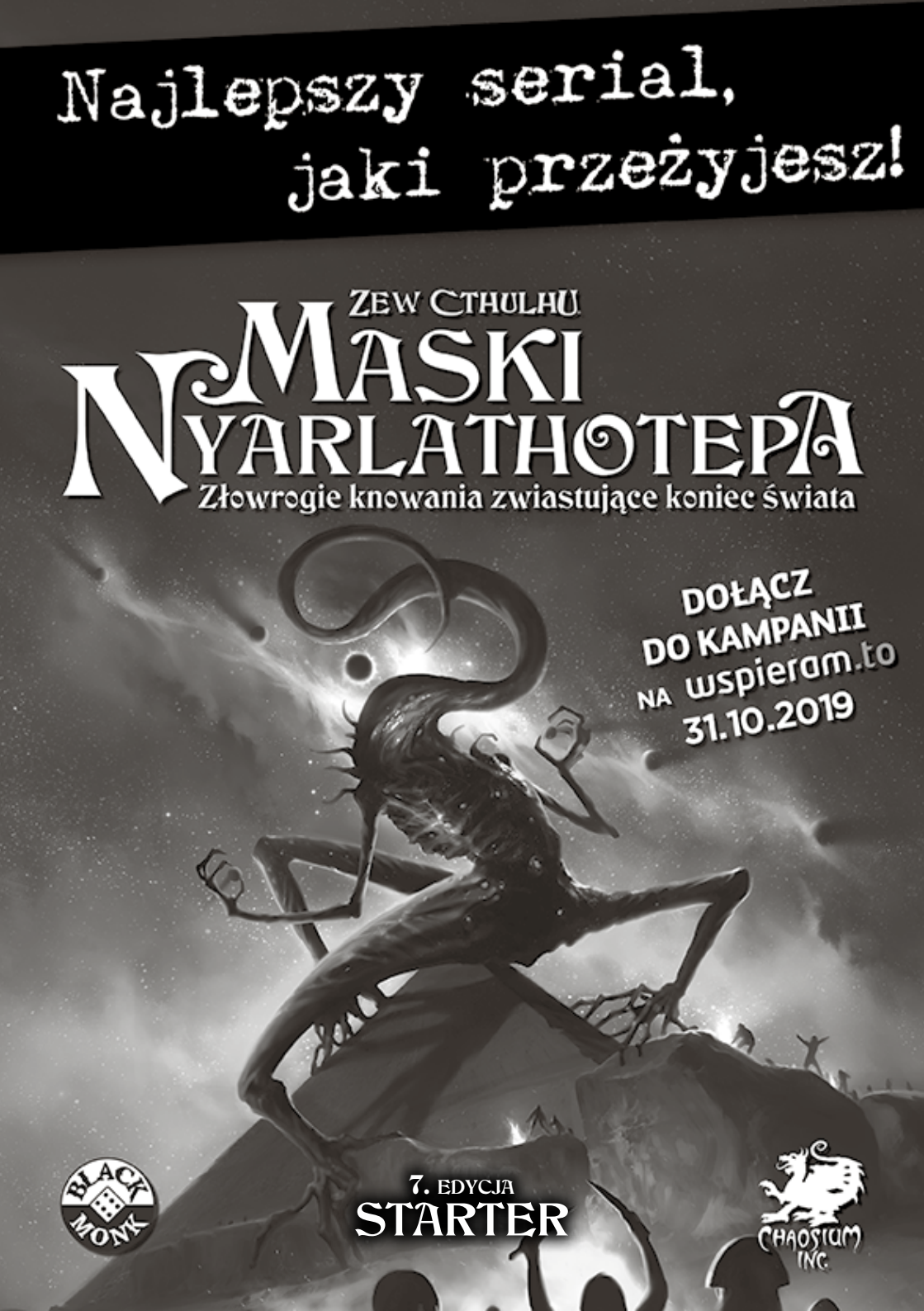
Najlepszy serial,
jaki przeżyjesz!



EDYCJA ANGIELSKA

Autorzy 7. Edycji:
Sandy Petersen
Mike Mason
Paul Fricker
Lynn Willis

Ilustracje:
Alberto Bontempi
Rachel Kahn

Redakcja:
Scott Dorward

Opracowanie Graficzne:
Nicholas Nacario
Dean Englehardt
(*Karta Badacza)*
Krój pisma Cristoforo opracowany przez Thomasa Phinney'a

• • •

EDYCJA POLSKA

Wydawca: Michał Lisowski
Koordynatorka Projektu: Daria Pilarczyk
Asystent Koordynatorki: Marcin Białecki

Redaktor Naczelny: Jerzy Rzymowski
Redaktorzy Pomocniczy: Paweł Marszałek, Adam Wieczorek

Tłumaczenie:
Maria Piątkowska

Korekta:
CAŁA JASKRAWOŚĆ
www.calajaskrawosc.pl
Maciej Sznurkowski

Opracowanie Graficzne:
Marcin Bieliński

Ilustracja z okładki:
Sam Lamont i Rhys Pugh

SCENARIUSZ „TAJEMNICA CZARNEGO SARKOFAGU"

Autor:
Adam Wieczorek

Redakcja:
Paweł Marszałek

Konsultacje:
Tomasz Barański, Lynne Hardy, Mike Mason,
Jeff Richard, Artur Wszeborowski

Ilustracje do scenariusza:
Greg Bobrowski, Roch Urbaniak

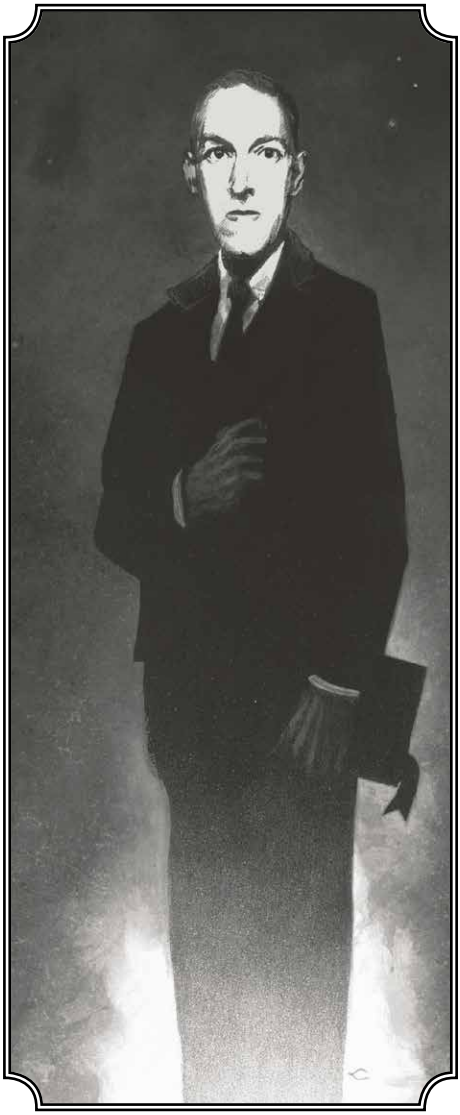
Testerzy:
Sebastian Kaletka, Grzegorz Kasperczyk,
Jerzy Łanuszewski, Roch Urbaniak

Gra Fabularna Zew Cthulhu *została stworzona przez Sandy'ego Petersena, a poprawiona m.in. przez Lynna Willisa. Zasady do 7. Edycji powstały przy współpracy Paula Frickera z Mikem Masonem.*

CALL OF CTHULHU, STARTER DO 7. EDYCJI © 2016 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc." oraz „Call of Cthulhu" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. ***ZEW CTHULHU GRA FABULARNA*** © 2019 Chaosium Inc. Nazwy, opisy, i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone. chaosium.com

Adres do korespondencji:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Kościelna 24a/24
60-538 Poznań
zewcthulhu.com.pl
blackmonk.pl

ISBN: 978-8-36419-807-6
wersja 1.2 (kwiecień 2019)



HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT
1890 - 1937

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 (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.

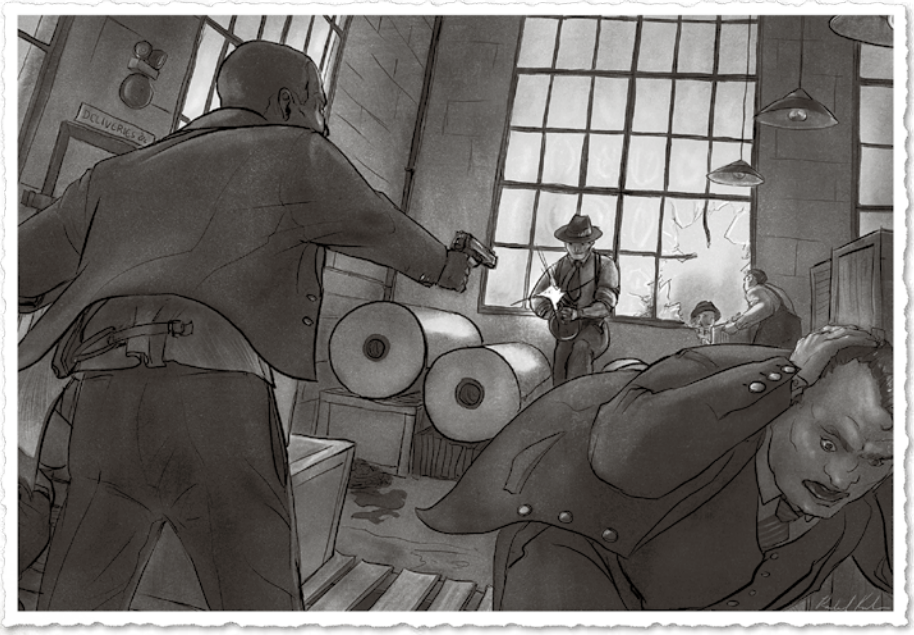
TABELA MODYFIKATORÓW OBRAŻEŃ:

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	0	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 mitycznych istot.

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 grupowy test 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 deklaruje 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

TAJEMNICA CZARNEGO SARKOFAGU

Poniższy scenariusz jest preludium do jednej z najsłynniejszych kampanii do *Zewu Cthulhu – Masek Nyarlathotepa*. Przygoda pozwala na wprowadzenie do rozgrywki Badaczy pochodzących z Polski, jednocześnie delikatnie sygnalizując istnienie pewnych kluczowych postaci i wydarzeń, które mają miejsce w wielkiej kampanii. To właśnie tutaj gracze po raz pierwszy usłyszą nazwisko Jackson Elias, a także zapoznają się z jedną z jego słynnych książek. Kto wie, może nawet ocali im ona życie. Tu również Badacze zetkną się z pierwszą, na razie niezbyt groźną, ale później zabójczą, manifestacją złowieszczego Nyarlathotepa. Jeśli przetrwają, mogą stać się bohaterami późniejszej kampanii albo wygodnym wytrychem dla Strażnika, który będzie mógł wykorzystać legendę o ich straszliwych przygodach jako sposób na wprowadzenie do gry nowych postaci. Czy zrozumieją, że złowrogie knowania potężnych sił zwiastują koniec świata?

Scenariusz można poprowadzić zarówno w formie przygodowej, jak i w stylu psychologicznego thrillera, gdzie wskutek działań przedwiecznego zła Badacze skaczą sobie do gardeł. Obie wersje się przenikają, jednak Strażnik ma możliwość dostosowania przygody do bliższej mu konwencji. Aby prowadzić scenariusz bardziej pulpowo, z nastawieniem na akcję i przygodę, należy zmniejszyć częstotliwość występowania zsyłanych przez awatara Nyarlathotepa **snów** i **podszeptów** (ich opis znajduje się w końcowej części scenariusza). Z kolei Strażnik, który chce postawić na grozę i pochodzące od ludzi zło, może pominąć całkowicie sekcję **Labirynt i pułapki**. W obu przypadkach tempo przygody można regulować przez zwiększanie lub zmniejszanie częstotliwości występowania **podszeptów**.

TŁO WYDARZEŃ

Scenariusz rozgrywa się w kwietniu 1919 roku w Peru. Jego bohaterami są członkowie niewielkiej ekspedycji archeologicznej towarzyszącej polskim inżynierom budującym odnogę linii kolei transandyjskiej z Huancayo do Huancavelica. Ekipa naukowców spędza dni głównie na badaniach. Sprawdza, czy wydobyte podczas prac konstrukcyjnych przedmioty mają wartość historyczną. Obecność geologa ma pomóc w doborze najlepszego przebiegu trasy, a także w odkryciu potencjalnych złóż cennych surowców.

Budowa kolei ma usprawnić transport z licznych kopalni w rejonie Huancavelica. Do udziału w projekcie zaproszono Polaków, ponieważ po ukończeniu budowy kolei transandyjskiej przez Ernesta Malinowskiego pod koniec XIX wieku cieszą się oni w Peru wielkim poważaniem. Pierwotnie linię mieli budować Anglicy, ale brak postępów prac skłonił rząd w Limie do przejęcia inicjatywy i zatrudnienia sprawdzonych specjalistów.

Obecnie trwają prace na najtrudniejszym odcinku, prowadzącym z miejscowości La Mejorada do osady Yauli. Linia odbija tutaj od szerokiej doliny rzeki Mantero i pnie się stromymi zboczami wąwozów na wysokości ponad 3000 metrów nad poziomem morza. Trudne warunki terenowe wymagają używania materiałów wybuchowych. Podczas prac minerskich około 40 kilometrów na południe od głównej bazy budowlańców w La Mejoradzie odkryta zostaje dziwna płyta, zagradzająca wejście do czegoś, co może być pradawnym grobowcem. Na miejsce zostaje oddelegowana ekspedycja archeologiczna pod kierownictwem profesora Jarosława Jastrzębskiego.

ilustracja: Greg Bobrowski

BOHATEROWIE HISTORII

Scenariusz został przygotowany z myślą o gotowych Badaczach, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby Strażnik wprowadził do gry innych bohaterów, a proponowane postacie wykorzystał jako Bohaterów Niezależnych. Nie ma ograniczeń dotyczących profesji, jakie mogą wykonywać tworzeni przez graczy Badacze. Wydarzenia w dalszej części scenariusza opisane są z perspektywy przygotowanych wcześniej bohaterów, choć przygoda została napisana tak, aby przystosowanie ich do dowolnej drużyny wymagało jedynie niewielkich zmian ze strony Strażnika.

Pierwsze cztery postacie powinny znaleźć się w składzie ekspedycji, czy to w formie Badaczy prowadzonych przez graczy czy też BN-ów. Udział dwóch pozostałych postaci jest całkowicie opcjonalny. Pełne statystyki, a także opisy sekretów bohaterów można znaleźć na końcu scenariusza. Strażnik powinien zapoznać się z nimi przed rozpoczęciem przygody i przekazać każdemu z graczy sekret jego Badacza. Jeżeli Strażnik uzna, że motywacje postaci nie są odpowiednie dla jego drużyny, może je w dowolny sposób modyfikować.

Kierownikiem ekspedycji jest liczący 58 lat profesor archeologii **Jarosław Jastrzębski**. To człowiek starszej daty, niezwykle elegancki, dobrotliwy i powściągliwy. Traktuje po ojcowsku swoich współpracowników. Jest nieco zaniepokojony rosnącą nadpobudliwością swojego asystenta, magistra Kazimierza Macharzewskiego.

W wyprawie bierze udział także 23-letnia córka profesora, magister **Gertruda Jastrzębska**. To żywiołowa, młoda kobieta, która urzeka wszystkich dookoła swą dobrocią. Żywo interesuje się pracami ojca i bierze w nich aktywny udział. Jest jedną z pierwszych kobiet robiących karierę akademicką w Polsce w dziedzinie geologii.

Kazimierz Macharzewski jest 31-letnim magistrem archeologii i asystentem profesora. Z pozoru jest to nieśmiały, zahukany, nieco zagubiony we współczesnym świecie młodzieniec. Doskonały pracownik naukowy, który ma wizję wielkiej przyszłości polskiej archeologii. Wizja ta kłóci się z zachowawczymi działaniami profesora, który chce zostawiać artefakty w ręku tych „lokalnych dzikusów".

Szefem ochrony ekspedycji jest 35-letni kapral **Stanisław Wolpe**, były żołnierz, który walczył na frontach Wielkiej Wojny, a także w powstaniach o wolną Polskę. Teraz ma niezwykle ważne zadanie – chronić przedstawicieli polskiej nauki przed niebezpieczeństwami.

Badacze dodatkowi

Do ekspedycji może dołączyć 46-letni inżynier **Jan Kryn**, specjalista od budowy mostów. Niezwykle ambitny i skrupulatny pasjonat, wierzący ślepo w naukę. Nie interesują go zabytki. Uważa, że należy jak najszybciej realizować plany i budować linię kolejową, a nie oglądać się na dawno zapomnianą przeszłość.

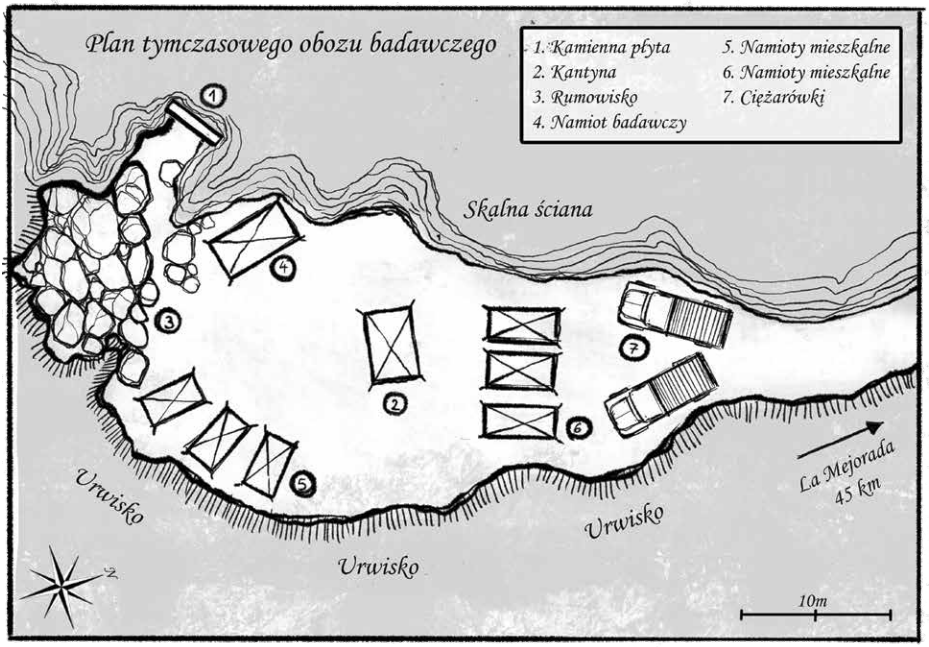
Ostatnią bohaterką przygody jest zmysłowa 37-letnia arystokratka, hrabina **Joanna Potocka**. W Peru pomaga miejscowym organizacjom kościelnym i charytatywnym w zdobywaniu finansowania na budowy szkół, zwłaszcza w niewielkich wioskach na trasie kolei. Jest żywo zainteresowana pracami, ale czekanie w La Mejoradzie ją nudzi. Gdy dowiaduje się o wyprawie archeologicznej, koniecznie chce wziąć w niej udział.

Warunki terenowe

Miejsce, w którym przyjdzie operować Badaczom, położone jest na stokach stromego wąwozu rzecznego na wysokości ponad 3000 metrów nad poziomem morza. Okoliczne szczyty pną się na wysokość często przekraczającą 4000 metrów. W górach rozpoczyna się już pora sucha, choć ciągle zdarzają się dość gwałtowne burze. W ciągu dnia, w pełnym słońcu temperatura często przekracza 25 stopni Celsjusza, jednak nocami zdarzają się przymrozki. Na tej wysokości nie ma zbyt wiele roślinności. Spotkać można niskopienne krzewy, drobne grupy drzew, a także niewielkie ilości trawy. Gleba jest tu dość jałowa, a cała okolica ma brązowoszary kolor. Dnem kanionu płynie niewielki strumień, zasilany przez liczne mniejsze odnogi, dzięki czemu o źródło wody pitnej nie trzeba się martwić.

Tak wysoko położony teren zamieszkuje niewiele zwierząt. Najczęściej występują tu alpaki i lamy. Nie spotyka się tu praktycznie żadnych większych drapieżników, które wolą trzymać się niższych, porośniętych dżunglą terenów. Czasami w doliny zapuszczają się niedźwiedzie okularowe, ale są to stworzenia płochliwe, które uciekają na widok człowieka. Spotkać można liczne gatunki drobnych ptaków, takich jak łyska andyjska czy skalikurek andyjski, a także nietoperze. Największym zwierzęciem jest należący do padlinożerców kondor, którego majestatyczną sylwetkę można często zaobserwować na niebie. Jedynym poważnym zagrożeniem dla życia ludzi może być wałęsak brazylijski. Ten drapieżny pająk jest jednym z najbardziej jadowitych na świecie. Jednak przewodnicy zapewniają, że rzadko zapuszcza się w tak wysokie rejony.

ilustracja: Roch Urbaniak



Plan obozu archeologicznego

Skład i wyposażenie ekspedycji

W drogę wyruszają dwie rozklekotane ciężarówki. Poza Badaczami w wyprawie bierze udział 10 robotników, 2 strażników, czy też ochroniarzy, myśliwy, kucharz oraz tłumacz. Zgromadzone zapasy powinny wystarczyć na pięć do sześciu dni. Tyle czasu władze spółki kolejowej dają ekspedycji na prace na miejscu i ocenę skali wykopaliska. Dla budowlańców i inżynierów liczy się czas, a każde znalezisko o skali mniejszej niż odkryte w 1911 roku przez Binghama Machu Picchu zostanie uznane za niewarte większej uwagi. Naukowcy mają zabezpieczyć, co się da, i wrócić na Wielkanoc do głównego obozu. W broń wyposażeni są dwaj strażnicy, myśliwy oraz ochroniarz polskiej ekspedycji Stanisław Wolpe. Zespół dysponuje również niewielkim zapasem dynamitu.

Strażnik może pozwolić graczom na dobór wyposażenia wyprawy. Jeżeli chce przyspieszyć rozgrywkę, powinien przejść od razu do punktu **Pierwszy dzień – otwarcie wrót**.

Książki

W ferworze pakowania naukowcy zabierają ze sobą również książki. Z uwagi na pochodzenie Badaczy z terenów Galicji wszystkie pozycje są w języku polskim lub niemieckim. Tytuły zostały dobrane pod kątem archeologii. Jeżeli Badacze posługują się innymi językami lub wykonują inny zawód, Strażnik powinien rozważyć zmianę części publikacji. Wszystkie wymienione poniżej pozycje są autentyczne, z wyjątkiem niemieckiego przekładu książki Jacksona Eliasa, której oryginalny tytuł brzmi *Skulls Along the River* (*Czaszki nad rzeką* – książka o łowcach głów i innych kultach z dorzecza Amazonki). Ta pozycja musi znaleźć się wśród zabranych na wyprawę, zawiera bowiem wskazówki, które mogą ocalić życie Badaczy. Znajdują się tam wzmianki o peruwiańskim potworze z kopalń i jaskiń – Anchanchu lub też Janchanchu. Jackson opisuje odprawiany taneczny rytuał, który według lokalnych wierzeń ma uśpić tegoż demona. Poza wymienionymi niżej tytułami Badacze mają ze sobą atlasy i niemieckiego bedekera o Peru.

W naszym wypadku Anchanchu jest jednym z pomniejszych awatarów Nyarlathotepa, który przed laty został uwięziony w skalnym sarkofagu. Postać Jacksona Eliasa i jego książka zostały zapożyczone z kampanii

ilustracja: Greg Bobrowski

Maski Nyarlathotepa, do której *Tajemnica czarnego sarkofagu* jest preludium.

Lista książek

- Józef Łepkowski – *Ułamek z podróży archeologicznej po Galicyi*, odbytej w r. 1849
- Zygmunt Gloger – *Geografia historyczna ziem dawnej Polski*
- Bolesław Erzepki – *Przyczynki do średniowiecznego słownictwa polskiego*
- Carl Humann – *Die Ergebnisse der Ausgrabungen zu Pergamon*
- Jackson Elias – *Schädel entlang des Flusses. Eine religiöse Studie über Südamerika*
- Walter Andrae – *Hatra. Nach Aufnahmen der Assur-Expedition der Deutschen Orient-Gesellschaft*
- Wilhelm Ludwig Abeken – *Mittel-Italien vor den Zeiten römischer Herrschaft in seinen Denkmalen*

Początek wyprawy

Akcja przygody rozpoczyna się w czwartek, 10 kwietnia, gdy do głównego obozu powracają minerzy z sensacyjną wiadomością o odkryciu grobowca. Pospiesznie zorganizowana ekspedycja wyrusza rankiem w piątek, 11 kwietnia (tydzień przed Wielkanocą i cztery dni przed pełnią księżyca), i po męczącej podróży wyboistym przyszłym szlakiem kolejowym dociera pod wieczór na miejsce.

Robotnicy szybko budują obozowisko, na które składają się namioty mieszkalne, połączona z kuchnią kantyna oraz namiot do prowadzenia prac badawczych. W dole drogi, za niewielkim załomem skalnym, wykopano też latryny. Pobliski strumień musi wystarczyć za źródło wody pitnej, zapewnia także minimum funkcji sanitarnych. Tuż obok obozu znajduje się powstałe w wyniku prac minerskich osuwisko, za którym widnieją opisane przez robotników tajemnicze wrota.

PIERWSZY DZIEŃ: OTWARCIE WRÓT

Jest sobota, 12 kwietnia. Od rana w obozie panuje podniosły nastrój, wszyscy spekulują na temat tego, co znajduje się za tajemniczymi, wysokimi prawie na dwa metry drzwiami. Pierwsze oględziny, potwierdzone udanym testem **Archeologii** lub **Historii**, pozwalają stwierdzić, że jest to dzieło Inków. Wskazuje na to sposób spasowania kamieni, a także całkowity brak inskrypcji. Udany test **Geologii** wykazuje, że wrota zasypano specjalnie, jakby chcąc ukryć miejsce przed całym światem. Wzmaga to spekulacje na temat zawartości grobowca. Niektórzy oczami wyobraźni widzą już góry złota i innych cennych przedmiotów. Po sporządzeniu pospiesznych rysunków i dokumentacji fotograficznej robotnicy przystępują do wydłubywania głazów i odsłaniania wnętrza. Ze środka bucha zatęchłe, wilgotne powietrze, widomy znak, że od wieków nie było tam nikogo. Oczom Badaczy ukazuje się korytarz o prawie kwadratowym przekroju. Jest na tyle wysoki, że nikt nie musi się w nim schylać. Na podłodze, zaraz za wejściem, stoi 15 glinianych, bardzo ciężkich i zakorkowanych woskiem dzbanów. Na pierwszy rzut oka mają pojemność co najmniej 10 litrów. Obok nich leży kilkanaście sztuk poroża jakiegoś zwierzęcia. Udany test **Wiedzy o Naturze** lub poproszenie o pomoc myśliwego ujawnia, że są to poroża jeleni pampasowych, zwierząt, które nie występują tak wysoko w górach. Dzbany i poroża zostają przeniesione do namiotu badawczego. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, że dwóch robotników z ożywieniem dyskutuje na jakiś temat, pokazując zgromadzone artefakty. To Ajmarowie, pochodzący z południa Peru Indianie. Zapytani o powód wzburzenia, stwierdzą, że to bardzo zły znak i że nie powinno się otwierać tego przejścia.

LABIRYNT I PUŁAPKI

Ta część scenariusza jest całkowicie opcjonalna. Strażnik może przeprowadzić ją, jeżeli chce wprowadzić do gry odrobinę emocji w stylu Indiany Jonesa czy Tomb Ridera. Jeżeli jednak chce przyspieszyć rozgrywkę, może pominąć wszystkie elementy aż do sekcji **Wrota komnaty sarkofagu**. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby Strażnik dodał własne pułapki i zagadki do poniższej listy.

Badacze ruszają w głąb przejścia. Strażnik powinien ustalić, kto idzie na przedzie, a także jakie źródła światła mają Badacze i czy korzystają z liny. Każdej z opisanych poniżej pułapek da się uniknąć, zdając test **Spostrzegawczości**.

Pochyły korytarz

Przed Badaczami zaczyna się prowadzący delikatnym łukiem w dół korytarz. Przez ściany latami przesączała się woda, stąd podłoga pokryła się osadem, który jest niewiarygodnie wręcz śliski. Jeżeli idący na przedzie Badacz go nie zauważy, poślizgnie się i zacznie coraz szybciej zjeżdżać w głąb korytarza. Na końcu znajduje się dwumetrowa dziura. Jej dno wypełniają kamienne kolce. Badacz może ratować się testem **ZR**. Jeżeli mu się nie powiedzie, spadnie w dół i dozna 1K10 obrażeń. W ekstremalnym wypadku może to prowadzić do trwałego unieruchomienia postaci lub nawet jej śmierci. Spadający Badacz traci też źródło światła – latarka lub lampa ulegają trwałemu uszkodzeniu.

Strażnik może zdecydować, że Badacze mają ograniczoną liczbę latarek elektrycznych i lamp naftowych. Jeżeli zniszczą wszystkie, będą zmuszeni korzystać z improwizowanych pochodni lub świec.

Badacze mogą zneutralizować tę pułapkę, posypując spadek ziemią lub piachem i kładąc deski (do dyspozycji mają podkłady kolejowe) nad niebezpieczną dziurą.

Zapadnia

To wręcz klasyczna pułapka, jakiej należy oczekiwać w tajemniczym grobowcu. Ponownie jej wykrycie jest możliwe dzięki udanemu testowi **Spostrzegawczości**, a uratowanie się przed wpadnięciem do otwierającej się pod spodem dziury wymaga udanego testu **ZR**. Jeżeli Badaczowi nie powiodą się oba testy, spada do głębokiej na około trzy metry studni i otrzymuje 1K6 obrażeń. Na jego szczęście na dnie nie ma żadnych kolców. Spadający Badacz traci źródło światła.

Badacze mogą wykorzystać podkłady kolejowe, aby zbudować prowizoryczny most nad otwartą teraz dziurą.

Dół z wodą

Przeciekająca przez ściany woda wyżłobiła z czasem w dnie korytarza głęboką na metr nieckę. Jest ona pełna śmierdzącej, zatęchłej i czarnej wody. Nieuważny Badacz (ponownie test **Spostrzegawczości**) wpada do cuchnącej brei. Nie doznaje żadnych obrażeń, ale jego ubranie nadaje się tylko do wyrzucenia. Musi także wykonać test **Szczęścia**. Nieudany spowoduje utratę źródła światła, które zatonie w gęstej, obrzydliwej mazi.

Ponownie w ruch pójdą podkłady kolejowe, z których powstanie kładka na drugą stronę bajora.

Piaskowa pułapka

Kolejna klasyczna pułapka, której mechanizm przez lata pozostał jakimś cudem nietknięty. Jeżeli idący na przedzie Badacz nie zda testu **Spostrzegawczości**, nadepnie na ruchomą płytę podłogową. Ta odblokuje mechanizm, który zacznie zasypywać pomieszczenie piachem. Pierwszy Badacz musi wykonać trudny test **ZR**, aby uciec z pomieszczenia. Jeżeli mu się to nie uda, zostanie przysypany przez piach i ziemię. Pogrzebanie żywcem wymaga testu **Poczytalności** i powoduje utratę **1/1K6 PP**. Na szczęście dla Badacza zgromadzony piach przez lata uległ zawilgoceniu i nie cały korytarz ulega zasypaniu. Inni Badacze mogą szybko odkopać pechowca, który poza najedzeniem się strachu jest nietknięty.

Pająki

Wejście do tej części korytarza ponownie wymaga od Badacza testu **Spostrzegawczości**. Jeżeli ten się nie powiedzie, Badacz usłyszy nieprzyjemny dźwięk pękającej chitynowej skorupy. Gdy Badacz oświetli truchło rozdeptanego ośmionogiego stwora, skoczy na niego olbrzymi (około 40 cm) pająk. To wspomniany we wstępie wałęsak brazylijski, który z niewyjaśnionych przyczyn jest dziesięciokrotnie większy od zwykle spotykanych przedstawicieli tego gatunku. Agresywny pajęczak ukąsi Badacza, wstrzykując w jego ciało truciznę zadającą 1K10 obrażeń. Dodatkowy efekt uboczny tego przykrego wydarzenia dotyka tylko mężczyzn. Jad wałęsaka powoduje trwającą cztery godziny, bardzo bolesną erekcję. Wijący się z bólu i czerwony ze wstydu Badacz zostanie przeniesiony do obozu, gdzie pod opieką kucharza, będącego także obozowym medykiem, spędzi najgorsze godziny swego życia.

Paskudne pająki na szczęście nie żyją w stadach i dają się przepędzić otwartym ogniem. Jeżeli nie zostanie zabity, wałęsak umknie do skalnej szczeliny, aby już więcej się nie pojawić.

Wrota komnaty sarkofagu

Po schodzeniu w dół i zmaganiu się z pułapkami Badacze docierają do kolejnych zamurowanych drzwi. Przed nimi leżą dwie sztuki jeleniego poroża. Pracujący w grupie Ajmarowie teraz już otwarcie twierdzą, że za drzwiami znajduje się na pewno straszliwy duch Anchanchu, zwany też Janchanchu, który zamieszkuje jaskinie i kopalnie. Do niego należeć miały pokłady złota i srebra oraz przedmioty wykonane z tych surowców. Jeżeli Badacze spędzili cały dzień, zmagając się z pułapkami, to teraz warto zasugerować przerwę w eksploracji. Strażnik może zażądać zbiorowego trudnego testu **KON**.

ilustracja: Greg Bobrowski

Jeżeli ten się nie powiedzie, Badacze będą zbyt zmęczeni, aby dalej działać. Wrota zostaną otwarte następnego dnia.

Jeżeli Strażnik wybrał krótszą wersję scenariusza lub gracze zdadzą test **KON**, nic więcej nie stanie im na przeszkodzie. Strażnik powinien przejść do punktu **Komnata sarkofagu**. W takim przypadku należy przyspieszyć pojawianie się **snów i podszeptów**, których opis działania znajduje się w sekcji **Pierwsza noc**.

PIERWSZA NOC

Po pełnym wrażeń dniu Badacze wracają do obozu. Kucharz przygotował pyszną kolację. O ile żaden z Badaczy nie ucierpiał poważnie podczas eksploracji grobowca, nastroje są dobre. Nawet ofiara wałęsaka brazylijskiego czuje się już lepiej, choć jest wyraźnie osłabiona. Po kolacji Badacze gromadzą się w namiocie do badań, gdzie otwierają jeden z dzbanów. Wewnątrz znajduje się olbrzymia liczba złotych bransolet i nausznic. Test **Archeologii** lub **Historii** wykaże, że jest to charakterystyczne inkaskie wzornictwo. Warto pamiętać, że Inkowie byli marnymi jubilerami, a takie nagromadzenie przedmiotów z tego kruszcu jest zdecydowanie nienaturalne. Wszystkie dzbany wypełnione są podobnymi przedmiotami. W sumie jest tu około 30 kilogramów złota.

Gratulując sobie wspaniałego odkrycia, ekipa naukowców udaje się na spoczynek. Wartę przy namiocie z artefaktami mają pełnić na przemian strażnicy i myśliwy.

Badacze będą spać bardzo niespokojnie, zaczną ich męczyć koszmary senne. Są one związane bezpośrednio z przeszłością i historią każdego z Badaczy. W sekcji **Sny** znajdują się propozycje nocnych mar dla każdej z gotowych postaci. Strażnik Tajemnic powinien dostosować ich stylistykę do tempa wydarzeń, najważniejsze jest, aby w ostatnich snach przed odprawieniem rytuału odsyłającego demona pojawiła się postać ubranego na czarno mężczyzny, który obiecywać będzie Badaczom spełnienie ich marzeń. Każdy koszmar senny to utrata **1/1K3 PP**. Niszcząc Poczytalność Badaczy, demon wykorzystuje podszepty, aby skłócić ich ze sobą i doprowadzić do konfrontacji.

Również od tej nocy Badaczy zaczną prześladować głosy, na potrzeby scenariusza nazwane podszeptami. Tajemniczy, przychodzący z wiatrem głos będzie podrzucał Badaczom losowe sekwencje zawarte w dziale Podszepty. Każdorazowe wystawienie na oddziaływanie głosu to utrata **0/1K2 PP**.

Obudzeni przez koszmary i dręczeni dziwnymi głosami Badacze ockną się na długo przed wschodem słońca. Wychodząc z namiotów, zdziwią się, że nie słyszą żadnych odgłosów owadów, które dotąd były stale obecne. Na rozgwieżdżonym niebie widać zbliżający się do pełni księżyc. Ma złowieszczo czerwony kolor, który racjonalni Badacze mogą próbować wyjaśnić unoszącym się w powietrzu pyłem.

To jednak nie koniec dramatycznych wydarzeń. Badacze zobaczą, że przed namiotem badawczym leży jakiś człowiek. Gdy podejdą na miejsce, zobaczą ciało jednego ze strażników. Mężczyzna jest cały zakrwawiony, jakby poszarpało go pazurami jakieś wielkie zwierzę. Śmierć musiała nastąpić przynajmniej godzinę temu, bo krew zdążyła już wsiąknąć w ziemię. Nigdzie nie widać sztucera, który miał ze sobą strażnik. Ujrzenie zwłok to utrata **1/1K4 PP**. Jedynie Stanisław Wolpe wydaje się niewrażliwy na dramatyczny widok.

W namiocie z artefaktami wszystko jest w porządku, a przynajmniej tak wygląda na pierwszy rzut oka.

DRUGI DZIEŃ

Jest niedziela, 13 kwietnia. Nastroje w obozie są minorowe. Robotnicy zbijają się w grupki i dyskutują o tym, że trzeba zasypać grobowiec i wracać do La Mejorady. Prowodyrami są Ajmarowie, którzy wprost twierdzą, że Europejczycy uwolnili wielkie zło. Bez względu na szemrania ekipa naukowców zabiera się do dalszych badań. Nakłonienie robotników do prac przy otwarciu drugich drzwi, jeśli nie dokonano tego poprzedniego wieczora, wymaga udanych testów **Perswazji** lub **Zastraszania**. W przypadku niepowodzenia Badacze będą musieli się tym zająć sami.

Komnata sarkofagu

Po wyjęciu blokujących przejście kamieni oczom Badaczy ukazuje się owalna komnata. Na środku stoi długi na 2, wysoki na 1 i szeroki na 0,5 metra czarny bazaltowy (udany test **Geologii**) sarkofag. Nie ma na nim żadnych zdobień, nie widać też wieka. Wydaje się, że to jednolita bryła czarnego, gładko oszlifowanego kamienia. Bliższe oględziny wykazują, że jest wpuszczony w zagłębienie w podłodze. Prawdopodobnie cały pełni funkcję wieka. Na górze sarkofagu widać niewielkie wgłębienie i pęknięcie. Uważna obserwacja ujawnia, że w tym miejscu z sufitu przecieka woda, która przez lata zdążyła uszkodzić kamień. Jeżeli komnata została otwarta drugiego dnia, w zagłębieniu widać niewielką ilość czerwonego płynu, który łatwo zidentyfikować

ilustracja: Roch Urbaniak

jako krew. Wszystko wskazuje na to, że sarkofag znajduje się dokładnie pod obozem Badaczy.

Wszelkie próby poruszenia sarkofagu spełzają na niczym. Oczywistym jest, że nie uda się go podnieść bez specjalistycznego sprzętu. Jeżeli w drużynie jest inżynier, szacuje on czas potrzebny na zbudowanie odpowiedniego systemu bloczków wewnątrz grobowca na dwie doby. Badacze mogą też podjąć próby oszacowania czasu potrzebnego do podniesienia sarkofagu, opierając się na innych umiejętnościach – pomocne będą testy **Mechaniki** czy **Fizyki** albo trudny test **Archeologii**. Badacze mogą niezwłocznie przystąpić do budowy potrzebnego mechanizmu.

Strażnik powinien podkreślić, że ściany grobowca nie wyglądają solidnie. W kilku miejscach skały wyraźnie się już osunęły. Próba wysadzenia sarkofagu dynamitem prawie na pewno zakończy się zawaleniem całego pomieszczenia.

Dalsze zadania w ciągu dnia polegają na katalogowaniu znalezionych w dzbanach złotych ozdób i pracach konstrukcyjnych obok sarkofagu. Wieczorem na straży namiotu stają pozostały przy życiu strażnik i myśliwy.

Pod wieczór Badacze słyszą ponownie **podszepty** tajemniczego głosu. Każdy z nich traci **0/1K2 PP**.

Anchanchu

Badacze mogą próbować dowiedzieć się czegoś więcej od Ajmarów albo skorzystać z zabranego ze sobą księgozbioru. Strażnik powinien pozwolić im wybrać książki z listy (patrz **Książki**), a następnie gracze powinni wykonać test **Korzystania z Bibliotek**. Jeżeli wybiorą książkę Eliasa Jacksona i zdadzą test, odnajdą potrzebny fragment w ciągu kilku minut. W przypadku niepowodzenia testu trafią na potrzebny fragment dopiero pod koniec następnego dnia.

Znajdą tam wskazówki o rytuale odpędzającym demona kopalń Anchanchu, który polega na nieustannym, kilkugodzinnym tańcu z maską demona na twarzy, zdobioną porożem jelenia. Według niektórych legend wystarczy sam taniec wokół wejścia do siedziby demona, a także przebłagalna ofiara w złocie. Podczas odprawiania rytuału odpędzającego demona należy poświęcić mu krew (niewielką ilość, odpowiadającą 5 PW oraz 15 PM). Według książki Indianie wspominali, że powodzenie rytuału można rozpoznać po nagłym zerwaniu się wiatru i gwałtownym śpiewie ptaków. Wierzenia Indian wskazują, że raz przebudzony Anchanchu będzie nękał swe ofiary aż do ich śmierci.

Badacze mogą odprawić rytuał w dowolnej chwili, jednak dla trzeźwo myślących Europejczyków może

się to wydawać co najmniej dziwaczne. Wykonanie rytuału powstrzymuje dalsze nadnaturalne wydarzenia, sny i podszepty. Dwa morderstwa, kradzież i ulewa jednak nastąpią.

DRUGA NOC

Kolejna noc nie przynosi ukojenia. Badaczy znów męczą koszmary (utrata **1/1K3 PP**), a gdy nad ranem wychodzą z namiotów, znów słyszą **podszepty** (**0/1K2 PP**). Pierwsze, co rzuca się w oczy, to widok martwych ptaków leżących w całym obozie i jego najbliższych okolicach. To drobne, kolorowe skalikurki andyjskie.

Jednak to nie wszystko, przed namiotem badawczym nie widać bowiem strażnika. Gdy Badacze zajrzą do środka, ich oczom ukaże się przerażający widok. Strażnik leży martwy w kałuży krwi, która powoli wsiąka w ziemię. Wygląda na to, że umarł dosłownie przed chwilą. Rany ofiary znów są niesamowicie poszarpane, jakby dokonało tego zwierzę. Badacze ponownie tracą **1/1K4 PP** (z wyjątkiem Stanisława Wolpe). Jednak tym razem coś może zwrócić uwagę Badaczy. Udany test **Medycyny** wykaże, że jedna z ran została zadana ostrym przedmiotem, być może maczetą. Przy strażniku znów nie ma broni. Już na pierwszy rzut oka widać, że zginęła część złotych artefaktów. Wnioski nasuwają się same. W obozie jest złodziej i morderca.

Gdy Badacze wyjdą z namiotu, dostrzegą w oddali na skale ludzką sylwetkę, która niesie dwa karabiny. W tym momencie poczują zawroty głowy, a ziemia zacznie uciekać im spod nóg. Słychać donośny rumor, a z górującego nad obozem zbocza zaczynają się sypać kamienie i głazy. Badacze muszą wykonać test **Szczęścia** lub **ZR** (mogą zdecydować). Jeżeli go nie zdadzą, zostaną trafieni przez spadający rumosz i stracą 1K4 PW. Trzęsienie ziemi trwa jeszcze kilka chwil i nie przynosi żadnych kolejnych strat.

Badacze dostrzegą, że tajemnicza postać spadła ze skały, podnosi się i zaczyna kuśtykać, oddalając się od obozu. Jeżeli zdecydują się na pościg, Strażnik może przeprowadzić go zgodnie z regułami dotyczącymi pościgów z *Księgi Strażnika* (Badacze szybko dopadną zbiega, o ile nie natkną się na liczne głazy czy strumienie przecinające szlak) lub po prostu przeprowadzić go narracyjnie. Uciekający wyraźnie kuleje (jego Ruch spada do 4) i Badaczom uda się go w końcu dogonić. Gdy będą już na tyle blisko, by rozpoznać, że jest to należący do ekspedycji myśliwy, ten odwróci się i odda do Badaczy dwa strzały. Statystyki myśliwego znajdują się na końcu scenariusza. Jeżeli Badaczom uda się złapać myśliwego, ten nie będzie się już bronił. Poza obrażeniami, które mogli mu zadać Badacze, ma paskudną ranę nogi. Zatrzymanie krwawienia wymaga zdanego testu **Pierwszej Pomocy**. Jeżeli myśliwy nie otrzyma pomocy, wykrwawi się w ciągu kilku minut.

Przy myśliwym Badacze znajdą torbę pełną ukradzionych z namiotu badawczego bransolet i nausznic. Ma też przy sobie maczetę z wyraźnymi śladami krwi. Z pomocą zaalarmowanych robotników Badaczom uda się donieść złoczyńcę do obozu. Jeżeli przeżył te wydarzenia, może zostać przesłuchany.

TRZECI DZIEŃ

Jest poniedziałek, 14 kwietnia. W obozie panuje poruszenie. Robotnicy szemrają, żądając od kierownika ekspedycji przykładnego ukarania myśliwego lub jeśli zginął, przerwania ekspedycji i powrotu do La Mejorady.

Gdy Badacze zejdą do grobowca, zobaczą, że część ścian osunęła się w wyniku trzęsienia ziemi. Pęknięcie na sarkofagu także wydaje się być większe i ponownie widać na nim krew. Każdy z Badaczy, którzy znajdują się obok sarkofagu, słyszy **podszepty** (utrata **0/1K2 PP**). Być może na tym etapie któryś z Badaczy stracił już więcej niż 5 punktów Poczytalności. To odpowiedni moment, aby sięgnąć do drugiej puli złowrogich podpowiedzi – patrz punkt **Podszepty**.

Dalsze prace koło sarkofagu trwają. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, pojutrze powinno udać się podnieść olbrzymi blok.

Przesłuchanie

Jeżeli myśliwy przeżył starcie z Badaczami, niechybnie będą oni chcieli go przepytać. Udane testy **Zastraszania** lub **Perswazji** powinny zmusić go do mówienia. Strażnik może dodać Badaczom kość premiową, bo myśliwy nie jest w szczycie formy, a dowody są niepodważalne. Przyzna, że zamordował strażników, bo chciał ukraść złoto. Postanowił wykorzystać strach robotników i dlatego zmasakrował zwłoki, aby wyglądały jak po ataku demona, w którego wierzą Ajmarowie. Uważa, że Europejczycy i tak ukradną wszystkie zabytki, więc kradzież odrobiny nie jest grzechem. Żałuje śmierci strażników, ale była to konieczność.

TRZECIA NOC

Badacze dalej będą spać niespokojnie. Znów męczą ich koszmary. Strażnik może uznać, że właśnie teraz pojawią się wizje czarnego człowieka (patrz punkt **Sny**). Mary senne znowu wpłyną na Poczytalność Badaczy. Każdy traci **1/1K3 PP**. Prawdopodobnie wszyscy zostaną wystawieni na działanie najgorszych możliwych **podszeptów**. A to jeszcze nie koniec.

Koło namiotu z artefaktami leży jakieś ciało. To jeden z robotników. Jest straszliwie zmasakrowany, w sposób podobny do poprzednich ofiar (utrata **1/1K4 PP**). Jednak myśliwy albo nie żyje, albo jest schwytany i śpi niespokojnym snem w przerobionym na karcer namiocie lub na pace ciężarówki. Strażnik ma pełną swobodę w kwestii wyboru zabójcy. Może być to inny robotnik, jeden z Badaczy albo fizyczna manifestacja Anchanchu. Krew ofiary ponownie wsiąka w ziemię, przesączając się w dół do sarkofagu.

Gdy Badacze zastanawiają się nad implikacją tych wydarzeń, widzą potężny błysk i słyszą przeraźliwy trzask. To uderzenie pioruna. Nadchodzi gwałtowna górska burza. Zrywa się wichura, która może porwać część namiotów. W panującej kurzawie ludzie wpadają na siebie i biegają bezładnie, próbując ocalić dobytek. Chwilę później rozpoczyna się oberwanie chmury. Strugi lodowatego deszczu błyskawicznie przemaczają Badaczy. Każdy, kto pozostanie na zewnątrz, musi wykonać test **KON** albo stracić 1 PW z wyziębienia. Rzut należy powtarzać za każdy kwadrans spędzony na zewnątrz.

Robotnicy w panice próbują odpalać ciężarówki, o ile jakieś się ostały (patrz **Podszepty**). Jeśli nie ma dostępnych ciężarówek, będą uciekać na piechotę w dół doliny. Tylko ekstremalny test **Perswazji** lub **Zastraszania** może zmusić ich do pozostania w obozie (wykonywany dla każdego robotnika osobno, bo myślą już tylko o sobie i nie oglądają się na innych). Do tego ulewa zaczyna niszczyć nieutwardzony jeszcze dostatecznie nasyp kolejowy, którym przyjechała tu ekspedycja. Na oczach przerażonych Badaczy błotna lawina zmiata część drogi. Strażnik może zdecydować, że porwie ona część lub nawet wszystkich robotników, skazując ich na straszliwą śmierć.

Po dwóch godzinach ulewa ustaje, a nad górami wstaje świt. W czystym powietrzu poranka na błękitnym niebie widać krążące sylwetki kondorów. Nie trzeba chyba mówić, że nie jest to najlepszy omen.

CZWARTY DZIEŃ

Obozowisko przedstawia obraz nędzy i rozpaczy. Zniszczone namioty, uszkodzone ciężarówki, rozrzucony wszędzie sprzęt. Jakimś cudem ostała się tylko biblioteczka z książkami, wciśnięta pod skalny występ w namiocie do badania artefaktów.

Grobowiec z sarkofagiem jest częściowo zalany wodą, która sięga Badaczom do kostek. Niektóre z urządzeń, które budowali, aby podnieść sarkofag, są uszkodzone i ich naprawa w obecnych warunkach wydaje się nieosiągalna. Badacze nie mają już prawie żadnych zapasów, są prawdopodobnie skłóceni, być może próbowali się nawet pozabijać. Do tego droga ucieczki jest odcięta przez ulewę. Na domiar złego wieczorem będzie pełnia księżyca, a to nigdy nie wróży niczego dobrego. Sam sarkofag jest też pęknięty.

Droga na północ jest odcięta, ale wszystko wskazuje na to, że za kilkanaście godzin, o ile nie wystąpią kolejne opady deszczu, będzie się dało nią przedostać. Rumowisko musi się po prostu ustabilizować i obeschnąć. Obecnie próba przejścia na drugą stronę to prawie pewna śmierć.

Rytuał

Jeżeli Badacze jeszcze nie zapoznali się z treścią książek o demonie Anchanchu, to jest to najlepszy moment. Rytuał mogą odprawić o każdej porze, korzystając z opisów w książce Eliasa i pomocy Ajmarów, o ile udało się ich przekonać lub zmusić, by pozostali w obozie. Rytualny taniec trwa około dwóch godzin, dając 50% szans na uśpienie demona. Badacze mogą zwiększyć szansę powodzenia rytuału o 10% za spełnienie każdego z poniższych punktów:

- ofiara ze złota – Badacze mogą wykorzystać pozostałe w obozie resztki skarbu Inków,
- poroże jelenia – Badacze mogą zrobić prowizoryczną maskę z porożem jelenia znalezionym w grobowcu,
- pomoc Ajmarów – jeżeli przeżyli i pozostali w obozie, mogą pomóc w odprawieniu rytuału,
- przedłużenie rytuału – 10% za każdą dodatkową godzinę tańca (po drugiej godzinie Badacze muszą wykonać grupowy test **KON** lub zakończyć rytuał).

Jeżeli Badaczom uda się wykonać rytuał, zobaczą, jak w niebo wznoszą się z głośnym wrzaskiem setki ptaków. Krążą nad doliną przez kilka minut, po czym odlatują. Przetrwanie i odesłanie Anchanchu

Zwykłe podszepty			
NIENAWIDZĄ CIĘ	SPISKUJĄ PRZECIW TOBIE	CHCĄ CIĘ ZABIĆ	NIE UFAJ IM
UWOLNIJ MNIE	PRZYJDŹ DO MNIE	CZEKAM NA DOLE	NADCHODZĘ
WYPATRUJ MNIE O ŚWICIE	JESTEM TWOIM PRZYJACIELEM	CHCĄ CIĘ OTRUĆ	ŹLE IM Z OCZU PATRZY
JUŻ CZAS	WIEM, CZEGO PRAGNIESZ	CZAS SIĘ PRZEBUDZIĆ	TO TYLKO ZŁY SEN
ZNAJĄ TWOJĄ TAJEMNICĘ	CHCĄ CIĘ OKRAŚĆ	NIE SZANUJĄ CIĘ	GARDZĄ TOBĄ

Mordercze podszepty			
ZASTRZEL ICH	ZEPCHNIJ ICH DO PRZEPAŚCI	OTRUJ ICH	DŹGAJ ICH NOŻEM
POBIJ ICH	PODPAL NAMIOTY	ZNISZCZ CIĘŻARÓWKĘ	WYSADŹ OBÓZ

zasługuje na nagrodę **1K10 PP**. Po powrocie do La Mejorady Badaczy nawiedzi jeszcze jeden mroczny sen. Będą uciekać przed jakimś złowrogim bytem uliczkami wielkiego miasta, w którym uda im się rozpoznać Londyn. To zwiastun wydarzeń, które będą miały miejsce w wielkiej kampanii – *Maskach Nyarlathotepa*.

Jeżeli Badaczom nie uda się uśpić Anchanchu, będą nękani przez kolejne sny i złowieszcze podszepty, aż zginą lub popadną w trwały obłęd. Nie pomoże wysadzenie grobowca czy samego sarkofagu. Jeżeli Badaczom uda się go otworzyć, okaże się pusty. Zły duch, który go nawiedzał, już dawno wydostał się na wolność i jest częścią duszy Badaczy.

ZAKOŃCZENIE

Bez względu na wynik działań Badaczy prace na budowie kolei będą trwały dalej. Grobowiec zostanie wysadzony lub zasypany, złoto trafi do muzeum w Limie, a pierwsze pociągi na trasie Huancayo – Huancavelica pojadą w 1926 roku.

PODSZEPTY

Strażnik powinien dawkować **podszepty** w zależności od tempa rozgrywki. Każdy z nich powoduje utratę **0/1K2 PP**. Gdy podczas pobytu w obozie Badacz straci minimum **5 PP**, Strażnik powinien przekazać graczowi jeden z puli **morderczych podszeptów**. Zasady dotyczące ich działania zbliżone są do opisanego w Starterze do *Zewu Cthulhu* lub *Księdze Strażnika* ataku obłędu. Strażnik może przejąć kontrolę nad Badaczem, ale doświadczenie uczy, że znacznie lepsze efekty przynosi pozwolenie graczom na wykonywanie polecenia **morderczego podszeptu**. Błyskawicznie orientują się, że nie mogą już ufać sobie nawzajem, co podsyca atmosferę niepewności i grozy.

Strażnik może wybrać dowolny z podszeptów lub przygotować pulę karteczek według powyższego wzoru, z których gracze będą losować odpowiednie podszepty.

PODSZEPTY PRAWDY

Ten element Strażnik może wykorzystać do zaognia-nia konfliktów między poszczególnymi Badaczami. Podobnie jak w przypadku **morderczych podszeptów**, powinny być one aktywowane dopiero po utracie przez Badacza co najmniej 5 PP. Tajemniczy głos rozkazuje Badaczowi ujawnić największy, najbardziej skrywany sekret. Badacz słyszy: **WYZNAJ PRAWDĘ! TERAZ ALBO NIGDY!**

SNY

Poniżej przedstawiona jest tematyka snów nawiedzających poszczególnych Badaczy, którzy zostali przygotowani specjalnie na potrzeby tego scenariusza. Strażnik może je dowolnie modyfikować, a także tworzyć nowe, odpowiednie dla prowadzonych przez niego Badaczy. Każdy sen powoduje utratę **1/1K3 PP**. Po wprowadzeniu snu o tajemniczym mężczyźnie Strażnik powinien korzystać z puli **morderczych podszeptów**.

> **UWAGA!** Tematyka niektórych snów może być zbyt drastyczna dla niektórych graczy. Strażnik powinien dawkować je odpowiednio do wrażliwości graczy.

Sny profesora Jastrzębskiego:

- śmierć żony,
- zniszczone artefakty,
- płonący Wawel,
- tajemniczy mężczyzna z czerni, obiecujący przywrócenie życia ukochanej żony. Musi tylko wypełniać jego dalsze polecenia.

Sny Gertrudy Jastrzębskiej:

- otrucie matki,
- małe dzieci zamykają bramy uczelni,
- uwięzienie w ciemnej jaskini,
- tajemniczy mężczyzna z czerni, obiecujący spełnienie marzeń o karierze. Musi tylko wypełniać jego dalsze polecenia.

Sny Stanisława Wolpe:

- Polska w ogniu,
- krew na rękach,
- zabija ludzi, których miał chronić,
- tajemniczy mężczyzna z czerni, obiecujący przywrócenie życia brata. Musi tylko wypełniać jego dalsze polecenia.

Sny Kazimierza Macharzewskiego:

- stał się pośmiewiskiem na uczelni,
- błąka się po muzeum, z którego zniknęły wszystkie cenne eksponaty,
- odrzucenie jego uczuć,
- tajemniczy mężczyzna z czerni, obiecujący mu długie życie u boku ukochanego. Musi tylko wypełniać jego dalsze polecenia.

Sny Jana Kryna:

- zawalony most,
- śmierć pod kołami pociągu,
- maszyna ucina mu obie dłonie,
- tajemniczy mężczyzna z czerni, obiecujący międzynarodową sławę. Musi tylko wypełniać jego dalsze polecenia.

Sny Joanny Potockiej:

- bieda,
- nędza,
- pośmiewisko rodziny,
- tajemniczy mężczyzna z czerni, obiecujący bogactwo i władzę. Musi tylko wypełniać jego dalsze polecenia.

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 źródła 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.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

ESTEBAN CUTIPA
myśliwy, złodziej i morderca

Opis postaci: To barczysty, milczący mężczyzna w średnim wieku. Ma gęste, kręcone włosy i zerka na wszystkich spode łba. Rzadko się śmieje i trzyma raczej na uboczu.

S 55	**KON** 50	**BC** 70	**ZR** 50
INT 45	**WYG** 35	**MOC** 25	**WYK** 40
P 45	**PW** 12	**PM** 5	

MO +1K4
Krzepa 1
Ruch 8

Broń Palna (Krótka) 60%
Broń Palna (Strzelba/Karabin) 70%
Nasłuchiwanie 55%
Spostrzegawczość 60%
Unik 45%
Walka Wręcz (Bijatyka) 65%

Poniżej znajdują się przykładowe nazwiska i proste opisy pozostałych BN-ów uczestniczących w przygodzie.

Ajmarowie

- Illapa Corihuanca – nabity, perkaty nos, wybuchowy
- Inti Guaraco – zabiedzony, pomarszczony, nieufny

Tłumacz

- Diego Guayta – sprężysty, przystojniak, wycofany

Pozostali robotnicy

- Guillermo Apasa – strzelisty, białe zęby, ciapciowaty
- Xavier Arkani – szczupły, świdrujące spojrzenie, uczynny
- Manuel Cutipa – pulchny, skrzekliwy głos, ciekawski
- Eduardo Pawkarmayta – zwalisty, nalana twarz, cierpliwy
- Basilio Kutipa – klocowaty, trójkątna twarz, wygadany
- Alfonso Catunta – kościsty, złoty ząb, uczynny
- Guillermo Arkani – chuchro, zachrypnięty, gburowaty
- Esteban Waraqu – beczkowaty, nalana twarz, śmiały

Strażnicy

- Ernesto Colquehuanca – szczupły, brodaty, skrupulatny
- Xavier Calapari – sprężysty, szerokie usta, zamknięty w sobie Kucharz
- Pablo Kachikatari – strzelisty, zaokrąglony, wygadany

PROFESOR JAROSŁAW JASTRZĘBSKI

Opis postaci: starszej daty, niezwykle elegancki, dobrotliwy i powściągliwy człowiek, który kieruje ekspedycją. Traktuje po ojcowsku mgr. Kazimierza Macharzewskiego. Mówi do niego „Kaziu". Jest zaniepokojony jego rosnącą nadpobudliwością. Dlaczego zaczyna kwestionować jego autorytet na oczach inżynierów, przedstawicieli miejscowych władz i pracowników najemnych? Przecież ich misja ma na celu zachowanie zabytków kultury dla przyszłych pokoleń, najlepiej dla mieszkańców regionu. Wywożenie artefaktów byłoby zbrodnią. Liczy, że siłą spokoju uda się w końcu doprowadzić do załagodzenia konfliktu. Z dystansem traktuje przydzielonego przez uniwersytet ochroniarza, Stanisława Wolpe, choć ceni jego profesjonalizm.

Sekret: kilka lat temu zmarła jego żona, Zofia. Profesor nie może sobie wybaczyć, że jego praca była ważniejsza od słabnącej z dnia na dzień małżonki. Od tego czasu samotnie wychowuje córkę, chwilami zbytnio jej folgując. Nie potrafi jej niczego odmówić. Liczy, że Macharzewski poprosi o jej rękę. Między innymi dlatego zgodził się na jej prośby, aby uczestniczyła w wyprawie.

Wiek: 58
Zawód: Archeolog
Miejsce urodzenia: Kraków
Miejsce zamieszkania: Kraków

S 40	**KON** 50	**BC** 65	**ZR** 35
INT 65	**WYG** 20	**MOC** 50	**WYK** 80
P 50	**PW** 11	**PM** 10	

Szczęście 45
Modyfikator Obrażeń 0
Krzepa 0
Ruch 5

Umiejętności
Archeologia 76%
Historia 65%
Język Obcy (Hiszpański) 51%
Język Obcy (Keczua) 26%
Język Obcy (Łacina) 31%
Język Obcy (Niemiecki) 50%
Język Ojczysty (Polski) 80%
Korzystanie z Bibliotek 35%
Majętność 40%
Mechanika 30%
Medycyna 16%
Nasłuchiwanie 30%
Nauka (Kartografia) 26%
Spostrzegawczość 45%
Urok Osobisty 35%
Wiedza o Naturze 16%
Wycena 25%

MGR KAZIMIERZ MACHARZEWSKI

Opis postaci: z pozoru nieśmiały, zahukany, nieco zagubiony we współczesnym świecie młodzieniec. Doskonały pracownik naukowy, który ma wizję wielkiej przyszłości polskiej archeologii. Wizja ta kłóci się z zachowawczymi działaniami profesora, który chce zostawiać artefakty tym lokalnym dzikusom. W ich rękach zostaną po prostu zaprzepaszczone, a ludzkość zasługuje na ich zachowanie. Miejsce tych artefaktów jest w muzeum, najlepiej w Krakowie. Mimo rozbieżnych opinii profesor jest jego idolem. Córkę profesora traktuje jak młodszą, odrobinę nachalną młodszą siostrę. Wolpe to najemny, tępy mięśniak, którego towarzystwo i rubaszne żarty muszą znosić przy każdych posiłkach.

Sekret: Kazimierz potajemnie kocha profesora Jastrzębskiego. Liczy, że ten w końcu odwzajemni jego uczucie. Przecież jest dla niego taki uprzejmy i miły. Trzeba tylko poczekać na odpowiedni moment, aby miłość mogła zakwitnąć.

Wiek: 31
Zawód: Archeolog (doktorant)
Miejsce urodzenia: Pcim
Miejsce zamieszkania: Kraków

S 65	**KON** 65	**BC** 55	**ZR** 60
INT 90	**WYG** 45	**MOC** 45	**WYK** 65
P 45	**PW** 12	**PM** 9	

Szczęście 50
Modyfikator Obrażeń 0
Krzepa 0
Ruch 9

Umiejętności
Antropologia 11%
Gadanina 25%
Historia 40%
Język Obcy (Łacina) 36%
Język Obcy (Niemiecki) 41%
Język Obcy (Hiszpański) 31%
Język Ojczysty (Polski) 65%
Korzystanie z Bibliotek 60%
Majętność 15%
Mechanika 35%
Nasłuchiwanie 30%
Nauka (Kartografia) 26%
Nawigacja 20%
Perswazja 20%
Pierwsza Pomoc 40%
Spostrzegawczość 50%
Unik 30%
Walka Wręcz (Bijatyka) 35%

MGR GERTRUDA JASTRZĘBSKA

Opis postaci: córka profesora – żywiołowa, piękna, młoda kobieta, która urzeka wszystkich dookoła swą dobrocią. Żywo zainteresowana pracami ojca, bierze w nich aktywny udział. Jest jedną z pionierek, pierwszych kobiet robiących karierę akademicką w Polsce w dziedzinie geologii, która jest jej pasją. Zakochana bez pamięci w Macharzewskim po cichu liczy, że ten w końcu poprosi ją o rękę. W końcu tyle razy rozmawiali szczerze o uczuciach i życiu. Dziewczyna wie, że ma aprobatę ojca, który uważa Macharzewskiego za dobrą partię dla córki.

Sekret: Gertruda ma krew na rękach. Otruła swą zaborczą matkę. Ta nie mogła wybaczyć, że mąż poświęca więcej uwagi córce niż jej. Traktowała Gertrudę niczym popychadło, ograniczając jej możliwości rozwoju. Gdy matka zaniemogła, Gertruda dodała do jej rosołu arszeniku. Zbrodnia nigdy nie została wykryta.

Wiek: 23
Zawód: Naukowiec (Geolog)
Miejsce urodzenia: Kraków
Miejsce zamieszkania: Kraków

S 40	**KON** 55	**BC** 40	**ZR** 65
INT 65	**WYG** 70	**MOC** 70	**WYK** 59
P 70	**PW** 9	**PM** 14	

Szczęście 90
Modyfikator Obrażeń -1
Krzepa -1
Ruch 8

Umiejętności
Antropologia 11%
Archeologia 21%
Język Obcy (Łacina) 50%
Język Obcy (Niemiecki) 31%
Język Ojczysty (Polski) 59%
Korzystanie z Bibliotek 40%
Majętność 30%
Medycyna 21%
Nauka (Fizyka) 25%
Nauka (Geologia) 40%
Nauka (Kartografia) 30%
Nasłuchiwanie 30%
Perswazja 20%
Spostrzegawczość 45%
Urok Osobisty 45%

KAPRAL STANISŁAW WOLPE

Opis postaci: były żołnierz, który walczył na frontach Wielkiej Wojny, a także w powstaniach o wolną Polskę. Teraz ma niezwykle ważne zadanie – chronić przedstawicieli polskiej nauki przed niebezpieczeństwami. Jako głęboki patriota zrobi wszystko, by nie ucierpiał profesor Jastrzębski czy inżynier Kryn. Życie pozostałych osób nie ma aż takiego znaczenia.

Sekret: na wojnę poszedł wraz z młodszym bratem. Miał go chronić, ale nie udało mu się dotrzymać tej obietnicy. Obiecał sobie, że nie dopuści, aby ktokolwiek znajdujący się pod jego ochroną zginął. Bez względu na cenę.

Wiek: 35
Zawód: Żołnierz (Kapral)
Miejsce urodzenia: Poznań
Miejsce zamieszkania: Kraków

S 50	**KON** 50	**BC** 55	**ZR** 80
INT 60	**WYG** 35	**MOC** 40	**WYK** 76
P 40	**PW** 10	**PM** 8	

Szczęście 45
Modyfikator Obrażeń 0
Krzepa 0
Ruch 8

Umiejętności
Archeologia 6%
Broń Palna (Krótka) 70%
Broń Palna (Strzelba/Karabin) 60%
Elektryka 30%
Język Obcy (Niemiecki) 46%
Język Ojczysty (Polski) 75%
Majętność 30%
Medycyna 41%
Pierwsza Pomoc 60%
Prowadzenie Samochodu 40%
Spostrzegawczość 65%
Sztuka Przetrwania (Góry) 40%
Ukrywanie 45%
Unik 70%
Urok Osobisty 30%
Walka Wręcz (Bijatyka) 60%
Wspinaczka 67%
Zastraszanie 25%

Wykupiony pakiet doświadczonego Badacza „Bagaż doświadczeń wojennych". Badacz nie traci poczytalności na widok ludzkich zwłok, ran itp.

INŻYNIER JAN KRYN

Opis postaci: inżynier, specjalista od kolei. Pasjonat swojej pracy, który jest niezwykle ambitny, skrupulatny i wierzący ślepo w naukę. Ma w głębokim poważaniu zabytki. Należy jak najszybciej realizować plany i budować linię kolejową. Zrobi wszystko, aby ta przebiegała zgodnie z planem.

Sekret: w przeszłości źle przeprowadził obliczenia, w wyniku czego zawalił się projektowany ze wspólnikiem wiadukt. Zrzucił winę na przyjaciela, który trafił do więzienia i tam zmarł na gruźlicę.

Wiek: 46
Zawód: Inżynier
Miejsce urodzenia: Piaseczno
Miejsce zamieszkania: Warszawa

S 60	**KON** 40	**BC** 65	**ZR** 40
INT 55	**WYG** 60	**MOC** 25	**WYK** 78
P 25	**PW** 10	**PM** 5	

Szczęście 55
Modyfikator Obrażeń +1K4
Krzepa 1
Ruch 8

Umiejętności
Elektryka 30%
Język Obcy (Hiszpański) 51%
Język Obcy (Rosyjski) 31%
Język Ojczysty (Polski) 70% (wyżej niż WYK, bo wynika to z rzutu na rozwinięcie WYK)
Korzystanie z Bibliotek 35%
Majętność 55%
Mechanika 70%
Nauka (Materiałoznawstwo) 63%
Nauka (Fizyka) 56%
Obsługa Ciężkiego Sprzętu 26%
Pierwsza Pomoc 40%
Prowadzenie Samochodu 25%
Spostrzegawczość 45%
Sztuka/Rzemiosło (Rysunek Techniczny) 20%
Unik 20%

HRABINA JOANNA POTOCKA

Opis postaci: z bocznego rodu Potockich. Jest w Peru, bo pomaga miejscowym organizacjom kościelnym i charytatywnym w zdobywaniu finansowania na budowy szkół, zwłaszcza w niewielkich wioskach na trasie kolei. Jest żywo zainteresowana pracami, ale czekanie w La Mejoradzie ją nudzi. Gdy słyszy o wyprawie archeologicznej, koniecznie chce jechać, bo wreszcie coś się dzieje. Używa swoich wpływów, by znaleźć się w składzie ekspedycji.

Sekret: Joanna utraciła majątek. W zasadzie znalazła się tutaj, bo po mezaliansie stała się rodzinnym wyrzutkiem. Żyje na kredyt, który jest jej tu udzielany ze względu na koneksje byłego męża. Po cichu liczy, że na trasie kolei zostaną odnalezione skarby, które pozwolą się jej wzbogacić i odegrać na rodzinie.

Wiek: 37
Zawód: Bogata hobbystka
Miejsce urodzenia: Warszawa
Miejsce zamieszkania: Warszawa

S 45	**KON** 50	**BC** 40	**ZR** 50
INT 85	**WYG** 85	**MOC** 45	**WYK** 66
P 45	**PW** 9	**PM** 9	

Szczęście 75
Modyfikator Obrażeń 0
Krzepa 0
Ruch 9

Umiejętności
Gadanina 35%
Historia 20%
Jeździectwo 15%
Język Obcy (Rosyjski) 51%
Język Obcy (Niemiecki) 51%
Język Obcy (Hiszpański) 41%
Język Ojczysty (Polski) 60%
Majętność 75%
Nasłuchiwanie 40%
Perswazja 50%
Psychologia 45%
Spostrzegawczość 45%
Urok Osobisty 77%
Wycena 30%

1920

Imię Badacza _____

Gracz _____

Zawód _____

Wiek _____ Płeć _____

Miejsce zamieszkania _____

Miejsce urodzenia _____

CECHY

S		ZR		INT	
KON		WYG		MOC	
BC		WYK		Ruch	

Ciężkie Rany

Max PZ

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Stan agonalny 00

Nieprzytomny

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

Tymczasowy Obłęd

Szaleństwo

Start

Max

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				

Punkty Poczytalności

POCZYTALNOŚĆ

01	02	03	04	05	06	07																				
30																										
53																										
76																										
99																										

ZEW CTHULHU

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

Pech

SZCZĘŚCIE

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

UMIEJĘTNOŚCI

- ☐ Antropologia (01%)
- ☐ Archeologia (01%)
- ☐ Broń Palna (Długa) (20%)
- ☐ _____
- ☐ 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%)
- ☐ Mechanika (10%)
- Majętność (00%)
- ☐ Medycyna (01%)
- Mity Cthulhu (00%)
- ☐ Nasłuchiwanie (20%)
- ☐ Nauka (01%) _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Nawigacja (10%)
- ☐ Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)
- ☐ Okultyzm (05%)
- ☐ Perswazja (10%)
- ☐ Pierwsza Pomoc (30%)
- ☐ 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%)
- ☐ Urok Osobisty (15%)
- ☐ Ukrywanie (20%)
- ☐ Unik (1/2 ZR)
- ☐ 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 + Dodatkowe Obrażenia	-	1	-	-

WALKA

Dodatkowe Obrażenia

Krzepa

Unik

HISTORIA BADACZA

Opis postaci

Cechy

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	WYMAGAJĄCY SUKCES	EKSTREMALNY SUKCES	KRYTYCZNY SUKCES
100/96+	> um*	≤ um*	1/2 um*	1/5 um*	01

*wartość umiejętności

Forsowanie rzutu: musisz uzasadnić próbę Forsowania; nie możesz Forsować testów walki ani Poczytalności

Rany i Leczenie

Pierwsza Pomoc leczy 1 PW Medycyna leczy +1K3 PW

Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym atatku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Utrata przytomności
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Stan Agonalny

Stan Agonalny = 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

JA

Postać
Gracz

TABELA OKREŚLAJĄCA 1/2 ORAZ 1/5 WARTOŚCI CECH I UMIEJĘTNOŚCI

Znajdź wartość cechy lub umiejętności w kolumnie Wartość Bazowa i zobacz, jaka będzie ½ (trudny test) oraz ⅕ (ekstremalny test) jej wartości.

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

FABULARNA GRA GROZY W UNIWERSUM H.P. LOVECRAFTA

Strażniku Tajemnic, trzymasz w rękach Starter do największej i prawdopodobnie najbardziej epickiej kampanii w historii gier fabularnych: *Zew Cthulhu - Maski Nyarlathotepa*. Zawiera on zbiór podstawowych zasad potrzebnych do rozpoczęcia przygody oraz scenariusz pt. *Tajemnica czarnego sarkofagu*, który został napisany specjalnie dla polskiej edycji i jest preludium do niesamowitej opowieści….

Scenariusz przeznaczony jest dla tych, którzy mają już za sobą kilka spotkań z Zewem Cthulhu i szukają historii, która pozwoli im zgłębić pokłady grozy kryjące się w ludzkich głowach… albo dla tych, którzy mają ochotę założyć fedorę, wziąć do ręki bicz i wyruszyć na epicką przygodę. To, w jaki sposób poprowadzisz tę sesję, a później całą kampanię zależy tylko od Ciebie, Strażniku Tajemnic.

Czy jesteś gotowy, by wziąć udział w najlepszym serialu swojego życia?

TAJEMNICA CZARNEGO SARKOFAGU

W kwietniu 1919 roku, robotnicy pracujący przy budowie odnogi transandyjskiej linii kolejowej natrafiają na tajemniczy inkaski grobowiec. Na miejsce zostaje wysłana niewielka grupa polskich naukowców, zaangażowanych w prace inżynierskie i wykopaliskowe. Nie przeczuwają, że w ciągu kolejnych kilku dni przyjdzie im zmierzyć się z pradawnym złem. Czy uda im się pokonać powracające koszmary i nie popaść w szaleństwo?

DOŁĄCZ DO KAMPANII NA wspieram.to 31.10.2019

ZewCthulhuRPG

zewcthulhu.com.pl

BlackMonkGames

blackmonk.pl

BlackMonkGames

ZEW104

9 788364 198076