

ZEW CTHULHU
DARKEST HOUR

MITY WOJNY

NA KRAWĘDZI ZAGŁADY



7. EDYCJA
STARTER



EDYCJA ANGIELSKA

Autorzy 7. edycji: Sandy Petersen, Mike Mason, Paul Fricker i Lynn Willis

Ilustracje: Alberto Bontempi i Rachel Kahn
Redakcja: Scott Doward

Opracowanie graficzne: Nicholas Nacario i Dean Englehardt (Karta Badacza)

*Krój pisma Cristoforo opracowany przez
Thomasa Phinneya*

EDYCJA POLSKA

Wydawcy: Daria Pilarczyk i Michał Lisowski

Koordynator projektu: Adam Wieczorek

Redaktor naczelny: Adam Wieczorek

Redaktor pomocniczy: Paweł Marszałek

Tłumaczenie: Maria Borys-Piątkowska

Korekta: CAŁA JASKRAWOŚĆ www.calajaskrawosc.pl,
Kasia Wieczorek

Opracowanie graficzne: Marcin Bieliński

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Ilustracja z okładki: Rafał Szląpa

Koordynatorka zespołu ilustracyjnego:

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

SCENARIUSZ „NOC ZAGŁADY”

Autor: Adam Wieczorek

Redakcja: Paweł Marszałek

Pomoc redakcyjna: Lidka Migalska

Korekta: Kasia Wieczorek

Ilustracja tytułowa: Jakub Fajtanowski

Opracowanie graficzne: Marcin Bieliński

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Koordynatorka zespołu ilustracyjnego:

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Ilustracje do scenariusza: Ania Jarmołowska-

Goryńska, Martyna Starczewska, Łoïc Muzy

i Aleksander Zawada

Redaktor naczelny linii wydawniczej

Call of Cthulhu: Mike Mason

Koordynatorka licencyjna: Daria Pilarczyk

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 Mikiem Masonem.

Starter do 7. edycji **Zewu Cthulhu** - Mity Wojny © 2022 Black Monk. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opublikowano na licencji Chaosium Inc. (chaosium.com). Call of Cthulhu Quick-Start Rules © 2016 Chaosium Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Cthulhu Font © 2014 Stacey Marshall. Component Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. Component Chaosium Yellow Sign © 1989 Chaosium Inc. All rights reserved.

Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. oraz logo Chaosium są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. Darkest Hour oraz Zew Cthulhu są znakami towarowymi Chaosium Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Zew Cthulhu © 2022 Black Monk. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Prawa dotyczące mitów Cthulhu mogą być trudne do ustalenia, a część znajduje się w domenie publicznej. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy o kontakt mythoschaosium.com.

Niniejsza publikacja jest utworem fabularnym. Noc zagłady może zawierać opisy prawdziwych osób, miejsc i wydarzeń. Mogą one zostać przedstawione inaczej niż w świecie rzeczywistym, ponieważ wszelkie materiały zostały zreinterpretowane przez pryzmat mitów Cthulhu i gry fabularnej Zew Cthulhu.

Niniejszy tekst nie ma na celu obrażenia żadnych osób, zarówno żyjących, jak i zmarłych, ani mieszkańców miejsc wykorzystywanych w tekście.

Kopiowanie, dystrybuowanie lub przysyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakichkolwiek środków, w tym nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtworczych, jest zabronione i wymaga uprzedniej pisemnej zgody Chaosium. Wyjątkiem są sytuacje wykorzystania krótkich cytatów w recenzjach lub inne niekomercyjne wykorzystanie określone przepisami prawa autorskiego.

Noc zagłady © 2022 Black Monk. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opublikowano na licencji Chaosium Inc. (chaosium.com). Noc zagłady © 2022 Chaosium Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Monk, Black Monk Games oraz logo Black Monk są zarejestrowanymi znakami towarowymi Black Monk Michał Lisowski.

Adres do korespondencji:

Black Monk Michał Lisowski
ul. Rolna 3
62-080 Sady
blackmonk.pl

Dziękujemy osobom, które szczególnie pomogły w wyszukiwaniu błędów opierających się procesowi redakcyjnemu: Michał Jeniec i Tomasz Wiklandt.

*Howard Phillips Lovecraft
1890 - 1937*



ISBN: 978-83-64198-88-5 (ZEW161)
Wydanie pierwsze: czerwiec 2022

ZEW CTHULHU
DARKEST HOUR
MITY WOJNY
NA KRAWĘDZI ZAGŁADY

7. EDYCJA
STARTER

*„Najstarszym i najsilniejszym uczuciem
znanym ludzkości jest strach”.*

– H.P. Lovecraft



Sandy Petersen
Paul Fricker
Mike Mason
Lynn Willis





Witaj w „Zewie Cthulhu – Mitach Wojny”

Interesuje cię gra „Zew Cthulhu” wydawnictwa Chaosium, wydana w Polsce nakładem Black Monka? Dobrze trafiłeś! „Mity wojny” dają unikatową możliwość zagrania w „Zew Cthulhu” w czasach II wojny światowej.

„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. W „Mitach wojny” Badacze stają się Konspiratorami – ludźmi działającymi na terenach okupowanej przez nazistów Polski, próbującymi przetrwać i powstrzymać zagrożenia ze strony zarówno innych ludzi, jak i potężnych, często całkowicie niepojmowalnych i złowieszczych sił mitów Cthulhu.

Oryginalnym wydawcą „Zewu Cthulhu” jest Chaosium Inc., jedna z najstarszych firm zajmujących się grami fabularnymi. Dorobek wydawnictwa Chaosium poza „Zewem Cthulhu” stanowią też inne znakomite tytuły, w tym „RuneQuest”, „Pendragon” i wiele innych.

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

Witaj w światach „Zewu Cthulhu”!



MITY WOJNY W ZEWIE CTHULHU

WPROWADZENIE

Witaj w *Mitach wojny w Zewie Cthulhu*, grze pełnej sekretów, tajemnic i grozy w realiach II wojny światowej. Wcielając się w rolę niezłomnego Konspiratora, działającego na terenach okupowanej przez nazistów Polski, próbujesz przetrwać i powstrzymać zagrożenia ze strony zarówno innych ludzi, jak i potężnych, często całkowicie niepojmowalnych i złowieszczych sił mitów Cthulhu. Bywa, że ryzykując życiem podróżujesz do dziwnych i niebezpiecznych miejsc, odkrywasz mroczne intrygi i stajesz twarzą w twarz z siłami ciemności, jednocześnie starając się przetrwać w warunkach wojennej okupacji. Spotykasz się z przyprawiającymi o oblęd bytami, potworami i szalonymi kultystami. Wertując dziwne i zapomniane księgi wiedzy, odkrywasz sekrety, których zwykły człowiek nie powinien znać. Ty i twoi towarzysze możecie zdecydować o 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 *Nemesis i inne utwory* poetyckie opublikowane nakładem wydawnictwa Vesper.

Starter, który posiadasz, zawiera wszystkie informacje potrzebne do stworzenia postaci do gry fabularnej *Zew Cthulhu – Mity wojny*, a także krótkie wskazówki na temat samej gry. Wiele zasad zawartych w *Księdze Strażnika* i podręczniku *Mity wojny* zostało pominiętych w niniejszym Starterze, aby zachować zwięzłość.

Gdy rozegrasz jeden lub więcej scenariuszy, prawdopodobnie będziesz chciał zapoznać się z podstawowym podręcznikiem zasad *Zewu Cthulhu i Mitami wojny*, które znajdziesz na stronie blackmonk.pl.

O GRZE

Celem gry *Zew Cthulhu – Mity wojny* 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 Konspiratorów, 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 potoczyć się rozgrywana

NIGDY NIE GRAŁEŚ W GRY FABULARNE?

Jeśli nigdy nie grałeś w grę fabularną, za-
pewne zastanawiasz się, o co w tym wszystkim
chodzi. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości
i naprowadzić cię na właściwy trop, zapre-
zentujemy 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 karty
papieru i ołówki. Następnie rozmawia z każdym
gościem i pomaga stworzyć Konspiratorów. Gra-
cze porównują pomysły na postacie, rzucając
kostkami i wypełniając karty Konspiratorów.
Jest już około ósmej.*

Janek rozpoczyna grę, przedstawiając scenę
otwierającą. Opisuje rozmowę Konspiratorów
z mężczyzną, który chce, aby sprawdzili starą,
opuszczoną posiadłość; plotka głosi, że dom
może być nawiedzony, ale może nada się na
kryjówkę dla Konspiratorów! Jeden z graczy
natychmiast reaguje na to i wcielając się
w rolę swojego Konspiratora, 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 przy-
bierają zupełnie inny obrót. Wszystko to roz-
grywa 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 dwu-
dziestej drugiej trzydzieści, a potem rozma-
wiając, 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 za-
leżności od grupy. Jeżeli
chcesz zobaczyć, jak może
wyglądać sesja w Zew
Cthulhu, to na kanale Ba-
niak Baniaka znajdziesz
świetny przykład:



przez nich fabuła. Rozszerzając tę analogię, graczy
można porównać do aktorów, którzy mają swobodę
w improwizowaniu własnych wątków.

Konspiratorzy wcale nie muszą być odzwier-
ciedleniem prowadzących ich graczy. Przeciwnie,
często dużo więcej frajdy sprawia tworzenie bo-
haterów, którzy w niczym nie przypominają nas
samych – partyzantów, kolejarzy czy sanitariuszy.

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

WYGRANI I PRZEGRANI

W *Zewie Cthulhu* nie ma wygranych i przegranych
w tradycyjnym rozumieniu. Gracze najczęściej
współpracują ze sobą, aby osiągnąć wspólny cel – za-
wyczaj jest to odkrycie i udaremnienie nikczemnej
intrygi, zawiązanej przez służki jakiegos mrocznego
kultu lub tajnego stowarzyszenia.

Przeciwności, które napotyka Konspiratorzy, to
często sytuacje kontrolowane i zaplanowane przez
bezbosnennego Strażnika, a nie innego gracza.

W takiej sytuacji wygrana zależy od tego, czy
Konspiratorzy osiągną swój cel. Przegrana nato-
miast oznacza konsekwencje, jeśli nie uda im się
wykonać założonego zadania (może będą mogli
później spróbować ponownie).

Podczas gry Konspiratorzy mogą zostać ranni,
doznać wstrząsów psychicznych, a nawet umrzeć!
Jednak ktoś musi stawić czoło kosmicznym okropno-
ściom wstęchświata, a śmierć jednego Konspiratora
to niewielka strata, jeśli plany zniewolenia Ziemi
przez odrażającego Cthulhu zostaną pokrzyżowane!

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

TWORZENIE KONSPIRATORA

Aby zagrać w *Zew Cthulhu – Mity wojny*, musisz stworzyć postać. Postacie w grze nazywane są Konspiratorami, ponieważ poza spędzaniem większości czasu na badaniu mitów Cthulhu, zajmują się także, z mniejszym lub większym zaangażowaniem, działalnością konspiracyjną. Tworzenie Konspiratora nie jest skomplikowane. Szczegóły opisano poniżej.

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



CZEGO POTRZEBUJESZ, ABY ZAGRAĆ W ZEW CTHULHU – MITY WOJNY?

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

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

Na końcu Startera znajdziesz tabelkę, która pomoże ci określić ½ oraz ¼ wartości cech i umiejętności.

CECHY KONSPIRATORA

W *Zewie Cthulhu – Mitach wojny* bohater gracza posiada 8 głównych cech:

1. **Siła (S)** – oznacza siłę fizyczną Konspiratora.
2. **Kondycja (KON)** – jest miarą zdrowia i odporności Konspiratora.
3. **Moc (MOC)** – to połączenie siły woli, hartu ducha i stabilności psychicznej.
4. **Zręczność (ZR)** – to sprawność fizyczna, zwinność i szybkość Konspiratora.
5. **Wygląd (WYG)** – określa fizyczną atrakcyjność Konspiratora.
6. **Budowa Ciała (BC)** – określa wzrost i wagę Konspiratora.
7. **Inteligencja (INT)** – to orientacyjna miara przebiegłości, intuicji i logicznego myślenia Konspiratora.
8. **Wyszkolenie (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* Konspiratora Krzyska wynosi 60, zostanie więc zapisana na karcie Konspiratora jako 60 (30/12)).

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 Konspiratora. Test Szczęścia jest często wykorzystywany do określenia, czy okoliczności zewnętrzne sprzyjają graczom, czy wręcz przeciwnie.

***Przykład:** Krzysiek ucieka przed hordą wygłodniałych zombie i wskazuje do pobliskiego samochodu. Strażnik prosi Krzyska 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:** MO to liczba dodatkowych obrażeń zadawanych przez Konspiratora po udanym ataku w zwarciu (Walka

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 sześciościenniej (K6), kości ośmiościennej (K8) oraz kości dwudziestościennej (K20).

Takie zestawy kości są dostępne w niemal każdym stacjonarnym sklepie z grami lub w sklepach internetowych - także na stronie blackmonk.pl. 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 KOŚCMI

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 sześciościennych 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 sześciościenniej 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 sześciościenną, dwiema kośćmi czterościennymi i wartości 1 dodanej do uzyskanych wyników (rzucamy 1K6, potem 2K4 i dodajemy do sumy wyników tych rzutów 1).

Wręcz). Krzepa to rezultat połączenia Budowy Ciała i Siły. Dodaj do siebie swoją S i BC i sprawdź wynik w tabeli obok.

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.

TABELA MODYFIKATORÓW OBRAŹEŃ

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

* **Punkty Wytrzymałości (PW)** oblicza się, dodając do siebie BC i KON, a następnie dzieląc tę sumę przez dziesięć i zaokrąglając ułamek w dół. Gdy twój Konspirator 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 Konspiratora. Tę cechę wykorzystuje się przy okazji testów procentowych sprawdzających zdolność Konspiratora do zachowania przytomności umysłu w obliczu grozy. Gdy zetkniesz się z potwornościami rodem z mitów Cthulhu lub wojennymi okrucieństwami, wartość twojej Poczytalności spadnie.

ZAWÓD I UMIEJĘTNOŚCI

Na tym etapie powinieneś zastanowić się, jak twój Konspirator zarabia na życie i czym się zajmuje na co dzień. Termin „Konspirator” nie ogranicza cię do wykonywania zawodu partyzanta czy zwiadowcy.



Wybór profesji wpłynie na przyporządkowanie umiejętności dla twojego Konspiratora. Każdy zawód, jaki uznasz za interesujący do odgrywania, może być właściwy, ale ustal to najpierw ze swoim Strażnikiem. Najczęściej wybierane zawody w *Mitach wojny* w *Zewie Cthulhu* to Listonosz, Partyzant, Szmugler i Zwiadowca, ale to, czym będzie zajmował się twój Konspirator, zależy tylko od twojej wyobraźni.

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

PRZYKŁADOWE ZAWODY

GRANATOWY POLICJANT: Broń Palna (Dowolna), Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Psychologia, Spostrzegawczość, Walka Wręcz (Pałka Policyjna), jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

KOLEJARZ: Język Ojczysty, Nasłuchiwanie, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Psychologia, Spostrzegawczość, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

LEŚNIK: Broń Palna (Karabin/Strzelba), Nasłuchiwanie, Nawigacja, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrawiania (Las), Tropienie, Wiedza o Naturze, jedna dowolna umiejętność.

LISTONOSZ: Język Ojczysty, Psychologia, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrawiania (Miasto/Wieś), Ukrywanie, dwie z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie) oraz jedna dowolna umiejętność.

PARTYZANT: Broń Palna (Karabin/Strzelba) lub Broń Palna (Pistolet Maszynowy), Broń Palna (Broń Krótka), Język Obcy (najczęściej Niemiecki), Nasłuchiwanie, Pierwsza Pomoc, Spostrzegawczość, Ukrywanie oraz jedna dowolna umiejętność.

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

WETERYNARZ: Język Obcy (Łacina), Medycyna, Nauka (Farmacja), Nauka (Weterynaria), Pierwsza Pomoc, Spostrzegawczość, Tresura Zwierząt, jedna z umiejętności interpersonalnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty, Zastraszanie).

ZWIADOWCA: Broń Palna (Broń Krótka), Charakteryzacja, Język Obcy (najczęściej Niemiecki), Nauka (Kartografia), Nawigacja, Spostrzegawczość, Tropienie, Ukrywanie oraz jedna dowolna umiejętność.

Teraz możesz przypisać punkty do umiejętności na karcie Konspiratora. Żaden gracz nie może dodawać punktów do umiejętności Mity Cthulhu podczas tworzenia postaci – zakłada się bowiem, że na początku wszyscy Konspiratorzy żyją w błogiej nieświadomości zagrożenia ze strony mitycznych istot.

Przydziel następujące wartości do wybranych ośmiu umiejętności zawodowych: jedna na poziomie 70%, dwie na 60%, trzy na 50% i dwie na 40% (przyporządkuj te wartości do wybranych umiejętności i zignoruj wartości bazowe umieszczone obok każdej umiejętności na karcie Konspiratora) oraz 20% do Majętności.

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 Konspiratora).

Zalecamy zapisać wartości swoich umiejętności w ten sam sposób, co cechy – pełna/jedna druga/jedna piąta – zapewnią 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 Konspiratora. Ośiem umiejętności, które wydają się najbardziej odpowiednie, to Wspinaczka, Unik, Walka Wręcz, Broń Palna, Ukrywanie, Pierwsza Pomoc, Przetrawianie i Język Obcy. Krzysiek określa następujące wartości umiejętności: Wspinaczka 60%, Majętność 20%, Unik 60%, Walka Wręcz 70%, Broń Palna 50%, Pierwsza Pomoc 40%, Język Obcy 50% (wybrał hiszpański jako drugi język), Ukrywanie 50%, Przetrawianie 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 Konspiratora obok umiejętności w formie: pełna, połowa i jedna piąta wartości, np. „Spostrzegawczość: 45 (22/9)”.

MAJĘTNOŚĆ

Majątność Konspiratora jest wyznacznikiem jego zamożności i pochodzenia. W warunkach okupacji Konspiratorzy często są pozbawieni majątku i dostępu do zasobów finansowych. Stąd, dla uproszczenia, każdemu z nich przypisujemy wartość Majętności równą 20%. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby zwiększyć wartość Majętności, ale warto pamiętać, że w wojennej zawierusze posiadanie wyższych dochodów może ściągnąć na Konspiratora podejrzenia okupantów lub współlokatorów. W zależności od tego, ile punktów umiejętności zawodowych przeliczysz na tę umiejętność, twój Konspirator jest...

* Majętność 0

...bez grosza przy duszy, mieszka na ulicy.

* Majętność 1–9

...biedny, posiada absolutne minimum.

* Majętność 10–49

...średnio zamożny, żyje 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 Krzyska wynosi 20%, co oznacza, że jego dochody są przeciętne i nie wyróżniają się na tle innych osób w czasie okupacji.

HISTORIA KONSPIRATORA

Przyjrzyj się jeszcze raz cechom i umiejętnościom, które wybrałeś dla swojego Konspiratora. W wyobraźni powinna kształtować się już pełna sylwetka twojego bohatera. Możesz zacząć uzupełniać informacje o przeszłości i osobowości twojego Konspiratora. 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.

Każdy zapis w historii Konspiratora (zob. na odwrocie karty Konspiratora) powinien być kon-

kretnym i zwięzłym stwierdzeniem. Nie musisz wypełniać każdego akapitu na odwrocie karty Konspiratora – wystarczy, że wypełnisz dwa lub trzy, i będziesz gotowy do gry.

Na przykład: „Urodzony i wychowany w Płońsku” lub „Nigdzie się nie ruszam bez dobrze ukrytego pistoletu” albo „Nauka może wszystko wyjaśnić”.

OSTATNIE POPRAWKI

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

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 zawałający 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 krótką umieszczoną obok testowanej umiejętności na karcie Konspiratora. 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 krótką obok tej umiejętności na karcie Konspiratora. Po zakończeniu scenariusza Strażnik prosi go o wykonanie rzutu na zwiększenie tej umiejętności. Wartość Spostrzegawczości Konspiratora 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 Konspiratora. W takim przypadku spójrz na cechy swojego Konspiratora 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 powinienes 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 połowie 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 Konspiratora. 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!*

PRZECIWSTRAWNE TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Jeśli dochodzi do konfrontacji dwóch Konspiratorów lub jeśli Konspirator wchodzi w konflikt z istotnym bohaterem niezależnym (np. takim, którego statystyki są umieszczone w scenariuszu), Strażnik może wymagać wykonania testu przeciwnego. Aby rozsądzić test przeciwny, 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

Czasami okoliczności, w których znajdują się Konspiratorzy, ich otoczenie 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 Konspiratorzy, Wacław i Piotr, konkurują o względy Klary. Tylko jeden może zdobyć jej rękę, więc Strażnik zarządza test przeciwny, aby ocenić efekty ich umizgów. Każdy powinien wykonać przeciwny test Uroku Osobistego. Strażnik weryfikuje dotychczasowe wydarzenia z rozgrywki: Wacław dwukrotnie odwiedził Klarę, za każdym razem ofiarując jej potrzebne do przeżycia podczas okupacji rzeczy, podczas gdy Piotr odwiedził ją tylko raz i nie przyniósł nawet kwiatów.*

Strażnik twierdzi, że Wacław ma przewagę i dostanie kość premiową podczas wykonywania przeciwnego testu. Gracz Piotra wykonuje test Uroku Osobistego jako pierwszy i wyrzuca 45. Wartość jego umiejętności wynosi 55, więc osiąga normalny sukces.

Gracz odgrywający Wacława 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. Wacław wygrywa spór i tym samym jego oświadczenia zostają przyjęte przez Klarę.

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).



Rys. 1 - Kości premiowe



Rys. 2 - Kości karne

Przykład: Gdy sprawy przybrały nieoczekiwane zły obrót, dwaj Konspiratorzy, Jakub i Gustaw, zostali porwani przez szalonych wyznawców kultu Szkarłatego Uśmiechu. Kultysty chcą się nieco zabawić kosztem Konspiratorów i zarządzają „Próbę Bólu”, którą tylko jeden Konspirator 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 Konspiratorów przeprowadzenia przeciwstawnego testu Siły. Strażnik postanawia jednak dodać jedną kość karną Gustawowi, ponieważ otrzymał on wcześniej poważną ranę (otrzymał obrażenia, gdy został pochwycony przez kultystów) i wciąż dochodzi do zdrowia.

Gracz odgrywający Jakuba rzuca 51 w teście Siły (wartość jego S wynosi 65) i osiąga normalny sukces. Wartość Siły Gustawa wynosi 55. Gracz wcielający się w postać Gustawa rzuca 20 i 40 na obu kościach dziesiątek i 1 na kości jedności (zob. rys. 2). Jako że Gustaw 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; Jakub wygrywa, ponieważ wartość jego Siły jest wyższa. Jakub jest w stanie utrzymać kamień nad głową dłużej niż Gustaw. Kultysty drwią z Gustawa, prowadząc go w stronę ołtarza...

TESTY SZCZĘŚCIA

Strażnik może zarządzić wykonanie testu Szczęścia, by ustalić, czy okoliczności zewnętrzne sprzyjają Konspiratorom, oraz by ocenić przewrotność losu. Jeśli na przykład Konspirator 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, Konspirator musi wykonać rzut równy lub mniejszy niż aktualna wartość jego Szczęścia.

Jeśli Strażnik zarządzi grupowy test Szczęścia, gracz, którego Konspirator ma najniższą wartość Szczęścia (spośród biorących udział w scenie), powinien wykonać rzut.

Przykład: Znalezienie na podwórku rowerów lub zaprzężonego w konia wozu, aby dogonić postać, którą chcą złapać Konspiratorzy, może wymagać testu Szczęścia. Żadne umiejętności nie sprawią, że danym momencie potrzebne rzeczy znajdą się na podwórku. To czysty przypadek, czy akurat będą w pobliżu – dlatego wymagany jest test Szczęścia.

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

POCZYTALNOŚĆ (P)

Ilekoć spotkasz się twarzą w twarz z obrzydliwymi 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 Konspirator, jeśli wynik testu jest większy niż wartość jego Poczytalności.

Jeśli Konspirator 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), Konspirator 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 Konspirator daje się ponieść panice; może nieświadomie zacząć krzyczeć albo nacisnąć spust broni.

Jeśli twój Konspirator 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 Konspiratora fragment dotyczący jego historii.

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

Niestety, odzyskanie utraconej Poczytalności to długi i żmudny proces. Być może taki Konspirator 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 Konspiratorzy 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 Konspiratorów.

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 Konspiratorzy, 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.

Konspiratorzy 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 Konspiratora gracz określa, 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 podczas walki wręcz, możesz zdecydować się na kontratak (próbę odsunięcia się, blokowania, parowania ataku podczas wykonywania własnej akcji) lub Unik (próbę 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) zadaje 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 Krzyska, który decyduje się uniknąć ciosu. Strażnik wyrzuca na kościach 03 – ekstremalny sukces (poniżej $\frac{1}{5}$ umiejętności walki ghula). Wynik rzutu Krzyska 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 Krzyska, który wykonuje kontratak. Krzysiek osiąga trudny sukces; ghul osiąga normalny sukces. Tym razem Krzysiek ma wyższy poziom sukcesu, więc z powodzeniem kontratakuję – 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 ze swoją 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 $\frac{1}{5}$ ZR razy 30 cm), zyskujesz jedną kość premię 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 zwykle 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 gbulę z pobliskiego okna (manewr). Krzepa Krzyska równa się 0, a Krzepa gbuli 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 Krzyska). Gbul wykonuje kontratak i uzyskuje normalny sukces podczas testu Walki Wręcz. Krzysiek osiągnął wyższy poziom sukcesu, więc jego manewr zakończył się sukcesem – defenestracją gbuli.

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 premię. 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 (agonia), nie odzyskuje ona natychmiast żadnych PW, ale przedłuża to jej życie do momentu użycia na niej umiejętności Medycyna.



NOC ZAGŁADY

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA

Noc zagłady jest scenariuszem wprowadzającym do rozgrywek podczas II wojny światowej w realiach settingu *Zew Cthulhu – Mity wojny*. Postacie graczy nazywa się tutaj Konspiratorami. Żyjąc w okupowanym kraju, nie tylko muszą troszczyć się o byt i przetrwanie kolejnego dnia, ale także angażują się na różne sposoby w działania ruchów partyzanckich i walkę z okupantem. Jednak pod tym wszystkim kryje się jeszcze jedno, mityczne dno. Stworzenia i bogowie mitów z chęcią wykorzystają panujący na Ziemi zamęt, aby próbować przedostać się do naszego świata. Wykorzystują w tym celu wszelkie możliwe sposoby wpływania na ludzi, zarówno okupantów, jak i polskich cywili czy partyzantów. W efekcie Konspiratorzy muszą często zmagać się nie tylko z ludzkim przeciwnikiem, ale także ze zjawiskami nadnaturalnymi. Kto wie, może jeśli

przeżyją starcie, z czasem stworzą nawet organizację skupiającą się na walce ze stworzeniami mitów.

Scenariusz rozgrywa się jesienią w dowolnym miasteczku lub dużej wsi na terenie okupowanej Polski. Nie ma wyznaczonej konkretnej daty, choć dobrze byłoby, aby rozgrywał się po ataku Niemiec na ZSRR, gdy działania wojenne przeniosły się już poza granice Polski, a codzienność okupacyjna nieco okrzepła. Strażnik może wybrać dowolną miejscowość, byle w jej okolicy znajdował się jakiś klasztor. Na potrzeby scenariusza będziemy nazywać tę miejscinę **Zamościami**. Położona jest pośród pól, na skraju głębokiego lasu, który będzie idealną kryjówką dla partyzantów. Porządku pilnuje tutaj granatowa policja, rekrutowana w większości spośród miejscowych kolaborantów, wspieranych w razie potrzeby przez regularne wojsko, które stacjonuje w niewielkim garnizonie (teraz mocno okrojonym do siły kompanii ze względu na operację na wschodzie), zlokalizowanym na przedmieściach.

Zamościce to idealne miejsce dla Konspiratorów. Niewielkie znaczenie strategiczne tej małej

miejsowości i jej położenie obok ciągnącego się kilometrami lasu powodują, że działalność konspiracyjna kwitnie. W miasteczku działa prężnie komórka Armii Krajowej (lub innej organizacji partyzanckiej wedle uznania Strażnika), wspierana mniej lub bardziej jawnie przez samych Konspiratorów i mieszkańców. Niestety, złudne poczucie bezpieczeństwa szybko mija, bo Niemcy nie są tutaj głupimi postaciami z propagandowych filmów, tylko potrafią myśleć i działać, korzystając z dostępnej im machiny biurokratyczno-wojennej. Scenariusz rozpoczyna się tuż po ich ataku na miejscową siedzibę partyzantów. Tutaj wszystko poszło nie tak, również dla posiadających znaczącą przewagę liczebną i sprzętową okupantów.

TŁO WYDARZEŃ

Niemcy mieli partyzantów na oku od dłuższego czasu. Spokojnie obserwowali rozwój komórki, korzystając z informacji od kolaborantów, i czekali na odpowiedni moment, by uderzyć i pochwycić prowodyrów. Taki moment nadszedł pewnego piątkowego wieczoru, gdy szpicle donieśli, że w kwaterze zgromadzili się prawie wszyscy partyzanci, a w dodatku przybył do nich kurier z odległego, dużego miasta.

Niemcy nie mogli przegapić takiej okazji. Ściągnięty z garnizonu pluton Wehrmachtu otoczył stojący na przedmieściach dom – przedwojenną willę czy też domek letniskowy zamożnych miastowych. Gdy tylko zamknęli kocioł, zażądali bezwarunkowego poddania się. Oczywiście doszło do strzelaniny, którą słyszało pół miasteczka. Niestety dla Niemców, ale także dla samych partyzantów, jeden z nich (Tomasz Burski) zdobył niedawno w pobliskim klasztorze wybrakowany egzemplarz pewnej tajemnej łacińskiej księgi (wedle decyzji Strażnika), gdzie odkrył zaklęcie przywołania mrocznego młodego. Wnioskując z nieudolnie tłumaczonego łacińskiego zapisu, uznał, że pozwoli mu ono uzyskać moc potrzebną do rozprawienia się z Niemcami. Gdy doszło do walki, ukryty w najdalszym zakątku domu Burski odprawił pospieszny rytuał (poświęcając w ofierze oddziałowego psa) i przywołał potwora. Ponieważ nie znał zaklęcia spętania, przybyła istota ruszyła natychmiast na żer. Rozsierdzone mroczne młode zdemolowało willę, pozabijało partyzantów, wydostało się z domu i rozerwało na strzępy prawie wszystkich Niemców.

Oszałały ze strachu sprawca wydarzenia, korzystając z zamieszania, przedarł się przez niemiecki kordon i uciekł do lasu, gdzie dotarł do maleńkiej leśniczówki zamieszkałej przez jego przedwojen-



nego przyjaciela Arkadiusza Ciulę z żoną Zofią. Został otoczony troskliwą opieką, ale odpłaci za nią w najgorszy możliwy sposób. Oszałały Burski przygotowuje bowiem kolejny rytuał, by przywołać jeszcze potężniejsze siły, które raz na zawsze zetrą Niemców z powierzchni ziemi. Do tego potrzeba jednak ofiary krwi. Dlatego Burski więzi rodzinę Ciulów, zmieniając leśniczówkę w miejsce rytuału. Przytargał do środka wielki kamień, a w podłodze i ścianach ryje znalezione w łacińskim grymarze symbole. Gdy nadejdzie właściwa chwila, złoży w ofierze swych przyjaciół i otworzy przejście dla Zewnętrznej Bogini – Shub-Niggurath. Tymczasem w miasteczku straszliwe wrzaski i chaotyczna kano-nada obudziły wszystkich mieszkańców. Rankiem Konspiratorzy i mieszkańcy docierają na miejsce. Tu rozpoczyna się scenariusz.

PRZEWIDYWANY PRZEBIEG SCENARIUSZA

Konspiratorzy szybko zorientują się, że komórka partyzancka została rozbita. Niemcy zabrali już ciała, a terenu pilnują funkcjonariusze granatowej policji. Konspiratorzy będą zapewne próbowali przedostać się na teren budynku i zbadać, co się tam stało. Miejsce jest zniszczone, ale wyraźnie widać, że Niemcy dostali tam potężny wycisk, a do tego nie było żadnych aresztowań. Dowiedzą się także, że nie złapano ani nie zabito co najmniej jednej osoby z komórki. Na miejscu Konspiratorzy znajdą kilka niepokojących i dziwnych śladów, sugerujących, że w sprawę zaangażowane były jakieś mroczne siły. Prowadzone przez nich śledztwo i poszukiwania doprowadzą ich do odkrycia, co naprawdę stało się tej nocy. Konspiratorzy odpowiedzą zapewne ratusz, gdzie zostały umieszczone ciała partyzantów, posłuchają miejskich plotek i prawdopodobnie szybko dojdą do wniosku, że muszą odnaleźć Tomasza Burskiego, i to prędko, bo wedle informatorów do Zamość ma przybyć z Berlina ekipa z cieszącego się złą sławą Ahnenerbe. Konspiratorzy dotrą również do klasztoru, gdzie dowiedzą się więcej o tym, co przywołał zdesperowany partyzant. Być może postanowią odwiedzić też jego żonę, co pozwoli im odkryć trop prowadzący do miejsca, gdzie ukrywa się mężczyzna. Do tego analiza znalezionych w zniszczonej kry-

jówce ruchu oporu zapisków pokaże, że to jeszcze nie koniec. Oszałały Burski chce rzucić znacznie potężniejsze zaklęcie – przywołujące manifestację Shub-Niggurath. Jej przybycie grozi zniszczeniem nie tylko miejscowych sił okupacyjnych, ale całych Zamość, a może i znacznie większego obszaru kraju. Zdobyte przez Konspiratorów informacje pozwolą im wywnioskować, że partyzant ukrywa się w starej leśniczówce. Tam rozpoczął już przygotowania do rytuału. Konspiratorzy staną przed wyborem – unieszkodliwić Burskiego i tym samym pomóc niejako okupantom, czy też pozwolić mu na działanie, ale przez to zagrozić cywilom. Zegar tyka, bo czujki donoszą, że silny oddział Niemców wkroczył właśnie do lasu i zmierza w stronę leśniczówki.

Wydarzenia scenariusza mogą rozegrać się nawet w ciągu jednego dnia, choć lepszym wydaje się rozłożenie ich na kilka kolejnych i odpowiednie podsyćanie emocji informacjami o zbliżaniu się oddziału Ahnenerbe z Berlina. Jego przybycie znacząco skraca czas pozostały Konspiratorom na dotarcie do Burskiego.

ZAAANGAŻOWANIE KONSPIRATORÓW

Scenariusz zakłada, że Konspiratorzy są mieszkańcami Zamość (patrz **Gotowi Konspiratorzy**, na końcu scenariusza), którzy próbują przetrwać w warunkach niemieckiej okupacji. W mniejszym lub większym stopniu wspierają działania partyzantów, choć nie wszyscy angażują się w bezpośrednią działalność i walkę – mają po prostu zbyt wiele do stracenia. Dlatego też tej feralnej nocy nie było ich w siedzibie ruchu oporu. Podobnie jak pozostali mieszkańcy, słyszeli odgłosy strzelaniny, przedśmiertne wrzaski, a także dziwaczne wycie wydawane przez mroczne młode. Do zaangażowania się w sprawę może pchać ich zwykła ludzka ciekawość, imperatyw moralny czy wręcz prośba (zapewne z gatunku tych nie do odrzucenia) przysłanego z większego miasta łącznika partyzantów. Dodatkowym źródłem motywacji będą pojawiające się w miasteczku plotki dotyczące całego wydarzenia, które powinny wzbudzić niepokój i zaciekawienie Konspiratorów. Są częścią lokalnej społeczności i mogą czuć się odpowiedzialni za jej dobrostan w tych niezwykle trudnych czasach.

DRAMATIS PERSONAE

TOMASZ BURSKI, 35 LAT,
oszałały sprawca dramatu

Tomasz był żołnierzem Wojska Polskiego, walczącym podczas wojny obronnej we wrześniu 1939 r. Widział upadek morale i nieudolność naczelnego dowództwa. Chociaż przetrwał większość starć bez choćby draśnięcia, to straszliwe doświadczenia zdruzgotały jego psychikę. Zrzuciwszy mundur i zakopawszy broń, przedzierał się przez Polskę do wsi (Warzeńczyc), gdzie czekała na niego żona. A gdy w okolicy zaczęły kształtować się struktury partyzantki, nie wahał się ani chwili.

Opętany wizją klęski, szukał ukojenia w modlitwie. Odwiedzał często położony w okolicy klasztor, gdzie zaprzyjaźnił się z zakonnikiem Jarosławem Mycielskim, opiekującym się klasztorną biblioteką. Tomasz miał szczęście pochodzić z dość zamożnej rodziny i przed wojną otrzymał solidne wykształcenie. Dlatego też pomagając starszemu zakonnikowi porządkować zbiory, mógł zrozumieć przynajmniej częściowo treści starych łacińskich ksiąg. Tak natrafił na okrojony, nadgryziony zębem czasu łaciński grymuar, gdzie znalazł zaklęcie, które według niego mogłoby odmienić losy wojny. Zaczął je studiować i robić notatki. Sama lektura księgi także wpłynęła na osłabiony straszliwymi przeżyciami umysł, który balansował już na krawędzi szaleństwa. Gdy zakonnik postanowił ograniczyć Tomaszowi dostęp do księgi, ten miał już dość materiałów, by przeprowadzić potrzebne rytuały mające wyrwać Polskę ze szponów nazistowskiego najeźdźcy i zapewnić lepsze jutro jego żonie. Gdy Niemcy przypuścili atak na siedzibę partyzantów, Tomasz nie wahał się ani chwili. Zgodnie z opisem zaklęcia zabił oddziało-

wego psa, a następnie gorączkowo przeprowadził rytuał, doprowadzając do pojawienia się mrocznego młodego.

- **Opis:** wysoki, wychudzony, łysy, z paskudną raną na głowie, pozostałą po uderzeniu macką mrocznego młodego, o szaleńczych oczach.
- **Przymioty:** kochający żonę, świetny strzelec.
- **Wskazówki dotyczące odgrywania:** Tomasz jest już na krawędzi szaleństwa. Wierzy, że przywołanie bóstwa zapewni jego żonie, a także umiłowanej ojczyźnie, lepszą przyszłość. Konspiratorom będzie niezwykle trudno przekonać go do porzucenia zamiarów i przerywania rytuału. Kluczem może okazać się miłość do żony i informacja o tym, że jest ona w ciąży (ale może to także zadziałać w drugą stronę, gdy przy nieudanych testach mężczyzna uzna, że dziecko nie jest jego).

JANINA BURSKA, 32 LATA,
zatroskana ciążarna żona

Janina przed wojną wiodła spokojne, choć dość monotonne życie. Wraz z mężem zajmowali się niewielkim, ale własnym gospodarstwem. Los, mimo długich starań, nie pobiłogoszawili ich niestety potomstwem, co para mocno przeżywała. Z upływem lat porzucili nadzieję, a gdy wybuchła wojna, uznali, że oszczędzono im chociaż troski o dzieci. Gdy Tomasz wyruszył na wojnę, Janina została w domu i oczekiwała jego powrotu. Kiedy przez okolicę przetoczył się front, wiedziała, że może tego nie doczekać. Jednak cud nastąpił i pewnego zimowego dnia Tomasz stanął na progu domu. Kobieta starała się ze wszystkich sił pocieszyć go po straszliwych przeżyciach, jednak jej wysiłki spełzały na niczym.

Dopiero gdy Tomasz zaczął pomagać w klasztorze, nieco odzyskał wigor, a Janina zaczęła widzieć oznaki powrotu swego ukochanego. Niestety, idylla minęła dość szybko, bo kobieta zauważyła niezdrową fascynację małżonka zapisami znalezionymi w jakichś księgach. Nie dzielił się z nią tą wiedzą, ale przekonywał, że lada moment wszystko się odwróci, a oni znów będą żyli szczęśliwi w wolnym kraju.

Niedawno Janina odkryła, że jest we wczesnej ciąży. Tak oczekiwane i pożądane wydarzenie uszczęśliwiło ją, a z drugiej strony przeraziło. Widząc postępującą obsesję męża, a także próbując przetrwać w czasie okupacji, czuje się zagubiona i niepewna, jak zdoła zapewnić dobry los nowemu życiu. Dlatego też nie powiedziała jeszcze nic Tomaszowi, choć miała złe przeczucia, gdy ruszał na spotkanie oddziału partyzanckiego. Zniszczenie siedziby ruchu oporu, fakt, że mąż nie wrócił do domu, a także krążące po okolicy plotki powodują, że popada w czarną rozpacz.

- **Opis:** wychudzona twarz o lekko zapadniętych policzkach, długie, mysie włosy, noszone najczęściej spięte pod chustką, zielone oczy, w których widać jeszcze ogniki dawnej radości.
- **Przymioty:** troskliwa, empatyczna, pedantyczna.
- **Wskazówki dotyczące odgrywania:** Janina robi wszystko, by odzyskać męża. Jeżeli Konspiratorzy zdobędą jej zaufanie, udzielili im wszelkich możliwych informacji i pomocy, a także zwierzy się, że jest w ciąży. To może być niezwykle silny argument, jeśli Konspiratorzy uznają, że podejmą próbę ratowania oszalałego Tomasza.

JAROSŁAW MYCIELSKI, 73 LATA, zmęczony życiem zakonnik

Jarosław od lat żyje spokojnie w zakonie, w otoczeniu swych braci. Zdobyte jeszcze przed Wielką Wojną wykształcenie rozbudziło w nim miłość do książek, która uczyniła z niego naturalnego kandydata na klasztornego bibliotekarza. Większość zgromadzonych tam tytułów to rozprawy teologiczne, brewiarze, biblie czy kroniki klasztorne. Jednak dziwnym zrządzeniem losu znalazła się tam też mocno nadgryziona zębem czasu i pozbawiona okładki łacińska księga. Jarosław zna z grubsza jej treść, ale uznaje ją za pogańskie zabobony. Nie zniszczył dzieła tylko dlatego, że zbyt kocha książki, zwłaszcza te stare. Życie raczej szczydziło zakonnikowi trosk, ale jako osoba życzliwa zawsze starał się pomagać innym. Dlatego, gdy opat powiedział mu o Tomaszu, poszukującym dodatkowego zajęcia w klasztornych murach, Jarosław zaproponował, by ten pomagał mu w bibliotece. Mężczyzna, posiadający całkiem przyzwoite wykształcenie, choć wyraźnie poszkodowany przez wojnę, okazał się niezwykle pojętnym uczniem. Nieco nawet zbyt pojętnym, gdy okazało się, że zaczął czytać tę jedną jedyną zakazaną księgę znajdującą się w klasztornych zbiorach. Gdy Jarosław odkrył niezdrową fascynację Tomasza, postanowił odciąć go od źródła zła. Nie tylko ukrył księgę, ale także odsunął mężczyznę od pracy w bibliotece. Modlił się tylko, aby nie było już za późno. Wyrzucał sobie, że nie zrozumiał, jaką szkodę to dzieło mogło wyrządzić podatnemu umysłowi.

- **Opis:** niski, lekko przygarbiony, z tonsurą otoczoną rzadkimi siwymi włosami, o przenikliwym spojrzeniu.
- **Przymioty:** czytany, opanowany, kocharający książki, głęboko wierzący.

▪ **Wskazówki dotyczące odgrywania:** Jarosław będzie początkowo nieufny wobec Konspiratorów. Przede wszystkim dlatego, że opat, w obawie przed odwetem Niemców, kategorycznie sprzeciwia się udzielaniu jakiegokolwiek pomocy ruchowi oporu. Jednak informacje o tym, że Tomasz Burski ciągle żyje, mogą przekonać go, że trzeba udzielić choćby częściowych wyjaśnień Konspiratorom. Jeżeli do tego pokażą mu znalezione w zniszczonym domu zapiski, prawdopodobnie wyjaśni

ich naturę, a nawet pokaże łaciński oryginał, na podstawie którego zostały stworzone. Znając tę księgę, może wskazać fragmenty, które mogą być pomocne w dalszych działaniach Konspiratorów, a także te rzucające nieco światła na postępowanie Tomasza. Wierzy, że duszę Tomasza da się jeszcze uratować, i postara się pomóc w tym zadaniu, aby odkupić swoją winę – tak bowiem postrzega fakt, że udostępnił mężczyźnie tę paskudną księgę.

ROZPOCZĘCIE

Jest sobotni, jesienny poranek. Nad polami unoszą się mgły, liście zaczynają się już żółcić, w powietrzu szybią nitki babiego lata, a słońce przesłaniają nieliczne chmury. Słowem, zapowiada się piękny, ciepły jesienny dzień. Całe Zamoście żyją wydarzeniami wczorajszej nocy. Wystrzały i wrzaski spowodowały, że praktycznie nikt nie zmruczył oka, a przez całą noc Niemcy kręcili się jak osy wokół domu na przedmieściu, gdzie doszło do strzelaniny. Fantastyczne plotki wyolbrzymiają potyczkę do coraz to większych rozmiarów, ale nie przynoszą żadnych informacji. Aby poznać prawdę, trzeba udać się na miejsce, co Konspiratorzy zapewne uczynią.

ZNISZCZONY DOM

Konspiratorzy dobrze znają miejsce nocnego starcia. Jest tajemniczą poliszynela, że w opuszczonej, starej willi letniskowej spotykali się partyzanci. Wszystko wskazuje na to, że Niemcy również o tym wiedzieli i w końcu postanowili coś z tym faktem zrobić. Na prowadzącej do domu drodze widać ślady ciężarówek, a przed rozwaloną, wyraźnie staranowaną bramą stoi znudzony granatowy policjant, który przegania wszelkich „przypadkowo przechodzących tamtędy grzybiarzy”. Jego drugi, równie znudzony kolega kręci się na tyłach.

Konspiratorzy mogą próbować zagadnąć policjantów, bo może to i kolaboranci, ale jednak swojacy (udany test **Gadaniny**, **Perswazji** lub **Uroku Osobistego** – z kolei **Zastraszanie** może wywołać tu efekt przeciwny do oczekiwanego, bo czymże są Konspiratorzy wobec majestatu okupacyjnego prawa). Dowiedzą się, że rzeczywiście doszło tu do potyczki, w której zginęli wszyscy partyzanci (sześć osób) i kilkoro Niemców. Wszystkie ciała wywieziono, a partyzantów zniesiono do piwnicy ratusza. Pewnie później Niemcy każą mieszkańcom ich zakopać w zbiorowym grobie na przykościelnym cmentarzu. Jeżeli Konspiratorzy odniosą trudny lub ekstremalny sukces w teście umiejętności społecznych, policjant może zdradzić, że Niemcy szukali czegoś w lesie, ale nad ranem porzucili poszukiwania (rzeczywiście, tropili ślad pozostawiony przez mroczne młode, ale istota w końcu skryła się w gęstwinie i nie udało się jej odnaleźć).

Konspiratorzy mogą próbować przekonać policjantów, że powinni zajrzeć do środka – tu ponownie przyda się test umiejętności społecznych. Jeżeli zaproponują odpowiednią łapówkę, Strażnik może przyznać koszt premii do testu lub uznać, że sama gratyfikacja wystarczy, aby dostać się na teren. Konspiratorzy mogą też próbować zakraść się, wykonując test **Ukrywania**. Strażnik może przyznać ponownie koszt premii, jeśli jeden z Konspiratorów zagaduje stróża prawa.

Parterowa willa przedstawia sobą obraz nędzy i rozpacz. Cały, dawniej piękny ogród został zryty kołami ciężarówek i pociskami. Wszędzie leżą łuski po nabojach, widać plamy krwi, strzępy ubrań,

a nawet wbija do połowy w ziemię metalową maskę ciężarówki. Sam dom nosi liczne ślady po kulach, a w jednej ze ścian widnieje potężna wyrwa, jakby coś wypchnęło się tamtędy na zewnątrz. Wokół leżą porozrzucane i połamane deski oraz cegły, co wyraźnie wskazuje, że to coś wyszło ze środka. Udany test **Spostrzegawczości** pozwala dojrzeć na pobojowisku dziwne odciski jakby gigantycznych kopyt, prowadzące od wyrwy do plotu (również rozwalonego) i lasu.

W budynku jest jeszcze gorzej niż na zewnątrz. Ściany działowe w większości przestały istnieć lub przypominają ser szwajcarski. Wpadające przez przestrzeliny promienie słoneczne tworzą malownicze wiązki światła na unoszącym się wszędzie kurzu. W powietrzu czuć wyraźną, metaliczną woń krwi, a także dziwny, ledwo uchwytny piżmowy zapach jakiegoś zwierzęcia. W salonie widać przełamane na pół solidne biurko, a pod nim na drewnianej podłodze wyraźne ślady wielkich, dziwnych pazurów. Za biurkiem w ścianie widnieje olbrzymia wyrwa – wygląda to tak, jakby coś wielkiego odbiło się od biurka i wyskoczyło przez ścianę. Tutaj zapach piżma jest wyraźnie silniejszy.

Wszędzie widać ślady krwi (nawet na suficie), ale nie ma żadnych ciał ani broni, choć wokół leży sporo łusek po nabojach. W pomieszczeniach można znaleźć różne rzeczy osobiste wskazujące, że

przebywało tu co najmniej 6 osób. Dalsza penetracja domu i pójście za śladami pazurów prowadzi do niewielkiego pokoiku na tyłach – dawniej zapewne gościnnej sypialni. Obecnie nie ma tu żadnych mebli, ale uwagę przykuwają od razu zwłoki psa, a także walające się wokół kartki z dziwnymi zapiskami (częściowo po łacinie). Po zebraniu wyglądają jak próby tłumaczenia, ale także majaczenia szaleńca – zawierają wzmianki takie jak „trzeba zbawić świat”, „uratuję wielką Polskę”, „naziści posmakują gniewu bogów”, „Mycielski nie wiedział, jaki ma skarb”, „muszę uratować Janinkę” itp., wedle uznania Strażnika.

Najbardziej niepokojące są zwłoki psa. Na jego ciele nie widać żadnych śladów walki, natomiast ktoś poderżnął zwierzęciu gardło, prawdopodobnie wykrwawiając je do miśy, która leży obok przewróconą w kałuży zaschniętej krwi.

Konspiratorzy mogą też podążać za dziwnymi śladami do lasu, aby spróbować odnaleźć to coś, co zniszczyło dom. Istota szła prosto na przełaj, nie przejmując się żadnymi przeszkodami terenowymi. Jednak, co zaskakujące, nie niszczyła drzew ani krzewów, tylko wszelkie przejawy działalności ludzkiej – ploty, murki, przepusty na potoku itp. W powietrzu czuć też ten dziwny, piżmowy zapach. Z czasem ślady stają się coraz mniej wyraźne, by wreszcie zniknąć w największej gęstwinie w sercu puszczy.



ŚLEDZTWO

Na tym etapie Konspiratorzy powinni mieć już kilka potencjalnych tropów, które mogą zbadać w Zamościcach. Przede wszystkim mogą dyskretnie dowiedzieć się, kto był feralnego wieczoru w willi. Nie jest to specjalnie trudne i wymaga udanego testu jednej z umiejętności społecznych. Mieszkańcy powiedzą, że wśród partyzantów byli Pola Pianowska, Tomasz Burski, Józef Wikoszewski, Paweł Gugulski, Sławek Krebs i Bogdan Rega. Wszyscy miejscowi lub z okolicznych wiosek, choć dzieciaki mówią, że był tam jeszcze jeden mężczyzna – Konspiratorzy mogą przypuszczać, że był to łącznik z większego miasta. Mieszkańcy współczują rodzinom, choć nie brakuje opinii, że takie są właśnie skutki wstępowania do partyzantki i narażania wszystkich na gniew okupanta. Panuje przekonanie, że Niemcy lada chwila przeprowadzą jakieś łapanki i rozstrzelania. Oczywiście wszyscy wiedzą, że Niemcy zwieźli ciała partyzantów do murowanej, zimnej piwnicy ratusza. Po ich zbadaniu i ustaleniu tożsamości zapewne rozpoczną przesłuchania bliskich. Zanim to jednak nastąpi, oględziny zwłok mogą być dobrym tropem dla Konspiratorów.

RATUSZ

W zależności od tego, jak wiele czasu Konspiratorzy spędzili na penetracji domu i wypytywaniu mieszkańców, po przybyciu do ratusza mogą zastać jeszcze wezwanego na miejsce księdza. Wejścia do pomieszczenia strzegą już nie granatowi policjanci, ale regularni żołnierze Wehrmachtu. Po wydarzeniach ostatniej nocy nie garną się specjalnie do tej roboty. Konspiratorzy mogą wykonać testy **Ukrywania**, aby dostać się niepostrzeżenie do budynku. Również udane testy **Gadaniny**, **Perswazji** lub **Uroku Osobistego** pozwolą dostać się do środka i zejść do piwnicy.

Ciała partyzantów są straszliwie okaleczone – biedna Pola została dosłownie rozerwana na pół, nigdzie też nie można znaleźć jednej nogi Sławka. Wszyscy zginęli od ran zadanych z olbrzymią siłą i nigdzie nie ma śladów po kulach. Można doliczyć się sześciu ciał – Poli, Józefa, Pawła, Sławka, Bogdana oraz jakiegoś nieznanego mężczyzny. Nie ma natomiast Tomasza Burskiego. Ujrzenie zmasakrowanych ciał wymaga testu **Poczytalności** (utrata 1/1K4 PP).

Na miejscu jest też miejscowy ksiądz, Piotr Kralka, który jest niezwykle poruszony całym

wydarzeniem. Liczący sobie już 50 wiosen mężczyzna odmawia modlitwę nad ciałami. Jest w tej parafii od dawna i cieszy się dużym poważaniem mieszkańców – bywa, że pomaga przy pracach polowych, organizuje zbiórki na biednych i zasadniczo robi, co tylko może, aby pomagać mieszkańcom przetrwać okupację. Jeżeli Konspiratorzy nie dostali się do ratusza, mogą później przepytąć księdza (gdy zostanie już wypuszczony przez Niemców). Wie, kim byli zabici (choć nie zna oczywiście tożsamości ostatniego mężczyzny), a także, że zwłoki były straszliwie zmasakrowane, ale nie przez okupantów. Ma też świadomość, że ci ostatni ponieśli ciężkie straty, a gdy zrzucali ciała partyzantów do piwnicy, widział, w jakim stanie byli pozostali przy życiu żołnierze – pobladli, przerażeni i wyjątkowo apatyczni.

Kralka może też rzucić nieco światła na tajemnicze notatki, bo zna zakonnika Jarosława Mycielskiego i wie, że ten jest bibliotekarzem w położonym obok Warzeńcyc klasztorze. Może nawet napisać dla Konspiratorów list polecający, choć, jak mówi, „w dzisiejszych czasach wystarczy, że jesteśmy Polakami i pomagamy sobie nawzajem”. Przestrzeże, że opat jest niechętny działalności partyzanckiej, i poprosi, aby Konspiratorzy w miarę możliwości nie poruszali tego tematu. Ksiądz zajmie się też zawiadomieniem rodzin zmarłych, zwłaszcza że obawia się o ich bezpieczeństwo – Niemcy mogą szukać odwetu za masakrę.

ROZPYTYWANIE NA MIEŚCIE

Nawet jeśli Konspiratorzy nie wpadną na to, aby udać się do ratusza, i nie spotkają księdza Kralki, to plotki o tym, kto z mieszkańców zginął w nocnej rzezi, lotem błyskawicy rozchodzą się w małej społeczności. Udane testy umiejętności społecznych mogą potwierdzić podejrzenia, że jedynym ocalałym z pogromu jest Tomasz Burski. Jeżeli Konspiratorzy mieli jakieś kontakty z partyzantami (w przypadku gotowych Konspiratorów takie powiązania są uwzględnione) lub jeśli wypytają odpowiednie osoby (np. rodziny partyzantów), mogą dowiedzieć się, że w razie wypadki lub konieczności ucieczki było wyznaczone miejsce zbiórki i punkt przerzutowy, w lesie koło kapliczki na rozstajach za miasteczkiem. Uciekinierzy mieli się tam stawić o północy kolejnego dnia. Jeżeli Konspiratorzy pochwyć ten trop i postanowią zacząć się w tym miejscu, nie doczekają się niestety nikogo, a jedynie wystawią na działanie wyjątkowo zajadłych komarów. Burski, gdziekolwiek jest, nie stawiał się na miejsce zbiórki



i jest postrzegany przez partyzantów jako dezert.

Konspiratorzy mogą też wypytwać o wspomnianego w notatkach Mycielskiego. Tutaj ponownie udany test umiejętności społecznych (poza Zastraszaniem) ujawni, że mowa zapewne o jednym z zakonników z okolic Warzeńczyc. Alternatywnie, Konspiratorzy pochodzący z tych okolic mogą skojarzyć nazwisko i wykonać test **Wiedzy**. Mogą również wypytwać o kogoś, kto będzie w stanie rozczytać lub zidentyfikować łacińskie zapiski. Może tego dokonać np. ksiądz Kralka bądź jeden z mieszkańców wskaże, że w kwestiach łaciny najlepiej pytać duchownych. Prędzej czy później, Konspiratorzy znajdą zapewne trop prowadzący do klasztoru.

Mieszkańcy wiedzą też, kim jest Tomasz Burski, a przynajmniej tyle, że pochodzi z Warzeńczyc – małej wioski położonej kilka kilometrów za lasem. Mogą przypomnieć sobie, że mieszka tam z żoną. Przy trudnym lub wyższym sukcesie w teście umiejętności społecznych pojawi się plotka, jakoby mężczyzna oszalał na wojnie i za wszelką cenę dążył do konfrontacji z Niemcami – dlatego wstąpił do partyzantki.

W tym wszystkim trzeba pamiętać o Niemcach. Okupanci nie są idiotami i choć chwilowo zachowują

względny spokój, to jednak działają według z góry założonych procedur. Przede wszystkim wysłany został raport opisujący zdarzenie, który błyskawicznie trafił do rąk funkcjonariuszy Ahnenerbe, organizacji szczególnie wyszukaniej na punkcie poszukiwania nadnaturalnych zjawisk celem ich późniejszego wykorzystania na potrzeby Rzeszy. Jeszcze tego samego dnia (lub kolejnego, wedle uznania Strażnika, jeśli Konspiratorzy poświęcają wiele czasu na śledztwo) z Berlina wyrusza samolotem specjalny oddział, który ma zbadać sprawę. Do osłabionej jednostki niemieckiej dociera natomiast wyraźny rozkaz, aby nie eskalować sytuacji w miasteczku, powstrzymać się od działań odwetowych i czekać na przybycie wsparcia ze stolicy. Fakt, że przy okazji takie nietypowe postępowanie tylko wzmacnia niepokój mieszkańców, jest niezastom na rękę – nic bowiem tak nie trzyma ludzi w szachu jak strach.

Konspiratorzy mogą dowiedzieć się o tych faktach, wypytując w miarę dyskretnie funkcjonariuszy granatowej policji. Konieczny będzie trudny lub wyższy sukces w teście umiejętności społecznych (poza Zastraszaniem), aby dowiedzieć się, że na miejsce przybywa Ahnenerbe – mniejsze sukcesy ujawniają tylko, że będzie to jakiś oddział z Berlina.

WIZYTA U BURSKICH

Warzeńczyce położone są zaledwie kilka kilometrów od Zamość. Prowadzi tam wąska leśna droga, którą najczęściej wozi się piwo z klasztoru. Rzadko spotyka się tu jakiś inny pojazd niż drabiniasty wóz konny. Sama wioska to zaledwie kilka domków, rozsianych na wydartych lasom dość żyznych polach. Na niewielkim wzgórzu nad wioską znajduje się natomiast niewielki budynek klasztoru.

Domek Burskich jest drugim co do wielkości we wsi, zaraz po chacie sołtysa. Są też posiadaczami największego skrawka ziemi, gdzie uprawiają zboże i ziemniaki. Na tyłach domu znajduje się spory, zadbany ogród warzywny, a także kurnik. W oborze jest nawet jedna krowa, co czyni gospodarzy jednymi z najbogatszych i najbardziej samowystarczalnych żywieniowo we wsi. Gdy Konspiratorzy zbliżą się do domu, na ich spotkanie wyjdzie niespokojna kobieta – Janina Burska. Zacznie wypytywać o los swojego męża, bo już o poranku do wsi dotarły wieści o nocnej strzelaninie w Zamościcach. Kobieta dobrze wie, jaką działalność prowadził jej mąż, choć nie była nią zachwycona. Mężczyzna nadal nie wrócił do domu i Janina wyraźnie się o niego niepokoi, choć zyskuje trochę nadziei, gdy słyszy,

że nie było go pośród zabitych partyzantów. Udany test **Psychologii** pozwoli dostrzec, że kobieta co jakiś czas kładzie dłoń na brzuchu w czułym, jakby ochronnym geście. Zapytana wprost, ujawni, że jest we wczesnej ciąży; w innym wypadku powie o tym tylko wtedy, gdy Konspiratorzy zdobędą jej zaufanie.

Wypytywana o działalność męża, może opowiedzieć jego wojenną historię – a przynajmniej tyle, ile o niej wie. Po powrocie z wojny Tomasz był innym człowiekiem. Tak jakby porażka go złała i zgasiła jego ducha. Dopiero potem, gdy zaczął pomagać w bibliotece klasztornej, nieco odzyskał wigor. Jednak z czasem pojawiło się tam coś jeszcze – jakby coś go opętało. Jakaś wizja, że uda się wszystko odwrócić, wygnać Niemców i odzyskać Polskę. Twierdził, że znalazł sposób i że to wszystko jest tylko kwestią czasu. Gdy go wypytywała, nie chciał mówić o szczegółach, tylko zapewniał, że już niedługo wszystko, co złe, się skończy. Kobieta pamięta też, że mąż wyklinał na Jarosława Mycielskiego, który miał mu zabrać coś, co było „kluczem do tego wszystkiego”. Potem jednak wpadał w entuzjazm, że i tak nic go już nie powstrzyma. Janina będzie błagać Konspiratorów, żeby odnaleźli jej męża i sprowadzili go bezpiecznie



do domu. Wierzy, że wszystko jeszcze się ułoży, potrzeba tylko czasu. Może Tomasz opamięta się, gdy dowie się, że w końcu doczekają się upragnionego dziecka. Kobieta chciałaby, żeby ten koszmar już się skończył. Konspiratorzy zapewne zapytają, gdzie może ukrywać się Tomasz. Kobieta stwierdzi, że mógł udać się do klasztoru lub do leśniczówki Ciulów, położonej w głębi otaczającej Warzeńczyce puszczy (około pół dnia drogi). Kobieta nie rozumie tylko, dlaczego miałyby to robić, skoro to właśnie tu jest jego dom.

KLASZTOR

Położony na warzeńczyckim wzgórzu klasztor od wieków był ostoją spokoju, a także producentem niezłego wina i jeszcze lepszego piwa. Teraz, w promieniach ciepłego jesienno słońca, sielankowo krajobraz wokół klasztoru pozwala wręcz na chwilę zapomnieć, że trwa okupacja. Mnisi żyją w zgodzie z okolicznymi mieszkańcami, a nawet z Niemcami, którzy kupują piwo na potrzeby niemieckiego garnizonu. Nie jest to może przyjaźń, ale obowiązuje swoisty pakt o nieagresji, który rozciąga się też na całe Warzeńczyce, ale już nie na Zamościce. Miejscowy opat raczej niechętnie wita gości, chyba że przybyli kupić piwo lub wino, ale jeśli Konspiratorzy zapytają o Jarosława Mycielskiego, skieruje ich do klasztornej biblioteki. Sam Mycielski będzie nastawiony do przybyszów raczej przyjaźnie, choć głęboko zasmuci go informacja o wydarzeniach w Zamościcach. Jeszcze większy niepokój wywoła wieść o zaginięciu Tomasza. Zakonnik doskonale pamięta mężczyznę i wie, czym zajmował się w bibliotece. Mycielski ujawni, że Burski studiował pewną starą księgę, która podsunęła mu niemądre myśli i pomysły. Jeżeli Konspiratorzy opiszą mu ślady, jakie zaneśli w zniszczonej siedzibie partyzantów, lub pokażą zapiski, zafrasuje się jeszcze bardziej.

Po namyśle (i po udanym teście umiejętności społecznych) stwierdzi, że wszystko wskazuje na to, iż za opisanymi w księdze bezecnistwami kryje się jakaś prawda. Wydobędzie grymuar i wskaże Konspiratorom fragment, gdzie opisano przywołanie stwora, który odpowiada opisowi śladów ze zniszczonego domu i lasu. Zaznaczy jednak, że w księdze brakuje wielu stron i część informacji o bestii jest niekompletna. Analizując notatki Burskiego, Mycielski dojdzie do wniosku, że ten zaszedł w swym szaleństwie znacznie dalej i postanowił przyzwać coś, co księga nazywa Czarną Kozą z Borów. Jakies pogańskie bóstwo, które ponoć utożsamiane jest

z nieokiełznaną siłą natury. Jeszcze przed chwilą zakonnik uznałby to za bzdurę, ale w kontekście przedstawionych faktów sytuacja wygląda zgoła inaczej. Konspiratorzy muszą odnaleźć i powstrzymać Burskiego, zanim ten narobi więcej nieodwracalnych szkód. Mycielski znajdzie odpowiednie ustępy w księdze i przygotowuje Konspiratorom skróconą wersję czegoś, co sam uważa za rytuał lub zaklęcie pozwalające na kontrolę czy też odesłanie bóstwa. W jakim stopniu będzie ono skuteczne, zależy jednak od Strażnika. Sam zakonnik podkreśli, że nie jest pewien, czy to zadziała, i w myśl zasady, że lepiej jest zapobiegać niż leczyć, powinni skupić się na powstrzymaniu partyzanta przed dalszym korzystaniem z zakazanej magii.

Konspiratorzy mogą też wypytać zakonnika o samego Burskiego. Mężczyzna zna jego historię, jest także świadom jego wielkiej, choć obecnie przysypanej pokładami straszliwej depresji, miłości do żony. Słyszał o jego znajomych z partyzantki (wszyscy zginęli podczas nocnej masakry), wie także o leśniczówce małżeństwa Ciulów i może wskazać ją jako potencjalne miejsce, gdzie Konspiratorzy mogą szukać mężczyzny.

LEŚNICZÓWKA

Gdy Konspiratorzy zdecydują się wyruszyć do leśniczówki Ciulów, powinien dotrzeć do nich posłaniec z Zamościca. Okazuje się, że do miasteczka przybyła jakaś grupa niemieckich żołnierzy. Przepytują mieszkańców o partyzantów i pewnie tylko kwestią czasu jest, zanim dotrą także tutaj. Podobno dowodzi nimi jakiś wyjątkowo wredny typ, Hans Tschauner, który rozstawia wszystkich po kątach i boi się go nawet komendant garnizonu. W miasteczku powoli narasta panika, choć Niemcy nie wykonali jeszcze żadnych zdecydowanych działań – wszyscy sądzą jednak, że odwet jest nieunikniony.

Udającym się do puszczy i leśniczówki Konspiratorom towarzyszy też gwałtowna zmiana pogody. Błękitne dotąd niebo (lub rozgwieżdżone, jeśli ruszają nocą) zasnowią ciężkie, burzowe chmury, a z daleka niosą się odgłosy gromów. Sam las także wydaje się ciemniejszy i groźniejszy niż zazwyczaj. Gęste chaszcze dosłownie próbują zatrzymać Konspiratorów, którzy potykają się o korzenie i boleśnie kaleczą ostrymi gałęziami. Może to tylko złudzenie, ale można odczuć wrażenie, że sam las staje przeciw wędrującym przez niego postaciom. Do tego pojawia się intensywny pizmowy zapach, który mieli okazję

wyczuć w zniszczonej kryjówce partyzantów. Ten niepokój wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP). Jeżeli Strażnik uzna to za stosowne, może poprosić o testy **Sztuki Przetrwania (Las)** lub **Nawigacji**, aby Konspiratorzy nie zgubili się w gęstwinie, tracąc cenny czas i np. wpadając na niemiecki patrol.

Pogoda psuje się dalej, cienie stają się gęstsze i można odnieść wrażenie, że coś czai się w gęstwinie – nie słysząc nawet śpiewu ptaków (lub odgłosów nocnych zwierząt, jeśli zapadły już ciemności). Strażnik powinien pamiętać, że ten potwór może okazać się zbyt silny dla Konspiratorów, zatem jeśli ma się pojawić, to najwyżej na chwilę, by zniknąć po jednym ataku (i oczywiście teście **Poczytalności** za jego ujrzanie), sugerując ciągle zagrożenie i podsycając atmosferę niepewności.

Gdy Konspiratorzy dotrą w końcu do leśniczówki, wokół będą panowały prawie całkowite ciemności (czy to ze względu na porę dnia, czy z powodu gęstych chmur). Z nieba zaczną padać pierwsze wielkie krople deszczu i zerwie się wiatr. W oknie położonej na niewielkiej polanie leśniczówki widać światło. Jeżeli Konspiratorzy zajrzą przez okno, ich oczom ukaże się dość przerażający widok. Pośrodku pomieszczenia, między dziwnymi symbolami siedzi Tomasz Burski. W jednej ręce trzyma wielgachny nóż, a druga dłoń jarzy się niesamowitym światłem. Wokół niego pełzają dziwne cienie, które wyglądają jak macki sięgające ku mężczyźnie. W głębi pomieszczenia widać dwójkę zakneblowanych i związanych, przerażonych ludzi – mężczyznę i kobietę. Obok nich na podłodze leży podłużny kamień, wymalowany w dziwne symbole.

To decydująca chwila, w której Konspiratorzy muszą dokonać najważniejszych wyborów podczas całego scenariusza. Niepowstrzymywany, Burski w ciągu następnych kilku minut złoży w ofierze Ciułów i dokończy rytuał przyzywający Shub-Niggurath. Szansa na powodzenie tego zaklęcia, ze względu na ofiary i poświęcone punkty Magii (przelaną krew Ciułów oraz obecność w okolicy mrocznego młodego) wynosi 45%, choć Strażnik może zdecydować, że powiedzie się ono automatycznie. To, czy potężne bóstwo wysłucha szalonego mężczyzny i zaatakuje Niemców, pozostaje w gestii Strażnika, choć tak potężny byt zapewne sprowadzi szaleństwo i śmierć na wszystkich.

Tomasz nie zna zaklęć pozwalających na odesłanie Zewnętrznej Bogini, choć takowe mają zapewne ze sobą Konspiratorzy (otrzymane od Mycielskiego). Aby skutecznie rzucić Zaklęcie Odesłania Konspi-

ratorzy muszą wydać minimum 16 punktów Magii i poświęcić 1 minutę na jego odczytanie (plus 1 runda za każdą dodatkową osobę, która dodaje punkty Magii do zaklęcia). Daje to 5% szans na odesłanie bóstwa, które można zwiększyć o kolejne 5% za każdy dodatkowy wydany punkt Magii. Czyli aby mieć 50% szans powodzenia Zaklęcia Odesłania tej bogini, należy wydać 25 punktów Magii (początkowe 16 i kolejne 9, aby zwiększyć szanse). Gdyby Badacze chcieli mieć pewność, że odesłają boginię, powinni wydać łącznie 35 punktów Magii. Osoba rzucająca zaklęcie wykonuje test 1K100. Jeżeli wynik będzie niższy lub równy wartości uzyskanej dzięki punktom Magii, bogini zostanie odesłana (wyniki 96-100 oznaczają krytyczną porażkę i kończą zaklęcie niepowodzeniem, wynik 100 oznacza dodatkowe negatywne konsekwencje dla rzucającego zaklęcie).

Nadszedł dobry moment, aby jeszcze bardziej podnieść napięcie i wprowadzić na scenę oddział Niemców z Ahnenerbe (tylko jeśli Strażnik uzna to za stosowne). Od momentu przybycia do Zamość prowadzili oni szybkie i efektywne śledztwo. Dysponując motocyklami, szybko dotarli do Warzeńcyc, a nawet głęboko w las – dopiero ostatnią część drogi przebyli pieszo. To zaprawieni w bojach wojacy, których celem jest przerwanie rytuału i pochwycenie Tomasza, a następnie przekazanie go wraz z wszelkimi notatkami i elementami otoczenia swojemu szefowi.

Konspiratorzy mogą próbować po prostu zabić Tomasza, co z pewnością zatrzyma rytuał, ocali życie małżeństwa Ciułów, a także prawdopodobnie wszystkich mieszkańców Warzeńcyc i Zamość. Jednak w ten sposób pomogą Niemcom, którzy mogą wykorzystać przewagę liczebną lub uzbrojenia, aby wykonać swoje zadanie. Nawet jeśli na miejsce nie dotarło jeszcze Ahnenerbe, to może jednak Tomaszowi uda się przekonać bóstwo, aby zniszczyło tylko nazistów? Może warto zaryzykować? A przecież jest jeszcze zaklęcie otrzymane od Mycielskiego – może ono, w połączeniu z rytuałem Burskiego, pozwoli zapanować nad prastarym bytem i skłonić go do zniszczenia okupantów w okolicy? Może los okolicznej ludności jest wart ofiary z dwójga ludzi?

A może Konspiratorzy spróbują przekonać Tomasza, aby przerwał rytuał? Wiadomość o oczekującej go żonie, a już z pewnością o tym, że spodziewa się dziecka, zasługuje na kość premii do wszystkich testów **Perswazji** (jednak porażka w takim teście oznacza, że Burski zrozumie wiadomość opacznie, traktując ciężar jako wynik zdrady lub pohańbienia małżonki przez okupantów). Samo ogłuszenie

mężczyzny też powinno być dość łatwe, choć będzie usiłował się bronić swoim rzeźnickim nożem. Do tego, gdy tylko odzyska przytomność, zacznie podejmować próby ucieczki i dokończenia rytuału w innym miejscu. Jest niezwykle zdeterminowany i wykorzysta każdą okazję, by zrealizować swój cel. Tutaj ponownie można wprowadzić do akcji Niemców, a Konspiratorzy powinni być w pełni świadomi, że jeśli Tomasz wpadnie w ich ręce, nie wyniknie z tego nic dobrego. Być może będą musieli salwować się ucieczką przez las, ciągnąc za sobą mężczyznę. Być może gdzieś tam kręci się jeszcze mroczne młode, które może być zarówno przeszkodą, jak i pomocą w starciu.

Jeżeli rytuał zostanie zakończony pomyślnie, nad leśniczówką zmaterializuje się postać Shub-Niggurath, co będzie wymagało testu **Poczytalności** (utrata 1K10/1K100 PP). To, jak bóstwo potraktuje prośbę przyzywającego je Tomasza, zależy wyłącznie od decyzji Strażnika. Istnieje jednak wysokie prawdopodobieństwo, że Konspiratorzy oszaleją lub zostaną pochłonięci przez straszliwą istotę, która nie omieszką wykorzystać swoich mocy i zaklęć.

ZAKOŃCZENIE

Finał scenariusza zależy głównie od decyzji podjętych przez Konspiratorów. Można uznać, że najbardziej pozytywnym zakończeniem jest to, gdzie Tomasz zostaje przekonany do konieczności przerwania rytuału, zniszczenia notatek i powrotu

do żony. Być może jego przyjaźń z małżeństwem Ciulów nigdy nie zostanie odnowiona, ale z pewnością ocaleje wiele ludzkich istnień. Także ewentualne odparcie Niemców będzie można uznać za spory sukces i powód do dumy dla Konspiratorów. Z kolei odprawienie rytuału (nawet gdy bogini w jakiś sposób zrealizuje prośbę Tomasza – może to być np. fakt, że Niemcy przegrają wojnę wcześniej, choć też nie od razu) lub przechwycenie mężczyzny przez Ahnenerbe można uznać za porażkę.

Otwartą kwestią w przypadku pozytywnego zakończenia pozostaje, co stanie się z Tomaszem i Janiną, a także ich dzieckiem. Czy fakt, że zostało poczęte, gdy mężczyzna parał się magią mitów, było tylko przypadkiem, czy oddziaływaniem Shub-Niggurath? A jeśli tak, to jakie może być jego przeznaczenie?

NAGRODY

Konspiratorzy, którzy przeżyli ten scenariusz, powinni otrzymać następujące nagrody:

- * Przerwanie rytuału: +1K4 PP
- * Ocalenie Tomasza: +1K4 PP
- * Pokonanie mrocznego młodego: +1K10 PP
- * Dopuszczenie do śmierci małżeństwa Ciulów: -1K6 PP
- * Dopuszczenie do zakończenia rytuału: -1K8 PP
- * Dopuszczenie do pochwylenia Tomasza przez Ahnenerbe: -1K6 PP

POSTACIE I POTWORY

NAJWAŻNIEJSZE POSTACIE NIEZALEŻNE

TOMASZ BURSKI, 35 LAT,
oszaleły sprawca dramatu

S 60 KON 40 BC 50

ZR 60 INT 60 WYG 45

MOC 80 WYK 65 P 5

PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 16

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10)
obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Rzeźnicki Nóż) 50% (25/10)
obrażenia 1K4+2

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Broń Palna (Karabin) 45%, Gadanina 40%, Język Obcy (Łacina) 30%, Język Ojczysty (Polski) 65%, Mity Cthulhu 3%, Okultyzm 30%, Perswazja 45%, Psychologia 35%, Spostrzegawczość 60%, Sztuka/Rzemiosło (Rolnictwo i Hodowla) 55%, Sztuka Przetwarzania (Las) 70%, Ukrywanie 65%, Zastraszanie 40%.

Zaklęcia: Przywołanie Mrocznego Młodego, Wezwanie Shub-Niggurath.

**JANINA BURSKA, 32 LATA,
zatroskana ciężarna żona**

S 40 KON 60 BC 40
ZR 80 INT 65 WYG 55
MOC 70 WYK 55 P 70
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5)
obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Widły) 25% (12/5) ob-
rażenia 1K6

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Język Ojczysty (Pol-
ski) 55%, Perswazja 65%, Spostrze-
gawczość 40%, Sztuka/Rzemiosło
(Rolnictwo i Hodowla) 65%.

**JAROSŁAW MYCIELSKI, 73 LATA,
zmęczony życiem zakonnik**

S 40 KON 40 BC 40
ZR 40 INT 80 WYG 50
MOC 70 WYK 75 P 50
PW 8

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 4

Punkty Magii: 12

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5)
obrażenia 1K3-1 (MO)

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Gadanina 60%, Histo-
ria 70%, Język Obcy (Łacina) 70%,
Język Obcy (Niemiecki) 50%, Język
Ojczysty (Polski) 75%, Korzystanie
z Bibliotek 85%, Mity Cthulhu 5%,
Nauka (Religioznawstwo) 80%, Okul-
tyzm 40%, Perswazja 65%, Psycho-
logia 45%, Spostrzegawczość 40%.

**PRZECIĘTNY MIESZKANIEC
ZAMOŚCIC**

Skorzystaj z tych statystyk dla
wszystkich mieszkańców. Średni wiek
mieszkańców to około 45 lat.

S 50 KON 50 BC 50
ZR 60 INT 50 WYG 55
MOC 40 WYK 45 P 40
PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 16

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5)
obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Widły) 25% (12/5)
obrażenia 1K6

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 40%, Język
Ojczysty (Polski) 45%, Psychologia
45%, Spostrzegawczość 50%, Sztuka
Przetwarzania (Las) 50%, Ukrywanie 45%.

**GRANATOWY POLICJANT, 47 LAT,
przekupny kolaborant**

Użyj tych statystyk dla każdego
granatowego policjanta.

S 50 KON 60 BC 50
ZR 60 INT 50 WYG 45
MOC 50 WYK 55 P 50
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 10

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10)
obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Pałka Policyjna) 50%
(25/10) obrażenia 1K6

Broń Palna (Pistolet .38) 45% (22/9)
obrażenia 1K10

Unik 45% (22/9)

Umiejętności: Broń Palna (Karabin)
45%, Gadanina 50%, Język Obcy
(Niemiecki) 40%, Język Ojczysty
(Polski) 55%, Perswazja 55%, Psy-
chologia 55%, Spostrzegawczość
50%, Zastraszanie 60%.

NIEMIECCY ŻOŁNIERZE,
młodzi rezerwiści

	2	3	4	5	6	7
S	65	75	50	55	45	60
KON	55	65	50	55	50	45
BC	60	50	75	65	50	50
ZR	55	45	55	65	65	45
INT	50	55	45	70	40	40
WYG	50	65	35	60	45	55
MOC	40	50	60	30	75	45
WYK	50	50	55	45	45	55
P	40	50	60	30	75	45
PW	11	11	12	12	10	9
MO	+1K4	+1K4	+1K4	0	0	0
Krzepa	1	1	1	0	0	0
Ruch	8	8	7	8	8	8
PM	8	10	12	6	15	9

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (22/9)
obrażenia 1K3 + MO

Broń Palna (Pistolet .38) 40% (20/8)
obrażenia 1K10

Broń Palna (Karabin Gew43) 45%
(22/9) obrażenia 2K6+2

Unik 45% (22/9)

Umiejętności: Spostrzegawczość 45%,
Ukrywanie 40%, Zastraszanie 55%.

ŻOŁNIERZE AHNENERBE,
zdeterminowani poszukiwacze
nadnaturalnego

	2	3	4	5	6	7
S	65	75	90	65	75	60
KON	55	65	80	55	80	45
BC	60	50	75	65	50	50
ZR	65	65	75	65	65	45
INT	60	65	65	70	60	60
WYG	50	50	45	60	55	70
MOC	50	50	60	70	75	85
WYK	60	60	65	65	65	65
P	50	50	60	70	75	85
PW	11	11	15	12	13	9
MO	+1K4	+1K4	+1K6	+1K4	+1K4	0
Krzepa	1	1	2	1	1	0
Ruch	9	9	8	8	9	8
PM	10	10	12	14	15	17

Ataki

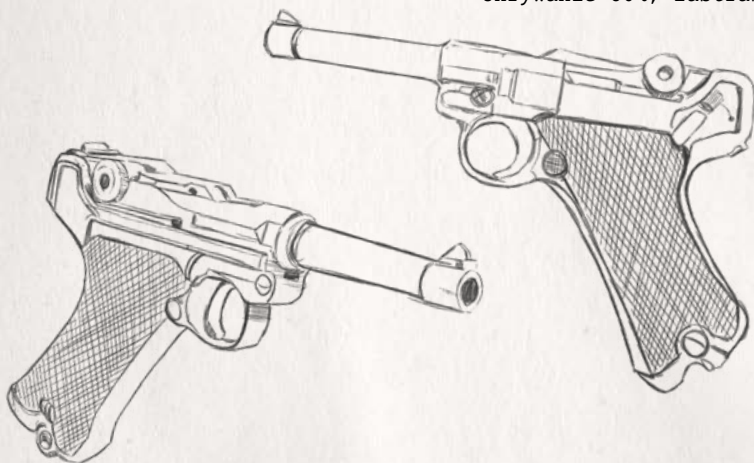
Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13)
obrażenia 1K3 + MO

Broń Palna (Pistolet .38) 60%
(30/12) obrażenia 1K10

Broń Palna (PM-38) 65% (32/13)
obrażenia 1K10

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Gadanina 65%, Mity
Cthulhu 4%, Okultyzm 35%, Per-
swazja 70%, Spostrzegawczość 65%,
Ukrywanie 60%, Zastraszanie 90%.



MROCZNE MŁODE, wypuszczony na żer pomiot Mrocznej Matki

S 240 KON 90 BC 240
ZR 90 INT 60 MOC 90

PW: 33

Modyfikator Obrażeń: +5K6

Krzepa: 6

Punkty Magii: 18

Ruch: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 5 (mroczne młode może wykonywać atak tratowaniem tylko raz w rundzie).

Walka: Wśród masy splecionych macek mroczne młode ma cztery grubsze, poskręcane ramiona, których używa do walki. Każda z tych grubszych macek może uderzyć przeciwnika i zadać mu obrażenia. Mroczne młode może także kopać swoimi ciężkimi kopytami, zmiażdżyć lub staranować swoim wielkim cielskiem.

Pochwycenie (manewr): Mroczne młode może użyć swoich czterech macek, aby pochwycić i uwięzić maksymalnie cztery ofiary jednocześnie. Jeśli ofiara została pochwycona, stwór przyciska ją do swoich odrażających ust i wysysa 1K10+5 punktów Siły na rundę. Utracone w ten sposób punkty S nie mogą być zregenerowane. W trakcie wysysania sił witalnych ofiara może jedynie walczyć z bólu i krzyczeć.

Tratowanie: Mroczne młode może także tratować swoimi olbrzymimi kopytami, zazwyczaj rycząc i pohukując, gdy staje dęba i próbuje stratonąć tyłu przeciwników, ilu zdoła (do 1K4 ofiar, jeśli znajdują się one blisko siebie).

Walka 80% (40/16) obrażenia 5K6

Pochwycenie (manewr) pochwycona i unieruchomiona ofiara jest wysysana i traci 1K10+5 punktów Siły na rundę.

Tratowanie 40% (20/8) obrażenia 2K6 + 5K6 (MO)

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Ciało mrocznego młodego składa się z pozaziemskej substancji, dlatego trafienia bronią palną zadają mu jedynie 1 punkt obrażeń (przebiecia zadają 2 obrażenia). Broń biała zadaje normalne obrażenia. Mroczne Młode są odporne na ogień, wybuchy, substancje żrące, wyładowania elektryczne i trucizny.

Umiejętności: Skradanie 60% (kość premiowa w lesie).

Utrata Poczytalności: 1K3/1K10 PP za ujrzenie mrocznego młodego.

SHUB-NIGGURATH, Czarna Koza z Borów

S 360 KON 850 BC 600
ZR 140 INT 105 MOC 350
PW 145

Modyfikator Obrażeń: +11K6

Krzepa: 12

Punkty Magii: 70

Ruch: 15

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, którymi wymachuje i może uderzać przeciwników.

Pochwycenie (manewr): Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, ale może pochwycić tylko jedną ofiarę w rundzie. Po złapaniu Badacz zostaje unieruchomiony i przyciągnięty do ciała bogini, aby zostać wysysanym z płynów przez jedną z jej wielu paszcz. Ugryzienie trwale pozbawia 3K10 punktów Siły w każdej rundzie. Gdy nieszczęśnik jest wysysany, nie może rzucić czarów, wydawać punktów Magii ani wykonywać żadnych czynności poza wiciem się z bólu i krzyczeniem. Walcząc z potężniejszymi istotami, Shub-Niggurath nadal atakuje przeciwnika jedną macką, ale po uderzeniu przytrzymuje ofiarę i atakuje ją kolejną macką. Każdy udany atak pozwala kolejnemu otwo-

rowi gębowemu rozpocząć wysysanie olbrzymiej ofiary.

Tratowanie: Raz w rundzie Shub-Niggurath może stratować istoty rozmiaru BC 300 albo mniejsze. Atak ten jest skuteczny przeciwko wszystkim takim stworzeniom znajdującym się na jej drodze o szerokości około 10-20 metrów. Walka 75% (37/15) obrażenia równe połowie MO

Pochwycenie (manewr) chwytą ofiarę i automatycznie gryzie ją w następnej rundzie

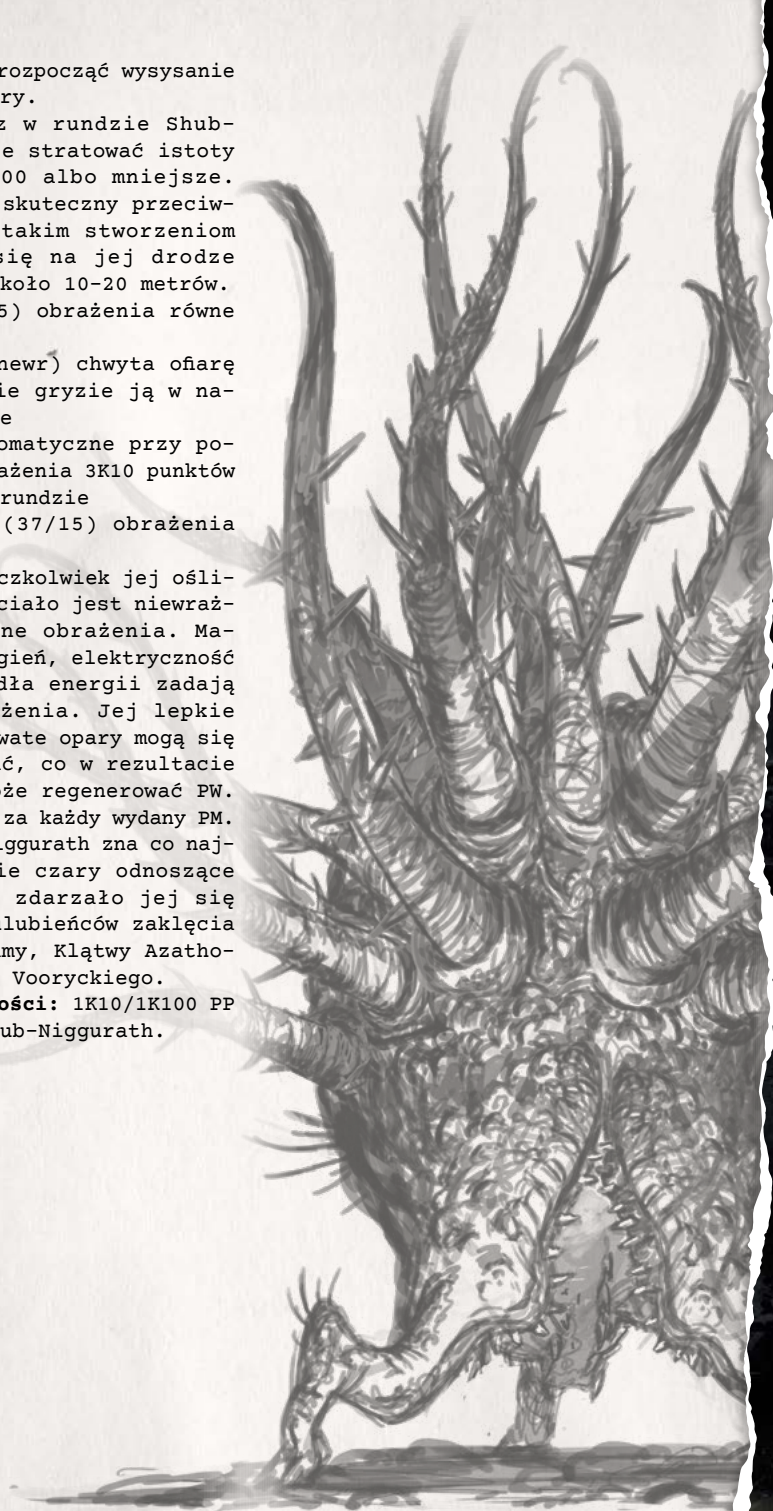
Ugryzienie, automatyczne przy pochwyceniu, obrażenia 3K10 punktów Siły w każdej rundzie

Tratowanie 75% (37/15) obrażenia równe MO

Pancerz: Brak, aczkolwiek jej oślizgłe, mgliste ciało jest niewrażliwe na fizyczne obrażenia. Magiczna broń, ogień, elektryczność albo inne źródła energii zadają normalne obrażenia. Jej lepkie macki i szlamowate opary mogą się ponownie scalać, co w rezultacie oznacza, że może regenerować PW. Odzyskuje 2 PW za każdy wydany PM.

Zaklęcia: Shub-Niggurath zna co najmniej wszystkie czary odnoszące się do Bogów; zdarzało jej się uczyć swoich ulubieńców zaklęcia Stworzenia Bramy, Klątwy Azathotha oraz Znak Vooryckiego.

Utrata Poczytalności: 1K10/1K100 PP za ujrzenie Shub-Niggurath.



GOTOWI KONSPIRATORZY

PATRYCJA PASTUSZAK, 19 LAT, sklepikarka

Miejsce urodzenia: Zamościce

S 40 KON 50 BC 55

Miejsce zamieszkania: Zamościce

ZR 65 INT 60 WYG 60

Opis: Patrycja pracuje w sklepie rodziców w Zamościcach. Bystra, sympatyczna i skrupulatna. Jest jedną z niewielu młodych osób, jakie mieszkają w Zamościcach. Ma kontakty z partyzantami, wie o ich kryjówkach i miejscach zbornych. Wie też, jak w razie potrzeby skontaktować się z komórką ruchu oporu w większym mieście.

MOC 60 WYK 50 P 60

PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Szczęście: 45 lub rzuć 3K6 x5

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5)
obrażenia 1K3

Unik 32% (16/6)

Umiejętności: Księgowość 25%,
Majętność 20%, Mechanika 20%,
Nasłuchiwanie 60%, Psychologia
45%, Spostrzegawczość 75%, Urok
Osobisty 60%. Dodatkowo 120
punktów na dowolne umiejętności
wedle uznania gracza.

JACEK CHOMICKI, 31 LAT, strażak

Miejsce urodzenia: Zamościce

S 65 KON 50 BC 60

Miejsce zamieszkania: Zamościce

ZR 65 INT 60 WYG 65

Opis: Jacek wyjechał z Zamościc, aby pracować jako strażak w stolicy. Po upadku Warszawy postanowił wrócić do rodzinnej wsi, aby pomóc rodzinie na gospodarstwie. W nielicznych wolnych chwilach próbuje organizować coś na kształt ochotniczej straży pożarnej w Zamościcach. Zna praktycznie wszystkich mieszkańców, choć długa nieobecność w miasteczku powoduje, że czuje się trochę wyobcowany.

MOC 75 WYK 65 P 75

PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 15

Szczęście: 45 lub rzuć 3K6 x5

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5)
obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Majętność 10%, Me-
chanika 40%, Obsługa Ciężkiego
Sprzętu 31%, Pierwsza Pomoc
70%, Prowadzenie Samochodu 40%,
Rzucanie 40%, Skakanie 40%,
Wspinaczka 50%. Dodatkowo 120
punktów na dowolne umiejętności
wedle uznania gracza.

JOLA GARDOCKA, 22 LATA, rolniczka

Miejsce urodzenia: Zamościce

Miejsce zamieszkania: Zamościce

Opis: Jola pracuje w rodzinnym gospodarstwie i rzadko wybiera się dalej niż do klasztoru w Warzeńczycach. Zna się dobrze na roli i koniach, które zresztą uwielbia. Gdy tylko ma okazję, jeździ po okolicznych lasach. Zna wszystkich w miasteczku, także partyzantów, choć stara się od nich trzymać z daleka.

S 60	KON 55	BC 40
ZR 50	INT 55	WYG 70
MOC 40	WYK 50	P 40
PW 9		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 8

Szczęście: 55 lub rzuć 3K6 x5

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5)
obrażenia 1K3

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Jeździectwo 30%,
Majętność 10%, Mechanika 30%,
Powożenie Furmanką 50%, Sztuka/
Rzemiosło (Rolnictwo i Hodowla) 50%,
Tropienie 20%, Urok Osobisty 55%,
Wiedza o Naturze 50%. Dodatkowo 100 punktów na
dowolne umiejętności wedle uznania gracza.

PIOTR HRYCYK, 25 LAT, drwal

Miejsce urodzenia: Zamościce

Miejsce zamieszkania: Zamościce

Opis: Piotr to chłop na schwał o dłoniach jak bochny. Można na nim polegać, choć lepiej go nie denerwować, bo potrafi wtedy solidnie przywalić. Zna okoliczne lasy jak własną kieszeń. Stroni od ludzi, ceniąc sobie bardziej spokój przyrody.

S 70	KON 55	BC 75
ZR 45	INT 50	WYG 65
MOC 65	WYK 50	P 65
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 13

Szczęście: 55 lub rzuć 3K6 x5

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 50%
(25/10) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Siekiera) 50% (25/10)
obrażenia 1K8 + 2 + 1K4 (MO)

Unik 22% (11/4)

Umiejętności: Majętność 10%,
Mechanika 30%, Pierwsza Pomoc 70%,
Rzucanie 60%, Skakanie 40%,
Wiedza o Naturze 60%, Wspinaczka 55%.
Dodatkowo 100 punktów na dowolne umiejętności
wedle uznania gracza

STEFAN KOTECKI, 41 LAT, były żołnierz

Miejsce urodzenia: Trzęsawice

S 60 KON 50 BC 55

Miejsce zamieszkania: Zamościce

ZR 65 INT 65 WYG 45

Opis: Stefan jest doświadczonym wojakiem, który wie, kiedy należy się schować i bezpiecznie przeczekać. Dzięki temu przetrwał wojnę obronną i po jej zakończeniu osiadł w Zamościcach, mając się różnych prac jako robotnik niewykwalifikowany. Nie rozpowiada o swojej przeszłości, a zachowany z wojska pistolet ukrył głęboko w lesie. Wie o działalności partyzantów w miasteczku, ale nie chce się w nią angażować.

MOC 55 WYK 60 P 55

PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 11

Szczęście: 80 lub rzuć 3K6 ×5

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Broń Palna (Pistolet .22) 55% (22/9) obrażenia 1K6

Unik 52% (26/10)

Umiejętności: Język Obcy (Niemiecki) 31%, Majętność 10%, Pierwsza Pomoc 50%, Sztuka Przetwarzania (Las) 50%, Ukrywanie 80%, Wspinaczka 50%. Dodatkowo 130 punktów na dowolne umiejętności wedle uznania gracza.

ANIA PAŚ, 20 LAT, pracownica fizyczna

Miejsce urodzenia: Warzeńczyce

S 65 KON 50 BC 50

Miejsce zamieszkania: Zamościce

ZR 65 INT 55 WYG 50

Opis: Ania ma niesamowitą smykałkę do rolnictwa. Dlatego, choć pochodzi z biednej rodziny, jest wręcz rozchwytywana przez lokalnych rolników jako pomoc. Dzięki temu zna wszystkich i słyszy wiele plotek. Doskonale radzi sobie w pracy, a jeśli trzeba, to też nie da sobie w kaszę dmuchać. Skoro większość młodych chłopaków z miasteczka nie wróciła z wojny, to kobiety muszą przejąć ich rolę.

MOC 55 WYK 45 P 55

PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 11

Szczęście: 55 lub rzuć 3K6 ×5

Ataki

Walka Wręcz (Bijatyka) 55% (22/11) obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Widły) 55% (22/11) obrażenia 1K6

Unik 32% (16/6)

Umiejętności: Majętność 10%, Mechanika 50%, Pierwsza Pomoc 60%, Rzucanie 40%, Sztuka/Rzemiosło (Rolnictwo i Hodowla) 85%. Dodatkowo 90 punktów na dowolne umiejętności wedle uznania gracza.

Factor	Percentage
IMIĘ	~10%
GRACZ	~10%
PROFESJA	~10%
WIEK	~10%
PŁEĆ	~10%
MIEJSCE ZAMIESZKANIA	~100%
MIEJSCE URODZENIA	~100%

S			
KON			
BC			
ZR			
WYG			
INT			
MOC			
WYK			
RUCH		+1	-1

POCZYNALNOŚĆ				CHWILA NIEPOCZYNALNOŚĆ				CZASOWA NIEPOCZYNALNOŚĆ																
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
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

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
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

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

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	

 $\frac{1}{2} \quad \frac{1}{5}$

- [illegible]

HISTORIA KONSPIRATORA

OPIS POSTACI

RZECZY OSOBISTE

SŁUŻBA WOJSKOWA

PRZYMOTY

TAJEMNICE

URAZY/BLIZNY

IDEOLOGIA/PRZEKONANIA

FOBIE/MANIE

WAŻNE OSOBY

TAJEMNE KSIĘGI, ZAKLĘCIA I ARTEFAKTY

ZNACZĄCE MIEJSCA

SPOTKANIA Z DZIWNymi ISTOTAMI

EKWIPUNEK

SPRZĘT SZPIEGOWSKI

GOTÓWKAI DOBYTEK

POZIOM WYDATKÓW

GOTÓWKAI

DOBYTEK

NOTATKI

ZNAJOMI KONSPIRATORZY

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

POSTAĆ

GRACZ

ZEW CTHULHU ZESTAW STARTOWY

ŚWIAT TAJEMNIC, HORRORÓW I PRZYGÓD W PUDEŁKU!

Chciałbyś dowiedzieć się więcej o *Zewie Cthulhu* i przeżyć niesamowite przygody w świecie pełnym tajemnic i grozy? Oto rozwiązanie.

Zestaw Startowy zawiera wszystko, czego potrzebujesz, aby rozpocząć przygodę z *Zewem Cthulhu RPG* – fabularną grą pełną zagadek i horroru!

Jeden z graczy wciela się w Strażnika Tajemnic, narratora prowadzącego grę, który przedstawia pozostałym uczestnikom zabawę historię i fabułę przygody oraz odgrywa spotykane przez nich postacie. Pozostali gracze wcielają się w Badaczy Tajemnic, odkrywających mroczne tajemnice, spotykających przerażające potwory i udaremniających plany złowrogich sekt bohaterów z przypadku.

Co znajdziesz w pudełku?

- Księga 1: Wstęp oraz *Samotnie przeciwko płomieniom* – jednoosobowa przygoda paragrafowa, która podczas rozwiązywania tajemnicy nauczy Cię podstawowych zasad *Zewu Cthulhu*.
- Księga 2: Zasady początkowe *Zewu Cthulhu* – podstawowe zasady, czyli wszystko, co jest potrzebne do rozpoczęcia gry.
- Księga 3: Scenariusze – trzy początkowe przygody.
- Detektywi gotowi do gry – pięć gotowych do gry postaci.
- Puste Karty Badaczy – przeznaczone do tworzenia własnych śledczych.
- Zestaw kości – zestaw siedmiu wielościennych kości do użycia w grze.
- Materiały dla graczy – zestaw gotowych do użycia pomocy do gry.



ZEW CTHULHU
DARKEST HOUR

MITY WOJNY

NA KRAWĘDZI ZAGŁĘDY



Mity wojny opowiadają o rzeczywistości II wojny światowej z perspektywy Konspiratorów (cywili, partyzantów i żołnierzy), którzy powoli odkrywają, że poza straszliwą wojną, w Polsce i na świecie działają inne, mroczniejsze siły.

Podręcznik stanowi część linii *Darkest Hour*, w której Badacze stoją przed nowymi wyzwaniami związanymi nie tylko z mitami Cthulhu, ale także z okropieństwami światowego konfliktu.

W tej serii podręczników Strażnicy Tajemnic znajdą dziesiątki nowych pomysłów na tworzenie i prowadzenie przygód oraz kampanii w realiach II wojny światowej. W *Mitach wojny* znajdują się elementy opisujące tereny okupowanej Polski, wraz z nowymi zasadami tworzenia Konspiratorów i zrzeszających ich podziemnych organizacji. Całość uzupełnią cztery scenariusze, pokazujące różnorodne podejście do *Mitów wojny*.

4 PAŹDZIERNIKA 2022

Mity Wojny są publikowane na licencji Chaosium Inc.
Darkest Hour oraz *Zew Cthulhu* są znakami towarowymi Chaosium Inc.



ZEW CTHULHU SAMOTNIE PRZECIWKO MITOM

PRZYGODY JEDNOOSOBOWE W ŚWIECIE MITÓW CTHULHU

Spodobała Ci się samotna walka przeciwko płomieniom z *Zestawu Startowego*? Z egzemplarzem Zasad początkowych oraz ołówkiem i kośćmi do gry pod ręką masz już wszystko, by wyruszyć w kolejne pełne przygód podróże po całym świecie. Przedstawiamy dwie minikampanie w świecie *Zewu Cthulhu* dla jednego gracza! Przygotuj się i...

...STAŃ SAMOTNIE PRZECIWKO CIEMNOŚCI

Jesienią 1931 roku czworo przyjaciół zostaje wciągniętych w mroczną historię. Bezcenny artefakt, który zniknął w tajemniczych okolicznościach, ma zostać wykorzystany do przeprowadzenia bluźnierczego rytuału. Według wszelkich przesłanek doprowadzi on do zniszczenia świata. Los ludzkości leży w Twoich rękach! Ciemność narasta i tylko Ty możesz podtrzymać nikły promień niknącego światła...

JUŻ W SPRZEDAŻY!



...STAŃ SAMOTNIE PRZECIWKO MROZOWI

Jest rok 1920, Dr L. C. Nadelmann, antropolog z renomowanego Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, MA. w towarzystwie trzech absolwentów, a także doświadczonego przewodnika, wyrusza w podróż w najdziksze zakątki Północnej Kanady w poszukiwaniu antropologicznego odkrycia, które ma przynieść mu sławę i uznanie. Czy zdołasz przetrwać każde wyzwanie rzucone przez to wrogie środowisko? Czy zdołasz ochronić swoją reputację i zdrowy rozsądek? Przekonajmy się!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

W tych historiach to Ty wybierasz ścieżkę, którą podąży bohater!
Od Twoich decyzji zależy czy odniesie on sukces, czy porażkę.
Jesteś gotów?

WIDMO NAD ARKHAM

POZNAJ ŚWIAT, W KTÓRYM H.P. LOVECRAFT NIGDY NIE STAŁ SIĘ SŁAWNY,
ALE PRZEDWIECZNI I ICH KULTY ISTNIEJĄ NAPRAWDĘ!

Ostrzeżenia zawarte na kartach prozy samotnika z Providence nie rozświetliły mroków skrywających Wielkich Przedwiecznych. Ich kulty, działając pod przykrywką legalnych organizacji religijnych, zrzeszają możnych tego świata, by za ich pieniądze realizować swe złowieszcze plany.

To właśnie Ty, wcielając się w rolę Eli Cartera, bibliotekarza z Arkham, otrzymasz szansę, by odkryć ich bluźnierczy spisek. Czas stanąć do walki ze sługami Wielkich Przedwiecznych. Chyba że wolisz się do nich przyłączyć. Wybór należy do Ciebie!

Widmo nad Arkham to największa polska gra paragrafowa, stworzona przez Beniamina Muszyńskiego, autora dziesiątek cieszących się uznaniem gamebooków.

Ponad 1000 paragrafów
Ponad 100 różnych zakończeń

Dwa tomy A4 w twardej oprawie
łącznie 350 stron opowieści

Ze względu na zawarte treści gra jest przeznaczona dla graczy od 16. roku życia.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

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

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

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

FABULARNA GRA GROZY, GDZIE UNIWERSUM H.P. LOVECRAFTA ŁĄCZY SIĘ Z KOSZMARAMI II WOJNY ŚWIATOWEJ

Strażniku Tajemnic, trzymasz w rękach Starter do Zewu Cthulhu - Mitów wojny! Dzięki zawartym w nim podstawowym zasadom wprowadzisz swoich graczy w niesamowity wir przygód łączących grozę rodem z opowieści H.P. Lovecrafta z koszmarami największego konfliktu zbrojnego w dziejach ludzkości. Twoi gracze staną się Konspiratorami, zwykłymi ludźmi próbującymi przetrwać w realiach okupacji i jednocześnie powstrzymać mroczne siły przed przejęciem kontroli nad naszym światem.

„NOC ZAGŁADY”

Trwa II wojna światowa. Położone pośród pól i lasów spokojne miasteczko Zamościce nie zostało szczególnie boleśnie doświadczone przez niemiecką okupację. Wszystko zmienia się pewnej tragicznej nocy, gdy Niemcy podejmują próbę rozbicia lokalnej komórki ruchu oporu. Strzelanina i odgłosy rzezi nie pozwalają mieszkańcom zmrzyć oka. Pierwsze promienie porannego słońca ujawnią całą skalę dramatu. Gracze wcielają się w Konspiratorów - zwykłych mieszkańców Zamościc. Szybko odkrywają, że piekielna noc była dopiero preludium do większego koszmaru. Tylko od ich determinacji i szybkich działań zależeć będzie los całej społeczności.

PRZEDSPRZEDAŻ MITÓW WOJNY

4 PAŹDZIERNIKA 2022

[BLACKMONK.PL/MITYWOJNY](https://blackmonk.pl/mitywojny)

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o grach fabularnych, poznać je od podszewki i znaleźć ludzi do rozmów na ich temat, dołącz do erpegowych społeczności!



Badacze Tajemnic



Erpegowa Rebelia

ISBN: 978-83-64198-88-5

ZEW161



9 788364 198885



blackmonk.pl



ZewCthulhuRPG

