wykonywać. W żadnym wypadku nie może być związany z prokuratorem lub adwokatem. W każdym kraju może wydać rozkaz dokonania autopsji lub ekshumacji.

Urząd Koronera

Koronera można znaleźć jedynie w anglojęzycznych krajach, i to nie we wszystkich. W Szkocji urząd istnieje pod nazwą Doradca Prokuratora. W Niemczech obowiązki koronera są rozdzielone pomiędzy urzędnika zajmującego się stroną prawną a lekarza, zajmującego się medycznymi zagadnieniami. We Francji co roku wybiera się dwunastu przysięgłych – specjalistów w medycynie i prawie. W praktyce mamy tu do czynienia z dwunastoma koronerami.

W Stanach Zjednoczonych z Urzędem Koronera zawsze wiązały się jakieś trudności, włączając w to oskarżenia o korupcję, apatię, niekompetencję i niezajomość prawa. Najwięcej problemów sprawiał jednak fakt, że koronerami często zostawali ludzie nie znający się na medycynie, którzy, jeśli uznawali, że sytuacja tego wymaga, konsultowali się ze specjalistami. Oznaczało to oczywiście, że czasem pomijano fakty, które patologowi wydałyby się podejrzane.

W niektórych krajach Urząd Koronera został zastąpiony przez Naczelnego Lekarza Śledczego, którego zadaniem jest ustalenie przyczyn śmierci (typowo medyczny urząd). Gdzie indziej urząd ten istnieje w wielu różnych postaciach. W niektórych krajach pozostawiono nazwę Urząd Koronera, choć jego zadania są takie same jak Naczelnego Lekarza Śledczego. W innych koroner musi być dobrym lekarzem, który ponadto wykaże się praktyczną znajomością prawa. W kilku krajach petent do urzędu musi udowodnić, że nie był skazany za jakieś przestępstwo. W końcu, w niektórych koroner jest wybierany, a w innych mianowany.

Strażnik ma wolną rękę w tworzeniu koronerów – bohaterów niezależnych. Jeśli będzie miał jakieś wątpliwości, niech sprawi, by był on lekarzem, ponieważ najczęściej tak jest.

Nie należy mylić koronera z lekarzem sądowym. Oba urzędy są podobne, ale mimo to różnią się od siebie. Koroner jest funkcjonariuszem prawa, który zna się na medycynie. Z kolei patolog to lekarz, który orientuje się w prawie.

Po śmierci

DOROSŁY mężczyzna, ważący 75-80, kilogramów ma w organizmie około pięciu litrów krwi. Ciało umarłego nie krwawi, a schnie. Gdy tylko ustanie akcja serca, krew zaczyna spływać do niżej położonych części ciała. W ciągu godziny lub dwóch zaczyna krzepnąć, przez co zmienia się kolor skóry. (Dzięki temu lekarze sądowi mogą ustalić, czy ciało było niesione). Ta zmiana zwana jest pośmiertnym zsinieniem i nie należy jej mylić z siniakami, które mogły powstać przed lub po śmierci. Aby sprawdzić, z jakiego powodu kolor uległ zmianie, należy naciąć fragment skóry. Jeśli ze zniszczonego naczynia popłynie krew, to jest to siniak. Jej ilość mówi patologom, jak długo przed lub po śmierci powstał siniak.

Żywy człowiek ma temperaturę 36,6°C. Ciało ochładza się do temperatury otoczenia przez około 24 godziny. Jeśli

jest bardzo zimno, proces przebiega szybciej. Jeżeli ciało jest ubrane lub ma dużo tłuszczu, to ochładza się wolniej. Najlepiej przyjąć, że temperatura zwłok zmienia się o 1/3 stopnia na godzinę. Natychmiast po śmierci ciało staje się miękkie i rozluźnione.

Pośmiertne sztywnienie może nastąpić zarówno po 15 minutach od śmierci, jak i po 14 godzinach. Zazwyczaj ma miejsce po pięciu, sześciu godzinach. Sztywnienie obejmuje wprawdzie górne części ciała, a po sześciu godzinach całe. Mija po około 30 godzinach, znów najpierw w górnych częściach. Po 36-40 godzinach od śmierci sztywnienie ustępuje.

Sztywnienie jest często zniekształcane przez trupie spazmy, czyli natychmiastowe usztywnienie ciała wywołane wielkim napięciem w chwili śmierci. Właśnie to sprawia, że samobójcy ściskają w dłoni broń. Trupie spazmy mogą również zostać wywołane przez szok układu nerwowego, bądź też przez uderzenie w głowę.

Muchy mogą złożyć w cieple jaja w ciągu 10 minut, a robaki mogą się nim żywić po 24 godzinach. Jaja składane są wprawdzie w wilgotnych miejscach – ustach, pod powiekami. Różnego rodzaju owady są zwykle obecne przez 24 godziny, tak długo, jak długo temperatura ciała jest wyższa od 12-15°C. Gnicie zaczyna się w 3-5 dni po śmierci. Wysoka temperatura i wilgoć przyspieszają ten proces. W tropiku gnicie zaczyna się przeciągu dnia. Całkowity rozkład następuje zazwyczaj w 5-9 tygodni po śmierci. Krew gnie prawie trzy razy szybciej niż ciało. Oczywiście kości mogą przetrwać dziesięciolecia. W bardzo suchych klimatach zwłoki mogą ulec z mumifikowaniu.

Po około tygodnia ciało może zostać nadęte przez gaz, który przez kilka dni będzie się z niego wydostawał. Tkanki rozpadną się i zaczną śmierdzieć. Czasem na skórze pojawiają się pęcherze wypełnione płynem lub gazem. Uniesione lub podtrzymane członki w przeciągu tygodnia ciemnieją i schną. Skóra, które pokrywa organy brzuszne, zielienieje. W niektórych przypadkach całe ciało zaczyna fosforyzować.

Samobójstwa

Popełniając samobójstwo kobiety najczęściej używają brzytwy czy trucizn lub wieszają się, natomiast mężczyźni wolą noże i pistolety. Cięcia na gardle i nadgarstkach noszą „ślady zawahania”. Używający pistoletu samobójca zazwyczaj usuwa ubranie tak, by lufa dotykała skóry. Kobiety rzadko strzelają sobie w twarz, ale mężczyźni robią to.

Samobójca można również udusić się gołymi rękami, powiesić się, zażyć dużą ilość leków i położyć na krawędzi na przykład stołu. Bardzo rzadko zdarza się, aby morderca powiesił swoją ofiarę.

Trucizny

Trucizny nie są tak subtelne, jak mogłoby się wydawać. Na przykład strychnina wywołuje kilkugodzinne konwulsje, które przerywane są okresami całkowitego paraliżu. Strażnik może przeczytać kilka tekstów na ten temat, dzięki czemu przypadki otrucia staną się bardziej realistyczne i bardziej straszliwe. Różne trucizny były popularne w różnych okresach, a to dlatego, że mordercy uważali te substancje za niewykrywalne. Narkotyzowanie było bardzo popularne w 1890 roku, szczególnie w wypadku samobójstw. W 1920 roku często zarażano ofiary. Dziś na porządku dziennym są przemysłowe chemikalia. Przez dziesięciolecia arsenik był na pierwszym miejscu i pozostaje na nim do dziś. ■

Sto lat historii

Wydarzenia historyczne i odkrycia naukowe od 1890 roku do dziś. Wszystko to, co może się przydać i mieć jakkolwiek związek z grą Zew Cthulhu. Vademecum wiedzy dla strażnika.

1890: Pierwszy zbudowany ze stali budynek w Chicago. Pierwsze, elektryczne metro w Londynie. Śmierć Siedzącego Byka podczas powstania Siouxów. Pierwsze wafle do lodów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 62,9 miliona.

1891: Pierwsza hydroelektryczna stacja (elektrownia wodna). W Anglii pojawiają się elektryczne latarki.

1892: Wynalezienie szczepionki przeciw cholercie. Ukończenie linii kolejowej Cape – Johannesburg. Powszechne wprowadzenie butelekowych kapsli. Opatentowanie silnika diesla.

1893: Wystawa Światowa w Chicago. Pierwszy rolkowy film fotograficzny. Pierwsze płatki zbożowe.

1894: Wojna między Chinami i Japonią. Kapitan Dreyfus wygnany na Wyspę Diabła. Pierwsze radio.

1895: Roentgen odkrywa promienie X. Skonstruowanie maszyny do produkcji papierosów. Bracia Lumiere demonstrują swój kinematograf.

1896: Początek gorączki złota na Alasce. Zostaje opatentowany adresograf. Pierwszy samochód Forda. Zastosowanie perskopolu w łodzi podwodnej.

1897: Wynalezienie powielających matryc. Pierwsza lampa katodowa. Pierwsze Igrzyska Olimpijskie ery nowożytną w Atenach.

1898: Wojna Hiszpańsko – Amerykańska. Magnetyczny zapis dźwięku. Masowa produkcja aspiryny. Kellogg promuje płatki kukurydziane. Pojawia się lampa błyskowa.

1899: Rutherford odkrywa promieniowanie alfa i beta. Powszechne stosowanie maszyny do pisania.

1900: Powstanie bokserów w Chinach. Firma Kodak wprowadza aparat fotograficzny „Brownie”. Hrabia Zeppelin konstruuje 420 stopowy statek powietrzny. Deficyt budżetowy USA wynosi 1,263 miliarda dolarów. Liczba ludności Stanów Zjednoczonych wzrasta do 76 milionów.

1901: Zostaje zamordowany prezydent McKinley. Umiera królowa Wiktorja. Zostają sklasyfikowane grupy krwi. Ma miejsce nawiązanie łączności radiowej przez Atlantyk. Maszynka do golenia z podwójnym ostrzem firmy Gillette.

1902: Wojna Burska. Pierwszy napędzany turbiną parową statek pasażerski. Opracowanie nowego rodzaju drogowej powierzchni. Pierwsze mleko w proszku. Prażona kukurydza. Pierwszy miś pluszowy. Pierwszy gramofon Caruso. Oszczędnie hydrolizowane tłuszcze stają się doskonałym surowcem do produkcji mydła i do obfitego gotowania.

1903: Bracia Wright wykonują pierwszy lot maszyną cięższą od powietrza. Pierwsze światło fluorescencyjne. Centralnie osadzone silnik do motocykli.

1904: Otwarcie matra w Nowym Jorku (na Broadway u). Opatentowanie termosu. Po raz pierwszy w maszynach rolniczych pojawiają się gąsiennice (zamiast kół). Zastosowanie kamizelki ratunkowej. Wojna między Rosją i Japonią.

1905: Znalezienie największego diamentu (Cullinan) mającego 3000 karatów. Parowe turbiny stają się standardowym wyposażeniem brytyjskiej marynarki. Podjęta zostaje próba rewolucji w Rosji. Elektryczny klakson samochodowy. Zastosowanie gaśnicy pianowej. Sformułowana zostaje szczególna teoria względności.

1906: Oddziały Amerykańskie okupują Kubę (do 1909 roku). Ma miejsce wodowanie Lusitanii i Mauritanii. Pierwsza szafa grająca. Zaczyna się masowa produkcja motorówek.

1907: Duży wpływ Rasputina w carskiej Rosji. Pojawiają się pierwszy kreskówki. Pralka elektryczna. Zastosowanie detergentów w gospodarstwie domowym. Pierwszy odkurzacz.

1908: Minkowski formułuje swoją czterowymiarową geometrię. Zastosowanie papierowych kubków do picia.

1909: Robert E. Peary dociera na Biegun Północny. Odbywa się pierwszy lot nad Kanałem Angielskim. W Wielkiej Brytanii pojawiają się dwupiętrowe autobusy.

1910: Murray i Hjort podejmują pierwszą, podwodną ekspedycję badawczą. Zostają wprowadzone radiolatarnie. Pojawia się sprężynowa pułapka na myszy. Powstaje organizacja amerykańskich skautów. Liczba mieszkańców USA osiąga 92 miliony.

1911: Zapata pojawia się w stolicy Meksyku, rozpoczyna się na dobre wojna. Rewolucja w Chinach doprowadza do powstania republiki pod przywództwem Sun Yat-sena. Zostaje skonstruowana elektryczna patelnia.

1912: Dzięki komorze Wilsona zostają odkryte protony i elektrony. Zostaje opatentowany celofan. W Europie powstają linie obronne zwane później „płaszczem okopów”. Cadillac prezentuje pierwszy elektryczny starter samochodowy. Dwa pierwsze samoobsługowe sklepy spożywcze w Kalifornii.

1913: Rozpoczyna się wojna na Bałkanach. Początek urzędowania prezydenta Wilsona. Pojawiają się elektryczne startery do motocykli. Zostaje odkryta witamina A. Do konstytucji Stanów Zjednoczonych zostaje wprowadzony podatek dochodowy i powszechna elekcja do senatu.

1914: Początek I wojny światowej. Pierwsze naloty powietrzne. Otwarcie Kanału Panamskiego.

1915: Konsternacja i złość Stanów Zjednoczonych z powodu zatopienia Lusitanii. Gigantyczne i bezprecedensowe ofiary I wojny światowej. Na rynku stają się dostępne płatki zbożowe. Chlor zostaje użyty jako gaz bojowy. Wprowadzenie masek gazowych. Zostaje opatentowany zamek błyskawiczny.

1916: Bitwa pod Verdun. Bitwa nad Sommą. Wielkanocne powstanie. Jutlandia. Półwysep Gellibolu. Zostają wprowadzone mechaniczne wycieraczki. Ogłoszenie ogólnej teorii względności. Karno ekspedycja amerykańska przeciw Meksykowi pod dowództwem generała Pershinga.

1917: Stany Zjednoczone przystępują do wojny światowej. W Rosji narasta rewolucja, bolszewicy rosną w siłę. Zostaje użyty gaz musztardowy. Ford rozpoczyna masową produkcję traktorów.

1918: Koniec I wojny światowej. Wojna domowa w Rosji. W USA zaczyna regularnie funkcjonować poczta lotnicza. Światowa epidemia grypy „hiszpanki” powoduje śmierć 21,6 miliona ludzi. Samoloty uzyskują prędkości ponad 150 mil na godzinę i wysokości powyżej 30.000 stóp. Pierwszy elektryczny zegar.

1919: W Stanach Zjednoczonych zostaje wprowadzona prohibicja. Pierwszy lot przez Atlantyk (1880 mil pokonanych w 16 godzin i 12 minut). Ręczne oliwiarki. Wprowadzenie spadochronów.

1920: W Stanach Zjednoczonych trwa prohibicja. W Rosji zwyciężają bolszewicy. Rozpoczyna nadawanie audycji pierwsza stacja radiowa. Pierwsze torebki z ekspresową herbatą. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 24,3 miliarda dolarów. Przyznanie kobietom prawa głosu. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 105,7 milionów.

1921: Rorschach opracowuje pierwsze testy plam (stosowane później w psychologii). W Niemczech rozpoczyna się inflacja marki. Pierwsze sportowe audycje KDKA. Zostaje wprowadzone słowo „robot”.

1922: Ożywienie i rozrost Ku Klux Klanu. Zostaje wyodrębniona insulina. Sowieckie hasła pierwszomajowe przestają wspominać o „rewolucji światowej”. Zostają wymyślone narty wodne. Mussolini maszeruje na Rzym.

1923: Skandale korupcyjne powodują zamieszanie w administracji prezydenta Hardinga. Stabilizuje się kurs marki niemieckiej. Brutalne działania Ku Klux Klanu w Georgii. Nieudana akcja nazistów w Monachium. Zostaje otwarty grobowiec Tutenhama. Szczepionka przeciw kokluszowi.

1924: Leopold i Loeb zostają uznani za winnych porwania i zabójstwa Bobby Franksa. Powsyają papierowe kartony na jajka. Chusteczki higieniczne.

1925: W. Pauli formułuje zasadę wykluczenia (zakaz Pauliego). Powstaje konsern I.G. Farben. Umiera Sun Yat-sen. Zostają sformowane oddziały SS. Zostaje wprowadzone powietrzne opylanie upraw na dużą skalę.

1926: Dr Goddard odpala pierwszą rakietę napędzaną ciekłym paliwem. Chiang organizuje w Kantonie zamach stanu. Trocki zostaje usunięty z Politbiura. Wodoodporny zegarek Rolex.

1927: Charles A. Lindbergh odbywa samotnie bezpośredni lot z Nowego Jorku do Paryża. Pierwszy pełnometrzowy film dźwiękowy („The Jazz Singer”). Pierwsza automatyczna szafa grająca. Opiekacz do grzanek z automatycznym wyłącznikiem. Ma miejsce egzekucja Sacco i Vanzetti ego; w 1977 roku zostają oni oczyszczeni z zarzutów przez proklamację.

1928: Pierwsze eksperymenty z telewizją. Ekspedycja Byrd’a płynie na Antarktydę. Dalekopis wchodzi do powszechnego użytku. Zostaje wymyślony wodoodporny celofan. Licznik Geigera. Witamina C.

1929: Wielki krach na giełdzie (24 października). Zeppelin okrąży świat. Zostaje opracowana kolorowa taśma filmowa 16mm. Taśma samo-przylepna. Wygrywający melodie klakson samochodowy.

1930: Fascynacja techniką osiąga swój punkt kulminacyjny. Zarówkowa lampa błyskowa kończy erę wybuchających i dymiących fleszy na konferencjach prasowych. Na rynku pojawiają się pierwsze mrożonki. Pierwsza batysfera. Cyklotron. Zostaje odkryta planeta Pluton. Czasza teleskopowa. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 16,18 miliarda dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 122,8 miliona.

1931: Niemieccy milionerzy finansują partię nazistowską. Bunt na okręcie brytyjskiej marynarki. Oficjalne otwarcie Empire State Building. Al Capone zostaje osadzony w więzieniu. Pastylki przeczyszczające Alka-Selzer. Elektryczna maszynka do golenia. Ukończono budowę

mostu imienia George'a Washingtona (3500 stóp długości).

1932: Zostaje aresztowany Gandhi. Przytłaczające zwycięstwo Roosevelta w wyborach prezydenckich. Mussolini zarządza roboty publiczne przy osuszaniu bagien Pontine. Zostaje porwane dziecko Lindbergha. Pierwsze radio samochodowe. Pierwsze badania opinii publicznej przeprowadzone przez Gallupa. Batoniki „Mars”. Wynalezienie obiektywu ze zmienną ogniskową, czyli z transfokatorem. Wprowadzenie na rynek zapalniczek.

1933: Hitler zostaje Kanclerzem Niemiec. Japonia przestaje być członkiem Ligi Narodów. Dolar amerykański przestaje mieć pokrycie w złocie. Oswobodzony Gandhi waży 90 funtów. Zostaje założony pierwszy, niemiecki oboz koncentracyjny w Dachau. Fosforujący, jarzące się w dzień, barwniki. Zostaje wydana gra „Monopoly”. Do powszechnego użytku zostaje wprowadzone światło fluorescencyjne.

1934: Sandino zostaje zamordowany przez popleczników Somozy. W San Francisco kończy się strajk generalny. Huey Long zostaje dyktatorem Luizjany. Komercyjne pralnie publiczne.

1935: Potężne burze piaskowe ogarniają Wielkie Równiny. Z San Francisco do Chin wypływa pierwszy statek Pan-Amu. W USA powstaje system opieki społecznej. Zostaje zamordowany Huey Long. Wielki Marsz Mao Tse-tunga kończy się w Yenan. Pierwszy lot pasażerski samolotu DC-3. Gwałtowny rozwój rynku książek w miękkich oprawkach. Zostaje ustalona skala Richtera (miara siły trzęsienia ziemi). Detaliczna sprzedaż magnetofonów szpulowych.

1936: Naziści wkraczają do Zagłębia Rury. Włochy podbijają Etiopię. Wojna domowa w Hiszpanii. Jesse Owens zdobywa na olimpiadzie w Berlinie cztery złote medale. Państwa „osi” zawierają przymierze. Otwarcie tamy imienia Hoovera na rzece Kolorado. Pierwszy samochód marki Volkswagen.

1937: W Związku Radzieckim trwają czystki. Du Pont patentowuje nylon. Sterowiec Hindenburg zostaje zniszczony przez ogień. Japończycy zatapiają amerykańską kanonierkę Panay. Ukończenie budowy mostu Golden Gate (długość 4200 stóp). Pierwsze wózki w supermarketach. Zostaje otwarty oboz koncentracyjny w Buchenwaldzie.

1938: Meksyk przywłaszcza sobie znajdujące się na jego terytorium zagraniczne holdingi paliwowe. Armia niemiecka wkracza do Austrii. „Kristallnacht”. Elektryczne żelazko z termo-statem. Kawa ekspresowa. Nylon wchodzi do powszechnego użytku. Zostaje opatentowany długopis. Prototyp kserokopiarki. Niemiecko-amerykański mecz bokserki w Madison Square Garden. W Niemczech i w Austrii mają miejsce masowe aresztowania Żydów.

1939: Niemcy dokonują aneksji Czech. Madryt wpada w ręce generała Franco. W sklepach pojawiają się celofanowe opakowania. Aneksja państw bałtyckich. Hitler napada na Polskę; Francja i Wielka Brytania wypowiadają Niemcom wojnę. Otwarcie Rockefeller Center. Preparat insektobójczy DDT. Epidemia żółtaczki. Wynalezienie radaru.

1940: Finlandia poddaje się Związkowi Radzieckiemu. Naziści atakują Danię i Norwegię. Churchill zostaje premierem. Upadek Holandii i Belgii. Ewakuacja Dunkierki. Roosevelt zostaje wybrany na trzecią kadencję. Upadek Francji. Automatyczna skrzynia biegów. Nadmuchiwane kamizelki ratunkowe. Anglicy zaczynają powszechnie stosować radar. Zostaje opracowana metoda sztucznego zapłodnienia. Produkcja dużych ilości penicyliny. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 42,97 miliarda dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 131,7 miliona.

1941: Powietrzna bitwa o Wielką Brytanię. Lend-Lease Act – ustawa kongresu USA przyznająca pomoc krajom walczącym przeciw państwom „osi”. Stany Zjednoczone ogłaszają pobór do wojska. Jeep zostaje zaadaptowany na samochód wojskowy. Niemcy najeżdżają na Związek Radziecki. Japończycy atakują Daleki Wschód i Pearl Harbor.

1942: Upadek Singapuru i Filipin. Bitwa o Midway. Niemcy oblegają Leningrad. Zostaje zdobyty Krym. Bitwa pod Stalingradem. Amerykanie lądują na Guadalcanal. Alianci lądują w północnej Afryce. Udaje się próba rozszczepienia atomu. Skonstruowanie bazooki. Wynalezienie napalmu.

1943: Niemcy przegrywają bitwę pod Stalingradem. Powstanie w warszawskim getcie. Niemcy ponoszą klęskę pod Kurskiem, w największej w historii bitwie pancерnej. Alianci lądują na Sycylii. Mussolini zostaje odsunięty, ale Niemcy pomagają mu wrócić do władzy. Alianci atakują Włochy. Sowieci przełamują linię frontu na Dnieprze. Upadek Wysp Marshalla. Długopis zyskuje powszechną akceptację. Akwalung. LSD.

1944: De Gaulle zostaje głównodowodzącym wolnej Francji. Masowe naloty na Niemcy. Wyzwolenie Krymu. Alianci zdobywają Rzym. Lądowanie w Normandii. Atak na Wyspy Marińskie. Alianci zdobywają Paryż. Roosevelt zostaje wybrany na czwartą kadencję. Odkrycie zbrodni dokonywanych w obozach koncentracyjnych. Na Londyn spadają rakiety V-1 i V-2. MacArthur powraca na Filipiny. Gaz paraliżujący.

1945: Wyzwolenie obozu w Auschwitz. Konferencja w Jałcie. Upada Iwo Jima. Śmierć Roosevelta. Egzekucja Mussoliniego. Hitler popełnia samobójstwo. Odkrycie pełnych rozmiarów ludobójstwa dokonanego w obozach koncentracyjnych przez nazistów. Upadek Berlina. Churchill ustępuje ze stanowiska. Bitwa o Okinawę. Powstanie Organizacji Narodów Zjednoczonych. Konferencja w Poczdamie. Na Hiroszimie i Nagasaki spadają bomby atomowe. Kapitulacja Japonii. Podział Korei. Proces zbrodniarzy wojennych w Norymberdze.

1946: Komputer ENIAC zostaje ujawniony przez Departament Wojny. Churchill ogłasza „żelazną kurtynę”. Akty przemocy w Palestynie. Strajki pracownicze w Stanach Zjednoczonych. W Chinach wybucha na nowo wojna domowa. Okazuje się, że palenie jest przyczyną raka płuc. Zbrojne powstanie w Wietnamie. Chester F. Carlson przedstawia światu kserograf. Kostium kąpielowe bikini. Zostają wprowadzone ekspresy do kawy.

1947: Stany Zjednoczone podejmują próbę wynegocjowania pokoju w Chinach. Konflikty religijne w Indiach. Zostaje wprowadzony Plan Marshalla. Z Nowego Jorku zostaje usunięty ostatni tramwaj. Indie i Pakistan uzyskują niepodległość. Aparat fotograficzny Polaroid.

1948: Zostaje zamordowany Gandhi. Komunistyczny zamach stanu w Czechosłowacji. W Palestynie trwa wojna domowa. Berliński most powietrzny. Zostaje uznane państwo Izrael. 200-calowy teleskop na Mt. Palomar. Opłata za przejazd metrem w Nowym Jorku wzrasta do 10 centów. Raport Kinsey a na temat seksu. Gra „Scrabble”. Gitara elektryczna. W amerykańskich laboratoriach zostaje wynaleziony tranzystor. Prezentacja płyty długogrającej 33 1/3 obrotów na minutę.

1949: Chińscy komuniści zdobywają Pekin. Powołanie do życia NATO. Blokada Berlina. Utworzenie Niemieckiej Republiki Federalnej. W Stanach Zjednoczonych szerzy się strach przed komunistami. Związek Radziecki opracowuje własną bombę atomową. Chińscy nacjonaliści wycofują się na Tajwan. Indonezja ogłasza niepodległość. Telewizja kablowa. Pierwszy kolorowy kineskop. Uruchamiany kluczykiem zapłon samochodowy.

1950: Cadillac wprowadza w swych samochodach pojedynczą, przednią szybę na całą szerokość samochodu. Firma RCA zapowiada kolorową telewizję. Francja apeluje o pomoc w walce z Ligą Niepodległości Wietnamu (Viet Minh). Zostaje zaatakowana Korea Południowa. W Inczchon lądują wojska amerykańskie. Chiny włączają się do wojny w Korei. Gussie Moran prezentuje w Wimbledonie koronkową białinę sportową. Wchodzi na rynek kopiarka Xerox 914. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 256 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 150,7 miliona.

1951: Generał MacArthur zostaje pozbawiony dowództwa. Z Empire State Building nadawany jest telewizyjny program w kolorze. Testy z bombą wodorową na atolu Eniwetok. Rozmowy pokojowe w Korei. Pierwsze szerokoekranowe filmy. Chrysler wprowadza wspomaganie kierownicy. Trójkolorowe, samochodowe światła stopu. **1952:** Królowa Elżbieta II wstępuje na tron brytyjski. W Nowym Jorku pojawia się sygnalizacja dla pieszych „Walk/Don't Walk”. General Motors postanawia w niektórych samochodach montować klimatyzację. Umiera Ewa Peron. Powstaje tranzystorowy aparat słuchowy. Zostaje ukończona konstrukcja bomby wodorowej. Powstaje kasetka magnetowidowa.

1953: Umiera Józef Stalin. DNA zostaje opisane jako podwójna spirala. Pius XII aprobuje psychoanalizę jako metodę terapii. Egzekucja Rosenberga. Zostaje stłumione powstanie we Wschodnim Berlinie. Zawieszenie broni w Korei. W Stanach Zjednoczonych daje się zaobserwować ucieczkę ludności z miast na przedmieścia. Kennedy bierze ślub z panną Bouvier. Wyrusza ekspedycja w poszukiwaniu Yeti. Zostaje opracowana szczepionka przeciw odrze.

1954: Pierwsza, atomowa łódź podwodna – Nautilus. Konflikt między armią i McCarthym, przewodniczącym Stałej Podkomisji Śledczej w Senacie. Murrow postanawia przeciwstawić się McCarthy'emu. Upadek twierdzy Dien Bien Phu. Sąd Najwyższy USA nakazuje białym i czarnym Amerykanom uczęszczanie do tych samych szkół. Ustanowienie podziału na Wietnam Północny i Wietnam Południowy. Otwarcie Disneylandu. Włączane i wyłączane sprzętynowe długopisy. Pierwszy krzemowy tranzystor.

1955: Testy pocisków z głowicami atomowymi na poligonie w Newadzie. Umiera Albert Einstein. Podpisanie Układu Warszawskiego. Rebelia w Algierii. Mickey Mouse debiutuje w telewizji. Sterowane pociski typu „powietrze-powietrze”.

1956: Bojkot autobusowy w Montgomery. Gwałtowny rozwój amerykańskich przedmieść. Chruszczow demaskuje Stalina. Naser nacjonalizuje Kanał Sueski. Powstanie na Węgrzech. Powstaje Teflon Company. Pierwsze gokarty.

1957: Okazuje się, że palenie jest główną przyczyną raka. Rakiety z głowicami atomowymi zostają przygotowane do obrony amerykańskich miast przed atakami wroga. Radziecki Sputnik wywołuje szok w USA. Zostaje ukończona budowa mostu Mackinac Straits (długość 3800 stóp).

1958: Elvis Presley zdobywa popularność. Łódź podwodna Nautilus przepływa pod lodem przez Biegun Północny. Faubus zamyka wyższą szkołę w Little Rock. Pan Am inauguruje loty odrzutowców 707 z USA do Paryża. Szczepionka przeciw paraliżowi dziecięcemu. Pierwszy satelita telekomunikacyjny. Szaleństwo hula-hoop.

1959: Na Kubie wzrastają wpływy Castro. Firma Volvo wprowadza do swych samochodów pasy bezpieczeństwa.

1960: Utrzymuje się niepokój w Algierii. Pierwsza sztuczna nerka. Wprowadzenie przerwy na lunch. Brasília (najnowocześniejsze miasto

Sto lat historii, cd.

świata) zostaje otwarte dla światowego biznesu. W Stanach Zjednoczonych rozpoczyna się sprzedaż pigulek antykoncepcyjnych. Pierwszy satelita meteorologiczny. Bardzo popularne stają się przenośne radia tranzystorowe. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 284 miliardy dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 179,3 miliona.

1961: Eisenhower ostrzega przed kompleksem militarno-przemysłowym. Leakeys odnajduje najstarsze szczątki człowieka. Powstaje mur berliński. Zostaje powołany Korpus Pokoju. Lądowanie amerykańskich wojsk w Zatoce Świń (Kuba). Valium – środek uspokajający.

1962: Kryzys kubański prawie doprowadza do wybuchu wojny nuklearnej. Powstaje laser półprzewodnikowy z monokryształem GaAs. Pierwszy kolorowy film Polaroida.

1963: Ogromne demonstracje w Waszyngtonie. Zostaje zamordowany prezydent Kennedy. Ngo Dinh Diem ginie w Sajgonie podczas zamachu stanu. Na południu USA coraz częściej do głosu dochodzi uliczny tłum.

1964: Zaczyna funkcjonować tama w Asuanie. Łączność międzykontynentalna za pośrednictwem sztucznego satelity. The Beatles zdobywają ogromną popularność. Śmierć Nehru. Ukończenie budowy mostu Verrazano-Narrows (4.260 stóp długości). Incydent w Zatoce Tonkińskiej (atak wietnamskich kutrów torpedowych na okręty VII Floty USA). Trójwymiarowe hologramy laserowe. Syntezator Mooga.

1965: Zostaje zamordowany Malcolm X. Rasowe zamieszki w Watts. Papież uwalnia Żydów od winy za ukrzyżowanie Chrystusa. Brak prądu powoduje wielkie zaciemnienie w północno-wschodnich stanach USA. Opony radialne. Procesor firmy IBM.

1966: „Rewolucja kulturalna” w Chinach. Rośnie sprzeciw wobec wojny w Wietnamie. W Teksasie snajper zabija 12 osób. Spódniczki mini. Pierwszy, czarny senator wybrany w publicznym głosowaniu. Wprowadzenie systemu Dolby-A. Pierwsze deskorolki.

1967: Sześciodniowa wojna (Izrael podbija terytoria arabskie). Lato Miłości. W Sądzie Najwyższym USA pojawia się pierwszy czarny sędzia. Narastają protesty przeciwko wojnie w Wietnamie. Raporty przychodzące z Wietnamu donoszą o stratach w ludziach. Stała łączność satelitarna między Europą i Ameryką. W Georgii zostaje skonfiskowanych 209 funtów heroiny. Dzwon głębinowy.

1968: Zostaje zamordowany Martin Luther King. Wybuchają zamieszki rasowe. Bunt studentów w Paryżu. Zostaje zamordowany Robert Kennedy. Otwarcie Disneylandu. Sowieci doprowadzają do upadku liberalnego rządu w Czechach. Hiszpania unieważnia dyskryminujące Żydów prawo z 1492 roku. Walki z tłumem podczas konwencji demokratów w Chicago. Apollo 8 wraz z astronautami okrążają Księżyc.

1969: Liczne porwania samolotów na Kubę. Pierwszy lot samolotu Concorde. Pierwszy przeszczep sztucznego serca. W ciągu jednego weekendu w 40 miastach odbywają się demonstracje przeciw wojnie w Wietnamie. Festiwal Woodstock. 250.000 protestujących maszeruje na stolicę. Apollo 11 ląduje na Księżycu. Masakra w My Lai. Pierwszy Boeing 747 jumbo-jet. Wyciek oleju dociera na plażę Santa Barbara. Pierwszy lot samolotu Concorde z prędkością 2 machów.

1970: Palestyńczycy porwijają pięć samolotów. Umiera generał de Gaulle. „Weatherman” zostaje aresztowany za organizowanie akcji bombowych. Dyskietki. Deska z żaglem. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 370

miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 203,3 miliona.

1971: Siły zbrojne USA zostają użyte przeciw handlarzom narkotyków. Wynalezienie ciekłokrystalicznych wyświetlaczy. Zostają opublikowane tajne dokumenty Pentagonu.

1972: Dziesięciu członków europejskiego wspólnego rynku. Podróż Nixona do Chin. Afera „Watergate” (w kwaterze demokratów zostaje wykryty podsłuch). Masakra 11 izraelskich olimpijczyków. Elektroniczny kalkulator kieszonkowy. Pierwsza gra video („Pong”).

1973: Ostatnia podróż na Księżyc. Embargo na ropę naftową. Ukończenie budowy mostu nad Bosforem (3524 stopy długości). Zostaje przeprowadzona rekombinacja DNA.

1974: Porwanie Petty Hearts. W USA powszechne stają się braki w dostawach benzyny. Nixon składa rezygnację. Dzięki osiągnięciom zielonej rewolucji zwiększa się ilość plonów.

1975: Upadek Wietnamu Południowego. Upadek Kambodży. Wojna domowa w Bejrucie. Gry video firmy Atari.

1976: Wymieranie gatunków zwierząt staje się przedmiotem publicznego niepokoju. Umiera Mao Tse-tung. Super komputer Cray I.

1977: Uruchomienie biegnącego przez Alaskę rurociągu z ropą naftową. Światłowodowa linia telefoniczna. Ostatni kurs Orient Expressu. Protesty przeciw budowie elektrowni atomowej Seabrook.

1978: Panama przejmuje kontrolę nad Kanałem Panamskim. Jeden dolar amerykański wart jest 175 japońskich jenów. W Londynie przychodzi na świat pierwsze dziecko z probówki. Porozumienie pokojowe w Camp David.

1979: Szach ucieka z Iranu. Somoza zostaje usunięty z Nikaragui. Iran zajmuje ambasadę amerykańską w Teheranie i bierze personalnie jako zakładników. Armia Czerwona wkracza do Afganistanu. Kostka Rubika. Walkman firmy Sony.

1980: W Ameryce cena uncji złota dochodzi do 802 dolarów. Najwyższa w ciągu ostatnich 33 lat inflacja w USA. Zostaje rozregulowany system bankowy. Próba uwolnienia zakładników w Iranie kończy się niepowodzeniem. W Polsce powstaje Solidarność. Gorączka złota w Amazonii. Wprowadzenie systemu Dolby-C. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 908 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 226,5 miliona.

1981: Iran uwalnia zakładników. Miliony Polaków rozpoczynają strajk. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga bilion dolarów. Izraelskie naloty niszczą iracki reaktor atomowy. Ukończenie budowy mostu Humber (4.626 stóp długości). W Europie mają miejsce liczne marsze i wiece przeciw broni jądrowej. Zostaje odnotowana dziwna choroba, która atakuje system immunologiczny człowieka.

1982: Światowy rynek zostaje przepełniony ropą naftową. Wojna o Falklandy. W Nowym Jorku ma miejsce wiec przeciwko broni jądrowej, w którym bierze udział 800.000 ludzi. Izraelskie wypadki zbrojne docierają aż do Bejrutu. Organizacja Wyzwolenia Palestyny przenosi się do Tunezji.

1983: Zaraz po swym przybyciu do Manili zostaje zamordowany Aquino. W Europie mają miejsce zakrojone na szeroką skalę protesty przeciw broni dalekiego zasięgu. Szacuje się, że liczba mieszkańców świata osiągnęła 4,7 miliarda.

1984: W USA zostają zalegalizowane magnetowidy VCR. Trwają walki w Bejrucie. Zostaje wyodrębniony wirus AIDS. Szacuje się, że w Stanach Zjednoczonych jest około 350.000 bezdomnych. Okazuje się, że biernie wdechane dymu papierosowego jest przyczyną wielu

chorób. Wiec w Manili gromadzi 900.000 ludzi. Prezydent Reagan pyta: „czy kiedykolwiek było wam tak dobrze?”.

1985: W Bejrucie mają miejsce liczne porwania. Gorbaczow zostaje wybrany na przewodniczącego. Rock Hudson hospitalizowany z powodu AIDS. Francja zatapia łódź należąca do organizacji Greenpeace. Stany Zjednoczone mają ujemny bilans handlowy. Terrorysty zaczynają działać powszechnie w małych grupach uderzeniowych. Ogromne wydatki federalne na zdynamizowanie rozwoju gospodarczego. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 1,82 biliona dolarów (deficyt podwoił się w ciągu ostatnich pięciu lat).

1986: Katastrofa promu kosmicznego Challenger zamraża na wiele lat realizację programu kosmicznego NASA. Zostaje zatwierdzony projekt tunelu pod Kanałem La Manche. Katastrofa w elektrowni atomowej w Czarnobylu. W USA zapanowuje moda na kokainę.

1987: W wojnie iracko-irańskiej ginie milion ludzi. W ciągu tego roku umiera w USA na AIDS 13.468 osób. Arabowie w Izraelu zaczynają stawiać powszechny opór. W Stanach Zjednoczonych zarejestrowanych jest już 50 milionów magnetowidów VCR.

1988: Do powszechnego użytku wchodzi termin „efekt cieplarniany”. RU-486. Susza w Stanach Zjednoczonych. 60.000 przypadków zachorowań na AIDS (USA). Szacuje się, że Amerykanie w ciągu tego roku wydadzą na nielegalne narkotyki 51,6 miliarda dolarów.

1989: Wojna narkotykowa w USA. Wewnętrzne napięcia w Związku Radzieckim. Początek sprawy Salmana Rushdie’ego. Inwazja na Panamę staje się przyczyną upadku Norwegii. W USA zostaje zarejestrowanych 55.167 chorych na AIDS. Demonstracja na placu Tiananmen w Pekinie. Posiadający federalne zabezpieczenia bank ponosi straty szacowane na 500 miliardów dolarów. Ocenia się, że Amerykanie w ciągu tego roku wydadzą na nielegalne narkotyki 49,8 miliarda dolarów. W Stanach Zjednoczonych dominującym nośnikiem dźwięku stają się płyty kompaktowe.

1990: Inwazja Iraku na Kuwejt; Stany Zjednoczone organizują siły ekspedycyjne. Republika Południowej Afryki znosi segregację rasową. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych dochodzi do 3,23 biliona dolarów. Teleskop Hubble’a okazuje się nieudany przedsięwzięciem. Szacuje się, że Amerykanie w ciągu tego roku wydadzą na nielegalne narkotyki 40 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 248,7 miliona.

1991: Wojna w Zatoce Perskiej. W Związku Radzieckim zostaje udaremniony zamach stanu. Rozmowy izraelsko-arabskie. Do końca maja tego roku w USA umiera na AIDS 113.426 osób. Rozpad ZSRR. Sprzedaż importowanych samochodów zajmuje już jedną trzecią amerykańskiego rynku motoryzacyjnego. Związek Radziecki przekształca się w republikę konstytucyjną. Gorbaczow rezygnuje ze stanowiska. Co piąty, pochodzący z Afryki absolwent szkoły wyższej, wierzy że jest nosicielem wirusa HIV.

1992: Głęboka recesja w USA i w innych, wysokorozwiniętych krajach; mają miejsce masowe zwolnienia z pracy, zwiększa się ilość bezdomnych. W Los Angeles i kilku innych miastach wybuchają zamieszki po ogłoszeniu wyroku w sprawie Rodney’a Kinga; zostają zabite 52 osoby, a straty materialne wynoszą ponad miliard dolarów. Operacja „Przywrócić nadzieję” – oddziały amerykańskie lądują w Somalii. Nasilają się tragiczne w skutkach działania wojenne w byłej Jugosławii.

Kłeski żywiołowe i katastrofy

Lista nieszczęśliwych wypadków i tragicznych w skutkach wydarzeń od roku 1890. Zestawienie to pokazuje, do jakich faktów może odnosić się Strażnik Tajemnic podczas prowadzonych przez siebie przygód.

1890: Brytyjski krążownik „Serpent” rozbija się podczas sztormu o wybrzeże Hiszpanii (zginęło 167 osób).

1891: Gwałtowne ruchy tektoniczne w Japonii powodują zniszczenie 20 000 budowli i śmierć 25 000 ludzi.

1892: Pożary i powódź wywołują istne piekło w Oil City (Pensylwania), zginęło 130 osób.

1893: Powódź spowodowana przez huraganowe wiatry znad Atlantyku pustoszy południowe wybrzeże Stanów Zjednoczonych, 2000 zabitych.

1894: Parowiec „Walraro” rozbija się o wybrzeże Nowej Zelandii (zginęły 134 osoby). 480 ofiar śmiertelnych na skutek pożarów lasu w stanie Minnesota.

1895: Zawalenie się budynku w Irlandii (14 ofiar śmiertelnych).

1896: Katastrofa kolejowa w Reading (PA), 60 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi i fala przypluwowa zabija 27 000 ludzi w Sanriku (Japonia).

1897: Zderzenie trzech płaskodennych łodzi na rzece Sarawak, 138 ofiar śmiertelnych.

1898: Setki ofiar tropikalnego cyklonu na południowym wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. 2446 Amerykanów poległo w wojnie z Hiszpanią.

1899: Hotel Windsor w Nowym Jorku staje w płomieniach, straty sięgają milionów dolarów, 14 ofiar śmiertelnych.

1900: W porcie w San Francisco rozbija się parowiec „Rio de Janeiro”, zginęło 128 osób. Wielki huragan Galveston zabija 6000 ludzi. Wybuch kopalni w Utah, 200 ofiar śmiertelnych.

1901: Dwie poważne epidemie tyfusu w Stanach Zjednoczonych.

1902: Na rzece Elbie parowiec „Primus” tonie w wyniku kolizji z parowcem „Hansa” (112 ofiar śmiertelnych). Erupcja wulkanu Mt. Pelee na Martynice – 40 000 ofiar śmiertelnych. Roland Molineux („Knickerbocker Murderer”) zostaje niewinniony.

1903: Największy pożar teatru w historii Stanów Zjednoczonych – w płomieniach staje Iroquois Theater w Chicago (602 ofiary śmiertelne). Katastrofa wywołuje w społeczeństwie strach przed ogniem – powstają zasady przeciwpożarowe.

1904: Parowiec „General Slocum” staje w płomieniach w pobliżu Manhattanu (1000 ofiar śmiertelnych). Pociąg „Eden CO” wykoleja się w trakcie powodzi, ginie 96 osób.

1905: Z powodu eksplozji tonie japoński okręt wojenny „Mikasa”, 599 zaginionych.

1906: Trzęsienie ziemi i ogień pustoszą San Francisco (28 818 zniszczonych domów i 700 ofiar śmiertelnych). Tajfun i fala przypluwowa zabija w Hongkongu 10 000 ludzi.

1907: Podczas eksplozji francuskiego okrętu wojennego „Jena” ginie 117 osób. Wybuch w kopalni węgla w Zachodniej Wirginii, 361 ofiar śmiertelnych.

1908: Zatonienie parowca „Ying King” w Hongkongu, zginęło 300 osób. Potężne trzęsienie ziemi na południu Włoch (150 000 ofiar śmiertelnych).

1909: Kolo Singapuru parowiec „Seyne” tonie po zderzeniu z parowcem „Onda”, 100 osób zaginionych. Huragan w Luizjanie i w Missisipi, 350 zabitych.

1910: Obsunięcie się ziemi w kopalni odkrywkowej „Norman” w Wirginii, wielu robotników zostaje pogrzebanych żywcem. Zagarnięcie przez lawinę pociągów w Wellington, 96 osób zabitych.

1911: Eksplozja 40 ton dynamitu składowanego w Communipaw (stan New Jersey), 30 ofiar śmiertelnych. Pożar fabryki koszul w Nowym Jorku, ginie 145 osób.

1912: „Titanic” rozbija się o górę lodową, ginie 1517 pasażerów i członków załogi.

1913: Na Morzu Marmara, w zawiei śnieżnej ginie brytyjski parowiec „Cavadas” (wraz z 200 ludźmi).

1914: Na rzece St. Lawrence, w wyniku zderzenia ze statkiem „Storstad” tonie kanadyjski parowiec „Cesarzowa Indii”, giną 1024 osoby.

1915: Zatonienie „Lusitani” przez niemiecką łódź podwodną, 1199 zaginionych. Trzęsienie ziemi w Avezzano we Włoszech, 30 000 ofiar śmiertelnych. Huragan na środkowym wybrzeżu Zatoki Meksykańskiej zabija 275 osób. Kolizja trzech pociągów w Szkocji, 227 ofiar śmiertelnych.

1916: Na Morzu Śródziemnym tonie francuski krążownik „Provence”, ginie 3100 osób. Około 700 000 ludzi zostaje zabitych w bitwie pod Verdun. Około miliona żołnierzy ginie w bitwie nad Sommą. Epidemia polio (paraliżu dziecięcego) w Stanach Zjednoczonych, umiera 7000 dzieci, a 27 000 zostaje sparaliżowanych.

1917: Na jeziorze Superior tonie parowiec „Castalia”, giną 22 osoby. Eksplozja fabryki amunicji w Pensylwanii, 133 ofiary śmiertelne. W Halifax (Nowa Szkocja) ginie 1600 osób na skutek zderzenia i wybuchu statków. W wyniku wykolejenia się pociągu we Francji umiera 550 ludzi.

1918: „USS Cyclops” wypływa z wyspy Barbados i znika w dziwnych okolicznościach. W wyniku I wojny światowej zginęło: 116 516 obywateli USA; 1,2 miliona obywateli Austro-Węgier; 1,3 miliona Bułgarów; 1,3 miliona Francuzów; 900 000 obywateli Imperium Brytyjskiego; 650 000 Włochów; 1,8 miliona Niemców; 335 000 Rumunów; 1,7 miliona Rosjan i około 325 000 Turków. Katastrofa kolejowa koło Nashville (TN), ginie 101 pasażerów.

1919: Francuski parowiec „Chaonia” przepada bez wieści w Cieśninie Mesyńskiej, 460 osób zaginionych. Przejście huraganu wzdłuż wybrzeża Zatoki Meksykańskiej zabija na lądzie i morzu 570 ludzi.

1920: Trzęsienie ziemi w prowincji Gensu, w Chinach, 200 000 ofiar śmiertelnych.

1921: Zawalenie się mostu w Chester, 21 ofiar śmiertelnych.

1922: Katastrofa brytyjskiego parowca „Egipt” u wybrzeży Francji, ginie 98 osób wraz z pięcioma milionami dolarów w złocie i kilkoma milionami dolarów w banknotach. Brytyjski sterowiec AR-2 rozpada się na dwie części, 62 ofiary śmiertelne.

1923: Wielki pożar w Berkeley, w stanie Kalifornia (600 budynków zniszczonych, około 10 milionów dolarów strat, 60 ofiar śmiertelnych). Potężne trzęsienie ziemi w Japonii, ponad 140 000 zabitych.

1924: Zatonienie rejsowego parowca „Santiago” podczas sztormu koło Przylądka Hatteras, 25 osób zaginionych.

1925: Zatonienie włoskiej łodzi podwodnej podczas manewrów u wybrzeży Sycylii, 50 ofiar śmiertelnych. Na środkowym zachodzie, w ciągu jednego dnia tornado powoduje śmierć 790 ludzi. Amerykański sterowiec „Shenandoah” rozpada się w powietrzu, ginie 14 osób.

1926: Uderzenie pioruna powoduje wybuch należącego do amerykańskiej marynarki wojennej składu amunicji w Lake Denmark (stan New Jersey), 85 milionów dolarów strat i 30 ofiar śmiertelnych. Huragan na Florydzie i w Alabamie powoduje śmierć 243 osób. Podczas innego huraganu śmierć ponosi rzekomo 650 Kubańczyków.

1927: W Zatoce Arauco sztorm zatapia należący do Indii Brytyjskich parowiec „Tukaram”, 291 zaginionych.

1928: Zerwanie tamy w Santa Paula (stan Kalifornia), 450 ofiar śmiertelnych. Huragan w południowej części Florydy zabija 1836 osób.

1929: Rosyjski parowiec pasażerski „Wolga” trafia na pozostawioną po I wojnie światowej minę na Morzu Czarnym, 31 osób zaginionych.

1930: Pożar w stanowym więzieniu w Ohio, 322 więźniów ginie w zamkniętych celach. O 10% wzrasta sprzedaż papierosów (dochodzi ona do 11 miliardów sztuk). Huragan zabija na Haiti 2000 osób. Katastrofa brytyjskiego sterowca R-101, 47 ofiar śmiertelnych.

1931: Trzęsienie ziemi w Managui, ginie 1100 osób. Na skutek wystąpienia z brzegów rzeki Jangcy ginie 200 000 ludzi. Dziesiątki tysięcy zabitych w wyniku japońskiej ofensywy w Mandzuriu.

1932: W kanale La Manche tonie brytyjska łódź podwodna. Trzęsienie ziemi w Santiago, 1500 ofiar śmiertelnych. Dziesiątki tysięcy ludzi ginie na skutek działań wojennych w centralnych Chinach. Huragan na Kubie zabija 1000 osób. Trzęsienie ziemi w Chinach, 70 000 ofiar śmiertelnych. W ciągu jednego dnia tornado powodują śmierć 268 osób na obszarach od Arkansas do Południowej Karoliny. W wyniku kolektywizacji w Rosji umierają miliony ludzi.

1933: Wielu zabitych w wciąż trwającej wojnie japońsko-chińskiej. Trzęsienie ziemi na Long Beach, 123 ofiary śmiertelne. Setki zabitych podczas powstania na Kubie. 400 000 niepełnosprawnych Niemców zostaje poddanych sterylizacji. Katastrofa amerykańskiego sterowca „Akron”, giną 73 osoby.

1934: Zaczyna się wielki kryzys ekonomiczny w Stanach Zjednoczonych. Upały na Środkowym zachodzie USA powodują śmierć 206 osób. Wielka susza na obszarze od stanu Nowy Jork aż do Kalifornii. Tysiące zabitych w wojnie Chaco. Zamek Morro w stanie New Jersey płonie na oczach tysięcy gapiów. Huragan na wyspie Honsiu w Japonii zabija 4000 ludzi.

1935: Niewiarygodnie potężne burze piaskowe ogarniają Wielkie Równiny i środkowy zachód Stanów Zjednoczonych. Wstrząsy na Tajwanie zabijają 2000 ludzi. Trzęsienie ziemi w Pakistanie, 26 000 ofiar śmiertelnych. Na skutek zerwania tamy koło Turynu ginie 1000 osób. Huragan zabija 200 osób na Florydzie. Huragan Floryda powoduje śmierć 408 ludzi. W Etiopii na skutek włoskich bombardowań umiera 17000 osób. Kolejne samosady na południu Stanów Zjednoczonych.

1936: Na skutek powodzi na środkowym zachodzie USA giną 134 osoby. Zamieszki w Palestynie, 11 ofiar śmiertelnych. Fala upałów w Stanach Zjednoczonych zabija 3000 ludzi, nadal nie ustają burze piaskowe. Rewolucja w Madrycie pociąga za sobą 25 000 ofiar śmiertelnych. W USA, w ciągu dwóch dni, tornado powodują śmierć 498 osób.

1937: Wybuch gazu w jednej z teksaskich szkół zabija 294 osoby. Eksplozja sterowca „Hindenburg”, 36 ofiar śmiertelnych. W wyniku stalinowskiej czystki ginie ośmiu sowieckich generałów. Na skutek fali upałów w Stanach Zjednoczonych umiera 109 osób. Na Florydzie zostaje zlinczowanych dwóch Murzynów. Trwają zamieszki w Kairze.

1938: Na Morzu Śródziemnym zostaje storpedowany „Endymion”. Powódzie w Kalifornii, śmierć 144 osób. W wyniku stalinowskich czystek ginie Bukharin i jego 17 towarzyszy. Wielkie bitwy w wojnie japońsko-chińskiej. Wybuch bomby na arabskim bazarze w Palestynie powoduje śmierć 21 osób. Huragan w Nowej Anglii zabija 600 ludzi.

1939: Po swoim zwycięstwie generał Franco aresztuje ponad 100 000 ludzi. W wyniku zderzenia z miną tonie liniowiec „Simon Bolivar”. Amerykańska łódź podwodna „Squalus” idzie na dno wraz z 26-osobową załogą. Zatonienie francuskiej łodzi podwodnej „Phoenix” z 63 osobami. Trzęsienie ziemi w Chile, 30 000 ofiar

Kłęski żywiołowe i katastrofy, cd.

śmiertelnych. Włosi wypędzają cudzoziemców z Tyrolu, ginie 26 osób. IRA podkłada w Londynie dwie bomby. Z chwilą rozpoczęcia II wojny światowej zostaje zatopionych wiele cywilnych i wojennych statków. Śmierć 250 000 ludzi podczas niemieckiej inwazji na Polskę. Trzęsienie ziemi w Turcji, 11 000 ofiar śmiertelnych.

1940: Wybuch kopalni w Zachodniej Wirginii, giną 92 osoby. Tysiące zabitych w trakcie wojny radziecko-fińskiej. Trwa niemiecki blitzkrieg, wojska Hitlera docierają do kanału La Manche. Podczas bombardowań w Niemczech i w Anglii giną dziesiątki tysięcy ludzi.

1941: Tysiące zabitych podczas walk w Bukareszcie. Wojna toczy się na morzu i w powietrzu, walki docierają do Afryki. Dziesiątki tysięcy ludzi w okupowanej Europie zostaje wysłanych do obozów koncentracyjnych. Armia Czerwona podczas niemieckiej inwazji ponosi ponad milionowe straty. W wyniku japońskiego ataku na Pearl Harbor ginie prawie 2500 osób. W Bostonie staje w płomieniach nocny klub „Coconut Grove”, 491 ofiar śmiertelnych.

1942: Niemieckie straty na wschodzie dochodzą do półtora miliona żołnierzy, straty sowieckie szacowane są na blisko 5 milionów. Rzeź na tym teatrze wojny będzie jeszcze trwać do 1945 roku i pochłonie 32 miliony ofiar – to największy kataklizm, jaki kiedykolwiek spotkał ludzkość. Cyklon niszczy Bengal, zabijając 40 000 ludzi.

1943: Pod Stalingradem ponosi śmierć 190 000 Niemców i mnóstwo sowieckich żołnierzy i cywilów. Zagłada warszawskiego getta. Zamieszki na tle rasowym w Detroit, 29 ofiar śmiertelnych. Ciężkie walki na środkowym Pacyfiku.

1944: Zmasowane bombardowania Niemiec. Odbijanie z rąk japońskich wysp na Pacyfiku. Lądowanie w Normandii. W Powstaniu Warszawskim ginie 200 000 ludzi. Huragan na wschodnim wybrzeżu zabija 46 osób na lądzie i 344 osoby na morzu. Pożar namiotu „Ringling Bros”, 168 ofiar śmiertelnych. Wybuch amunicji w Port Chicago (Kalifornia), giną 322 osoby.

1945: Bombardowanie Drezna, 130 000 ofiar śmiertelnych. Bomba atomowa zabija w Nagasaki 60 000 ludzi. Bombardowania innych japońskich miast powodują śmierć setek tysięcy osób. Całkowite straty II wojny światowej szacuje się na 50 milionów zabitych. Europa i Japonia będą potrzebowały 15 lat, by populacja osiągnęła stan sprzed wojny. Całkowite straty w ludziach poniesione przez Stany Zjednoczone wynoszą 405 399 zabitych.

1946: Głód i epidemie na terenach wyniszczonych przez wojnę. Pożar hotelu w Chicago, 58 ofiar śmiertelnych. Bomby w Jerozolimie zabijają ponad 100 osób. Zamieszki w Kalkucie, ginie 90 osób. Największa z dotychczasowych amerykańska katastrofa lotnicza, 39 ofiar śmiertelnych.

1947: Wybuch w kopalni w Illinois odcina 119 górników. W Teksasie i w Oklahomie tornado zabija 132 osoby. Sowietci nadal przetrzymują 892 000 niemieckich więźniów. W Indiach wybuchają rozruchy na tle religijnym, ginie w nich 150 000 ludzi. Głód w Europie i w Chinach. Wybuch w Texas City, śmierć ponosi 516 osób. Pasażerski statek „Kiangya” wpada na minę i tonie, 3000 ofiar śmiertelnych.

1948: Po zamordowaniu Gandhiego w Indiach rozpoczynają się rzezie. Codzienny rozlew krwi w Palestynie. Wojna we francuskich Indochinach. Grecy dokonują egzekucji 213 komunistów. W Niemczech wybuch w fabryce chemikaliów zabija 250 osób. Wojna w Izraelu i Transjordanii. Wojna domowa w Indonezji.

1949: Wystąpienia robotników w Boliwii pociągają za sobą setki ofiar. Wielkie powódzie w Chinach. Trzęsienie ziemi w Ekwadorze, 4600 ofiar śmiertelnych. Pożar liniowca „Noronic”, ginie 207 osób. Powódź w Gwatemali, 4000 ofiar śmiertelnych. Katastrofa lotnicza w Stanach Zjednoczonych, śmierć ponosi 55 osób. Epidemia

paraliżu dziecięcego (polio) w USA, 2700 dzieci umiera, a 42 000 zostaje sparaliżowanych.

1950: Trzęsienie ziemi w Iranie, 1500 ofiar śmiertelnych. Ginie 51 osób na skutek zderzeń statków z pozostałymi po wojnie minami morskimi. Trzęsienie ziemi w Assam, śmierć ponosi 25 000 ludzi. Tysiące ofiar śmiertelnych wojny koreańskiej. Zawieje śnieżne w USA powodują śmierć setek ludzi.

1951: Katastrofa kolejowa w New Jersey, 84 ofiary śmiertelne. Trzęsienie ziemi w Salwadorze zabija ponad 100 osób. Katastrofa lotnicza w USA, ginie 50 ludzi. Spór o ropę wywołuje w Teheranie zamieszki, 9 ofiar śmiertelnych. 12 osób ginie na skutek sporów o Kanał Sueski między Wielką Brytanią i Egiptem.

1952: Konflikty plemienne w Iranie powodują śmierć 50 osób. Katastrofa kolejowa w Brazylii, 108 ofiar śmiertelnych. Tornado w środkowej części Stanów Zjednoczonych zabija 343 osoby. W zderzeniu amerykańskich okrętów ginie 176 osób. Kłęsa urodzaju w Indiach. Największy dotychczas wypadek autobusowy w USA, 28 ofiar śmiertelnych. Na Morzu Śródziemnym znikła francuska łódź podwodna „La Sybille” wraz z 49 osobową załogą. Epidemia paraliżu dziecięcego w Stanach Zjednoczonych, 3300 dzieci umiera, a 57 000 zostaje sparaliżowanych.

1953: Sztormy na Morzu Północnym powodują śmierć 200 ludzi w Wielkiej Brytanii. Trzęsienie ziemi w Turcji, 1000 ofiar śmiertelnych i 50 000 pozabawionych dachu nad głową. Tornado koło Waco (w stanie Teksas) zabija 124 osoby, a koło Flint (stan Missour) zabija 116. Burze i powódzie w Hołlandii powodują śmierć 1794 osób. Rozruchy niepodległościowe w Nigerii, 33 ofiary śmiertelne. Pożar na stojącym w porcie transportowcu „Leyte”, ginie 37 osób. Całkowite straty Amerykanów w wojnie koreańskiej dochodzą do 54 246 zabitych.

1954: Ofiarą lawin w Alpach pada 198 osób. Wybuch pierwszej bomby wodorowej. Rozruchy robotnicze w Pakistanie. Dwa huragany powodują śmierć 155 ludzi na wschodnim wybrzeżu USA.

1955: Katastrofa lotniskowca na Hawajach, 66 ofiar śmiertelnych. W katastrofie kolejowej koło Guadalajary ginie ponad 300 osób. Tornado w południowych stanach USA zabija 121 osób. Powódzie w północno-wschodnich stanach powodują śmierć 179 ludzi. Tysiące ginie w północnej Afryce podczas walk narodowowyzwoleńczych. Huragan „Diana” zabija 184 osoby.

1956: W ciągu ostatnich czterech lat ginie ponad 10 000 rebeliantów Mau-Mau. W Poznaniu wybuchają rozruchy. Trzęsienie ziemi w Indiach, 117 ofiar śmiertelnych i 800 zaginionych. Tajfun zabija 2000 ludzi w Chinach. Powstanie na Węgrzech. „Andria Doria” ulega wypadkowi, 52 ofiary śmiertelne.

1957: Trzęsienie ziemi w Iranie, około 2000 ofiar śmiertelnych. Francuzi zabijają 42 algierskich bojowników. Huragan Audrey zmiata z powierzchni ziemi miasteczko Cameron (stan LA) zabijając 390 osób.

1958: Katastrofa powietrzna w Kalifornii, ginie 47 osób. Wybuch w bazie wojskowej „Nike” (stan New Jersey) zabija 10 ludzi. Wybuch w radzieckim zakładzie zbrojeniowym powoduje radioaktywne skażenie południowego Uralu i śmierć setek ludzi. 96 górników odciętych w Nowej Szkocji. Pożar szkoły w Chicago, 90 ofiar śmiertelnych.

1959: Katastrofa samolotu rejsowego nad Mediolanem, ginie 68 osób. Trwają walki w Algierii. W Japonii tajfun powoduje śmierć ponad 1000 ludzi. Erupcja wulkanu Kilauea Ike na Hawajach. Upadek tary we Francji powoduje śmierć 412 osób.

1960: W Południowej Afryce zostaje zastrzelonych 50 demonstrantów. Trzęsienie ziemi w Agadir w Maroku, 10 000-12 000 ofiar śmiertelnych. Pierwsze badania ilości smogu w Kalifornii. Trzęsienie ziemi w Iranie powoduje śmierć 1500 ludzi. Pożar przytułku w Gwatemali, 200 ofiar śmiertelnych. Huragan „Donna” niszczy

wschodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych i wyspę Puerto Rico zabijając 165 osób. Fala przypływuwa we wschodnim Pakistanie powoduje śmierć 7000 ludzi.

1961: W katastrofie lotniczej koło Chicago ginie 78 osób. Huragan „Carla” zabija 46 osób na wybrzeżu Zatoki Meksykańskiej.

1962: Obsuwająca się ziemia zagarnia peruwiańskie miasteczko wraz z 3100 mieszkańcami. Wybuch kopalni w Niemczech, 249 osób zabitych i 146 zaginionych. Krwawe walki w Algierii. W katastrofie samolotu rejsowego w zachodniej Afryce ginie 110 osób. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych dochodzi do 300 miliardów dolarów. Trzęsienie ziemi w Iranie, 20 000 ofiar śmiertelnych.

1963: Fala zimna w USA powoduje śmierć 150 osób. Trzęsienie ziemi w Libii, 300 ofiar śmiertelnych. Obsuwająca się ziemia w Peru zabija 300 osób. Wybuch wulkanu na wyspie Bali, ginie 11 000. Kolejne akty przemocy na południu USA. Amerykańska łódź podwodna „Tresher” idzie na dno razem ze 129-osobową załogą. Ponad 1000 osób umiera na skutek trzęsienia ziemi w Jugosławii. Huragan zabija 5000 ludzi na Kubie i na Haiti. Obsuwająca się ziemia przerywa tamę we Włoszech, 2000 ofiar śmiertelnych. Wybuch w japońskiej kopalni powoduje śmierć 327 osób. W katastrofie kanadyjskiego odrzutowca ginie 119 osób. Cyklon we wschodnim Pakistanie zabija 22 000 ludzi. Huragan Flora powoduje śmierć 7000 osób na Kubie i na Haiti.

1964: Rozruchy na tle religijnym w Kalkucie, 200 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi na Alasce zabija 117 osób. W Stanach Zjednoczonych na skutek wypadku dostaje się do atmosfery kilogram plutonu. Wybuch amunicji w Algierii, ginie 100 osób. Poważne walki w Wietnamie. W Indiach wybuch zbiornika zabija 1000 osób. Dziesiątki zakładników zostaje zabitych w Kongo. Huragan zabija 7000 ludzi w Madras i na Cejlonie.

1965: W Pakistanie cyklon powoduje śmierć 5000 osób, a 5 milionów pozostawia bez dachu nad głową. Na skutek pożaru wyrzutni pocisków w Arkansas ginie 53 robotników. Od 1961 roku w Wietnamie ginie 650 obywateli Stanów Zjednoczonych. Huragan „Betsy” zabija 75 osób. Cyklony powodują śmierć 47 000 ludzi we wschodnim Pakistanie. Liniowiec „Yarmouth Castle” idzie na dno, a wraz z nim 91 osób. Na środkowym zachodzie USA tornado w ciągu jednego dnia pociągają za sobą 256 ofiar.

1966: W Alpach rozbija się samolot rejsowy ze 117 osobami na pokładzie. Katastrofa samolotu nad Zatoką Tokijską, 133 ofiary śmiertelne. Na skutek powodzi we Florencji zostaje zniszczonych wiele dzieł sztuki. W Aberfan (Walia) lawina zabija 144 osoby.

1967: W pożarze statku kosmicznego „Apollo” ginie 3 astronautów. Nad Wietnamem zostaje strąconych 500 amerykańskich samolotów. Zamieszki na tle rasowym w Newark, w ciągu czterech dni ginie 26 osób. W zamieszkach rasowych w Detroit zabitych zostaje 31 osób. W Turcji podczas rozruchów w trakcie meczu piłkarskiego giną 42 osoby, a 600 zostaje rannych. Powódź w Portugalii, 250 ofiar śmiertelnych.

1968: Bombowiec B-52 z czterema bombami wodorowymi na pokładzie rozbija się u wybrzeży Grenlandii. Po zabójstwie Kinga, podczas fali przemocy ginie 31 osób. Trzęsienie ziemi w Iranie zabija ponad 8000 ludzi.

1969: Bombardowanie bazaru w Biafran, 300 ofiar śmiertelnych. Nowy Jork ogarnia największa w tej dekadzie burza śnieżna. W incydentach zbrojnych na granicy chińskiej ginie 31 Rosjan. Huragan „Camille” zabija 256 osób. Katastrofa wenezuelskiego samolotu, 150 ofiar śmiertelnych. Straty Amerykanów w Wietnamie – 33 641 poległych. Egipski atak powoduje śmierć 40 izraelskich obywateli. Masakra w Mylai, ginie 567 wieśniaków. Powódź w południowej Kalifornii, ponad sto ofiar śmiertelnych.

1970: Francuska łódź podwodna „Eurydice” idzie na dno, a wraz z nią 57 osób. Trzęsienie ziemi w Turcji, 600 ofiar śmiertelnych. W Georgii zostaje zastrzelonych 6 Murzynów. Zabójstwa w Kent. Potężne trzęsienie ziemi w Peru, 30 000 ofiar śmiertelnych. Podczas zamieszek w Asbury Park zastrzelonych zostaje 46 osób. Mają miejsce liczne porwania dokonywane przez członków Organizacji Wyzwolenia Palestyny. Cyklon i fala przyptywowa zabija we wschodnim Pakistanie 200 000 ludzi.

1971: Trzęsienie ziemi w Los Angeles, 51 ofiar śmiertelnych. W Turcji na skutek trzęsienia ziemi ginie 600 osób. Wojna domowa we wschodnim Pakistanie, 2 miliony uchodźców. W Japonii ma miejsce największa z dotychczasowych katastrofa lotnicza, 162 ofiary śmiertelne. Huragan i fala przyptywowa zabijają w Indiach 6000 ludzi.

1972: W Stanach Zjednoczonych zostają uruchomione procedury mające przeciwdziałać porwaniom samolotów. Katastrofa lotnicza w Wielkiej Brytanii. Podczas olimpiady zostaje zamordowanych 11 izraelskich sportowców. Katastrofa kolejowa w Meksyku, 700 rannych i 147 zabitych. Nad Moskwą ginie 170 osób w największej z dotychczasowych katastrof lotniczych. Huragan „Agnes” zabija 117 osób. W katastrofie lotniczej na Wyspach Kanaryjskich ginie 155 ludzi. Trzęsienie ziemi w Nikaragui, 10 000 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi w Iranie zabija 5000 osób. W gwałtownej powodzi na południu Dakoty śmierć ponosi 237 osób.

Podsumowanie strat wojny w Wietnamie. W latach 1961-1973 poległo około 57 000 amerykańskich żołnierzy, 183 000 żołnierzy armii Południowego Wietnamu, straty komunistów z Północnego Wietnamu szacowane są na milion zabitych. Nie wiadomo dokładnie, jakie były straty wśród ludności cywilnej, ocenia się je na: od 500 000 do 4 milionów zabitych.

1973: Tysiące zabitych w wojnie Yom Kippur. Sto osób ginie w pożarze domu towarowego w Japonii.

1974: W Sao Paulo ginie 170 osób podczas pożaru biurowca. Incydenty zbrojne na granicy iracko-irańskiej powodują śmierć 70 osób. Katastrofa odrzutowca na wyspie Bali, 107 ofiar śmiertelnych. Strzelanina w izraelskiej szkole, ginie ponad 30 osób. Epidemia ospy w Indiach zabija 10 000 ludzi. Huragan „Fifi” powoduje w Hondurasie śmierć 10 000 osób. W Anglii podłożona przez IRA bomba zabija 22 osoby. Wstrząsy w Darwin (Australia) powodują śmierć 50 osób. Trzęsienie ziemi w Pakistanie zabija 4700 ludzi. W Stanach Zjednoczonych tornado zabija w ciągu dwóch dni 315 osób.

1975: Susza w Etiopii. W walkach w Bejrucie giną tysiące ludzi. Ponad tysiąc ofiar śmiertelnych trzęsienia ziemi w Turcji. W ataku partyzantów na Buenos Aires zostaje zabitych 26 osób.

1976: Trzęsienie ziemi w Gwatemali, 23 000 ofiar śmiertelnych. Światowe wydatki na brojenia osiągają poziom 300 miliardów dolarów rocznie. Silny wstrząs we Włoszech zabija ponad 100 osób. Trzęsienie ziemi na Nowej Gwinei, 9000 ofiar śmiertelnych. Gwałtowna powódź w Kolorado zabija 139 osób. 20 osób zostaje zidentyfikowanych jako śmiertelne ofiary tzw. „zarazy legionowej”. W masowych morderstwach politycznych ginie 46 Argentyńczyków. Katastrofa lotnicza w Turcji, 146 ofiar śmiertelnych. Huragan „Lizzie” zabija w Meksyku 2500 ludzi. Na skutek trzęsienia ziemi w Turcji umiera 3000 osób. Zamieszki w Kairze, 44 ofiary śmiertelne. W wyniku trzęsienia ziemi w Tangshan (Chiny) ginie 242 000 osób. Wstrząsy i fala przyptywowa zabijają na Mindanao 8000 ludzi.

1977: Katastrofa lotnicza na Wyspach Kanaryjskich, giną 574 osoby. Katastrofa samolotu „May Day” w Istambule, 39 ofiar śmiertelnych. Pożar nocnego klubu w Kentucky, ginie 160 osób. Cyklon w Indiach zabija 10 000 ludzi. W Rumunii, w wyniku trzęsienia ziemi ginie 1600 osób.

1978: Eksplozja samolotu rejsowego nad Morzem Arabskim z 213 osobami na pokładzie. W porwanym przez Palestyńczyków autobusie ginie 30 osób. Ataki Rodezji na Zambię, śmierć 38 osób. W rozruchach antyrządowych ginie 40 Irańczyków. Katastrofa lotnicza nad San Diego, 150 ofiar śmiertelnych. Podczas generalnego strajku w Gwatemali ginie 30 osób. Masowe samobójstwo w Jonestown, umiera 909 ludzi. Trzęsienie ziemi w Iranie zabija 25 000 osób.

1979: Wyciek w elektrowni atomowej pod Nowym Jorkiem. Zatonięcie u wybrzeży Malezji łodzi ze 100 Wietnamczykami. Huragan „David” zabija w Dominikanie 1200 osób. Na skutek katastrofy lotniczej w Chicago ginie 275 osób. Pożar hotelu w Hiszpanii, 71 ofiar śmiertelnych. Katastrofa lotnicza nad Antarktyką, 257 ofiar śmiertelnych. Na skutek wierceń w dniu Zatok Meksykańskiej do morza przedostaje się 140 milionów galonów ropy naftowej, jest to największy znany tego typu wyciek w historii.

1980: W wyniku zamieszek rasowych w Miami ginie 18 osób. Wybuch wulkanu Świętej Heleny, ponad 50 ofiar śmiertelnych. Wybuch na stacji kolejowej we Włoszech, ginie ponad 80 osób. Początek wojny iracko-irańskiej. 25 ofiar „szoku toksycznego”. Huragan „Allen” zabija 228 osób na Karaibach i u wybrzeży Teksasu. Trzęsienie ziemi we Włoszech, 3000 ofiar śmiertelnych. Akty przemocy w Salwadorze, zostaje zamordowanych 20 osób. W Las Vegas staje w płomieniach „MGM Grand Hotel”, ginie 80 osób.

1981: W ciągu ostatnich dwóch lat General Motors poniósł ponad miliard dolarów strat. Koncern Chryslera odnotował za rok 1980 straty w wysokości 1,7 miliarda dolarów. Trzęsienie ziemi w okolicach Naples, 2916 ofiar śmiertelnych. Wokół Bejrutu wciąż trwają walki. Podczas bombardowania Teheranu giną 72 osoby. Przez Anglię przetacza się fala zamieszek. W Izraelskim ataku na Organizację Wyzwolenia Palestyny giną 123 osoby. W Kansas City zawala się hotel, 111 ofiar śmiertelnych. W ataku Afryki Południowej na Angolę ginie 240 osób. W Iranie odbywają się egzekucje, w których zostaje zabitych 149 lewicowców. W biurach Organizacji Wyzwolenia Palestyny wybuchła bomba, ginie 50 osób. W Syrii ładunek wybuchowy powoduje śmierć 64 ludzi.

1982: Samolot rejsowy rozbija się o most na rzece Potomak, 78 ofiar śmiertelnych. W katastrofie należącego do Nowej Funlandii tankowca giną 84 osoby. Katastrofa samolotu lecącego do Nowego Orleanu, 149 ofiar śmiertelnych. W walkach w Libanie, między czerwcem a sierpniem, ginie 20 000 ludzi. Wybuch bomby w Teheranie, 60 ofiar śmiertelnych. W Argentynie zostają odnalezione szczątki tysiąca zaginionych osób.

1983: Nadal trwają walki w Nikaragui. W Indiach ginie w potyczkach religijnych 600 osób. W dalszym ciągu trwa wojna iracko-irańska. Wybuch bomby ANC zabija w Afryce Południowej 16 żołnierzy. W katastrofie statku na Woldze umiera 100 osób. Rozbija się radziecki samolot pasażerski, 269 ofiar śmiertelnych. Wybuch kopalni węgla w Afryce Południowej zabija 64 osoby. Podczas bombardowania Bejrutu zostaje zabitych 216 żołnierzy amerykańskiej piechoty morskiej. Katastrofa lotnicza w Hiszpanii, ginie 176 osób.

1984: W wojnę iracko-irańską zostają wciągnięte tankowce na Zatoce Perskiej. W Indonezji szwadrony śmierci zabijają około 4000 ludzi. W Stanach Zjednoczonych oficjalna liczba bezdomnych przekracza 350 000. Oddziały indyjskie zajmują Złotą Świątynię Sikhów, 308 ofiar śmiertelnych. Wypadek w fabryce środków owadobójczych Bhopal powoduje śmierć ponad 2100 osób.

1985: W katastrofie kolejowej w Etiopii giną 392 osoby. Wybuch w szyckim meczecie w Libanie zabija 15 osób. Wybuch samochodu-pułapki w Bejrucie, 62 ofiary śmiertelne. Podczas ataków Sikhów ginie w Indiach 59 osób. Eksplozja ko-

lejnego samochodu-pułapki w Bejrucie zabija 50 ludzi. Więźniowie w Brazylii zabijają 13 wylosowanych towarzyszy w proteście przeciw panującym w więzieniu warunkom. Kolejne ofiary przemocy na stadionach piłkarskich. Potężna burza w Bangladeszu, 10 000 ofiar śmiertelnych. Katastrofa odrzutowca Indyjskich Linii Lotniczych, ginie 329 osób. W Nikaragui walki między wojskami rządowymi a oddziałami Contras pochłaniają 12 000 ofiar. Wybuch kolejnego samochodu-pułapki w Bejrucie zabija ponad 50 osób. Katastrofa lotnicza w Dallas, 122 ofiary śmiertelne. Na Malcie umiera z rąk porywaczy 50 osób. W katastrofie lotniczej nad Gander (Nowa Funlandia) ginie 250 amerykańskich żołnierzy. Trzęsienie ziemi w stolicy Meksyku zabija 25 000 ludzi.

1986: Katastrofa lotnicza w Gwatemali, 90 ofiar śmiertelnych. Na skutek zatonięcia promu w Bangladeszu ginie 500 osób. Na Cejlonie wybuch podłożona przez Tamilskie Tygrysy bomba, ginie 20 osób. Zamach bombowy w Teheranie, ginie 20 osób. Wybuch reaktora atomowego w Czarnobylu, dziesiątki ludzi bohatersko poświęcają swe życie, aby ograniczyć rozmiary katastrofy; eksperci szacują, że w wyniku tej awarii umrze 24 000 ludzi. W Kamerunie chmura toksycznych gazów zabija 1200 osób. Zatonięcie radzieckiego statku, 398 osób zaginionych. Pożar kopalni złota w Afryce Południowej, 177 ofiar śmiertelnych. W Istambule podczas masakry w synagodze zostaje zamordowanych 21 osób. Zawał tunelu w Afganistanie, ponad 2000 ofiar śmiertelnych. Zamieszki w Karaczi, giną 54 osoby. W wyniku umyślnego podpalenia hotelu w San Juan umiera 96 osób.

1987: Milion ofiar śmiertelnych w wojnie iracko-irańskiej. Nasila się wojna domowa w Korei. Na skutek działań zbrojnych w Namibii ginie 190 osób. Na Filipinach tonie prom „Dona Paz”, 1500 ofiar śmiertelnych.

1988: Amerykańska marynarka wojenna strąca irański samolot pasażerski, ginie 290 osób. Samolot Pan-Amu z 259 pasażerami na pokładzie rozbija się nad Lockerbie (Szkocja). Trzęsienie ziemi w Armenii, 25 000 ofiar śmiertelnych, 400 000 zostaje osób pozbawionych dachu nad głową. Monsun w Bangladeszu zabija 1300 osób, a 30 milionów pozbawia dachu nad głową. Huragan Gilbert niszczy terytorium Meksyku położone na południe od Teksasu, ginie 260 osób.

1989: Wybuch na amerykańskim okręcie „Iowa”, giną 42 osoby. Huragan „Hugo”, 71 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi w Loma Prieta (północna Kalifornia) powoduje duże zniszczenia i śmierć 67 osób. Na Uralu przeciek i wybuch ciekłego gazu powoduje śmierć 500 pasażerów przejeżdżającego w pobliżu pociągu.

1990: Trzęsienie ziemi w Iranie, 50 000 ofiar śmiertelnych. W wyniku trzęsienia ziemi na wyspie Luzon (Filipiny) ginie 1600 osób. Na skutek niewytłumaczonej paniki pielgrzymów w Medce umiera 1426 osób.

1991: Podczas wojny w Zatoce Perskiej ponosi śmierć 150 000 Irakijczyków. Irak wylewa do Zatoki Perskiej 40 milionów galonów ropy naftowej i zostawia w Kuwejcie około 600 pływających sztybów naftowych. Pożary w Oakland niszczą 3000 domów i pozostawiają dziesiątki zabitych. Potężny wybuch wulkanu Pinatubo na wyspie Luzon. Cyklon zabija w Bangladeszu 125 000 ludzi, a 9 milionów pozostawia bez dachu nad głową. W Kuwejcie zostają ugaszone wszystkie sztyby naftowe.

1992: Tysiące ludzi zostaje zmasakrowanych podczas czystek etnicznych w byłej Jugosławii. Huragan „Andrew” i huragan „Iniki” pustoszą Florydę, Luizjanę i Hawaje zabijając dziesiątki ludzi, a tysiące pozbawiając dachu nad głową. Potężne trzęsienia ziemi na południu Kalifornii i w Egipcie powodują poważne straty materialne i śmierć wielu ludzi. Na świecie jest już 13 milionów ludzi zarażonych wirusem HIV.

Wydarzenia okultystyczne, kryminalne i futurystyczne

Dla tatwowiej większości, dalekowzroczej mniejszości i wszystkich tych, którzy są nieomylni. Wybór dziwnych, przerażających i niesamowitych wydarzeń od roku 1890.

1890: Mieszkańcy Alaski dostrzegają na niebie obraz tajemniczego, powietrznego miasta (16 marca). Wysłannicy Hagenbecka nie znajdują dowodów na istnienie w Kongo dinozaurów.

1891: W dystrykcie Volley Bend (Wirginia) w niewytłumaczalny sposób świeży śnieg zostaje pokryty warstwami robaków. W stanie Michigan zauważono siedmiostopowego, w całości pokrytego włosami, dziłkiego człowieka.

1892: Od kilku lat wzdłuż kanału La Manche mają miejsce niewyjaśnione eksplozje. Nigdy nie odkryto ich przyczyn ani śladów spowodowanych przez nie zniszczeń.

1893: Wielkie, fosforyzujące ciało przesuwa się nad Wirginią oraz Północną i Południową Karoliną (widziano je przez około 15-20 minut). Smith demonstruje, że przyczyną epidemii mogą być pasożyty. Lizzie Borden zostaje uniewinniona z zarzutów o morderstwo w Fall River (stan Massachusetts). Na dużym i ekskluzywnym przyjęciu w Londynie pojawia się duch admirała Tyrone'a.

1894: W obserwatorium Lowell'a zauważono dobrze widoczne, unoszące się nad Marsem światło (14 listopada). Na Morzu Czerwonym pojawia się morski gad. Na francuskiej prowincji w ciągu trzech lat zostaje popełnionych 11 morderstw, kończą się one wraz z aresztowaniem Josepha Vachera.

1895: Koło Odessy wieśniacy zostają zaatakowani przez dziwną bestię. Roentgen ogłasza odkrycie promieni X. W swym stupokojowym hotelu w Chicago, H.H. Holmes schował w suterenie pełne kwasu wanny, narzędzia tortur i przyrządy do przeprowadzania sekcji. W wyniku procesu o zabójstwo 27 kobiet zostaje osądzony i powieszony.

1896: W lecie, koło Baton Rouge (Luizjana) spadają z nieba setki martwych ptaków. Becquerel odkrywa zjawisko promieniotwórczości.

1897: W Kansas City, Chicago, Teksasie i w Zachodniej Wirginii pojawia się wielki, oświetlony statek powietrzny (kwiecień). Morderstwo w nowojorskim porcie – znaleziono porzucane wszędzie kawałki ludzkiego ciała.

1898: Na miasteczko Montgomery w stanie Alabama spadają fosforyzujące pasma podobnej do azbestu substancji (21 listopada). Olaf Ohman odkopuje w Kensington (stan Minnesota) runiczny kamień wikingów.

1899: Na Alasce zauważono pokrywające lodowiec pociące dziwnych, złotych robaków.

1900: W różnych częściach świata pojawiają się mówiący dziwnym językiem ludzie. Mnożą się doniesienia o spotkaniach z żywymi i martwymi potworami morskimi.

1901: Indianie z Alaski po raz kolejny donoszą o widywanym przez nich wielkim, powietrznym mieście. W Canton (stan Minnesota) nocą pojawiają się tysiące małych węży. Dwie godne zaufania Brytyjki donoszą, że niedawno złożyły krótką wizytę w roku 1789.

1902: Odnaleziono opuszczony, ale nieszkodzony statek Freya; nigdy nie natrafiono na ślad załogi. Buntownicy na pokładzie statku Veronica zabijają siedem osób. Począwszy od tego roku często pojawia się duch Marii Laveau, nowoorleańskiej królowej voodoo.

1903: W wielu miejscach południowo-wschodniej Azji z nieba spadają błoto, popiół i ogniste kule. W pokładzie węgla liczącym sobie 300 milionów lat zostaje znaleziona skrzynka z grota mi od strzał. W Staffordshire (Anglia) pojawia się mnóstwo okaleczonych zwierząt.

1904: W Wimbledonie (Anglia) na około 10 minut zapadają niewytłumaczalne, iście egipskie ciemności (17 kwietnia). W Virginii przypominające psy duchy odkopują i zjadają ludzkie ciała.

1905: Z zabitej owcy zostaje wyssana cała krew (Badminton, Gloucester, 1 listopada). Johann Hoch z Chicago zostaje skazany za otrucie swych 24 żon (proceder rozpoczął w 1892 roku). Zostają wznowione odprawiane w Stonehenge ceremonie Druidów.

1906: Odkrycie wewnątrzkomórkowych pasożytów wywołujących dur plamisty. Playboy – Harry Kendall Thaw zabija znanego architekta Stanforda White'a.

1907: Kule światła spadają z nieba i wybuchają koło Burlington w stanie Wermont (2 lipca). W opactwie Glastonbury duchy mnichów przekazują wykonane na maszynie pisma.

1908: Kobieta dokonuje samospalenia w swym łóżku, przy czym cała pościel pozostaje nie tknięta przez ogień (Blythe, Anglia, marzec). Belle Gunness z Laporte (stan Indiana) zabija 13 mężczyzn i prawdopodobnie ucieka z ich pieniędzmi, bądź też zostaje zabita przez swą 14 ofiarę – Raya Lamphere'a. Ogromny wybuch na Syberii niszczy 200 kilometrów kwadratowych lasu.

1909: W Santa Cruz (Kalifornia) z nieba spadają krople gorącego metalu. Informacje otrzymane od ducha porucznika Suttona powodują, że jego ciało zostaje ekshumowane i przeniesione z cmentarza w Arlington. Pojawiają się doniesienia o świecącym, poruszającym się nad Nową Anglią statku powietrznym (14-23 grudnia).

1910: W Południowej Ameryce z nieba spada świeża krew. Krążą opowieści o tajemnych pokojach na zamku Glamis (Szkocja).

1911: Ziemia została pokryta masami galarety – „kawałki wielkości grochu, zawierające jaja różnych owadów, z których wkrótce wykluły się larwy” (Eton, Anglia, 24 czerwca). Człowiek-siekiera zaczyna mordować w Nowym Orleanie. Będzie to robił aż do 1919 roku.

1912: Na Księżycu dostrzeżono intensywnie czarny obiekt; ocenia się, że ma on 375 kilometrów długości i 75 szerokości (27 stycznia).

1913: Ambrose Bierce przygotowuje się na wyprawę do Meksyku. Duch Patience Worth zaczyna komunikować się poprzez stół z talerzykiem.

1914: W Manchester (Anglia) zauważono obły, przesuwający się na tle Słońca obiekt (10 października). W Nowej Zelandii dokonano przy pomocy siekiery kilku morderstw.

1915: W grudniu, na Księżycu pojawiają się jaskrawe plamy. Wystrzelona przez łódź podwodną torpeda trafia w wyglądające jak wąż morski stworzenie. Alfred Wegener upowszechnia teorię wędrówki kontynentów. Henri Landru (mieszkaniec Gambais, Francja) dokonuje do 1919 roku co najmniej 11 morderstw.

1916: Wzdłuż wybrzeży Stanów Zjednoczonych mają miejsce czerwone przypływy. Nad Montrose (Szkocja) parokrotnie pojawia się niezemski dwupłatowiec. Bela Kiss z Czinkoty (Węgry), zostaje oskarżony o zabicie co najmniej 24 młodych kobiet; udaje mu się uciec w zamieszaniu wywołanym przez I wojnę światową.

1917: Na Księżycu zauważono poruszające się, świecące obiekty. Ponad 70 000 osób jest świadkiem cuda w Fatimie. Amy Archer-Gilligan zostaje uznana winną wielu morderstw, których dokonała w należącym do niej domu spokojnej starości.

1918: W wielu częściach świata odnotowana zostaje niezwykła pogoda. Shapley wyznacza wielkość i kształt naszej galaktyki. Dziwny wybuch niszczy niemiecką łódź podwodną U-65 i zabija całą załogę.

1919: Kapitan James wraz z samolotem znika nad Nowym Jorkiem. W Castlerigg (Cumbria) odnotowano pojawienie się świetlnych fenomenów. Eddington bada zakrzywienie się światła. Milioner z Toronto, Ambrose J. Small, znika bez śladu.

1920: Zauważono wydobywające się z Księżycą promienie światła. Na granicy kolumbijsko-Wenezuelskiej zostaje zabity i sfotografowany futrzasty humanoid.

1921: W północnym Londynie pojawiają się nagle miliony małych żab. W ciągu całego roku znika bez śladu tuzin statków. Alfred Watkins odkrywa związki pomiędzy prehistorią a teraźniejszym wyglądem terenu. Peter Grupen, znany z seksualnego napastowania hipnotyzer, zostaje w Niemczech uznany za winnego zabójstwa dwóch nieletnich dziewcząt. Znika załoga szkunerka Carroll A. Deering.

1922: W Chico, stan Kalifornia, przez parę tygodni z nieba spadają kamienie (marzec). Mieszkańcy Syberii donoszą o kilku spotkaniach z mamutami. Sarah Winchester umiera w swym domu w San Jose, który ma 160 pokoi i 10 000 okien.

1923: Na Księżycu, w kraterze Archimedesesa zostają odkryte trzy duże kopce.

1924: Znikają dwaj nieustraszeni piloci Day i Stewart, ich ślady urywają się nagle 40 metrów od nie tkniętego samolotu. Cały Londyn wrze od plotek na temat wynalezionego ponoć przez Matthewsa promienia śmierci. Fritz Haarmann z Hanoweru zostaje uznany za winnego zamordowania 27 młodych ludzi i sprzedania ich ciał jako mięsa. Leopold i Loeb usiłują popełnić zbrodnię doskonałą, ale nie udaje im się ta sztuka. Mina Crandon żąda przyznania sobie nagrody czasopisma Scientific American, ale sprzeciwia się temu Harry Houdini.

1925: Mieszkańcy Edale (Derbyshire, Anglia) są sterroryzowani z powodu dowodów na pojawienie się w okolicy wilkołaka. Statek Watertown zostaje nawiedzony przez duchy – dowodem jest pokazane w Nowym Jorku zdjęcie.

1926: Ginie wszelki ślad po ekspedycji Percy'ego, prawdopodobnie zostaje ona pochłonięta przez brazylijską dżunglę. Heisenberg i Schrodinger kładą podwaliny pod teorię kwantową.

1927: W Irlandii pada czarny deszcz. W Misso-longi (Grecja) jeden z budynków bombardowany jest spadającymi z nieba przez pół godziny kamieniami. Lemaitre wprowadza pojęcie rozszerzającego się wszechświata. Muller przy pomocy promieni X wywołuje mutacje u muszki owocówki. Sprzedawca Biblii Earle Nelson zostaje powieszony w Winnipeg za zamordowanie w różnych krajach co najmniej 22 gospodyń. Opublikowanie „An Experiment with Time”.

1928: Duński statek szkoleniowy Kobenhoven znika bez śladu zaraz po wypłynięciu z portu w Montevideo.

1929: Cieszący się złą sławą „Wampir z Düsseldorfu” terroryzuje całe miasto. Masakra w Chicago w Dniu Świętego Walentego. Umiera jedenaśta z osób, które były obecne przy otwieraniu grobowca Tutenhamniona.

1930: W Belgii wiele osób zostaje zabitych, a około 300 porażonych przez trującą chmurę

(5 grudnia). W Düsseldorfie Peter Kurten dokonuje co najmniej 9 okrutnych morderstw; potem zostanie ujęty, a w 1931 roku stracony. Tajemnicze wybuchy słyszane są koło Charleston, Karolina Południowa.

1931: Lawrence wynajduje cyklotron.

1932: Przez najbliższe pięć lat doktor Morris Bolber wraz z pomocnikami skutecznie mordują i przywłaszczają sobie pieniądze ponad 30 ofiar.

1933: Tajemnicze światła, pochodzące prawdopodobnie z latających maszyn, widywane są przez całą zimę nad Skandydawią.

1934: W wodach koło Battle River (prowincja Alberta) zauważono długiego na 9 metrów węża. Zostaje zorganizowana pierwsza ekspedycja, której celem jest sfotografowanie potwora z Loch Ness. Doktor Langoria z Cleveland (stan Ohio) dla dobra ludzkości niszczy wynaleziony przez siebie promień śmierci. W policyjnej zasadzce giną Bonnie i Clyde.

1935: Jedną z gazet w Teksasie donosi, że rząd Stanów Zjednoczonych dysponuje promieniem, który czyni rzeczy niewidzialnymi. Domagk odkrywa lecznicze działanie sulfonamidów, odkrycie to uratuje setki tysięcy ludzkich istnień w trakcie II wojny światowej. Na Florydzie zostaje zastrzelony Ma Barker. Objędzona przez rekina ludzka ręka znaleziona w jednym z australijskich akwariów prowadzi do uniewinnienia oskarżonego o morderstwo Patricia Brady.

1936: Pierwsze drukowane wzmianki o kryształowej czaszce z Lubaantun. „Szalony Rzeźnik z Kingsbury” terroryzuje Cleveland (stan Ohio), będzie to robił jeszcze przez kilka kolejnych lat, a do roku 1950 zostanie odnalezionych jego 28 ofiar z obciętymi głowami. Ostatnie doniesienie o pojawieniu się ducha Brązowej Damy w Raynham Hall, jej niewyraźna postać zostaje utrwalona na fotografii.

1937: Joe Ball zostaje posądzony o nakarmienie swego aligatora co najmniej pięcioma kelnerkami, przed aresztowaniem popełnia samobójstwo. Amelia Earhart znika nad środkowym Pacyfikiem.

1938: Upalna wiosna powoduje gwałtowny wzrost i wzrost aktywności gejzerów w Oregonie i Kalifornii. Słuchowisko „Wojna światów” wywołuje wśród ludzi masową panikę.

1939: Osiągnięto syntezę jądra. Pożar probostwa Borley, „najbardziej nawiedzane miejsce w Anglii” zostaje doszczętnie spalone.

1940: Rząd Stanów Zjednoczonych głosi, że posiada promienie, które powodują wybuch prochu na odległość.

1941: W ciągu tego roku pojawia się wiele opowieści mówiących o zwierzętach, które potrafiły odnaleźć drogę do domu z bardzo odległych miejsc.

1942: Fermi i jego współpracownicy budują pierwszy, kontrolowany reaktor atomowy. W Melbourne „Śpiewający Dusiciel” zabija trzy kobiety aby „posiąść ich głos”. Naziści wysyłają na wyspy Bałtyku ekspedycję, której celem jest sfotografowanie w podczerwieni floty brytyjskiej (chcą sprawdzić hipotezę mówiącą, że ta długość fali pozwala patrzeć poprzez wnętrze Ziemi).

1943: W Stanach Zjednoczonych spada liczba morderstw.

1944: W Hollywood, w stanie Maryland widziany jest człowiek-ćma.

1945: Doktor Marcel Petiot z Paryża zabija 27 uciekinierów wojennych i przywłaszcza sobie ich majątek szacowany na 4 miliony dolarów. W Trójce Bermudzkim znika 5 samolotów bojowych.

1946: Powstaje ENIAC – pierwszy, szybki, elektroniczny kalkulator. Zostaje opracowana metoda określania wieku za pomocą izotopu węgla C14.

1947: Pilot Kenneth Arnold porównuje 9 widzianych przez siebie obiektów do „spodków”. Przypuszcza się, że w stanie Nowy Meksyk koło Roswell rząd Stanów Zjednoczonych przejął

czterech martwych kosmitów. Diebold i Harder wprowadzają słowo „automatyzacja”. Odkryto przeznaczenie starożytnego komputera astronomicznego.

1948: Plaga piorunów kulistych nawiedza Svanke (Dania). Pracownik tokijskiego banku – Sadamichi Hirasawa – zostaje oskarżony o zabicie 10 osób; otrul on swych kolegów z pracy i usiłował obrabować bank. Parokrotnie pojawia się duch Harry'ego Price'a, badacza nadprzyrodzonych zjawisk. W teatrze Drury Lane pojawia się duch Charlesa II i ogląda przedstawienie „Oklahoma”. Kapitan Mantell umiera podczas pościgu za UFO.

1949: W Quito (Ekwador) bez ostrzeżenia radio nadaje słuchowisko „Wojna światów”; dochodzi do zamieszek, w wyniku których siedziba stacji radiowej zostaje doszczętnie spalona wraz z 20 osobami w środku. Mieszkańcy Thorntown (stan Indiana) donoszą o widzianej w okolicy, pokrytej brązową sierścią, dwunożnej istocie. John George Haigh z Londynu potwierdza, że pozbył się dziełomiaru ciała przy pomocy wypełnionej kwasem beczki; sprawa ta wychodzi na jaw, gdy w kwasie zostaje znaleziona należąca do jednej z ofiar akrylowa, sztuczna szczeka. Ma miejsce przypadek opełniania, który stał się później inspiracją do powstania filmu „Egzorcysta”.

1950: Koło McMinnville w stanie Oregon zostają zrobione dwa zdjęcia UFO.

1951: Opublikowanie rysunków z Płaskowyżu Nazca. Pani Reeser (St. Petersburg, Floryda) spala się w nie tkniętym przez ogień pokoju.

1952: Wielka plaga szarańczej na środkowym wschodzie USA. Pierwsza atomowa łódź podwodna otrzymuje nazwę Nautilus. Christine Jorgenson jest pierwszą osobą, która oficjalnie zmieniła płeć. Mt. Everest zostaje zdobyty. Doniesienia o latających spodkach osiągają swe apogeum.

1953: DNA zostaje opisane jako podwójna spirala. Archeolodzy odnajdują najstarsze ze znanych artefaktów z epoki lodowcowej. W Düsseldorfie „Podwójny Zabójca” aż do 1956 roku atakuje młode pary.

1954: Francuski batyskaf schodzi na rekordową głębokość 3985 metrów. Powstaje teoria Wielkiego Wybuchu. W ciągu tego roku pojawia się ponad 40 doniesień o wizytach humanoidalnych kosmitów. W Seattle liczne przypadki pęknięcia samochodowych szyb przybierają rozmiary epidemii. Ed Gein, nekrofil i kanibal, popełnia swoją pierwszą zbrodnię. Denise Labbe (Blois, Francja) składa krwawą ofiarę ze swej młodej córki, by udowodnić swą miłość do kochanka. Wieść głosi, że Eisenhower oglądał w hangarze numer 18 pozostałości po kosmitach.

1955: Skonstruowanie zegara atomowego. Koło Loveland (stan Ohio) widziano podobne do żab humanoidy. W Evansville (stan Indiana) kobieta zostaje prawie wciągnięta do rzeki przez zieloną tapę z wielkimi pazurami.

1956: W Lakenheath (Anglia) pojawia się UFO; jest zarówno widziane przez ludzi, jak i zarejestrowane przez radar. W pobliżu wysp Samoa zostaje odnaleziony dryfujący statek Joyita; znika jego załoga i 25 pasażerów.

1957: Wnalezienie sztucznego diamentu. Wystrzelenie Sputnika – pierwszego, sztucznego satelity. Tajemniczy, biały obiekt krąży koło Westville (stan Illinois). 200 doniesień o włochołach, podobnym do goryla, stworzeniu widzianym w Upper Marlboro (stan Maryland). W Levelland w Teksasie zostaje zaobserwowane UFO. Gwałtownie wzrasta ilość doniesień o niezidentyfikowanych obiektach latających.

1958: Najgłębszy na świecie szyb ropońszy osiąga 327 metrów zanim zostaje zamknięty. W argentyńskich Kordyliach widziano człowieka-malpe. Pokryty łuską humanoid skacze na przejeżdżający koło Riverside (Kalifornia) samochód.

1959: Łuna II to pierwszy, stworzony przez człowieka obiekt, który dotarł na Księżyc. Łuna III fotografuje ciemną stronę Księżycy. W Ocean City (stan Maryland) widziano węża morskiego. Fosforyzujący potwór o zielonych oczach pozostawia ślady koło Mansfield (stan Ohio). Na Lismore w Nowej Południowej Walii spadają setki ryb.

1960: W Meksyku zostają odnalezione szczątki człowieka sprzed 30.000 lat. Raketowy samolot X-15 osiąga prędkość 3825 kilometrów na godzinę. W Arizonie zaobserwowano małego, obcego humanoida o świecących oczach. W Kolumbii z nieba spadają małe żaby. Heinrich Pommerencke, zwany „Bestią z Czarnego Lasu”, zostaje oskarżony o 10 połączonych z gwałtem morderstw, 20 gwałtów oraz 35 napadów i włamań. Krążą pogłoski, że papież Jan płakał przez trzy dni po przeczytaniu strasznych przepowiedni z Fatimy.

1961: Gagarin zostaje pierwszym człowiekiem wystrzelonym w kosmos. Samolot X-15 osiąga prędkość 6105 kilometrów na godzinę i wysokość ponad 60 kilometrów. Betty i Barney Hill zostają zbadani przez kosmitów. Hess opracowuje nową wersję wędrówki kontynentów. Rozpoczyna się kariera międzynarodowego przestępcy Jacquesa Mesrine'a; trwa ona aż do jego śmierci w strzelaninie w 1979 roku i usłana jest morderstwami, zuchwałymi rabunkami oraz ucieczkami z więzienia.

1962: Samolot X-15 osiąga wysokość 88 kilometrów. Smog zabija w Londynie 55 osób. Powstaje organizacja mająca zająć się badaniem potwora z Loch Ness. Mariner 2 przesyła na ziemię dane zebrane w pobliżu Wenus. Dwóch braci donosi o dziwacznych zjawach pojawiających się na drodze z Dumfries do Annan (Szkocja).

1963: Nowy rekord szybkości na powierzchni Ziemi wynosi ponad 610 kilometrów na godzinę. Na Nowej Fundlandii odnaleziono pozostałe po wikingach ruiny, które są o 500 lat starsze od Kolumba. W Grecji, podczas ulewy spadają z nieba żywe żaby.

1964: W Socorro (Nowy Meksyk) ląduje statek UFO. Liczba ludności świata wzrasta rocznie o 63 miliony. Nowy rekord szybkości na stałym lądzie – ponad 65 kilometrów na godzinę. Wokół Selbyville (stan Maryland) krąży człowiek z bagien. Dusiciel z Bostonu morduje w ciągu tego roku 13 kobiet. Zbrodnie w Hammersmith (Anglia) trwają jeszcze przez cały następny rok.

1965: Cztery statki UFO ustawione w formację rombu przelatują z Oklahomy do Nowego Meksyku. Nowy rekord szybkości na stałym lądzie wynosi już ponad 864 kilometry na godzinę. Koło Annapolis w South River (stan Maryland) zauważono morskiego węża. Naukowcy uznają mapę Finlandii za autentyczną.

1966: Watykan znosi indeks ksiąg zakazanych. Brady i Hindley, dwaj mordercy z Anglii, zostają oskarżeni o wielokrotne zabójstwo. Richard Speck morduje osiem zakonnic.

1967: Znaleziono szczątki humanoida sprzed 2,5 miliona lat. Zostaje zlokalizowany pierwszy w świecie biały goryl. Mieszkaniec Kanady dotyka UFO i trafia do szpitala z objawami radioaktywnego zatrucia. Pierwszy człowiek zostaje umieszczony w komorze kriogenicznej.

1968: Ma miejsce pierwsza transplantacja serca. Astronauci w Apollo 8 okrążają Księżyc. Doniesienia o wielkich malpach pojawiających się w Wenezueli na Wyżynie Gujańskiej. W kościele Newby (Anglia) po raz kolejny widziana jest przelatująca nad ołtarzem, zamknięta postać. W Killakee (Irlandia) niezmierni, czarny kot ucieka dopiero przed egzorcystami.

1969: Żeńska szkoła Barnard stara się o koedukację akademiki. Apollo 11 wraz z astronautami ląduje na Księżycu. Załoga Apollo 11 widziana podobno na Księżycu latające spodki. Jimmy Carter jest świadkiem pojawienia się UFO. Koło Mansfield (stan Ohio) widziane są podobne

Wydarzenia okultystyczne, kryminalne i futurystyczne cd.

do żab humanoidy. Dla sił powietrznych Stanów Zjednoczonych sporządzono Raport Condona na temat UFO. LaBianca zostaje komisyjnie zabity przez rodzinę Mansonów. Pięć zodiakalnych morderstw na obszarze San Francisco; nigdy nie zostają wyjaśnione. Pojawiające się nad Silver Cliff niesamowite światła trafiają na łamy National Geographic.

1970: Po raz kolejny w wodach jeziora Champlain zauważono węża morskiego (nazywanego pieszczołliwie Champ). Dale Merle Nelson (Kolumbia Brytyjska) sugeruje, że powodem dokonanych przez niego morderstw było LSD.

1971: Ukazuje się artykuł szczegółowo opisujący 80 przypadków, w których wysyłane na łach krótkich przekazy odbierane były całe godziny, a nawet dni po transmisji.

1972: Nad jeziorem Thetis (Kolumbia Brytyjska) widziany jest człowiek ze skrzelami. Z policyjnego magazynu zostaje wykradzonych 300 funtów narkotyków. Znowu widziano podobnego do żaby humanoida w okolicy Loveland (stan Ohio). Mariner 9 wchodzi na orbitę Marsa. Herbert Mullin dokonuje co najmniej 13 morderstw i poświęca krew ofiar, aby uratować Kalifornię przed wielkim trzęsieniem ziemi. Thalium zatrąwa okolice Hertfordshire, zostaje zainfekowanych ponad 70 osób. Po katastrofie lotu 401 podczas innych lotów zaczynają pojawiać się duchy kapitana i inżyniera pokładowego.

1973: Publiczna Służba Zdrowia stwierdza, że palenie jest przyczyną bardzo wielu chorób. W okolicach Sykesville (stan Maryland) kilkakrotnie zostaje zaobserwowany potwór. Pioneer 10 przesyła doniesienia na temat pola magnetycznego Jowisza wraz z wykonanymi z bliskiej odległości zdjęciami tej planety. Kolo Newton (stan New Jersey) zaobserwowano wielkiego, człekokształtnego aligatora. Systematycznie, aż do roku 1975 wzrasta liczba doniesień o UFO. W San Francisco zostaje zabitych 15 osób, co w przeciągu następnych kilku lat pociąga za sobą wiele aresztowań.

1974: W Stanach Zjednoczonych przychodzi na świat sześcioraczki. Mariner 10 przesyła na Ziemię pierwsze, zrobione z bliskiej odległości, zdjęcia Merkurego. Połączenie Sojuza 15 ze stacją kosmiczną Salut. W Argentynie ma miejsce pierwsza z kilku wizyt dziwnych humanoidów. Dzięki osiągnięciom zielonej rewolucji można zwiększyć plony. Pioneer 11 przesyła zrobione z bliskiej odległości zdjęcia Jowisza. Okazuje się, że mapa Vinlandii jest współczesnym fałszerstwem. W Nebrasce i w Południowej Dakocie odnaleziono wiele okaleczonych sztuk bydła. Morderstwo rodziny De Feo, 6 ofiar.

1975: Chińczycy odkrywają około 6000 wykonanych z ceramiki postaci wojowników o naturalnych rozmiarach. W Afryce Południowej ma miejsce bliskie spotkanie z UFO, które pozostawia zadziwiająco, namacalne ślady. Ocenia się, że nowo odkryte szczątki praprzodka człowieka pochodzą sprzed 3,75 miliona lat. Kolo Milton (stan Kentucky) zauważono wielką dwunożną jaszczurkę. Viking I nie znajduje śladów życia na Marsie. Ted Bundy, młody i przystojny mężczyzna, zaczyna mordować jedną kobietę na miesiąc. Robi to aż do chwili ujęcia w 1978 roku. Rozpruwacz z Yorkshire zaczyna zabijać ludzi – będzie to robił przez najbliższe pięć lat.

1976: Obrzydliwie cuchnące humanoidy parokrotnie widziane są w Baltimore County (stan Maryland). Indie planują nakładanie kar na rodziny posiadające więcej niż dwójkę dzieci. Viking I ląduje na Marsie, przesyła zrobione na powierzchni zdjęcia. Pojawiają się zdjęcia morskiego węża nazwanego przydomkiem „Cornish”. W Trójkącie Bermudzkiej znika statek z 37 osobami na pokładzie. Morderca zwany „Synem

Sama” terroryzuje w Nowym Jorku pary zakochanych.

1977: W Afryce odkopano skamieniałości komórkowców sprzed 3,4 miliarda lat. Od tego roku na pokładach amerykańskich samolotów zabrania się palenia cygar i fajek. Pierwsza czarna kobieta zostaje członkiem gabinetu prezydenta USA. Duch Teresity Basa kontaktuje się z pewną kobietą na Filipinach, aby powiedzieć jej imię swego mordercy z Chicago.

1978: Znalezione ślady humanoida, które prawdopodobnie pochodzą sprzed 3,5 miliona lat. W Londynie przychodzi na świat pierwsze dziecko z próbki. W Palpa (Argentyna) natrafiono na 21 pogrzebanych ciał. Wokół Bimini odkryto pozostałości megalitów. W Northamptonshire (Anglia) mają miejsce wypadki parokrotnego uprowadzenia ludzi przez UFO. „Dusieli ze zbrocza” zabija na terenie Los Angeles ponad tuzin kobiet.

1979: W USA gwałtownie wzrasta cena złota. Nowe doniesienia o podobnym do żaby humanoidzie z okolic Loveland (stan Ohio). Rudy Warner widzi UFO koło San Antonio w Teksasie. W Lake City (stan Minnesota) odkryto lądowisko latających talerzy.

1980: Indie umieszczają na orbicie własnego satelitę. W Huffman (Teksas) wiele osób jest świadkami kontaktu z UFO. Voyager I odkrywa 15. księżyc Saturna. Kolo Santa Rosa w Argentynie zauważono wysokie humanoidy. Mackal i Powell prowadzą ekspedycję do Konga w celu odnalezienia potomków roślinożernych dinozaurów. „Dietetyczne” morderstwo w Scarsdale.

1981: W tym roku wprowadzono 32-bitowy procesor. W Atlantycie ma miejsce seria morderstw, w której ginie 18 młodych Murzynów. W Madagorze (była Jugosławia) pojawia się Święta Maria Dziewica. Prom kosmiczny Columbia wchodzi na orbitę okołoziemską. Jack Sutton (Rozpruwacz z Yorkshire) zostaje skazany na dożywocie. W Kalifornii wprowadzono obowiązek opryskiwania pól środkami owadobójczymi. Ma miejsce inauguracja francuskiej kolei TGV („pociągu-rakiety”). Wayne B. Williams zostaje aresztowany pod zarzutem zamordowania 28 osób w Atlantycie, w tym samym czasie popełnionych zostało jeszcze 38 innych zabójstw; wszystkie ofiary były kobietami.

1982: Naukowcy odnajdują na Antarktydzie skamieniałości zwierząt lądowych. Natrafiono na żywe organizmy w wulkanicznych kraterach położonych na dnie Oceanu Spokojnego; 8600 stóp pod powierzchnią wody. Łodzie organizacji Greenpeace przeszkadzają w wyrzucaniu radioaktywnych odpadów u wybrzeży Hiszpanii. Mary Rose, statek flagowy Tudorów, zostaje w stanie nienaruszonym podniesiony z dna morskiego. Pierwszy przeszczep sztucznego serca. Arnfinn Nesset z Oarkdal (Norwegia) przyznaje się do zamordowania 27 starszych ludzi, których dokonał zbierając po domach pieniądze cele charytatywne.

1983: Pioneer 10 wylatuje poza orbitę Plutona. Ocenia się, że na świecie żyje 4,72 miliarda ludzi. Dennis Nilsen z Londynu (zwany „twórczym psychopatą”) przyznaje się do zabicia i poćwiartowania 15 osób.

1984: Pierwsze wyjście człowieka w otwartą przestrzeń kosmiczną. W restauracji McDonalda uzbrojony mężczyzna zabija 20 osób (San Ysidro, Kalifornia). Wykryto wirus powodujący żółtaczkę.

1985: Nowa Zelandia zakazuje wstępu na swe wody jednostkom pływającym posiadającym na pokładzie broń atomową. Płetwonurkowie wydobywają z zatopionego koła Florydy hiszpańskiego galeonu Nuestra Senora de Atocha

skarby warte miliony dolarów. Hakerzy próbują włamać się do komputera Pentagonu. Richard Ramirez zostaje oskarżony o dokonanie 14 morderstw. Zlokalizowano wrak Titanica. Pierwszy CD-ROM.

1986: Voyager 2 przesyła pierwsze, dokładne zdjęcia planety Uran. W Berlinie na jeden z samochodów z nieba spada odcięty, ludzki palec. Vega I przesyła zdjęcia komety Halleya. W Afryce zostaje odnotowanych 50 000 zachorowań na AIDS. W Argentynie, kolo Santa Rosa, ponownie pojawiają się bardzo wysokie humanoidy. Niezwykle oświetlony samolot wielokrotnie okrąży świat.

1987: Przeprowadzenie obserwacji galaktyki oddalonej od nas o 12 miliardów lat świetlnych. Jezioro Loch Ness jest systematycznie przeszukiwane sonarem. Odkryto materiały nadprzewodzące. W Atlantycie (Georgia) wokół wielu domów pojawiają się ślady i kałuże ludzkiej krwi. Amerykański Urząd Patentowy opatentowuje zwierzęta stworzone przy pomocy inżynierii genetycznej. Dokładna analiza mapy Vinlandii wskazuje, że może być ona prawdziwa.

1988: W Horicon (stan Wisconsin) zaczyna straszyć duch. Genetycy stwierdzają, że wszyscy ludzie mieli tych samych przodków. Kilka meteoroidów spada na położone w centralnej Europie domy. Udowodniono, że wokół innych gwiazd krążą obiekty podobne do planet. „Człowiek-jaszczurka” powoduje w Południowej Karolinie spore zamieszanie. W Weistrop i Poing (Niemcy) bez żadnych widocznych przyczyn spada z nieba lód. W Haywards Heath (Sussex) widziano podobny do spodka statek. Okręt marynarki amerykańskiej Forrestal zostaje nawiedzony przez ducha zwanego „George”. Rosjanie osiągają rekordowy czas przebywania na orbicie – 366 dni.

1989: W Anglii, na polach pszenicy, odnaleziono duże, tajemnicze wzory. 27 czerwca nad całą Grecją pojawiają się powietrzne światła i wybuch. Wielka ośmiornicza rzekomo zatapia małą jednostkę pływającą. Duża, zielona masa przelatuje nad Los Angeles. W Peru zostają odnalezione trzy ogromne, pokryte inskrypcjami, kamienne tablice. Wyrzelenie próbnika Galileo. Kosmiczna sonda Magellan zaczyna sporządzać radarową mapę Wenus.

1990: W Sinsheim-Hillsbach i w Vettweiss (Niemcy) z nieba niespodziewanie spada lód. W Bottmingen (Szwajcaria) z nieba spadają kępy siana. Ruch „I Am” oznajmia, że przerażające negatywna karma zaciąży nad światem przez następnych 12 lat. Wiek Calunu Turyńskiego określono na około 700 lat. Na czterech kontynentach pojawia się około 600 kolistych wzorów. Instytut Radioastronomiczny w Charkowie wykrywa dziwne, radiowe transmisje dochodzące z pobliża Altaira.

1991: Fenomeny, pojawiających się na polach kulistych wzorów, okazują się oszustwem; sprawcy zostają ujęci, ale nie skazani. Święty wąż Yig gryzie przechodzącego człowieka. Teoria mówiąca, że wszechświat jest stworzony z plazmy, zyskuje coraz więcej zwolenników. Zaburzenia pola magnetycznego Ziemi powodują dziwne zachowania wśród bydła na Nowej Zelandii.

1992: W Omanie zostaje odkrytych osiem wież; sądzi się, iż jest to fragment Ubar, Atlantydy pustynnych piasków. Odnaleziono największy i najstarszy żyjący organizm – na gigantycznie rozrośnięty grzyb natrafiono kolo Crystal Falls (stan Michigan), pochodzi on sprzed 10 000 lat, waży ponad 100 ton i rozpościera się na 30 akrach. W Rosji trwa histeria wywołana pojawieniem się UFO.

Terminy występujące w grze

ATAKI OSOBISTE: *Uderzenie pięścią, kopnięcie, cios głową lub chwyt.* Nie uzbrojony człowiek może w rundzie walki wykonać jeden z tych czterech ataków.

BADACZ (ODKRYWCA) TAJEMNIC: Stosowana w mechanice gry nazwa, którą określa się bohatera prowadzonego przez gracza.

CECHY: osiem współczynników, które losuje każdy Badacz – Siła, Kondycja, Budowa Ciała, Inteligencja, Moc, Zręczność, Wygląd i Wykształcenie. Dziewiąty – Poczytalność - wynika z Mocy. Cechy określają ogólne zdolności postaci, ale nie mają dużego wpływu na uczenie się umiejętności.

CTHULHU (w chaosiumiańskim *ku-thu-lu*): Jego ogromne cielsko spoczywa w uśpieniu w przerażającym, zatopionym R'lyeh i powstanie znowu „kiedy gwiazdy znajdą się we właściwym położeniu”. Jeden z Wielkich Przedwiecznych. Na Ziemi jest wielu kultystów oddających mu cześć. Cthulhu stworzył w swych opowieściach H. P. Lovecraft i od tej chwili potwór pojawiał się w setkach czy nawet tysiącach utworów innych autorów. Najlepiej został opisany w opowiadaniu HPL „Zew Cthulhu”.

FOBIA/FETYSZ: Uporczywy, nielogiczny strach (dokładnie wyjaśniony w rozdziale „Poczytalność i obłąd”). W grze jest to sposób na scharakteryzowanie czasowego lub długotrwałego obłądzenia. Dla potrzeb systemu fetysz to przeciwieństwo fobii.

HOBBY: Tworząc postać można na wybrane przez siebie umiejętności rozdzielić INT x10 punktów.

HORROR: W języku angielskim uczucie łączące strach i odrazę – zgroza. Uczucie, które odpowiada nie tylko zagrożeniu, ale także świadomości olbrzymiego zła i niesprawiedliwości. Lovecraft nazywał horror nadnaturalny „literaturą kosmicznego strachu” i mówił, że „nie ma lepszego dowodu niż szaleństwo, które opanowuje autorów i zmusza ich ręce do uwolnienia... do pozbycia się z umysłów fantastycznych obrazów, które w innym wypadku będą ich jeszcze długo nawiedzały”.

KRZYŻYK (TEST DOŚWIADCZENIA): Kiedy Badaczowi uda się wykorzystać jakąś umiejętność, Strażnik może powiedzieć coś w tym stylu: „Postaw krzyżyk przy tej umiejętności”. Wtedy należy zaznaczyć kwadracik, który znajduje się na karcie obok nazwy danej zdolności. Później, na prośbę Strażnika, wykonuje się test doświadczenia, dzięki któremu można podnieść o 1k10 punktów poziom umiejętności.

MDLENIE: Omdlewanie nie jest teraz modne, mimo to bohaterowie Lovecrafta są neurotykami i robią to dalej. Jeśli twój Badacz jest za twardy, by zemdleć, to może jest też wystarczająco silny, aby zaciągnąć resztę Odkrywców w bezpieczne miejsce.

MEDYCYNĄ: Umiejętność, dzięki której można choremu lub ranemu Odkrywcy natychmiast przywrócić 1k3 punkty Wytrzymałości. Zwiększa ona również szybkość naturalnego leczenia, pod warunkiem, że chorym opiekuje się lekarz.

MITY CTHULHU: Bogowie, bóstwa, potwory i wiedza o wielkim wszechświecie, która nie zawsze odpowiada temu, w co wierzą ludzie.

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ: Modyfikator stosowany podczas walki wręcz.

OBŁĘD CZASOWY: Kiedy Odkrywca straci w przeciągu godziny gry 20% lub więcej posiadanych Punktów Poczytalności, automatycznie popada na kilka tygodni w obłąd.

OBŁĘD DŁUGOTRWAŁY: Kiedy Punkty Poczytalności Badacza spadną do zera, wariuje i nie można nim więcej grać.

OBRAŻENIA: W języku gry mówimy, że atak spowodował obrażenia. Obrażenia lub rany zaznacza się zazwyczaj zmniejszając Wytrzymałość ofiary.

OTRZYMYWANIE: Aby odróżnić Badacza od prowadzącego go gracza, mówimy, że Odkrywca *otrzymał* wynik rzutu. Dzięki temu postaci nie noszą ze sobą kości, a gracze nie muszą się bać śmierci lub popadnięcia w obłąd.

PAROWANIE (BLOKOWANIE): Można stosować przeciw atakom wręcz. Postać może próbować parować raz w rundzie – blokuje lub zmienia kierunek ataku. Szansa na udane parowanie wynosi tyle samo, ile procentowa szansa trafienia daną bronią. Należy na początku rundy ustalić, czy cios się paruje.

PIERWSZA POMOC: Przy jej pomocy można uleczyć Badacza z 1k3 punktów obrażeń.

PROCENTY: W mechanice gry, dowolne związane ze sobą liczby (ułamki 100), które w sumie dają 100. Procenty można odejmować i dodawać do siebie. Jeśli od 60% odejmiemy 10%, otrzymamy 50%. Jeżeli jednak od 60% odejmiemy jedną dziesiątą (dziesięć procent), otrzymamy 54%.

PRZEBICIE: Wynik rzutu 1k100, który jest mniejszy lub równy jednej piątej procentowej szansy trafienia. Przebicie oznacza, że atak był bardzo udany i w konsekwencji wykonuje się dwa rzuty na zadawane obrażenia. Niektórzy Strażnicy rozszerzają pomysł „przebicia” na wszystkie umiejętności. W tym wypadku tak niski rzut oznacza, że Badaczowi działanie powiodło się naprawdę dobrze.

PSYCHOANALIZA: Terapeutyczna umiejętność, która łagodzi na pewien czas efekt czasowego i długotrwałego obłądzenia. Jej użycie może przywrócić Badaczowi pewną ilość Punktów Poczytalności.

PUNKTY MAGII: Używa się ich do rzucania i podtrzymywania działania czarów. Można je wydawać. Powracają w całości w przeciągu 24 godzin. Badacz traci przytomność, kiedy Punkty Magii spadną do zera.

RUNDA WALKI: Elastyczny okres czasu, w którym wykonuje się ruchy, używa broni czy umiejętności. Działania wykonuje się w kolejności ustalonej przez ZR – od najwyższej wartości tej cechy do najniższej.

RZUT PROCENTOWY: Większość wykonywanych w grze *Zew Cthulhu* rzutów to rzuty 1k100 (rzuty procentowe). Umiejętności mają również wartość procentową. Żadna z umiejętności Badacza nie może wzrosnąć powyżej 99%.

STRAŻNIK TAJEMNIC: Osoba, która zna wszystkie tajemnice fabuły, opisuje sytuację i bohaterów, określa, jakiej umiejętności można użyć, a jaki rzut trzeba wykonać. Często gracze stają się na pewien czas Strażnikami.

TABELA PORÓWNAWCZA: Tabela z ustalonymi, procentowymi wartościami. Ułatwia rozwiązanie sytuacji, w których jeden współczynnik przeciwstawiany jest drugiemu – wykonuje się rzut 1k100. Patrz rozdział „Mechanika gry i umiejętności”.

TEST POCZYTALNOŚCI: Rzut 1k100, którego wynik porównuje się z posiadanymi właśnie przez Badacza Punktami Poczytalności. Pomaga to ustalić jego reakcję na przerażające, straszliwe sytuacje.

TEST UMIEJĘTNOŚCI: Rzut 1k100. Sukces następuje wtedy, gdy wynik jest mniejszy lub równy procentowemu poziomowi umiejętności. Porażka, kiedy jest większy.

UMIEJĘTNOŚĆ: Wiedza lub fizyczne zdolności, które posiada Badacz lub które są dla niego dostępne. Wiele umiejętności, które posiadają Bohaterowie Niezależni, jest nieznanymi Odkrywcom. Nie są elementami gry i powinny być znane tylko Strażnikom. Są dla Badaczy nieosiągalne.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI: Postać, której Punkty Magii osiągnęły zero lub której Wytrzymałość spadła do jednego lub dwóch, traci przytomność. Tak samo dzieje się z bohaterem, który w wyniku jednego ataku straci połowę swojej Wytrzymałości i nie przejdzie testu KON na 1k20. Utrata przytomności trwa przynajmniej przez jedną rundę walki – dokładny czas ustala Strażnik. Udane użycie *pierwszej pomocy* lub *medycyny* może sprawić, że nieprzytomny przebudzi się.

WALKA WRĘCZ: Sposób walki lub używanie mięśni i broni, takiej jak np. miecz. Ataki osobiste, takie jak choćby *uderzenie pięścią* to również walka wręcz.

WSKAŹNIK CZARÓW: Liczba, przez którą mnoży się INT Badacza. Otrzymana w ten sposób wartość, to procentowa szansa Odkrywcy na nauczenie się czaru po przeczytaniu jakiejś księgi magii.

WYTRZYMAŁOŚĆ: Średnia z KON i BC postaci. Ich liczba zmniejsza się, co odwiada otrzymywaniu obrażeń. Nie ma to wpływu na grę, chyba że pozostaną jeden lub dwa punkty Wytrzymałości, bowiem wtedy postać traci przytomność. Bohater ginie, kiedy Wytrzymałość spadnie do zera lub poniżej.

ZAWÓD: Określa, co Badacz robił, ale w żaden sposób nie determinuje, jak powinien działać.

Czas i prędkość podróżowania

W XIX i XX wieku zaczęto coraz rzadziej używać maszyny parowej do podróżowania. Do końca pierwszej wojny światowej podstawowymi środkami transportu były parowce, lokomotywy parowe, powozy i elektryczne tramwaje.

Druga wojna światowa spowodowała ulepszenie samochodów i samolotów, ale aż do jej końca nie podróżowało się nimi na duże odległości. Stało się to możliwe dopiero wtedy, gdy zaczęto za olbrzymie pieniądze budować porty lotnicze i autostrady. W tym samym czasie zaczęto w Stanach Zjednoczonych rezygnować z kolei, pomimo jej przydatności. Ta rewolucja została powstrzymana dopiero niedawno, kiedy większość potężnej sieci dróg żelaznych została rozmontowana.

Opłaty za podróż znajdziecie na następnych stronach, w „Ekwipunek i ceny”.

Wszystkie poniższe szybkości i zasięgi są nominalne, opracowane dla cywilnych środków transportu. Można je zwiększyć, jeśli tylko jest czas i potrzeba.

Średnia prędkość i zasięg samolotów, ok. 1928 r.

□ Jednosilnikowy: samolot 450-750 kilometrów, 180 km/godz.

□ Dwusilnikowy: samolot 750-1200 kilometrów, 135 km/godz.

□ Zeppelin: 150 kilometrów, 110 km/godz.

Specjalne przygotowania mogły zwiększyć zasięg: Lindberg przeleciał jednosilnikowym samolotem z Long Island do Paryża; podczas pierwszej wojny światowej Zeppelin odbył ponad 15000-kilometrową podróż z Niemiec do Afryki i z powrotem.

Średnia prędkość i zasięg samolotów, ok. 1928 r.

□ Jednosilnikowy samolot: 1125-1500 kilometrów, 270 km/godz.

□ Dwusilnikowy samolot: 3000 kilometrów, 410 km/godz.

□ Odrzutowiec: 4500 kilometrów, 750 km/godz.

□ Boeing 474: 10500 kilometrów, 825 km/godz.

□ Dwuosobowy helikopter cywilny: 525 kilometrów, 540 km/godz., maks. wysokość 2700 metrów

Średnia prędkość statków, 1890: parowiec 12-15 węzłów, frachtowiec 10 węzłów, liniowiec atlantycki 15 węzłów.

Średnia prędkość statków, 1920: motorówka 20-25 węzłów, frachtowiec 14 węzłów, liniowiec atlantycki 25 węzłów.

Średnia prędkość statków, 1990: motorówka 30-35 węzłów, kontenerowiec 25 węzłów, tankowiec 30 węzłów, transportowiec 20 węzłów, statek pasażerski 30 węzłów, podszkowiec 45 węzłów.

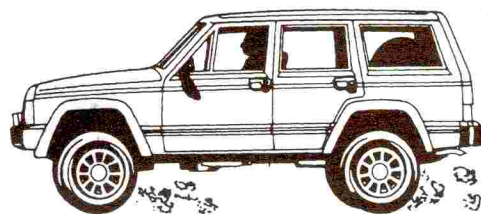
Średnia prędkość jazdy konno: 15-18 km/godz.

Średnia prędkość powozu: 15 km/godz.

Średnia prędkość samochodu, 1920: 30 km/godz., na dłuższym dystansie 20 km/godz.

Średnia prędkość samochodu, 1990: Stany Zjednoczone: 105-110 km/godz.

Średnia prędkość pociągu na dłuższym dystansie: 50 km/godz. Prędkość niewiele się zmieniła przez ten wiek. Wyjątek stanowią, na przykład, nowe, superszybkie koleje we Francji i Japonii, które jeżdżą z dwa, a czasem trzy razy większą prędkością.



Błękitna Wstęga

O to trofeum walczyły pasażerskie liniowce, pływając przez Północny Atlantyk. Wprowadzenie przewozów lotniczych zmniejszyło zainteresowanie nagrodą i wyścigiem.

rok	liniowiec	wyporność w tonach	średnia prędkość w węzłach	kierunek
1891	Tautonic	9700	20.5	e-w
1892	City of Paris II	10700	19.5	e-w
1892	City of New York	10500	20.1	w-e
1893	Campania	13000	21.3	w-e
1894	Lucania	13000	21.8/22	e-w/w-e
1897	Kaiser Wilhelm D.	14400	22.4	w-e
1898	Kaiser Wilhelm D.	14400	22.7	e-w
1900	Deutschland	16500	23.2/23.4	e-w/w-e
1906	Kaiser Wilhelm II	19400	23.6	w-e
1907	Mauretania	32000	23.7	w-e
1907	Lusitania	31600	24.5	e-w
1908	Mauretania	32000	24.5	w-e
1909	Lusitania	31600	25.9	e-w
1909	Mauretania	32000	26.0	e-w
1910	Lusitania	31600	25.8	w-e
1911	Mauretania	32000	25.9	w-e
1924	Mauretania	32000	26.3	w-e
1929	Bremen	51700	27.8/27.9	e-w/w-e
1930	Europa	49800	27.9	e-w
1933	Bremen	51700	28.5	e-w
1933	Rex	51100	28.9	e-w
1935	Normandie	79300	30.0/30.4	e-w/w-e
1936	Queen Mary	81200	30.1/30.8	e-w/w-e
1937	Normandie	83400	30.6/31.2	e-w/w-e
1938	Queen Mary	81200	31/31.7	e-w/w-e
1952	United States	53300	36/35.6	e-w/w-e

Kanał Panamski do różnych portów, w milach morskich

Baltimore	1901
Boston	2157
Buenos Aires	5450
New York	1974
Callao	1346
Cape Town	6574
Gibraltar	4343
Hamburg	5070
Havana	1003
Hong Kong	9195
Istanbul	6166
Jacksonville	1535
Le Havre	4610
Londyn	4763
Manila	9347
Naples	5325
New Orleans	1403
Portland	3869
Port Said	6268
Rio de Janeiro	534
San Diego	2843
San Francisco	3245
St. Petersburg	6282
Shanghai	8556
Singapore	10505
Sydney	7764
Tahiti	4486
Valparaiso	2616
Vancouver	4032
Vera Cruz	1420
Wellington	6505
Yokohama	7682

Powietrzne odległości, USA, w kilometrach

Miasto	Chicago	Denver	El Paso	Los Ang.	Miami
Chicago	–	1472	2003	2792	1900
Denver	1472	–	891	1329	2761
El Paso	2003	891	–	1121	2628
Los Ang.	2792	1329	1121	–	3742
Miami	1900	2761	2628	3742	–
Minne.	568	1120	1851	2438	2417
N. Orlns.	1332	1731	1572	2676	1118
New York	1140	2580	3048	3921	1747
S.F.	2973	1518	1592	555	4150
Seattle	2779	1633	2201	1534	4374

Powietrzne odległości, USA, w kilometrach, cd.

Miasto	N. Orlns.	New York	S.F.	Seattle
Chicago	1332	1140	29728	2779
Denver	1731	2580	1518	1633
El Paso	1572	3048	1592	2201
Los Ang.	2676	3921	555	1534
Miami	1070	1747	4150	4374
Minne.	1681	1628	2534	2232
N. Orlns.	–	1873	3081	3361
New York	1873	–	4113	3852
S.F.	3081	4113	–	1084
Seattle	3361	3852	1084	–

**Powietrzne odległości, międzynarodowe w kilometrach**

MIASTO	Bns Aires	Kair	Kalkuta	Cape Town	H. Kong
Bns Aires	–	11752	16424	6830	18355
Cape Town	6830	7200	9638	–	11800
Hong Kong	18355	8097	2636	11800	–
Honolulu	12097	14140	37512	18454	8878
Kair	11752	–	5662	7200	8961
Kalkuta	16424	5662	–	9638	2604
Londyn	11065	3489	7915	9619	9571
Los Angeles	9872	12032	12944	15987	11512
Manila	17681	9126	3524	11977	1108
Meksyk	7347	12300	15187	13627	14051
Montreal	8984	10262	12171	12689	12366
Moskwa	13401	2884	5313	10080	7102
New York	8475	89603	12668	12422	13606
Sydney	11728	14323	9096	10948	7334
Tokyo	18252	9496	5110	14649	2870

Powietrzne odległości, międzynarodowe w kilometrach, cd.

MIASTO	Honolulu	Londyn	LA	Manila	Meksyk
Bns Aires	12097	11065	9872	17681	7347
Kair	14140	3489	12032	9126	12300
Kalkuta	11275	7915	12944	3524	15187
Cape Town	18454	9619	15987	11977	13627
Hong Kong	8878	9571	11512	1108	14051
Honolulu	–	11564	4118	8478	6046
Londyn	11564	–	8611	10675	8880
Los Angeles	4118	8611	–	11617	2542
Manila	8478	10675	11617	–	14136
Meksyk	6046	8880	2542	14136	–
Montreal	7856	5251	3883	13097	3708
Moskwa	11259	2488	9604	8209	10660
New York	7942	5532	3921	13596	3350
Sydney	7908	16902	12048	6390	12883
Tokyo	6164	9504	8692	2988	11233

Powietrzne odległości, międzynarodowe w kilometrach, cd.

MIASTO	Montreal	Moskwa	New York	Sydney	Tokyo
Bns Aires	8984	13401	8475	11728	18252
Kair	8662	2884	8963	14323	9496
Kalkuta	12171	5313	12668	9096	5110
Cape Town	12689	10080	12422	10948	14649
Hong Kong	12366	7102	12886	7334	2870
Honolulu	7856	11259	7942	7908	6164
Londyn	5251	2488	5532	16902	9504
Los Angeles	3883	9604	3921	12048	8692
Manila	13017	8209	13596	6310	2985
Meksyk	3708	10660	3350	12883	11233
Montreal	–	7017	512	15926	10212
Moskwa	7017	–	7464	14419	7435
New York	512	7464	–	15892	10784
Sydney	15926	14419	15892	–	7785
Tokyo	10212	7435	10784	7785	–

**Wodne odległości w milach morskich****Początek**

PORT	New York	N.Orleans	S.F.
Aden	6532	7870	1150
Bombay	8120	9536	9780
Bn Aires	5868	6318	7511
Cape Town	6815	7374	9898
Congo rz.	5862	6580	8853
Hamburg	3637	5249	8315
Le Havre	3169	4760	7855
Hong Kong	11431	10830	6086
Honolulu	6868	6085	2097
Kalkuta	9830	11239	8920
Londyn	2233	4507	8038
Manila	11546	10993	6289
Melbourne	10628	9437	7040
Nome	8010	7410	2705
Port Said	5122	6509	9562
Rio de J.	4778	5218	7678
St. Ptrs.	4632	6223	7823
Shanghai	10855	10254	5550
Singapore	10170	11500	7502
Valpar.	4637	4035	5140
Vladvsk	10001	9410	4706
Wellington	8540	7939	5909
Yokohama	8986	7762	4536

Przykładowe wyposażenie i jego ceny w latach 90. XIX w.

Ubranie

Ubrania męskie

Szyte na miarę ubranie w stylu księcia Alberta	\$25.00+
Ubiór kapłana lub urzędnika	\$18.00
Ubranie z samodziła	\$12.50
Ubranie z kiepskiej wełny	\$6.50
Strój rowerowy w stylu Oxford	\$3.25
Płaszcz przeciwdeszczowy Macintosh	\$6.98
Płaszcz wiosenny wykonany w całości z wełny	\$9.45
Atlasowy smoking	\$5.95
Wizytowe buty z noskiem	\$2.95
Kamizelka jedwabna dobrej jakości	\$2.50
Francuska koszula z perkalu	\$0.95
Wełniany sweter	\$1.50
Filcowy kapelusz	\$0.95
Kapelusz słomiany	\$0.75
Czapka uszatka	\$0.45
Jedwabny krawat	\$0.55
Laska dla gentlemiana	\$0.75
Fanelowa koszula nocna	\$0.98
Haftowane szelki	\$0.55

Ubranie kobiece

Szyte na miarę bolerko	\$25.00+
Jedwabny szlafrok francuski	\$11.00
Szlafrok	\$1.75
Krótka bluzka jedwabna	\$2.25
Ozdobna bluzka jedwabna	\$9.50
Atlasowy kapelusz z pełnym przybraniem	\$8.00
Buty zapinane na guziki	\$5.00
Buciki płócienne	\$2.70

Modny kapelusz z przybraniem z róż	\$3.50
Kapelusz neapolitański	\$3.50
Gorset francuski	\$1.89
Muślinowa koszulka	\$0.78
Jedwabny chiński parasol	\$2.35
Damska torebka	\$0.98
Rękawiczki zapinane na 4 guziki	\$1.29
Szal z bobra	\$3.95
Koronkowy kołnierzyk	\$2.25

Komunikacja

Telegram

do 12 słów	\$0.12
za dodatkowe słowo	\$0.01
międzynarodowy, za słowo	\$1.00

Poczta

do jednej uncji	\$0.02
do dwóch uncji	+\$0.01
za każde dwie dodatkowe uncje	+\$0.01

Posłaniec

za milę	\$0.04
za godzinę	\$0.08
Aparat telegraficzny	\$3.00
Telefon międzymiastowy	\$7.00
Gazeta	\$0.02

Rozrywka

Bilety do opery i teatru

Stojące	\$0.75
Siedzące	\$3.00
Łoża	\$7.00
Bilety do filharmonii	\$1.50

Bilety do wodewilu	\$0.50
Lornetki teatralne, wypożyczenie	\$0.25

Napoje

Koktajl	\$0.20
Dobre wino (butelka)	\$1.75
Ale	\$0.05
Whiskey (szklanka)	\$0.06
Whiskey (butelka)	\$1.00

Pianino	\$189.00
Koncertowe skrzypce wraz z futerałem	\$36.55
Gramofon	\$35.00
Płyta gramofonowa	\$0.50
Latarnia magiczna	\$9.50
Stereoskop wraz z widoczkami	\$2.25

Ręczny aparat fotograficzny	\$14.40
Film 48-klatkowy	\$2.85
Aparat fotograficzny na trójnogu	\$29.75
12 „suchych” płytek do naświetlania	\$0.50
Kompletne wyposażenie ciemni	\$98.00

Noclegi i żywność

Hotele

Dobry hotel (za noc)	\$5.00+
Przeciętny hotel	
Za noc	\$2.00
Za tydzień (wraz z obsługą)	\$10.00

Kwatery

Łóżko podwójne	\$0.20
Łóżko pojedyncze	\$0.10
Hamak	\$0.05

Dom (wynajęcie na rok)	\$600.00
Kawalerka (wynajęcie na tydzień)	\$3.50

Posiłki

Śniadanie	\$0.25
Obiad	\$0.50
Kolacja	\$1.00

Wyposażenie medyczne

Torba lekarska	\$1.70
Szczypce	\$0.75
Strzykawki	\$2.75
Zestaw do elektrowstrząsów	\$5.75
Zestaw narzędzi chirurgicznych	\$20.00
Bandaż elastyczny (10cm x 5m)	\$1.15
Kule z drewna hikorowego	\$4.00
Tabletki przeciwbólowe	\$0.88
Laudanum, 1 dkg (wyciąg z opium)	\$0.28



Syrop przeciwkaszlowy, ok. 0,1 litra	\$0.18
Peruwiańskie wino z koki ok. 0,5 litra	\$0.95

Ekwipunek podróżny

Ekwipunek obozowy

Obozowy zestaw do gotowania	\$6.50
Meksykański hamak	\$1.59
Łódź składana, 3 metry	\$24.00
Koc wełniany	\$0.89
Zwijane łóżko polowe US. Army	\$5.95
Lampa	\$2.95
Polarny śpiwór	\$13.00
Benzynowy piecyk namiotowy	\$6.50
Stołeczek obozowy	\$0.55
Luneta	\$15.00
Nóż myśliwski, ostrze 30 cm	\$1.50
Nóż kieszonkowy o dwóch ostrzach	\$0.65
Wędką i przynętą	\$8.98
Stalowa pułapka na zwierzynę	\$1.20
Ślepa latarka	\$1.15
Zapałki, pudełko	\$0.40
Lina z juty, za 0.5 kg	\$0.18

Bagaż

Plecak (50cm na 60cm)	\$1.20
Duży plecak skórzany	\$2.50
Mały kuferek	\$3.95
Duży kufer	\$5.95

Namioty

Namiot mały (2, x 2m)	\$3.65
Namiot średni (górnicy) (4m x 4m)	\$5.80
Namiot duży (5.5m x 8m)	\$22.70
Namiot bardzo duży (Tarpaulin) (8m x 10m)	\$20.25

Manierka cynowa	\$0.24
Zbiornik stalowy o pojemności 5 galonów	\$2.89
Baryłka drewniana, 50 galonów	\$3.25

Narzędzia

Piła ręczna, 65 cm	\$0.50
Klamry stolarskie	\$1.10
Pilniki	\$0.45
Komplet dłut	\$0.82
Pochodnia benzynowa	\$3.00
Młotek	\$0.75
Siekierka	\$0.45
Imadło	\$7.50
Osełka	\$0.30
Ostrzarka mechaniczna	\$2.25

Transport

Konie i pojazdy konne

Koń wierzchowy	\$50.00+
Koń pociągowy	\$20.00+
Siodło	\$10.25



Uzda	\$2.40	Short Round .41 (pudełko 100 nabo)	\$0.72
Bryczka (dwuosobowa)	\$65.00	Bezdyminy .44 (pudełko 100 nabo)	\$2.35
Powóz otwarty (czteroosobowy)	\$175.00	Colt Army .45 (pudełko 100 nabo)	\$2.98
Wóz gospodarski (dwuosobowy)	\$45.00	Nabój 12-gauge (pudełko 25 nabo)	\$1.18
Pasza dla konia	\$0.25/dzień	Nabój 20-gauge (pudełko 25 nabo)	\$1.15
Uprząż pojedyncza	\$16.50	Szabla kawaleryjska	\$2.50
Uprząż podwójna	\$22.40	„Pończocha”	\$0.40
Uprząż pociągowa	\$18.00	Laska z ukrytą szpadą	\$12.00
Opłaty za pociąg		Pochwa na broń	\$2.25
50 mil	\$0.85	Ładownica	\$0.50
100 mil	\$1.50	Tasak	\$0.35
500 mil	\$5.00	Kosa	\$0.50
Podróż morską (USA/Wlk. Brytania)		Kajdanki	\$3.75
Pierwsza klasa (w jedną stronę)	\$75.00		
Pierwsza klasa (w obie strony)	\$110.00		
Wspólna kabina	\$20.00		
Opłata za przejazd rzeczny parowcem	\$0.10		
Rower	\$43.00		

Broń i amunicja

Amunicja do broni palnej

Ceny broni są podane w Tabeli Broni na stronie 236.

.22 Long Rifle (pudełko 100 nabo)	\$0.30
Winchester .25 (pudełko 100 nabo)	\$0.70
Marlin .25-20 (pudełko 100 nabo)	\$1.10
Short Round .30 (pudełko 100 nabo)	\$0.44
U.S. Army .30-30 (pudełko 100 nabo)	\$4.25
Short Round.32 (pudełko 100 nabo)	\$0.80
Long Colt (pudełko 100 nabo)	\$0.88
Short Round .38 (pudełko 100 nabo)	\$0.98
Extra Long .38 (pudełko 100 nabo)	\$1.67

Różne

Opłata za studia (semestr)	\$190.00+
Profesjonalny mikroskop	\$39.00
Kompas kieszonkowy	\$3.00
Aneroid	\$5.50
Krajzega	\$15.00
Pióro wieczne	\$0.12
Atrament (kałamarz)	\$0.42
Bloczek kartek	\$0.04
Maszyna do szycia	\$13.50
Peruka	\$15.00
Falszywa broda	\$1.75
Florety do szermierki (za parę)	\$1.35
Cygara Cheroot (250 cygar)	\$3.65
Atlas świata	\$5.00
Encyklopedia 30-tomowa	\$25.00
Zestaw do szycia	\$1.18
Szczoteczka do zębów	\$0.05
Brzytwa	\$1.25

Przykładowe wyposażenie i jego ceny w latach 20. XX w.



Ubranie

Ubrania męskie

Szyte na miarę ubranie z jedwabiu	\$75.00+
Ubranie z samodziału	\$29.50
Ubranie z wełny	\$18.50
Ubranie w stylu Norfolk	\$9.95
Płaszcz Chesterfield	\$19.95
Buty w stylu Oksford	\$6.95
Skórzane buty robocze	\$4.95
Bryczesy	\$4.95
Koszula	\$2.95
Sweter	\$2.50
Filcowy kapelusz	\$8.95
Wełniana czapka golfowa	\$1.95
Czapka z foczego futra	\$16.95
Jedwabny krawat	\$3.69
Mucha	\$0.55
Podwiązki do skarpet	\$0.39
Bawełniany ubiór roboczy	\$1.50
Spinki do mankietów	\$0.40

Ubranie kobiece

Ubranie od czołowego projektanta	\$90.00+
Jedwabna sukienka	\$16.50
Sukienka z atlasu	\$10.95
Komplet ze sztruksu	\$10.95
Wełniany sweter	\$9.48
Bawełniany kostium kąpielowy	\$6.98
Szpilki z Paryża	\$4.45
Skórzane pantofle	\$3.69
Kapelusz z weluru	\$4.44
Atlasowy kapelusz w kształcie turbanu	\$3.69
Elastyczny gorset	\$4.95

Haftowana halka	\$1.98
Jedwabna bielizna (3 sztuki)	\$2.25
Płaszcz obszyty futrem	\$39.75
Futro z lisa	\$198.00
Fryzjer	\$0.77

Komunikacja

Telegram

do 12 słów	\$0.25
za dodatkowe słowo	\$0.02
międzynarodowy, za słowo	\$1.25

Poczta

do jednej uncji	\$0.03
do dwóch uncji	\$0.05
za każde dwie dodatkowe uncje	+\$0.02

Szafkaowy odbiornik radiowy	\$49.95
Aparat telefoniczny	\$15.75
Telegraf	\$4.25
Gazeta	\$0.05

Rozrywka

Bilety do kina

Siedzące	\$0.15
Miejsce w tanim kinie	\$0.05
Bilet na mecz zawodowego baseballa	\$1.00

Bilety do filharmonii

Miejsce siedzące	\$4.00
Łoża	\$10.00

Ceny trunków

Samogon (kielich)	\$0.10
Koktajl	\$0.25

Wino (szklanka)	\$0.75
Piwo (szklanka)	\$0.20
Whiskey (szklanka)	\$0.25

Pięciostrunowe banjo	\$9.95
Saksofon	\$63.45
Gramofon	\$45.00
Kamera filmowa	\$89.00
Projektor filmowy	\$54.00
Pudełkowy aparat fotograficzny	\$2.29
Film 24-klatkowy	\$0.38
Kieszonkowy aparat fotograficzny	\$16.15
Film 6-klatkowy	\$0.50
Zestaw do wywoływania	\$4.95

Noclegi i żywność

Hotele (za noc)

Hotel (zapchlony)	\$0.75
Przeciętny hotel	\$4.50
Za tydzień (wraz z obsługą)	\$24.00
Dobry hotel	\$9.00
Dom (wynajęcie na rok)	\$1000.00

Mieszkanie (wynajęcie na tydzień)	\$12.50
Kawalerka (wynajęcie na tydzień)	\$10.00

Posiłki

Śniadanie	\$0.45
Obiad	\$0.65
Kolacja	\$1.00

Wyposażenie medyczne

Torba lekarska	\$10.45
Szczypce	\$3.59
Zestaw skalpeli	\$1.39
Strzykawki	\$12.50
Rozpylacz	\$1.39
Bandaż z gazy (10 metrów)	\$0.39
Termometr lekarski	\$1.39
Alkohol (pół galona)	\$0.20
Strzykawki	\$0.29
Nocnik	\$2.48
Wózek inwalidzki	\$33.30
Metalowe kule	\$1.69

Ekwipunek podróżny

Ekwipunek obozowy

Obozowy zestaw do gotowania	\$8.48
Piecyk turystyczny	\$5.85
Składana wanna	\$6.45
Lampa karbidowa	\$2.59
Reflektor	\$5.95

Lampa benzynowa	\$6.59
Lornetka	\$28.00
Kompas	\$2.45
Nóż myśliwski	\$2.65
Nóż kieszonkowy	\$1.98
Wnyki	\$2.48
Paści sprężynowe	\$5.98
Wędka	\$16.00
Sznurek (dwie rolki)	\$0.27

Bagaż

Duża torba	\$7.45
Walizka	\$9.95
Kuferek	\$13.95
Wielki kufer	\$41.95

Namioty

Namiat mały (2, x 2m)	\$11.25
Namiat średni (4m x 4m)	\$24.85
Namiat duży (5.5m x 8m)	\$55.45
Namiat bardzo duży (Tarpaulin) (8m x 10m)	\$39.35

Manierka cynowa	\$1.69
Zbiornik o pojemności 5 galonów	\$3.98
Pojemnik na wodę (5 litrów)	\$0.89

Narzędzia

Zestaw narzędzi (20 sztuk)	\$12.90
Wiertarka ręczna (plus wiertła)	\$5.98
Drabina (8 metrów)	\$3.20
Duży stalowy kołowrotek	\$1.75
Kłódka	\$0.95
Lina (20 metrów)	\$8.60
Lekki łańcuch (za stopę)	\$0.65
Zestaw narzędzi zegarmistrzowskich	\$14.38
Łom	\$2.25
Ręczna piła	\$2.80
Pochodnia benzynowa	\$4.45

Transport**Pojazdy mechaniczne**

Ford T	\$385.00+
Ford A	\$560.00+
Chevrolet Superior	\$600.00+
Mercedes Benz SSK	\$8000.00+
Packard 626	\$2400.00+
Buick 121	\$1400.00+
Motocykl Norton	\$95.00
Koło	\$10.95
Akumulator	\$8.35
Chłodnica	\$8.69
Lampa zapasowa	\$3.95
Torba bagażowa	\$1.25
Zestaw narzędzi samochodowych	\$6.95

Podróże powietrzne

Przeciętna cena biletu (za 10 mil)	\$2.00
Międzynarodowy (100 mil)	\$18.00

Szkolny dwupłatowiec z demobilu	\$300.00
Dwupłatowiec Travelair 2000	\$3000.00

Opłaty za pociąg

50 mil	\$2.00
100 mil	\$3.00
500 mil	\$6.00

Podróż morska (USA/Wlk. Brytania)

Pierwsza klasa (w jedną stronę)	\$120.00
Pierwsza klasa (w obie strony)	\$200.00
Wspólna kabina	\$35.00

Czterooosobowy balon na ogrzane powietrze	\$1800.00+
Opłata za taksówkę	\$0.10
Opłata za autobus	\$0.05

Broń i amunicja**Amunicja do broni palnej**

Ceny broni są podane w Tabeli Broni na stronie 236.

.22 Long Rifle (pudełko 100 nabo)	\$0.48
.22 Hollow Point (pudełko 100 nabo)	\$0.53
.25 Rim Fire (pudełko 100 nabo)	\$1.08
.30-06 Gov't (pudełko 100 nabo)	\$7.63
.30 Special (pudełko 100 nabo)	\$5.26
.32-20 Repeater (pudełko 100 nabo)	\$2.56
.38 Short Round (pudełko 100 nabo)	\$2.07
.38-55 Repeater (pudełko 100 nabo)	\$5.58
.44 Hi-Power (pudełko 100 nabo)	\$4.49

.45 Automatic	\$8.60
Rapier	\$12.50
Bagnet	\$3.75
Sztylet	\$2.50
Brzytwa	\$0.35
Kastet	\$1.00
Pałka	\$0.85
Bicz	\$1.25
Kajdanki	\$2.00

Różne

Opłata za studia (semestr)	\$480.00+
Zegarek na rękę	\$5.95
Złoty zegarek kieszonkowy	\$32.50
Pióro wieczne	\$1.25
Kurtka	\$9.50
Kompletny zestaw do nurkowania	\$1200.00
Maszyna do pisania typu Remington	\$40.00
Mikroskop powiększający 250 razy	\$11.98
Parasol	\$1.79
Turecka fajka wodna	\$0.99
Talia kart	\$0.75
Gra Ouija	\$0.95
Papierosy (za paczkę)	\$0.10
Gra Ma-Jong	\$1.80
Coca-cola	\$0.05
Zestaw do makijażu	\$4.98
Słownik	\$6.75
Encyklopedia 10-tomowa	\$49.00
Męski zestaw toaletowy	\$9.98
Damski zestaw toaletowy	\$22.95

Nielegalny handel bronią

Rzeczy trudno dostępne lub nielegalne można zdobyć na czarnym rynku. Strażnik może zechcieć rozciągnąć ten proces na kilka sesji gry. Odnalezienie sprzedawcy, negocjacja cen, wymiana pieniędzy za towar i w końcu bezpieczny odwrót. Może się zdarzyć, że nastąpi interwencja policji, również dobrze sprzedający może chcieć obrabować lub zamordować kupca. Za rzeczy, które można kupić w miarę szybko, należy żądać podwojonych cen, potrójnych za te, które badacze chcą dostać w ciągu jedynie kilku dni. Przedmioty naprawdę unikalne kosztują około dziesięciu razy więcej niż legalnie. Podane niżej ceny są właściwe dla lat dwudziestych naszego wieku. Przy zakupie nowej amunicji wojskowej, cena zostaje podwojona, a czas oczekiwania wydłuża się do miesiąca.

- PM Thompson – 1k6x\$50 za jedną sztukę
- Karabin maszynowy kalibru .30 – 1k100x\$50 za jedną sztukę
- Amunicja przeciwpancerna kalibru .30 – \$25 za 500 sztuk z demobilu
- Karabin maszynowy kalibru .50 – 1k100x\$30+\$300 za jedną sztukę
- Amunicja przeciwpancerna kalibru .50 – \$45 za 500 sztuk z demobilu
- Moździerz 60 milimetrów – 1K6x\$200
- Granat moździerzowy (odłamkowy) kalibru 60mm – \$2 za sztukę (4k6, promień wybuchu 3 metry, 30% niewypałów)
- Flara kalibru 60mm – 100 000 świec, czas świecenia 25 s.
- Działo 75mm – k100x\$100+\$800 za jedną sztukę. Działa kosztujące mniej niż \$3000 są celne jedynie przy odległości mniejszej niż 200 metrów.
- Pocisk odłamkowy lub przeciwpancerny kalibru 75mm - \$10 za jedną sztukę z demobilu, połowa z nich będzie niesprawna.
- Granat ręczny - \$50 za skrzynkę 24 granatów z demobilu, połowa nie wybuchą.

Przykładowe wyposażenie i jego ceny w latach 90. XX w.

Ubranie

Ubrania męskie

Szyty na miarę garnitur z jedwabiu	\$600.00+
Ubranie z wełny	\$279.99
Dwuczęściowy garnitur ze sztucznego jedwabiu	\$149.99
Skórzana kurtka lotnicza	\$189.99
Płaszcz	\$99.99
Duży T-shirt	\$24.99
Spodnie	\$39.9
Golf	\$32.99
Jeansy Denim	\$29.99
Buty dokera	\$49.99
Buty turystyczne	\$89.99
Jedwabny krawat	\$11.99
Ciepła bielizna	\$12.99
Nylonowe kąpielówki	\$14.99

Ubranie kobiece

Ubranie od awangardowego projektanta	\$600.00+
Suknia wieczorowa z jedwabiu	\$389.99
Dwuczęściowy komplet	\$169.99
Żakiet ze sztucznego jedwabiu	\$79.99
Spodnie	\$39.99
Jeansy „marmurki”	\$69.99
Skórzana kurtka motocyklowa	\$289.99
Wełniany żakiet	\$149.99
Koszulka polo	\$21.99
Firmowy T-shirt	\$35.99
Pantofelki	\$49.99
Czółenka	\$69.99
Jedwabne body	\$159.99
Kolczyki	\$15.99
Torebka	\$198.00
Spodenki do jazdy rowerem	\$29.99

Komunikacja

Usługi telefoniczne

Rozmowa pozamiastowa (minuta)	\$0.40
Rozmowa międzynarodowa (minuta)	\$1.25
Telefon bezprzewodowy	\$84.99
Telefon komórkowy	\$499.99
Wideofon	\$2000.00
Fax	\$499.99
Automatyczna sekretarka	\$99.99
System rozpoznawania rozmówcy	\$59.99
Pager	\$69.99

Komputery

Superkomputer	\$1,000,000.00+
Minikomputer	\$200.000.00+

Stacja robocza	\$20.000.00
Domowy system komputerowy	\$2500.00
Laptop	\$2000.00
On-line service (miesiąc)	\$20.00+
Modem 9600 baudów	\$299.99
Sytem rzeczywistości wirtualnej	\$15,000.00
CB radio	\$69.99
Krótkofalówka	\$49.99
Wielozakresowy odbiornik radiowy	\$179.99
Magazyn informacyjny	\$2.95
Gazeta	\$0.35

Rozrywka

Elektronika i mass media

Telewizor stereo 27 cali	\$999.99
Telewizor kolorowy 20 cali	\$249.99
Zestaw do odbioru TV satelitarnej	\$1999.99
Stereo 100 wat	\$629.99
Odtwarzacz CD	\$329.99
Płyta CD	\$12.50
Kombajn magnetofon/CD	\$279.99
Walkman (radiomagnetofon)	\$47.99
Magnetowid czterogłowicowy	\$329.99
Kamkorder VHS	\$894.99
Bilet do kina	\$6.00
Bilet na koncert	\$20.00
Bilet na mecz baseballa zawodowego	\$40.00+
Gra video	\$0.50
Gra w centrum rzeczywistości wirtualnej (4 minuty)	\$4.00

Ceny trunków

Wódka (kieliszek)	\$2.50
Koktajl	\$3.00
Wino (szklanka)	\$3.50

Piwo (szklanka)	\$2.50
Gitara elektryczna	\$599.99
Pięcioelementowa perkusja	\$799.99
Aparat fotograficzny 35mm	\$449.99
Teleobiektyw	\$189.99
Film (36 klatek)	\$3.99
Cyfrowy aparat fotograficzny (z oprogramowaniem)	\$679.99
Polaroid	\$89.99
Film (12 klatek)	\$2.99
Automatyczny aparat fotograficzny	\$149.99
Film (12 klatek)	\$2.99
Powiększalnik	\$399.99

Noclegi i żywność

Hotele (za noc)	
Hotel	\$19.99
Przeciętny hotel	\$39.99
Za tydzień (wraz z obsługą)	\$250.00
Dobry hotel	\$99.00+
Hotel luksusowy	\$250.00+
Dom (wynajęcie na rok)	\$12,000.00

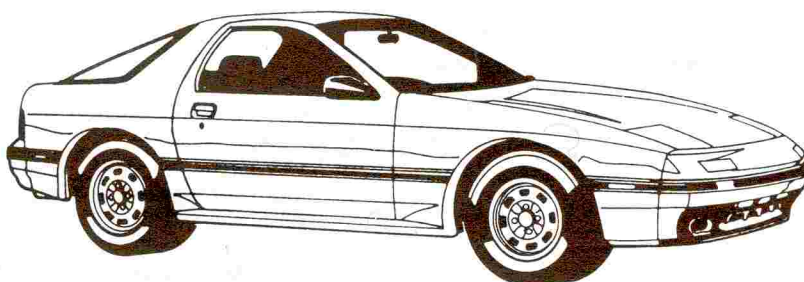
Mieszkanie (wynajęcie na tydzień)	\$150.00
Kawalerka (wynajęcie na tydzień)	\$100.00

Posiłki

Śniadanie	\$4.50
Obiad	\$5.50
Kolacja	\$9.50

Wyposażenie medyczne

Torba lekarska	\$39.50
Bandaż samoprzylepny (100 sztuk)	\$3.60
Jednorazowy respirator	\$12.50
Kompletny zestaw pierwszej pomocy	\$44.20



Wirówka	\$379.50
Zestaw EMT	\$205.25
Poduszka piankowa	\$15.75
Termomter elektroniczny	\$19.50
Bandaż	\$3.55
Parawan	\$4.50
Szyna do złamań	\$157.05
Przenośny zestaw tlenowy	\$194.80

Ekwipunek podróżny

Ekwipunek obozowy

4-osobowy zestaw do gotowania	\$26.50
Palnik gazowy	\$49.99
Przenośna toaleta chemiczna	\$84.00
Śpiwór	\$53.87
Nadmuchiwany materac	\$37.99
Lampa benzynowa	\$6.59
Składane łóżko	\$69.99
6-watowa lampa fluoroscencyjna	\$22.78
Składane krzeselko	\$26.12
Składany stolik (75cm na 180)	\$50.55
Lodówka turystyczna	\$114.90
Lornetka z automatycznym ustawianiem ostrości	\$99.99
Nóż survivalowy	\$89.99
Nóż armii szwajcarskiej	\$39.99
Maczeta	\$29.99
Nylonowy sznurek (35 metrów)	\$29.99

Bagaż

Torba (1.5 kg)	\$35.00
Torba podręczna (2.5 kg)	\$27.99
Mocna torba brezentowa (2.5 kg)	\$41.99
Torba (6 kg)	\$41.99
Torba (3.5 kg)	\$34.99

Namioty

Namiot nylonowy (2 x 2m)	\$109.00
Namiot dwuczęściowy (5m x 4m)	\$224.85
Namiot nadmuchiwany	\$599.99
Wóz campingowy	\$30,000.+
Termos (1 litr)	\$19.99
Nylonowy worek na wodę (25 litrów)	\$12.99

Narzędzia

Zestaw narzędzi (55 sztuk)	\$74.00
Wiertarka (plus zestaw wiertel)	\$48.99
Narzędzia mechaniczne (800 sztuk)	\$2399.99
Zestaw do spawania	\$1.75
Wiertarka Hewlett Packard 3/4	\$104.99
Piła tarczowa	
Hewlett Packard 1 1/2	\$75.99
Wiertarka 12-biegowa	\$279.99
Przenośny generator	\$799.99
Elektroniczny miernik napięcia	\$79.99



Transport

Pojazdy mechaniczne

Ford Escort	\$6799.99+
Honda Prelude	\$11,899.99+
BMW serii 3	\$35,000.00+
Furgonetka Dodge	\$14,699.99+
GMC Pick-Up (ładowność 1 tona)	\$22,899.00+
Motocykl Harley-Davidson	\$2789.99
12-tonowy podnośnik hydrauliczny	\$39.99
Opona radialna	\$49.99
Akumulator	\$46.99
Tłumik	\$19.99
Gaźnik	\$249.99
Przyczepka	\$359.99

Podróże powietrzne

Przeciętna cena biletu (za 100 mil)	\$30.00
Międzynarodowy (1000 mil)	\$400.00

Opłaty za pociąg

100 mil	\$50.00
500 mil	\$100.00
1000 mil	\$150.00

Lekki śmigłowiec	\$220,000.00
Mały samolot o napędzie tłokowym	\$120,000.00
Wynajęcie śmigłowca (godzina)	\$110.00+
Wynajęcie samochodu /furgonetki (dzień)	\$39.00+
Rower terenowy	\$279.99
Łyżworolki	\$159.99

Broń i amunicja

Amunicja do broni palnej

Ceny broni są podane w Tabeli Broni na stronie 236.

.22 Long Rifle (pudełko 100 nabo)	\$6.50
.220 Swift (pudełko 100 nabo)	\$52.53
.25 Automatic (pudełko 100 nabo)	\$33.80
.30 Carbine	

(pudełko 100 nabo)	\$43.25
.30-06 Springfield (pudełko 100 nabo)	\$83.30
.357 Magnum (pudełko 100 nabo)	\$52.50
.38 Special (pudełko 100 nabo)	\$42.30
9mm Parabellum (pudełko 100 nabo)	\$46.90
.44 Magnum (pudełko 100 nabo)	\$56.95
.45 Automatic (pudełko 100 nabo)	\$48.50
M-14 (pudełko 100 nabo)	\$78.80
Nabój 12-gauge (pudełko 25 nabo)	\$29.50
Celownik laserowy	\$459.50
Ręczny taser	\$280.00
Aluminiowy kastet	\$6.00
Kusza automatyczna	\$485.00
Kastet	\$1.00
Scyzoryk	\$30.00
Dmuchawka (ze strzałkami)	\$25.00
Bandolier	\$65.00
Nunchaku	\$14.85

Różne

Opłata za studia (semestr)	\$3400.00+
Pasywny noktowizor	\$7000.00+
Kalkulator kieszonkowy	\$6.99
Zestaw do otwierania zamków	\$80.00
Palnik Bunsena	\$6.95
Waga	\$99.99
Kamizelka kuloodporna	\$220.00
Mikroskop stereo	\$269.95
Wykrywacz metali	\$298.99
Sejf ognioodporny	\$389.99
Licznik Geigera	\$269.00
Rakietnica	\$325.00
Zestaw do nurkowania	\$2200.00+
Alarm przeciwwłamaniowy reagujący na ruch	\$480.00
Alarm bezprzewodowy	\$260.00
Niszczarka dokumentów	\$195.00
Zestaw do charakteryzacji	\$59.95

Wybrana bibliografia

Encyclopedia Britannica. Można w niej znaleźć prawie wszystkie potrzebne do gry informacje na temat historii i miejsc. Te encyklopedie należą do najlepszych już od ponad stulecia. Wcześniejsze wydania można znaleźć w bibliotekach.

* Ważne informacje na temat lat 90. XIX znajdziesz w jedenastej edycji Encyclopaedia Britannica (1911).

* Ważne informacje na temat lat 20. XX wieku znajdziesz w czternastej edycji Encyclopaedia Britannica (1929).

* Ważne informacje na temat lat 90. XX wieku znajdziesz w ostatnich edycjach.

Almanachy. Zawierają informacje, które często giną w potężnych encyklopediach.

Przewodniki. Przydatne, jako tło do przygód.

Atlasy samochodowe. Są tanie, a zawierają wiele nazw miejsc, które mogą się przydać podczas gry.

Katalogi. Zawierają ceny wszystkiego, co może Cię zainteresować.

Książki

W większości wypadków opisują punkt widzenia mieszkańców USA.

Bauman, John F. and Coode, Thomas H. „In the Eye of the Great Depression“

Boorstin, Daniel J. „The Americans“ (trzy tomy)

Bord, Janet & C. „Unexplained Mysteries of the 20th Century“

Brinnin, J.M., and Gaulin, K. „Grand Lux“

Cahill, Robert Ellis „Witches and Wizards, Ghostly Haunts, Strange Sea Sagas“

Costonovo, David „The English Gentleman: Images and Ideals in Literature and Society“

Cavendish, Richard „Man, Myth & Magic“

Collier, J.A.B., and Longmore, J.M. „Oxford Handbook of Clinical Specialties“

Cookbridge, E.H. „Orient Express: The Life and Times of World's Most Famous Train“

Corliss, W.R. „Handbook of Unusual Natural Phenomena“

Cox, Barry „The History of the Planet Earth“

Crowley, Aleister „Magic in Theory and Practice“

Cashman, Sean Dennis „America from the Gilded Age to World War II“ (cztery tomy)

Daniel, Clifton „Chronicle of the 20th Century“

de Camp, L. Sprague „Lovecraft: A Bibliography“

Drake, Samuel Adams „A Book of New England Legends and Folk Lore“

Drexel, John i inni „The Facts On File“

Edwards, Paul i inni „Encyclopedia of Philosophy“ (cztery tomy)

Ellis, C. Hamilton „The Lore of the Train“

Federal Writers' Project „Massachusetts: A Guide to Its Places and People“

Fort, Charles „The Books of Charles Fort“

Fox, Stephen „Blood and Power: Organized Crime in 20th Century America“

Frankland, Noble i inni „Encyclopedia of 20th Century Warfare“

Gardner, Martin „Fads and Fallacies in the Name of Science“

Gaute, J.H.H. & Odell, R. „New Murderers' Who's Who“

Gelb, Arthur i inni „The New York Times Great Lives of 20th Century“

Georgano, Mel „Grand Guignol: Theater of Fear and Terror“

Grzimek, Bernard „Grzimek's Animal Life Encyclopedia in 13 volumes“

Gurney, Gene „Kingdoms of Asia, the Middle East and Africa“

Hale, Judson „The Best of Old Farmer's Almanac“

Hall, John Whitney „A History of the World“ (trzy tomy)

Herre, Ron & Lamb, Roger „The Encyclopedic Dictionary of Psychology“

Harris, M. „Crows, Pigs, Wars & Witches“

Harley, Dorothy „Lost Country Life“

Hart, Harold H. „Weapons & Armor“

„Jane's Weapons Systems Fighting

Aircraft, Infantry Weapons“

Johnson, Paul „Modern Times“

Kohn, George L. „Encyclopedia of American Scandal“

Macauley, David „Mill“

MacNeil William H. „Plagues and Peoples“

McGarvey, Robert & Caitlin, Elise „The Complete Spy: A Guide to the Latest in High Tech Espionage & Equipment“

Merrill, Lynn L. „The Romance of Victorian Natural History“

Miller, W.H., Jr. „Interiors of the Great Ocean Liners“

Norman, David „Illustrated Encyclopedia of Dinosaurs“

Rearick, Charles „Pleasures of the Belle Epoque“

Ragon, Michel „The Space of Death“

Robbins, R.H. „Encyclopedia of Witchcraft and Demonology“

Rubinsky, Y & Wiseman, I. „History of the End of the World“

Service, Alastair & Bradbery, Jean „Megaliths and Their Mysteries“ Snyder, Robert W. „Voice of the City“

Stevens, S.D. & Klarner, Ann „Deadly Doses“

Sturtevant, William C. „Handbook of North American Indians“

Sullivan, Jack „The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural“

Tolles, Bryant F. & Tolles, C. „Architecture in Salem“

Whitehouse, R.D. „Facts on File“

Wilcox, R. Turner „The Mode In Costume“

Wilson, Colin „The Occult“

Wilcox, C. & Evans, C. „The Book of Great Mysteries“

Zinn, Howard „A People's History of the United States“

Wyse, Elizabeth & Winklemann, Barry „Past Worlds“

Indeks

Nie zrobiliśmy oddzielnego indeksu dla czarów i umiejętności, ponieważ są zebrane w jednym miejscu. Z drugiej strony autorzy, książki, potwory i opowiadania znalazły się w indeksie – te wiadomości są porzucane po całej książce.

+ mo 86, 160-161
99 minus Mity Cthulhu 20, 46

A

Abd al-Azrad 58, 69, 89, 120
Abdul Al-Hazred, patrz Abd al-Azrad
Abthoth 87
Abthotha, Pomiot 88
Aeons, Out of the 187, 188
Ahtu 88, 116
Al Azif 58, 189
Aldebaran 67, 107, 122, 144, 145, 151, 158, 186
Arawassa 149
Arkham 185 (mapa), 186, 188
Arkham House 8, 15, 186
Armitage, dr Henry 9, 15, 186
Ataki 31, szansa 100% 86
Ataki osobiste 34-35, 41-42
Atlach-Nacha 89, 158
Atlantyda 58, 67
Awatarzy 88, 111, 115
Azathoth 65, 91, 145, 190, 195
Azathoth and Others 58
Azathoth i Inni patrz *Azathoth and Others*

B

Bóstwa i potwory 88
Badacze 1, 9, 13, 18 id.; tworzenie 16-17; dochody 16, 24; karty 231-234; pomniejszone karty 8, gotowi do gry 225-230
Bast 91, 195
Bazowy zasięg 1, 35
Before the Storm 100
Bertin, Eddy C. 96
Bestie i potwory 128
Bezkształtny pomiot 145
Bibliografia 222
Bierce, Ambrose 186
Bishop, Zelia 92, 125, 187
Blackwood, Algernon 186
Blish, James 106
Bloch, Robert 103, 109, 186, 187
Bogowie Zewnętrzni 56, 65, 86, 143, 147, 186
Bohaterowie utworów Lovecrafta 138
Bokrug 92, 195
Book of Dzyan 58
Book of Eibon 58, 66, 186
Broń automatyczna 36
Broń palna 33, 34, 35, 40; zasady walki 36
Brown Jenkin-117, 139-140
Budowa Ciała 19
Bunyip 129
Burrowers Beneath, The 94, 118
Byakhee 42, 93, 144

C

Cambell, Ramsey 72, 97, 187
Carcosa 186
Carter, Lin 99

Carter, Randolph 138, 195
Cechy 18, testy 20, 80
Celaeno 151, 186
Celaeno Fragments 58
Celephais 195
Chambers, Robert W. 186
Chaosium 15, 186
Chaugnar Faugn 93, 151-152, 158, 186
Chronologia; Klęski żywiołowe i katastrofy 207; Chronologia wydarzeń zgodnie z opowieściami Lovecrafta 188; Wydarzenia okultystyczne, kryminalne i fantastyczne 210; Sto lat historii 204; Prehistoria Mitów na Ziemi 66

Chthoniani 144, 148, 187, 190
Chwył 34, 35, 42-43
Ciemności 34
Cool Air 188
Coppard, A.E. 72
Copper, Basil 187
Crawling Chaos, The 116
Cthaat Aquadingen 59
Cthuga 67, 95, 145, 186
Cthulhu 9, 66-67, 97, 146, 187, 191
Cthulhu in Necronomicon 59
Cthulhu w Necronomiconie, patrz *Cthulhu in Necronomicon Cuda w nowoangielskiej Ziemi the New-England Canaan Cultes des Goules* 59, 186
Cultus Maleficarum 70
Curse of Yig, The 187, 188
Curwen, Joseph 138
Cyaegha 96
Częściowe ukrycie 34
Czarna Koza z Lasu, patrz Shub-Niggurath
Czarodzieje 62
Czary 61 id., wielka księga 143, mała księga 148
Czas gry 28, 31, 33, 36, 40-42, 44, 46-48, 52, 56-57, 60-62
Czas i prędkość podróżowania 214
Czasowy obłęd 46 id.
Czytanie ksiąg 57

D

Długotrwały obłęd 46, 48, 49-50, 52
Dagon 15, 94, 186
Dahl, Roald 72
Daoloth 97
de Camp, L. Sprague 189
De la Poer 139
De Vermiis Mysteriis 59, 186
Dee, Dr John 69
Derby, Edward Pickman 139, 141
Derleth August 9, 186-187
Dhole 96, 150, 195
Diary of Alonzo Typer, The 188
Dodatki Chaosium 160-162
Dowody 196
Drake, David 88, 187
Dream-Quest of Unknown Kadath, The 91, 103, 107, 112, 114-115, 120
Dreams in the Witch House, The 100, 117, 139, 187
Duchy 68, 140, 145, 191, 195
Dunsany, Lord 186

Dwie bronie, korzystanie 34, 36
Dystrybutorzy gry 15
Działania wykonywane automatycznie 29

E

Eihort 96, 148, 151
Elder Keys, The 124
Elddown Shrads 59
Emerald Tablet 60
Epoki, w których toczy się gra 10, 39-41, 43, 52, 57, 196

F

Festyn 15,
Fetysze 48
Figurki 14-15
Fobie i Fetysze 48
Fomalhaut 67, 144, 145
Fragments z Celaeno, patrz *Celaeno Fragments*
Fragments z G'harne, patrz *G'harne Fragments*

G

G'harne 190
G'harne Fragments 59, 187
Ghast 99, 195
Ghatanothoa 103
Gilman Walter 139
Gnoph-Keh 105, 151
Golden Bough, the 60
Gotowi do gry Badacze 225
Gracze 9, 71, 74, 82
Grzyby z Yuggoth (mi-go) 67-68, 145, 187
Gug 195
Gwiezdny pomiot Cthulhu 66, 68, 145
Gwiezdny wampir 103

H

Harvey Walters, stworzenie 26-27
Hastur 67, 92, 145, 155, 157-158
Heald, Hazel 99, 103, 105, 187
Herbert West – Reanimator 15, 141, 186
Hexenhammer, Der 60
Historia 10, 21, 74, 77, 196
Hobby 23, 39
Hodgson, William Hope 131
Horror w Red Hook 15
Houdini, Harry 186
Howard, Robert E. 186, 187
Hunter of the Dark, The 186, 188
Hydra 97-98
Hyperborea 67, 186
Hypnos 15, 97, 195

I

I Ching 60
Index Expurgatorius 69
Inni Bogowie 45, 66
Innsmouth 186, 188
Inteligencja 19
Invisible Monster, The 188
Istoty z głębin 68, 104, 144
Ithaqua 67, 145, 186

J

Jackson, Shirley 131
James, Henry 131
James, M.R. 131
K'n-Yan 102-103
Kadath 195
Karta Potwora 90

Key of Solomon 60
Kilka celów 36
King, Stephen 131, 187
Kingsport 186
Kipling, Rudyard 72
Kitab Al-Azif 189-190
Klein, T.E.D., 187
Kości 13-15
Kondory 130
Koroner 202
Koszmar w Dunwich 15, 56, 138, 140-142, 186, 188
Koty 195
Koza o Tysiący Młodych, patrz Shub-Niggurath
Król w żółci, patrz *The King in Yellow*
Kraina Snów 91-92, 107, 115, 123, 158, 188
Kroczący Między Światami 99, 144, 187
Krzyżyk 29
Księżycowe bestie 114
Księga Dzyan, patrz *Book of Dzyan*
Księga Ebona, patrz *Book of Eibon*
Księgi Mitów Cthulhu 57-58, 60, 61, 148
Księgi Mitów, patrz Księgi Mitów Cthulhu
Księgi okultystyczne 61
Kult Gwiezdnej Mądrości 188
Kuttner, Henry 186
Kwasy 32

L

Lagrasse, Inspektor 140, 190
Lata 1890. 39-41, 45 196
Lata 1920. 40-41, 45, 198
Lata 1990. 39, 41, 43, 45, 199
Latające polipy 66, 68, 86, 144
Leczenie 31, 41, 43, patrz również *piersza pomoc, medycyna*
Leiber, Fritz 186
Leng, Płaskowyz 195
Liber Ivonis 58
Ligotti, Thomas 187
Livre d'Ivon 58
Long, Frank Belknap 93, 109, 186
Lovecraft, Howard Phillips 9, 10, 65, 71-73, 86, 138-142, 186-187, 189; korespondencja 186; opowiadania po polsku 15
Lud Monolitu, patrz *People of the Monolith*
Lumley, Brian 93, 121, 125, 187

M

Machen, Arthur 186
Magia 19, 56 id.; nie związana z mitami 63
Magiczne przedmioty 147id.
Maksymalna Poczytalność 20
Malleus Maleficarum 60
Malone, Thomas F. 139
Mała Księga Zaklęć 56, 63-64, 148id.
Massa di Requiem per Shuggay 59
Medycyna 21, 31, 40-41, 43, 196
Mi-Go (grzyby z Yuggoth) 67-68, 109, 145
Mity Cthulhu 9, 18, 39-40, 43, 48, 51, 56, 65, 86, 190, chro-

nologia 66, stworzenie 186-187, bóstwa 86, i ludzie 67, wymowa 87
 Mity Cthulhu, umiejętność 18, 31, 39, 44, 47-48, 57
 Moc 19, 62
 Model Pickmana 140
 Modyfikator obrażeń 20, 21; i ugrzyzenia 21; szok, ogłuszenie 31
Monsters and Their Kynde 59
 Moore, C.L. 186
 Mroczne młode 98, 144, 190
 Mu 67
 Muzyka Erica Zanna 15, 142
 Myers, Gary 187

N

Nameless City, The 67, 186
Nameless Cults 58, 187
 Nauka umiejętności od początku 40
Necronomicon 9, 58, 67, 69 id., 88, 138, 142, 186, 189; zawartość 69; opis 70; historia 69; znane kopie 70; poszczególne wydania 190
Necronomicon Press 186
Nienazwane kulty, patrz *Nameless Cults*
 Noże 35
 Nokaut 31, 34, 41-41, 85
 Notebook Found in the Deserted House 98
 Nyarlathotep 65, 88, 110, 146, 153, 191, 195
 Nyogtha 145
 Obłąd 46, 48, 52, 77, 79; czasowy 48, długotrwały 48, trwały 51
Objawienia Glaaki, patrz *Revelations of Glaaki*
 Obrażenia, fizyczne 31, zasady 32
 Odciski palców 197
 Odgrywanie ról 10, 18, 50, 74, 78, 80, 83
 Ogłuszenie 31
 Ogary Tyndala 111, 145, 186
 Ogień 32, 133
 Ogniste wampiry 113, 144
 Okultyzm 43, 44, 60
 Olśnienie 51, 52
 Olaus Wormius 69, 189
 Opisy 31, 47, 62-63, 74-76
 Ostra kuracja 52

P

P 20, 46-47
 Półmrok 34
 Pałki 35
 Pająki z Leng 114, 195
 Pancerny 34
 Parowanie 34, 43
 Patologia sądowa 196 id.
People of the Monolith 59, 186
 Piaseczniki 114, 145
 Pickman, Richard Upton 140, 195
 Pierwsza pomoc 21, 31, 40-41
 Pies 186
 Pisma dotyczące Zewu Cthulhu 15
Pismo z Ponape, patrz *Ponape Scripture*
Pnakotic Manuscripts 59, 186
Pnakotyckie rękopisy, patrz *Pnakotic Manuscripts*
 Poczytalność 18-20, 46 id., 77
 Poczytalność w Krainie Snów 195
 Podstawowe wartości 1, 23
 Poe, Edgar Allen 186
 Pomniejsi Inni Bogowie 66, 195
 pomoce do gry 238-239

Ponape Scripture 59
 Porównanie rozmiarów 89, 112-113
 Poszukiwania 12, 74
Potwory i rodzaj potworzy, patrz *Monsters and Their Kynde*
Prawdziwa magia, patrz *True Magick*
 Price, E. Hoffman 186
 Procenty i rzut procentowy 13
 Przebiecie 34
 Przeglądanie księgi 56, 60
Przepowiednie Nostradamusa 60
 Przeróżający staruch 15
 Przykład gry 53
 Przykładowe uszczerbki na zdrowiu psychicznym 46 lub 238
 Przykładowy ekwipunek i ceny 216
 Przypadek Charlesa Dextera Warda 15, 73, 138, 187
 Przytulek, sposoby trafienia do 84
 Psychoanaliza 40, 44, 48, 51-52
 Pszczoły, roje 135
 Punkty Magii 20, 21, 63; odzyskiwanie 21
 Punkty Poczytalności 20, 31, 48, 57; zdobywanie 47; utrata 61; odzyskiwanie 44, 47

Q

Quinn, Seabury 186

R

R'lyeh 66, 96, 145
R'lyeh Text 59
Rękopis z Sussex, patrz *Sussex Manuscript*
 Rasy Niezależne 68, 88
 Rasy Służebne 67, 88
 Return of the Lloigor, The 113
Revelations of Glaaki 59, 125
 Rhan-Tegoth 117, 187
 Rozpoznawanie języków 20
 Rozszerzona tabela broni 236-237
 Ryś amerykański 128
 Rzuty kośćmi 13, 19

S

Śludzy Bogów Zewnętrznych 119, 144
 Saki 72
 Salem Horror, The 116
 Sarnath 195
 Scenariusze w tym podręczniku 160: Stepujący nieboszczyk 177 id., Na krawędzi ciemności 161 id., Nawiedzenie 169 id., Szaleniec 174 id.
 Seria 36, 42
Seven Cryptical Books of Hsan 59
 Seven Geases, The 87, 89, 118, 123
Seven Valley Tales 187
 Shaggai, owady z 86, 187
 Shambler from the Stars, The 122, 186
 Shea, J. Vernon 186
 Shoggoth 67, 124
 Shudde M'ell 191
 Siła 19
Skorupy z Eltdown, patrz *Eltdown Shards*
 Skradanie się 39, 45
 Skrzydlate dzieci nocy 144, 195
 Smith, Clark Ashton 186
 Spostrzegawczość 20, 40, 45
 Starsi Bogowie 66, 91, 110, 115, 143
 Starsze istoty 66, 68, 100, 106, 120, 124, 144
 Strażnik 9-10, 71 id.
 Strażal z bardzo bliska 36

Strzelanie bez celowania 36
 Strzelanina 13, 33, 73
 Sub-Niggurath 98, 145, 190-191
Supernatural Horror in Literature 9
Sussex Manuscript 58, 70
 Szczurowce 120, 151-152
 Szczury w murach 139, 188
 Szepczący w Ciemności 15, 188
 Szkielet 134
 Szkoły i stopnie naukowe 21
 Szkolenie 40
 Szok 31
 Szpady i rapiery 35
 Szybkość 28

Ś

Śledztwo 202
 Śmierć 31, 41, 43; i bogowie 86; blisko śmierci 33
 Świadomość 20

T

Tłumiki 36
 Tabela Porównawcza 29, 30, 63, 239
 Tabela Wybranych broni 37
Tabliczki Zanthu, patrz *Zanthu Tablets*
Tajemny Siedmioksiąg Hsana, patrz *Seven Cryptical Books of Hsan*
Tao Te Ching 60
 Targowanie się 38, 40-42
 Tcho-Tcho 108, 122, 127, 186
Tekst z R'lyeh, patrz *R'lyeh Text*
 Teodor z Filetu 69, 189
 Terminy występujące w grze 213
 Test Pomysłowości 19-20, 48
 Test Szczęścia 19-20
 Test Wiedzy 20, 44
Thaumaturgical Prodigies in the New England Caan 59
 The Mound 187, 188
 Thing on the Doorstep 139, 141
 Through the Gate of the Silver Key 99, 138
 Tonięcie 32, 45
 Tragiczne skutki leczenia 52
 Trucizny 32, 44, 203, 238
True Magick 59
 Trwały obłąd 51
 Tsang 122, 127
 Tsathougga 67, 146, 187
 Tycydydes 67
 Tworzenie Badacza 16-17
 Tworzenie Harveya Waltersa 26-27

U

Uachil Utaus 67, 117
 Ubbo-Sathla 66
 Uczenie się czarów 61, 62
 Udane i pechowe trafienia 80
 Uduśnienie 32, 42
 Uetzalcoatl 126
 Ugrzyzenie 21, 35
 Ulthar 195
 Umiejętności 1, 22, 23, 29, 38 id., 40; bazowa szansa 40; testy 29; klasy 238; tworzenie 81; czas używania 29; maksymalny poziom 23; zaczynanie od zera 40; szkolenie 40
Unauprechlichen Kulturen 58, 186
 Uniwersytet Miskatonic 186, 188
 Unnamable, The 77
Unspeakable Oath 15

Upadanie 31-32
 Utrata Poczytalności 46, 47, 78, 87
 Utrata przytomności 21, 31, 41, 43, 62

V

Voynich Manuscript 70

W

W Górach Szaleństwa 15, 100, 120, 188
 Wężowi ludzie 66, 68, 150
 Waite, Asenath 139, 141
 Waite, Ephraim 139, 141
 Walka 28, 33, zasady 34
 Walka wręcz 33, 35, 40
 Ward, Charles Dexter 15
 West, dr Herbert 15, 141
 Whateley, Noah 141, 188
 Whateley, Wilbur 138, 140, 142, 188
 Większa Rasa Niezależna 93, 95, 99, 101, 105-106, 109, 113
 Większa Rasa Służebna 98, 110, 119, 121, 124
 Widmo nad Innsmouth 15, 45, 98, 188, 186
 Wielcy Przedwieczni 43, 56, 66-67, 86, 143, 147, 150, 186, wytrzymałość 86
 Wielka Księga Zakłęb 56, 63-64, 143 id.
 Wielka Rasa z Yith 66, 68
 Wielka Rasa, Nowa 86
 Wilson, Colin 113
Witch-Cult in Western Europe 60
 Wybuchy 32
 Wydane scenariusze 61
 Wydania gry w innych językach 15
 Wygląd 20
 Wygląd scenariuszy 160; fabuła 73, struktura 74
 Wygląd telegramu 240
 Wykształcenie 20
 Wytrzymałość 21, 31, 43, 45, 86; w Krainie Snów 195

Y

Y'gonolac 46, 124, 187
 Yig 158;
 Yog-Sothoth 65, 126, 138, 141, 142, 145, 190; syn 140-141
 Yuggoth 114

Z

Załadowanie broni 36
 Zacięcie się broni 36
 Zann, Erich 15, 142
Zanthu Tablets 59
 Zasady: walki 34; walki bronią palną 36; dotyczące obrażeń 32
 Zaskoczenie 34
 Zawodność 36
 Zawody 22 id., 39
 Zbiór narzędzi Strażnika 80
 Zero Poczytalności 51
 Zero Punktów Magii 21, 62
 Zero Wytrzymałości 21
 Zew Cthulhu 15, 140, 188
 Zhar 127
 Zmora 137
 Znak Starszych Bogów 91, 144, 147
Zohar, The 60
 Zombi 86, 137, 149, 151-152, 155
 Zoth-Ommog 127
 ZR poziom, 20, 33
 Zręczność 19, 33
 Zwiększanie Mocy 62
 Zwiększanie poziomu umiejętności 29, 31

Ż, 2

Żółty znak 107, 111
 Źródła, przedmioty związane z grą 15, 235



Lady Jane Simpson

Wiek: 32 lata, bogacz

S 9 KON 13 BC 8 INT 13 MOC 15
ZR 15 WG 14 P 75 WYK 17 WT 11
99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

Pomysłowość 65% Szczęście 75% Wiedza 85%

PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI	
Obtęd	0 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

WYTRZYMAŁOŚĆ		PUNKTY MAGII	
Mierzy -2 -1 0 +1 +2 3 4 5 6 7 8 9 10 (11) 12 13 14 15 16 17 18 19		Nieprzytomny 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 (15) 16 17 18 19	

BRONIE				
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Szpada (60)		1k6+1	dotyk	1
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

UMIĘJĘTNOŚCI				
<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Prawo (30)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (35)	
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (00)	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (00)	
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Psychologia (45)	<input type="checkbox"/> Szpada (60)	
<input type="checkbox"/> Biologia (25)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25)		
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Skakanie (55)		
<input type="checkbox"/> Elektryka (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10)		
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (00)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (50)		
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00)	<input type="checkbox"/> Sztuka (malowanie) (45)		
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (30)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (40)	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (00)		
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (40)		
<input type="checkbox"/> Historia (45)	<input type="checkbox"/> Perswazja (45)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)		
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (60)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	Broń palna	
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (75)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie balonu (00)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> Karabin (25)	
<input type="checkbox"/> Język obcy (francuski) (00)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie łodzi (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (50)	<input type="checkbox"/> Pistolet (20)	
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (00)	<input type="checkbox"/> Pływanie (55)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (95)	<input type="checkbox"/> Strzelba (30)	

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiedzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Stephen St. John Wiek: 38 lat, bogaty doradca (prawnik)

S 13 KON 12 BC 11 INT 16 MOC 14
ZR 10 WG 13 P 70 WYK 23 WT 12
99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

Pomysłowość 80% Szczęście 70% Wiedza 99%

PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI	
Obtęd	0 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

WYTRZYMAŁOŚĆ		PUNKTY MAGII	
Mierzy -2 -1 0 +1 +2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (12) 13 14 15 16 17 18 19		Nieprzytomny 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (14) 15 16 17 18 19	

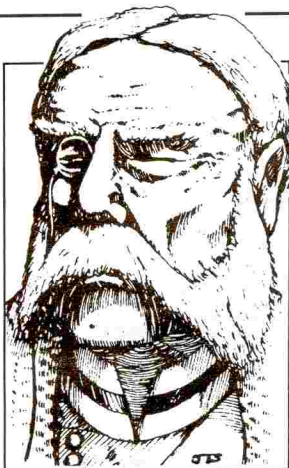
BRONIE				
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Karabin .30 (55)		2k6	50 metrów	1
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

UMIĘJĘTNOŚCI				
<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (55)	<input type="checkbox"/> Prawo (75)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (75)	
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (60)	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (00)	
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Psychologia (65)	<input type="checkbox"/> Jęz. obcy (francuski) (60)	
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25)		
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)		
<input type="checkbox"/> Elektryka (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (40)		
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (00)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (50)		
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00)	<input type="checkbox"/> Sztuka (literatura) (45)		
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05)	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (00)		
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (75)		
<input type="checkbox"/> Historia (20)	<input type="checkbox"/> Perswazja (55)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)		
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (25)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	Broń palna	
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (30)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie balonu (00)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> Karabin (55)	
<input type="checkbox"/> Język obcy (łacina) (00)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie łodzi (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (20)	<input type="checkbox"/> Pistolet (20)	
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (00)	<input type="checkbox"/> Pływanie (25)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (80)	<input type="checkbox"/> Strzelba (30)	

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiedzy umiejętności rozdziel 60 punktów.

Wydawnictwo „MAG” udziela zgody na powielenie tej strony do użytku własnego – copyright © 1992-1995 Chaosium Inc.

Wydawnictwo „MAG” udziela zgody na powielenie tej strony do użytku własnego – copyright © 1992-1995 Chaosium Inc.



Major Armsby Britt Wiek: 58 lat, oficer na emeryturze

S 11 KON 9 BC 13 INT 13 MOC 15 Pomysłowość 65% Szczęście 75% Wiedza 95%
ZR 10 WG 9 P 75 WYK 19 WT 11

99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ

Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

PUNKTY MAGII

Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE

Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Strzelba na słońce (75)		3K6+4	100 metrów	1 lub 2
Rewolwer .41 (70)		1k10	15 metrów	1

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Prawo (05)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (05)
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (60)	<input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (00)	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (00)
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Psychologia (45)	<input type="checkbox"/> Rysowanie map (50)
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25)	
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)	
<input type="checkbox"/> Elektryka (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10)	
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (40)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (55)	
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00)	<input type="checkbox"/> Sztuka (śpiewanie) (05)	
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05)	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (00)	
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (65)	
<input type="checkbox"/> Historia (35)	<input type="checkbox"/> Perswazja (50)	<input type="checkbox"/> Tropienie (30)	
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (40)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (50)	Broń palna
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (60)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie balonu (00)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> Karabin (75)
<input type="checkbox"/> Język obcy (urdu) (00)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie łodzi (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (20)	<input type="checkbox"/> Pistolet (70)
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (95)	<input type="checkbox"/> Pływanie (25)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (65)	<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Margaret Whitter

Wiek: 52 lata, szpieg

S 7 KON 13 BC 9 INT 16 MOC 17 Pomysłowość 80% Szczęście 85% Wiedza 75%
ZR 10 WG 10 P 85 WYK 15 WT 11

99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ

Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

PUNKTY MAGII

Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE

Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Derringer .25 (60)		1k6	3 metrów	1

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (15)	<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Prawo (05)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (35)
<input type="checkbox"/> Archeologia (20)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (40)	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (00)
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Psychologia (25)	
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25)	
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)	
<input type="checkbox"/> Elektryka (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (35)	
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (00)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (65)	
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00)	<input type="checkbox"/> Sztuka (wyszywanie) (35)	
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (50)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (25)	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (55)	
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (75)	
<input type="checkbox"/> Historia (55)	<input type="checkbox"/> Perswazja (25)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (55)	Broń palna
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie balonu (00)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> Karabin (70)
<input type="checkbox"/> Język obcy (francuski) (80)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie łodzi (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (20)	<input type="checkbox"/> Pistolet (75)
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (80)	<input type="checkbox"/> Pływanie (40)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (65)	<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Rachel Hemingway Wiek: 32 lata, dziennikarz i pisarz

S 8 KON 11 BC 9 INT 16 MOC 13 Pomysłowość 80% Szczęście 65% Wiedza 80%
 ZR 12 WG 14 P 65 WYK 17 WT 10
 99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI																
Obłąd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ						PUNKTY MAGII								
NIEPRZYTOMNY						NIEPRZYTOMNY								
Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3	Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE				
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Rewolver .38 (40)	_____	1k10	15 metrów	2
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

UMIĘJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (40) _____	<input type="checkbox"/> Księgowość (10) _____	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Archeologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Mechanika (20) _____	<input type="checkbox"/> Sztuka (pianino) (05) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomia (00) _____	<input type="checkbox"/> Medycyna (05) _____	<input type="checkbox"/> Targowanie się (00) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00) _____	<input type="checkbox"/> Tropienie (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chemia (00) _____	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25) _____	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Farmacja (00) _____	<input type="checkbox"/> Okultyzm (40) _____	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (35) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fizyka (00) _____	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00) _____	<input type="checkbox"/> Uniki (24) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10) _____	<input type="checkbox"/> Perswazja (25) _____	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (40) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Geologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30) _____	<input type="checkbox"/> Wmawianie (45) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia (65) _____	<input type="checkbox"/> Pływanie (40) _____	<input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (35) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (25) _____	<input type="checkbox"/> Prawo (45) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05) _____	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język obcy (francuski) (55) _____	<input type="checkbox"/> Psychologia (55) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Broń palna
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (80) _____	<input type="checkbox"/> Skakanie (25) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Karabin (25)
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (75) _____	<input type="checkbox"/> Skradanie się (35) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Pistolet (40)
			<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Dr. Warren Bedford Wiek: 56 lat, prof. historii Europy

S 10 KON 9 BC 10 INT 17 MOC 16 Pomysłowość 80% Szczęście 65% Wiedza 80%
 ZR 7 WG 9 P 80 WYK 23 WT 10
 99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI																
Obłąd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ						PUNKTY MAGII								
NIEPRZYTOMNY						NIEPRZYTOMNY								
Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3	Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE				
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Karabin .30 (40)	_____	2k6	50 metrów	1
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

UMIĘJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (25) _____	<input type="checkbox"/> Księgowość (10) _____	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Archeologia (50) _____	<input type="checkbox"/> Mechanika (20) _____	<input type="checkbox"/> Sztuka (malowanie) (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomia (20) _____	<input type="checkbox"/> Medycyna (05) _____	<input type="checkbox"/> Targowanie się (00) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00) _____	<input type="checkbox"/> Tropienie (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chemia (00) _____	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25) _____	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Farmacja (00) _____	<input type="checkbox"/> Okultyzm (55) _____	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fizyka (00) _____	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00) _____	<input type="checkbox"/> Uniki (14) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10) _____	<input type="checkbox"/> Perswazja (15) _____	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (75) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Geologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30) _____	<input type="checkbox"/> Wmawianie (05) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia (85) _____	<input type="checkbox"/> Pływanie (25) _____	<input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (50) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (35) _____	<input type="checkbox"/> Prawo (30) _____	<input type="checkbox"/> Jęz. obcy (francuski) (45) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (30) _____	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00) _____	<input type="checkbox"/> Jęz. obcy (niemiecki) (30) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język obcy (łacina) (55) _____	<input type="checkbox"/> Psychologia (55) _____	<input type="checkbox"/> Jęz. obcy (włoski) (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (85) _____	<input type="checkbox"/> Skakanie (25) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Broń palna
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (75) _____	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Karabin (40)
			<input type="checkbox"/> Pistolet (20)
			<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Artie Gumshoe Wiek: 36 lat, prywatny detektyw, twardziel

S 15 KON 16 BC 12 INT 11 MOC 12
ZR 14 WG 12 P 60 WYK 14 WT 14

Pomysłowość 55% Szczęście 60% Wiedza 80%

99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI

Obłęd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ

NIEPRZYTOMNY								
Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNKTY MAGII

Nieprzytomny	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE

Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
Uderzenie pięścią (60)	_____	1k3+mo	dotyk	1
Automatyczna .45 (65)	_____	1k10+2	15 metrów	1

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Sztuka (harmonijka) (05)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (00)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (40)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (40)	<input type="checkbox"/> Uniki (28)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Perswazja (35)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (15)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (65)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (20)	<input type="checkbox"/> Pływanie (25)	<input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (50)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Prawo (55)	<input type="checkbox"/> Uderzenie pięścią (60)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00)		Broń palna
<input type="checkbox"/> Język obcy (brak) (00)	<input type="checkbox"/> Psychologia (45)		<input type="checkbox"/> Karabin (25)
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (55)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)		<input type="checkbox"/> Pistolet (65)
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (40)		<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomędzy umiejętności rozdzielić 60 punktów.



Anna Vixen Wiek: 27 lat, ognista śpiewaczka i aktorka

S 8 KON 14 BC 11 INT 10 MOC 15
ZR 14 WG 17 P 75 WYK 12 WT 13

Pomysłowość 55% Szczęście 60% Wiedza 80%

99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI

Obłęd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ

NIEPRZYTOMNY								
Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNKTY MAGII

Nieprzytomny	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

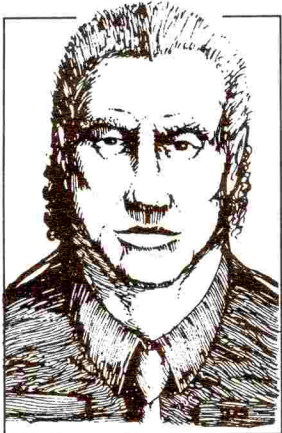
BRONIE

Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
brak	-	-	-	-

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (45)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Sztuka (śpiewanie) (25)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (50)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (40)	<input type="checkbox"/> Uniki (28)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Perswazja (75)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (55)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (35)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (20)	<input type="checkbox"/> Pływanie (25)	<input type="checkbox"/> Sztuka (aktorstwo) (50)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Prawo (05)		Broń palna
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00)		<input type="checkbox"/> Karabin (25)
<input type="checkbox"/> Język obcy (hiszpański) (30)	<input type="checkbox"/> Psychologia (45)		<input type="checkbox"/> Pistolet (20)
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (50)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)		<input type="checkbox"/> Strzelba (30)
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10)		

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomędzy umiejętności rozdzielić 60 punktów.



Matt „Szalony” Peabody

Wiek: 30 lat, footballista

S 14 KON 16 BC 13 INT 9 MOC 10
ZR 18 WG 12 P 50 WYK 15 WT 15
99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

Pomysłowość 55% Szczęście 60% Wiedza 80%

PUNKTY POCZYTALNOŚCI	
Obłęd	0 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

WYTRZYMAŁOŚĆ	
NIEPRZYTOMNY	
Martwy -2	-1 0 +1 +2 3
4	5 6 7 8 9 10 11
12	13 14 15 16 17 18 19

PUNKTY MAGII	
Nieprzytomny	0 1 2 3
4	5 6 7 8 9 10 11
12	13 14 15 16 17 18 19

BRONIE				
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
magnum	.357 (40)	1k8+1k4	20 metrów	1

UMIĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Sztuka (taniec) (05)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (30)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (45)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (28)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Perswazja (75)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (90)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (15)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia (20)	<input type="checkbox"/> Pływanie (25)	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (40)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Prawo (05)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (60)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00)	<input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (40)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język obcy (hiszpański) (25)	<input type="checkbox"/> Psychologia (45)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Broń palna
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (75)	<input type="checkbox"/> Skakanie (65)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Karabin (35)
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Pistolet (40)
			<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Will Jenkins

Wiek: 23 lat, rysownik i pisarz

S 9 KON 10 BC 11 INT 18 MOC 16
ZR 12 WG 13 P 80 WYK 16 WT 11
99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

Pomysłowość 90% Szczęście 80% Wiedza 80%

PUNKTY POCZYTALNOŚCI	
Obłęd	0 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

WYTRZYMAŁOŚĆ	
NIEPRZYTOMNY	
Martwy -2	-1 0 +1 +2 3
4	5 6 7 8 9 10 11
12	13 14 15 16 17 18 19

PUNKTY MAGII	
Nieprzytomny	0 1 2 3
4	5 6 7 8 9 10 11
12	13 14 15 16 17 18 19

BRONIE				
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
sprężynowiec	(45)	1k4	dotyk	1

UMIĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (10)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Archeologia (10)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Sztuka (rysowanie) (65)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomia (10)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (40)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologia (10)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (25)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Farmacja (20)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (70)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fizyka (10)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (24)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (50)	<input type="checkbox"/> Perswazja (50)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (15)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia (30)	<input type="checkbox"/> Pływanie (25)	<input type="checkbox"/> Sztuka (poezja) (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Prawo (40)	<input type="checkbox"/> Sztuka walki (Kung Fu) (35)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (05)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Broń palna
<input type="checkbox"/> Język obcy (niemiecki) (40)	<input type="checkbox"/> Psychologia (55)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Karabin (25)
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (90)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Pistolet (20)
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (35)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (35)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Shirley Bath Wiek: 37 lat, pisarka nowej fali i wykładowca

S 9 KON 16 BC 9 INT 12 MOC 17
 ZR 13 WG 12 P 85 WYK 19 WT 13
 99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

Pomysłowość 60% Szczęście 85% Wiedza 95%

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ

NIEPRZYTOMNY							
Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

PUNKTY MAGII

NIEPRZYTOMNY							
Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE

Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
brak	-	-	-	-

UMIĘJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (40)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Sztuka (malowanie) (25)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (05)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (30)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologia (00)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chemia (00)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (45)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Farmacja (00)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (75)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fizyka (15)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (24)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Perswazja (75)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (65)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia (45)	<input type="checkbox"/> Plywanie (40)	<input type="checkbox"/> Medytowanie (40)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Prawo (05)	<input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (40)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język obcy (sanskrycki) (25)	<input type="checkbox"/> Psychologia (75)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (80)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (35)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
			Broń palna
			<input type="checkbox"/> Karabin (25)
			<input type="checkbox"/> Pistolet (20)
			<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Dr. Elliot Jurgens

Wiek: 48 lat, chirurg

S 11 KON 13 BC 10 INT 17 MOC 13
 ZR 16 WG 11 P 65 WYK 24 WT 12
 99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń: brak

Pomysłowość 85% Szczęście 65% Wiedza 99%

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	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

WYTRZYMAŁOŚĆ

NIEPRZYTOMNY							
Martwy	-2	-1	0	+1	+2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

PUNKTY MAGII

NIEPRZYTOMNY							
Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

BRONIE

Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy
automatyczny 9mm (45)		1k10	20 metrów	3

UMIĘJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (00)	<input type="checkbox"/> Księgowość (10)	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Archeologia (00)	<input type="checkbox"/> Mechanika (20)	<input type="checkbox"/> Sztuka (wiolonczela) (30)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomia (00)	<input type="checkbox"/> Medycyna (80)	<input type="checkbox"/> Targowanie się (50)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologia (60)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chemia (40)	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (35)	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (25)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Farmacja (35)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05)	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fizyka (00)	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00)	<input type="checkbox"/> Uniki (32)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10)	<input type="checkbox"/> Perswazja (25)	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (75)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Geologia (00)	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (50)	<input type="checkbox"/> Wmawianie (45)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia (30)	<input type="checkbox"/> Plywanie (45)	<input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (40)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10)	<input type="checkbox"/> Prawo (30)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (00)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język obcy (łacina) (45)	<input type="checkbox"/> Psychologia (60)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Język ojcz. (angielski) (85)	<input type="checkbox"/> Skakanie (25)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (65)	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
			Broń palna
			<input type="checkbox"/> Karabin (25)
			<input type="checkbox"/> Pistolet (45)
			<input type="checkbox"/> Strzelba (30)

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.

Informacje osobiste

Imię i nazwisko Badacza _____

Miejsce zamieszkania _____

Opis wyglądu _____

Rodzina i przyjaciele _____

Przypadki obłądu _____

Rany i obrażenia _____

Znaki szczególne i blizny _____

Historia Badacza



Zarobki i oszczędności

Zarobki _____ Gotówka _____

Oszczędności _____

Rzeczy osobiste _____

Nieruchomości _____

Wyposażenie i ekwipunek

Przeczytane księgi mitów

Magiczne artefakty i znane czary

Artefakty _____ Czary _____

Spotkane istoty



1990



Imię Badacza _____
 Zawód _____ Płeć _____ Wiek _____
 Tytuł naukowy _____
 Miejsce urodzenia _____
 Choroby psychiczne _____

Cechy i testy

S _____ ZR _____ INT _____ Pomysłowość _____
 KON _____ WG _____ MOC _____ Szczęście _____
 BC _____ P _____ WYK _____ Wiedza _____
 99-Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń _____

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	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

Punkty Magii

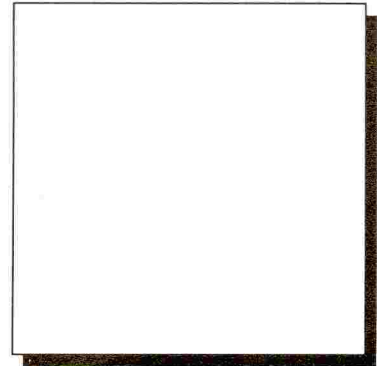
Nieprzytomny	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Wytrzymałość

Nieprzytomny									
Martwy	-2	-1	0	+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		

Umiejętności Badacza

- Antropologia (00%) _____
- Archeologia (00%) _____
- Astronomia (00%) _____
- Biologia (00%) _____
- Chemia (00%) _____
- Elektronika (00%) _____
- Elektryka (10%) _____
- Farmacja (00%) _____
- Fizyka (00%) _____
- Fotografowanie (10%) _____
- Geologia (00%) _____
- Historia (20%) _____
- Historia naturalna (10%) _____
- Jeździectwo (05%) _____
- Język obcy (00%):
- _____
- _____
- _____
- _____
- Język ojczysty (WYK x 5%):
- _____
- Korzystanie z bibl. (25%) _____
- Księgowość (10%) _____
- Mechanika (20%) _____
- Medycyna (05%) _____
- Mity Cthulhu (00%) _____
- Nasłuchiwanie (05%) _____
- Nawigacja (10%) _____
- Obsługa cięż. sprz. (00%) _____
- Okultyzm (05%) _____
- Otw. zamków (00%) _____
- Perswazja (15%) _____
- Pierwsza pomoc (30%) _____
- Pilotowanie (00%):
- _____
- _____
- _____
- Pływanie (25%) _____
- Prawo (05%) _____
- Prowadzenie sam. (20%) _____
- Psychoanaliza (00%) _____
- Psychologia (05%) _____
- Rzucanie (25%) _____
- Skakanie (25%) _____
- Skradanie się (10%) _____
- Spostrzegawczość (25%) _____
- Sztuka (05%):
- _____
- _____
- _____
- _____
- Sztuki walki (00%) _____
- Targowanie się (05%) _____
- Tropienie (10%) _____
- Ukrycie czegoś (15%) _____
- Ukrywanie się (10%) _____
- Uniki (ZR x 2%) _____



- Wiarygodność (15%) _____
- Wmawianie (05%) _____
- Wspinanie się (40%) _____
- Znajomość komp. (00%) _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

- Broń palna**
- Karabin (25%) _____
 - Karabin masz. (15%) _____
 - Pistolet (20%) _____
 - Pistolet masz. (15%) _____
 - Strzelba (30%) _____

Broń do walki wręcz

Atak lub broń	% poziom umiejętności	Zadawane obrażenia	Ataki /rundę	WT
<input type="checkbox"/> Uderzenie pięścią (50%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Cios głową (10%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kopnięcie (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Chwyty (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

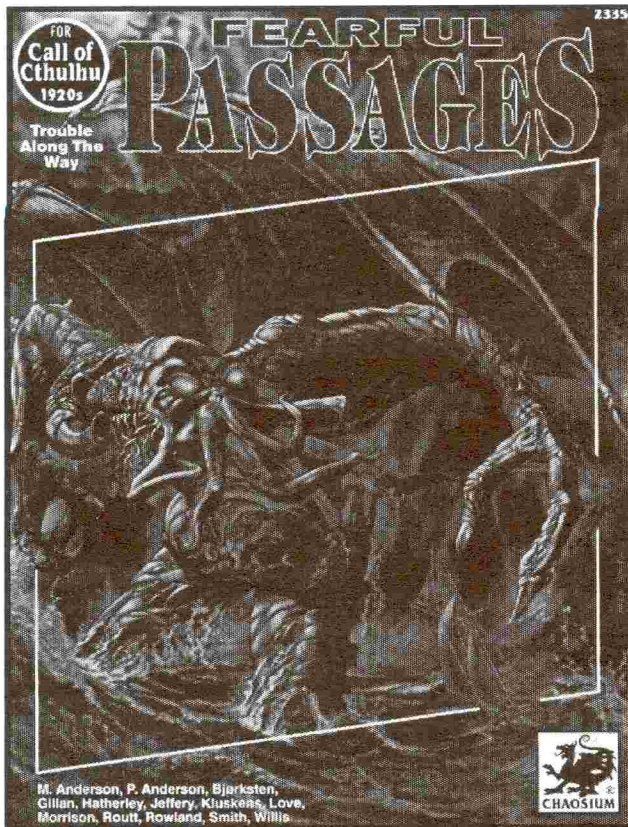
Broń palna

Broń	% poziom umiejętności	Zadawane obrażenia	Zasięg	Strzały /rundę	Pojemność magazynka	Zaw.	WT
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Karta Badacza
 Imię gracza _____

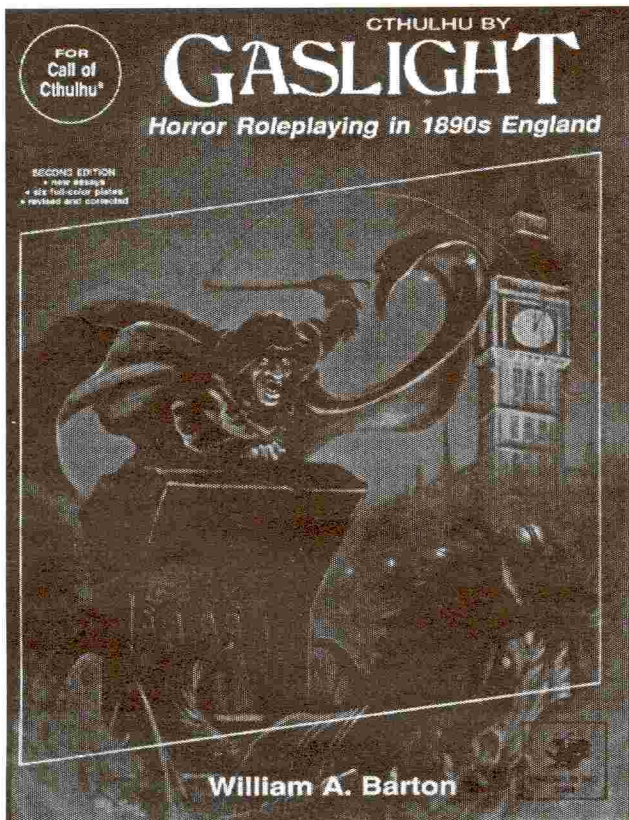
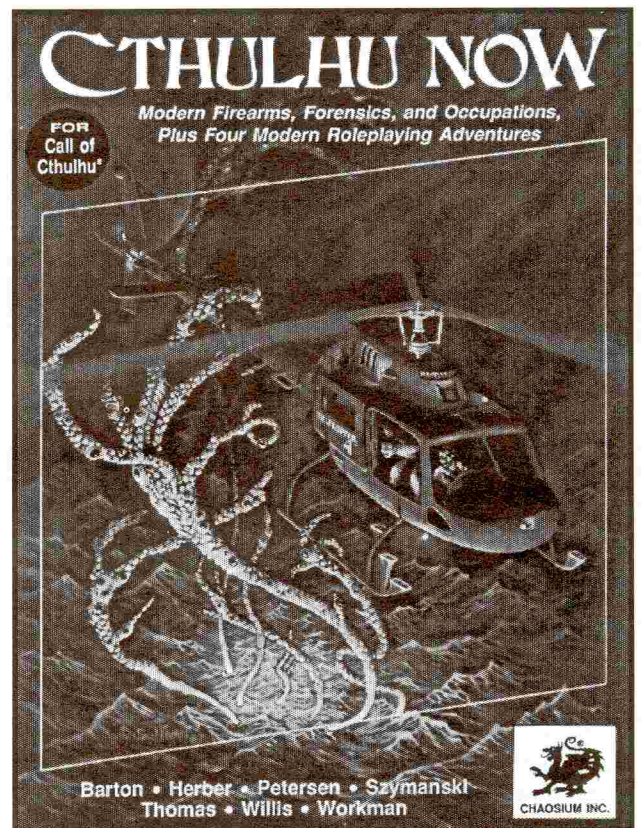
ZEW CTHULHU


Podręcznik podstawowy do gry **Zew Cthulhu** to nie wszystko.
Specjalnie dla Ciebie wydawnictwo „MAG” przygotowuje dodatki:



Prerażające podróże to zbiór dodatkowych zasad i przygód związanych ze środkami transportu.

Cthulhu 1990 przeniesie Cię w nasze czasy. Znajdziesz tu nowe bronie, zasady i oczywiście przygody.



Cthulhu 1890 pomoże Ci znaleźć się w dziewiętnastowiecznej Anglii, w której czekają tajemnicze, gotyckie przygody.

Rozszerzona tabela broni

	wartość początkowa (początkowa liczba punktów umiejętności)	obrażenia zadawane przy ataku	podstawowy zasięg ataku	liczba ataków na rundę	pojem- ność maga- zynka	Wytrzy- małość broni	okres hist. i cena broni	powszechna w okresie zaw.
BRONŃ DO WALKI WRĘCZ								
szpada*	20	1k6++mo	dotyk	1	-	10	4/6/70	- wszystkie
laska ze szpadą*	20	1k6+mo	dotyk	1	-	10	10/25/100	- wszystkie
rapier*	10	1k6+1+mo	dotyk	1	-	10	6/20/1500	- wszystkie
szabla kawaleryjska	15	1k8+1+mo	dotyk	1	-	20	15/30/75	- wszystkie
lanca kawaleryjska*	10	1k8+1+1k6**	dotyk	1	-	15	3/5/10	- wszystkie
topór	20	1k8+2+mo	dotyk	1	-	20	15/30/75	- wszystkie
maczeta/sierp	20	1k6+1+mo	dotyk	1	-	12	2/3/9	- wszystkie
nóż bojowy* (dirk itp.)	25	1k4+2+mo	dotyk	1	-	15	1/2/15	- wszystkie
nóż kuchenny*	25	1k6+mo	dotyk	1	-	12	1/2/7	- wszystkie
nożyk (scyzoryk itp.)	25	1k4+mo	dotyk	1	-	9	0, 50/2/6	- wszystkie
duża pałka/kij krykietowy/pogrzebacz	25	1k8+mo	dotyk	1	-	20	1/3/35	- wszystkie
mała pałka/pałka policyjna	25	1k6+mo	dotyk	1	-	15	1/3/35	- wszystkie
garota	15	duszenie***	dotyk	1	-	1	20/50/3	- wszystkie
długi bat	05	1k3 lub chwyt	3 metry	1	-	4	2/5/50	- 1890, 1920
bumerang bojowy	<i>rzucanie</i>	1k8	<i>patrz rzucanie</i>	1/2	-	8	1/2/40	- rzadkie
rzucany kamień	<i>rzucanie</i>	1k4	<i>patrz rzucanie</i>	1	-	-	-	- wszystkie
rzucana włócznia	<i>rzucanie</i>	1k8+1	<i>patrz rzucanie</i>	1/2	-	15	1/1/25	- rzadkie
quoit	25	1k6+1+1/2mo	<i>patrz rzucanie</i>	1	-	15	.055/-/-	- wszystkie
piłająca pochodnia	10 + % szansa	1k6	dotyk	1	-	15	0, 05/-/-	- wszystkie
	zapalenia się ubrania							
taser (strzałkowy) +	20	ogłuszenie	ZRx30cm	1	różnie	8	-/-/400	95 1990
taser (kontaktowy)+	20	ogłuszenie	ZRx30cm	1	różnie	8	-/-/400	95 1990
gaz (w sprayu)	ZR x5	ogłusz. na 2k10 min.	1/2ZRx30cm	1	25 ładunków	4	-/-/10	00 1990
przewód elektryczny(110 Volt)	<i>elektryka</i>	1k8+ogłusz.	dotyk	1	-	6, bezpiecznik	-/-/-	- 1920, 1990
przewód elektryczny(220 Volt)	<i>elektryka</i>	2k8+ogłusz.	dotyk	1	-	6, bezpiecznik	-/-/-	- 1990

PRZYKŁADOWE PISTOLETY*

pistolet skałkowy	20	1k6+1	10 metrów	1/4	1	8	15/30/300	95	rzadkie
.22 krótka lufa (automatyczny)	20	1k6	10 metrów	3	6	6	-/25/190	00	1920/1990
Derringer . 25 (1L)	20	1k6	3 metry	1	1	5	4/12/55	00	1890, 1920
Rewolwer . 32 lub 7. 65mm	20	1k8	15 metrów	3	6	10	6/15/200	00	wszystkie
Automatyczny . 32 lub 7. 65mm	20	1k8	15 metrów	3	6	8	-/20/350	99	1920, 1990
Rewolwer Magnum . 357	20	1k8+1k4	20 metrów	1	6	11	-/425	00	1990
Rewolwer . 38 lub 9mm	20	1k10	15 metrów	2	6	10	8/25/200	00	wszystkie
Automatyczny . 38	20	1k10	15 metrów	2	6	8	-/30/375	99	1920, 1990
9mm (automatyczny)	20	1k10	20 metrów	3	17	8	-/475	99	1990
Luger P08	20	1k10	20 metrów	2	8	9	-/75/600	99	1920, 1990
Rewolwer .41	20	1k10	15 metrów	1	6	10	20/-/-	00	1890
Rewolwer magnum .44	15	2k6+2	30 metrów	1	6	12	475	00	1990
Rewolwer . 45	20	1k10+2	15 metrów	1	6	10	10/30/300	00	wszystkie
.45 (automatyczny)	20	1k10+2	15 metrów	1	7	8	-/40/375	00	1920, 1990

PRZYKŁADOWE KARABINY*

Springfield .58	25	1k10+4	60 metrów	1/4	1	12	10/25/325	95	rzadkie
Karabin łukowo-obrotowy, kaliber. 22	25	1k6+2	30 metrów	1	6	9	10/13/70	99	wszystkie
Karabin dźwigniowy, kaliber. 30	25	2k6	50 metrów	1	6	8	12/19/150	98	wszystkie
Martin-Henry .45	25	1k8+1k6+3	80 metrów	1/3	1	12	15/5/275	00	1890
wiatrówka typu Moran	15	2k6+1	20 metrów	1/3	1	7	200/-/-	88	1890
Garand M1, M2	25	1k6+2	110 metrów	1/2	8	11	-/400	00	1990
Karabin SKS	25	2k6+1	90 metrów	2	10	10	-/500	97	1990
Lee-Enfield .303	25	2k6+4	110 metrów	1/2	10	12	25/50/300	00	wszystkie
Karabin łukowo-obrotowy. 30-06	25	2k6+4	110 metrów	1/2	5	12	30/75/175	00	wszystkie
Karabin Marlin . 444	25	1k8+1k6+4	90 metrów	1	5	12	-/400	98	1990
Strzelba na słońce (2L)	15	3k6+4	100 metrów	1 lub 2	2	12	100/400/1800	00	1890, 1920

PRZYKŁADOWE STRZELBY

Strzelba 20-gauge (2L)	30	2k6/1k6/1k3	10/20/50 m.	1 lub 2	2	12	10/25/325	95	rzadkie
Strzelba 16-gauge (2L)	30	2k6+2k6+1k4	10/20/50 m.	1 lub 2	2	12	30/40/rzadkie	00	1890, 1920
Strzelba 12-gauge (2L)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/50 m.	1 lub 2	2	12	30/40/rzadkie	00	1890, 1920
Strzelba 12-gauge (blokowo-ślizgowa)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/50 m.	1	5	10	75/45/100	00	1920, 1990

	wartość początkowa (początkowa liczba punktów umiejętności)	obrażenia zadawane przy ataku	podstawowy zasięg ataku	liczba ataków na rundę	pojemność magazynka	Wytrzymałość broni	okres hist. i cena broni	powszechna w okresie zaw.	
--	---	-------------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	--------------------	--------------------------	---------------------------	--

STRZELBY CD.

Strzelba 12-gauge (półautomatyczna)	30	4k6/2k6/1k6	10/10/50 m.	1	5	10	-/-/270	99	1990
Strzelba 12-gauge (2L, obrzyn)	30	4k6. 1k6	5/10 metrów	1 lub 2	2	14	15/ND/ND	00	1920
Strzelba 10-gauge (2L)	30	4k6+2/2k6+1/k6	10/20/50 m.	1 lub 2	2	12	15/rzadkie/rzadkie	00	1890

PRZYKŁADOWE KARABINY AUTOMATYCZNE

AK-47 lub AKM	25	2k6+1	90 metrów	2 lub seria	30	12	-/-/600	00	1990
Ak-74	25	2k8	120 metrów	2 lub seria	30	12	-/-/1000	97	1990
Baretta 82	25	2k10+4	210 metrów	1	11	12	-/-/3000	96	1990
FN FAL	25	2k6+3	100 metrów	1 lub seria	20	11	-/-/1500	97	1990
Galil	25	2k6+3	110 metrów	1 lub seria	20	12	-/-/2000	98	1990
M16A2	25	2k8	130 metrów	1 lub seria 3	30	11	-/-/ND	97	1990

PRZYKŁADOWE PISTOLETY MASZYNOWE

Thompson	15	1k10+2	20 metrów	1 lub seria	20/33	8	-/ND/ND	96	1920
Nechler & Koch MP5	15	1k10	45 metrów	2 lub seria	15/30	10	-/-/ND	97	1990
Ingram MAC-11	15	1k8	20 metrów	3 lub seria	32	6	-/-/750	96	1990
Skorpion	15	1k8	20 metrów	3 lub seria	20	6	-/-/ND	96	1990
Uzi	15	1k10	40 metrów	2 lub seria	32	8	-/-/1000	98	1990

PRZYKŁADOWE KARABINY MASZYNOWE

Gatling model 1882	15	2k6+4	100 metrów	seria	200	20	1000/200/6500	96	1890
Browning 1918	15	2k6+4	90 metrów	1/2 lub seria	20	11	-/ND/800	00	1920
Maschinengewehr-42 7.92 mm (taśmowy)	15	2k6+4	200 metrów	seria	300	18	-/-/rzadkie	00	II ws
FN 5.56 mm magazynek, taśma	15	2k8	130 metrów	seria	30/200	11	-/-/ND	99	1990

ŁADUNKI WYBUCHOWE, BRONŃ CIĘŻKA

Koktajl Mołotowa	rzucanie	2k6+Szczyście by podpalić	rzucanie	1/2	tylko 1	1	-/-/ND	95	1920, 1990
Pistolet sygnałowy (flara)	25	k10+k3+ogień	10	1/2	1	11	10/15/75	00	wszystkie
Granatnik 79	25	3k6/2 metry	20	1/3	tylko 1	12	-/-/ND	99	1990
Laska dynamitu	rzucanie	3k6/2 metry	rzucanie	1/3	tylko 1	12	-/-/ND	99	wszystkie
Elektrobomba	elektryka	k6/3 metry	w danym miejscu	jeden raz	tylko 1	3	ND/ND/ND	95	wszystkie
Plastik (C-4)	elektryka	6k6/3 m	w danym miejscu	jeden raz	tylko 1	15	-/-/ND	99	1990
Granat ręczny	rzucanie	4k6/4 m	rzucanie	1/2	tylko 1	8	-/ND/ND	99	1920, 1990
Moździerz 81mm	00	6k6/6 m	500 metrów	2	oddzielne	10	-/-/ND	00	1920
Działo 75mm	00	10k6/2 m	500 metrów	1/4	oddzielne	40	3000/1500/-	99	1990
Mina przeciwpiechotna	ukrycie	4k6/5 m	w danym miejscu	w danym miejscu	jeden użycie	9	-/ND/ND	99	1920, 1990
	+ Szczyście								
Mina „Claymore“	Szczyście	6k6+6/3k6+2/1k6	10/25/50 m	w danym miejscu	jeden użycie	12	-/-/ND	99	1990
Miotacz płomieni	05	2k6+szok	25 metrów	1	przynajmniej	106	-/-/ND	93	1920, 1990

+mo – plus modyfikator obrażeń, który zależy od Badacza; dla niektórych wynosi on 0 lub nawet ma wartość ujemną.

specjalne – patrz zasady dotyczące chwytu w rozdziale o umiejętnościach.

ogłoszenie – można parować, ale przez 1 lub 1k6 rund nie można działać (lub zależnie od ustaleń Strażnika); test MOC x1 lub osłepienie.

Wiatrówka typu Moran – rolę prochu spełnia tu sprężone powietrze, dzięki czemu broń działa bardzo cicho.

1L, 2L – jedna, dwie lufy.

1/2, 1/3 – można z niego celnie strzelać co 2, 3 rundy.

1 lub 2 – w każdej rundzie można wyrzucić z jednej lub obu luf.

* – tą bronią (lub brońmi, należącymi do tej klasy) można dokonać przebiccia.

** – obrażenia zadawane z konia.

*** – utrata Wytrzymałości – patrz zasady dotyczące tonięcia.

Seria – zdolność do strzelania seriami, niedostępna dla legalnej broni cywilnej. Ceny wyłącznie czarnorynkowe.

ND – niedostępna dla cywili w konfiguracji automatycznej lub w ogóle. Oznacza, że posiadanie broni może być nielegalne.

zaw. = zawodność – jeśli wynik rzutu ataku będzie większy lub równy od tej liczby, wówczas strzelec nie tyle spudłuje, ile broń w ogóle nie wystrzeli. Jeśli jest to rewolwer, karabin z łamaną kolbą lub karabin łtokowo-obrotowy, może to oznaczać po prostu niewypał. Jeśli broń jest karabinem dźwięgniowym, oznacza to zablokowanie zamka. Odblokowanie zajmuje 1k6 rund walki plus udany test *mechaniki* lub odpowiedniej umiejętności broni (np. za pomocą udanego testu umiejętności *karabin* można odblokować karabin). Strzelec może próbować tej operacji w nieskończoność, aż zniszczy mechanizm, osiągając przy teście *mechaniki* rezultat 96-00.

Naboje do strzelby – 12-gauge 1k10+6, zasięg podstawowy 50 metrów; naboje mogą przebijać.

Rzadkie – sprzedawane wyłącznie jako antyk lub jako egzemplarz kolekcjonerski.

Cena w epoce – ceny w latach 1990. odzwierciedlają rynek kolekcjonerski, w latach 1920. – nie.

2 m, 3m itd. – promień wybuchu w metrach; zmniejsz o 1k6 zadawane obrażenia za każdy metr poza promieniem wybuchu.

Mina „Claymore“ – obszar działania tej broni jest szeroki, ale można ją wycelować; przyjmij, że obejmuje kąt 120 stopni.

Pomoce do gry

PODZIAŁ UMIEJĘTNOŚCI

POROZUMIEWANIE SIĘ	(sztuka), targowanie się, wiarygodność, wmawianie, języki obce, język ojczysty, perswazja, psychologia
MANIPULOWANIE	(sztuka), ukrycie czegoś, prowadzenie samochodu, elektryka, pierwsza pomoc, pistolet, otwieranie zamków, mechanika, fotografia, pilotowanie, strzelba, karabin, pistolet maszynowy
POSTRZEGANIE	(sztuka), nasłuchiwanie, spostrzegawczość, tropienie
PORUSZANIE SIĘ	(sztuka), wspinanie się, uniki, ukrywanie się, skakanie, karabin maszynowy, sztuki walki, obsługa ciężkiego sprzętu, jeździectwo, skradanie się, pływanie, rzucanie
MYŚLENIE	(sztuka), księgowość, antropologia, archeologia, astronomia, biologia, Mity Cthulhu, geologia, historia, prawo, korzystanie z bibliotek, medycyna, historia naturalna, nawigacja, okultyzm, farmacja, fizyka, psychoanaliza

DOCHODY BADACZA

WYBIERZ OKRES HISTORYCZNY, a następnie rzuć 1k10 w celu określenia dochodów.

W LATACH 1890. wynik 1 oznacza 4.500\$, 2=5.500\$, 3=6.500 itd. W tym okresie niewielu ludzi stać na to, żeby zostać Badaczem Tajemnic. Suma, równa rocznym dochodom jest w gotówce do dyspozycji Odkrywcy.

W LATACH 1920. wynik 1 oznacza 5000\$, 2=10.000\$, 3=15.000\$ itd. W tych czasach ludzie są bogatsi. Dzięki temu wielu z nich ma czas na to, by prowadzić życie Badacza Tajemnic. Suma równa rocznym dochodom jest od razu do dyspozycji Odkrywcy (gotówka).

W LATACH 1990. wynik 1 oznacza 15.000\$, 2=25.000\$, 3=35.000\$ itd. Jest to okres, w którym ludzie żyją stosunkowo najdostatniej – wielu z nich może poświęcić wiele czasu na to, by zostać Badaczem. Roczne dochody znajdują się na koncie bankowym lub karcie kredytowej.

OBRAŻENIA

Kwas

- Staby kwas powoduje utratę 1k3-1 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Mocny kwas powoduje utratę 1k4 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Bardzo mocny kwas powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę.

Utonięcie, uduszenie

- W pierwszej rundy walki wykonaj test KON x10 (rzut 1k100). W drugiej rundzie kryzysu, sukces zmniejsza się do wysokości KON x9. W trzeciej – do KON x8 i tak dalej, aż osiągnie KON x1 i od tego czasu nie będzie się zmieniał.
- Nieudany test oznacza utratę 1k6 WT. W każdej następnej rundzie Badacz automatycznie traci kolejne 1k6 punktów WT. *Jeśli pierwszy test nie powiedzie się, nie wykonuje się następných.*

Wybuch

- Sila wybuchu zmniejsza się o 1k6 na każdy dodatkowy metr odległości od centrum eksplozji. Tak więc laska dynamitu zadaje 5k6 obrażeń w promieniu dwóch metrów, 4k6 w promieniu 3-4, 3k6 w promieniu 5-6 itd. Potężne pociski do czołgów, produkowane w końcu XX wieku, zadają 15k6 obrażeń w promieniu 4 metrów, 14k6 w promieniu 5-8 metrów, 13k6 w promieniu 9-12 itd. *Dla każdej ofiary wybuchu wykonuje się oddzielny rzut na obrażenia.*

Upadek

- Swobodny upadek powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na każde 3 metry wysokości lub każdą ich część powyżej pierwszych 3 metrów. *Udany test umiejętności skakanie zmniejsza o 1k6 utratę WT.*

Ogień

- Mały ogień: 1k6 obrażeń w rundzie. Ofiara musi wykonać Test Szczęścia. Jeżeli powiedzie jej się, to uniknęła zapalenia się włosów i ubrania. W innym przypadku rzeczy te zaczną się palić i ofiara będzie otrzymywać w każdej rundzie 1k6 obrażeń (nie jest już potrzebne dotykanie jej pochodnią). Chcąc ugasić ogień, trzeba wykonać Test Szczęścia lub *pierwszej pomocy*.
- Duży ogień: 1k6+2 obrażenia w każdej rundzie. Włosy i ubranie ofiary zajmują się ogniem.
- Pokóju w ogniu: 1k6+2 obrażenia w rundzie. Należy w każdej rundzie wykonywać Test Szczęścia lub nastąpi uduszenie.
- Duże pożary: zależą od sytuacji, powinny grozić śmiercią. *Poważne oparzenia (Badacz otrzymał od ognia więcej obrażeń, niż połowa jego Wytrzymałości) mogą zmniejszyć WG lub KON oraz WT.*

Trucizny

- Porównaj moc trucizny z KON Badacza (korzystając z Tabeli Porównawczej).
- Jeśli trucizna przeważa, Badacz otrzymuje pełne obrażenia wynikające z jej działania.
- Kiedy trucizna nie przeważa KON, to dzieje się coś mniej niebezpiecznego – ofiara traci tyle Wytrzymałości, ile wynosi połowa mocy trucizny. *Patrz przykładowe trucizny, które znajdują się po prawej.*

OBRAŻENIA

OBŁĘD CZASOWY

utrata 5 lub więcej PP w jednym rzucie
Gracz musi wykonać test na INTx5. Jeśli mu się nie powiedzie – patrz tabela „Obłęd czasowy”

OBŁĘD DŁUGOTRWAŁY

utrata 20% PP w przciągu godziny czasu gry
Patrz tabela „Obłęd długotrwały”. Czas trwania tego obłędu to 1k6 miesięcy lub więcej

OBŁĘD TRWAŁY

0 PP
Strażnik powinien wybrać dla Badacza jąt chorobę psychiczną.

OBŁĘD CZASOWY

Rzut 1k10	Czas trwania obłędu
1-4	1k10 rund walki
5-7	4k10 + 10 rund walki
8-9	Do wschodu/zachodu słońca lub podobny okres
10	1k3 lub 1k10 dni czasu gry, zależnie od decyzji Strażnika

USZCZERBKI NA ZDROWIU PSYCHICZNYM

Utrata PP	Wydarzenie będące przyczyną
0/1k2	Nieoczekiwane znalezienie okaleczonego ciała zwierzęcia
0/1k3	Nieoczekiwane znalezienie ludzkich zwłok
0/1k3	Nieoczekiwane znalezienie części ludzkiego ciała
0/1k4	Widok strumienia, w którym płynie krew
1/1k4+1	Nieoczekiwane znalezienie okaleczonych zwłok
0/1k6	Przebudzenie w grobie lub w trumnie
0/1k6	Obecność przy gwałtownej śmierci przyjaciela bądź krewnego
0/1k6	Spotkanie z ghoulem
1/1k6+1	Spotkanie osoby uznanej przez Badacza za martwą
0/1k10	Ciężkie tortury
0/1k10	Zobaczenie Kroczącego Między Światami
1/1k10	Ujrzenie martwych wstających z grobu
1k10/1k100	Zobaczenie Wielkiego Cthulhu

OBŁĘD DŁUGOTRWAŁY

1 k10	Rodzaj szaleństwa
1	Katatonia lub odrętwienie
2	Annezja
3	Syndrom Don Kichota lub Sancho Pansy
4	Paranoja
5	Fobia lub fetyszizm
6	Obsesja, uzależnienie, dreszcze/drgawki
7	Megalomania
8	Schizofrenia
9	Psychopatia
10	Rozszczepienie osobowości

PRZYKŁADOWE TRUCIZNY

Trucizna	Szybkość działania	Moc	Symptomy
cyjanek	1-15 minut	20	oszołomienie, konwulsje, zaćmienie wzroku
arszenik	30 min. – 24 godz.	16	silny ból, wymioty, ostra biegunka
strychnina	10-20 min.	20	ostre skurcze mięśni, duszenie się
jad kobry	15-60 min.	16	konwulsje, niemożność oddychania
jad grzechotnika	15-60 min.	10	wymioty, skurcze, żółknięcie skóry
jad skorpiona	24-48 godz.	9	ostry ból, osłabienie, krwotok
jad czarnej wdowy	2-8 godz.	7	dreszcze, pocenie się, sennosc
belladonna	2 godz. – 2 dni	16	przyspieszona akcja serca, niewyraźny obraz, konwulsje
amanita	6-24 godz.	15	ostry ból gardła, wymioty, żółtaczk
kurrara	prawie natychmiast	25	paraliż mięśni, niemożność oddychania
chloroform	prawie natychmiast	15	utrata przytomności, ciężki oddech
chlorowodan	1-3 min.	17	nieprzytomny przez 1 godz., każda dodatkowa porcja przedłuża efekt o 1 godz. oraz zwiększa szanse na niemożność oddychania o 10%

TABELA PRÓWNAWCZA

Cecha aktywna

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Test jest udany, gdy rzucisz na 1k100 liczbę równą lub mniejszą od odczytanej z tabeli.



KSIĘGI MITÓW

- 01 – Al Azif
- 02 – Necronomicon (grecki)
- 03 – Necronomicon (łacina)
- 04 – Necronomicon (angielski)
- 05-08 – Cultes des Goules
- 09-12 – De Vermis Mysteriis
- 13 – Unausprechlichen Kulten
- 14-16 – Nameless Cults – Nienazwane kulty (Bridewell)
- 17-20 – Nameless Cults – Nienazwane kulty (Golden Goblin)
- 21-22 – Liber Ivonis
- 23-24 – Livre d'Ivon
- 25 – Book of Eibon – Księga Ebona
- 26-27 – Massa Di Requiem Per Suggay
- 28-30 – Pnakotic Manuscripts – Pnakotyckie rękopisy
- 31-33 – Book of Dzyan – Księga Dzyan
- 34-37 – Azathoth and Others – Azathoth i Inni
- 38-40 – People of the Monolith – Lud Monolitu
- 41 – R'lyeh Text – Tekst z R'lyeh
- 42-43 – Cthaat Aquadingen
- 44-45 – Eltdown Shards – Skorupy z Shards
- 46-47 – Celaeno Fragments – Fragmenty z Celaeno
- 48-50 – Sussex Manuscript – Rękopis z Sussex
- 51-52 – Ponape Scripture – Pismo z Ponape
- 53-54 – Zanthu Tablets – Tabliczki Zanthu
- 55-57 – Revelations of Glaaki – Objawienia Glaaki
- 58-59 – Seven Cryptical Books of Hsan – Tajemny Siedmioksiąg Hsana
- 60-62 – Prodigies in the New-England Canaan – Cuda w nowoangielskiej Ziemi Obiecanej
- 63-64 – True Magick – Prawdziwa magia
- 65-66 – Monsters and Their Kynde – Potwory i rodzaj potworzy
- 67-69 – G'harne Fragments – Fragmenty z G'harne
- 70 – Cthulhu in the Necronomicon – Cthulhu w Necronomiconie
- 71-72 – The King in Yellow – Król w żółci
- 73-00 – decyzja Strażnika

WIELKA KSIĘGA ZAKŁĘĆ

PRZYWOŁANIE/SPEŁNIENIE SŁUGI	WEZWANIE /ODEŚLANIE
P/S Byakhee	Azathotha
P/S mrocznych młodych	Shub-Niggurath
P/S kroczącego między światami	Yog-Sothotha
P/S ognistego wampira	Cthugha
P/S skrzydlatego dziecka nocy	Ithawua
P/S straszliwego łowcy	Nyogtha
P/S sługi Bogów Zewnętrznych	NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM
P/S gwiazdnego wampira	NK z Nodensem
NAWIĄZANIE KONTAKTU Z	NK z Nyarlathotepem
cthonianem	NK z Cthulhu
istotami z głębin	NK z tsathouggua
starszymi istotami latającymi polipami	NK z Y'gononacem
bezskształtnym pomiotem	INNE ZAKŁĘCIA
ghoulem	Warzenie kosmicznego miodu
ogarem Tyndala	Otwarcie bramy
mi-go	Strasziwa kłątwa
piasecznikami	Azathotha
gwiazdnym pomiotem Cthulhu	Znak Starszych Bogów
	Zaklęcie przedmiotu
	Proszek Ibn-Ghaziego
	Wskrzeszenie
	Wstrząśnienie



MODYFIKATOR OBRAŹEN

S + BC	modyfikator
02 do 12	-1k6
13 do 16	-1k4
17 do 24	nic
25 do 32	+1k4
33 do 40	+1k6
41 do 56	+2k6
57 do 72	+3k6
73 do 88	+4k6
89 do 104	+5k6
105 do 120	+6k6
121 do 136	+7k6
137 do 152	+8k6
153 do 168	+9k6
169 do 184	+10k6

Odtąd, co każde +16 dodaj kolejne +1k6.

	Imię _____	Wiek _____	Zawód _____																																																																																																										
	S _____ KON _____ BC _____ INT _____ MOC _____	Pomysłowość _____% Szczęście _____% Wiedza _____%																																																																																																											
	ZR _____ WG _____ P _____ WYK _____ WT _____																																																																																																												
	99 - Mity Cthulhu _____	Modyfikator obrażeń: brak																																																																																																											
	PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI																																																																																																												
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:5%;">Oblęd</td> <td style="width:5%;">0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td> </tr> <tr> <td></td> <td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td> </tr> <tr> <td></td> <td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td><td>61</td><td>62</td><td>63</td><td>64</td><td>65</td> </tr> <tr> <td></td> <td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td><td>80</td><td>81</td><td>82</td> </tr> <tr> <td></td> <td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td><td>90</td><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td> </tr> </table>			Oblęd	0	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
Oblęd	0	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																																																																																												
	WYTRZYMAŁOŚĆ		PUNKTY MAGII																																																																																																										
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:5%;">Martwy-2</td> <td style="width:5%;">-1</td><td>0</td><td>+1</td><td>+2</td><td>3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td></td> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td> </tr> </table>		Martwy-2	-1	0	+1	+2	3		4	5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="5" style="text-align:center;"><small>NIEPRZYTOMNY</small></td> </tr> <tr> <td style="width:5%;">Nieprzytomny</td> <td style="width:5%;">0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td></td> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td> </tr> </table>	<small>NIEPRZYTOMNY</small>					Nieprzytomny	0	1	2	3		4	5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19																																																						
Martwy-2	-1	0	+1	+2	3																																																																																																								
	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																					
	12	13	14	15	16	17	18	19																																																																																																					
<small>NIEPRZYTOMNY</small>																																																																																																													
Nieprzytomny	0	1	2	3																																																																																																									
	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																					
	12	13	14	15	16	17	18	19																																																																																																					
	BRONIE																																																																																																												
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:30%;">Broń</td> <td style="width:10%;">%</td> <td style="width:20%;">Obrażenia</td> <td style="width:10%;">Zasięg</td> <td style="width:10%;">At./rundy</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </table>			Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																																																																																						
Broń	%	Obrażenia	Zasięg	At./rundy																																																																																																									
_____	_____	_____	_____	_____																																																																																																									
_____	_____	_____	_____	_____																																																																																																									
_____	_____	_____	_____	_____																																																																																																									
	UMIĘJĘTNOŚCI																																																																																																												
	<table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Antropologia (00) _____</td> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Język ojcz. (WYKx5) _____</td> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Prawo (05) _____</td> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Wmawianie (05) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Archeologia (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (20) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Wspinanie się (40) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Astronomia (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Księgowość (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Psychologia (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Znajomość komp. (00) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Biologia (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Mechanika (20) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Rzucanie (25) _____</td> <td><input type="checkbox"/> _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Chemia (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Medycyna (05) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Skakanie (25) _____</td> <td><input type="checkbox"/> _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Elektryka (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Skradanie się (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Farmacja (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (05) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25) _____</td> <td><input type="checkbox"/> _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Fizyka (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Nawigacja (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Sztuka (_____) (05) _____</td> <td><input type="checkbox"/> _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Fotografowanie (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Sztuki walki (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Geologia (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Okultyzm (05) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Targowanie się (05) _____</td> <td>Broń palna</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Historia (20) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Otw. zamków (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Tropienie (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Karabin (35) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Historia naturalna (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Perswazja (15) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (15) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Pistolet (20) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Jeździectwo (05) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Pistolet maszynowy (15) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Język obcy _____ (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Pilotowanie (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Uniki (ZRx5) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Strzelba (30) _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Język obcy _____ (00) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Pływanie (25) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Wiarygodność (15) _____</td> <td><input type="checkbox"/> Karabin maszynowy (15) _____</td> </tr> </table>			<input type="checkbox"/> Antropologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Język ojcz. (WYKx5) _____	<input type="checkbox"/> Prawo (05) _____	<input type="checkbox"/> Wmawianie (05) _____	<input type="checkbox"/> Archeologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25) _____	<input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (20) _____	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (40) _____	<input type="checkbox"/> Astronomia (00) _____	<input type="checkbox"/> Księgowość (10) _____	<input type="checkbox"/> Psychologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Znajomość komp. (00) _____	<input type="checkbox"/> Biologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Mechanika (20) _____	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Chemia (00) _____	<input type="checkbox"/> Medycyna (05) _____	<input type="checkbox"/> Skakanie (25) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Elektryka (10) _____	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00) _____	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Farmacja (00) _____	<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (05) _____	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Fizyka (00) _____	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10) _____	<input type="checkbox"/> Sztuka (_____) (05) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10) _____	<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00) _____	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (00) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Geologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05) _____	<input type="checkbox"/> Targowanie się (05) _____	Broń palna	<input type="checkbox"/> Historia (20) _____	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00) _____	<input type="checkbox"/> Tropienie (10) _____	<input type="checkbox"/> Karabin (35) _____	<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10) _____	<input type="checkbox"/> Perswazja (15) _____	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (15) _____	<input type="checkbox"/> Pistolet (20) _____	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05) _____	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30) _____	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10) _____	<input type="checkbox"/> Pistolet maszynowy (15) _____	<input type="checkbox"/> Język obcy _____ (00) _____	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (00) _____	<input type="checkbox"/> Uniki (ZRx5) _____	<input type="checkbox"/> Strzelba (30) _____	<input type="checkbox"/> Język obcy _____ (00) _____	<input type="checkbox"/> Pływanie (25) _____	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (15) _____	<input type="checkbox"/> Karabin maszynowy (15) _____																																														
<input type="checkbox"/> Antropologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Język ojcz. (WYKx5) _____	<input type="checkbox"/> Prawo (05) _____	<input type="checkbox"/> Wmawianie (05) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Archeologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Korzystanie z bibl. (25) _____	<input type="checkbox"/> Prowadz. powozu (20) _____	<input type="checkbox"/> Wspinanie się (40) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Astronomia (00) _____	<input type="checkbox"/> Księgowość (10) _____	<input type="checkbox"/> Psychologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Znajomość komp. (00) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Biologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Mechanika (20) _____	<input type="checkbox"/> Rzucanie (25) _____	<input type="checkbox"/> _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Chemia (00) _____	<input type="checkbox"/> Medycyna (05) _____	<input type="checkbox"/> Skakanie (25) _____	<input type="checkbox"/> _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Elektryka (10) _____	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00) _____	<input type="checkbox"/> Skradanie się (10) _____	<input type="checkbox"/> _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Farmacja (00) _____	<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (05) _____	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25) _____	<input type="checkbox"/> _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Fizyka (00) _____	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10) _____	<input type="checkbox"/> Sztuka (_____) (05) _____	<input type="checkbox"/> _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Fotografowanie (10) _____	<input type="checkbox"/> Obsługa cięż. sprz. (00) _____	<input type="checkbox"/> Sztuki walki (00) _____	<input type="checkbox"/> _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Geologia (00) _____	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05) _____	<input type="checkbox"/> Targowanie się (05) _____	Broń palna																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Historia (20) _____	<input type="checkbox"/> Otw. zamków (00) _____	<input type="checkbox"/> Tropienie (10) _____	<input type="checkbox"/> Karabin (35) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Historia naturalna (10) _____	<input type="checkbox"/> Perswazja (15) _____	<input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (15) _____	<input type="checkbox"/> Pistolet (20) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05) _____	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30) _____	<input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10) _____	<input type="checkbox"/> Pistolet maszynowy (15) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Język obcy _____ (00) _____	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (00) _____	<input type="checkbox"/> Uniki (ZRx5) _____	<input type="checkbox"/> Strzelba (30) _____																																																																																																										
<input type="checkbox"/> Język obcy _____ (00) _____	<input type="checkbox"/> Pływanie (25) _____	<input type="checkbox"/> Wiarygodność (15) _____	<input type="checkbox"/> Karabin maszynowy (15) _____																																																																																																										
	<i>W nawiasach podano bazowy poziom umiejętności.</i>																																																																																																												

World-Wide Telegraph

THE GLOBE IN SEVEN MINUTES

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE

BUENAS AIRES BERLIN ROME SAN FRANCISCO HOME OFFICE, NEW YORK CHICAGO

CAPITOWN NEW DELHI MANILA

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

Zew Cthulhu i suplementy do tej gry zdobyły dziesiątki najważniejszych dla gier fabularnych nagród. Wydano je w wielu językach, między innymi po francusku, niemiecku, japońsku i hiszpańsku. A teraz po polsku...

ZEW CTHULHU

Gra fabularna, osadzona w światach H.P. Lovecrafta

Arkham Asylum

ZACHOWAĆ
CISZĘ



Prawdziwa niesamowita opowieść zawiera w sobie coś więcej niż tylko sekretne zabójstwo, okrwawione kości czy podzwaniające łańcuchami duchy.

Koniecznością jest stworzenie atmosfery, zapierającej dech w piersiach i wywołanie strachu przed nieznanym. Musi być jeszcze cień... cień czegoś najbardziej przerażającego dla człowieka – cień zła, szaleństwa lub zniszczenia tych praw Natury, które strzegą nas przed wpływami chaosu i demonami z bezkresnych przestrzeni.

H.P. Lovecraft
Supernatural Horror in Literature

Martwy Cthulhu czeka w uśpieniu

Eony przed nadejściem wieku ludzi Ziemią władali Wielcy Przedwieczni. Pozostałości ich miast wciąż można odnaleźć na samotnych wyspach Pacyfiku, pośród piasków niezmiernych pustyni i w śniegach arktycznych lądów. Wielcy Przedwieczni przybyli na naszą planetę z gwiazd. Teraz śpią — niektórzy głęboko pod powierzchnią ziemi, inni, chronieni magią potężnego Cthulhu, w morskich odmętach w zatopionym mieście R'lyeh.

Zew Cthulhu to oparta na dziełach H.P. Lovecrafta gra fabularna, w której zwykli ludzie walczą z potężnymi, przerażającymi istotami rodem z Mitów Cthulhu. Gracze prowadzą postacie Badaczy spraw, o których nikt nie wie, i o których nikt nie mówi. W tej książce znajdziesz wszystko, czego potrzebujesz do gry z wyjątkiem kości.

Wykreowane przez Lovecrafta tło; szybki sposób tworzenia Badacza (patrz str. 16); ciekawe ilustracje; dziesiątki umiejętności; trzy okresy, w których może mieć miejsce akcja przygód: lata 90. XIX wieku, lata 20. oraz 90. XX wieku; ponad 200 istot i czarów; gotowi do gry Badacze; broń ze wszystkich trzech okresów; ciekawe scenariusze; tajemnicze księgi; pomoce dla Strażnika



This fifth edition of *Call of Cthulhu* is copyright © 1981, 1983, 1986, 1989, 1992, 1993, 1995 by Chaosium Inc. All rights reserved.

Polish translation is copyright © 1995 by Wydawnictwo MAG
Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc.
Wydawnictwo MAG is an authorized user.

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

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

cena 59,00 zł
ISBN 83-86572-35-3

