Zew Cthulhu

Gra Fabularna

7. edycja

STARTER

Black Monk

Chaosium Inc.

ZEW CTHULHU

GRA FABULARNA

7. EDYCJA

STARTER

„Najstarszym i najsilniejszym uczuciem znanym ludzkości jest strach."
– H. P. Lovecraft

Sandy Petersen
Paul Fricker
Mike Mason
Lynn Willis

BLACK MONK

CHAOSIUM INC.

Witaj w Zewie Cthulhu

Interesuje cię gra *Zew Cthulhu* wydawnictwa Chaosium, wydana w Polsce nakładem Black Monk? Dobrze trafiłeś!

Zew Cthulhu jest klasyczną grą fabularną utrzymaną w konwencji horroru, opartą na twórczości H.P. Lovecrafta, w której zwykli ludzie ścierają się z obcymi i przerażającymi siłami rodem z Mitów Cthulhu.

Oryginalnym wydawcą *Zewu Cthulhu* jest Chaosium Inc., jedna z najstarszych firm zajmujących się grami fabularnymi. Dorobek wydawnictwa Chaosium stanowią znakomite tytuły, w tym *Zew Cthulhu*, *RuneQuest* i wiele innych.

Wszystko, czego potrzebujesz, aby zagrać w *Zew Cthulhu* po raz pierwszy, to kilka wielościennych kostek, zasady spisane w niniejszym Starterze, mnóstwo wyobraźni i grupa przyjaciół.

Witaj w światach *Zewu Cthulhu*!

ROZDZIAŁ 1

ZEW CTHULHU GRA FABULARNA

Stworzona przez Sandy'ego Petersena w 1981 roku i poprawiona przez Mike'a Masona i Paula Frickera na potrzeby 7. edycji wydanej w 2015 roku.

WPROWADZENIE

Witaj w *Zewie Cthulhu*, grze pełnej sekretów, tajemnic i grozy. Wcielając się w rolę niezłomnego Badacza Tajemnic, podróżujesz do dziwnych i niebezpiecznych miejsc, odkrywasz mroczne intrygi i stajesz twarzą w twarz z siłami ciemności. Spotkasz się z przyprawiającymi o obłęd bytami, potworami i szalonymi kultystami. Wertując dziwne i zapomniane księgi wiedzy, odkryjesz sekrety, których zwykły człowiek nie powinien znać. Ty i twoi towarzysze możecie zadecydować o losie świata.

Zew Cthulhu jest grą fabularną stworzoną na podstawie twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta. Jego olbrzymi dorobek literacki z lat 20. i 30. XX wieku opisywał grozę mającą źródło zarówno poza człowiekiem, jak i w jego wnętrzu. Najsłynniejsze dzieło Lovecrafta stanowią tzw. Mity Cthulhu, czyli seria opowieści ze wspólnymi elementami fabuły, takimi jak mityczne księgi wiedzy tajemnej i obce istoty na kształt bóstw. Jeśli nie czytałeś żadnej z jego opowieści, zdecydowanie polecamy zaopatrzyć się w tomy *Zgroza w Dunwich*, *Przyszła na Sarnath zagłada* oraz *Nemezis i inne utwory poetyckie* opublikowane nakładem wydawnictwa Vesper.

Starter, który posiadasz, zawiera wszystkie informacje potrzebne do stworzenia postaci do gry fabularnej *Zew Cthulhu*, a także krótkie wskazówki na temat samej gry. Wiele zasad zawartych w *Księdze Strażnika Tajemnic* zostało pominiętych w niniejszym Starterze w celu zachowania zwięzłości.

Gdy rozegrasz jeden lub więcej scenariuszy, prawdopodobnie będziesz chciał zapoznać się z podstawowym podręcznikiem zasad *Zewu Cthulhu*, który znajdziesz na stronie chaosium.com (wydanie angielskie). Podręcznik w polskiej wersji językowej ukaże się w 2019 roku. Wszystkie informacje na ten temat znajdziesz na stronie zewcthulhu.com.pl

O GRZE

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

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

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

Większość rozgrywki opiera się na wymianie słownej. Strażnik przedstawia sytuację, opisując otoczenie, postaci i zdarzenia graczom. Gracze zaś informują Strażnika o tym, co zamierzają zrobić ich Badacze. Strażnik ocenia i odpowiada, czy jest to możliwe, a jeśli nie, to przedstawia alternatywny rozwój wydarzeń.

NIGDY NIE GRAŁEŚ W GRY FABULARNE?

Jeśli nigdy nie grałeś w grę fabularną, zapewne zastanawiasz się, o co w tym wszystkim chodzi. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości i naprowadzić cię na właściwy trop, zaprezentujemy przykładowy przebieg sesji.

Przykład: *Janek, jego lepsza połówka i dwoje przyjaciół spotykają się w domu Janka w piątek wieczorem, około dziewiętnastej. Po luźnej rozmowie, przygotowaniu napojów i przekąsek siadają w salonie, a Janek rozdaje kartki papieru i ołówki. Następnie rozmawia z każdym gościem i pomaga stworzyć Badaczy. Gracze porównują pomysły na postacie, rzucając kostkami i wypełniając karty Badaczy. Jest już około ósmej.*

Janek rozpoczyna grę, przedstawiając scenę otwierającą. Opisuje rozmowę Badaczy z mężczyzną, który chce, aby sprawdzili starą, opuszczoną posiadłość; plotka głosi, że dom może być nawiedzony! Jeden z graczy natychmiast reaguje na to i wcielając się w rolę swojego Badacza, głośno krzyczy: „Kompletna bzdura". Gdy akcja nabiera tempa, wszyscy się angażują, opisując to, co robią lub mówią ich bohaterowie. Pojawiają się dramatyczne konflikty, rozwiązywane rzutami kostką. Czasami przygoda toczy się zgodnie z planem graczy, a czasami wydarzenia przybierają zupełnie inny obrót. Wszystko to rozgrywa się przez mówienie i rzucanie kostkami, które wpływają na rozwój sytuacji. Gra się toczy, a uczestnicy nie muszą nawet wstawać z krzeseł, nie są też ubrani w kostiumy i nie używają żadnych rekwizytów.

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

Oczywiście to tylko przykład. Liczba graczy i czas trwania sesji będą się różnić w zależności od grupy. Jeżeli chcesz zobaczyć, jak może wyglądać sesja w *Zew Cthulhu*, to na kanale **Baniak Baniaka** znajdziesz świetny przykład:

Wygrani i przegrani

W *Zewie Cthulhu* nie ma wygranych i przegranych w tradycyjnym rozumieniu. Gracze najczęściej współpracują ze sobą, aby osiągnąć wspólny cel – zazwyczaj jest to odkrycie i udaremnienie nikczemnej intrygi, zawiązanej przez sługi jakiegoś mrocznego kultu lub tajnego stowarzyszenia. Przeciwności, które napotykają Badacze, to często sytuacje kontrolowane i zaplanowane przez bezstronnego Strażnika, a nie innego gracza.

W takiej sytuacji wygrana zależy od tego, czy Badacze osiągną swój cel. Przegrana natomiast oznacza konsekwencje, jeśli nie uda im się go wykonać (może będą mogli później spróbować ponownie).

Podczas gry Badacze mogą zostać ranni, doznać wstrząsów psychicznych, a nawet umrzeć! Jednak ktoś musi stawić czoło kosmicznym okropnościom wszechświata, a śmierć jednego Badacza to niewielka strata, jeśli plany zniewolenia Ziemi przez odrażającego Cthulhu zostaną pokrzyżowane!

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

CZEGO POTRZEBUJESZ, ABY ZAGRAĆ W *ZEW CTHULHU*?

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

- niniejszego Startera,
- kostek do gry,
- kilku czystych kartek papieru,
- ołówka i gumki,
- dwóch lub więcej osób do gry,
- cichego miejsca (np. kuchnia ze stołem),
- trzech lub czterech godzin, które możesz przeznaczyć na grę.

TWORZENIE BADACZA

Aby zagrać w *Zew Cthulhu*, musisz stworzyć postać. Postaci w grze nazywane są Badaczami, ponieważ spędzają większość czasu na badaniu Mitów Cthulhu. Tworzenie Badacza nie jest skomplikowane. Szczegóły opisano poniżej.

Gracze zapisują na Karcie Badacza szczegółowe informacje o swoich bohaterach, niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki. Na końcu Startera znajduje się Karta Badacza. Możesz ją także pobrać z:

Cechy Badacza

W *Zewie Cthulhu* bohater gracza posiada 8 głównych cech:

1. **Siła (S)** – oznacza siłę fizyczną Badacza.
2. **Kondycja (KON)** – jest miarą zdrowia i odporności Badacza.
3. **MOC** – to połączenie siły woli, hartu ducha i stabilności psychicznej.
4. **Zręczność (ZR)** – to sprawność fizyczna, zwinność i szybkość Badacza.
5. **Wygląd (WYG)** – określa fizyczną atrakcyjność Badacza.
6. **Budowa Ciała (BC)** – określa wzrost i wagę Badacza.
7. **Inteligencja (INT)** – to orientacyjna miara przebiegłości, intuicji i logicznego myślenia Badacza.
8. **Wykształcenie (WYK)** – odpowiada za wiedzę bohatera, którą udało mu się przyswoić przez lata zarówno dzięki formalnej edukacji, jak i bolesnym lekcjom „Szkoły Życia".

Przydziel poniższe wartości do powyższych cech: 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80.

Jedna druga i jedna piąta wartości

Wartość każdej swojej cechy zmniejsz o połowę, zaokrąglając w dół do najbliższej liczby całkowitej, jeśli to niezbędne. Następnie wartość bazową każdej cechy podziel przez 5, aby uzyskać jedną piątą wartości, ponownie zaokrąglając wynik w dół. Zapisz uzyskane wartości cechy w kolejności pełna/połowa/jedna piąta. (*np. wartość S Badacza Krzyśka wynosi 60, zostanie więc zapisana na Karcie Badacza jako 60 (30/12)*).

Na końcu Startera znajdziesz tabelkę, która pomoże wam określić 1/2 oraz 1/5 warości cech i umiejętności.

Cechy pochodne

Istnieje kilka atrybutów, których wartość określa się po ustaleniu powyższych głównych cech. Są to Szczęście, Modyfikator Obrażeń, Punkty Wytrzymałości, Poczytalność, Punkty Magii oraz Krzepa.

- Początkowe **Szczęście** określa się rzutem 3K6 pomnożonym przez 5. Uzyskaną wartość zakreśl na Karcie Badacza. Test Szczęścia jest często wykorzystywany do określenia, czy okoliczności zewnętrzne sprzyjają graczom, czy wręcz przeciwnie.

KOŚCI W GRACH FABULARNYCH

Strażnik i gracze będą potrzebować zestawu specjalnych kości używanych w grach fabularnych, w tym kości procentowych (K100), kości czterościennej (K4), kości sześciościennej (K6), kości ośmiościennej (K8) oraz kości dwudziestościennej (K20).

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

Litera „K" oznacza „Kość". Liczba występująca po literze „K" odpowiada zakresowi wyników, który można uzyskać, rzucając daną kością. Np. na kości K8 możesz uzyskać wynik od 1 do 8, a na kości K100 mogą to być liczby od 1 do 100.

ODCZYTYWANIE K100 (KOŚCI PROCENTOWE)

Kości procentowe zwykle składają się z dwóch kości dziesięciościennych rzuconych w tym samym momencie. Jedna kość (jednostki) jest ponumerowana od 1 do 0, a druga (dziesiątki) od 10 do 00. Obie kości są rzucane jednocześnie, a wyniki powinny być odczytywane razem – np. 30 i 05 są odczytywane jako 35. Wynik 00 na kości dziesiątek w połączeniu z 0 na kości jednostek daje rezultat 100%. Wynik 00 na kości dziesiątek połączony z każdym innym wynikiem rzutu na kości jednostek oznacza rezultat poniżej 10%, np. wynik 00 (kość dziesiątek) i 3 (kość jednostek) liczą się jako 3%.

WARIANTY RZUTÓW KOŚĆMI

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

Możecie również spotkać się z zapisem 1K6+1, co oznacza, że do wyniku rzutu na jednej kości sześciennej należy dodać 1. W przypadku rzutu 1K6+1 ostateczny wynik powinien wynieść: 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.

Jeśli potwór atakuje za 1K6+1+2K4 obrażeń, ostateczna siła ataku będzie równa sumie rzutów jedną kością sześcienną, dwiema kośćmi czterościennymi i wartości 1 dodanej do uzyskanych wyników (rzucamy 1K6, potem 2K4 i dodajemy do sumy wyników tych rzutów 1).

Przykład: *Krzysiek ucieka przed hordą wygłodniałych zombie i wskakuje do pobliskiego samochodu. Strażnik prosi Krzyśka o wykonanie testu Szczęścia, aby sprawdzić, czy kluczyki znajdują się w stacyjce. Krzysiek wykonuje rzut procentowy, którego wynik wynosi 28, i tym samym jest niższy niż wartość Szczęścia. Krzysiek przekręca kluczyk i z łoskotem silnika odjeżdża w dal.*

- Pula **Punktów Magii (PM)** jest równa jednej piątej cechy MOC. PM używa się podczas rzucania czarów, uruchamiania tajemnych urządzeń i wywoływania magicznych efektów. Wydane Punkty Magii regenerują się naturalnie w tempie 1 punkt na godzinę. Gdy bohater straci Punkty Magii, wszystkie dalsze straty punktów są odejmowane bezpośrednio od Punktów Wytrzymałości – każda taka strata przejawia się jako fizyczna utrata zdrowia w formie wybranej przez Strażnika.
- **Modyfikator Obrażeń i Krzepa:** to liczba dodatkowych obrażeń zadawanych przez Badacza po udanym ataku w zwarciu (Walka Wręcz). Krzepa to rezultat połączenia Budowy Ciała i Siły. Dodaj do siebie swoją S i BC i sprawdź wynik w poniższej tabeli.

TABELA MODYFIKATORÓW OBRAŻEŃ:

Przykład: *Krzysiek posiada Siłę 60 i Budowę Ciała 70, co w sumie daje 130. Gdy wykona udany atak wręcz, zada dodatkowe 1K4 obrażeń (Modyfikator Obrażeń). Wartość jego Krzepy wynosi +1.*

S+BC	Modyfikator Obrażeń	Krzepa
2-64	–2	–2
65-84	–1	–1
85-124	Brak	0
125-164	+1K4	+1
165-204	+1K6	+2

- **Punkty Wytrzymałości (PW)** oblicza się, dodając do siebie BC i KON, a następnie dzieląc tę sumę przez dziesięć i zaokrąglając ułamki w dół. Gdy twój Badacz otrzyma punkty obrażeń w wyniku walki lub innych okoliczności, jego PW spadną.
- **Poczytalność (P)**: Początkowa Poczytalność jest równa twojej Mocy. Zakreśl odpowiednią wartość na Karcie Badacza. Tę cechę wykorzystuje się przy okazji testów procentowych sprawdzających zdolność Badacza do zachowania przytomności

umysłu w obliczu grozy. Gdy zetkniesz się z potwornościami rodem z Mitów Cthulhu, wartość twojej Poczytalności spadnie.

Zawód i umiejętności

Na tym etapie powinieneś zastanowić się, jak twój Badacz zarabia na życie i czym się zajmuje na co dzień. Termin „Badacz" nie ogranicza cię do wykonywania zawodu policjanta lub prywatnego detektywa. Wybór profesji wpłynie na przyporządkowanie umiejętności dla twojego Badacza. Każdy zawód, jaki uznasz za interesujący do grania, może być właściwy, ale ustal to wpierw ze swoim Strażnikiem. Najczęściej wybierane zawody w Zewie Cthulhu to profesor, dziennikarz, okultysta i archeolog, ale to, czym będzie zajmował się twój Badacz, zależy tylko od twojej wyobraźni.

Możesz wybrać zawód z poniższej listy i skorzystać z przygotowanych zestawów umiejętności lub dostosować jedną z profesji do swoich potrzeb. Aby to zrobić, zdecyduj, czym twój Badacz będzie się zajmował, a następnie przejrzyj listę umiejętności zamieszczoną na Karcie Badacza. Wybierz osiem z nich, odpowiednich dla wybranego zawodu Badacza (np. jakie umiejętności posiadałaby osoba wykonująca ten konkretny zawód?). Te umiejętności będą nazywane dalej Umiejętnościami Zawodowymi.

Przykładowe zawody

ANTYKWARIUSZ: Wycena, Sztuka/Rzemiosło (do wyboru), Historia, Korzystanie z Bibliotek, Język Obcy, jedna umiejętność społeczna do wyboru (Urok Osobisty, Gadanina, Zastraszanie, Perswazja), Spostrzegawczość, dowolna inna umiejętność.

Bogaty hobbysta

BOGATY HOBBYSTA: Sztuka/Rzemiosło (do wyboru), Broń Palna, Język Obcy, Jeździectwo, jedna umiejętność społeczna do wyboru (Urok Osobisty, Gadanina, Zastraszanie, Perswazja), dowolne trzy inne umiejętności.

DETEKTYW POLICYJNY: Sztuka/Rzemiosło (do wyboru) lub Charakteryzacja, Broń Palna, Prawo, Nasłuchiwanie, jedna umiejętność społeczna do wyboru (Urok Osobisty, Gadanina, Zastraszanie, Perswazja), Psychologia, Spostrzegawczość, dowolna inna umiejętność.

DZIENNIKARZ: Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), Historia, Korzystanie z Bibliotek, Język Ojczysty, jedna umiejętność społeczna do wyboru (Urok Osobisty, Gadanina, Zastraszanie, Perswazja), Psychologia, dowolne dwie umiejętności.

Detektyw policyjny

LEKARZ: Pierwsza Pomoc, Język Obcy (Łacina), Medycyna, Psychologia, Nauka (Biologia), Nauka (Farmacja), dowolne dwie umiejętności jako specjalność naukowa lub osobista (na przykład: psychiatra może wybrać Psychoanalizę).

PISARZ: Sztuka (Literatura), Historia, Korzystanie z Bibliotek, Wiedza o Naturze lub Okultyzm, Język Obcy, Język Ojczysty, Psychologia, dowolna inna umiejętność.

PROFESOR: Korzystanie z Bibliotek, Język Obcy, Język Ojczysty, Psychologia, dowolne cztery umiejętności jako specjalność naukowa lub osobista.

PRYWATNY DETEKTYW: Sztuka/Rzemiosło (Fotografia), Charakteryzacja, Prawo, Korzystanie z Bibliotek, jedna umiejętność społeczna do wyboru (Urok Osobisty, Gadanina, Zastraszanie, Perswazja), Psychologia, Spostrzegawczość, dowolna inna umiejętność (np. Broń Palna, Ślusarstwo).

Teraz możesz przypisać punkty do umiejętności na Karcie Badacza. Żaden gracz nie może dodawać punktów do umiejętności Mity Cthulhu podczas tworzenia postaci – zakłada się bowiem, że na początku wszyscy Badacze żyją w błogiej nieświadomości zagrożenia ze strony istot z Mitów.

Przydziel następujące wartości do wybranych ośmiu Umiejętności Zawodowych i Majętności: jedna na poziomie 70%, dwie na 60%, trzy na 50% i trzy na 40% (przyporządkuj te wartości do wybranych umiejętności i zignoruj wartości bazowe umieszczone obok każdej umiejętności na Karcie Badacza).

Po przydzieleniu punktów do Umiejętności Zawodowych wybierz Zainteresowania. Są to umiejętności, które twoja postać nabyła poza pracą. Wybierz cztery umiejętności niezwiązane z zawodem i powiększ je o 20% (dodając 20 do wartości umiejętności wymienionych na Karcie Badacza).

Zalecamy zapisać wartości swoich umiejętności w ten sam sposób, co cechy – pełna/jedna druga/jedna piąta – zapewnia to wygodniejsze korzystanie z nich w trakcie gry. Oczywiście, jeśli wolisz, możesz po prostu napisać pełną wartość każdej umiejętności i liczyć, gdy zajdzie potrzeba.

Przykład: *Krzysiek wybiera żołnierza jako zawód swojego Badacza. Osiem umiejętności, które wydają się najbardziej odpowiednie, to Wspinaczka, Unik, Walka Wręcz, Broń Palna, Ukrywanie, Pierwsza Pomoc, Przetrwanie i Język Obcy. Krzysiek określa następujące wartości umiejętności: Wspinaczka 60%, Majętność 40%, Unik 60%, Walka Wręcz 70%, Broń Palna 50%, Pierwsza Pomoc 40%, Język Obcy 50% (wybrał hiszpański jako drugi język), Ukrywanie 50%, Przetrwanie 40%.*

Krzysiek wybiera cztery umiejętności związane z Zainteresowaniami, podnosząc każdą o 20%. Osiąga wartości: Prowadzenie samochodu 40%, Skakanie 40%, Mechanika 30% i Spostrzegawczość 45%. Następnie każda z nich jest zapisana na Karcie Badacza obok umiejętności w formie: pełna, połowa i jedna piąta wartości, np. „Spostrzegawczość: 45 (22/9)".

Majętność

Majętność Badacza jest wyznacznikiem jego zamożności i pochodzenia. W zależności od tego, ile punktów Umiejętności Zawodowych przeznaczysz na tę umiejętność, Twój Badacz jest...

- **Majętność 0**
  …bez grosza przy duszy, mieszka na ulicy.
- **Majętność 1–9**
  …biedny, posiadający absolutne minimum.
- **Majętność 10–49**
  …średnio zamożny, żyjący dostatecznie komfortowo.
- **Majętność 50–89**
  …zamożny, stać go na odrobinę luksusu w życiu.
- **Majętność 90–98**
  …bogaty, opływa w luksus i pieniądze.
- **Majętność 99**
  …niezwykle bogaty, pieniądze nie grają roli.

Przykład: *Majętność żołnierza Krzyśka wynosi 40%, co oznacza, że jego dochody są przeciętne.*

Historia Badacza

Przyjrzyj się jeszcze raz cechom i umiejętnościom, które wybrałeś dla swojego Badacza. W wyobraźni powinna kształtować się już pełna sylwetka twojego bohatera. Możesz zacząć uzupełniać informacje o przeszłości i osobowości twojego Badacza. *Kim on naprawdę jest? Gdzie dorastał? Z jakiej rodziny pochodzi?* Im więcej czasu spędzisz na myśleniu o swojej postaci, tym bardziej jej osobowość stanie się ciekawa i kompletna. Dzięki temu zyskasz więcej zabawy podczas rozgrywki w *Zew Cthulhu*.

Każdy zapis w historii Badacza (zob. na odwrocie Karty Badacza) powinien być konkretnym i zwięzłym stwierdzeniem. Nie musisz wypełniać każdego akapitu na odwrocie Karty Badacza – wystarczy, że wypełnisz dwa lub trzy i będziesz gotowy do gry. Na przykład: *„Urodzony i wychowany w Arkham"* lub *„Nigdzie się nie ruszam bez pistoletu"* albo *„Nauka może wszystko wyjaśnić"*.

Ostatnie poprawki

Twoja postać wygląda w zasadzie na gotową. Wróć na pierwszą stronę Karty Badacza i upewnij się, że wypełniłeś wszystkie pola – imię, płeć, wiek i inne niezbędne informacje (np. zapisz wyposażenie charakterystyczne dla zawodu twojego Badacza).

MECHANIKA

Testy umiejętności są wymagane w dramatycznych sytuacjach podczas rozgrywki. Poruszanie się po dobrze oświetlonym korytarzu nie należy do dramatycznych momentów, ale uciekanie przed potworem przez zawalający się korytarz już tak!

Gdy testujesz umiejętność, uzgodnij swój cel ze Strażnikiem. Jeśli test się powiedzie, udało ci się go osiągnąć.

Po pierwszym udanym teście umiejętności zaznacz kratkę umieszczoną obok testowanej umiejętności na Karcie Badacza. Tylko raz podczas scenariusza możesz zaznaczyć daną umiejętność w ten sposób. Po zakończeniu scenariusza Strażnik poprosi cię o rzut na zwiększenie umiejętności. Wykonaj wtedy procentowy test zaznaczonej umiejętności. Jeśli wynik rzutu będzie wyższy niż wartość testowanej umiejętności, będziesz mógł dodać 1K10 do wartości tej umiejętności. Innymi słowy, im bardziej jest się biegłym w jakiejś dziedzinie, tym trudniej jest nauczyć się czegoś nowego.

Przykład: *Krzysiek pomyślnie zdał test Spostrzegawczości, więc zaznacza kratkę obok tej umiejętności na Karcie Badacza. Po zakończeniu scenariusza Strażnik prosi go o wykonanie rzutu na zwiększenie*

tej umiejętności. Wartość Spostrzegawczości Badacza wynosi 45%. Krzysiek wyrzuca na kościach 43, więc nie zrobił postępu. Gdyby wyrzucił np. 73, mógłby podnieść umiejętność o 1K10 punktów.

Czasami wymagane jest wykonanie testu, który nie odpowiada żadnej konkretnej umiejętności na Karcie Badacza. W takim przypadku spójrz na cechy swojego Badacza i określ, która najbardziej pasuje do testowanej czynności. Wykonaj test tej cechy, traktując ją jako umiejętność.

Testy umiejętności i poziomy trudności

Strażnik poinformuje cię, kiedy powinieneś wykonać test umiejętności i jaki będzie poziom jego trudności. Normalny test wymaga rzutu procentowego z rezultatem mniejszym lub równym wartości testowanej umiejętności (normalny sukces). Test trudny wymaga rzutu procentowego z rezultatem mniejszym lub równym niż połowa wartości testowanej umiejętności (trudny sukces). Zadanie na granicy ludzkich możliwości wymaga rzutu procentowego z rezultatem mniejszym lub równym jednej piątej wartości testowanej umiejętności (ekstremalny sukces).

Istnieje możliwość powtórzenia nieudanego testu (tzw. Forsowanie rzutu), ale tylko wtedy, gdy gracz jest w stanie uzasadnić tę akcję działaniami swojego Badacza. Forsowanie rzutu pozwala rzucić kośćmi jeszcze raz, jednakże wzrasta wtedy ryzyko. Jeśli test ponownie się nie powiedzie, Strażnik powinien przedstawić poważne konsekwencje całej akcji.

> ***Przykład:*** *Próbujesz podważyć ciężkie, kamienne drzwi krypty. Strażnik uznaje, że jest to bardzo wymagające zadanie, i prosi o wykonanie testu Siły, zaznaczając, że wymagany jest „trudny sukces". Rzucasz kośćmi, ale wynik pokazuje, że nie udało się, ponieważ przekroczyłeś połowę wartości S. Pytasz, czy możesz Forsować rzut, stwierdzając, że twoja postać używa łopaty do podważenia drzwi. Strażnik zezwala na drugi rzut, ale ostrzega, że jeśli test ponownie się nie powiedzie, drzwi będą nie tylko zamknięte, ale „coś" mogło cię usłyszeć i zbliża się złaknione twojej krwi!*

Przeciwstawne testy umiejętności

Jeśli dochodzi do konfrontacji dwóch Badaczy lub jeśli Badacz wchodzi w konflikt z istotnym Bohaterem Niezależnym (np. takim, którego statystyki są umieszczone w scenariuszu), Strażnik może wymagać wykonania testu przeciwstawnego. Aby rozsądzić test przeciwstawny, obie strony testują daną umiejętność i porównują swoje poziomy sukcesu. Normalny sukces wygrywa z niepowodzeniem testu, trudny sukces przewyższa normalny sukces, ekstremalny sukces przewyższa trudny sukces. W przypadku remisu strona, której wartość umiejętności jest wyższa, wygrywa. Jeśli wartości umiejętności obu stron są takie same, rzut kością K100 zadecyduje o zwycięstwie – strona z niższym wynikiem przegrywa.

Kości premiowe i kości karne

(do wykorzystania przede wszystkim w testach przeciwstawnych)

Czasami okoliczności, w których znajdą się Badacze, ich otoczenie i/lub czas, jaki mają do dyspozycji, mogą utrudniać lub wspomagać wykonywane testy umiejętności lub cech. W pewnych warunkach Strażnik może przyznać „kostkę premiową" lub „kostkę karną" do rzutu. Jedna kostka premiowa i jedna karna niwelują się wzajemnie.

DLA KAŻDEJ KOŚCI PREMIOWEJ: Rzuć dodatkową kością dziesiątek podczas wykonywania testu procentowego. Teraz rzucasz trzema kośćmi: jedną jedności i dwiema dziesiątek. Aby skorzystać z uzyskanej premii, określ rezultat rzutu, używając tej kości dziesiątek, na której widnieje korzystniejszy wynik (niższa liczba).

> ***Przykład:*** *Dwaj rywalizujący Badacze, Malcolm i Hugh, konkurują o względy Lady Greene. Tylko jeden może zdobyć jej rękę, więc Strażnik zarządza test przeciwstawny, aby ocenić efekty ich umizgów. Każdy powinien wykonać przeciwstawny test Uroku Osobistego. Strażnik weryfikuje dotychczasowe wydarzenia z rozgrywki: Malcolm dwukrotnie odwiedził Lady Greene, za każdym razem ofiarując jej kosztowne prezenty, podczas gdy Hugh odwiedził ją tylko raz i nie przyniósł nawet kwiatów.*
>
> *Strażnik twierdzi, że Malcolm ma przewagę i dostanie kość premiową podczas wykonywania przeciwstawnego testu. Gracz Hugh wykonuje test Uroku Osobistego jako pierwszy i wyrzuca 45. Wartość jego umiejętności wynosi 55, więc osiąga normalny sukces.*
>
> *Gracz odgrywający Malcolma wykonuje test Uroku Osobistego, rzucając dodatkowo jedną kością premiową. W garści ma teraz jedną kość jedności i dwie kości dziesiątek (zob. rys. 1). Wyrzucona liczba na kości jedności równa się 4 i może być dopasowana do jednej z dwóch liczb wyrzuconych na kościach dziesiątek, dając końcowy rezultat 24 lub 44. Gracz wybiera wynik 24 i osiąga trudny sukces.*

Rys. 1 – Kości premiowe

Rys. 2 – Kości karne

Malcolm wygrywa spór i tym samym jego oświadczyny zostają przyjęte przez Lady Greene.

DLA KAŻDEJ KOŚCI KARNEJ: Rzuć dodatkową kością dziesiątek podczas wykonywania testu procentowego. Teraz rzucasz trzema kośćmi: jedną jedności i dwiema dziesiątek. Rezultat rzutu określ, używając tej kości dziesiątek, na której widnieje gorszy wynik (wyższa liczba).

Przykład: *Gdy sprawy przybrały nieoczekiwanie zły obrót, dwaj Badacze, Felix i Harrison, zostali porwani przez szalonych wyznawców kultu Szkarłatnego Uśmiechu. Kultyści chcą się nieco zabawić kosztem Badaczy i zarządzają Próbę Bólu, którą tylko jeden Badacz może przetrwać. Przegrany zostanie złożony w ofierze plugawemu bóstwu.*

Próba Bólu polega na podniesieniu ogromnego kamienia i utrzymaniu go w górze. Kto utrzyma ciężar dłużej, ten wygrywa. Próba Bólu wymaga od Badaczy przeprowadzenia przeciwstawnego testu Siły. Strażnik postanawia jednak dodać jedną kość karną Harrisonowi, ponieważ otrzymał on wcześniej poważną ranę (otrzymał obrażenia, gdy został pochwycony przez kultystów) i wciąż dochodzi do zdrowia.

Gracz odgrywający Felixa rzuca 51 w teście Siły (wartość jego S wynosi 65) i osiąga normalny sukces. Wartość Siły Harrisona wynosi 55. Gracz wcielający się w postać Harrisona rzuca 20 i 40 na obu kościach dziesiątek i 1 na kości jedności (zob. rys. 2). Jako że Harrison rzucał kością karną, musi wybrać wyższy i tym samym gorszy wynik testu, czyli 41, co sprawia, że osiąga normalny sukces.

Obaj gracze osiągnęli normalny sukces; Felix wygrywa, ponieważ wartość jego Siły jest wyższa. Felix jest w stanie utrzymać kamień nad głową dłużej niż Harrison. Kultyści drwią z Harrisona, prowadząc go w stronę ołtarza…

TESTY SZCZĘŚCIA

Strażnik może zarządzić wykonanie testu Szczęścia, by ustalić, czy okoliczności zewnętrzne sprzyjają Badaczom, oraz by ocenić przewrotność losu. Jeśli na przykład Badacz chce wiedzieć, czy w pobliżu znajduje się przedmiot, który mógłby wykorzystać jako broń lub czy znaleziona latarka nie jest całkiem rozładowana, Strażnik może poprosić o wykonanie testu Szczęścia. Pamiętajcie, że jeśli umiejętność lub cecha wydają się bardziej pasować do sytuacji, to właśnie one powinny być wykorzystane, a nie Szczęście. Aby pomyślnie zdać test Szczęścia, Badacz musi wykonać rzut równy lub mniejszy niż aktualna wartość jego Szczęścia.

Jeśli Strażnik zarządzi Test Grupowego Szczęścia, gracz, którego Badacz ma najniższą wartość Szczęścia (spośród biorących udział w scenie) powinien wykonać rzut.

(najgorzej) PORAŻKA – NORMALNY SUKCES – TRUDNY SUKCES – EKSTREMALNY SUKCES (najlepiej)

Przykład: *Wezwanie taksówki nie wymaga rzutu kośćmi, ale złapanie jej, zanim Badacze stracą z oczu samochód, który ścigają – może. Majętność może okazać się czynnikiem, który zwróci uwagę taksówkarza. Od razu zauważy elegancko ubraną postać, skłonną do pozostawienia wysokiego napiwku. Jednakże szybkie zorganizowanie przejażdżki o drugiej nad ranem w nieciekawej części miasta może okazać się nie takie łatwe. Czy w ogóle jakaś taksówka podjedzie? Żadne umiejętności nie sprawią, że w tym momencie takowa pojawi się na horyzoncie. To czysty przypadek, czy taksówka akurat przejedzie tą drogą – dlatego wymagany jest test Szczęścia.*

POCZYTALNOŚĆ (P)

Ilekroć spotkasz się twarzą w twarz z obrzydliwościami rodem z mitów lub natkniesz się na coś doczesnego, lecz strasznego (np. potkniesz się o bestialsko okaleczone zwłoki najlepszego przyjaciela), wykonujesz test procentowy swojej Poczytalności. Jeśli wynik jest wyższy niż wartość twojej Poczytalności, tracisz większą liczbę punktów Poczytalności. Jeśli jest niższy – tracisz ich mniej lub nie tracisz wcale. Utratę Poczytalności zapisuje się następująco: 0/1K6 lub 2/1K10. Liczba poprzedzająca ukośnik określa, ile Poczytalności traci postać, jeśli wynik testu jest równy lub mniejszy niż aktualna wartość jej Poczytalności. Liczba po ukośniku określa, ile punktów traci Badacz, jeśli wynik testu jest większy niż wartość jego Poczytalności.

Jeśli Badacz straci 5 lub więcej punktów Poczytalności w wyniku pojedynczego testu, doznaje poważnej traumy emocjonalnej. Gracz musi rzucić 1K100. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy niż wartość jego Inteligencji (INT), Badacz w pełni rozumie to, co zobaczył, i popada w chwilową niepoczytalność (1K10 godzin).

Jeśli test Poczytalności nie powiedzie się, Strażnik może tymczasowo przejąć kontrolę nad postacią, ponieważ Badacz daje się ponieść panice; może nieświadomie zaczął krzyczeć albo nacisnął spust broni.

Jeśli twój Badacz cierpi na chwilową niepoczytalność, Strażnik może zdecydować o dodatkowym obciążeniu go jakąś fobią lub manią (np. strach przed ciemnością, klaustrofobia czy kleptomania) albo zmienić na karcie Badacza fragment dotyczący jego historii.

Wykorzystując chwilową niepoczytalność Badacza, Strażnik może dodatkowo niepokoić go halucynacjami – czy to ghul podkrada się do ciebie od tyłu, czy to tylko bezdomny żebrzący o drobniaki? Można mieć pewność, tylko decydując się na wykonanie testu realności, czyli testu procentowego Poczytalności – jeśli test się powiedzie, Badacz nie daje się omamić halucynacjom. W przypadku nieudanego testu Badacz jeszcze głębiej popada w szaleństwo!

Niestety, odzyskanie utraconej Poczytalności to długi i żmudny proces. Być może taki Badacz będzie musiał odwiedzić przybytek dla obłąkanych lub poszukać innych form psychoterapii, aby dojść do pełni zdrowia psychicznego. Dobra wiadomość jest taka, że po zakończeniu każdego scenariusza wszyscy Badacze powinni w ramach nagrody odzyskać kilka punktów Poczytalności.

Gdy wartość Poczytalności spada, bohater gracza staje się coraz mniej stabilny psychicznie, a jego zdolność normalnego funkcjonowania znacznie się pogarsza.

Dokładne zasady dotyczące Poczytalności nie są zawarte w Starterze, ale Strażnik niezwłocznie poinformuje was o skutkach pogarszania się zdrowia psychicznego waszych Badaczy.

WALKA

Kiedy stajesz twarzą w twarz z istotą rodem z mitów Cthulhu, najlepszym rozwiązaniem jest oczywiście ucieczka i uniknięcie konfrontacji. Często jednak nie ma innego wyboru, niż chwycić za broń i dać z siebie wszystko.

Kiedy dochodzi do walki, wszyscy Badacze, Bohaterowie Niezależni oraz inne istoty wykonują akcje w kolejności zależnej od ich Zręczności - począwszy od postaci z najwyższą wartością ZR, aż do tej o najniższej wartości cechy.

Czas trwania rundy walki w *Zewie Cthulhu* jest określany jako „wystarczająco długi, aby każdy mógł wykonać istotną akcję". Przebieg rundy walki jest kontrolowany przez Strażnika – nie ma określonych sztywnych zasad ruchu i wykonywania akcji. Strażnik powinien sprawiedliwie każdemu dać szansę na zrobienie czegoś szybko, mając na uwadze płynność rozgrywki.

Badacze mają trzy umiejętności walki: **Walka Wręcz**, **Unik** oraz **Broń Palna**. Dwie z tych umiejętności składają się z wielu specjalizacji, np. **Walka Wręcz** (Bijatyka) lub **Broń Palna** (Długa/Krótka) – podczas tworzenia Badacza gracz określał, która specjalizacja jest zgodna z wybranym zawodem i zainteresowaniami jego postaci. Trzeba zaznaczyć,

że umiejętność **Walka Wręcz** (Bijatyka) obejmuje walkę bez broni lub z użyciem prostej broni, np. składanego noża lub pałki. Podczas walki nie wykorzystuje się forsowania rzutów, gracz zwyczajnie wykonuje kolejny atak w następnej rundzie.

ZASADY W WALCE W ZWARCIU

Za każdym razem, gdy jesteś atakowany, możesz zdecydować się na kontratak (próba odsunięcia się, blokowania, parowania ataku podczas wykonywania własnej akcji) lub Unik (próba całkowitego uniknięcia ataku).

Zarówno atakujący, jak i atakowany wykonują test procentowy i porównują swoje poziomy sukcesu:

- Jeśli wykonujesz kontratak, użyj umiejętności Walka Wręcz. Musisz osiągnąć wyższy poziom sukcesu niż twój przeciwnik.
- Jeśli unikasz ataku, użyj umiejętności Unik. Napastnik musi osiągnąć wyższy poziom sukcesu niż ty.

Prosta zasada: strona wygrywająca unika otrzymania obrażeń i zadaje obrażenia przeciwnikowi (chyba że wykona on Unik).

Uzbrojenie i Obrażenia

- Ataki bez broni (ludzie): 1K3 + Modyfikator Obrażeń
- Krótki Nóż: 1K4 + Modyfikator Obrażeń
- Maczeta: 1K8 + Modyfikator Obrażeń
- Mała pałka: 1K6 + Modyfikator Obrażeń
- Kij baseballowy: 1K8 + Modyfikator Obrażeń
- Broń krótka: 1K10
- Strzelba : 4K6 (bliska odległość, w przeciwnym wypadku 2K6; bez obrażeń przebijających)
- Karabin: 2K6+4

Ataki, które osiągają ekstremalny poziom sukcesu, powodują zwiększone obrażenia: broń obuchowa zadaje maksymalne obrażenia i maksymalny Modyfikator Obrażeń (jeśli jest); broń przebijająca (ostrza i kule) zadają maksymalne obrażenia z broni plus Modyfikator Obrażeń (jeśli jest) oraz jeden dodatkowy rzut kością za obrażenia z broni (np. 1K10 + 10 punktów obrażeń w przypadku broni krótkiej).

Kontratak: najlepsze, co może osiągnąć postać wykonująca kontratak, to zadanie „normalnych" obrażeń.

Przykład: *Ghul zamachuje się szponiastą łapą w kierunku Krzyśka, który decyduje się uniknąć ciosu. Strażnik wyrzuca na kościach 03 – ekstremalny sukces (poniżej 1/5 umiejętności walki ghula). Wynik rzutu Krzyśka na Unik to 20 – trudny sukces. Atakujący uzyskał wyższy poziom sukcesu niż gracz, więc Krzysiek zostaje trafiony, automatycznie przyjmując maksymalne 10 obrażeń (1K6+1K4), ponieważ atak okazał się ekstremalnym sukcesem.*

Ghul jest potworem, który posiada 3 ataki na rundę. Podczas drugiego ataku próbuje ugryźć Krzyśka, który wykonuje kontratak. Krzysiek osiąga trudny sukces; ghul osiąga normalny sukces. Tym razem Krzysiek ma wyższy poziom sukcesu, więc z powodzeniem kontratakuje – nie tylko unika obrażeń, ale także zadaje 1K3 punktów obrażeń ghulowi.

Użycie Broni Palnej

Postać strzelająca z broni palnej wykonuje test procentowy i porównuje wynik z jej umiejętnością Broń Palna.

- Broń palna gotowa do użycia liczy się jako ZR +50 w momencie ustalania kolejności wykonywania akcji.
- Jeśli strzelasz 2 lub 3 pociskami z broni krótkiej w jednej rundzie, dodaj jedną kość karną do każdego strzału.
- Jeśli jesteś w bezpośredniej odległości (wynosi ona 1/5 ZR razy 30 cm), zyskujesz jedną kość premiową do rzutu testu umiejętności strzelania.

Za każdym razem, gdy ktoś do ciebie strzela, możesz próbować szukać osłony, wykonując test Uniku. Jeśli test jest udany, atakujący otrzymuje jedną kość karną podczas wykonywania ataku wymierzonego w ciebie. Ten, kto decyduje się szukać osłony, traci swój następny atak (niezależnie od tego, czy odniósł sukces, czy nie). Jeśli już wykorzystał swój atak w bieżącej rundzie, traci go w kolejnej.

Manewry

Jeśli gracz postanowi zadeklarować inny cel niż zwykłe zadanie obrażeń fizycznych, może go osiągnąć za pomocą manewru.

Udany manewr pozwala postaci na wykonanie następującego działania:

- rozbrojenie przeciwnika,
- powalenie przeciwnika,
- pochwycenie i przytrzymanie przeciwnika, który dostaje jedną kość karną podczas wykonywania swoich akcji, dopóki się nie uwolni.

Manewr traktowany jest tak samo jak zwykły atak w Walce Wręcz, z wykorzystaniem umiejętności Walka Wręcz (Bijatyka). Przeciwnik może uniknąć manewru lub wykonać kontratak. Porównaj Krzepę obu walczących. Jeśli postać wykonująca manewr ma mniejszą Krzepę niż przeciwnik, wówczas dostaje ona kość karną za każdy punkt różnicy między wartościami (maksymalnie dwie kości karne). Jeśli przeciwnik przewyższa wykonującego manewr o trzy lub więcej punktów Krzepy – wszelkie manewry okazują się nieskuteczne. Atakujący może być w stanie pochwycić przeciwnika, ale brakuje mu siły i postury potrzebnej, aby skorzystać z tego manewru.

Przykład: *Krzysiek próbuje wypchnąć ghula z pobliskiego okna (manewr). Krzepa Krzyśka równa się 0, a Krzepa ghula wynosi 1, więc Krzysiek ma 1 kość karną przy wykonywaniu swojej akcji. Krzysiek rzuca 02 i 22; z powodu kości karnej musi użyć wyższego rzutu – trudny sukces (poniżej połowy umiejętności Walka Wręcz Krzyśka). Ghul wykonuje kontratak i uzyskuje normalny sukces podczas testu Walki Wręcz. Krzysiek osiągnął wyższy poziom sukcesu, więc jego manewr zakończył się sukcesem – defenestracją ghula.*

Przewaga liczebna

Kiedy przeciwnik ma przewagę liczebną, postać znajduje się w gorszej sytuacji. Po wykonaniu przez postać uniku lub kontrataku w rozgrywanej rundzie przeciwnik w każdej kolejnej rundzie starcia otrzymuje kość premiową. Nie dotyczy to ataków z użyciem broni palnej.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI, OBRAŻENIA, LECZENIE

Punkty obrażeń są odejmowane od punktów Wytrzymałości bohatera. Punkty Wytrzymałości nie mogą spaść poniżej zera, więc nie zapisujcie ujemnej wartości. Gdy punkty Wytrzymałości postaci osiągną zero, pada ona nieprzytomna i może umrzeć.

Kiedy postać w jednym ataku otrzymuje obrażenia większe lub równe połowie swoich pełnych punktów Wytrzymałości, dostaje ciężką ranę; w tej sytuacji musi zdać test Kondycji lub padnie nieprzytomna. Jeśli punkty Wytrzymałości postaci z ciężką raną spadną do zera, jest ona bliska śmierci (stan agonalny). Gracz musi wykonać udany test KON po zakończeniu następnej rundy i później w każdej kolejnej rundzie – inaczej postać zginie. Tylko udany test Pierwszej Pomocy może złagodzić stan agonalny postaci.

- Postać bez ciężkiej rany może odzyskać 1 punkt Wytrzymałości dziennie.
- Postać z ciężką raną wykonuje test leczenia (test KON) pod koniec każdego tygodnia – udany test skutkuje odzyskaniem 1K3 punktów Wytrzymałości lub 2K3 punktów Wytrzymałości, jeśli test zakończył się ekstremalnym sukcesem. Ciężka rana zostaje wyleczona, jeśli osiągnięty został ekstremalny sukces lub jeśli odzyskana została co najmniej połowa maksymalnej wartości punktów Wytrzymałości.

Pierwsza Pomoc może wyleczyć 1 punkt Wytrzymałości. Jeśli Pierwsza Pomoc zostanie udzielona postaci bliskiej śmierci (stan agonalny), nie odzyskuje ona natychmiast żadnych PW, ale przedłuża to jej życie do momentu użycia na niej umiejętności Medycyna.

Udany test Medycyny może wyleczyć 1K3 punktów Wytrzymałości, ale przeprowadzenie takiego zabiegu zajmuje co najmniej godzinę i wymaga odpowiedniego sprzętu i zasobów. Jeśli test Medycyny zostanie przeprowadzony na umierającej postaci (stan agonalny), nie odzyskuje ona natychmiast żadnych punktów Wytrzymałości, ale może wykonać test leczenia po upływie jednego tygodnia.

Przykład: *Krzysiek zaczyna z 12 punktami Wytrzymałości. W poniedziałek wdaje się w bójkę w barze, przyjmując trzy potężne ciosy w twarz i otrzymując kolejno 4, 2 i 4 punkty obrażeń. Łącznie przyjął 10 punktów obrażeń, przez co jego punkty Wytrzymałości spadły do 2. Nie otrzymał ciężkiej rany i powraca do zdrowia z szybkością 1 punktu Wytrzymałości dziennie. W czwartek Krzysiek (obecnie posiadając 5 punktów Wytrzymałości) zostaje wyrzucony z okna, otrzymując 7 obrażeń. To ciężka rana. Znajomy udziela mu Pierwszej Pomocy i zawozi do szpitala. Po upływie 7 dni Krzysiek wykonuje udany test KON i odzyskuje 2 punkty Wytrzymałości. Pod koniec drugiego tygodnia Krzysiek ponownie wykonuje test i osiąga ekstremalny sukces, odzyskując 3 punkty Wytrzymałości, a jego punkty Wytrzymałości wynoszą teraz 5. To powoduje wyleczenie ciężkiej rany i tym samym Krzysiek odzyskuje 1 punkt Wytrzymałości dziennie.*

Jeśli w jednym ataku postać otrzyma równowartość lub więcej punktów obrażeń, niż wynosi maksymalna liczba jej punktów Wytrzymałości – umiera natychmiast.

INNE OBRAŻENIA

Czasami Strażnik będzie musiał ustalić liczbę punktów obrażeń spowodowaną przypadkowym zdarzeniem. Bez względu na przyczynę zastanów się nad typem otrzymanej rany i porównaj z lewą kolumną tabeli poniżej. Każdy typ obrażeń odnosi się do jednego incydentu lub jednej rundy walki; jedna runda uderzenia przez jednego napastnika, jedna kula, jedna runda tonięcia, jedna runda palenia się. Postać otrzymuje kolejne obrażenia w każdej kolejnej rundzie, w której jest narażona na zagrożenie.

TABELA INNYCH OBRAŻEŃ

URAZ	OBRAŻENIA	PRZYKŁADY
Drobny: postać może doznać licznych urazów tego typu.	1K3	Cios pięścią/kopnięcie/cios głową/łagodny kwas/wdychanie dymu/uderzenie niedużym kamieniem/upadek z 3 m na miękkie podłoże.
Umiarkowany: może spowodować ciężką ranę; postać może przyjąć kilka takich urazów, zanim umrze.	1K6	Upadek z 3 m na trawę/cios pałką/mocny kwas/podtopienie/kula małego kalibru/strzała/obrażenia od ognia (cios płonącą pochodnią)/przebywanie w próżni.
Poważny: prawdopodobnie spowoduje ciężką ranę. Jeden lub dwa takie urazy powodują utratę przytomności lub śmierć.	1K10	Kula z kalibru 38./upadek z 3 m na beton/cios toporem/obrażenia od ognia (miotacz ognia, przebieganie przez płonące pomieszczenie)/znalezienie się w odległości 6 do 10 m od wybuchu granatu lub dynamitu/słaba trucizna.
Zagrażający życiu: przeciętna postać ma 50% szans na przeżycie.	2K10	Potrącenie przez samochód jadący z prędkością 50 km/h/znalezienie się w odległości 3 do 6 m od wybuchu granatu lub dynamitu/silna trucizna.
Śmiertelny: prawdopodobna natychmiastowa śmierć.	4K10	Potrącenie przez pędzący samochód/znalezienie się w odległości 3 m od wybuchu granatu lub dynamitu/śmiertelna trucizna.
Krwawa Miazga.	8K10	Potrącenie przez pociąg/czołowe zderzenie podczas jazdy z dużą prędkością.

ROZDZIAŁ 2

NAWIEDZONY DOM

Ten scenariusz przeznaczony jest dla początkujących Strażników i graczy. W tekście zawarte są wskazówki (Uwagi dla Strażnika Tajemnic) dotyczące rzutów kośćmi oraz zasad, a także porady na temat prowadzenia scenariusza. Gdy go przeczytasz, a każdy gracz stworzy sobie postać Badacza, będziecie przygotowani do rozgrywki.

Fragmenty tekstu wyróżnione *kursywą* należy odczytać na głos albo przekazać graczom własnymi słowami.

Pomoce dla graczy zostały wyróżnione w tekście oraz zebrane na końcu scenariusza, żeby ułatwić Strażnikowi kopiowanie i prezentowanie ich graczom.

Scenariusz rozgrywa się w 1920 roku w Bostonie w stanie Massachusetts, chociaż można dostosować go do współczesnych realiów.

TAJEMNICA STRAŻNIKA

Ciało Waltera Corbitta spoczywa pochowane w piwnicy jego domu, ale umysł wciąż żyje i jest świadomy wydarzeń w budynku. Corbitt nadal nawiedza dom, w którym go pochowano. Dzięki znajomości magii Mitów potrafi nie tylko zachować tożsamość, ale też ożywić swe ciało po śmierci. Żeruje na niektórych mieszkańcach niczym wampir, odpędzając albo zabijając każdego, kto pozna jego tajemnicę.

Chcąc rozwiązać postawioną przed nimi zagadkę, Badacze będą musieli poznać historię Corbitta. W tym samym czasie on dowie się o śledztwie i zrobi wszystko, żeby wprowadzić ich w błąd lub odstraszyć. Jeżeli mu się to nie uda, spróbuje ich zamordować.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przeprowadź graczy przez proces tworzenia postaci do tego scenariusza. Pozwoli to początkującym lepiej poznać zasady oraz możliwości własnych postaci.

Przedstaw graczom czas i miejsce akcji scenariusza.

Zostaniecie wynajęci do zbadania starego domu w 1920 roku w Bostonie. Krążą pogłoski, że jest on nawiedzony!

Gracze powinni stworzyć grupę prywatnych detektywów, śledczych amatorów, dziennikarzy lub przyjaciół właściciela domu, którzy na ochotnika zgłosili się do udziału w śledztwie.

Rozdaj graczom puste Karty Badaczy i krok po kroku pomóż im je wypełnić. Zachęć ich do rozmów na temat pomysłów na postacie i postaraj się, by dobrze się bawili, tworząc biografie swoich bohaterów oraz łączące ich relacje. Postaraj się zrobić to sprawnie i nie marnuj czasu na niepotrzebne detale.

Zanotuj imię i nazwisko każdej z postaci, jej Wygląd (**WYG**), Majętność (**MAJ**) i wszelkie ważne aspekty biografii, które mogą ci się przydać podczas prowadzenia.

LOKACJA 1: WPROWADZENIE

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:

Wprowadzenie może odbyć się w dowolnym miejscu. Jeżeli bohaterowie graczy są prywatnymi detektywami, zapewne dysponują biurem. Jeżeli są przyjaciółmi właściciela domu, spotkanie może się odbyć w jego rezydencji lub w kawiarni. Miejsce akcji nie jest szczególnie ważne, ale poświęć chwilę na przedstawienie nastroju i opisu sceny. Następnie odegraj dyskusję właściciela nieruchomości z graczami.

Pomoc 1

Pan Knott, właściciel nieruchomości, zwraca się do was z prośbą o zbadanie Corbitt House, starego domu mieszczącego się w centrum Bostonu. Poprzedni lokatorzy, rodzina Macario, padli ofiarą tragicznych wydarzeń i właściciel pragnie poznać ich okoliczności, by raz na zawsze położyć im kres. Od czasu owej tragedii Knott nie może znaleźć najemcy nieruchomości i ma nadzieję, że wasze śledztwo pozwoli mu wyjaśnić sprawę i przywrócić dobre imię rezydencji. Proponuje zapłatę za wasz czas i wręcza klucze do Corbitt House, adres oraz 25$ zaliczki.

Zanim wyruszycie na miejsce zlecenia, będziecie musieli zebrać informacje. Możecie przejrzeć stare numery gazety w siedzibie „Boston Globe", udać się do Głównej Biblioteki albo do Archiwum Miejskiego. Wybór należy do was.

Przekaż graczom **Pomoc 1** (str. 32), na wypadek gdyby chcieli później do niej zajrzeć. Daj im czas na zapoznanie się z informacjami, przedyskutowanie zlecenia i wybór sposobu działania. Niektórzy gracze będą chcieli udać się od razu na miejsce, ale warto im zasugerować, że lepiej najpierw zebrać informacje.

Pan Steven Knott niedawno odziedziczył nieruchomość i chciałby na niej zarobić, wynajmując ją lub sprzedając, ale fatalna reputacja domu to uniemożliwia.

Zależnie od decyzji graczy przejdź do **Lokacji 2**, **3** lub **4**.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Możesz opisywać lokacje w dowolny sposób. Użyj wyobraźni i postaraj się opisać nastrój każdego miejsca, na przykład zapach i odgłosy wydawane przez prasy drukarskie „Boston Globe". Nie opisuj szczegółowo trasy pomiędzy lokacjami. Po prostu przejdź do sceny przybycia Badaczy w nowe miejsce.

LOKACJA 2: „BOSTON GLOBE"

RENOMOWANY DZIENNIK MIEJSKI

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Kiedy gracze będą zdobywać informacje w biurze gazety, odegraj role spotykanych osób – recepcjonisty, dziennikarza lub któregoś z redaktorów. Pamiętaj, żeby ktoś wspomniał o „kostnicy", czyli archiwum wycinków z dziennika, która mieści się w piwnicy budynku „Boston Globe".

Archiwum nie jest publicznie dostępne i Badacze będą musieli użyć **Perswazji**, by przekonać Arty'ego Wilmota (jednego z redaktorów „Boston Globe") o konieczności udostępnienia im akt. Arty lubi nadużywać swej władzy i postara się utrudnić bohaterom dostęp. Odegraj jego postać jako pompatyczną i zachęć graczy, by włożyli wysiłek w próbę dostania się do kostnicy.

Rzuć kośćmi, żeby…
dostać się do archiwum

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Zazwyczaj podczas spotkania z neutralnie nastawionym Bohaterem Niezależnym (BN) należy wykonać rzut przeciwko WYG albo Majętności Badacza, ale w przypadku Arty'ego decyzja została podjęta z góry – redaktor nie chce być pomocny.

Zacznij od ustalenia z graczami celu rzutu, na przykład „żeby dostać się do archiwum".

Odegraj interakcję pomiędzy Artym i Badaczami. W zależności od wyniku sceny wybierz jedną z poniższych opcji:

- Jeżeli Badacz próbuje przekonać Arty'ego przyjaźnie, powinien wykonać rzut na **Urok Osobisty**.
- W przypadku agresywnego zachowania Badacza należy użyć **Zastraszania**.
- Użycie racjonalnych argumentów oznacza wykonanie testu **Perswazji**.
- Próba oszukania Arty'ego wymaga testu **Gadaniny**.

Poproś gracza, który najbardziej angażuje się w rozmowę z Artym, o rzut kością procentową (K100) i porównanie wyniku z wartością **Perswazji**, **Gadaniny**, **Uroku Osobistego** lub **Zastraszania** Badacza. Wynik równy lub niższy od tej umiejętności, oznacza, że test zakończył się powodzeniem i grupa uzyskała dostęp do archiwum.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Zwróć uwagę, że poziom trudności w testach Badaczy przeciw Arty'emu jest normalny, zawód Arty'ego nie wymaga poziomu Profesjonalnego (50%+) w Perswazji, Uroku Osobistym, Zastraszaniu lub Psychologii. Gdyby tak było, test miałby poziom trudny.

Przejdź z powrotem do odgrywania sceny i wprowadź do wypowiedzi Arty'ego wynik rzutu:

- Jeżeli Badacze wyszli z testu zwycięsko, odegraj, jak Arty ustępuje w sposób stosowny do sytuacji i zgadza się na to, by gracze weszli do archiwum.
- Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, Arty napuszy się i zażąda, by Badacze natychmiast wyszli.

Forsowanie rzutów

Jeżeli graczom nie powiedzie się rzut, zapytaj, czy chcą dalej próbować zdobyć dostęp do archiwum gazety. Jeżeli tak, mogą próbować Forsować rzut, aby w dalszym ciągu wywierać presję na Arty'ego (mogą też zmienić podejście i spróbować innych argumentów).

Zależnie od decyzji graczy zdecyduj, co się wydarzy, jeżeli rzut znowu się nie powiedzie, na przykład:

- Jeżeli Badacze używają **Zastraszania**, Arty sprawdzi ich blef, co doprowadzi do fizycznego starcia.
- Jeżeli testowany jest **Urok Osobisty** lub **Perswazja**, Arty może się obrazić i głośno domagać się, by Badacze natychmiast wyszli.

Bez względu na konsekwencje sytuacja staje się coraz bardziej napięta i Arty nie ograniczy się tylko do nakazania graczom opuszczenia budynku. Może na przykład zawołać na pomoc silnorękich ludzi z obsługi.

Archiwum wycinków

Jeżeli Badaczom uda się dostać do wnętrza archiwum, opisz im rzędy zakurzonych regałów w kostnicy.

> *Szefowa archiwum Ruth Blake prowadzi was schodami w dół, do zakurzonej piwnicy pełnej szaf z aktami oraz stosów starych gazet i innych papierów. Piwnica zalatuje stęchlizną, a stojący w rogu bojler sprawia, że wewnątrz jest bardzo gorąco.*

Wycinki są uporządkowane według adresów. Ponieważ gracze musieli zdać testy umiejętności, by dostać się do kostnicy, żądanie kolejnego testu dla znalezienia jedynej wskazówki w archiwum byłoby niepotrzebnym utrudnieniem. Wręcz graczom **Pomoc 2** (str. 32).

Pomoc 2

> ***Nieopublikowany artykuł, „Boston Globe", 1918:*** *Obszerny artykuł, który nigdy nie trafił do druku, a według którego w 1880 roku do Corbitt House wprowadziła się rodzina francuskich imigrantów. Niebawem jednak doszło do serii krwawych wypadków, w wyniku których rodzice ponieśli śmierć, a troje ich dzieci zostało kalekami.*
>
> *Dom stał pusty aż do roku 1909, kiedy to wprowadziła się następna rodzina. W 1914 najstarszy z braci oszalał i popełnił samobójstwo, używając noża kuchennego, a pogrążona w bólu rodzina wyprowadziła się.*
>
> *W 1918 roku dom wynajęli, państwo Macario, którzy jednak niemal natychmiast, w tajemniczych okolicznościach, się wyprowadzili.*

Jeżeli jeden z Badaczy będzie flirtował lub zaprzyjaźni się z Ruth Blake, archiwistka zdradzi mu, że akta „Boston Globe" sięgają nie dalej niż do pożaru z 1878 roku. Jeśli istnieją wzmianki o Corbitt House sprzed tej daty, Badacze na pewno nie znajdą ich w archiwum gazety.

LOKACJA 3: BIBLIOTEKA GŁÓWNA

Ta szacowna instytucja skrywa kilka interesujących informacji. Na każde pół dnia spędzone na badaniach w bibliotece poproś każdego z graczy o test **Korzystania z Bibliotek** (muszą wyrzucić na K100 mniej lub tyle samo, ile wynosi wartość umiejętności). Jeżeli test się nie powiedzie, nie ma potrzeby Forsować rzutu. Gracze mogą po prostu próbować dalej, ale każdy rzut oznacza kolejne pół dnia w bibliotece. Jeżeli poświęcą tym badaniom więcej niż dzień, ich pracodawca, pan Knott, skontaktuje się, by zapytać o postępy. Przypomni Badaczom, że czas to pieniądz, i poprosi o jak najszybsze zakończenie śledztwa.

Za każdy udany rzut wręcz graczom jedną z poniższych **Pomocy** (w kolejności):

Pomoc 3

> *W roku 1852 dom zbudował zamożny kupiec, który w wyniku nagłej choroby sprzedał go panu Walterowi Corbittowi, Esq.*

Pomoc 4

> *W roku 1853 Walter Corbitt został zaskarżony przez sąsiadów, którzy chcieli zmusić go do opuszczenia okolicy, z powodu „zdrożnych nawyków i złowieszczej powierzchowności".*

Pomoc 5

Corbitt ewidentnie wygrał spór w sądzie, ponieważ jego nekrolog z roku 1866 stwierdza, że w momencie śmierci mieszkał pod tym samym adresem. Nekrolog zdradza też, że umarł w trakcie drugiego procesu, który miał zapobiec pochowaniu go w piwnicy domu, jak wymagał testament Corbitta.

Pomoc 6

Brak zapisów o wyroku sądu w sprawie drugiego sporu.

LOKACJA 4: ARCHIWUM MIEJSKIE

Poproś graczy o rzut na **Korzystanie z Bibliotek**. Jeżeli zakończy się powodzeniem, wręcz graczom **Pomoc 7**. Użyj tych samych wytycznych co w Bibliotece Głównej.

Pomoc 7

Akta sądowe w bostońskim Archiwum Miejskim wykazują, że wykonawcą testamentu Waltera Corbitta był wielebny Michael Thomas, pastor Kaplicy Kontemplacji oraz Kościoła Pana Naszego Dawcy Tajemnic. Spis instytucji religijnych (również dostępny w Archiwum Miejskim) odnotowuje zamknięcie Kaplicy Kontemplacji w roku 1912.

Jeżeli Badacze wpadną na to, by wyszukać Kaplicę Kontemplacji w aktach sądu kryminalnego, znajdą wzmiankę o działaniach prawnych z roku 1912, okaże się jednak, że akta samej sprawy zniknęły. Jeżeli Badacze byli uprzejmi, urzędnik z archiwum poinformuje ich, że sprawy poważnych przestępstw prowadzone są na poziomie hrabstwa, stanu lub sądu federalnego. Udany test **Prawa** wykaże to samo. Dane policjantów biorących udział w aresztowaniach lub konfiskacie mienia znajdują się na Komendzie Głównej Policji.

LOKACJA 5: SĄDY WYŻSZEJ INSTANCJI, KOMENDA GŁÓWNA POLICJI

Uzyskanie dostępu do tych danych okaże się trudne i będzie wymagać od graczy co najmniej jednego udanego rzutu. Gracze mogą skorzystać z następujących umiejętności:

- Prawo: Udany rzut umożliwi ustalenie, że Badacz ma znajomego, który pracuje w sądownictwie i może pomóc uzyskać dostęp do akt. Jeżeli test się nie powiedzie, gracz może Forsować rzut, żeby taki kontakt nawiązać. Wykonaj ukryty rzut w imieniu gracza i nie zdradzaj jego wyniku. Bez względu na wynik okaże się, że znajomym Badacza jest Kim Debrun, urzędnik sądowy. W przypadku udanego rzutu Kim zachowa się miło i przyjaźnie, pozwalając Badaczom poszperać w aktach (Pomoc 8). W przeciwnym razie Kim bez skrupułów zażąda łapówki, a następnie wycofa się z umowy i będzie kłamał, że widzi Badaczy po raz pierwszy w życiu.
- **Majętność:** Jeżeli test się powiedzie, a wartość umiejętności Badacza wynosi 75 lub więcej, zrobi na urzędniku wystarczające wrażenie, by dostać się do akt.
- **Perswazja:** Gracz powinien dobrze umotywować prośbę o dostęp do akt.
- **Urok Osobisty:** Trochę trzepotania rzęsami powinno wystarczyć, by urocza Badaczka oczarowała urzędnika.
- **Gadanina:** Rzut może wymagać okazania fałszywego dokumentu tożsamości, co może być ryzykowne, jeśli wziąć pod uwagę, gdzie odbywa się rozmowa.

W przypadku udanego rzutu wręcz graczom **Pomoc 8**.

Jeżeli rzut się nie powiedzie, zapytaj, czy gracze chcą kontynuować. Muszą w jakiś sposób uzasadnić Forsowanie rzutu. Jeżeli używają **Majętności**, **Perswazji** lub **Uroku Osobistego**, istnieje ryzyko, że przesadzą i ściągną na siebie konsekwencje. Kim może się obrazić, a Badacze narażą się policji (która wymusi na nich łapówkę lub będzie im grozić).

Pomoc 8

W aktach udaje się odnaleźć wzmiankę o tajnym nalocie policji na Kaplicę Kontemplacji. Jego powodem były złożone pod przysięgą zeznania, według których członkowie Kościoła mieli być odpowiedzialni za zniknięcia okolicznych dzieci. Podczas tej akcji od kul lub w pożarze zginęło trzech policjantów oraz siedemnastu wyznawców kultu. Wyniki autopsji są zaskakująco skąpe w szczegóły, zupełnie jakby koroner wcale nie wykonał sekcji zwłok.

Chociaż aresztowano 54 członków Kościoła, zatrzymano tylko ośmiu. Zawartość akt sugeruje, że mogło dojść do nielegalnej interwencji w sprawę. Ważny urzędnik lokalny usiłował sprzedać prasie historię o bitwie z policją, największej akcji stróżów prawa w historii miasta, jednak nigdy nie ukazała się ona drukiem.

Oskarżony o pięć zabójstw pastor Michael Thomas został skazany na 40 lat więzienia. W roku 1917 uciekł z więzienia i opuścił stan Massachusetts.

LOKACJA 6: OKOLICA

Wielu ludzi zamieszkujących sąsiedztwo Corbitt House przed Wielką Wojną wyprowadziło się albo zmarło. Dziewiętnastowieczne rezydencje zostały zastąpione przez nowe biurowce i budynki komercyjne, a sam Corbitt House jest obecnie jedynym domem mieszkalnym w całym kwartale i przyciąga uwagę zapuszczonym trawnikiem. Jeżeli Badacze zaczną zadawać pytania, natkną się na pana Dooleya, sprzedawcę cygar i gazet, który dobrze zna okolicę.

Rzuć kośćmi, żeby…

Ocenić reakcję Dooleya na Badaczy

Ustal, jak Dooley zareaguje na pytania Badaczy. Rzuć w tym celu K100 i porównaj wynik z wartością **WYG** lub **Majętności** Badacza. Wynik niższy lub równy jednej z tych cech oznacza pozytywną reakcję, w przeciwnym razie Dooley nie będzie chciał pomóc tej konkretnej postaci. Inny Badacz może wtedy spróbować rzutu na **Urok Osobisty**, **Gadaninę**, **Perswazję** lub **Zastraszanie**, żeby Dooleyowi rozwiązał się język.

Informacje Dooleya

Jeżeli gracze skłonią Dooleya do rozmowy i zapytają o Kaplicę Kontemplacji, wskaże im miejsce, gdzie się znajdowała, zaledwie o kilka przecznic dalej. Zapytany o dom, Dooley nazwie go „Corbitt House".

Zachęć graczy do odgrywania postaci i wciągnięcia Dooleya w rozmowę. Przypomnij o poniższych faktach, wplatając je w jego wypowiedzi.

- Rodzina Macario wprowadziła się kilka lat temu.
- Po roku ojciec rodziny miał poważny wypadek, a wkrótce potem popadł w mordercze szaleństwo.
- Powiadają, że bełkotał coś o zjawie o płonących oczach.
- Jakiś miesiąc temu oszalała również pani Macario.
- Oboje są teraz w szpitalu dla umysłowo chorych w Roxbury, kilka mil od Bostonu.
- Dzieci trafiły pod opiekę krewnych w Baltimore.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Opisz i odgrywaj postać Dooleya tak, jak chcesz, dowolnie improwizując dialog. Pamiętaj, że nie każde słowo bohatera niezależnego musi być prawdą, a jako nawykły do plotek sprzedawca, Dooley jest też skłonny do przesady.

LOKACJA 7: SZPITAL PSYCHIATRYCZNY W ROXBURY

Jeżeli gracze postanowią odwiedzić szpital, odkryją, że Vittorio Macario pogrążył się w szaleństwie. Stale przyciska do piersi Biblię, a w którymś momencie może otworzyć ją na przypadkowej stronie i wybełkotać, jakby cytował: „Jego własną bronią diabła pokonasz!". Choć nie jest to autentyczny cytat z Biblii, jego słowa są ważną wskazówką. Uważny gracz, który przypomni je sobie na późniejszym etapie, zorientuje się, że Corbitta można uśmiercić jego własnym sztyletem. Nie podkreślaj znaczenia słów Vittoria i pozwól graczom, by zlekceważyli wskazówkę lub też wzięli ją pod uwagę. Vittorio nie ma innych użytecznych informacji.

Gabrielę Macario zastają w pełni władz umysłowych i przyjaźnie nastawioną. Wyjaśni Badaczom, że w domu mieszka jakaś zła obecność. Nocami zdarzało jej się budzić i widzieć „to" nachylone nad jej łóżkiem. Kiedy „to" wpadało we wściekłość, w pomieszczeniu fruwały naczynia i inne przedmioty. Przede wszystkim jednak „to" nienawidziło jej męża, Vittoria, i na nim skupiało swój gniew.

Strażnik może odpowiedzieć na pytania graczy, ale Gabriela niestety nie jest w stanie zdradzić im żadnych szczegółów.

Dwaj mali synowie państwa Macario przebywają pod opieką rodziny w Baltimore. Badacze mogą ich odwiedzić, ale chłopcy powiedzą im tylko, że tęsknią za rodzicami, a w starym domu często mieli koszmary o dziwnym człowieku z płonącymi oczami.

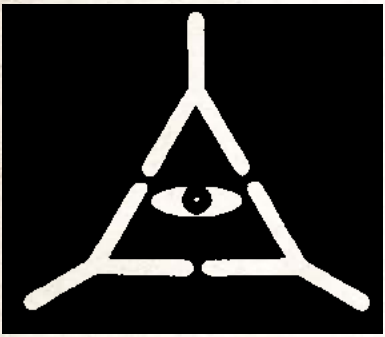
LOKACJA 8: KAPLICA KONTEMPLACJI

Przeczytaj lub sparafrazuj graczom poniższy opis:

Szczątki starej kaplicy stoją na końcu krzywej, obskurnej uliczki. Ruiny są tak zarośnięte, że szare gruzy przypominają raczej naturalny kamień niż dawne ściany i fundamenty budynku. Mijacie chylącą się ku upadkowi ścianę oznaczoną świeżo namalowanym białą farbą symbolem: trzy litery Y, których wierzchołki tworzą trójkąt, w środku którego wymalowano otwarte oko.

Pomoc 9

Oto symbol, który możesz teraz pokazać graczom.



Kiedy Badacze znajdują się blisko symbolu, subtelnie opisz mrowienie czoła, jakie odczuwają, a które przypomina lekki ból głowy. Kiedy odchodzą, dyskomfort mija.

Zachęć graczy do eksploracji ruin i postaraj się opisać scenę. Następnie zapytaj, co robią. Badając kaplicę, znajdują przede wszystkim bloki granitu, na wpół zwęglone belki oraz stare śmieci. W pewnej chwili powinni zdać sobie sprawę, że stąpają po cienkiej warstwie ziemi, która pokrywa osłabione deski podłogi. Zarządź test **Szczęścia**, a Badacze, którym się nie powiedzie, muszą wykonać udany test **Skoku**, by uniknąć upadku, kiedy załamie się podłoga. Pechowcy spadną do znajdującej się ponad trzy metry niżej piwnicy.

- Po nieudanym rzucie na Skok zapytaj graczy, czy mogą jakoś uzasadnić Forsowanie rzutu, na przykład w ostatniej chwili łapiąc się belki.

Każdy Badacz, który dozna upadku, straci 1K6 Punktów Wytrzymałości. Zwiększ konsekwencje, jeżeli gracz nie zda Forsowanego testu na Skok, ale zamiast zwiększać obrażenia, możesz zdecydować, że Badacz upuścił i stracił lub uszkodził ważny dla niego przedmiot.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Upadek może być pierwszym przypadkiem doznania przez Badaczy obrażeń w tej grze. Każ graczom odjąć odniesione obrażenia od aktualnych Punktów Wytrzymałości. Zajrzyj do sekcji **Punkty Wytrzymałości, Obrażenia oraz Leczenie** (str. 15) i sprawdź, czy któryś z Badaczy odniósł ciężką ranę. Znajdziesz tam zasady dotyczące odzyskiwania zdrowia oraz leczenia ran.

Jeżeli Badacz nie zda testu i spadnie, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Spadłeś do pomieszczenia oddzielonego od reszty piwnicy, do którego wiodły niegdyś osobne schody, pogrzebane teraz pod tonami gruzu. W pomieszczeniu stoi szafa oraz leżą dwa szkielety odziane w resztki jedwabnych szat. Być może nieszczęśnicy skryli się przed policją i zginęli wskutek uduszenia.

Jeżeli gracze postanowią przeszukać szafę, znajdą w niej butwiejące archiwum zgromadzenia. W razie gdy nikt nie pomyśli o tym, by zajrzeć pod szafę, poproś ich o rzut na **Spostrzegawczość**. Tylko sukces w teście ujawni graczom istnienie dziennika oraz księgi. Pozwól im Forsować rzut, jeśli postanowią poświęcić więcej czasu na bardziej szczegółowe przeszukanie. Jeżeli Forsowany test **Spostrzegawczości** się nie powiedzie, mogą w konsekwencji nastąpić na wystający gwóźdź albo zniszczyć sobie ubranie.

Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli graczowi znaleźć dziennik działalności kultu oraz księgę. Przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Butwiejący dziennik rozpada ci się w rękach, kiedy próbujesz przewrócić stronę, ale twoją uwagę przyciąga wzmianka o Walterze Corbitcie. Informuje ona, że Corbitt został pochowany w piwnicy swego domu „zgodnie z życzeniem swoim i tego, kto czeka w ciemności".

Obok dziennika leży ogromna, spisana ręcznie po łacinie księga, tak zbutwiała i nadgryziona przez larwy, że całe fragmenty stały się nieczytelne.

Księga jest kopią *Liber Ivonis*, a pobieżne badanie wykaże, że jest to łacińskie dzieło okultystyczne.

Próba przeczytania księgi (wymagająca co najmniej **Znajomości Języka** (Łacina) na poziomie 50% albo udanego rzutu na tę umiejętność) potrwa co najmniej trzy godziny. Jeżeli Badacz poświęci na to czas, zdobędzie 2% wiedzy o Mitach Cthulhu (i zmniejszy Maksymalną Poczytalność, z 99 do 97).

LOKACJA 9: DOM STAREGO CORBITTA

Przedstaw graczom poniższy opis:

Ceglany budynek stoi frontem do ulicy, pomiędzy dwoma nowszymi, wyższymi biurowcami. Podwórze z tyłu zajmuje wybujała roślinność oraz na wpół zawalona altanka. Z obu stron rezydencji znajdują się wyjścia na podwórze.

Patrząc na dom, odnosi się wrażenie, że przyczaił się w cieniu rzucanym przez otaczające budynki, a zasłonięte okna nie dają najmniejszej wskazówki na temat tego, czego można się spodziewać wewnątrz.

Drzwi frontowe zamknięte są na jeden zamek. W ciągu ostatniego roku lub dwóch dodano cztery kolejne rygle. Jeżeli Badaczom przyjdzie do głowy zbadać okna na parterze, odkryją, że wszystkie zostały od środka zabite deskami.

Przestudiuj załączoną mapę. Szkicuj każde piętro na bieżąco, kiedy Badacze będą je eksplorować.

PARTER

POKÓJ 1: Składzik

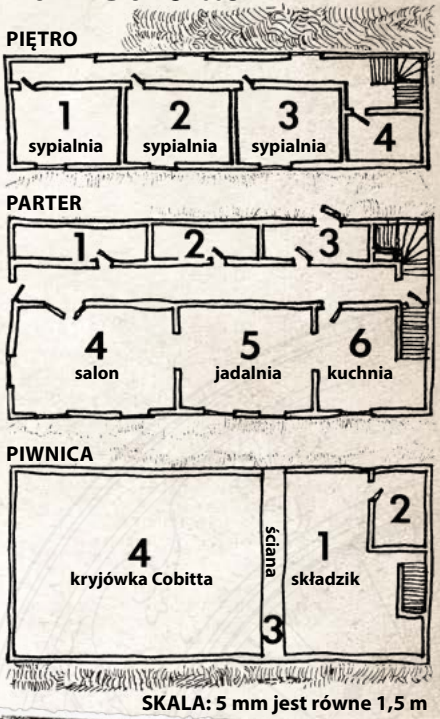
Pomieszczenie jest pełne pudeł i gratów, takich jak zardzewiały zbiornik na wodę i stary rower. Na końcu pomieszczenia po prawej znajduje się zabita gwoździami szafka.

Jeżeli Badacze sforsują ją siłą, znajdą w środku trzy oprawione księgi będące dziennikami W. Corbitta, byłego mieszkańca domu, co zdradza wyklejka tomu pierwszego.

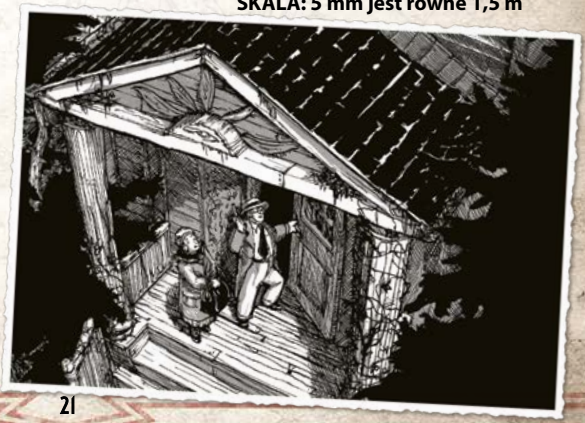
Dzienniki Corbitta spisano po angielsku, lecz mnóstwo w nim dziwnych zwrotów. Przeczytanie wszystkich trzech tomów zajmie dwa dni, doda Badaczowi 4 punkty do Mitów Cthulhu oraz zabierze 1K4 Punktów Poczytalności.

Dzienniki zawierają opisy przeróżnych eksperymentów okultystycznych, w tym przywołania jakiejś nieziemskiej zjawy i innej magii. Znajduje się w nich pełny opis zaklęcia „Przyzwanie Otwierającego Drogi" (alternatywny tytuł zaklęcia **Wezwanie/Spętanie Kroczącego Między Światami**). W dziennikach nie ma opisów innych zaklęć, a nauczenie się tego znalezionego zajmie dodatkowe 2K6 tygodni.

Dom Corbitta



SKALA: 5 mm jest równe 1,5 m



UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Zaklęcie nie jest przeznaczone do wykorzystania w scenariuszu i umieszczono je tutaj jako dodatek. Mało prawdopodobne jest, by śledztwo w sprawie domu Corbitta miało potrwać tak długo, żeby zaklęcie mogło się komuś przydać, nie wspominając o tym, że przywołanie Kroczącego Między Światami rzadko bywa dobrym pomysłem! Szczegóły na temat zaklęcia można znaleźć w pełnym podręczniku *Zew Cthulhu*.

POKÓJ 2: Drugi składzik
Stoją tu stare meble do porąbania na opał.

POKÓJ 3: Przedpokój
Pokój pełen płaszczy przeciwdeszczowych, kaloszy, kapeluszy i parasoli. Można tu też znaleźć kilka worków węgla do wolno stojącego pieca w salonie. Zauważacie, że boczne drzwi są zabezpieczone trzema ryglami i dwoma zamkami.

POKÓJ 4: Salon
W salonie stoją konwencjonalne meble i sprzęty: radio, kanapa, wyścielane fotele i półki pełne bibelotów. Waszą uwagę zwraca niezwykle duża liczba krzyży, wizerunków Dziewicy Maryi oraz innych katolickich artefaktów.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Postaraj się wytworzyć atmosferę niesamowitości podczas eksploracji domu. Pamiętaj, że Corbitt nawiedza dom i w każdej chwili z góry może dobiec jakiś dziwny odgłos (Sypialnia 3).

POKÓJ 5: Jadalnia
Jesteście w jadalni umeblowanej długim, mahoniowym stołem, wbudowanym kredensem i siedmioma krzesłami. Na stole przygotowano trzy nakrycia, a w wazie gniją resztki zupy ryżowej.

POKÓJ 6: Kuchnia
Zwyczajna kuchnia zaopatrzona w chłodnię, piec opalany drewnem i skromną spiżarkę. Część żywności może nadal być jadalna. Badacze znajdą zupy i mięso w puszkach, ryż, kilka rodzajów makaronu oraz butelki domowego wina. Pozostałe zapasy albo zgniły, albo zostały zjedzone przez szczury, co zdradzają pozostawione przez nie odchody.

PIĘTRO

POKÓJ 1: Główna sypialnia
Standardowa sypialnia z podwójnym łóżkiem, półką na książki i jednym oknem. Pokój musiał należeć do Gabrieli i Vittoria. Można tu znaleźć krzyże i ogarki świec, a na nocnym stoliku leży brewiarz i różaniec.

POKÓJ 2: Dziecięca sypialnia
W pokoju stoją dwa małe łóżka, szafy oraz poniewierają się zabawki. Obrazki z samolotami i kowbojami potwierdzają, że sypialnia należała do dzieci.

POKÓJ 3: Sypialnia gościnna
W pokoju stoi szafa oraz pusta rama łóżka o nagich sprężynach. Sypialnia wygląda na nieużywaną, ale poza tym nie różni się od pozostałych dwóch pokoi.

Pokój należał niegdyś do starego Corbitta. Mieszkał w nim tak długo, że jego psioniczna obecność wciąż go nie opuściła. W rezultacie Corbitt potrafi prowokować tu różne wydarzenia. Roznosi się wówczas okropny swąd, co jest pewną oznaką działania sił z Mitów!

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Z początku Corbitt nie daje znaku obecności, ale jeżeli Badacze wydają się zdecydowani poznać tajemnice domu, będzie się starał ich przekonać, że to ten pokój stanowi centrum psionicznych zaburzeń. W tym celu wywoła pojawienie się plam krwi i będzie próbował przerazić Badaczy głośnym postukiwaniem w ściany i drzwi. Jeżeli któregoś z Badaczy nie poruszą popisy Corbitta, ten zwabi go do swego pokoju trzaskającym o futryny oknem, by wciągnąć go w pułapkę (patrz **Atak łóżkiem**).

Wybierz któreś z poniższych wydarzeń i przedstaw je w dowolnej kolejności.

- Corbitt potrafi sprawić, by z tego pomieszczenia dobiegały głośne uderzenia, słyszalne w całym domu.
- Corbitt jest w stanie spowodować pojawienie się kałuż krwi na podłodze i krwawych plam na ścianach i suficie.
- Corbitt może wywoływać odgłosy drapania w okna i drzwi.
- Corbitt potrafi mocno pchnąć łóżko, by zadać potężny cios każdemu, kto znajdzie się w pokoju (patrz niżej).

Atak łóżkiem

Corbitt zwabi Badaczy do gościnnej sypialni, by sprawdzili grzechoczące okno, a następnie mocno ciśnie w nieszczęśnika łóżkiem. Poproś gracza, którego Badacz oglądał okno, o test **Spostrzegawczości**. W razie powodzenia bohater może rzucać na **Uniki**, żeby nie dać się zmiażdżyć.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Ważne jest, by Strażnik pozostał bezstronny, dlatego sprowadzając na Badaczy niebezpieczne wydarzenia, najlepiej wybrać jednego z nich losowo. W tym celu wytypuj Badacza o najniższej wartości **Szczęścia** albo po prostu zdaj się na los. Pamiętaj, aby to spośród stojących najbliżej okna wybrać Badacza, który padnie ofiarą ataku łóżkiem.

Badacz uderzony łóżkiem zostanie wypchnięty przez okno. Odłamki szkła oraz upadek będą go kosztować 1K6+2 Punkty Wytrzymałości.

Każdy Badacz, który zobaczy, jak łóżko samo się porusza, powinien wykonać rzut na Poczytalność (**utrata Poczytalności 1/1K4**). Badacze, którzy zakończą test sukcesem, stracą po 1 Punkcie Poczytalności, pozostali zaś muszą rzucić 1K4 i stracić tyle Punktów Poczytalności, ile wskaże kostka.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Uderzenie łóżkiem może poważnie zranić Badacza. W przypadku śmierci postaci możesz oddać graczowi pod kontrolę postać pana Knotta, właściciela nieruchomości.

POKÓJ 4: Łazienka

W łazience znajduje się zlew, wanna oraz klozet z górnym zbiornikiem. Nadal są tam ręczniki i inne przedmioty typowe dla czteroosobowej rodziny. W wannie zebrała się kałuża stęchłej wody kapiącej z kranu, którego nie da się dokręcić.

PIWNICA

POKÓJ 1: Składzik

Drzwi do piwnicy są zamknięte na zamek i trzy rygle. Można je otworzyć wyłącznie od strony parteru. W dole znajduje się piwniczny składzik. Schody do piwnicy są w kiepskim stanie, a żarówka się nie świeci. Ściany wyłożone są drewnianą boazerią.

W piwnicy nie ma prądu, gdyż Corbitt wyłączył go, majstrując przy bezpiecznikach w kuchni. Jeżeli Badacze włączą prąd, Corbitt może go w każdej chwili znów wyłączyć.

Schody są niebezpieczne, tym bardziej że Corbitt może nimi poruszać. Poproś kolejno każdego z Badaczy o test **ZR** albo **Wspinaczki**. Potraktuj go jak test łączony: gracze powinni rzucić kośćmi raz i porównać rezultat z wartością **ZR** oraz **Wspinaczki**. Wynik niższy lub równy jednej z tych wartości oznacza sukces.

Każdy z Badaczy, który nie zda testu **ZR/Wspinaczki**, powinien usłyszeć, że schody są zbyt niebezpieczne, a zejście nimi grozi obrażeniami. Gracze mają wybór: mogą pozostać na górze albo Forsować rzut i zaryzykować upadek. Niepowodzenie w teście Forsowanym oznacza utratę **1K6** Punktów Wytrzymałości w wyniku upadku na podłogę piwnicy.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
W podobnych sytuacjach Badacz, któremu udało się pokonać schody, może zgłosić chęć pomocy innym. Trzeba wówczas potraktować zasady kreatywnie. Skoro jednemu z Badaczy udało się pokonać przeszkodę, przyznaj następnemu dodatkową kostkę, ale tym razem niepowodzenie oznaczać będzie upadek i obrażenia dla nich obydwu. W ten sposób gracz Forsujący rzut ma większą szansę na sukces, ale ryzyko ponoszą obaj gracze. W tej sytuacji rzutowi kośćmi towarzyszy należyty dramatyzm i napięcie.

Poinformuj graczy, że w małym pomieszczeniu rozrzucone są narzędzia, rura, wieko od kosza na śmieci, kawałki drewna, gwoździe, śruby itp. Jeżeli Badacz zechce przeszukać te rupiecie, poproś go o wykonanie rzutu na **Spostrzegawczość** (potraktuj go jako Ukrytą Wskazówkę i przekaż ją graczowi tylko pod warunkiem powodzenia w rzucie). Gracz może Forsować rzut, poświęcając czas na dokładne przeszukanie. Możesz zasugerować, jakie konsekwencje czekają gracza w razie niepowodzenia, wspominając o dużej liczbie walających się w tym bałaganie ostrych przedmiotów, które mogą spowodować zranienie.

Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli Badaczowi znaleźć nóż Corbitta (patrz **Lewitujący nóż**), a gracz może zdecydować się go podnieść. Podniesiony nóż będzie próbował wyrwać się z uchwytu Badacza i zaatakować go (patrz **Pochwycenie noża**).

Jeżeli graczowi nie uda się Forsowany test **Spostrzegawczości**, zatnie się w rękę opętanym nożem i straci **1K4+2** Punktów Wytrzymałości.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Zwróć uwagę, że w przypadku nieudanego testu Forsowanego możesz automatycznie przyznać badaczowi obrażenia bez konieczności testu ataku – rana była skutkiem nieudanego rzutu.

Pobieżne zbadanie boazerii zdradzi istnienie pustych przestrzeni w ścianach (**Pokoje 2 i 3**).

Lewitujący nóż

Jest to stary nóż z ozdobną rękojeścią, którego ostrze pokrywa dziwnie gruba warstwa rdzy. Jest to magiczny sztylet Corbitta, a rdza jest w rzeczywistości zaschniętą krwią jego ofiar. Jeżeli Badacze znajdą nóż, Corbitt użyje go do ataku. W przeciwnym wypadku zaatakuje ich przy jego użyciu dopiero w chwili, kiedy Badacze zaczną przebijać się przez drewnianą ścianę, za którą ukryte jest jego ciało.

Ataki nożem

Nóż wzlatuje w powietrze i próbuje dźgnąć jednego z Badaczy. Atak ten kosztuje Corbitta 1 Punkt Magii na rundę walki. Nóż może zaatakować tylko raz w każdej rundzie (patrz Walter Corbitt, Nieumarły Potwór, s. 30).

- Rzuć 1K100 i porównaj rezultat z **MOC** Corbitta.
- Poproś gracza o rzut 1K100 i porównanie rezultatu z wartością Uników Badacza.
- Porównaj poziomy sukcesu i podejmij decyzję, czy Badacz został trafiony.
- Jeżeli Corbitt poniesie porażkę (rzut 91 lub więcej), Badacz uniknął trafienia.
- Jeżeli Corbitt osiągnie normalny sukces (46 do 90), a Badacz poniesie porażkę, zadaj mu 1K4+2 punkty obrażeń.
- Jeżeli Corbitt uzyska trudny sukces (19 do 45), a Badacz poniesie porażkę albo osiągnie normalny sukces, zadaj mu 1K4+2 punkty obrażeń.
- Jeżeli Corbitt wyrzuci ekstremalny sukces (18 albo mniej), a Badacz poniesie porażkę albo wyrzuci normalny lub trudny sukces, nóż wbije się głęboko w organy wewnętrzne Badacza, zadając 6+1K4+2 punkty obrażeń.
- Jeżeli któryś z Badaczy podniesie wieko kosza na śmieci, by użyć go jako tarczy, przyznaj mu dodatkową kostkę w rzucie na Uniki.
- Jeżeli Badacz nie jest świadom ataku, poproś go o wykonanie rzutu na **Spostrzegawczość**, by zauważyć lewitujący nóż. W wypadku niepowodzenia rzuć dodatkową kością ataku i nie pozwól graczowi na Unik. Atak zadaje 1K4+2 punkty obrażeń albo 6+1K4+2, jeżeli wypadł ekstremalny sukces. Atak chybi tylko w wypadku wyrzucenia krytycznej porażki (100).
- Widok atakującego Badaczy ożywionego sztyletu wymaga rzutu na Poczytalność (**P 1/1K4**). Jeżeli rzut zakończy się sukcesem, Badacz straci 1 Punkt Poczytalności. W wypadku niepowodzenia straci ich 1K4.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Gdy sztylet zacznie się unosić, należy rozpocząć rundę walki. Wartość **ZR** Corbitta jest niska, więc Badacze zapewne będą mogli działać pierwsi. Jeżeli postanowią uciec, nóż zaatakuje każdą osobę, która zostanie w piwnicy lub ostatnią z uciekających. Nóż jest dość szybki, ale tylko do ciebie należy decyzja, czy będzie ścigał Badaczy po całym domu.

Używanie manewrów do pochwycenia noża

Badacze mogą próbować schwytać sztylet w powietrzu, stosując Manewry (patrz **Manewry**, str. 14). Celem graczy będzie przejęcie kontroli nad nożem. Mogą to zrobić, osiągając sukces w przeciwstawnym teście **Walki Wręcz** (Bijatyki) przeciwko **MOC** Corbitta.

Jeżeli gracz wyrzuci na kostce wyższy sukces od Corbitta, jego Badaczowi udało się pochwycić nóż. W przypadku remisu wygrywa postać, której kolej działania właśnie przypadała. Jeżeli to Corbitt podejmował akcję, nóż trafi Badacza. Jeżeli do remisu doszło podczas akcji Badacza, udało mu się złapać nóż. Zazwyczaj rozegranie manewru wymagałoby od gracza porównania Krzepy z przeciwnikiem, ale zasadę tę można zignorować, ponieważ nikt nie trzyma noża. Jeżeli gracze będą kreatywni i np. użyją grubego płaszcza do pochwycenia noża, możesz przyznać im dodatkową kostkę.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
Każda postać przebywająca w piwnicy może podjąć jedną akcję na rundę walki. Dotyczy to również Corbitta walczącego lewitującym nożem. Wydany przez niego Punkt Magii na aktywację noża pokrywa wszystkie akcje, jakie podjął w tej rundzie.

Pochwycenie noża

Jeżeli Badaczowi udało się chwycić nóż, Corbitt może próbować mu go wyrwać w przyszłych rundach, ale każda runda walki kosztuje go następny Punkt Magii. Aby utrzymać nóż w ręce, gracz musi zwyciężyć w teście przeciwstawnym, korzystając z wartości **S** przeciwko **MOC** Corbitta.

POKÓJ 2: Pusty schowek

Schowek przeznaczony na węgiel, obecnie pusty. Drzwi do zewnętrznego zsypu węgla szczelnie zabito gwoździami.

POKÓJ 3: Ukryte leże Corbitta

Jeżeli deski w piwnicy zostaną wyłamane lub usunięte, pomiędzy dwiema drewnianymi ścianami ukaże się wąskie przejście. Smród zdradza, że gnieżdżą się tam szczury.

W ścianie mieszka całe stado gryzoni. Jeżeli Badacze odetną im drogę ucieczki, zaatakują postać próbującą zbadać przejście. Wykorzystają atak Przytłoczenie przeciw jednemu z Badaczy. Wystarczy zabić jednego szczura, by pozostałe natychmiast uciekły.

Stado szczurów

W pojedynkę szczury nie są niebezpieczne, ale całe ich stado może być groźnym przeciwnikiem. Przyjmij, że stado liczy dziesięć sztuk. Udany atak Badacza zabije jednego lub dwa szczury i zazwyczaj skłoni pozostałe do ucieczki. Na szczęście podobne stada istnieją tylko dla celów gry.

STADO SZCZURÓW

S 35 **KON** 55 **BC** 35 **ZR** 70 **MOC** 50 **PW**: 9

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 9

Ataki

Ataki na rundę: 1

Ataki w Walce Wręcz: Szczury atakują zębami i pazurami.

Przytłoczenie (Manewr w Walce Wręcz): Działając jako stado, szczury są w stanie zaatakować i przytłoczyć jedną postać przy użyciu poniższego Manewru. Ze względu na liczebność stada szczury zyskują dodatkową kość. Atak polega na oblezieniu Badacza, gryzieniu i drapaniu.

Walka Wręcz 40% (Trudny 20/Ekstremalny 8), obrażenia 1K3.

Przytłoczenie (Manewr w Walce Wręcz) obrażenia 2K6.

Uniki 42% (Trudny 21/Ekstremalny 8).

Po wewnętrznej stronie przejścia wydrapano koślawymi literami słowa KAPLICA KONTEMPLACJI (potraktuj tę wskazówkę jako oczywistą i nie żądaj od graczy testu **Spostrzegawczości** – przeoczenie tej wskazówki nie wpłynęłoby na rozgrywkę).

Jeżeli Badacze przebiją się przez tę ścianę, znajdą się w **Pokoju 4**.

OPCJONALNE ZDARZENIE:
Corbitt rzuca zaklęcie Dominacja

W dowolnym momencie Corbitt może rzucić zaklęcie Dominacja (patrz **Zaklęcie Corbitta**, str. 31). Nie musi w tym celu wykonywać żadnego ruchu i może rzucić zaklęcie, nawet jeżeli poruszył się w danej rundzie. Rzucenie zaklęcia jest natychmiastowe i nie wymaga czasu. Jeżeli Corbitt rzuci zaklęcie, dodaj 50 punktów do wartości jego ZR, żeby stwierdzić, jaka jest kolejność działania w tej rundzie. Rzucenie zaklęcia w trakcie walki oznacza zużycie akcji w danej rundzie. Corbitt może postanowić rzucić zaklęcie w chwili, gdy Badacze przebiją się przez ścianę jego kryjówki.

POKÓJ 4: Kryjówka Corbitta

Pośrodku pomieszczenia znajduje się barłóg, na którym leży wysoka, koścista, pomarszczona postać przypominająca drewnianą figurę. Mężczyzna jest wychudzony i nagi, ma szeroko wytrzeszczone oczy i spiczasty nos. Na jego szyi widać łańcuch. Stracił wszystkie włosy, a za sprawą obkurczonych dziąseł jego zęby wydają się bardzo długie. Rozsiewa wokół ostry i słodkawy smród niczym gnijące zboże.

Pomieszczenie ma klepisko zamiast podłogi, a w jego południowo-zachodnim kącie stoi stół zarzucony wygniecionymi papierami.

Papiery na stole rozpadają się pod dotknięciem. Badacze zobaczą wśród nich arkusz przypominający horoskop. Jeżeli zechcą zabrać albo sfotografować ten materiał, Strażnik powinien zdradzić jego prawdziwą naturę w przyszłości. Tylko od niego zależy, czym jest arkusz. Umieszczono go w scenariuszu jako zalążek fabularny do wykorzystania w kolejnych rozgrywkach prowadzonych w tej samej grupie Badaczy.

Corbitt atakuje

Po wydaniu 2 Punktów Magii Corbitt może animować swoje ciało na czas pięciu rund walki. Koszt jest wysoki, więc Corbitt się nie poruszy, jeżeli nikt go nie zaatakuje.

RZUTY NA POCZYTALNOŚĆ:

Kiedy Corbitt nagle podniesie się z barłogu, poproś wszystkich graczy, których Badacze są świadkami sceny, o rzut na **Poczytalność (1/1K8)**. Ci, którym rzut się nie udał, muszą podjąć jedną mimowolną akcję wskazaną przez Strażnika, na przykład upuścić broń albo wrzasnąć. Jeżeli Badacz utraci za jednym razem 5 Punktów Poczytalności lub więcej, gracz musi wykonać rzut na **INT**. Udany test oznacza, że Badacz w pełni pojął wszystkie implikacje niesamowitego zdarzenia i doznał ataku szaleństwa (patrz **Tymczasowy obłęd po napotkaniu Corbitta**). Jeżeli test się nie uda, postać jest wstrząśnięta, ale pozostaje przy zdrowych zmysłach.

ROZSTRZYGANIE WALKI ZA POMOCĄ KOSTEK:

Runda walki rozpocznie się w chwili, gdy Corbitt wykona pierwszy ruch. Sporządź listę Badaczy i Corbitta w kolejności od najwyższej ZR do najniższej.

- Jeżeli Badacz ma wyciągniętą broń, dodaj 50 do wartości ZR na liście. Jeżeli ją wyciągnie, będzie mógł strzelić w normalnej kolejności ZR.
- Zacznij od pierwszej postaci na liście. Zręczność Corbitta wynosi 35, więc można założyć, że pierwszy będzie Badacz. Jeżeli Corbitt rzuca zaklęcie Dominacja, dodaj 50 do jego ZR, ale tylko podczas tury rzucania zaklęcia. W innym wypadku należy użyć wartości 35. Teraz zapytaj gracza, co robi jego Badacz.
  Jeżeli Badacz zaatakuje Corbitta w Walce Wręcz, Corbitt użyje tej samej umiejętności i będzie jej używał dalej przeciw kolejnym atakom w tej samej rundzie.
- Jeżeli Badacz użyje umiejętności Broń Palna, należy po prostu rzucić na trafienie. Corbitt nie będzie szukał osłony. Jeżeli Badacz zwystarczająco blisko, będzie mógł oddać strzał z bezpośredniej odległości, zyskując kość premiową do ataku.
- Drugi z Badaczy, który zaatakuje Corbitta, powinien otrzymać kość premiową za **przewagę liczebną** (patrz. **Przewaga liczebna**, str. 13).

Tymczasowy obłęd po napotkaniu Corbitta

Atak Szaleństwa: Jeżeli Badacz popadnie w tymczasowy obłęd, rzuć 1K10 i porównaj wynik z tabelą **Atak Szaleństwa.** Jeżeli Badacz znajduje się w towarzystwie innych Badaczy, rozegraj rezultat runda po rundzie. Jeżeli Badacz jest sam, opisz, jak pozostali znajdują go później w kiepskim stanie, być może schowanego w szafie albo pijanego w rynsztoku.

Biografia: Dodaj na karcie Badacza opis obłędu zgodnie z typem wylosowanego szaleństwa.

Urojenia: Skutki obłędu utrzymają się przez 1K10 godzin albo do rana następnego dnia po opuszczeniu Corbitt House i spokojnie przespanej nocy. Do tego czasu Badacz będzie szczególnie narażony na urojenia. Ponieważ jedyne wydarzenie mogące wywołać atak szaleństwa w tym scenariuszu ma miejsce w ostatniej scenie, Strażnik nie ma wielu możliwości wykorzystania urojeń. Poniżej znajdziesz kilka sugestii:

- Jeżeli Badacz cierpiący na urojenia ucieknie z piwnicy, może znaleźć w domu Corbitta zdjęcie, które wyda mu się niezbitym dowodem na to, że Corbitt jest jego przodkiem. Badacz zobaczy na zdjęciu Corbitta i własnego ojca oraz opis, wedle którego są oni braćmi. W istocie zdjęcie okaże się skrawkiem starej gazety.
- Jeżeli Badacz cierpiący na urojenia zostanie w piwnicy, podaj mu notatkę mówiącą, że wyraz twarzy jednego z pozostałych członków drużyny wyraźnie się zmienił, a Badacz ten mamrocze pod nosem coś po łacinie. Jest to oczywiście tylko przywidzenie.

Testy Realności: Jeżeli gracz zakwestionuje urojenie, zasugeruj mu wykonanie Testu Realności, by poznać prawdę. Poproś gracza chcącego wykonać Test Realności o rzut na Poczytalność.

- Udany test oznacza koniec urojenia, a Strażnik nie powinien obciążać gracza kolejnymi.
- Nieudany test oznacza utratę 1 PP oraz kolejny Atak Szaleństwa, który dodatkowo pogorszy urojenie Badacza.

ATAKI SZALEŃSTWA

(WYBIERZ LUB RZUĆ K10)

1. **AMNEZJA**: Badacz nie pamięta wydarzeń, które miały miejsce od czasu ostatniego pobytu w bezpiecznym miejscu. Wydaje mu się, że w jednej chwili jadł śniadanie, a zaraz potem stanął twarzą w twarz z potworem. Ten stan trwa 1K10 rund.
2. **CHOROBA PSYCHOSOMATYCZNA**: Badacz przez 1K10 rund cierpi na ślepotę, głuchotę lub utratę czucia w kończynach na tle nerwowym.
3. **PRZEMOC**: umysł Badacza spowija czerwona mgła szału i bohater zachowuje się agresywnie wobec otoczenia i innych ludzi, zarówno sprzymierzeńców jak i wrogów, przez 1K10 rund.
4. **PARANOJA:** Badacz zapada na ciężką paranoję na 1K10 rund. Wszyscy chcą go zabić! Nikomu nie może ufać! Jest śledzony, ktoś go zdradził, to co widzi jest złudzeniem.
5. **WAŻNA OSOBA:** przejrzyj wpis w historii Badacza dotyczący ważnych osób. Badacz myli obcego z ważną dla niego osobą i nawiązuje z nią relację. Rozważ, co może się wydarzyć. Badacz musi zareagować. Urojenia trwają 1K10 rund.
6. **OMDLENIE:** Badacz mdleje. Odzyskuje przytomność po 1K10 rund.
7. **PANICZNA UCIECZKA:** Badacz czuje wewnętrzną potrzebę ucieczki wszelkimi dostępnymi sposobami, jak najdalej od miejsca, w którym się znajduje. Nawet jeśli oznacza to odjechanie jedynym pojazdem i pozostawienie pozostałych postaci w niebezpieczeństwie. Ucieczka trwa 1K10 rund.
8. **ATAK HISTERII LUB WYBUCH EMOCJONALNY:** Badacz nie może powstrzymać się od śmiechu, płaczu, krzyku itp. Ten stan trwa 1K10 rund.
9. **FOBIA**: Badacz zyskuje nową fobię, na przykład **klaustrofobię** (lęk przed zamkniętymi pomieszczeniami), **demonofobię** (lęk przed duchami i demonami) albo **katsaridafobię** (lęk przed karaluchami). Nawet jeżeli w pobliżu nie ma źródło lęku, Badacz wyobraża je sobie przez 1K10 rund.
10. **MANIA:** Badacz zyskuje manię, na przykład **ablutomanię** (przymus ciągłego mycia się), **pseudomanię** (irracjonaly przymus, by kłamać) albo **helmintomanię** (nadmierne zamiłowanie do robaków). Objawy utrzymują się przez 1K10 rund.

Ponieważ tymczasowy obłęd wywołany jest manifestacją **Mitów Cthulhu**, dodaj Badaczowi 5% do tej umiejętności.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli Badacze rozwiążą tajemnicę domu i pokonają Corbitta, pan Knott z radością wypłaci im umówioną sumę.

Jeżeli nie pozbędą się Corbitta i zameldują panu Knottowi, że w domu nie dzieje się nic złego, Knott postanowi samemu spędzić noc w Corbitt House. Zostanie w piwnicy zadźgany magicznym nożem Corbitta. Badacze staną się poszukiwani przez policję i będą musieli dowieść swojej niewinności.

Oczywiście przygoda wcale nie musi skończyć się dobrze. Zarówno sam nóż, jak i Corbitt są wymagającymi przeciwnikami i zależnie od rzutów kośćmi Badacze mogą zginąć albo popaść w obłęd.

Jednym ze sposobów opisania zakończenia jest krótki epilog dla każdej z postaci. Martwi ockną się w piwnicy Corbitta, ożywieni jego magią, by naprawiać ściany schronienia, póki ich nieumarłe ciała nie obrócą się w proch. Szaleni Badacze uciekają z wrzaskiem w ciemną noc i wszelki ślad po nich ginie.

Jeżeli Badacze odniosą sukces, możesz zignorować trwałe skutki ataku Pazurami Corbitta.

Nagrody

Jeżeli Corbitt został pokonany i zniszczony, każdy z Badaczy otrzymuje **1K6 Punktów Poczytalności**.

Badacze mogą zatrzymać nadgryzioną przez robaki księgę z Kaplicy Kontemplacji.

Na koniec właściciel domu, pan Knott, wypłaci im honorarium i premię.

KONTYNUACJA

Strażnik zwróci zapewne uwagę na świeżo malowany znak w ruinach Kaplicy Kontemplacji oraz dowody na istnienie zmowy milczenia wokół policyjnego nalotu z 1912 roku. Są to poszlaki wiodące do większego spisku, którego wątek Strażnik może w przyszłości kontynuować.

Warto też zastanowić się nad znaczeniem zmurszałego arkusza wyglądającego na horoskop. Czy ma on jakiś związek ze spiskiem? A może oznacza początek nowej historii?

Każda z tych wskazówek może rozwinąć się w nową przygodę, którą możesz stworzyć dla swojej grupy graczy.

WALTER CORBITT, NIEUMARŁY POTWÓR

S 90	**KON** 115	**BC** 55	**ZR** 35
INT 80	**WYG** 05	**MOC** 90	**WYK** 80

P: 0 (ignoruje koszt Poczytalności zaklęć).
PW: 16

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 18 (wydane regenerują się w tempie 1 na godzinę).

Odgrywanie

- Corbitt jest zły do szpiku kości i będzie próbował podzielić drużynę, by zwrócić Badaczy przeciw sobie.
- Corbitt ekscytuje się perwersyjną zabawą, jaką urządza sobie kosztem Badaczy.
- Corbitt będzie próbował zawłaszczyć każde źródło wiedzy o Mitach Cthulhu, jakie Badacze przyniosą ze sobą (na przykład *Liber Ivonis*).

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: Uważnie licz wydawane przez Corbitta Punkty Magii. Pamiętaj, że odzyskuje je w tempie 1 PM na godzinę. Corbitt rzuca Ochronę Ciała, gdy tylko ktoś wejdzie do budynku. Jeśli intruzi skierują się prosto do jego ciała, mogą go spotkać, zanim zdąży odzyskać przeznaczone na nie punkty.

Ataki

Ataki na rundę: 1

Ataki w Walce Wręcz: Animując swoje ciało, Corbitt jest zdolny do normalnych ataków (uderzeń, kopnięć itp.). Rana zadana jego szponiastymi paznokciami grozi poważną infekcją. Po każdym skutecznym ataku Corbitta należy wykonać rzut na Szczęście. Nieudany test oznacza, że Badacz został podrapany pazurami Corbitta. Następnego dnia zacznie majaczyć i będzie zmuszony wykonać test **KON**.

- Porażka: Majaczenie trwa 1K10 dni, postać traci 1K10 KON.
- Sukces: Majaczenie trwa 1K6 dni, brak utraty KON.
- Powtarzaj procedurę codziennie, aż Badacz się wyleczy albo umrze. Utracone punkty KON nie odnawiają się.

Broń: Lewitujący magiczny sztylet (patrz **Lewitujący nóż**, str. 23). Wydanie Punktu Magii do atakowania nożem przez jedną rundę oznacza zużycie przez Corbitta akcji za tę rundę.

Walka Wręcz 50% (Trudny 25%/Ekstremalny 10%), Obrażenia 1K3 + Modyfikator Obrażeń (1K4) + możliwość infekcji (patrz wyżej).

Uniki 17% (Trudny 8%/Ekstremalny 3%).

Pancerz: Każdy punkt pancerza zmniejsza otrzymywane obrażenia o 1 punkt. Corbitt rzucił przed walką zaklęcie Ochrona Ciała. Rzuć 2K6, aby określić jego pancerz, i zmniejszaj jego wartość o jeden punkt za każdy punkt obrażeń.

Zaklęcia: Dominacja (wariant, patrz niżej), Ochrona Ciała, Wezwanie/Spętanie Kroczącego Między Światami.

Magiczny artefakt: Lewitujący sztylet.

Umiejętności: Mity Cthulhu 17%, Zastraszanie 64%, Nasłuchiwanie 60%, Zręczne Palce 30%, Ukrywanie 72%.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: Wymieniono tu tylko niektóre umiejętności Corbitta, które mogą się przydać podczas rozgrywki. Możesz oczywiście w razie potrzeby wymyślić mu dodatkowe umiejętności.

Utrata Poczytalności: 1/1K8 na widok poruszającego się Corbitta.

W. CORBITT, ESQ.

Z początku będzie milczał, ale w pewnym momencie podczas starcia z Badaczami warto opisać warkot, wrzaski albo maniakalny śmiech mieszkańca piwnicy. Corbitt nie musi w ogóle oddychać.

Corbitt nie jest tak naprawdę wampirem ani żadnym innym rozpoznawalnym potworem. Jest czarnoksiężnikiem w trakcie przemiany w coś zgoła nieludzkiego.

Światło słońca sprawia mu ból i oślepia. Strażnik powinien stwierdzić, czy może być dla niego zabójcze. Corbitt żywi się wprawdzie krwią, ale równie dobrze mógłby jeść marchew. Picie krwi sprawia mu po prostu więcej frajdy.

Oto, jak możesz opisać działanie jego zaklęcia Ochrona Ciała: pociski i ciosy wyłupują tylko kawałki jego ciała, co nadaje Corbittowi jeszcze bardziej upiorny wygląd. Jego wysuszone ciało jest twarde jak stal i niewrażliwe tak długo, jak długo trwa zaklęcie. Jeżeli obrażenia przekroczą wartość pancerza, Corbitt normalnie traci Punkty Wytrzymałości. Nie może się wyleczyć, nie można też pozbawić go przytomności. Po utracie ostatniego PW obraca się w pył i nigdy nie wraca.

Corbitt kontroluje lewitujący sztylet, ale jeżeli Badaczom uda się przejąć kontrolę nad bronią i dźgnąć nią Corbitta, natychmiast zamieni się w proch, bez względu na zaklęcia ochronne.

Zaklęcia Corbitta

DOMINACJA (*wariant Corbitta*): kosztuje 1 Punkt Magii, rzucenie zaklęcia trwa 1 rundę.

Korzystając ze swojej wersji Dominacji, Corbitt może mentalnie omamić jednego Badacza naraz, dopóki cel zaklęcia fizycznie znajduje się w jego domu. Gracz powinien wykonać test przeciwstawny **MOC** przeciwko **MOC** Corbitta (90).

Jeżeli Corbitt zwycięży w teście przeciwstawnym, ofiara zostanie oszołomiona na 1K6+1 rund walki i będzie w tym czasie odbierać telepatyczne rozkazy Corbitta. Wedle uznania Strażnika, mogą one przyjąć formę subtelnych, choć makabrycznych halucynacji albo bezpośrednich rozkazów. Badacz nie popełni samobójstwa, ale jest zdolny zabić lub popełnić inne czyny, także głupie lub nieostrożne (np. próba połknięcia noża rzeźnickiego). Po przebudzeniu ofiara nie będzie niczego pamiętała.

OCHRONA CIAŁA: Corbitt rzuci zaklęcie, zanim Badacze go znajdą, by przygotować się do walki (patrz **Pancerz**).

- **Koszt:** zmienny.
- **Czas rzucania:** 5 rund.

Zaklęcie zapewnia ochronę przed fizycznymi atakami. Każdy PM wydany przez rzucającego daje jemu lub wybranej postaci 1K6 punktów pancerza przeciwko niemagicznym atakom. Blokując obrażenia, osłona się zużywa. Na przykład bohater mający 12 punktów Ochrony Ciała za pancerz, który otrzyma 8 punktów obrażeń, nie dozna ran, ale jego pancerz zostanie zmniejszony do 4 punktów. Zaklęcie utrzymuje się przez 24 godziny albo do wyczerpania pancerza.

Po rzuceniu zaklęcie nie może być wzmacniane dodatkowymi Punktami Magii ani ponownie rzucone, dopóki ochrona z poprzedniego zaklęcia nie zostanie wykorzystana.

Pomoc 1

Pan Knott, właściciel nieruchomości, zwraca się do was z prośbą o zbadanie Corbitt House, starego domu mieszczącego się w centrum Bostonu. Poprzedni lokatorzy, rodzina Macario, padli ofiarą tragicznych wydarzeń i właściciel pragnie poznać ich okoliczności, by raz na zawsze położyć im kres. Od czasu owej tragedii Knott nie może znaleźć najemcy nieruchomości i ma nadzieję, że wasze śledztwo pozwoli mu wyjaśnić sprawę i dobre imię rezydencji. Proponuje zapłatę za wasz czas i wręcza klucze do Corbitt House, adres oraz 25$ zaliczki.

Zanim wyruszycie na miejsce zlecenia, będziecie musieli zebrać informacje. Możecie przejrzeć stare numery gazety w siedzibie „Boston Globe", udać się do Głównej Biblioteki albo do Archiwum Miejskiego. Wybór należy do was.

Pomoc 2

Nieopublikowany artykuł, „Boston Globe", 1918:

Obszerny artykuł, który nigdy nie trafił do druku, a według którego w 1880 roku do Corbitt House wprowadziła się rodzina francuskich imigrantów. Niebawem jednak doszło do serii krwawych wypadków, w wyniku których rodzice ponieśli śmierć, a troje ich dzieci zostało kalekami.

Dom stał pusty aż do roku 1909, kiedy to wprowadziła się następna rodzina. W 1914 najstarszy z braci oszalał i popełnił samobójstwo, używając noża kuchennego, a pogrążona w bólu rodzina wyprowadziła się.

W 1918 roku dom wynajęli, państwo Macario, którzy jednak niemal natychmiast, w tajemniczych okolicznościach, się wyprowadzili.

Pomoc 3

W roku 1852 dom zbudował zamożny kupiec, który w wyniku nagłej choroby sprzedał go panu Walterowi Corbittowi, Esq.

Pomoc 4

W roku 1853 Walter Corbitt został zaskarżony przez sąsiadów, którzy żądali jego eksmisji z powodu „zdrożnych nawyków i złowieszczej powierzchowności".

Pomoc 5

Corbitt ewidentnie wygrał spór w sądzie, ponieważ jego nekrolog z roku 1866 stwierdza, że w momencie śmierci mieszkał pod tym samym adresem. Nekrolog zdradza też, że umarł w trakcie drugiego procesu, który miał zapobiec pochowaniu go w piwnicy domu, jak wymagał testament Corbitta.

Pomoc 6

Brak zapisów o wyroku sądu w sprawie drugiego sporu.

Pomoc 7

Akta sądowe w bostońskim Archiwum Miejskim wykazują, że wykonawcą testamentu Waltera Corbitta był wielebny Michael Thomas, pastor Kaplicy Kontemplacji oraz Kościoła Pana Naszego Dawcy Tajemnic. Spis instytucji religijnych (również dostępny w Archiwum Miejskim) odnotowuje zamknięcie Kaplicy Kontemplacji w roku 1912.

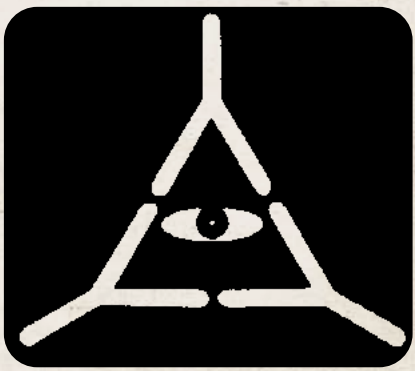
Pomoc 8

W aktach udaje się odnaleźć wzmiankę o tajnym nalocie policji na Kaplicę Kontemplacji. Jego powodem były złożone pod przysięgą zeznania, według których członkowie Kościoła mieli być odpowiedzialni za zniknięcia okolicznych dzieci. Podczas tej akcji od kul lub w pożarze zginęło trzech policjantów oraz siedemnastu wyznawców kultu. Wyniki autopsji są zaskakująco skąpe w szczegóły, zupełnie jakby koroner wcale nie wykonał sekcji zwłok.

Chociaż aresztowano 54 członków Kościoła, zatrzymano tylko ośmiu. Zawartość akt sugeruje, że mogło dojść do nielegalnej interwencji w sprawę. Ważny urzędnik lokalny usiłował sprzedać prasie historię o bitwie z policją, największej akcji stróżów prawa w historii miasta, jednak nigdy nie ukazała się ona drukiem.

Oskarżony o pięć zabójstw pastor Michael Thomas został skazany na 40 lat więzienia. W roku 1917 uciekł z więzienia i opuścił stan Massachusetts.

Pomoc 9



ZEW CTHULHU

1920

Imię Badacza _____

Gracz _____

Profesja _____

Wiek _____ Płeć _____

Miejsce zamieszkania _____

Miejsce urodzenia _____

CECHY

S		ZR		MOC	
KON		WYG		WYK	
BC		INT		Ruch	

Ciężka Rana | Max PW

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

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

Chwilowa Niepoczytalność | Czasowa Niepoczytalność | Start | Max

POCZYTALNOŚĆ

Punkty Poczytalności

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

Max PM

PUNKTY MAGII

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

SZCZĘŚCIE

Pech

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

UMIEJĘTNOŚCI

- ☐ Antropologia (01%)
- ☐ Archeologia (01%)
- ☐ Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)
- ☐ _____
- ☐ Broń Palna (Krótka) (20%)
- ☐ Charakteryzacja (05%)
- ☐ Elektryka (10%)
- ☐ Gadanina (05%)
- ☐ Historia (05%)
- ☐ Jeździectwo (05%)
- ☐ Język Obcy (01%) _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Język Ojczysty (WYK) _____
- ☐ Korzystanie z Bibliotek (20%)
- ☐ Księgowość (05%)
- Majętność (00%)
- ☐ Mechanika (10%)
- ☐ Medycyna (01%)
- Mity Cthulhu (00%)
- ☐ Nasłuchiwanie (20%)
- ☐ Nauka (01%) _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Nawigacja (10%)
- ☐ Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)
- ☐ Okultyzm (05%)
- ☐ Perswazja (10%)
- ☐ Pierwsza Pomoc (50%)
- ☐ Pilotowanie (01%) _____
- ☐ Pływanie (20%)
- ☐ Prawo (05%)
- ☐ Prowadzenie Samochodu (20%)
- ☐ Psychoanaliza (01%)
- ☐ Psychologia (10%)
- ☐ Rzucanie (20%)
- ☐ Skakanie (20%)
- ☐ Spostrzegawczość (25%)
- ☐ Sztuka/Rzemiosło (05%) _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Sztuka Przetrwania (10%) _____
- ☐ Ślusarstwo (01%)
- ☐ Tropienie (10%)
- ☐ Ukrywanie (20%)
- ☐ Unik (1/2 ZR)
- ☐ Urok Osobisty (15%)
- ☐ Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Wiedza o Naturze (10%)
- ☐ Wspinaczka (20%)
- ☐ Wycena (05%)
- ☐ Zastraszanie (15%)
- ☐ Zręczne Palce (10%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

UZBROJENIE

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

WALKA

Modyfikator Obrażeń

Krzepa

Unik

HISTORIA BADACZA

Opis postaci

Przymioty

Ideologia/Przekonania

Urazy/Blizny

Ważne osoby

Fobie/Manie

Znaczące miejsca

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Rzeczy osobiste

Spotkania z dziwnymi istotami

EKWIPUNEK

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków

Gotówka

Dobytek

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukcesu:

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

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

*wartość umiejętności

Rany i Leczenie

Pierwsza Pomoc leczy 1 PW Medycyna leczy +1K3 PW

Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym atakcie
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

Agonia = Pierwsza Pomoc = tymczasowo stabilny; potem wymagany test Medycyny

Naturalne tempo leczenia (bez Ciężkiej Rany): 1 PW dziennie
Naturalne tempo leczenia (z Ciężką Raną): rzut na leczenie raz na tydzień

ZNAJOMI BADACZE

Postać
Gracz

JA

TABELA ½ I ⅕ WARTOŚCI

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

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

FABULARNA GRA GROZY W UNIWERSUM H.P. LOVECRAFTA

Witajcie w Starterze do 7. edycji Zewu Chtulhu! Zawiera on zbiór podstawowych zasad potrzebnych do rozpoczęcia przygody z grami fabularnymi. Jeden z graczy wciela się w rolę Strażnika Tajemnic, narratora opowiadającego historię, który odgrywa także postaci spotykane przez graczy. Reszta uczestników gry to Badacze Tajemnic, rozwiązujący zagadki bohaterowie z przypadku, którzy próbują powstrzymać mroczne siły przed przejęciem kontroli nad naszym światem.

System *Zew Cthulhu* zawsze charakteryzował się intuicyjną i łatwą do opanowania mechaniką gry. Prawie każdy test sprowadza się do rzutu kośćmi procentowymi. To proste rozwiązanie jest przystępne dla początkujących graczy oraz satysfakcjonujące dla tych bardziej doświadczonych.

Skorzystaj ze Startera i postaw pierwszy krok na drodze do poznania 7. edycji *Zewu Cthulhu* - jednej z najstarszych i najbardziej cenionych gier fabularnych w historii.

ISBN: 978-8-36419-802-1

ZEW101

9 788364 198021

Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

Wydrukowane przez:
STANDARTŲ SPAUSTUVĖ
www.standart.lt
Wilno, Litwa

blackmonk.pl
BlackMonkGames
ZewCthulhuRPG
BlackMonkGames