



SCENARIUSZ ZEW CTHULHU 7ED.
ZAGINIONE MIASTO

DAWID ZALEWSKI

SCENARIUSZ DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

Autor: Dawid „Piołun” Zalewski

Projekt paginy & okładki: Dawid „Piołun” Zalewski

Projekt oryg. wzoru kart badaczy: Krzysztof „Greywolf”
Stepień.

Czcionki na okładce:

Ferrum by *Dot Colon* - free for comercial use.

Cinzel Decorative by *Natanael Gama* - public domain
licence.

Czcionki na paginach:

Myriad pro condensed by *Robert Slimbach and Carol*

Twombly - free for comercial use

Adobe caslon pro by *Carol Twombly* - free for comercial use.

Birch Std by *Kim Buker Chansler* - free for comercial use.

Morsal by *Saridezra* - free for comercial use.

Ilustracje: Dawid Zalewski, wygenerowane za pomocą
serwisu *Nightcafe*.

(allowed for personal & comercial use by term of service:
<https://nightcafe.studio/policies/terms-of-service>)

Mapy:

Iquitios old map - <https://www.oldmapsonline.org/en/Peru>
(free for personal and comercial use)

Xylo map - Dawid Zalewski za pomocą *Inkarnate*
(free for non-comercial and comercial use)

Grafiki PNG:

Old Paper Edge Torn Transparent - pngtree.com
(free for non-comercial and comercial use)

Blog Bookmark Marker - www.pngwing.com
(free for personal and comercial use)

Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiegokolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe. Całość opracowania

jest fikcyjna i opisywana przez pryzmat mitologii Cthulhu, bez zamiaru urażenia osób żyjących lub zmarłych.

Z dedykacją dla wspólnoty miłośników RPG w formie PBF na www.strefarpg.net



HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT
1890 – 1937





ZAGINIONE MIASTO

SŁOWEM WSTĘPU

Rok 1974, Ameryka Południowa. W sercu gęstej dżungli amazońskiej kryje się mroczna tajemnica, której odkrycie może zmienić bieg historii, albo zatopić świat w mrokach szaleństwa. Grupa badaczy z uniwersytetu Bostońskiego, złożona z archeologów, lingwistów, biologów i innych specjalistów, dociera do Ameryki Południowej, by dołączyć do wyprawy badającej starożytne ruiny w niezbadanych zakątkach dżungli amazońskiej, niedaleko miasteczka Iquitos, leżącego nad brzegiem Amazonki w Peru. Wysłani w odległe rejony Amazonii, badacze mają za zadanie pomóc w odkryciu tajemnic ukrytych w zapomnianym przez świat starożytnym mieście, które według miejscowych legend stanowi siedzibę przerażającego bóstwa Tsathoggua (wym. Tsza-tso-gu-a). Gdy badacze docierają na miejsce, odkrywają, że ich koledzy naukowcy z Uniwersytetu Oxfordzkiego, których mieli wspomóc w pracach archeologicznych, zostali pochłonięci przez mroczne tajemnice miasta, a ich los jest niepewny.

Czy uda się im odnaleźć zaginioną ekspedycję? Jakie sekrety skrywają ruiny zaginionego miasta? Czy badacze zdołają stawić czoła sługą Tsathoggua, który czai się w sercu dżungli? Czy odnajdą zaginione miasto Xylo (wym. Caj-lo) i odkryją jego tajemnice, zanim ich umysły zostaną pochłonięte przez macki szaleństwa? Przekonajcie się, rozgrywając przygodę "Zaginione Miasto"!

O SCENARIUSZU

Scenariusz został zbudowany w oparciu o sesję liniową z paroma tylko elementami blokowymi oraz modularnym zakończeniem. Zanim zanurzysz się w historię, rozpisaną w poszczególnych scenach, zapoznaj się z tem fabularnym, bohaterami niezależnymi, rozdziałem, który poświęciłem na omówienie tworzenia atmosfery oraz wszelkimi mapami, notatkami i kartami postaci dla graczy, które znajdują się na końcu scenariusza. Mimo, iż scenariusz zestawia specjalnie przygotowanych do rozgrywki, wykwalifikowanych badaczy, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś spróbował zaadaptować go

do swojej obecnej kampanii. Oczywiście, będzie trzeba w tym celu nieco zmodyfikować początek naszej historii. Pamiętaj jednak, że w głębi amazońskiej dżungli prowadzone są przede wszystkim badania archeologiczne, toteż umiejętności „archeologia” i jej pochodne, są kluczowe, by gracze mogli sobie poradzić z przeciwnościami losu. Mimo liniowego charakteru scenariusza, nie bój się o statyczność rozgrywki. Badacze dalej mogą działać swobodnie w obrębie scen, a działania organiczna bardziej schemat pułapki użyty w przygodzie, niż sama jej struktura.

Starałem się zebrać kilka przydatnych narzędzi, abyś reagował na poczynania gracza w spójny, konsekwentny i zaskakujący sposób oraz zapewnił im emocjonujące zakończenie. Nie twórz wiernej symulacji prawdziwego świata - badacze są w centrum opowieści i najważniejsze rzeczy dzieją się, gdy pojawiają się "na scenie". Skorzystaj z sugestii scenariusza, aby odpowiedzieć na ich pytania, a także nie wahaj się wykorzystywać własnych pomysłów i improwizuj przez cały czas. W zależności od twojego stylu gry, rozegranie całej historii zajmie jedną lub dwie sesje. Jeśli gracze znudzą się rozgrywką, masz wiele narzędzi, aby ich zaangażować. Zanim zdecydujesz się rozegrać ten scenariusz, nie zapomnij porozmawiać z graczami o ich tematach tabu. Scenariusz zawiera historię pełną grozy, co oznacza, że podczas gry mogą trafić się nieprzyjemne dla graczy momenty. Upewnij się, że żaden z poruszanych w scenariuszu tematów nie wprawia graczy w zakłopotanie.

Pamiętaj przede wszystkim, że bohaterami tej historii są badacze, czyli osoby o całkiem zwyczajnej psychice. Poprowadź scenariusz w taki sposób, aby niezależnie od zakończenia gracze mieli pewność, że ich decyzje były decydujące. Jeśli czujesz, że musisz coś zmienić, dodać lub pominąć, aby osiągnąć swój cel, zrób to! Przyjemność płynąca z rozgrywki dla ciebie i twoich graczy jest tutaj najważniejsza.

TŁO FABLUARNE

• PIERWSZA EKSPEDYCJA

Pierwsza ekipa badawcza została zorganizowana przez Uniwersytet Oksfordzki w Anglii, który otrzymał fundusze na ekspedycję naukową mającą na celu zbadanie tajemnic ruin zaginionego miasta, które odkryto w głębi amazońskiej dżungli. Ekipa miała nadzieję przyjrzeć się pozostałościom starożytnego miasta, które mogłyby dostarczyć ważnych informacji na temat nieznannej wcześniej kultury, a także odnaleźć wskazówki, które mogłyby pomóc odpowiedzieć na pytania związane z historią, religią i kulturą społeczną, ludzi jacy zamieszkiwali ten region w przeszłości.

Po dotarciu do zaginionego miasta, lingwista ekspedycji, szybko odkrywa, iż niedysiejsi osadnicy ochrztili ją tajemniczą nazwą „Xylo”. Pierwsza ekspedycja, rozpoczyna swoją eksplorację. W skład zespołu wchodził: dr. Arthur Kingsley (archeolog), prof. Harold Whitmore (antropolog), dr. Richard Thompson (lingwista), Emily Davis (biolog) oraz Eeshan Evans (geolog). Ich obszerniejszy opis znajduje się w dalszej części, w rozdziale pt. „Bohaterowie niezależni”.

Badacze z zaciekawieniem, podziwem, a także pewną właściwą dla ich zawodu beztrąską, odkrywali starożytne struktury, rzeźby oraz ryciny, starając się poznać historię i kulturę budowniczych Xylo, zupełnie nie zdając sobie sprawy skali zagrożenia, jakie czyhało na nich w cieniu starożytnych ruin. Do czasu. W miarę jak badacze docierają głębiej w dalsze partie miasta, napotykać na coraz to bardziej niepokojące i mroczne oznaki czyjeś obecności. Wygaszone ogniska, świeże kości zwierząt. Wkrótce zostają zaatakowani i pojmani przez węzowych ludzi (pełny opis: *Bestiariusz Mitów Cthulhu, Malleus Monstrorum*, dodatek do *Zew Cthulhu*, Tom I, str. 158-159 ; skrócony opis: następna str.), którzy postanowili wykorzystać ich jako składnik w swoim rytuale. Dr Arthur Kingsley, który próbował uciec, został schwytyany i brutalnie stracony. Jego odcięta głowa została umieszczona w widocznym miejscu,



W świecie Zewu Cthulhu, wężowi ludzie to rasa humanoidów, wywodzących się jeszcze z ery Permu. W swoich czasach rządzący oni ziemią, tocząc wojny i zdobywając miasta z czarnego bazaltu.

Wraz z upływem mileniów ich rasa zeszała pod ziemię, a gdy na Ziemi pojawił się człowiek, zostali niemal całkowicie wybici. Nieliczni członkowie tegoż ludu przetrwali do dzisiaj, wchodząc w stan hibernacji, z której czasem się wybudzają, gdy powstaje nadzieja na odnowienie ich dawnej potęgi. Mają wąskie, smukłe ciała, z długimi, chropowatymi łuskami o odcieniach brązów, zieleni i czerwieni. Ich twarz przypomina pysk węża, z okrągłymi, zmysłowymi oczami, nozdrzami jak szczeliny i wąskimi ustami, które ukrywają rzędy długich, ostrych kłów. Ich ciała są bardziej giętkie i zwinne niż u ludzi, co pozwala im na poruszanie się w trudnym terenie.

WĘŻOWI LUDZIE

Cechy:

S: 50 KON: 50 BC: 50 ZR: 65 INT: 80
MOC: 65 PW: 10 M.obr: 0 Krzepa: 0 Ruch: 8
PM: 0

Ataki w rundzie: 1

Walka: Wężowi ludzie dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków. Mogą się również posługiwać dowolnym rodzajem broni (w tym bronią palną).

Ugryzienie: Jad wężowego człowieka jest silnie trujący. Ofiara musi wykonać ekstremalny test KON, a w przypadku niepowodzenia otrzymuje 1K8 punktów obrażeń.

Walka 50% (25/10) obrażenia 1k3 1D3
Ugryzienie 40% (17/7) obrażenia 1k8 + efekt truc.
Unik 30% (16/6)

Umiejętności: Język (Naacal) 70%, Język (Różne Ludzkie) 50%, Nauka (Biologia) 40%, Nauka (Chemia) 40%, Spostrzegawczość 35%, Zastraszanie 60%. Osobniki, które bardziej poświęciły się nauce, powinny mieć wartość specjalizacji umiejętności Nauka podniesione do 60-90%.

Pancerz: 1

Zaklęcia: Znają 2K6 zaklęć - sugerowane zaklęcia to:

Oczarowane Ofiary - 2PM, 1k6 PP - Czas rzucania: 1 runda. Oszołamia ofiarę przez wypowiedzane słowa, do czasu napaści lub innego wybudzenia z transu. Można zapobiegać przez przeciwstawny test mocy i celu.

Pożarcie Podobieństwa - 10PM, 5 pkt. Mocy, 1k20 PP - czas rzucania: kilka dni.

Rzucający czar może upodobnić się do niedawno zmarłej osoby, do tego stopnia, że może za nią uchodzić. Ofiara nie może różnić się więcej niż o 15 punktów BC od osoby rzucającej. Nie zmienia się cień osoby. Gdy rzucający straci przynajmniej jeden PW, wraca do oryginalnej formy w 20 sek.

jako ostrzeżenie dla pozostałych badaczy, w których zdławiono w ten sposób wszelkie oznaki oporu jakie dotąd mieli. Żywi członkowie ekspedycji zostają przetransportowani w klatkach w głąb pradawnego miasta. Tymczasem, zbliża się czas odprawienia rytuału wybudzenia Tsathoggua, a jedyną szansą na ocalenie zaginionych naukowców jest interwencja drugiej ekipy badaczy, czyli drużyny naszych graczy.

• TSATHOGGUA I ZAGINIONE MIASTO XYLO

Tsathoggua, znany również jako Ropuszy Bóg lub Śpiący z N'kai, jest starożytnym bóstwem opisanym w mitologii "Zew Cthulhu" (pełny opis: *Bestiariusz Mitów Cthulhu, Malleus Monstrorum*, dodatek do Zew Cthulhu, tom II, str. 191-193 ; skrócony opis: obok). Jego kult wywodzi się z odległych regionów kosmosu, a jego kultystów łączy pragnienie władzy i tajemnej wiedzy.

Miasto Xylo powstało w odległych czasach, założone przez nieznaną cywilizację, która zniknęła w mrokach historii. Ruiny położone są głęboko w dżungli, ukryte przed oczami świata. Wężowi ludzie, którzy zasiedlili Xylo, zastali tu liczne pozostałości po dawnych mieszkańcach, w tym starożytne budowle i artefakty, które wpasowały się w ich kulturę, choć nie odbyło się bez wewnętrznych konfliktów.

Wężowi ludzie podzielili się na dwa odłamy. Większość z nich kontynuowała czczenie Yiga, podczas gdy mniejsza grupa zagłębiła się w kult Tsathogguy i poczęła oddawać mu cześć. Ci drudzy zaczęli przekształcać miasto, dostosowując je do swoich potrzeb i wierzeń, a pierwsi zostali wyparci w krwawym pogromie. Dlatego w późniejszym okresie historii, miasto zamieszkiwali jedynie wężowi ludzie oddających cześć Tsathoggua. Przez wieki ich liczba zaczęła maleć, aż pozostała jedynie garstka, która podała się hibernacji. Zbliżające się ułożenie planet i obietnice pradawnego rytuału sprawiły, że wybudzili się i teraz w desperackiej próbie, próbują to samo uczynić ze swym bóstwem, by zyskać jego łaski.

Miasto Xylo stało się świątynią poświęconą Tsathoggua, w której groźne rzeźby i inskrypcje opisujące bóstwo oraz jego kult zdobią ściany budowli. Wężowi ludzie przetrwali tu wieki, utrzymując tajemnice miasta i przygotowując się do



Tsathoggua wyglądem przypomina ropuchę z dużymi, wyłupiastymi oczyma, szerokim pyskiem i chropowatą skórą. Jego ciało jest duże i masywne, z potężnymi, błoniastymi łapami z przodu i z tyłu. Na jego głowie znajdują się dwa skrzydła, które wyglądają jak nietoperze. Mimo swojego bestialnego wyglądu, Tsathoggua jest uważany za bóstwo wyższych wymiarów, posiadające potężne moce. Potrafi on manipulować przestrzenią i czasem, a jego wpływ na rzeczywistość jest silny i niestabilny. Jego kult, często związany z wężowymi ludźmi, jest znany z praktykowania ofiar i rytuałów, a jego obecność kojarzona jest z mrokiem i chaosem. Wielu jego ludzkich kultystów wierzy, że Tsathoggua pochodzi z dawnych czasów, gdy nasz świat był młodszym i pełen nieznanych form życia. Jego sen odzwierciedla chaos z nieznanymi i mitycznymi obszarów wszechświata.

ostatecznego rytuału, który ma obudzić Ropuszego Boga i pozwolić im na powrót do czasów świetności, kiedy byli liczni i władali światem. Jako Strażnik Tajemnic musisz mieć na uwadze te szczegóły, aby umiejętnie odkrywać przed badaczami historię miasta Xylo, tajemniczego wężowego ludu oraz groźnego Tsathoggua. Poprzez poszukiwanie wiedzy, śledzenie tropów i rozwiązanie zagadek, gracze będą musieli zmierzyć się z tą mroczną przeszłością i odkryć, jak powstrzymać apokaliptyczne zapędy wężowego ludu.

• **AMBICJE WĘZOWYCH LUDZI ORAZ RYTUAŁ**

Wężowi ludzie są tajemniczym i starożytnym gatunkiem, który zasiedlił Xylo, kontynuując kult Tsathogguy. Uważają, że wybudzenie bóstwa przyniesie im władzę i da im płodność, dzięki której będą mogli odbudować swoją rasę, a także, że Tsathoggua pobłogosławi ich niezmierną mądrością oraz wiedzą. W głębi zaginionego miasta przez wieki składowali oni jaja, z których bez pomocy Tsathoggua, nic się nie wykluje. Przez przeprowadzenie rytuału wężowi ludzie pragną odzyskać utracone wpływy i odbudować swój niegdysiejszy blask. Rytuał wybudzenia Tsathoggua ma być złożonym i czasochłonnym procesem, wymagającym starannego przygotowania i poświęcenia.

W jego trakcie, wężowi ludzie muszą składać ofiary z krwi i życia z istot rozumnych; wykorzystywać zaklęcia oraz artefakty, które mają przyciągnąć uwagę bóstwa, aby obudzić jego świadomość; a także czekać na odpowiednie ułożenie planet. Jednakże, choć wiara wężowego ludu w ich cel jest silna, a wysiłki podejmowane są z wielką determinacją, żaden z członków kultu nie rozumie prawdziwego pragnienia i intencji Tsathogguy. W jego błogosławieństwie, jak również w błogosławieństwach innych Wielkich Przedwiecznych, nigdy nie ma nic za darmo. Dalsza eksploracja i odkrywanie tajemnic Xylo może pomóc badaczom zrozumieć prawdziwą naturę i cele bóstwa, którego wybudzenie może nieść dużo drastyczniejsze skutki, niż można sobie wyobrazić.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI



IGNACIO APAZA

Starszy Wioski, to wiekowy mężczyzna, który wygląda na ponad siedemdziesiątkę. Jego ciało jest silnie zbudowane, a skóra pomarszczona. Wielobarwne szaty, noszone przez niego, zdają się być powycierane od długiego użytkowania. Włosy ma krótkie, siwe, obcięte na

prosty, chłopski sposób, które kontrastuje ze spojrzeniem zdradzającym wielką mądrość i życiowe doświadczone.

Starszy jest szanowanym i poważanym członkiem swojego plemienia. Jego głos jest spokojny, a słowa pełne powagi, przesiąknięte są wiedzą. Chętnie opowie badaczom o legendach i historii swojego ludu, w tym o zaginionym mieście w dżungli, które stało się tematem ich zainteresowania.

Choć jest dobrze zorientowany w terenie i ma wiedzę na temat dżungli, jego podejście do świata zewnętrznego jest ostrożne i nieufne. Uważa, że świat zewnętrzny jest pełen niebezpieczeństw i niesprawiedliwości, ale jego miłość do swojego plemienia i ziemi jest niewzruszona.

Gdy twoi gracze Strażnika Tajemnic spotykają się z Starszym Wioski, ten przyjmuje ich z rezerwą. Przynajmniej do czasu, gdy usłyszysz, że są zainteresowani legendą o zaginionym mieście. W swoim opowiadaniu nie zdradza zbyt wiele, ot pogłoski przekazywane przez jego lud, lecz udzieli kilku rad i ostrzeże przed niebezpieczeństwem.

CZŁONKOWIE PIERWSZEJ EKSPEDYCI



HAROLD WHITMORE

Prof. Harold Whitmore to starszy mężczyzna o siwych włosach i krzaczastym wąsie. Na co dzień nosi okulary, brązową marynarkę i zno-

szoną, pasującą do reszty odzieży fedorę. Jest spokojnym i wykształconym antropologiem, który poświęcił swoje życie na badanie starożytnych kultur i ich wpływu na teraźniejszość. Nieustannie dzieli się swoją wiedzą z zainteresowanymi, ale jest także wybredny w kwestii wyboru współpracowników. Prowadzi dziennik, a jego skrzętne zapiski będą ważną podpowiedzią dla badaczy. Harold od lat specjalizuje się w badaniach nad kulturą i historią rdzennej ludności Ameryki Południowej. Przez dekadę prowadził badania w Peru i Brazylii, a jego odkrycia są szeroko publikowane w naukowych czasopismach takich jak „Anthropologist Science” czy „Journal of American Folklore”.

Zaginione Miasto



EMILY DAVIS

Dr. Emily Davis to młoda kobieta o długich, blond włosach i niebieskich oczach. Ubiera się w proste bawełniane koszule, a zwykle jej szyje ozdobi naszyjnik z turkusów lub innych kamieni. Jest uważana za jedną z najbardziej obiecujących postaci na polu swoich zainteresowań, ze względu na jej wiedzę i pasję w dziedzinie biologii. Jest osobą wyjątkowo energiczną i pełną zapału do pracy. W trakcie ekspedycji jest bardzo skupiona na swojej badaniach i stara się wykorzystać każdą szansę, aby zebrać jak najwięcej danych i próbek biologicznych. Jej marzeniem jest znalezienie nowych okazów roślin i zwierząt, dlatego właśnie zdecydowała się na udział w wyprawie. Emily jest również niezwykle ambitna i zawsze dąży do osiągnięcia swoich celów, a także nieustraszona w obliczu trudności i ryzyka, co często stanowi dla niej motywację do działania. Jednocześnie, jest też bardzo skromna i szanuje swoich kolegów z ekspedycji oraz ludzi, których spotyka w trakcie swoich badań.



RICHARD THOMPSON

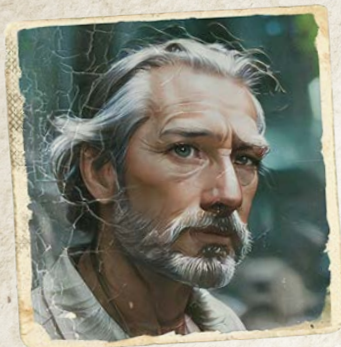
W trakcie ekspedycji do Amazonii, Thompson zazwyczaj ubiera się w lekkie, wygodne i przewiewne ubrania, które umożliwiają mu swobodę ruchów. Postawił na kurtki z wieloma kieszeniami, które pozwalają mu na przechowywanie narzędzi i dokumentacji, a także na wygodne buty trekkingowe, które zapewniają mu odpowiednią stabilizację podczas chodzenia po trudnym terenie. W środowisku naukowym uważany za jednego z najwybitniejszych specjalistów od rdzennych języków Ameryki Południowej.

jest osobą bardzo opanowaną i skupioną na swojej pracy. Jego wiedza na temat języków jest bezkonkurencyjna, a jego umiejętności w zakresie tłumaczenia i interpretacji są uważane za jedno z najlepszych na świecie. Jest także bardzo pragmatycznym i zorganizowanym człowiekiem. W trakcie ekspedycji stara się, aby każdy element badań przebiegał sprawnie i bez zbędnych przeszkód. Jego wysokie umiejętności językowe pozwalają mu na nawiązywanie kontaktów z rdzenną ludnością, a także z kolegami z ekspedycji, co przyczynia się do lepszej koordynacji działań.



EESHAN EVANS

Eeshan to ceniony geolog z Uniwersytetu Oxfordzkiego, specjalizujący się w badaniach geologicznych w ujęciu ogólnym. Jego pasją jest badanie struktury geologicznej kontynentów i odkrywanie ukrytych skarbów natury. Jako członek ekspedycji do Amazonii, Evans liczy na lepsze zrozumienie procesów geologicznych w tamtym regionie. Prywatnie jest bardzo pracowity i zdeterminowany. Jego pasja do geologii sprawia, że jest niezwykle zaangażowany w swoją pracę, a jego wiedza i doświadczenie w tej dziedzinie nauki są nieocenione dla całej ekspedycji. Evans to starszy mężczyzna o indyjskiej urodzie. Jego skóra jest lekko opalona, a oczy mają głęboki, brązowy kolor. Charakterystyczne paski siwizny wplecione po bokach jego czarnych włosów dodają mu pewnej tajemniczości i elegancji. Evans zawsze nosi czapki, a jego ulubionym kolorem ubrań jest khaki. Często ubiera się w wygodne koszule z krótkim rękawem, spodnie i buty trekkingowe, które pozwalają mu na swobodne poruszanie się po terenie. Jego styl jest prosty, ale jednocześnie elegancki, a kolory ubrań są dostosowane do trudnych warunków klimatycznych, w których pracuje. Jego pasją jest eksploracja i odkrywanie nowych miejsc na świecie. W swojej pracy kieruje się zasadą, że każde miejsce na ziemi skrywa w sobie niezwykle historie i tajemnice, które warto odkryć.



ARTHUR KINGSLEY

Arthur Kingsley to nieoficjalny przewodzący ekspedycji do Amazonki. Jest uznanym w świecie archeologiem i badaczem zabytków azteckich, majów, a także inków. Urodził się w Wielkiej Brytanii, ale spędził większość swojego życia podróżując po świecie i badając kultury dawnych cywilizacji. Kingsley zasłynął z badań archeologicznych w Meksyku. Jego wiedza na temat kultury azteckiej jest ogromna, a jego badania przyczyniły się do odkrycia wielu ważnych artefaktów i relikwii, które wzbogaciły naszą wiedzę na temat tej kultury. Arthur Kingsley to wysoki, dobrze zbudowany mężczyzna o nieco siwych włosach i zielonych oczach. Zawsze ubrany jest elegancko i schludnie, ale jednocześnie bardzo wygodnie i dostosowując się warunków terenowych. Kingsley jest przede wszystkim pasjonatem archeologii i historii, ale jednocześnie jest bardzo pragmatyczny i odpowiedzialny. Jego doświadczenie i wiedza na temat kultury azteckiej są nieocenione w trakcie ekspedycji, co sprawia, że jest szanowany i ceniony przez pozostałych członków zespołu. Jest jedynym członkiem ekspedycji, którego badacze nie będą mogli poznać ze względu na jego śmierć, choć w odpowiednich warunkach, dalej można wykorzystać jego postać w przygodzie, np. przez zastosowanie czaru „Pożarcie Podobieństwa” przez kogoś z wężowych ludzi. .

BUDOWANIE ATMOSFERY

Scenariusz jest utrzymany w stylu narracyjnym horroru. To oznacza, że pojawia się w nim szereg zjawisk, które odpowiednio przedstawione, powinny wzbudzać w twoich graczach strach. Oto najważniejsze elementy odpowiedzialne za budowanie atmosfery:

• OTOCZENIE

Ruiny zaginionego miasta wylaniają się z gęstej dżungli amazońskiej niczym zły sen. Starożytne, zarośnięte budowle pokryte są mchem i bluszczem, które zdają się zaciskać swoje chwytne macki na kamiennych murach, jakby próbując je powoli pochłonąć. Drzewa o ogromnych korzeniach oplatają pozostałości świątyń i budynków, a ich gałęzie wydają się wyginać na różne strony, jak ręce błagające o litość.

W miarę jak badacze docierają głębiej w serce miasta, natrafiają na niezwykle reliefy i rzeźby, przedstawiające przerażające, wężopodobne istoty oraz groteskowe, skrzydlate monstra. Na murach widnieją nieczytelne inskrypcje napisane w nieznanym, starożytnym języku, a miejscami niepokojące symbole zdają się pulsować, jakby żyły własnym życiem.

Ścieżki prowadzące do miasta są zarośnięte i trudno dostępne. Grube pnącza, kolczaste krzewy i drzewa o rozbudowanych korzeniach utrudniają podróż, zmuszając badaczy do wyrębu i otwarcia sobie drogi. Dżungla wydaje się bronić przed intruzami, a roślinność jest gęsta i mroczna, pozwalając jedynie na przedostawanie się nikłego światła słonecznego.

W tle dżungli słychać niepokojące dźwięki: nieznanne odgłosy zwierząt, szepty liści, jakby prowadzących tajemnicze rozmowy oraz stłumione jęki wiatru przenikającego przez zrujnowane budowle. Co rusz, zza rogu, z dala od wzroku badaczy, słychać podejrzane szelesty i trzaski gałęzi, które zmuszają ich do zastanowienia, czy są naprawdę sami w tym opuszczonym miejscu.

• ODKRYCIA

W miarę jak badacze penetrują zaginione miasto, natrafiają na pozostałości obozu naukowców, które wydają się porzucone w pośpiechu. Na miejscu obozowiska odkrywają namioty z rozszarpanymi wejściami, porzucone plecaki i rozrzucone narzędzia badawcze. Dookoła widać ślady walki, a ziemia wydaje się być przekopana i usiana dziwnymi, nieznanymi zwierząt śladami. W jednym z namiotów badacze odnajdują dziennik jednego z naukowców. Zapiski z początku są spokojne i naukowe, ale z czasem zaczynają oddawać narastający niepokój i strach. W ostatnich wpisach czytają o odkryciu dziwnych, niezrozumiałych inskrypcji, które zdają

się wpłynąć na zdrowie psychiczne i fizyczne członków wyprawy. Wielu z nich zaczyna cierpieć na koszmary, halucynacje i zaniki pamięci.

Gdzieś na krańcach obozu badacze odnajdują tajemnicze inskrypcje. Wryte na kamiennej tablicy, w nieznanym języku, zdają się oddziaływać na psychikę tych, którzy na nie patrzą. Wywołują uczucie niepokoju, a nawet lęk przed dotknięciem ich powierzchni. Po bliższym przyjrzeniu się, badacze zauważają, że tablica pokryta jest cienką, lepką warstwą substancji przypominającej krew.

Każde z tych odkryć sprawia, że atmosfera staje się coraz bardziej mroczna i niepokojąca. Badacze zaczynają zdawać sobie sprawę, że naukowcy, których śladem podążają, odkryli coś przerażającego i niebezpiecznego.

Nie krępuj się wplatać motywy znane Ci z opowieści Cthulhu. Wykreowany przez H.P. Lovecrafta świat jest pełen motywów, które możesz wpleść w przygodę w amazońskiej dżungli.

• PRZECIWNICY

W miarę eksploracji starożytnego miasta, gracze napotykają tajemniczych wrogów - kult węzowych ludzi, którzy pilnie strzegą świątyni ukrytej głęboko w dżungli. Wężowi ludzie, odpowiedni opisani, są przerażający i z ich ludzkimi torsami, węzowymi głowami, które zdobią jadowite kły mogą napędzić strachu badaczom. Ich skóra jest łuskowata i mieni się w słońcu, a ich tajemnicze oczy wydają się badać każdego intruza.

Spotkania z tymi przeciwnikami nie są częste w kontekście całości scenariusza, ale zawsze niebezpieczne. Gracze mogą natrafić na oznaki ich obecności, takie jak ślady wypalonych ognisk czy pozostałości rytualnych ofiar. Wężowi ludzie mogą także pojawić się w najmniej oczekiwanych momentach, z zasadzek z ukrycia w gęstwinie dżungli, czy nawet w trakcie odkrywania kolejnych ruin miasta.

Ważne jest, aby zachować aurę tajemniczości i grozy wokół węzowych ludzi. Mogą być związani z kultem czczącym starożytne bóstwo, co sprawia, że ich motywacje są nieczytelne dla graczy. Wężowi ludzie mogą używać okultystycznych zaklęć i rytuałów, które wydają się niezrozumiałe i straszne, wprowadzając atmosferę duchowego zagrożenia.

Ostatecznie, gracze mogą zdobyć informacje na temat celów i intencji kultu węzowych ludzi, ale tylko po starannie zbadaniu miasta, odkrywaniu tajemniczych inskrypcji i powiązaniu ich z zaginionymi naukowcami.

• LEGENDY PRZESZŁOŚCI

Podczas eksploracji zaginionego miasta, gracze natrafiają na starożytne inskrypcje, które kryją w sobie legendę o uspionym bóstwie. Na jednym z centralnych placów miasta, w ruinach dawnej świątyni, znajduje się fresk przedstawiający tę przerażającą historię. Według inskrypcji, bóstwo to, nazwane Tsathoggua, było czczonym przez starożytnych mieszkańców miasta jako Władca Ciemności i Przemiany. Tsathoggua był znany ze swojej potęgi oraz tajemniczych i okrutnych rytuałów, które były mu ofiarowywane w zamian za opiekę nad miastem i jego mieszkańcami. Jednak z biegiem czasu, ludność zaczęła odwracać się od Tsathogguy, co sprawiło, że bóg popadł w gniew i zesłał na nich klątwę przekształcającą ludzi w węzowate istoty. A może węzowi ludzie przyszedli na miejsce poprzednich mieszkańców? Inskrypcje nie są w tym temacie jasne.

Legenda głosi, że nim Tsathoggua złożył się do wiecznego snu, obiecał powrócić, gdy ludzie ponownie zwrócą się w jego stronę zanosząc się ofiarami i modłami. Gracze odkrywają, że kult węzowych ludzi próbuje obudzić Tsathoggua, by odzyskać jego względy i rozmnożyć się, co w rezultacie pomogłoby im odzyskać dawno utraconą pozycję. W miarę odkrywania kolejnych tajemnic miasta, gracze odkrywają też, że badacze z pierwszej ekspedycji, a także oni sami, mogą być w ich rytuale kluczowym składnikiem.

Opowieść o Tsathoggua i jego mrocznej przeszłości związanej z miastem dodaje głębi i grozy do scenariusza. Gracze muszą zrozumieć, że odkrywanie tajemnic miasta może prowadzić do niezamierzonych konsekwencji, a obudzenie bóstwa może przynieść zagładę nie tylko im, ale także całemu światu.

• MUZYKA

Używaj odpowiedniej muzyki i efektów dźwiękowych, aby zwiększyć napięcie i podkreślić niepokojącą atmosferę. Wybierz dźwięki, które współgrają z tematyką starożytnego

Zaginione Miasto

miasta, tajemniczych zjawisk i groźnych potworów. Muzyka może być subtelna i mroczna, aby oddać nastrój niepokoju i zagrożenia. Oto kilka propozycji dostępnych na platformie YouTube, które mogą doskonale oddać klimat tej przygody:

- **Cryo Chamber Collaboration - "Nyarlathotep"**
Ten mroczny, ambientowy utwór o długim czasie trwania oddaje zarówno tajemniczość starożytnego miasta, jak i grozę związaną z mitologią Cthulhu.
- **Dark Ambient Mix - "The Serpent's Lair"**
Ten utwór łączy w sobie posępne dźwięki z elementami natury, idealnie pasując do dżungli amazońskiej i tajemniczego zaginionego miasta.
- **Tabletop Audio - "Temple of the Eye"**
To tło dźwiękowe, które może być używane podczas eksploracji świątyni, gdzie gracze odkrywają tajemnice związane z bóstwem Tsathoggua.
- **Bardify - "Lost Temple Ruins"**
Ten utwór łączy dźwięki przyrody z elementami dawnych cywilizacji, tworząc atmosferę tajemniczych ruin w sercu dżungli.
- **Atrium Carceri - "The Untold"**
Ten przyprawiający o ciarki, ambientowy utwór może być używany jako tło dźwiękowe podczas napotkania wrogów czy w momentach zwiększonego napięcia.

Każdy z tych utworów oferuje inny rodzaj atmosfery, ale wszystkie wpasowują się w tematykę scenariuszy "Zew Cthulhu" i zaginionego miasta w dżungli amazońskiej. Wybierz te, które najlepiej oddają nastrój i ton, który chcesz osiągnąć w swojej wersji przygody.

PRZEBIEG HISTORII

• SCENA 1: ZGROMADZENIE ZESPOŁU BADACZY

Badacze docierają razem do małej miejsciny Iquitos położonej w Ameryce Południowej, w Peru, gdzie przygotowują się do podróży do dżungli. Osada ta jest ostatnim przystankiem przed wejściem w głąb dzikiej, niezbadanej Amazonii.

Po przybyciu, szybko orientują się, że atmosfera na miejscu jest napięta, głównie ze względu na członków pierwszej ekspedycji, którzy od jakiegoś czasu nie wracają z dżungli. Miejscowi są przyjaciele, ale wyraźnie zdziwieni tym, że pierwsza ekspedycja nie wróciła jeszcze po kolejne zapasy i prowiant. Od ich ostatniej wizyty upłynęło sporo czasu. Nie ma co prawda jeszcze okazji do wielkich zamartwień, jednak badacze mogli dać się wciągnąć w wir pracy, ale jednak już na tym etapie może dać to trochę do myślenia.

Gracze mają okazję poznać swoje postacie i ich umiejętności, a także omówić plan działania. Szybko udaje im się znaleźć auto terenowe, które za opłatą będą mogli wypożyczyć od miejscowego „Starszego”, Ignacio Apaza. Choć w mieście obowiązuje naturalna struktura państwowa, kulturowy szkielet hierarchii w tamtym okresie w Peru, sprawia, że napotkani mieszkańcy będą prowadzić właśnie do starszego, który był nim jeszcze, gdy Iquitos miało status wioski. Przed wyprawą, na obiedzie, na który być może dadzą się zaprosić badacze, starszy opowiada im legendy o starożytnym mieście



Zaginione Miasto

mieszczącym się na południowy-wschód od Iquitos oraz o mitycznym bóstwie Tsathoggua, które mieszka tam w głębi dżungli, a którego należy się wystrzegać, iż jest to bóstwo złe, nieprzyjazne. Z tego samego powodu, nikt z Iquitos nie zgodzi się towarzyszyć naukowcom, ani nawet nie poprowadzi ich przez dżungle. Miejscowi łączą ten obszar okolicy z mrocznymi legendami, a także tajemniczymi zniknięciami w przeszłości i głównie przez właściwą dla tego regionu, powszechną przezorność, nie będą chcieli pomóc. Podobna opowieść dla naukowców powinna trącić zabobonami, czy kulturowymi schematami myślenia. Jako ludzie nauki raczej badają takie wierzenia, jako konstrukt religijny, niż je podzielają. Mimo wszystko, takie spotkanie z kulturą może być dla badaczy fascynujące oraz może dodatkowo podsyć ich ciekawość i chęć odkrycia tajemnic zaginionego miasta.

Postacie zasugerowane w scenariuszu (na końcu znajdują się proponowane karty postaci) są odpowiednio wyposażone do wyprawy, lecz jeśli stworzycie własnych badaczy, obecna scena jest ostatnią i idealną do podreperowania ekwipunku. Być może któryś z graczy, nawet po zapoznaniu się z tym co jest dla niego przewidziane, będzie chciał wykazać się podobną przezornością jak miejscowi. Pozwól na to, lecz pamiętaj, o ograniczonej ilości towaru i stosunkowo małym charakterze miasteczka, leżącym przecież daleko od popularnych linii zaopatrzeniowych.

Następnego dnia, wraz ze wschodem słońca, drużyna wyrusza w nieznaną, gotowa stawić czoła niebezpieczeństwom, jakie na nich czekają. Wszyscy są pełni optymizmu i zapału, nie zdając sobie jeszcze sprawy, że poszukiwania mogą okazać się nie tylko ekscytujące, ale także niezwykle niebezpieczne.

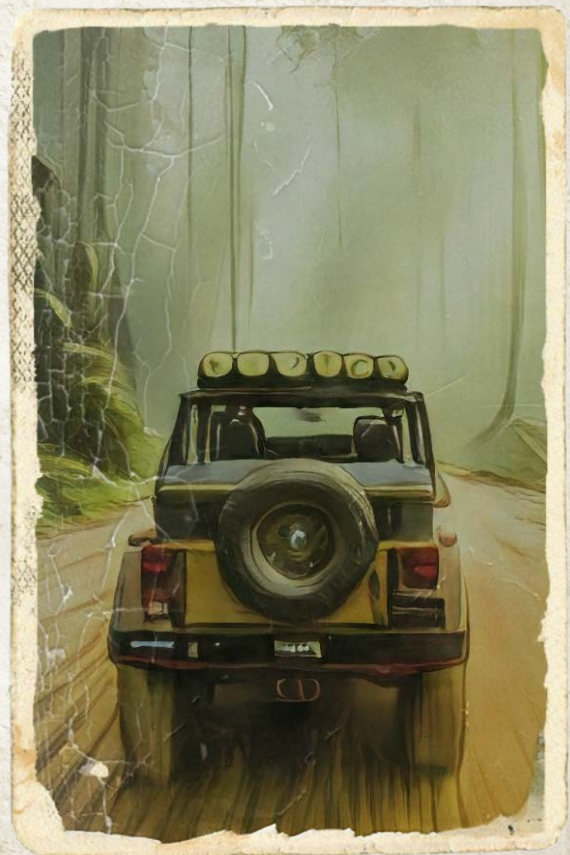
Ewentualne rozwinięcie sceny:

Wcześniejsza podróż - Do Iquitos można się dostać na sposób dwojaki. Wpierw jednak trzeba dotrzeć do Limy, która powinna być pierwszym przystankiem drużyny badaczy. W 1974 roku dało się tam dostać statkiem i samolotem. Późniejsza droga, to znaczy z Limy do Iquitos, daje się pokonać drogą lądową do Yurimaguas skąd da się popłynąć łodzią wzdłuż rzeki Huallaga, która z kolei jest jednym z dopływów rzeki Marañón, a ta łączy się z docelową rzeką, czyli Amazonką. Alternatywną opcją jest wynajęcie awionetki,

która mogłaby wylądować na małym lotnisku w Iquitos. Jeśli więc z jakiegoś powodu zajdzie potrzeba opisanie drogi do Peru, możesz posiłkować się tymi informacjami, a nawet rozegrać pomniejszą scenkę w Limie, albo Yurimaguas.

● **SCENA 2: PODRÓŻ PRZEZ DŻUNGLE**

Gracze i ich zespół badaczy jadą przez dżungle po wytyczonej drodze, prowadzącej do sąsiedniego miasta. W pewnym momencie badacze zmuszeni są odbić na wąską ścieżkę, która tylko w niewielkim odcinku nadaje się do podróży autem. Nikt nie zadbał o lepszy dojazd i właściwie, mając na względzie opinie miejscowych o tym rejonie dżungli, dobrze, że udaje im się dotrzeć, aż tak daleko autem. Podczas podróży postacie graczy mogą podziwiać niesamowite krajobrazy oraz roślinność, która staje się coraz bardziej gęsta, co oznacza, że zbliżają się do celu wyprawy. Po kwadransie muszą porzucić samochód i ruszyć dalej pieszo. Parkują tuż obok drugiego pojazdu, zapewnił należącego do pierwszej ekspedycji, po



Zaginione Miasto

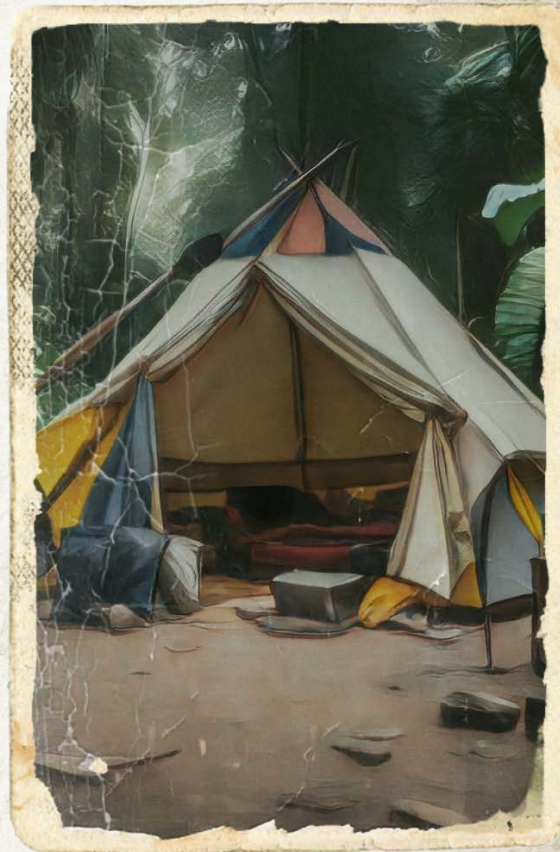
czym zanurzają się w gęste zarośla dżungli. Aby nie było to dla badaczy zbyt płytkie doświadczenie, poniżej zaproponowałem dla trzy wydarzenia, które możesz, ale nie musisz wykorzystywać w swojej rozgrywce:

- Na jednym z odcinków trasy, gracz o najniższym atrybucie zręczności wpada w grzęzawisko właściwe dla tych podmokłych terenów. Pozostali członkowie grupy muszą współpracować, by go wyciągnąć. Przy użyciu liny czynność ta powinna być stosunkowo łatwa do uratowania, choć gracze mogą użyć innych sposobów.
- Drużyna napotyka na zdziczałe zwierzę, które stanowi zagrożenie dla ich bezpieczeństwa. Właściwy dla tego rejonu Amazonii może to być na przykład wielki dzik, choć możesz zmienić rodzaj zwierzęcia jeśli chcesz, na np. małpę lub węża. Gracz o najwyższym współczynniku umiejętności "sztuka przetrwania" ma szansę przegonić zwierzę ogniem lub bronią. W najgorszym wypadku, jeśli drużyna kompletnie źle się zabierze za odganianie stworzenia, zada ono pojedynczy atak, po czym ucieknie w popłochu.
- Po drodze, grupa natrafia na tajemniczą rzeźbę wykonaną z kamienia przedstawiającą hybrydę człowieka i węża. Wygląda na starożytną, być może związaną z kultem, o którym opowiadał im starszy Apaza. Jeśli któryś z badaczy z powodzeniem przeprowadzi test na umiejętność archeologia (poziom trudny), będzie miał szansę dowiedzieć się, że podobny sposób obróbki skał nie powinien być znany człowiekowi z okresu, na który wstępnie można datować odkrycie. Całość wygląda, jakby użyto do tego specjalistycznych narzędzi. Wiedza ta nie daje jeszcze jednoznacznych odpowiedzi, ale być może sprawi, że gracze staną się bardziej czujni i zaintrygowani tajemnicami dżungli.

• SCENA 3: OBÓZ PIERWSZEJ EKSPEDYCJI

Po kilku godzinach marszu przez dżunglę, drużyna natrafia na opuszczony i częściowo zniszczony obóz naukowców. Gracze mogą zastanawiać się, co też stało się z poprzednią ekipą. Obozowisko jest zdemolowane, wszędzie wala się ubłocony, wyrzucony ze skrzyń ekwipunek, a namioty i plecaki zostały

rozcięte. Wszystko to jest mokre, częściowo pochłonięte przez dżunglę, co sugeruje, że naukowcy opuścili to miejsce już jakiś czas temu. W miarę przeszukiwania obozowiska, badacze odnajdują przedmioty, które mogą być użyteczne w dalszej części przygody.



W jednym z namiotów, gdzie mogło mieścić się biuro terenowe, gracze natrafiają na starą, zniszczoną mapę okolicznych terenów wykopalisk. Mapa ta jest paroma pokryta enigmatycznymi notatkami, które zdają się być opisem dążenia do odkrycia jakiejś tajemnicy. Na mapie, wśród gęstej dżungli, widnieje nazwa zaginionego miasta – Xylo, oraz jego orientacyjny szkic. Notatki są niejasne, częściowo rozmazane od wszechobecnej wilgoci.

W innym namiocie, na rozrzuconych dokumentach, gracze odnajdują urwaną kartę z dziennika jednego z naukowców. Na kartce znajdują się wzmianki o odkryciu fascynujących, a zarazem niepokojących ruin niedaleko obozu. Ruiny te zdają się być starożytne i nieznane, a opisy w dzienniku sugerują, że

24 sierpnia 1974: 12 dzień naszych badań. Nie mogę uwierzyć, że udało nam się dotrzeć do tego miejsca. Zaginione miasto Xylo, ukryte głęboko w sercu dżungli, okazało się być prawdziwe. Nasza ekipa jest podekscytowana możliwością odkrycia nieznanych tajemnic tego starożytnego miejsca.

25 sierpnia 1974: Ruiny miasta są w zaskakująco dobrym stanie, biorąc pod uwagę upływ czasu. Architektura budowli jest intrygująca. Nie przypomina żadnego stylu, właściwego dla tego regionu. Wszędzie wokół widoczne są podobizny węzowych istot, co sugeruje, że kult węza mógł odgrywać istotną rolę w życiu mieszkańców Xylo.

27 sierpnia 1974: W głębi jednej ze świątyń natknęliśmy się na serie inskrypcji. Trudno będzie je zrozumieć bez dalszych badań, ale wydaje się, że opisują pewne rytuały i wierzenia związane z tajemniczym bóstwem Tsathoggua. Czy to możliwe, że odkryliśmy dowody na istnienie nieznanego panteonu? Czuję, że jesteśmy na progu odkrycia.

naukowiec czuł pewien niepokój i fascynację tym, co odkrył. Fragment dziennika wspomina o enigmatycznych symbolach, tekstach, taktujących o kulturze istot, wyglądających niczym hybrydy węża i człowieka.

Dzięki mapie i informacjom z dziennika, drużyna postanawia kontynuować swoją wyprawę w głąb dżungli, w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania o los zaginionych naukowców i odkrycia tajemniczych ruin. Nie wiedzą jeszcze, jak blisko właściwie się znajdują, ale odkrycia w obozowisku motywują ich do dalszych poszukiwań.

• SCENA 4: ODKRYCIE RUIN

Dokładnie podążając za wskazówkami znalezionymi na mapie, gracze docierają do powoli do celu. Mrok lasu zaczyna się rozpraszać, gdy docierają do pierwszych ruin. Wzrok badaczy wędruje po ogromnych kamiennych blokach, z których zbudowane są ruiny dawnych budowli. Prastare rzeźby i reliefy, choć zniszczone przez upływ czasu, nadal sprawiają wrażenie imponujących.

Nadszedł ten magiczny moment, gdy bohaterowie docierają do dawno zaginionego miasta Xylo. Na przedpolu prowadzącym do miasta znajdują się dwie imponujące rzeźby, przedstawiające te same hybrydy węża i człowieka, które widzieli wcześniej. Te tutaj zdają się strzec wejścia do osady. Pośrodku, między rzezbami, widnieje kamienny łuk z wrytą inskrypcjami w tajemniczym języku, którym prawdopodobnie porozumiewali się mieszkańcy tego miasta.

Gracze mogą spróbować zdania ekstremalnie trudnego testu na archeologię, lub trudnego testu na paleolingwistykę, aby odszyfrować tajemniczy napis wryty nad wejściem. Jeśli uda im się osiągnąć sukces, odnajdą poniższą treść:

Przez wrota wiedzy przychodź w pokucie i szacunku. Tylko wyznawcy Tsathoggua zstąpią do głębin mroku, niegodziwi zaś zginą w swej próżności.

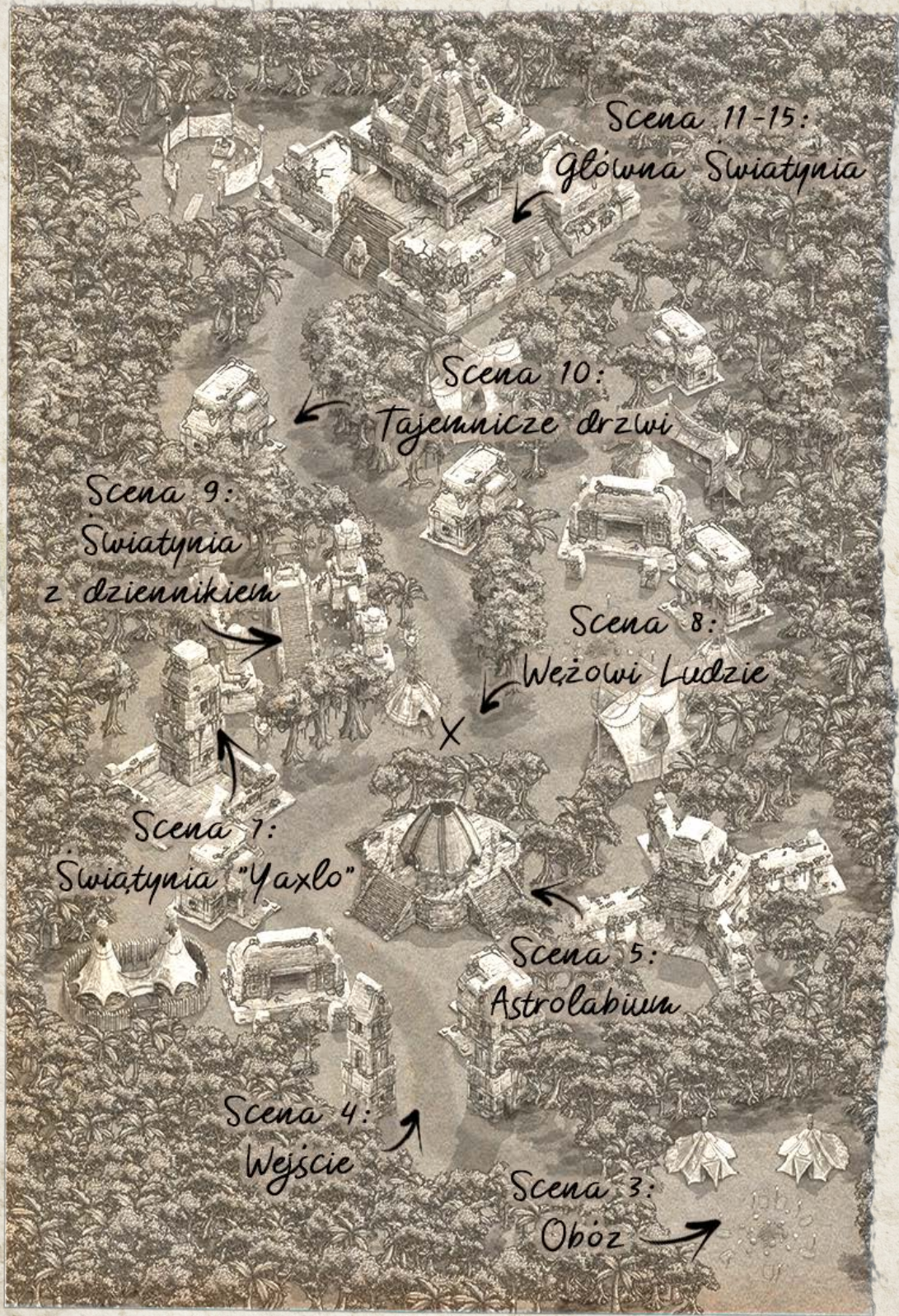
Ten mocno wytarty napis przekazuje istotną maksymę, która odzwierciedla fanatyczne przekonania kultury węzowego ludu. Przestroga ta może sugerować, że tylko wyznawcy bóstwa Tsathoggua są godni odkrywania tajemnic miasta

Xylo, a wszyscy inni, którzy odważą się wejść w jego granice, zostaną ukarani za wejście dalej.

Gracze mogą poczuć dreszcz tajemnicy i niepokoju, lecz nie powinno zatrzymać ich to przed wejściem dalej. Wszystko wokół jest porośnięte bluszczem i innymi roślinami dżungli, które zdają się walczyć ze starożytnymi budowlami o dominację na tym terenie. Niektóre rzeźby przedstawiają istoty o ludzkich kształtach, ale z wyraźnymi węzowymi cechami, co zdaje się potwierdzać opowieści o kultach czczących Tsathoggua.

Poruszając się dalej, badacze zauważają, że niektóre budynki są całkowicie zatopione w gęstwinie roślinności, podczas gdy inne ocalały w lepszym stanie, co pozwala na szczegółowe zbadanie ich architektury. Przemykające w mroku dżungli niewielkie zwierzęta zdają się być jedynymi mieszkańcami tego miejsca, jednak dziwna atmosfera sprawia, że bohaterowie czują, iż obserwuje ich coś o wiele większego i bardziej niebezpiecznego.





• SCENA 5: ASTROLABIUM

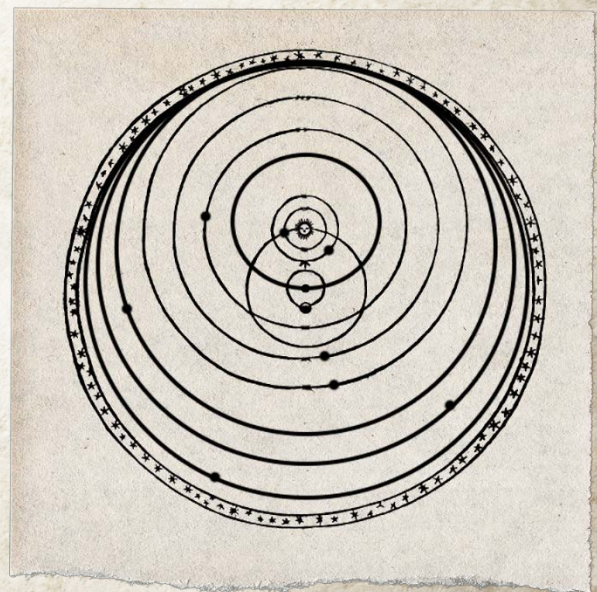
Gracze docierają do pierwszego kompleksu świątynnego miasta Xylo, który zdaje się być istotnym elementem całej osady. Wchodząc do wnętrza, odkrywają imponujące komnaty, w których znajdują się nie tylko wspaniałe freski, ale także prastare inskrypcje w nieznanym języku. Badacze zaczynają badać te tajemnicze zapisy, próbując zrozumieć historię miejsca i dowiedzieć się, co mogło się przydarzyć zaginionej ekipie naukowców.

W jednym z pomieszczeń świątyni, badacze natykają się na fascynujące, misternie wykonane astrolabium, które, jak powinni wiedzieć badacze po udanym zwykłym teście na archeologię, nie powinno się tu znajdować. Podobne instrumenty i narzędzia nigdy nie zostały odnalezione w tej części Amazonii i nie stanowią dorobku kultury inków, którzy zamieszkiwali ten region.



Urządzenie to zbudowane jest również ze stopu miedzi i jakiegoś innego, trudnego do identyfikacji rodzaju metalu, co także nie pasuje ani do rejonu, ani okresu pochodzenia ruin. Astrolabium przedstawia układ planet, który został ułożony jako ostatni. W centrum urządzenia znajduje się wizerunek Słońca, a wokół niego, na metalowych kręgach, umieszczone są malutkie, precyzyjnie wykonane figury planet wykonane z kamieni szlachetnych. Gracze zauważają, że na każdej z planet wygrawerowane są ich nazwy w języku, którego nie rozpoznają na pierwszy rzut oka, lecz już do tej pory pokazali, że umarłe języki są ich smykałką. Trudny test archeologii lub normalny paleolingwistyki, ukaże obco brzmiące nazwy: Merkury - Celeris ; Wenus - Amarosia ; Ziemia - Terralun, Mars - Pyrrhonis ; Jowisz - Zephyron, Saturn - Orbelion, Uran - Nebulaxos, Neptun - Aquathor ; Pluton - Hadesium. Nazwy nie mają żadnego znaczenia poza fabularnym, lecz podobne nazewnictwo może przydać się w kontekście innych przygód. Normalny rzut na spostrzegawczość pozwoli zobaczyć że, Merkury, Ziemia, Jowisz i Saturn są na tym układzie ustawione w jednej linii (choć po skosie). Jeśli badacze pragną utrwalić układ planet nie przeszkadzaj im, a nawet przekaz im wtedy poniższy rysunek, który może stanowić ekwiwalent ich starań. Przyda im się to podczas rozwiązywania zagadki w późniejszej scenie.

Wprawny obserwator zauważy, że na orbicie przecinającej Słońce, Merkury, Wenus, ziemię i Marsa, znajduje się jeszcze



jedna orbita, a całościowy model nie odwzorowuje wiernie faktycznego stanu układu słonecznego, zarówno w kontekście długości orbit i ich rozmieszczenia. Choć w przygodzie ten wątek nie zostanie rozwinięty, zabieg jest celowy, a odchylenia od normy należy postrzegać przez oddziaływania potężnych sił występujących w mitologii cthulhu, czyli np. przedwiecznych i starszych bogów, którzy na przestrzeni milionów lat wpływali na galaktyczny porządek, nierzadko załamując prawa czasu i przestrzeni.

W jednej z głównych komnat, w której na środku znajduje się posąg przedstawiający węzową istotę, bohaterowie natrafiają na coś, co wstrząsa nimi do głębi. Odnajdują odciętą głowę jednego z naukowców, która wygląda na świeżo odseparowaną od reszty ciała. Jest to na tyle drastyczna scena, iż naraża badaczy na psychiczny szwank. Należy, aby każda z postaci graczy wykonała test poczytalności o skutkach właściwych do ich dotychczasowego życiorysu. To drastyczne odkrycie może sprawić, że uczestnicy wyprawy zastanawiają się nad swoim bezpieczeństwem i sensownością dalszych poszukiwań, po czym wielu z nich zaczyni rozważać powrót do pojazdów i opuszczenie tego miejsca, zanim spotka ich podobny los jak zaginionych naukowców. Jeśli tak zrobią, możesz odegrać scenę szóstą.

Może się jednak okazać, że wśród badaczy są raczej tacy, którzy widząc podobny przejaw okrucieństwa, poczują determinację, by odkryć prawdę i postawić czoła temu, co stoi za zaginięciem poprzedniej ekipy. Wtedy pominię scenę szóstą i wróc do niej, jeśli na późniejszych etapach rozgrywki postacie graczy poczują, iż to co się dzieje, przekracza ich możliwości i kompetencje.

W przypadku, gdy badacze wykażą się odwagą, nagródź ich. Pozostać pomimo takiego znaleziska to ryzykowna decyzja, ale może przynieść nieoczekiwane korzyści. Dzięki temu, że badacze wykazali się zimną krwią i pozostali na miejscu, odnajdą niedaleko ciała rytualne ostrze, którego użyto w celu sparaliżowania nieszczęsnego Arthura Kingsleya, a później dekapitacji, bo to on właśnie został pozbawiony życia przez węzowych ludzi. Broń może przydać się w późniejszych scenach, lecz badacze powinni obchodzić się z nią ostrożnie. Nawet zwyczajne dotknięcie odsłoniętą dłonią, może prowadzić do chwilowego jej paraliżu (pełny opis: obok)



Wężowy kiel

Sztylet z wyjątkowo ostrymi wypustkami i zakrzywionym ostrzem, przypominającym kiel. Może być używany do szybkich i precyzyjnych ataków, a także do zadawania ran trujących. Ostrze zostało tak dogłębnie nasycone jadem, że zielonkawy płyn zdaje się nieustannie sączyć spomiędzy ostrych łusek na ostrzu. Śliska rękojeść do złudzenia przypomina skórę węża, choć jest twarda i ciężka, zupełnie jakby wykonano ją ze stali.

Specyfikacja:

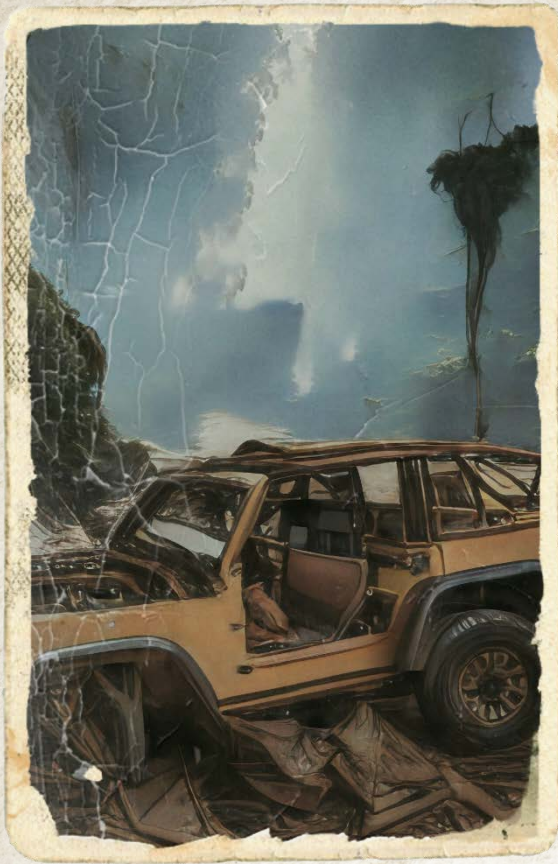
Nazwa	Obrażenia	Zasięg
Wężowy Kiel	1k4+4+MO	Uderzenie

Efekt spec.: Trafiony przeciwnik wyk. normalny test na kondycje. W przypadku porażki jest sparaliżowany przez następną turę.

• SCENA 6: BEZ POWROTU

Gracze, którzy zdecydowali się opuścić Xylo, docierają do miejsca, gdzie zostawili swoje pojazdy, co zabiera im parę godzin wędrówki przez dżungle. Po dotarciu do celu z przerażeniem odkrywają, że samochody zostały zniszczone i zdewastowane, wliczając to również auto należące do pierwszej ekspedycji. Szyby są wybite, opony przekłute, a silniki uszkodzone. Ktoś celowo chciał uniemożliwić im powrót do cywilizacji. Bez pojazdów badacze czują się jeszcze bardziej bezradni i zdają sobie sprawę, że ich jedyna nadzieja na opuszczenie tego przeklętego miejsca rozpadła się na ich oczach.

W drodze powrotnej, badacz z największą ilością atrybutu "szczęście" natrafia na dokument z zaopatrzeniem na wyprawę pierwszej drużyny badaczy. Dokument uwzględnia, że zagi-



-niona ekipa naukowców miała przy sobie radio dalekiego zasięgu. To odkrycie daje badaczom nową iskrę nadziei, na skontaktowanie się ze światem zewnętrznym i wezwanie pomocy.

Teraz gracze muszą wskrziesić swoją determinację i odwagę, aby wrócić do Xylo, odkryć los zaginionej ekipy naukowców i odnaleźć radio dalekiego zasięgu. Na tym etapie powinni zdawać sobie sprawę, że będą musieli stawiać czoła przeciwnościom, które ich czekają w starożytnym mieście, ale też wiedzą, że radio to ich ostatnia szansa na wezwanie pomocy.

Niezależnie od momentu, w którym badacze zdecydują się wrócić do pojazdów, zawsze wracają do tej sceny, aby odkryć, co stało się z ich samochodami i jakie nowe wyzwania ich czekają. Dalsza eksploracja Xylo będzie teraz nie tylko związana z odkrywaniem tajemnic, ale również z desperacką próbą odnalezienia i uratowania siebie oraz ewentualnych ocalałych z pierwszej ekipy badaczy.

• SCENA 7: TAJEMNICZA ŚWIĄTYNIA „YAXLO”

Badacze docierają do gęsto zarośniętej świątyni, będącej jednym z kluczowych punktów w starożytnym mieście Xylo. Na jednym z segmentów zaraz przy wejściu, odnajdują nazwę tego miejsca o enigmatycznej nazwie „Yaxlo”. Jak zwykle, trudny test na archeologię lub normalny na paleolingwistykę odkryje przed nim prawdopodobne tłumaczenie, które w luźnym przekładzie oznacza „Miejsce Jaźni” albo „Miejsce Kaźni”. Trudno jednoznacznie określić bez znajomości kontekstu. Zewnętrzne ściany budowli, w miejscach, w których nie przykryła ich roślinność amazońskiej dżungli, badacze odnajdują częściowo uszkodzone inskrypcje, które przy dłuższych oględzinach, zdradzają fragmenty starożytnych legend.

Jeden z tekstów opowiada o Wielkim Wężu, który zstąpił na ziemię, aby nauczyć miejscowy lud mądrości i tajemnej, kosmicznej wiedzy. Inny fragment sugeruje, że bóstwo, którego czczono, Tsathoggua, ma związek z cyklem życia i śmierci oraz regulacją płodności. Wnętrze świątyni jest ponure i przytłaczające, ze słabym światłem wpadającym przez małe okna. Badacze znajdują w środku kości, co sugeruje, że miejsce to mogło być używane do odprawiania rytuałów lub urządzania pochówków.

Mimo niewielkich strzępków informacji z inskrypcji, badacze mogą czuć, że klucz do zrozumienia celu poprzednich cywilizacji, ich działań w mieście i związku z tajemniczym bóstwem, może znajdować się gdzieś w środku świątyni. I nie będą daleko od prawdy.

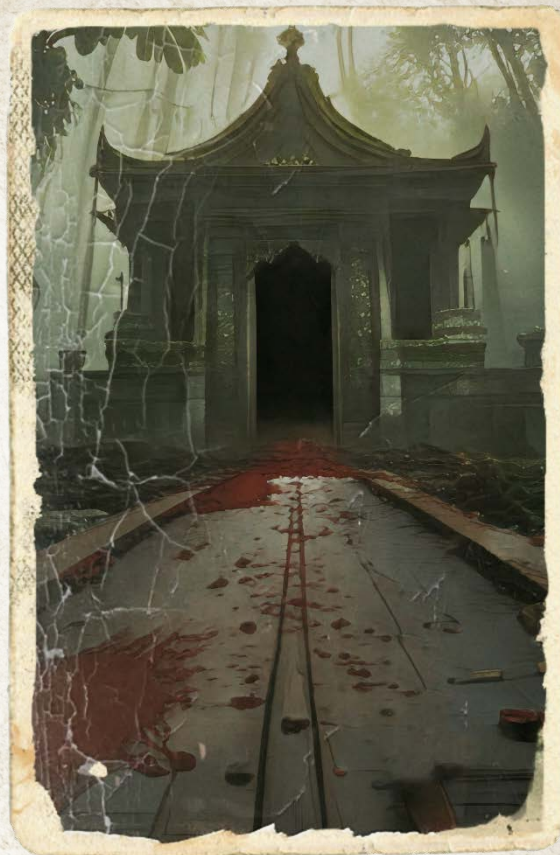
W miarę jak postacie graczy zagłębiają się w kręte korytarze świątyni, zaczynają odczuwać narastające poczucie grozy. Cienie na ścianach wydają się ożywać, a echa ich kroków mogą wpędzić ich w lekką paranoję lub stan niepokoju..

W końcu któryś z graczy o najwyższym wartości umiejętności okultyzm lub najwyższym atrybucie inteligencji (jeśli ten atrybut taki sam u dwóch lub większej ilości postaci, niech gracze rzucą kośćmi. Wygra ten, kto wyrzuci najniższy wynik) natrafi na inskrypcje, która na moment zafascynuje jego osobą, sprowadzając wizje przeszłych wydarzeń, jakie miały miejsce w świątyni. Przeczytaj wtedy ten ustęp:

Podczas odczytywania inskrypcji ujrzałeś przerażającą wizję minionych wieków. Ukazały się przed tobą mistyczne obrazy starożytnego Xylo, które już dawno temu zostało opuszczone przez swoich mieszkańców. Przed twymi oczyma rozwinęły się opuszczone korytarze, ociekające krwią bezimiennych ofiar. Przerośnięte, nienaturalne hybrydy ludzi i węży slizgają się w szkarłatnych strumieniach zbierając do naczyń ociekającą zewsząd krew i wylewając do specjalnych lei pomiędzy alejkami. Ziemia zdaje się pulsować, drzeć jakby gdzieś w okolicy przemieszczało się ogromne stworzenie. Nagle wizja zmienia się. Znajdujesz się w ogromnym rotundowym pomieszczeniu pośrodku którego tkwi olbrzymie, oślizgłe cielsko ropuchy. Jej nabrzmiąły brzuch prześwituje wnętrznościami oraz niezliczoną ilością humanoidalnych stworzeń, które pływają w jej środku. Niektóre dalej żyją, w męczarni uderzając pięściami od środka w śliską błonę. Choć widać, że z ich ust wydobywa się krzyk, nie dochodzi Cię żaden dźwięk oprócz wszechobecnego syku jaki wypełnia komnatę. Nie widzisz nikogo, ale gdzieś w zagięciach ciemności muszą tkwić węzowe ludzie, których wcześniej widziałeś nurzających się we krwi. Przyglądasz się olbrzymiej abominacji jaka wypełnia pomieszczenie. Z głowy maskary wyrastają dwa olbrzymie skrzydła, do złudzenia przypominając takie, jakie mógłby posiadać nietoperz, a kiedy o tym myślisz, obślizgła istota porusza nimi, wzbudzając podmuch, który posyła twoją jaźń dalej, w głąb tej przeraźliwej wizji.

Stoisz teraz przed wejściem do świątyni. Widzisz tłumy węzowych hybryd, korczących się i składających ofiary z samych siebie. Ich ciała, powykręcane pod przeraźliwymi kątami, wciąga czasoprzestrzenny wir, rozrywając je na kawałki. Cała scena przewijają się szybko przed twoimi oczyma, niczym w kalejdoskopie, a słowa wydobywające się z węzowych gardzieli przemarwiają do ciebie przez czasy, wywołując dudniące, powtarzalne echo. Imię, które zostaje z tobą brzmi Tsathoggua.

Badacz po doświadczeniu tej wizji musi rzecz jasna wykonać test poczytalności, który w przypadku nie zdania skutkuje utratą 2+1k4 punktów poczytalności. Tylko od graczy będzie zależeć, czy i jak bardzo dadzą wiarę w ukazany im przerażający obraz minionych wydarzeń, ale prawdopodobnie uświadomienie skali zagrożenia, stanowić będzie motor do działań w końcowych scenach scenariusza.



● SCENA 8: WĘŻOWI LUDZIE

Badacze, kontynuując swoją wyprawę, docierają do miejsca, gdzie po raz pierwszy napotykają węzowych ludzi. Grupa naukowców natrafia tylko dwóch z nich, co daje im całkiem duże szanse na wygraną lub uniknięcie starcia. Wężowi ludzie sprawiają wrażenie nieprzyjaznych i zdecydowanie nie są chętni do pertraktacji.

Stworzenia te, jak sama ich nazwa wskazuje, przypominają groteskowe połączenie człowieka z węzem. Ich dolna część ciała to długi, muskularny ogon węża, stanowiący stabilizacja dla nie całkiem dobrze rozwiniętych nóg, na których się poruszają. Górna część ciała przypomina ludzką, lecz z wyraźnymi cechami gadzimi. Ich skóra pokryta jest łuskami o mrocznych, zielonkawo-brązowych odcieniach. Głowy węzowych ludzi zdobią ostre kły pełne jadu, a ich tęczówki są w kształcie pionowych kresiek.

Widok takich istot z pewnością wywołuje strach w badaczach. W tej scenie wszyscy będą musieli rzucić na pocztytalność. Nieudane rzuty prowadzą do spadku 1k4 punktów pocztytalności i mogą wpływać na decyzje badaczy w dalszych etapach przygody. W tej sytuacji badacze mogą wykorzystać różne umiejętności, aby uniknąć konfliktu z przeciwnikami. Oto parę z nich:

- **Zastraszanie:** Jeśli któryś z badaczy posiada wysoki poziom umiejętności "zastraszanie", może spróbować użyć jej, aby przerazić węzowych ludzi na tyle, że zrezygnują z walki. To rozwiązanie nie jest jednak idealne, ponieważ odsłania obecność badaczy na terenie miasta i może ich narazić później na większe niebezpieczeństwo.
- **Ukrywanie się:** Jeśli badacze posiadają wysoki poziom umiejętności "ukrywanie się", mogą postarać się uniknąć zauważenia przez węzowych ludzi. Ukrywając się w cieniach lub za zniszczonymi budynkami, mają szansę ominąć przeciwników i kontynuować swoją misję bez konieczności stawiania czoła przeciwnikom.
- **Rzucanie:** Jeśli badacze są w posiadaniu jakiegoś przedmiotu, z którym mogą się rozstać, mogą pokusić się o odciągnięcie uwagi węzowych ludzi, przez umiejętność "rzucanie". Rzucając przedmiot w innym kierunku, odwrócą uwagę przeciwników i dadzą sobie szansę na bezpieczne przejście. Sukces przy tym teście pozwala skutecznie odwrócić uwagę, bez ujawniania się.

Pomimo że pertraktowanie z węzowymi ludźmi nie jest możliwe, badacze mają kilka opcji, jak poradzić sobie z sytuacją. Ważne jest, aby gracze mieli świadomość swoich umiejętności i spróbowali wykorzystać je w kreatywny sposób, dając sobie szansę na uniknięcie niebezpieczeństwa lub wygraną walkę z przeciwnikami. Scena ta ma na celu pokazać, że węzowi ludzie są rzeczywistym zagrożeniem, ale także podkreśla znaczenie strategicznego myślenia i korzystania z umiejętności badaczy w celu pokonania przeszkód.

● SCENA 9: DZIENNIK HAROLDA

W tej scenie badacze docierają do wnętrza świątyni, gdzie odnajdują resztkę dziennika Harolda Whitmore'a - jednego z członków zaginionej ekipy badawczej. Dziennik opisuje, jak dokładnie naukowcy zostali porwani przez węzowych ludzi i osadzeni w klatkach wewnątrz świątyni. Harold wspomina, że węzowi ludzie planują jakiś rytuał, do którego potrzebna jest ludzka krew oraz odpowiednie ułożenie planet, a konkretnie - Jowisza i Saturna, które mają się znajdować w linii prostej względem Ziemi. Badacz był blisko prawdy, choć nie wspominał o Merkury, który również był uwzględniony w astrolabium w scenie piątej.

Ściany świątyni są pokryte starożytnymi płaskorzeźbami, które mogą zawierać cenne informacje. Jeśli gracze zdecydują się poświęcić trochę czasu na odszyfrowanie ich, mają szansę dowiedzieć się więcej o kulturze węzowych ludzi oraz ich religii i planach. Wymaga to jednak udanego, trudnego testu na archeologię, lub normalnego na antropologię.

Płaskorzeźby ukazują wizerunek Tsathoggua - potężnego, ropuszego bóstwa z mitów Cthulhu. Inskrypcje wskazują na to, że węzowi ludzie oddawali i dalej oddają mu cześć, oraz że przed wiekami zaplanowano odpowiedni rytuał, który może wybudzić go z wiecznego snu.

W dalszej części dziennika natomiast Harold wspomina, że Tsathoggua może obiecać swoim wyznawcom władzę i nieśmiertelność, jednak jego ukryte motywy są bardziej złożone i mroczne. Bóg pragnie zgromadzić jak najwięcej ofiar, aby osiągnąć nieograniczoną moc i zapanować nad światem, a przynajmniej gwałtownie rozszerzyć swoją domenę.

Badacze dzięki zdobytej wiedzy mogą podjąć próbę udaremnienia rytuału oraz uwolnienia porwanych naukowców, jeśli oczywiście Ci wciąż żyją i znajdują się w okolicy. Wiedza na temat Tsathoggua i jego motywów pozwoli im podejmować świadome decyzje dotyczące dalszego postępowania w miasteczku Xylo, ponieważ ropuszy Bóg na pewno im tego nie wyjawi.

28 sierpnia 1974: Dzisiaj mieliśmy pierwszy kontakt z tymi niewyobrażalnymi istotami. Mimo początkowych prób zrozumienia ich, kontakt zakończył się naszym uprowadzeniem. Choć wydaje się to niemożliwe, wyglądają jakby były połączeniem człowieka i węża. Ich anatomiczna budowa wydaje się nie mieć nic równoległego w jakiegokolwiek znanej nauce biologicznej. Próbuje racjonalizować to odkrycie, przypuszczając, że być może jesteśmy świadkami niezwykłego fenomenu ewolucji, który doprowadził do powstania tak dziwacznych istot.

29 sierpnia 1974: Te istoty, które zaczynam określać jako "wężoludzie", przetrzymują nas w klatkach wewnątrz starożytnej świątyni. Ich intencje pozostają niejasne, choć zauważyłem, że prowadzą oni jakieś rytuały przy wykorzystaniu starożytnych relikwii. Mam nadzieję, że nasz los nie jest bezpośrednio związany z tymi ceremoniami.

30 sierpnia 1974: Mimo strachu przed tym, co nas spotkało, nie mogę przestać zastanawiać się nad tym, jak te istoty mogą istnieć.

Moga one reprezentować odłam ewolucji nieznaną nauce, który zbiegł się z naszym dotychczasowym rozumieniem rzeczywistości.

29 sierpnia 1974: W dalszym ciągu próbuję rozgryźć tajemnice tych węzóludzi. Zauważyłem, że używają one jakiegoś rodzaju pisma, którego nie jestem w stanie odczytać. Czy może to być język ich przodków? Czy też być może nauczyli się go od istot, które zamieszkiwały to miasto przed nimi?

30 sierpnia 1974: Dziś w nocy węzóludzie wydawali się być wyjątkowo niespokojni. Wydaje się, że zbliża się ważny moment. Ich działania stają się coraz bardziej intensywne. Mogę tylko przypuszczać, że ma to coś wspólnego z ich przekonaniami religijnymi. W nocy zauważyłem także, że węzóludzie uważnie obserwują niebo, skrupulatnie badając pozycje gwiazd. Wydaje mi się, że ich rytuały mają związek z układem planet i gwiazd. To odkrycie prowadzi mnie do przerażającego wniosku: może zbliża się czas kosmicznego zjawiska, które może być kluczem do zrozumienia intencji tych istot?

• SCENA 10: TAJEMNICZE DRZWI

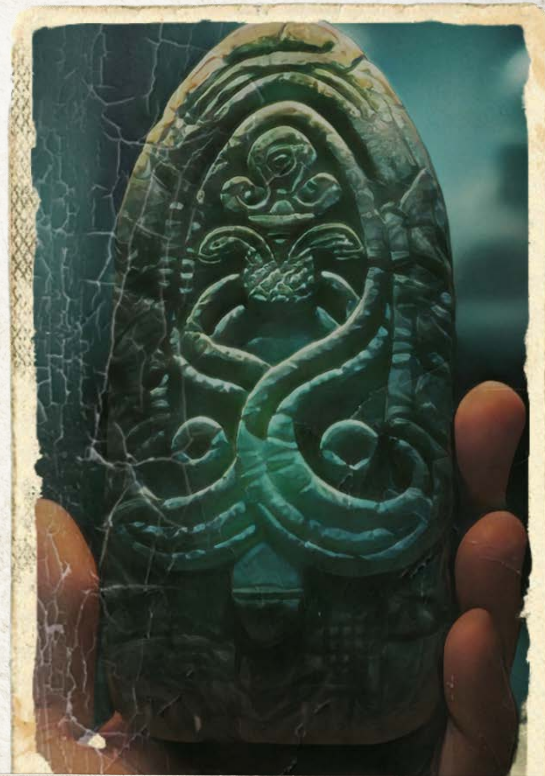
Po zgłębieniu wiedzy na temat Tsathogguy, badacze kontynuują eksplorację zaginionego miasta. Wkrótce natrafiają na zamknięte, misternie zdobione drzwi, które zdają się kryć jeszcze więcej tajemnic. Drzwi są zabezpieczone niezwykłym mechanizmem, złożonym z ruchomych pierścieni, na których umieszczono różnej wielkości kule, tak by umożliwić przesuwanie nimi po kręgach. Są to uproszczone modele planet. Podłoga przed drzwiami oraz ściany dookoła wejścia wykonano z ciemnego, bazaltowego kamienia i ozdobiono białymi punktami, dobrze imitującymi gwiazdy na tle nocnego nieba. Wszystko wskazuje na to, że kluczem do otwarcia drzwi jest odpowiednie ułożenie kul w jednej linii.

Badacze prawdopodobnie przypomną sobie astrolabium ze sceny 5, gdzie zauważyli interesujące ułożenie planet: Ziemia, Jowisz, Saturn i Merkury. Jeśli zanotowali sobie to ułożenie, mogą teraz je wprowadzić. Jeśli jednak żaden z badaczy, ani nie rozrysował, ani nie zapisał układu planet, postaci graczy będą musiały wrócić się do miejsca astrolabium, jeśli chcą otworzyć drzwi. Nie jest to jednak obowiązkowy punkt scenariusza, a jedynie opcjonalna ścieżka, której zbadanie znacznie ułatwi dalszą rozgrywkę i może wpłynąć na zakończenie scenariusza.

Decydując się na powrót, badacze wędrują przez ciemne korytarze starożytnego miasta, aż docierają do pomieszczenia z astrolabium. Tam, ku ich zaskoczeniu, natrafiają na jednego z wężowych ludzi, który zdaje się kręcić wokół instrumentu astronomicznego, co dodatkowo utrudnia im zadanie. Gracze muszą teraz znaleźć sposób na obejście przeciwnika, który strzeże tajemniczego układu planet, lub odrzucić pomysł.

Jeśli uda im się pokonać przeszkodę i odczytać układ planet, wracają do tajemniczych drzwi, aby spróbować ponownie otworzyć je, używając informacji z astrolabium. Po ułożeniu planet na pierścieniach zgodnie ze wskazówkami zawartymi w astrolabium: Merkury, Ziemia, Jowisz i Saturn, mechanizm zaczyna się poruszać, a drzwi powoli się otwierają. Badacze odkrywają za nimi starożytną komnatę, w której znajduje się mistyczny artefakt – Kamień Zuthogmar.

Przed badaczami otwiera się kolejna część zagadki, która może mieć kluczowe znaczenie dla zrozumienia tajemnic miasta i mocy Tsathogguy. Jednak to odkrycie nie pozostaje niezauważone przez wężowych ludzi, którzy z każdą chwilą stają się coraz bardziej świadomi obecności intruzów.



Kamień Zuthogmar

Starożytny artefakt niezwykle ważny dla wężowego ludu. Jest wykonany z nieznanego zielonkawego materiału, który sprawia wrażenie, jakby wydzieliał słabe, szmaragdowe światło. Artefakt ma kształt kamienia na którym wyrzeźbiono węża wijące się wokół tajemniczego przejścia. Rzeźbienie wykonano w prosty, plemienny sposób właściwy dla kultury inków, choć sam kamień wydaje się znacznie, znacznie starszy. Na odwrocie znajdują się krótka inskrypcja, która po udanym teście archeologii/paleolingwistyki, może zostać przetłumaczona i zawiera niniejszą treść „Zuthogmar, ten który wyphywa z mroków, rozstąpi dla ciebie cienie”.

• SCENA 11: PIERWSZA EKSPEDYCJA

Badacze kontynuując odkrywanie zaginionego miasta, docierają do miejsca, gdzie przetrzymywani są członkowie pierwszej ekspedycji. W mrocznym pomieszczeniu napotykać niepokojący widok: dwóch wynędzniałych, przestraszonych naukowców uwięzionych w specjalnych klatkach. Ich więzienie wykonane zostało elastycznych lian oraz grubych drewnianych gałęzi. Ich twarze są pełne strachu, a oczy nabrzmiały od błagania o ratunek. Uwięzionymi okazują się być dr Harold Whitmore, antropolog, i dr Emily Davis, biologka. Pozostali członkowie pierwszej ekspedycji są wciąż zaginieni, ale istnieje nadzieja, że można ich jeszcze odnaleźć. Uwalniając dr Whitmore i dr Davis, badacze odkrywają, że muszą najpierw uspokoić przerażonych naukowców, którzy wstrząśnięci swoim losem, mają problemy z przekazaniem jakichkolwiek informacji.

W miarę jak uczestnicy odzyskują spokój, zaczynają dzielić się swoimi doświadczeniami i wiedzą na temat miasta oraz węzowego ludu, który ich pojmał. W swojej relacji nadmieniają o kapłanie węzowych ludzi, który przywłaszczył sobie radio należące do pierwszej ekspedycji. Jeśli badacze sami nie zdadzą sobie sprawy, że muszą odzyskać radio, by wezwać pomoc, powie o tym któryś z ocalałych.

• SCENA 12: LEGOWISKO WĘŻY

Postacie graczy docierają do jednej z komnat głęboko w sercu zaginionego miasta. Test spostrzegawczości, o normalnym stopniu trudności, pozwoli zauważyć badaczom, że w pomieszczeniu tym znajdują się ukryte drzwi. Przejście znajduje się za kamienną płaskorzeźbą, która na pierwszy rzut oka wygląda na nieruchomą, ale przetarcie na posadzce, o kształcie łuku, sugeruje co innego. Badacz, który zbada płaskorzeźbę, stosunkowo szybko zlokalizuje specjalny uchwyt, za który trzeba pociągnąć, by je otworzyć. Za ukrytym przejściem znajdują się korytarzyk, który prowadzi do komnaty, w której znajduje się gniazdo z jajami węzowych ludzi. Choć dla laika byłoby to trudne do określenia, biologka Emily Davis wskaże, że jaja są bliskie wykucia. Dodatkowym, zastanawiającym elementem otoczenia jest dziwne pole statyczne, które

wypełnia salę i unosi koniuszki włosów badaczy. W środku można odczuć również jakiś rodzaj energii, który mrozi skórę. W obliczu takich rewelacji, badacze mogą łatwo dojść do wniosku, iż pomieszczenie powoli wypełnia się mocą rytuału węzowych ludzi, którego efektem będzie wyklucie się potomstwa. W tym momencie badacze muszą dokonać wyboru: zniszczyć jaja, by pozbawić potomstwa tajemniczej wrogiej rasy, która wyznaje mroczne, nieprzyjemne ludzkości bóstwo; zabrać część jaj ze sobą w nadziei na ich zbadanie lub zostawić znalezisko w spokoju, nie ingerując w cykl życia tych istot.

Rozważając swoje opcje, badacze mogą zastanawiać się nad konsekwencjami swoich decyzji. Zniszczenie jaj może pozbawić węzowy lud potencjalnej siły i wpłynąć na przyszłość ich społeczności, ale czy mają prawo decydować o życiu tych istot? Z drugiej strony, zbadanie jaj może przynieść cenną wiedzę o tajemniczych mocach, którymi obdarzone są te istoty, jednak ryzykują przekroczenie granic etyki naukowej. Wreszcie, zostawienie jaj w spokoju może być dla badaczy najbardziej neutralnym wyborem, ale czy mają pewność, że nie przyczynią się tym samym do



eskalacji lokalnego zagrożenia jakie płynie ze strony węzowego ludu? Badacze muszą podjąć decyzję, a ich wybór może wpłynąć na dalszy przebieg ich misji oraz zakończenie całej historii.

• SCENA 13: POMIĘDZY WERSAMI

Badacze docierają do kolejnego pomieszczenia, w którym znajdują się drzwi, na których umieszczono panel w kształcie trójkąta. Panel składa się z ponad tuzina mniejszych trójkątów, z których część wydaje się być przyciskami i kiedy badacze zdecydują się je sprawdzić, odkryją iż w istocie pełnią taką funkcję. Drzwi zdają się kryć kolejną tajemnicę, a ich otwarcie będzie wymagało rozwiązania zagadki. Na ścianie obok drzwi znajduje się inskrypcja w starożytnym języku mieszkańców Xylo, którą jakiś czas temu odszyfrował Dr Whitmore i przetłumaczy ją przed grupą. Jeśli z jakiegoś powodu gracze nie zaufają antropologowi, wiadomość może też zostać odczytana przez postać z umiejętnością archeologii lub paleolingwistyki (trudny test). Wynik będzie ten sam. Inskrypcja brzmi:

*"Stworzeni z mrocznych, kosmicznych pragnień,
czterej wieczni strażnicy w stronę niebios się wznoszą.*

*Gdzie światło się tli, a cienie nocy zstępują,
tam krwawe życie, z otchłani mroku się wydobywa.*

*Wszechwiedzający Tsathoggua czeka w ukryciu,
a klucz do jego królestwa w ziemskiej śmierci spoczywa.*

*Kolejność ich tajemna, lecz otworzy ją każdy,
kto doceni światło zamknięte pomiędzy słowami"*

Inskrypcja sugeruje, że badacze muszą odkryć tajemną kolejność wciśnięcia mniejszych trójkątów, aby otworzyć drzwi do królestwa Tsathogguy. Każdy z mniejszych trójkątów zawiera znak, który odpowiada za słowa: „światło”, „cień”, „życie”, „śmierć”. Wersy wiersza odnoszą się do światła (1), cienia (2), życia (3) i śmierci (4), ale kolejność jest ukryta i wymaga interpretacji. Po dłuższym lub krótszym namyśle, badacze mogą spróbować sekwencji: *światło* , *ciemność* , *życie* , *śmierć* i *światło*, która to ostatecznie otworzy drzwi.



⊕ - śmierć
⊕ - życie
⊕ - światło
⊕ - cienie
⊕ - słońce
⊕ - księżyc
⊕ - wschód
⊕ - zachód

Jeśli drużyna wprowadzi błędną sekwencję, drzwi nie otworzą, a do pomieszczenia zostaną wpuszczone usypiające opary. Drużyna ma szansę jeszcze uchronić się przed nimi, jeśli za pomocą zdanego testu na spostrzegawczość (poziom normalny) odnajdzie dysze i zatka je materiałem lub czymś innym z ekwipunku. Wówczas po odczekaniu paru minut, podczas których w normalnych warunkach, leżeli by już zdjęci ciężkim snem, drzwi otwierają się by usunąć opary z pomieszczenia. Mogą wtedy przejść.

Istnieje jeszcze jedna opcja. Przed wprowadzeniem błędnej sekwencji, zezwól na test spostrzegawczości (poziom: trudny). W przypadku zdanego testu, badacz zauważy ślady na czterech, odpowiednich płytkach z symbolami, co znacznie uprości łamigłówkę.

Jeśli mimo tych pomocy, gracze po wprowadzeniu błędnej kombinacji podali się działaniu gazu, przejdź do sceny finałowej.

Badacze ockną się tuż przed tym jak są składani w ofierze, a oczyma zasnutymi krwawą mgiełką mogą zauważyć wielkie ropusze oczy, otwierające się znad rozpadliny nad którą wiszą. Jest to koniec ich przygód.

• SCENA 14: STARCIE Z ZUTHOGMAR

Badacze zagłębiają się dalej w strukturę świątyni, zbliżając się do głównego sanktuarium Tsathogguy. Po drodze napotykają na ogromny, przerażający posąg, który ku przerażeniu zebranych, reaguje na ruch i zagrausza drogę, broniąc dostępu do świętej komnaty.

Istota przypomina olbrzymiego, zdeformowanego człowieka, porośniętego pnączami. Na bokach jego głowy wykuto kolejne oblicza, z których wyzierają połyskujące na niebiesko szafiry, jakimi strażnik bacznie obserwujące przejście. Każdemu ruchowi kamiennego strażnika towarzyszy zgrzyt kamienia, jakby posąg nie ruszał się od naprawdę bardzo dawna. Jego skórę porastając w paru miejscach wilgotne płyty mchu, a kiedy wstaje, spod jego siedziska wypełzają węże oraz lubujące się w cieniu robactwo. Wzrost strażnika przewyższa każdego z zebranych przynajmniej trzykrotnie. Przed kamienną istotą znajdują się niewielki piedestał z otworem wielkości pięści, które emanuje bladym, żółtawym światłem. Spotkanie wywołuje w badaczach przerażenie, zmuszając ich do sprawdzenia swojej poczytalności.

Jeśli badacze posiadają węzowy kamień, mogą włożyć go w zagłębienie. Wtedy i tylko wtedy uda im się przejść bezpiecznie obok strażnika. Z wyciągniętym kamieniem, idąc do przodu w odpowiednią stronę, nie stanie im się żadna krzywda, a jeśli od początku badacze mają zamiar osadzić kamień w odpowiednim miejscu, strażnik nawet nie wstanie i nie wykona żadnego gestu prócz śledzenia badaczy wzrokiem szafirowych oczu.

Każde inne zachowanie skończy się walką z Zuthogmar'em w którym badacze prawdopodobnie szybko stracą życie. Gdyby badacze zdecydowali się na odwrót, strażnik nie będzie ich nękał, a próba przebiegnięcia lub innego przemknięcia obok strażnika, skończy się przynajmniej śmiercią dwójki uratowanych naukowców z pierwszej ekspedycji.



ZUTHOGMAR

Cechy:

S: 250 KON: 250 BC: 250 ZR: 120 INT: 80
MOC: 200 PW: 50 M.obr: 4k6 Krzepa: 0 Ruch: 8
PM: 0

Ataki w rundzie: 2

Walka: Może używać kamiennych pięści lub nóg by wyprowadzać zaskakująco szybkie ciosy.

Pnącza: Porastające go pnącza i liany mogą zostać wykorzystane do pojmania przeciwnika. Gdy pętla z lian obwinie się wokół badacza, wymagany jest trudny test S, by się wyswobodzić. Test można powtarzać w następnych turach.

Walka	80% (40/16)	obrażenia 1k6 +MO
Pnącza	50% (25/10)	obrażenia 1k4
Unik	40% (20/8)	

Umiejętności: Nie dotyczy

Pancerz: 4 pkt. skóry.

• SCENA 15: PRZERWANIE RYTUAŁU I UCIECZKA

Badacze i ocalali naukowcy docierają do miejsca rytuału, gdzie w ziemi znajduje się przerażająca, ziejąca czernią otchłań. Na dnie tego mrocznego dołu spoczywa śpiący Tsathoggua, lecz jego uśpiona świadomość może w każdej chwili się przebudzić, jeśli węzowym ludziom uda się przeprowadzić rytuał do końca. Wokół dołu widać kapłana węzowych ludzi z jego osobistym strażnikiem, którzy są gotowi zabić przybyszów, tylko by dokończyć rytuał.

Pozostali badacze z pierwszej ekspedycji są uwięzieni w kłatkach, umieszczonych niebezpiecznie blisko dołu, a ich los zależy od działań graczy. Trudno będzie graczom wyjść z sytuacji cało, inaczej niż stając do walki na śmierć i życie, ale pomysłowy badacz może spróbować wykorzystać dół, by strącić węzowych ludzi na dół, lub uwolnić z klatki pozostałych członków pierwszej ekspedycji, którzy mogliby pomóc w potyczce lub nawet przstraszyć węzowych ludzi przewagą liczebną. Dostosuj poziom trudności rzutów, do rozgrywanych postaci, lecz jeśli korzystasz z przygotowanych na końcu scenariusza postaci, nie powinno być problemu z przeprowadzeniem tego starcia.

Po zakończeniu walki, badacze odnajdują radio przy zwłokach kapłana węzowych ludzi. Rytuał się nie powiódł, a Tsathoggua będzie dalej spać swoim wiecznym snem. Uwalniając pozostałych naukowców z klatek, badacze mogą wreszcie odetchnąć z ulgą. W finałowym momencie, wszyscy razem używają radia, aby wezwać pomoc. Mija parę godzin podczas których badacze rozmawiają o przejściach członków pierwszej ekspedycji i sami relacjonują to, przez co musieli przejść, by ich ocalić. W końcu jednak, ku uciesze wszystkich, słychać dźwięk zbliżającego się helikoptera. Badacze i ocalali naukowcy przygotowują się do opuszczenia miasta Xylo, mając nadzieję, że ich poświęcenie i zmagania uchroniły świat przed mrocznym wpływem Tsathogguy. Niewątpliwie przygoda ta na zawsze pozostanie w ich pamięci, jako przestroga przed potęgą starożytnych bóstw i tajemniczych sił, które nadal kryją się w nieodkrytych zakątkach Ziemi.

ZAKOŃCZENIA

• ZAKOŃCZENIE 1: BADACZE WRACAJĄ Z DOWODAMI

Po powrocie do domów, badacze mogą cieszyć się z udanych badań w Amazonii i oraz z faktu, iż w całej tej potwornej sytuacji, zadbali o to, by choć w części móc potwierdzić fakty o niesamowitej rasie węzowych ludzi, których udało się im spotkać.

Chociaż środowisko naukowe może być sceptyczne wobec przyjęcia do porządku dziennego, iż obok człowieka wykształcił się współistniejący rozumny gatunek, badacze mogą mieć przy sobie parę drobiazgów jak kamień Zuthogmara, jaja węzowych ludzi, węzowy kiel, lub nawet ciało jednego z nich jako dowody swoich odkryć, choć oczywiście tylko jeśli badacze pokusili się o zabranie ze sobą czegoś z wymienionej listy.

Uniwersytet w Bostonie przyciąga gości z różnych stron świata, którzy są zainteresowani badaniem tych niezwykłych znalezisk. Badacze mogą podzielić się swoją wiedzą i doświadczeniem, a ich praca może przyczynić się do zmiany postrzegania przez ludzi otaczającego świata.

Jednak nie wszystko jest takie proste. Badacze czują się obserwowani przez różne, szemrane osoby, które zdają się śledzić ich dzień i noc. To podejście sprawia, że grupa naukowców czuje się niespokojnie i może być niepewna swojego bezpieczeństwa.

Po kilku tygodniach wrażenie bycia obserwowanym mija, ale w badacze dowiadują się, że w nocy ktoś włamał się do uniwersytetu i wykradł wszystkie dowody związane z ich wizytą w amazońskiej dżungli. Badacze szybko sami zostają oskarżeni w pośredni lub bezpośredni sposób, że sami są podejrzewani o kradzież w celu zatuszowania mistyfikacji naukowej, o którą się ich teraz oskarża. Szemrane postaci, które ich śledziły, mogą mieć związek z tym incydem i teraz badacze muszą działać szybko, aby udowodnić swoją niewinność i odzyskać cenne przedmioty.

• ZAKOŃCZENIE 2: BADACZE WRACAJĄ Z NICZYM

Badacze nie zabrali ze sobą jaj węzowych ludzi, ani sztyletu, a jeśli jakimś cudem przemknęli obok czuwającego Zuthogmara, odkrywają, że kamień strażniczy, który zabrali ze sobą, słabnie z każdym kilometrem oddalającym go od zaginionego miasta i nie ma żadnego źródła, które łączyłoby go z Tsothuggya. Po powrocie do domów, nikt nie wierzy się w ich niesamowitą historię, a część z nich musi odbyć przymusowy pobyt w zakładzie psychiatrycznym.

Środowisko naukowe również nie chce wierzyć w ich odkrycia, a Uniwersytet w Bostonie odsuwa się od grupy badaczy pod naporem presji środowiska naukowego. Następne tygodnie spędzają na oglądaniu się przez ramię, ponieważ w dzień i w nocy ktoś zdaje się ich śledzić.

Badacze muszą zmierzyć się z konsekwencjami swojego wyjazdu i samotnie lub razem stoczyć walkę ze światem, który zarzuca im kłamstwa lub niepoczytalność. Przez kolejne lata rozpamiętują sytuacje, jakie miały miejsce w zaginionym mieście Xylo, próbując pojąć, co naprawdę się tam wydarzyło i jakie tajemnice kryje się w tej tajemniczej dżungli.

Choć taki rozwój wydarzeń ten może wydawać się końcem dla badaczy, imperatyw oczyszczenia swojego imienia, a także chęć dojścia do prawdy może również stanowić punkt dla dalszych przygód, w których będą musieli zmierzyć się z niewiarygodnymi odkryciami i niebezpieczeństwami, jakie czyhają na nich w świecie, który wydaje się bardziej tajemniczy i groźny niż kiedykolwiek wcześniej.

• ZAKOŃCZENIE 3: ŚMIERĆ W MIEŚCIE XYLO

Badacze stracili przytomność podczas swoich przygód w mieście Xylo. Czy to od odniesionych ran w walce, czy od usypiającego gazu, czy od potężnego uderzenia strażnika świątyni. Budzą się wisząc nad dołem ofiarnym, podczas którego kapłan węzowych ludzi składa z nich ofiarę. W takim wypadku MG powinien przeczytać poniższy opis:

Budzicie się wisząc nad dołem ofiarnym, którego boki całkowicie wyzute są z jakichkolwiek pnączy, czy choćby krawędzi, mogących stanowić punkt oparcia dla wdrapania się z powrotem. Powoli

zaczynacie zdawać sobie sprawę, że zostaliście schwytani przez węzowych ludzi, którzy są w trakcie przeprowadzania rytuału, w którym ofiara z krwi, waszej krwi... jest głównym składnikiem. Wasze ręce i nogi są splecione lianami tak ciasno, że prawie ich już nie czuć, w przeciwieństwie do wilgotnej płachty, którą obwiązano ciało każdego z was.

W ciemnościach dochodzi do was skrzypienie desek. To kapłan węzowego ludu, nachylający się nad liną, która utrzymuje was w powietrzu. Jego gądzia twarz wysmarowana jest krwią, zapewne któregoś z członków pierwszej ekspedycji. W dłoniach trzyma długi zakrzywiony sztylet, którym z wolna przecina kolejne pędy liny, wydając przy tym nieprzyjemne, syczące dźwięki. Gdy zdaje się kończyć, z jego gardzieli wydobywają się niemożliwe do zaartykulowania przez człowieka, plemienne zawrozczenia. Spoglądacie w dół. W głębokiej, prastarej ciemności powoli otwierają się wielkie oczy ropuszego boga Tsathoggua, który zamrugałszy parokrotnie, wypatrują się w was z niezwykłym głodem. Waszymi ciałami wzdryga dreszcz pierwotnego strachu i ostatnim co widzicie przed śmiercią, jest długi żabi ozór, który porzywa wasze ciała w głąb mrocznej jamy.



ZEW CTHULHU

GRA FABULARNA



DANE BADACZA

Imię Badacza James Miller
 Gracz _____
 Zawód Archeolog
 Wiek 39
 Płeć Mężczyzna
 Miejsce zamieszkania Boston
 Miejsce urodzenia Norwell

CECHY

S 60 30/12 ZR 70 35/14 MOC 50 25/10
 KON 50 25/10 WYG 60 30/12 WYK 80 40/16
 BC 50 25/10 INT 90 45/18 Ruch 9 +1/-1

POCZYTAŁOŚĆ 50 NIEPOCZYTAŁOŚĆ CHWILOWA/CZASOWA PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI 10 MAX CIĘŻKA RANA SZCZĘŚCIE 60 PUNKTY MAGII 10 MAX

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<u>80</u> <u>40</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<u>70</u> <u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotaż (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <u>Hiszpański</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<u>80</u> <u>40</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)	<u>40</u> <u>20</u> / <u>8</u>
<input type="checkbox"/> <u>Anielski</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<u>40</u> <u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<u>70</u> <u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>				
<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/>				

UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
Nieuzbrojony				1k3+MO				
Pistolet 32.				1k8	15m	1(3)	8	99

WALKA

Modifikator Obrażeń	<u>0</u>
Krzepa	<u>0</u>
Unik	<u>35</u> <u>17</u> / <u>7</u>

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Krzepki, przystojny archeolog bez niezdrowych nawyków, lubiący survival i strzelectwo z broni krótkiej.

Ideologia i przekonania Wierzy, że nauka ma odpowiedzi na wszystkie pytania, a klucz do dobrej przyszłości, leży w zrozumieniu przeszłości.

Ważne osoby Tamara Folsom, jedna z uczestniczek wyprawy jest osobą, którą James łączy szczególną sympatią i nie chce żeby stało się jej coś złego.

Znaczące miejsca Uniwersytet w Bostonie, jego miejsce pracy i inspiracji.

Rzeczy osobiste Pistolet, który odziedziczył po swoim ojcu oraz złoty zegarek kieszonkowy.

Przymioty Marzyciel, łatwo ulega fantazjom i jest kreatywny.

Urazy/Blizny _____

Fobie/Manie _____

Tajemne Księgi, zaklęcia i artefakty _____

Spotkania z dziwnymi istotami _____

Badacz Tamara Folsom
 Gracz _____
 Relacja Sympatia, serdeczna przyjaźń

Badacz _____
 Gracz _____
 Relacja _____

Badacz Abelard Wells
 Gracz _____
 Relacja Szacunek, respekt

Badacz _____
 Gracz _____
 Relacja _____

Badacz Samantha Root
 Gracz _____
 Relacja Powściągliwość, zaciekawienie

Badacz _____
 Gracz _____
 Relacja _____

EKWIPUNEK

- Latarka czołowa _____
- Mapa _____
- Kompas _____
- Scyzork wielofunkcyjny _____
- Plecak o dużej pojemności _____
- Repelent na owady _____
- Lornetka _____
- Środki czystości _____
- Przenośna kuchenka _____
- Zestaw narzędzi archeolog. _____
- Notatnik i przybory do pis. _____
- Namiot _____
- Sprzęt obozowy _____
- _____
- _____
- _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

- Poziom wydatków 200\$ _____
- Gotówka 2000\$ _____
- Dobytek 40000\$ _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



== DANE BADACZA ==

Imię Badacza Tamara Folsom
 Gracz _____
 Zawód Prof. Lingwistyki
 Wiek 37
 Płeć Kobieta
 Miejsce zamieszkania Boston
 Miejsce urodzenia Lexington

== CECHY ==

S 50 25/10 ZR 80 40/16 MOC 50 25/10
 KON 50 25/10 WYG 80 40/16 WYK 90 45/18
 BC 40 20/8 INT 80 40/16 Ruch 9 +1/-1

POCZYTAŁOŚĆ 50 NIEPOCZYTAŁOŚĆ CHWILOWA/CZASOWA PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI 9 MAX CIEŻKA RANA SZCZĘŚCIE 55 PUNKTY MAGII 10 MAX

== UMIEJĘTNOŚCI ==

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrawiania (10%)	<u>60</u>	<u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Paleolingwistyka	<u>80</u>	<u>40</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<u>60</u>	<u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<u>70</u>	<u>35</u> / <u>14</u>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<u>60</u>	<u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<u>60</u>	<u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<u>50</u>	<u>25</u> / <u>10</u>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30%)	<input type="checkbox"/>	<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"/> Pilotaż (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hiszpański	<u>80</u>	<u>40</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Pływanie (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"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<u>90</u>	<u>45</u> / <u>18</u>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Angielski	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<u>60</u>	<u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<u>60</u>	<u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<u>50</u>	<u>25</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<u>70</u>	<u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

== UZBROJENIE ==

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
Nieuzbrojony				1k3+MO				
Gaz pieprzowy				Ogłusz.	2m	1	25	

== WALKA ==

Modifikator Obrażeń
<u>0</u>
Krzepa
<u>0</u>
Unik
<u>40</u> <u>20</u> / <u>8</u>

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Czarująca profesor lingwistyki o melodyjnym głosie i zniewalającym wdzięku.

Ideologia i przekonania Wierzy, że ludzkość doskonale radzi sobie bez religii. Zagorzała ateistka, która chętnie wypomni hipokryzje, jeśli ją zauważy.

Ważne osoby James Miller, kolega ze środowiska naukowego który w ostatnich latach okazał się dla niej wielkim wsparciem w trudnych chwilach.

Znaczące miejsca Rodzinny dom w Lexington, a w szczególności biblioteczka ojca, który zachęcił ją do studiowania.

Rzeczy osobiste Gaz pieprzowy, który uchronił ją kiedyś przed napadem, wieczne pióro z pamiątkową inskrypcją.

Przymioty Altruistka, która stara się pomóc innym wtedy, kiedy nie kłóci się to z jej postanowieniami.

Urazy/Blizny

Fobie/Manie

Tajemne Księgi, zaklęcia i artefakty

Spotkania z dziwnymi istotami

Badacz James Miller
Gracz _____
Relacja Sympatia, serdeczna przyjaźń

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

Badacz Abelard Wells
Gracz _____
Relacja Podejrzliwość, bagatelizacja opinii

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

Badacz Samantha Root
Gracz _____
Relacja Sceptycyzm, rywalizacja

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

EKWIPUNEK

Latarka czołowa _____
Mapa _____
Kompas _____
Szczyk wielofunkcyjny _____
Plecak o dużej pojemności _____
Repelent na owady _____
Lornetka _____
Środki czystości _____
Przenośna kuchenka _____
Zestaw słowników _____
Notatnik i przybory do pis. _____
Namiot _____
Sprzęt obozowy _____
Słodka perfuma _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków 250\$ _____
Gotówka 2500\$ _____
Dobytek 50000\$ _____

ZEW CTHULHU

GRA FABULARNA



DANE BADACZA

Imię Badacza Tonio Galmadez
 Gracz _____
 Zawód Prof. Antropologii
 Wiek 59
 Płeć Męczyzna
 Miejsce zamieszkania Boston
 Miejsce urodzenia Matamoros

CECHY

S 40 20/8 ZR 50 25/10 MOC 80 40/16
 KON 40 20/8 WYG 50 25/10 WYK 90 45/18
 BC 40 20/8 INT 90 45/18 Ruch 6 +1/-1

POCZYTAŁOŚĆ 80 NIEPOCZYTAŁOŚĆ CHWILOWA/CZASOWA PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI 8 MAX CIEŻKA RANA SZCZĘŚCIE 70 PUNKTY MAGII 16 MAX

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<u>95</u> <u>47</u> / <u>19</u>	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<u>80</u> <u>40</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u>Językoznawstwo</u>	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<u>80</u> <u>40</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Pilotaż (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> <u>Hiszpański</u>	<u>90</u> <u>45</u> / <u>18</u>	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<u>90</u> <u>45</u> / <u>18</u>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> <u>Angielski</u>	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<u>70</u> <u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/> _____	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>
<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<u> </u> <u> </u> / <u> </u>				

UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
Nieuzbrojony	_____	_____	_____	1k3+MO	_____	_____	_____	_____
Maczeta	_____	_____	_____	1k8+MO	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

WALKA

Modifikator Obrażeń
<u>-1</u>
Krzepa
<u>-1</u>
Unik
<u>25</u> <u>12</u> / <u>5</u>

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Opalony, pewny siebie profesor antropologii o upartym charakterze i meksykańskim pochodzeniu.

Przymioty Uparty jak osioł, gdy raz już coś sobie postanowi to nigdy nie odpuszcza.

Ideologia i przekonania Wierzy w istotę lub istoty wyższe, które kierują lub przynajmniej stworzyły świat materii, ale dalej szuka dowodów na ich istnienie.

Urazy/Blizny

Ważne osoby Miranda Galmadez, czuła i opiekuńcza żona, za którą zawsze tęskni ruszając na swoje wyprawy etno-graficzne.

Fobie/Manie

Znaczące miejsca Niebieski Żyrandol, bar dla członków środowiska naukowego, w którym sporo przesiedział i doszedł do istotnych wniosków w swojej pracy naukowej.

Tajemne Księgi, zaklęcia i artefakty

Rzeczy osobiste Złoty krzyżyk, będący pamiątką po wierzącej matce.

Spotkania z dziwnymi istotami

Badacz James Miller
Gracz _____
Relacja Opiekun, nauczyciel

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

Badacz Tamara Folsom
Gracz _____
Relacja Wyniosłość, irytacja
na poruszane wspólnie kwestie

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

Badacz Samantha Root
Gracz _____
Relacja Sympatia, podziw

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

EKWIPUNEK

Latarka czołowa _____
Mapa _____
Kompas _____
Szczyrk wielofunkcyjny _____
Plecak o dużej pojemności _____
Repelent na owady _____
Lornetka _____
Środki czystości _____
Przenośna kuchenka _____
Tabele transkrypcji _____
Notatnik i przybory do pis. _____
Namiot _____
Sprzęt obozowy _____
Łopata _____
Lina o długości 10m _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków 250\$ _____
Gotówka 2500\$ _____
Dobytek 50000\$ _____



DANE BADACZA

Imię Badacza Samantha Root
 Gracz _____
 Zawód Prof. Biologii
 Wiek 36
 Płeć Kobieta
 Miejsce zamieszkania Boston
 Miejsce urodzenia Dover

CECHY

S 50 25/10 ZR 70 35/14 MOC 70 35/14
 KON 70 35/14 WYG 60 30/12 WYK 80 40/16
 BC 40 20/8 INT 90 45/18 Ruch 9 +1/-1

POCZYTAŁOŚĆ 70 NIPOCZYTAŁOŚĆ CHWILOWA/CZASOWA PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI 11 MAX CIEŻKA RANA
 SZCZĘŚCIE 45 PUNKTY MAGII 10 MAX

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mity Cithulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<u>90</u> <u>45</u> / <u>18</u>	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrawiania (10%)	<u>80</u> <u>40</u> / <u>16</u>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pierwsza pomoc (30%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotaż (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Piływanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	<u>40</u> <u>20</u> / <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<u>80</u> <u>40</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Angielski	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	<u>40</u> <u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<u>60</u> <u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<u>70</u> <u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

UZBROJENIE

Broń	Norm.	Wym.	Ekstr.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amu.	Zaw.
Nieuzbrojony				1k3+MO				
Nóż Myśliwski				1k4+2+MO				

WALKA

Modyfikator Obrażeń
<u>0</u>
Krzepa
<u>0</u>
Unik
<u>35</u> <u>17</u> / <u>7</u>

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Zawsze uśmiechnięta, wesoła prof. biologii, która lubi niebezpieczeństwo i dreszczyk emocji.

Przymioty Odrealniona, dobrze sobie radzi z zwierzętami oraz roślinami, ale gorzej z ludźmi.

Ideologia i przekonania Wierzy, że wszystko jest cyklem natury oraz w wyższość imperatywów biologicznych nad ludzkim zachowaniem.

Urazy/Blizny

Ważne osoby Wydaje się, że jedynymi bliskimi w jej życiu są zwierzęta, a w szczególności jej pies Foltest.

Fobie/Manie

Znaczące miejsca Schronisko dla rzadkich zwierząt, którym zajmują się poza pracą uczelnianą.

Tajemne Księgi, zaklęcia i artefakty

Rzeczy osobiste Nóż myśliwski, który wygrała w ramach zawodów w sztuce przetrwania.

Spotkania z dziwnymi istotami

Badacz Tamara Folsom
Gracz _____
Relacja Niechęć, ostrożność

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

Badacz Tonio Galmadez
Gracz _____
Relacja Zaciekawienie, szacunek

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

Badacz James Miller
Gracz _____
Relacja Rywalizacja w zadaniach survivalowych, sympatia

Badacz _____
Gracz _____
Relacja _____

EKWIPUNEK

Latarka czołowa _____
Mapa _____
Kompas _____
Szczyrtek wielofunkcyjny _____
Plecak o dużej pojemności _____
Repelent na owady _____
Lornetka _____
Środki czystości _____
Przenośna kuchenka _____
Zestaw narzędzi biologa _____
Notatnik i przybory do pis. _____
Namiot _____
Sprzęt obozowy _____
Mały mikroskop _____
Zielnik _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków 200\$ _____
Gotówka 2000\$ _____
Dobytek 40000\$ _____

Materiały dla Graczy
Załącznik 1: Mapa



24 sierpnia 1974: 12 dzień naszych badań.
Nie mogę uwierzyć, że udało nam się dotrzeć do tego miejsca. Zaginione miasto Xylo, ukryte głęboko w sercu dżungli, okazało się być prawdziwe. Nasza ekipa jest podekscytowana możliwością odkrycia nieznanych tajemnic tego starożytnego miejsca.

25 sierpnia 1974: Ruiny miasta są w zaskakująco dobrym stanie, biorąc pod uwagę wpływ czasu. Architektura budowli jest intrygująca. Nie przypomina żadnego stylu, właściwego dla tego regionu. Wszędzie wokół widoczne są podobizny węzowych istot, co sugeruje, że kult węża mógł odgrywać istotną rolę w życiu mieszkańców Xylo.

27 sierpnia 1974: W głębi jednej ze świątyń natknęliśmy się na serie inskrypcji. Trudno będzie je zrozumieć bez dalszych badań, ale wydaje się, że opisują pewne rytuały i wierzenia związane z tajemniczym bóstwem Tsathoggua. Czy to możliwe, że odkryliśmy dowody na istnienie nieznanego panteonu? Czuję, że jesteśmy na progu odkrycia.

28 sierpnia 1974: Dzisiaj mieliśmy pierwszy kontakt z tymi niewyobrażalnymi istotami. Mimo początkowych prób zrozumienia ich, kontakt zakończył się naszym uprowadzeniem. Choć wydaje się to niemożliwe, wyglądają jakby były połączeniem człowieka i węża. Ich anatomiczna budowa wydaje się nie mieć nic równoległego w jakiegokolwiek znanej nauce biologicznej. Próbuje racjonalizować to odkrycie, przypuszczając, że być może jesteśmy świadkami niezwykłego fenomenu ewolucji, który doprowadził do powstania tak dziwacznych istot.

29 sierpnia 1974: Te istoty, które zaczynam określać jako "weżoludzie", przetrzymują nas w klatkach wewnątrz starożytnej świątyni. Ich intencje pozostają niejasne, choć zauważyłem, że prowadzą oni jakieś rytuały przy wykorzystaniu starożytnych relikwii. Mamy nadzieję, że nasz los nie jest bezpośrednio związany z tymi ceremoniami.

30 sierpnia 1974: Mimo strachu przed tym, co nas spotkało, nie mogę przestać zastanawiać się nad tym, jak te istoty mogą istnieć.

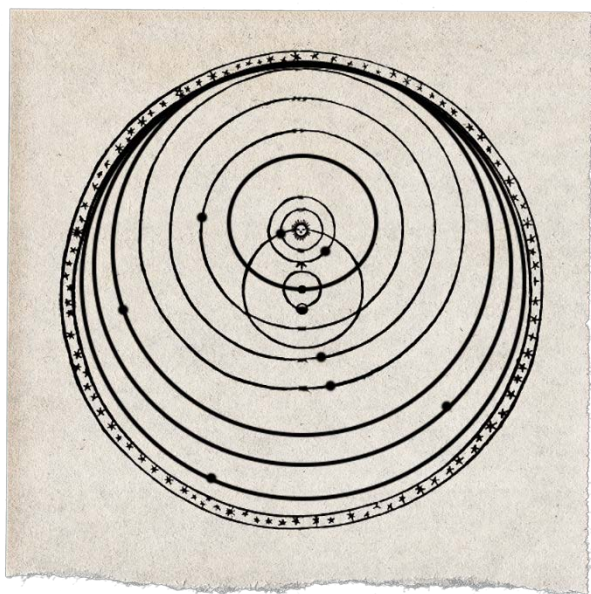
Moga one reprezentować odłam ewolucji nieznaną nauce, który zbiegł się z naszym dotychczasowym rozumieniem rzeczywistości.

29 sierpnia 1974: W dalszym ciągu próbuję rozgryźć tajemnice tych węzóludzi. Zauważyłem, że używają one jakiegoś rodzaju pisma, którego nie jestem w stanie odczytać. Czy może to być język ich przodków? Czy też być może nauczyli się go od istot, które zamieszkiwały to miasto przed nimi?

30 sierpnia 1974: Dzisiaj w nocy węzóludzie wydawali się być wyjątkowo niespokojni. Wydaje się, że zbliża się ważny moment. Ich działania stają się coraz bardziej intensywne. Może, tylko przypuszczać, że ma to coś wspólnego z ich przekonaniami religijnymi. W nocy zauważyłem także, że węzóludzie uważnie obserwują niebo, skrupulatnie badając pozycje gwiazd. Wydaje mi się, że ich rytuały mają związek z układem planet i gwiazd. To odkrycie prowadzi mnie do przerażającego wniosku: może zbliża się czas kosmicznego zjawiska, które może być kluczem do zrozumienia intencji tych istot?

Materiały dla Graczy

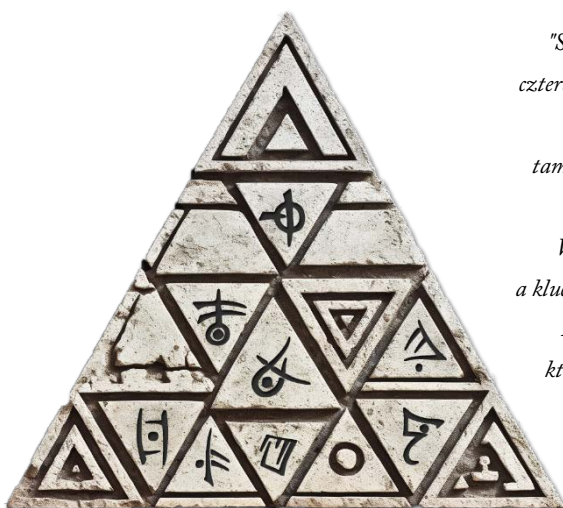
Załącznik 5: Ułożenie planet w astrolabium



Materiały dla Graczy

Załącznik 6: Zagadka trójkątnego panelu

- ☉ - śmierć
- ☽ - życie
- ☀ - światło
- ☾ - cienie
- ☼ - słońce
- ☿ - księżyc
- ♈ - wschód
- ♉ - zachód



*"Stworzeni z mrocznych, kosmicznych pragnień,
czterej wieczni strażnicy w stronę niebios się wznoszą.
Gdzie światło się tli, a cienie nocy zstępują,
tam krwawe życie, z otchłani mroku się wydobywa.*

*Wszechwiedzający Tsathoggua czeka w ukryciu,
a klucz do jego królestwa w ziemskiej śmierci spoczywa.
Kolejność ich tajemna, lecz otworzy ją każdy,
kto doceni światło zamknięte pomiędzy słowami"*