

# UŚMIECH POSEJDONA

Tomasz Witkowski

## WPROWADZENIE

Scenariusz rozgrywa się na pokładzie okrętu *Uśmiech Posejdona*, który płynie z Bostonu w głąb Oceanu Atlantyckiego. Przygoda przeznaczona dla czterech do sześciu Badaczy. Rozgrywa się na początku lat 20. XX wieku. Scenariusz może łatwo zostać przeniesiony w inny okres historyczny lub miejsce.

## Informacje dla Strażnika Tajemnic

Clyde Knox rozpoczął swoją karierę kryminalisty na długo przed tym zanim amerykańscy przeciwnicy alkoholu poznali słowo *prohibicja*. Na początku XX wieku zajmował się przemytem broni, następnie odbył kilka kursów do Europy, skąd szmuglował dzieła sztuki. W 1919 roku rozpoczął współpracę z bostońskimi *Synami*, którzy postanowili zbudować swoją potęgę na dystrybucji nielegalnych destylatów.

Podczas jednego z rejsów wzdłuż wybrzeża Massachusetts, *Uśmiech Posejdona*, statek Knoxa został zauważony przez straż wybrzeża. Gdy przedstawiciele prawa wkroczyli na pokład, załoga szybko poradziła sobie z zagrożeniem. Ostatni z celników obiecał doprowadzić załogę *Uśmiechu* do skarbu w zamian za puszczenie go wolno. Celnicy kilka

miesiący wcześniej odnaleźli starą piracką kryjówkę, którą postanowili ukryć przed światem. Clyde Knox przystał na propozycję.

Na niewielkiej wysepce, kilka mil na północ od Bostonu, odnaleziono świątynie Dagona. Załoga złupiła skarb, a celnik został wrzucony w głąbiny oceanu. Clyde Knox i jego załoga porzucili pracę dla *Synów*, sprzedali część skarbu i zaczęli życie pełne przepychu. Zwróciło to uwagę wielu osób, między innymi Badaczy.

Różne powody sprawiły, że Badacze próbowali skontaktować się z kapitanem Knoxem lub niepostrzeżenie wśliznąć się na pokład *Uśmiechu Posejdona*. W wyniku tego trafili do okrętowej celi, a ich głowy przyozdobiły nowe guzy. Clyde Knox wypłynął z Bostonu, zostawiając rozmowę z gośćmi na później.

Gdy *Uśmiech Posejdona* wypłynął, na pokład wspięto się kilka Istot z głębin, które przybyły odzyskać skarby zrabowane ze świątyni ich Pana. Kilku członków załogi zostało wyciągniętych za burtę, kilku kolejnych dokonało żywota na pokładzie. Ranny Clyde Knox doczołgał się do sterowni. Pchnął dźwignię, nadając statkowi pędu, po czym skonał. Szarpnięcie obudziło niczego nieświadomych Badaczy.

### Zaangażowanie Badaczy

Badacze mogą trafić na pokład *Uśmiechu Posejdona* na wiele różnych sposobów. Jednym z najbardziej oczywistych powodów będzie zainteresowanie niezwykle cennymi monetami, które członkowie załogi Knoxa sprzedają w antykwiariatach na terenie całego Bostonu. Badacze mogą być członkami Ezoterycznego Zakonu Dagona, którzy próbują odnaleźć miejsce kultu swego boga i trafiają na trop kosztowności ze świątyni. Ostatnią propozycją jest uczynienie Badaczy członkami bostońskiego półświatka.

### Bostońscy Synowie

Jasper Hartman II, syn niezbyt znanego odkrywcy i rumuńskiej śpiewaczki, rozpoczął swoją działalność przestępczą od przemytu dzieł sztuki z Europy do Stanów Zjednoczonych. Wówczas poznał swojego przyjaciela i późniejszego wspólnika Domezio Di Maurio. Gdy pojawiły się pierwsze informacje o zaostrzeniu przepisów dotyczących alkoholu w USA, Hartman i Di Maurio postawili wszystko na jedną kartę – produkcja i dystrybucja nielegalnych napojów. Pozwoliło im to bardzo szybko się wzbogacić i zbudować sieć lojalnych współpracowników. Prasa nazwała ich Synami.

Zdrada Clyde'a Knoxa jest pierwszym takim przypadkiem w krótkiej historii przemytniczej organizacji. Domezio Di Maurio wykorzystał wiedzę, którą zdobył na neapolitańskich ulicach i postanowił uczynić z Knoxa przykład. Wezwał kilku najlepiej rokujących członków niższego szczebla organizacji, nazywanych potocznie wnukami, i wydał proste polecenie – zabić zdrajcę i zabezpieczyć ostatni ładunek, który ukradł.

Strażnik Tajemnic może rozegrać rozmowę Badaczy z Domezio Di Maurio. Młody Włoch to spokojny i dobrze wychowany trzydziestoparolatek, który uwielbia wtrącać do rozmowy włoskie słówka lub powiedzenia. Skrótowo opowie o kapitanie *Uśmiechu Posejdona*, Clydzie Knoxie i ogromnym ładunku alkoholu, który miał dostarczyć z Miami do Bostonu. Di Maurio nie będzie zależało

na widowiskowej śmierci mężczyzny, gdyż uzna, że właściwy przekaz trafi do odpowiednich ludzi.

Rozmowa z Di Maurio powinna zostać gwałtownie urwana, gdy Badaczy z bólem głowy obudzi uderzenie statku o skały (Patrz – rozdział *Pobudka*). W trakcie wędrówki po pokładach *Uśmiechu Posejdona*, Badacze będą przypominać sobie szczegóły poprzedniego wieczoru, gdy wpadli w pułapkę zastawioną przez ludzi Knoxa.

W ramach scenariusza przygotowano czterech gotowych Badaczy, ale Strażnik Tajemnic może zdecydować o wykorzystaniu innych postaci:

- Trevor Wood, były członek załogi *Uśmiechu Posejdona*;
- Daniel Collins, złodziej w potrzebie;
- Sofia Stafford, członkini tajemniczego stowarzyszenia;
- Maria Barton, profesjonalista, która ma coś do udowodnienia.

## UŚMIECH POSEJDONA

### Pokład dolny C

#### Cele

Ból głowy i bujanie będą pierwszymi odczuciami, które osiągną Badaczy, gdy Ci odzyskają przytomność. W oddali da się usłyszeć ryk silnika spalinowego, a woda uderzająca o ściany upewni Badaczy, że znajdują się na pokładzie płynącej łodzi. Uwięzieni znajdują się w dwóch celach. Kraty oddzielają uwięzionych od siebie i uniemożliwiają dostęp do reszty pomieszczenia, w której widać drzwi, ławkę i samotną latarnię gwałtownie bujającą się na haczyku. Cele wyposażone są w pojedyncze prycze i wiadra na odchody.

Pierwsze rozmowy Badaczy po przebudzeniu zostaną przerwane, gdy statek w coś uderzy. Uszy więźniów zostaną ugodzone dźwiękiem tartego metalu. Jedna ze ścian zostanie wgnieciona, a z nią drzwi celi. Silne pchnięcie drzwi oswobodzi część Badaczy. Test **Szcześcia** może pomóc Strażnikowi

Tajemnic zdecydować, która cela powinna zostać otwarta.

### Maszynownia

Po otwarciu drzwi Badaczy uderzy ukrop wydostający się z maszynowni. Wysoka temperatura i para sprawia, że dłuższe przebywanie w pomieszczeniu staje się niemal niemożliwe dla nieprzystosowanych organizmów. Hałas dobiegający od wielkich turbin i silników uniemożliwia swobodną rozmowę. Po ścianach wiją się mnogie rury i zawory, które prowadzą w głąb statku. Przy jednej ze ścian znajduje się szafka na narzędzia, z pomocą których Badacze zdołają oswobodzić swoich towarzyszy z drugiej celi.

Sterowanie systemem silników i przekładni wymaga trudnego testu **Mechaniki, Nauki (inżynierii)** lub **Pilotowania (Łodzi)**.

Na tyłach okrętu znajduje się podwójne drzwi prowadzące wprost do maszynowni, a bliżej rufy – niewielki pokój i schody prowadzące na górę.

### Kotłownia

Podróżując wzdłuż rur Badacze trafią do wielkiej, ciemnej kotłowni, w której znajdują się płuca *Uśmiechu Posejdona* – ogromny piec węglowy. Pomieszczenie zaopatrzone jest w ogromną ilość węgla, a nad nim znajduje się zsypanie, który pozwoliłby wydostać się na pokład. Solidna kłódka po drugiej stronie obecnie uniemożliwia wydostanie się tą drogą.

Wskaźniki na piecu pozwolą zorientować się, że temperatura systemu powoli osiąga wartość krytyczną (**Mechanika** lub trudny **INT**). Obniżenie ciśnienia za pomocą zaworów w maszynowni uratuje system przed przeciążeniem.

### Pokój maszynistów

Niewielkie pomieszczenie pod schodami prowadzącymi na wyższe pokłady zastawione zostało kilkoma krzesłami i stolikiem. Pod siedzeniami można znaleźć pojedyncze narzędzia i puste butelki. Na stole leżą

porzucone karty i kupka nagród z ostatniej rozgrywki. Oprócz 15\$ znajduje się tam butelka bimbru, cztery złote monety zdobionych symbolami morskimi oraz zniekształcona zawieszka z symbolem orła.

Udany test **Mitów Cthulhu** pozwoli rozpoznać na monetach symbol Dagona. Trudny sukces pozwoli powiązać Dagona z istotami z głębin, które zamieszkują dna oceanów i mórz. Ekstremalny sukces testu ujawni informacje, że Ojciec Głębin jest w rzeczywistości jednym z najważniejszych kapitanów (obok matki Hydry) Wielkiego Cthulhu.

Udany test **Historii** lub **Archeologii** ujawni informację, że Dagon wyznawany był w starożytnej Mezopotamii, Kanaanie, Asyrii, Ugarit i w Elbi jako opiekun płodności, rolnictwa i zboża. W Starym Testamencie wspominany jest jako bóg Filistynów.

Zniekształcona zawieszka z orłem to w rzeczywistości odznaka celnika portowego, która została zmiażdżona przez jeden z tłoków. Udany test **Prawa** pozwoli skojarzyć czytelne oznaczenia na kawałku wygiętego metalu.

### Pokład dolny B

Badacze schodami dostaną się na wyższy pokład, który pełni funkcję socjalną załogi *Uśmiechu Posejdona*. Jednakowe korytarze prowadzą do jednakowych drzwi, za którymi czekają często jednakowe kwatery. Wśród nich są jednak wyjątki.

### Kwaterna lekarza okrętowego

Tabliczka na drzwiach ujawni przeznaczenia pomieszczenia, zanim Badacze do niego wkroczą. Duże pomieszczenie zostało podzielone na dwie części odgradzone od siebie parawanem. Pierwsza część, widoczna po przekroczeniu progu, to okrętowy lazaret, natomiast w głębi skryta jest prywatna kwatera lana Griffitha.

Łóżka, stół i pokaźna szafka to stanowisko pracy lekarza okrętowego. Wiadro pod stołem wciąż nosi na sobie ślady zaschniętej krwi.

Pościel na łóżku jest nieużywana, choć ciężko nazwać ją czystą. Szafka przybita do pokładu zawiera podstawowe artykuły lekarskie, lecz zamek jest zamknięty (**Ślusarstwo** lub **S**). Klucz do szafki znajduje się przy ciebie Iana Griffitha, które leży na górnym pokładzie *Uśmiechu Posejdona*.

Za parawanem Badacze poczują wyraźny zapach alkoholu, który pochodzi z drewnianej skrzyni z butelkami pod łóżkiem. W górnej szufladzie biurka można znaleźć kilka książek dla studentów medycyny oraz narzędzia pisarskie. Środkowa szuflada została wykorzystana, aby ukryć zestaw narzędzi chirurgicznych. W dolnej części biurka Badacze trafią na niezwykle zęby i fragmenty kości. **Nauka (Biologia), Nauka (Zoologia)** lub trudny test **Wiedzy o Naturze** pozwoli połączyć zęby z rekinami. Test **Medycyny** lub **Antropologii** pozwoli powiązać kośćciec z dłońmi naczelnych. Kości dłoni nie mogły pochodzić od ludzi, gdyż są zbyt długie. Test **Mitów Cthulhu** ujawni, że szczątki należały do podwodnej rasy żyjącej w głębinach mórz i oceanów.

### Kwatery załogi

Odwiedzając liczne kwatery załogi Badacze trafią na kolejne postania, szafki, kufrы. Jeżeli Badacze nie będą chcieli spędzić czasu na dogłębne przeszukiwanie wnętrza, mogą wykonać test **Spostrzegawczości**, aby określić, czy zauważyli coś ciekawego.

Lista przykładowych znalezisk w kwaterach:

- sprzęt Badaczy;
- monety z symbolem Dagona;
- złote puchary i talerze z motywami marynistycznymi;
- broń;
- listy marynarzy (**Pomoc 1, Pomoc 2**).

### Kuchnia i kantyna

Kolejne drzwi doprowadzą Badaczy do największego pomieszczenia na tym pokładzie. Między licznymi ławami i stołami walają się pojedyncze butelki, kubki i sztućce. W jednym z blatów utknął nóż, a na innym ktoś wyciął sprośną rymowanąkę.

Naprzeciw wejścia widoczna jest otwarta kuchnia. Za długim blatem widoczna jest część z piecem i zlewem. Półki w dalszej części kuchni służą jako pokładowa spiżarnia.

Za jedną z szafek ukrywa się Triston Wonsend, ostatni żywy członek załogi *Uśmiechu Posejdona*. Mężczyzna w trakcie ataku przebywał pod głównym pokładem. Zaskoczony harmidrem ruszył na górę, gdzie zobaczył swoich martwych towarzyszy i Istoty z Głębin wyskakujące z pokładu do wody. Ten widok wstrząsnął nim doszczętnie. Ukrył się w kuchni, załadował strzelbę i jest gotów walczyć o życie.

Gdy Badacze pojawia się w kantynie i zaczną się przechadzać między stołami, Triston wychyli się, aby spojrzeć na zagrożenie. Badacze, którzy zdadzą trudny test **Spostrzegawczości**, dostrzegą ruch w głębi sali. Gdy tylko ktoś zbliży się do kuchni, przerażony marynarz zacznie wrzeszczeć i odda strzał w kierunku Badaczy. Jeżeli cel spodziewał się ataku, po udanym **Uniku**, Badacz skryje się między ławami.

Wszelkie próby rozmowy z Wonsednem nie będą przynosiły żadnych skutków. Mężczyzna będzie bluzgał i wydawał nieartykułowany dźwięki. Udanym test **Psychologii** pozwoli rozpoznać, że mężczyzna wpadł w stan pobudzenia katatonicznego. Próba uspokojenia mężczyzny będzie wymagała udanego testu **Psychoanalizy**.

Badacze mogą podjąć próbę walki z mężczyzną. Układ pomieszczeń pozwoli łatwo oflankować agresora. Jeden z Badaczy będzie musiał odciągnąć uwagę Tortona, a drugi w tym czasie przeczłoga się do wejścia kuchennego i za jedną z szafek (**Ukrywanie**). Wówczas Torton zostanie zaskoczony od tyłu.

Innym rozwiązaniem jest wymiana ognia z Tortonem. Marynarz posiada tylko 8 sztuk amunicji, a gdy wystrzeli wszystko, chwyci z blatu rzeźniczeki tasak.

Badacze w ostateczności mogą wycofać się z kuchni i zostawić go w spokoju. Torton nie ruszy w pościg.

Jeżeli Badacze zdołają obezwładnić Wonsenda, mężczyzna nie będzie dobrym partnerem do rozmów. Między łkaniem i krzykiem Badacze rozpoznają tylko kilka wyrażen – krwawy pokład, potwory i ryby.

### Pokład dolny A

Kolejne schody zaprowadzą Badaczy do otwartej przestrzeni, która służy na statku jako obszar magazynowy. Duże pomieszczenie przedzielone jest ścianami, które oddzielają kolejne ładownie. Nieopodal schodów znajdują się jedyne drzwi na pokładzie A, które oznaczone zostały tabliczką *Kapitan*.

### Ładownie

Każda z ośmiu ładowni posiada otwierany sufit, który umożliwi (za pomocą dźwigu, dostępnego na górnym pokładzie) załadunek i rozładunek towarów. Gdy Badacze będą przebywać na terenie *Uśmiechu Posejdon*, większość magazynów będzie pustych.

Pierwsza ładownia zastawiona jest skrzyniami oznaczonymi wyblakłą, czerwoną farbą. Symbole na skrzyniach zawierają numerację oraz skrótów takie jak: *BWC, MAN, BOS, MXC*, które w rzeczywistości oznaczają umiejscowienie bimbrowni Synów. Skrzynie zawierają dziesiątki trunków, które w trakcie prohibicji warte są niemałą fortunę.

Druga ładownia wypełniona jest po brzegi i zawiera deski, skrzynie i materiały budowlane, które członkowie załogi wykorzystywali podczas przemytu do ukrycia faktycznego ładunku. Jeżeli Badacze będą potrzebowali cięższych narzędzi, znajdują je tutaj.

Na podłodze kolejnej ładowni znajdują się trzy kilkumetrowe ładunki przykryte brezentem. Po odsłonięciu Badaczom ukażą się kamienne tablice, które członkowie załogi zabrali ze świątyni Dagona. Udany test **Nauki (Geologii)** ujawni, że zostały wykonane na skale

o pochodzeniu morskim. **Archeologia** ujawni, że napisy zostały wyciosane za pomocą prymitywnych narzędzi, a **Historia** pozwoli ocenić, że pismo można datować na blisko 2000 lat. Udany test **Mitów Cthulhu** lub **Język Obcy (Hieroglify z R'lyeh)** ujawni, że słowa zostały spisane w mowie z R'lyeh. Trudny sukces pozwoli zrozumieć przesłanie tekstu – są to słowa przysięgi wobec bóstw - Dagona i Hydry.

*Trzy Przysięgi Dagona* zostały szczegółowo opisane w *Malleus Monstrorum* Tom I na stronie 66.

W kolejnej ładowni ustawiono ogromną figurę, która sięga niemal górnego pokładu. Ogromny posąg został stworzony z tego samego kamienia, co tablice z przykazaniami wyznawców Dagona i Hydry. Posąg przedstawia humanoidalną istotę o gębie ryby, ostrych zębach i długiej płetwie grzbietowej. Jej dłonie i ogon są owinięte wokół kamiennego monolitu. Monolit zawiera słowa, które możliwe są do odczytania dzięki **Język Obcy (Hieroglify z R'lyeh)**. Słowa na pomniku zawierają modlitwę i opis ofiary, którą należy złożyć Dagonowi. Wierni wyznawcy mogą liczyć na błogosławieństwo Dagona. Widok posągu wymaga testu **Poczytalności** (0/k3). Zbyt długie wpatrywanie się w posąg (np. przy próbie odczytania symboli z monolitu) powinno zakończyć się testem **MOC**. W przypadku porażki Badacz doświadczy wizji, w której zaczyna się topić, a istoty wokół niego, skryte w mroku oceanu, wiją się w nieznanym tańcu – **Poczytalność** (0/k3).

Podczas wizyty w jednej z ładowni na kark Badacza spadnie kropla ciepłego płynu. Po dotknięciu substancji na palcach zostanie czerwona smuga krwi. Wzniesienie wzroku ku górze wskaże wrota ładunkowe (prowadzące na górny pokład), między którymi zebrała się czerwona plama krwi. W rzeczywistości są to rozszarpane zwłoki jednego z marynarzy.

### Kajuta kapitana

Kwaterna kapitańska skryta jest za zamkniętymi drzwiami, a jedyny klucz znajduje się w kieszeni Clyde'a Knoxa na mostku. Drzwi są wyjątkowo solidne, więc ich wyłamanie będzie wymagało ciężkich narzędzi i czasu. Otwarcie zamku wydaje się dużo prostsze (**Ślusarstwo**).

W prywatnej kwaterze Knoxa można znaleźć meble z wyższej półki, dywany i obrazy. Jedno z płócien przedstawia widok na zrujnowaną wieżę, a w tle szaleje burza. Na biurku można znaleźć liczne skrótowe i nieczytelne notatki kapitana. W jednej z szuflad leży otwarty list z pogróżkami (**Pomoc 3**).

Przy meblach walają się zdobione talerze i świeczniki, które załoga *Uśmiechu Posejdon* zrabowała z świątyni Dagona.

Udany test **Spostrzegawczości** ujawni, że w globusie stojącym przy biurku ukryto dziennik (**Pomoc 4**), natomiast trudny sukces ujawni, że lustro w kajucie odstaje od ściany, a za nim ukrytą niewielką drewnianą skrzynkę z drobnym kluczykiem, buteleczką oraz 1.000 \$ w gotówce. W buteleczce znajdują się bezbarwne kryształy. Udany test **Nauki (Farmacji)** lub **Nauki (Chemii)** ujawni, że jest to trucizna – strychnina.

Kluczyk znaleziony za lustrem otwiera jedną z szuflad w komodzie, w której znajduje się złoty zegarek z inicjałami CK oraz kilkadziesiąt monet Dagona.

Na jednej ze ścian ustawiono zdobiony stojak z trzema harpunami, a w komodzie znajduje się rewolwer .45 Colt i pudełko amunicji.

### Pokład główny

#### Pokład

Po wydostaniu się na główny pokład Badacze ujrzą niewielki, biały statek transportowy. Na jego pokładzie wnosi się niewielki budynek, trzy kominy, dźwig i górujące maszty. Rozrzucone w chaosie skrzynie i kontenery ograniczają pełną widoczność. Między skrzyniami Badacze odnajdą zwłoki

kilku członków załogi. Ten widok będzie wymagał udanego testu **Poczytalności** (1/1K4+1). W jednym z ciał zięje duży otwór pozostawiony w klatce piersiowej. Inne zwłoki są rozszarpane. Udany test **Nauki (Kryminologii)** lub **Medycyny** pozwoli rozpoznać zarówno rany szarpane i klute. Poza pazurami i zębami napastnicy użyli również włóczni.

Jeden z trupów ubrany jest w fartuch poplamiony starą krwią (i sporą ilością świeżej). W kieszeni nieszczęśnika można odnaleźć klucze do szafki lekarza okrętowego.

Udany test **Tropienia** ujawni ślady kolejnych członków załogi, którzy zostali ściągnięci z pokładu do wody.

Na pokładzie znajdują się dwie szalupy ratunkowe skryte pod białym brezentem. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć przecięte liny od pozostałych szalup (które nie znajdują się na pokładzie).

W ciemności, która zostanie Badaczy po wejściu na pokład ciężko będzie dostrzec światła lub ład. Uwagę przyciągnie również fakt, że statek porusza się ze stałą prędkością w nieznanym kierunku. Na miejscu nie widać nikogo, kto byłby odpowiedzialny za jego pilotowanie.

#### Mostek

Po dostaniu się na mostek Badacze ujrzą niewielkie pomieszczenie wypełnione wskaźnikami, dźwigniami i przetącznikami. W centralnej części znajduje się ster oraz dźwignia przepustnica. Na sterze wiszą zwłoki postawnego mężczyzny w skórzanej kurtce i z rewolwerem wetkniętym za pas. W plecach mężczyzny tkwi zdobiony trójząb. Zakrwawiona i złamana włócznia tkwi w dźwigni przepustnicy.

Rewolwer kapitana Knoxa to Smith&Wesson kal. 38. Bębenek broni jest pusty. W kieszeni kapitana znajduje się klucz do jego kajuty.

Udany test **Nauki (Inżynierii), Pilotowania (Łodzi)** lub **Mechaniki** pozwoli odczytać,

że silnik jest przeciążony, a temperatura kotła jest zbyt wysoka – na statku wkrótce dojdzie do eksplozji. Badacze nie mają szans zatrzymać statku z mostku.

W metalowej szafie znajduje się dziennik pokładowy i mapy, dzięki którym Badacze mogą odtworzyć rejsy *Uśmiechu Posejdona*. Udany test **Nawigacji** pozwoli rozpoznać współrzędne portów w Bostonie, Miami i na Kubie. Jedną ze współrzędnych znajduje się z dala od jakiegokolwiek wysp – to zrabowana świątynia Dagona.

### ZAKOŃCZENIE

Jeżeli Badacze nie zareagują dostatecznie szybko, na najniższym poziomie statku dojdzie do eksplozji, a *Uśmiech Posejdona* zacznie iść na dno. Jediną drogą ucieczki staną się szalupy ratunkowe. Dryfujący Badacze ujrzą płonący wrak, który z każdą chwilą zacznie nikać w głębinach oceanu. Zanim jednak woda ugasi ogień, wokół wyłonią się tysie głowy o wyłupiastych oczach. Powietrze przetną dźwięki niezrozumiałego nawoływania.

Badacze mogą zatrzymać eksplozję, jeżeli obniżą temperatura pieca lub usystematyzować przepływ ciepła do maszynowni. Wówczas statek zwolni, a na głównym pokładzie zjawia się zabójcy załogi *Uśmiechu Posejdona*. Wśród nich będzie kilka młodoryb (w ilości równej liczbie Badaczy) i dorosła Istota z głębin. Zobaczenie stworów wymaga testu **Poczytalności** (0/1k8). Wodni przybysze nie zaatakują jako pierwsi (ale nie pozostaną bierni na agresję). Udany test **Psychologii** pozwoli zwrócić uwagę na największą istotę, która skupi swoją uwagę na zbliżającym się świetle w oddali. Światło stanie się co raz większe, aż do statku dobieje stara łódź wiosłowa (ciągnięta przez kilku młodorybów) z mężczyzną na pokładzie. Przybysz w przeciwdeszczowym płaszczu i latarnią szturmową w rękach wejdzie na pokład, a Badacze ujrzą pośrednią formę między człowiekiem a istotą z głębin.

Gdy hybryda przemówi, Badacze powinni wykonać kolejny test **Poczytalności** (1/1k4).

Przybysz oznajmi, że zdaje sobie sprawę, że Badacze nie są członkami załogi i nie musi dość do kolejnego przelewu krwi. Będzie oczekiwał, aby Badacze umożliwili odzyskanie dóbr zrabowanych z świątyni ich Pana.

Badacze mogą dogadać się z istotami z głębin lub podjąć walkę. W przypadku pierwszego rozwiązania, przybysze rozbiegną się po statku, a następnie zaczną znosić wszystko, co zostało zrabowane z świątyni Dagona i wrzucać do wody. Jeżeli Badacze zabrali coś ze statku, młodoryby podejną do niego i zaczną warczeć.

Gdy hybryda istoty z głębin uświadomi sobie, że na statku znajdują się tablice i posąg, zapyta Badaczy czy potrafią posługiwać się dźwigiem (**Obsługa ciężkiego sprzętu**). Jeżeli nie, rozkaże opuścić statek, gdyż wkrótce spocznie on na dnie oceanu wraz z zawartością.

### Nagrody

Każdego Badacza, który przeżył, należy nagrodzić odzyskaniem punktów Poczytalności.

- Zabicie młodoryba: +K3 PP
- Zabicie istoty z głębin: +K4 PP
- Zabicie hybrydy: +K4 PP
- Zabicie Triston Wonsend: -K3 PP
- Przekazanie artefaktów w ręce morskich istot: -K6 PP
- Przekazanie artefaktów w bezpieczne ręce: +K6 PP

### Co dalej?

Głównym celem Badaczy powinno być wydostanie się ze statku lub zapewnienie sobie bezpiecznego pobytu na jakiegoś pokładzie. Gdy zagrożenie zostanie zażegnane Badacze powinni podjąć decyzję o swoich kolejnych krokach. Poniżej znajduje się kilka propozycji kontynuacji scenariusza *Uśmiech Posejdona*.

## UŚMIECH POSEJDONA

- Jeżeli Badacze zainteresują się Dagonem, mogą trafić na informacje o Ezoterycznym Zakonie Dagona, co otworzy drogę do scenariuszu *Nawiedzony Dom ze Startera* do 7. edycji *Zewu Cthluhu*.
- Jeżeli Uśmiech Posejdona przetrwał, Badacze z umiejętnościami **Mechaniki**, **Nawigacji** oraz **Pilotowanie (łodzi)** mogą spróbować doprowadzić statek do lądu.
- Odnalezione współrzędne na mostu doprowadzą Badaczy do ukrytej świątyni Dagona, którą zrabował Knox i jego załoga. Któż wie, co jeszcze można tam znaleźć?
- Szalupa (lub sam Uśmiech Posejdona), na której znajdują się Badacze wpłynie na mieliznę niewielkiej wyspy. *Mroczna Latarnia* lub *Świątynia Czerwonej Bogini z Twarzą w Twarz* idealnie nadają się na kontynuację tej historii.
- W ostatnich tygodniach życia Clyde Knox zdołał narobić sobie wielu wrogów. Przedstawiciele straży nabrzeżnej lub bostońscy Synowie z chęcią dowiedzą się, co spotkało okrutnego kapitana.

### Statystyki postaci

#### Triston Wonsend

S 65 KON 75 BC 45 ZR 65 INT 65  
WYG 70 MOC 80 WYK 55 P 11 PW 12  
Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 16

#### Walka

Tasak 45% (22/9) obr. 1K4+2

Strzelba kal.12 35% (17/7) obr. 4K6/2k6/k6

Unik 32%

**Umiejętności:** Gadanina 25%, Język Ojczysty (Angielski) 55%, Nasłuchiwanie 40%, Nawigacja 40%, Pilotowanie (łodzi) 50%, Pływanie 50%, Skradanie 40%, Zręczne Palce 30%.

### Młodoryby

Niewiele większe od dużego psa, młodoryby przypominają żabnicę. Posiadają kolczaste płetwy i długie kończyny z błoną pławną. Ostre pazury i zęby czynią je groźnymi przeciwnikami.

S 100 KON 40 BC 25 ZR 80 INT 10  
WYG - MOC 40 WYK - P - PW 6

Modyfikator Obrażeń: +K4

Krzepa: 1

Ruch: 8/10 (pływając)

Punkty Magii: 8

#### Ataki

**Ataki w rundzie: 1** (pazury, ugryzienie)

#### Walka

**Pazury / Ugryzienie** 40% (20/8)

obr. K3 + K4 (MO)

**Unik** 30% (15/6)

**Pancerz** 3 punkty twardej łuski

**Utrata Poczytalności:** 1 / K4 za zobaczenie młodoryba.

Szczegółowy opis młodorybów znajduje się na 21. stronie darmowego scenariusza *Mroczna Latarnia*.

### Istota z głębin

Humanoidalna rybo-żabio-ludzka istota, która zamieszkuje pod falami w starożytnych zatopionych miastach, służąc Dagonowi i Hydrze. Błyszcząca i śliska istota barwy szaro-zielonej wyposażona jest w płetwę grzbietową i błonę między palcami u stóp i dłoni. Twarz istoty składa się z ogromnych, wyłupiastych oczu oraz wąskich warg, za którymi kryją się ostre jak igły zęby.

S 70 KON 50 BC 80 ZR 50 INT 65  
WYG - MOC 50 WYK - P - PW 13

Modyfikator Obrażeń: +K4

Krzepa: 1

Ruch: 8/10 (pływając)

Punkty Magii: 10

#### Ataki

**Ataki w rundzie: 1** (pazury, ugryzienie)



**Walka**

**Pazury / Ugryzienie** 45% (22/9)

obr. K6 + K4 (MO)

**Unik** 25% (12/5)

**Pancerz** 1 punkt skóry i łusek

**Utrata Poczytalności:** 0 / K6 za spotkanie istoty z głębin.

Szczegółowy opis istot z głębin znajduje się na 327. stronie *Księgi Strażnika* lub na 67. stronie *Malleus Monstrorum Tom I.*

**Hybryda istoty z głębin**

Hybryda istot z głębin to potomek istoty z głębin i człowieka. Cechy ludzkiego wyglądu zostają zastąpione przez cechy istot z głębin – oczy zaczynają się powiększać, zęby wydłużać, skóra sinieć, a nos zanikać. Przemiana nie przebiegła jeszcze w pełni – hybryda wciąż może porozumieć się z ludzkich języku i korzystać z większości narzędzi.

**S** 65 **KON** 65 **BC** 50 **ZR** 65 **INT** 65

**WYG** 35 **MOC** 50 **WYK** - **P** - **PW** 11

**Modyfikator Obrażeń:** 0

**Krzepa:** 0

**Ruch:** 8/8 (pływając)

**Punkty Magii:** 10

**Ataki**

**Ataki w rundzie:** 1

**Walka**

**Bijatyka** 45% (22/9) obr. K3

**Nóż** 45% (22/9) obr. K3

**Utrata Poczytalności:** 0 / K4 za spotkanie hybrydy istoty z głębin.

Szczegółowy opis istot z głębin znajduje się na 22. stronie darmowego scenariuszu *Mroczna Latarnia*, na 328. stronie *Księgi Strażnika* lub na 68. stronie *Malleus Monstrorum Tom I.*

## MATERIAŁY

### Pomoc 1

Najdroższa Abigail,

Mam nadzieję, że ta wiadomość zastanie Cię w zdrowiu. Moje serce odnajduje chwile spokoju za każdym razem, gdy myślę o tobie i dzieciach. Chociaż moja praca zawsze była nielegalna i pełna ryzyka, to muszę przyznać, że moje obawy rosną z każdym dniem.

Podczas jednej z wart, z dala od brzegu, ujrzałem na pokładzie niezwykłą istotę. Było to olbrzymie pół-ludzko-pół-rybie stworzenie, którego dotąd nie znałem. Ukryłem się wśród skrzyń, modląc się o przebaczenie za grzechy. Gdy wyjrzałem z kryjówki, majaki zniknęły.

Odkąd zetknąłem się z tą istotą, zaczęły mnie nawiedzać koszmary. Czułem, jakby ktoś lub coś śledziło mnie na każdym kroku, a moja przeszłość zaczynała mnie gonić.

Proszę Cię, bądź ostrożna, uważaj na siebie i nasze dzieci. Nie wiem, co się ze mną stanie, ale obiecuję, że zrobię wszystko, co w mojej mocy, aby wrócić do Ciebie bezpiecznie i zakończyć tę pracę raz na zawsze.

Twój oddany mąż, Dennis

### Pomoc 2

Drogi mój synu,

Ostatnio nie mogę się odnaleźć w Twoich listach, ani w Twoim zachowaniu. Zdaję sobie sprawę, że musisz utrzymać siebie i rodzinę, ale nie wiem, czy warto ryzykować swoje życie i wolność dla takiego celu. Co więcej, nie wiem, co mam myśleć o dziwnej biżuterii, którą ostatnio mi przysłałeś. Wygląda na bardzo kosztowną, ale jednocześnie bardzo dziwną.

Czy to co robisz, ma związek z tymi przedmiotami? Proszę, wyjaśnij mi wszystko. Jestem twoją matką i martwię się o Twoje dobro. Nie chcę, abyś wpadł w kłopoty

lub co gorsza, że byś zatracił swoją duszę dla pieniędzy.

Proszę zastanów się nad tym, co robisz i jak to wpływa na Twoją rodzinę i Twoją przyszłość. Zawsze będę tutaj, aby Cię wspierać i pomagać, ale musisz mi zaufać i wyznać, co się dzieje.

Kocham Cię bardzo i modlę się za Twoje bezpieczeństwo.

Twoja matka

### Pomoc 3

Knox,

To nie pierwszy raz, kiedy muszę Cię ostrzegać, ale widocznie obecna sytuacja wymaga większej ingerencji. Już wcześniej dochodziły mnie słuchy o twoich zleceniach na boku, ale twoje nieposłuszeństwo wobec nas przekroczyło wszelkie granice.

Jeśli nie pojawisz z ostatnim transportem w Bostonie do końca miesiąca, to będziesz musiał ponieść konsekwencje. Nie ma już miejsca na negocjacje. Nie bądź głupi. Pamiętaj, że posiadamy odpowiednich ludzi i narzędzia, aby zadbać o nasze interesy. Nie warto ryzykować swojego życia dla kilku marnych *monete d'argento*.

Skup się i zrób, co podpowiada Ci zdrowy rozsądek. Jeszcze możesz wyjść z tego z twarzą, *capisci?*

DDM

### Pomoc 4

Data: 16 marca 1919

Zbliżają się trudne, ale pełne szans czasy. Gdy prohibicja zostanie wprowadzona na terenie całego kraju, zyskamy mnóstwo okazji, aby zarobić porządne pieniądze. Potrzebuję silnego partnera, który będzie w stanie zorganizować dostawy i sieć dystrybucji.

## UŚMIECH POSEJDONA

Data: 23 kwietnia 1919

Stare kontakty z czasów podróży do Europy w końcu na coś się przydały. Czas wejść do gry, Synowie Bostonu rozpoczynają działalność!

Data: 5 listopada 1919

Podczas jednej z dostaw zostaliśmy zaatakowani przez brudasów O'Banniona z Arkham. Udało się przejąć kontrolę nad sytuacją. Jestem nie do pokonania.

Data: 2 lutego 1920

Interes idzie co raz lepiej, ale ten przeklęty Włoch wciąż wtrąca się w moje sprawy. Ci tchórze będą ciągnęli mnie na dno, muszę znaleźć nowe sposoby na zarabianie pieniędzy.

Data: 5 marca 1920

Dzisiaj dostałem informacje o Synów, że wkrótce ich człowiek będzie w porcie, żeby nadzorować przeładunek. Muszę się przygotować, bo zaczynają bacznie przyglądać się mojej pracy.

Data: 15 sierpnia 1920

Dostawa była dużo większa niż zwykle. Wiem, że to będzie wyzwanie, ale spróbuje nadwyżkę sprzedać O'Bannionowi. Nikt nie może się dowiedzieć, bo skończę na dnie basenu z kotwicą przytroczoną do stóp.

Data: 23 września 1920

Dzisiaj otrzymałem informacje, że Domezio chce ze mną rozmawiać. Na pewno nie będzie to miłe spotkanie. Czas przygotować się do ucieczki.

Data: 1 grudnia 1920

Podczas nocnego załadunku kilku celników z Bostonu niepostrzeżenie wśliznęło się na pokład. Moi ludzie szybko sobie z nimi poradzili, a po chwili nieproszeni goście wylądowali na dnie kanału. Ostatni próbował wykupić swoje życie historią o ukrytej świątyni na wyspie na południu. Niech mu woda ciężka będzie.

Data: 15 grudnia 1920

Celnik mówił prawdę – świątynia naprawdę istnieje. Niektórzy członkowie załogi byli przerażeni, ale zdecydowałem, że to doskonała okazja, aby zdobyć dodatkowe bogactwa. Skarby, które tam znaleźliśmy, przerosły moje najśmielsze oczekiwania.

Data: 23 grudnia 1920

Pojedynczy członkowie załogi zaczynają widzieć dziwne rzeczy na statku. Mówią, że widzieli potwory w wodzie, a ja słyszę dziwne dźwięki w nocy. Ale nie przestraszy mnie to, bo wiem, że to tylko wytwór naszej wyobraźni. Ważne, że jesteśmy coraz bogatsi, a ja jestem coraz bliżej realizacji moich marzeń.

Data: 11 stycznia 1921

Muszę przyznać, że zaczynam się bać. Widzę coraz więcej dziwnych rzeczy, a moja wyobraźnia zaczyna mi dokuczać. Ale to wszystko jest tylko moją wyobraźnią, prawda?

Data: 2 lutego 1921

Niepokój i chaos wśród załogi. Czuje jakby ktoś ciągle nas obserwował, a głosy w mojej głowie nie milkną. Moje sny wypełniają dziwne wizje, a śnią mi się takie rzeczy, że ledwo potrafię je sobie przypomnieć po przebudzeniu. Może to wina zbyt wielu trunków? Nie wiem, ale muszę utrzymać załogę w ryzach, bo każdy moment to zagrożenie. Musimy zrobić przerwę, odpocząć...

Data: 1 marca 1921

Odkąd wróciliśmy na pokład, czuję się ciągle obserwowany. Zbierałem się, żeby zrobić przegląd zapasów, ale w jednej z beczek znalazłem dziwny przedmiot. Wygląda na jakiś artefakt, ale nie wiem, co to za rzecz. Zaczynam się bać, że przyniosło nam ono jakieś przekleństwo. Muszę zająć się tym, zanim stanie się coś jeszcze gorszego.

Data: 13 marca 1921

Przekłęci głupcy. Chcą mnie dostać, ale nie w...

1920



## DANE BADACZA

Imię Trevor Wood

Gracz \_\_\_\_\_

Zawód Marynarz

Wiek 35 Płeć Mężczyzna

Miejsce zamieszkania Boston

Miejsce urodzenia Miami

## CECHY

S **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> ZR **70** <sup>35</sup>/<sub>14</sub> MOC **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub>

KON **80** <sup>40</sup>/<sub>16</sub> WYG **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> WYK **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub>

BC **60** <sup>30</sup>/<sub>12</sub> INT **40** <sup>20</sup>/<sub>8</sub> Ruch **8** <sup>+1</sup>/<sub>-1</sub>

Poczytalność

**50** <sup>NIPOCZYTAŁNOŚĆ</sup>  
CHWIŁOWA  
CZASOWA

Szczęście

**60** MAX

Punkty  
Wytrzymałości

**14**  
CIEŻKA PRACA

Punkty Magii

**10**

## UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<b>50</b> <sup>25</sup> / <sub>16</sub>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<b>21</b> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (20%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<b>20</b> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	<b>50</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwarzania (10%) Morze	<b>30</b> <sup>15</sup> / <sub>6</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<b>60</b> <sup>30</sup> / <sub>12</sub>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadanina (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<b>16</b> <sup>8</sup> / <sub>3</sub>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<b>35</b> <sup>17</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inżynieria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<b>45</b> <sup>22</sup> / <sub>9</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
<i>Nieuzbrojony</i>				<i>1L3 + 1M0</i>				

## WALKA

Modyfikator Obrażeń

**0**

Krzepa

**0**

Unik

**35** <sup>17</sup>/<sub>7</sub>

ZEW  
CTHULHU  
GRA FABULARNA

## HISTORIA BADACZA

**Opis postaci** Postawny i wysportowany Trevor zawsze ubrany jest w czysty, choć znoszony, strój. Jego włosy są schludnie przystrzyżone, a twarz ogolona. Wydaje się, że brud nie ma się jego ubioru i ciała, lecz w rzeczywistości to fobia Trevora nie pozwala mu na jakiegokolwiek niedociągnięcia w wyglądzie.

**Ideologia i przekonania** Trevor ma dość przemocy. Podczas lat służby na okręcie Knoxa był zmuszany do czynności, które nawiedzają go w koszmarach. Wood jest gotów dopuścić się ostatniej zbrodni na Knoxie, aby rozpocząć nowe życie.

**Ważne osoby** Trevor nienawidzi swojego dawnego kapitana, Clyde'a Knoxa. Lata współpracy sprawiły, że dowódca Uśmiechu Posejdona stał się dla Wooda wyjątkowo istotny. Trevor nie zazna spokoju, dopóki nie zerwie tej więzi.

**Znaczące miejsca** Uśmiech Posejdona jest miejscem, które budzi u Trevora niezliczone wspomnienia – te dobre, jak i te tragiczne.

**Rzeczy osobiste** Trevor nie rozstaje się z podręcznymi przyborami higieny. Niewielka szmatka, chusteczka, szczoteczka i flakonik z alkoholem pozwalają mu doczyścić zabrudzenia powstałe na ubraniu lub dłoniach.

**Przymioty** Trevor jest opanowany i dokładny.

**Urazy/Blizny**

**Fobie/Manie** Trevor ma manie czyszczenia swojego ubioru oraz ciała.

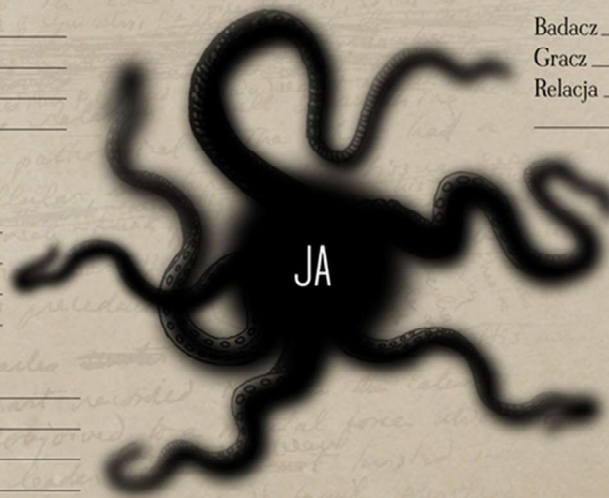
**Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty**

**Spotkania z dziwnymi istotami**

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_



Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

## EKWIPUNEK

## GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków \_\_\_\_\_  
Gotówka \_\_\_\_\_  
Dobytek \_\_\_\_\_

1920



## DANE BADACZA

Imię Daniel Collins

Gracz \_\_\_\_\_

Zawód Złodziej

Wiek 33 Płeć Mężczyzna

Miejsce zamieszkania Boston

Miejsce urodzenia Nowy Jork

## CECHY

S **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> ZR **80** <sup>40</sup>/<sub>16</sub> MOC **70** <sup>35</sup>/<sub>14</sub>

KON **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> WYG **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> WYK **60** <sup>30</sup>/<sub>12</sub>

BC **40** <sup>20</sup>/<sub>8</sub> INT **60** <sup>30</sup>/<sub>12</sub> Ruch **9** <sup>+1</sup>/<sub>-1</sub>

Poczytalność

**70** NIPOCZYTAŁOŚĆ  
CHWIŁOWA  
CZASOWA

Szczęście

**60** MAX

Punkty  
Wytrzymałości

**9** CIĘŻKA PRACA

Punkty Magii

**14**

## UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<b>60</b> <sup>30</sup> / <sub>20</sub>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<b>65</b> <sup>32</sup> / <sub>13</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<b>20</b> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<b>50</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwarzania (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<b>51</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadanina (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<b>50</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<b>75</b> <sup>37</sup> / <sub>15</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<b>21</b> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<b>80</b> <sup>40</sup> / <sub>16</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Farmacja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					<b>50</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
<i>Nieuzbrojony</i>				<i>1L3 + 1M0</i>				

## WALKA

Modyfikator Obrażeń

**0**

Krzepa

**0**

Unik

**80** <sup>40</sup>/<sub>16</sub>

**ZEW**  
**CTHULHU**  
GRA FABULARNA

## HISTORIA BADACZA

**Opis postaci** Daniel zazwyczaj ubrany jest w drogie stroje, przez które można błędnie sklasyfikować go w wyższej klasie społecznej. Ubrania często są niedopasowane, gdyż zostały skradzione podczas jednego z włamań. Jego kieszenie zazwyczaj są niemal puste.

**Ideologia i przekonania** Daniel pragnie się wzbogacić za wszelką cenę. W swojej przestępczej karierze spalił za sobą wiele mostów, przez co nie jest mile widziany w większości dużych miast na Wschodnim Wybrzeżu.

**Ważne osoby** Postawiony pod ścianą Daniel zawsze zasłania się chęcią pomocy ukochanej córki, Rebecci. Obrabowanym obywatelom lub wkurzonym wspólnikom opowiada o chorej córeczce, która jest jego oczkiem w głowie. Dziewczyna w rzeczywistości nie istnieje.

**Znaczące miejsca** Daniel nie przywiązuje się do miejsc – jest gotów z marszu porzucić swój aktualny dom.

**Rzeczy osobiste** Zestaw włamywacza w skórzanym pasie składający się z kilkudziesięciu małych elementów, który ukradł swojemu bratu w Nowym Jorku.

**Przymioty** Żadne zasady nie mają znaczenia, jeżeli w grę wchodzi możliwość dobrego zarobku.

**Urazy/Blizny**

**Fobie/Manie** Klaustrofobia (lęk przed ciasnymi lub zamkniętymi pomieszczeniami)

**Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty**

**Spotkania z dziwnymi istotami**

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

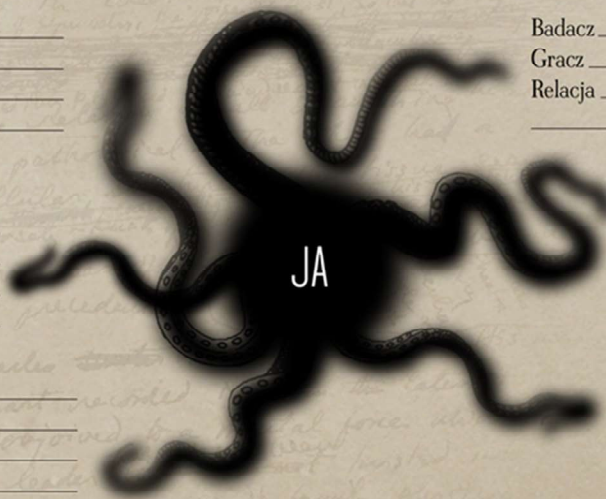
Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_



## EKWIPUNEK

## GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków \_\_\_\_\_

Gotówka \_\_\_\_\_

Dobytek \_\_\_\_\_

1920



## DANE BADACZA

Imię Sofia Stafford  
 Gracz \_\_\_\_\_  
 Zawód Okultystka  
 Wiek 28 Płeć Kobieta  
 Miejsce zamieszkania Boston  
 Miejsce urodzenia Waszyngton

## CECHY

S **40** <sup>20</sup>/<sub>8</sub> ZR **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> MOC **60** <sup>30</sup>/<sub>12</sub>  
 KON **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> WYG **60** <sup>30</sup>/<sub>12</sub> WYK **80** <sup>40</sup>/<sub>16</sub>  
 BC **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> INT **70** <sup>35</sup>/<sub>14</sub> Ruch **8** <sup>+1</sup>/<sub>-1</sub>

Poczytalność

**60** NIPOCZYTAŁOŚĆ  
CHWIŁOWA  
CZASOWA

Szczęście

**60** MAX

Punkty  
Wytrzymałości

**10** CIEŻKA PRACA

Punkty Magii

**12**

## UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<b>51</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<b>80</b> <sup>40</sup> / <sub>26</sub>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<b>51</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	<b>45</b> <sup>22</sup> / <sub>9</sub>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<b>20</b> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwarzania (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<b>10</b> <sup>5</sup> / <sub>2</sub>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadanina (05%)	<b>50</b> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<b>55</b> <sup>27</sup> / <sub>11</sub>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<b>25</b> <sup>12</sup> / <sub>5</sub>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Geologia	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Chemia	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hieroglify z R'lyeh	<b>26</b> <sup>13</sup> / <sub>5</sub>	<input type="checkbox"/> Biologia	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
<i>Nieuzbrojony</i>				<i>1L3 + 1M0</i>				

## WALKA

Modyfikator Obrażeń

**0**

Krzepa

**0**

Unik

**25** <sup>12</sup>/<sub>5</sub>

**ZEW  
CTHULHU**  
GRA FABULARNA



## HISTORIA BADACZA

**Opis postaci** Sofia ubrana jest w zwiewne suknie i lekkie obuwie. Jej twarz znaczący delikatny makijaż, a urodę podkreśla biżuteria od jednego z Synów. Przez wadę wzroku Sofia zawsze ma przy sobie okulary w okrągłych oprawkach, choć niechętnie się w nich pokazuje.

**Ideologia i przekonania** Sofia wierzy w istnienie świata nadnaturalnego, który ukrywa się przed wzrokiem większości ludzi. Jako członkini organizacji okultystycznej, Oculus Dei, pragnie chronić ludzkość przed przerażającą prawdą.

**Ważne osoby** Zanim Synowie stali się organizacją przemycającą alkohol, zajmowali się przemytem antyków z Europy. Sofia zna tożsamość założyciela grupy przestępczej – Jaspera Hartmana. Pokochała go po godzinach rozmów na temat historii i sztuki, pomimo że mężczyzna zdaje się nie odwzajemniać tych uczuć.

**Znaczące miejsca** Biblioteka Oculus Dei pozwoliła Sofii poznać najcenniejsze skrywane sekrety współczesnego świata.

**Rzeczy osobiste** Dołączając do Oculus Dei Sofii otrzymała wisior z symbolem oka. Okultystka nie nosi go na widoku, w obawie, że współpracownicy dowiedzieliby się o jej przynależności do innej organizacji.

**Przymioty** Sofia jest energiczną i ciekawą świata kobietą. Nigdy nie odrzuca żadnej tezy, nawet jeśli ta burzyłaby porządek świata jaki zna.

Urazy/Blizny

Fobie/Manie

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

**Spotkania z dziwnymi istotami** Podczas nadmorskiego spotkania z innymi członkami Oculus Dei, Sofia widziała kształty w wodzie, które przypominały hybrydę człowieka i ryby.

## EKWIPUNEK

## GOTÓWKA I DOBYTEK

Badacz \_\_\_\_\_

Gracz \_\_\_\_\_

Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_

Gracz \_\_\_\_\_

Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_

Gracz \_\_\_\_\_

Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_

Gracz \_\_\_\_\_

Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_

Gracz \_\_\_\_\_

Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_

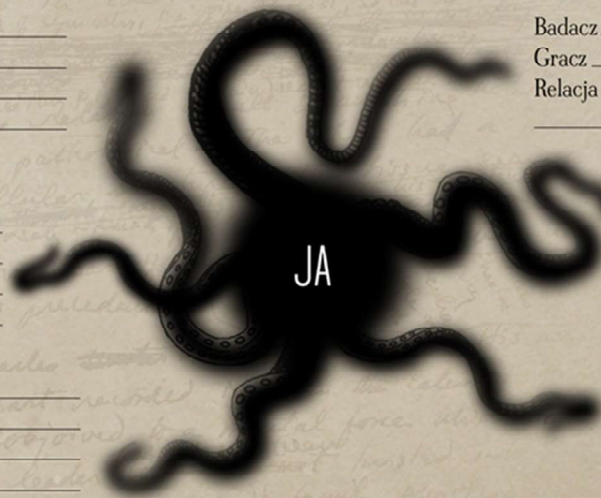
Gracz \_\_\_\_\_

Relacja \_\_\_\_\_

Poziom wydatków \_\_\_\_\_

Gotówka \_\_\_\_\_

Dobytek \_\_\_\_\_



Poziom wydatków \_\_\_\_\_

Gotówka \_\_\_\_\_

Dobytek \_\_\_\_\_

1920



## DANE BADACZA

Imię Maria Barton

Gracz \_\_\_\_\_

Zawód Zabójczyni

Wiek 31 Płeć Kobieta

Miejsce zamieszkania Boston

Miejsce urodzenia Boston

## CECHY

S **70** <sup>35</sup>/<sub>14</sub> ZR **70** <sup>35</sup>/<sub>14</sub> MOC **60** <sup>30</sup>/<sub>12</sub>

KON **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> WYG **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> WYK **40** <sup>20</sup>/<sub>8</sub>

BC **50** <sup>25</sup>/<sub>10</sub> INT **70** <sup>35</sup>/<sub>14</sub> Ruch **9** <sup>+1</sup>/<sub>-1</sub>

Poczytalność

**60** NIPOCZYTAŁOŚĆ  
CHWIŁOWA  
CZASOWA

Szczęście

**60** MAX

Punkty  
Wytrzymałości

**10**  
CIĘŻKA PRACA

Punkty Magii

**12**

## UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>13</sub>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<b>20</b> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<b>70</b> <sup>35</sup> / <sub>14</sub>	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwarzania (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<b>26</b> <sup>13</sup> / <sub>5</sub>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<b>40</b> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadanina (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<b>45</b> <sup>22</sup> / <sub>9</sub>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<b>36</b> <sup>18</sup> / <sub>7</sub>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<b>35</b> <sup>17</sup> / <sub>7</sub>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Kryminalistyka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<b>60</b> <sup>30</sup> / <sub>12</sub>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<b>75</b> <sup>37</sup> / <sub>15</sub>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
<i>Nieuzbrojony</i>				<i>1L3 + 1M0</i>				

## WALKA

Modyfikator Obrażeń

**0**

Krzepa

**0**

Unik

**35** <sup>17</sup>/<sub>7</sub>

ZEW  
CTHULHU  
GRA FABULARNA

## HISTORIA BADACZA

**Opis postaci** Maria nie przejmuje się swoim wyglądem. Wygodne i funkcjonalne stroje robocze ceni ponad wytworne suknie. Jej włosy są często w nieładzie, a za paznokciami można dojrzeć drobny bród. Rzadko rozstaje się ze swoją ulubioną bronią.

**Ideologia i przekonania** Maria uważa, że kobiety nie są wystarczająco doceniane. Świeżo przyznane prawa wyborcze są dopiero początkiem w walce kobiet o właściwe traktowanie. Barton zrobi wszystko, aby ugruntować swoją pozycję w grupie przestępczej i przekonać założycieli nad zmianą nazwy 'Synowie'.  
**Ważne osoby** Alice Stokes Paul i Lucy Burns – przywódczynie amerykańskiego ruchu sufrażystek

**Znaczące miejsca** Maria uwielbia ulice Bostonu nocą. Po udanych zleceniach przechadza się ciemnymi zakamarkami, oczyszczając swój umysł. Z uśmiechem na twarzy wita każdego mężczyznę, który jest na tyle nierozsądny, aby wejść jej w drogę.

**Rzeczy osobiste** Nikt o tym nie wie, ale Maria jest niezwykle sentymentalna. Nigdy nie rozstaje się z ulubionym nożem, za pomocą którego życia pozbawiła swojego okrutnego ojczyma.

**Przymioty** Maria jest nieustępliwa, zawzięta i pamiętliwa. Nigdy nie poddaje się podczas realizacji przyjętego zlecenia.

**Urazy/Blizny** Blizny na plecach pozostają pamiątką po traumatycznym dzieciństwie pod opieką słabej matki i sadystycznego ojczyma.

**Fobie/Manie**

**Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty**

**Spotkania z dziwnymi istotami**

## EKWIPUNEK

## GOTÓWKA I DOBYTEK

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Badacz \_\_\_\_\_  
Gracz \_\_\_\_\_  
Relacja \_\_\_\_\_

Poziom wydatków \_\_\_\_\_  
Gotówka \_\_\_\_\_  
Dobytek \_\_\_\_\_

