Call of Cthulhu

Horror Roleplaying
in the Worlds of H.P. Lovecraft

Sandy Petersen
WITH MIKE MASON, PAUL FRICKER,
WORTHINGTON, AND FRIENDS

CHAOSIUM INC.

Chamada de Cthulhu

Chamado de Cthulhu originalmente escrito por Sandy Petersen, com revisão posterior por Lynn Willis.

Esta revista 7th Edition é uma colaboração entre Paul Fricker e Mike Mason.

Editado por Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason, Charlie Krank.

Desenho Formato: Mike Mason. Layout: Badger McInnes, Nick Nacario, Charlie Krank,

Ilustração da capa por: Sam Lamont.

Capítulo Ilustrações por: Jonathan Wyke, Paul Carrick, Rob Gould, François Launet, Victor Leza, Charles Wong, Mike Perry, Nicholas Claustro, Antonio Luis, Kalli Schulz. Ilustrações de interiores por: Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Loïc Muzy, Paul Carrick, Scott Neil, Jonathan Wyke, Victor Leza, Sam Lamont, Celeste Burcham, Caryad, Antonio Mainez, Tom Sullivan, Marco Morte, Cartografia por: Steff Worthington.

Reconhecimentos

Os autores gostariam de agradecer as seguintes pessoas para a sua indo apoio e assistência: Charlie Krank, Christian Grussi, Keary Birch, Alan Bligh, John French, Scott Dorward, Matthew Sanderson, Dean Engelhardt, Matt Anderson, Tim Vincent, Kevin White, Garrie Hall, Pedro Ziviani, Dan Kramer, Scott David Aniolowski, Brian Courtemache, Brian Sammons, Chad Bowser, Tom Lynch, e, claro, Sandy Petersen, sem os quais nada disso teria acontecido!

Dedicatórias

Para meu pai, que me apresentou a Lovecraft e à ciência ficção em geral. De um de seus livros que eu li meu primeiro conto de Lovecraft, "Modelo de Pickman."

Obrigado, pai. -SP

Para os meus meninos, Felix e Ernest.

Você é o melhor! -Mike Mason

Para meu amigo, Phillip Sidebotham, por me apresentar para os dois jogos de RPG e as obras de HP Lovecraft.

- Paul Fricker

Para os fãs e apoiadores de Call of Cthulhu e Chaosium que ajudaram a tornar esta nova edição uma realidade. Para todos aqueles ao redor do mundo que dão o seu tempo e energia para espalhar a palavra, e são verdadeiramente um de nós. Nossos agradecimentos a todos vós!

Em Sanity-Chaosium

Limpar crédito

Paul Fricker revista e escreveu as regras 7ª edição com o desenvolvimento e material adicional de Mike Mason. Chapter 11 foi escrito por Paul Fricker e Mike Mason. capítulos 5, 12, 13, 14, 15, 16 foram revistos com material adicional por Mike Mason e Paul Fricker. Em meio a árvores antigas foi escrito por Matthew Sanderson com material adicional por Mike Mason. Carmesim Letters foi escrito por Alan Bligh com material adicional por Mike Mason, e playtest nota de Christopher Smith Adair. Os prazos foram atualizados por John French e Mike Mason. os custos dos equipamentos atualizados foram fornecidos por Mike Mason e Dan Kramer. As folhas edição investigador 7ª foram desenhados por Dean Engelhardt. Joe Schillizzi também ajudou com as tabelas de armas revisados.

Esta edição também retira as edições anteriores do Call of Cthulhu regras. O trabalho seguinte dos autores foi utilizado ou revisto nesta edição atual: Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks, e amigos.

Composições originais de edições anteriores revisadas e / ou utilizados nesta edição: Keith Herber escreveu o capítulo Necronomicon, Mythos Pré-História, HP Lovecraft e Cthulhu Mythos, Pré-história do Cthulhu Mythos, e (com Kevin Ross) Livros dos Mitos de Cthulhu. Les Brooks compilado engrenagem e os preços da amostra. Kevin Ross rastreou muitas citações e fontes, e material adicionado e estatísticas. Scott Aniolowski concentrou-se em descrições de monstros e estatísticas. Há muito tempo atrás Bill Dunn escreveu o Guia para Perdas sanidade. Michael Tice, Eric Rowe, e Shannon Appel montadas as informações sanidade. Shannon Appel também construiu a seção Alien Technology, usando algumas invenções de suplementos do passado, e fez um trabalho revisionista sobre deidades, criaturas, e Mythos Pré-história. Bruce Ballon originalmente revisou o capítulo sanidade e escreveu o exemplo Periculosidade Critérios, a linha do tempo, e os resumos dos medicamentos e tratamentos. Jan Engan contribuíram os resumos de livros de ocultismo. Brian Sammons originalmente criado os Mythos tomos mesa. Sam Johnson escreveu algumas das estatísticas para a mesa de arma. Bill Barton ajudou a fornecer as estatísticas para Chaugnar Faugn, a cores, e outros.

A reprodução de material de dentro este livro para fins de pessoal ou corporativa lucro, por fotográfica,
meios ou métodos de armazenamento e recuperação ópticos, electrónicos, ou outros, é proibida.

dirigir perguntas e comentários por correio para:
Chaosium, Inc. 22568
Mission Blvd. # 423 Hayward CA
94541 EUA
Por favor, não telefone em perguntas de jogo; a resposta mais rápida pode não ser a melhor resposta. Nosso site www.chaosium.com
sempre contém as últimas informações sobre o lançamento e preços correntes. Publicação
Chaosium @@@@@@@. ISBN @@@@@@@@@@
Publicado em @@@@@@@ 2014.
Impresso nos EUA

Chamada de Cthulhu é publicado pela Chaosium Inc.

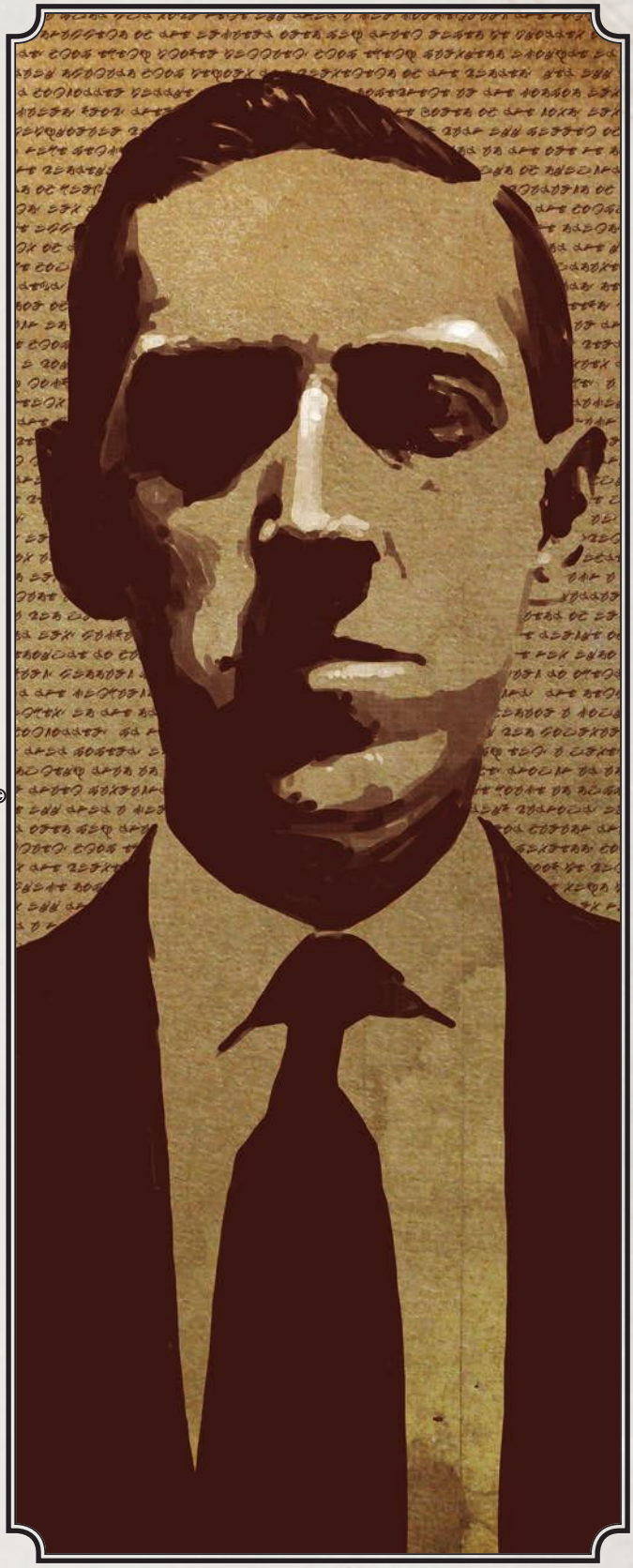
Chamado de Cthulhu (7th Edition) é copyright © 1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2013, 2014 por Chaosium Inc .; todos os direitos reservados.

Chamada de Cthulhu ® é a marca registrada da Chaosium Inc.

Semelhanças entre caracteres em ***Chamada de Cthulhu*** e pessoas vivas ou mortas são estritamente coincidência.

Todo o material sobre Shudde-M'ell eo Cthonians, e todas as outras invenções de Brian Lumley como retratado em suas obras, especi fi camente *Os Burrowers Abaixo,* são usados com sua gentil permissão. de J. Ramsey Campbell "Cold Imprimir" © 1969 August Derleth. William Lumley de e HP Lovecraft de "O Diário de Alonzo Typer" © 1970 por August Derleth. Colin Wilson, "The Return of the Lloigor" © 1969 August Derleth. Frank Belknap Long de "Hounds of Tindalos" © 1946 Estate of Frank Belknap Long. Clark Ashton Smith, "The Return of the Sorcerer" © 1931 Revistas Clayton Inc. Clark Ashton Smith, "The Offspring Nameless © 1932 Clayton Revistas. Inc. As citações de "O Habitante do Lago" são © 1964 por J. Ramsey Campbell e "The Last Revelation of Gla'aki" © 2013 Ramsey Campbell ,. Clark Ashton Smith de "Os Sete Geases" © 1934 Popular Fiction Publishing Co.Derleth de "O Morador in Darkness" © 1953 August Derleth. "Darkness, My Name Is" de Eddy C. Bertin © 1976 Edward P. Berglund. *Weird Tales.* Derleth de "A Janela Gable" © 1957 Candar Publishing Co. Derleth "The Lurker no Limiar" © 1945 August Derleth. Donald

J. Walsh, Jr. de "Os Anéis dos Papaloi" © 1971 August Derleth. Derleth de "A coisa que andou na Wind" © 1933 Revistas A Clayton Inc. Blish "More Light" © 1970 Anne McCaffrey. "O Horror Salem" de Kuttner © 1937 Popular Fiction Publishing Co. Clark Ashton Smith, "The Treader da Dust" © 1935 Popular Fiction Publishing Co. Derleth "The Lair of the Star-Spawn" © 1932 Publishing Co. Carter Popular Fiction "Zoth -Ommog"© 1976 Edward P. Berglund. Brennan de "The Seventh Incantation" © 1963 Joseph Payne Brennan. Henry Hasse "The Horror em Vecra" © 1988 Cryptic Publications. As obras de HP Lovecraft © 1963, 1964, 1965 por August Derleth. Obras dentro são cotados para fins de ilustração.



HP Lovecraft (1890-1937) Master of Horror

CAERICK

Prefácio

O que aumentou pode afundar, eo que é afundado pode subir ... Cthulhu ainda vive.

- *H. P. Lovecraft*

A minha própria introdução a HP Lovecraft era como uma criança, quando eu encontrei um livro esfarrapada de histórias, impresso muito antes de eu nascer. Eu li esse livro na cama naquela noite, e ficou encantado para sempre. Se você, também, amo histórias de Lovecraft, agora você pode experimentar os Mitos de Cthulhu de uma forma totalmente nova.

Eu tenho sido um designer de jogos mais de 30 anos, e um ventilador de Lovecraft muito mais tempo. Estive um autor, um professor universitário, e produtor executivo, mesmo em um filme. Você provavelmente já ouviu falar de alguns dos jogos que ajudaram a criar, e pode até mesmo ter jogado-los. No jogo de vídeo fi eld, eu sou provavelmente mais conhecida por jogos de estratégia em que trabalhei. Mas estou mais orgulhoso de como eu ajudou a criar o RPG gênero de horror, como autor / desenvolvedor de Call of Cthulhu jogo caminho de volta em 1980 originais.

Meus outros empreendimentos têm, às vezes, sido bem sucedido. Alguns dos jogos de computador que eu ajudou a desenvolver vendeu milhões de cópias. Mas quando eu sou convidado para uma convenção jogo como um convidado, ou quando um fã ofertas para me comprar uma bebida, ou pedir um autógrafo, ou qualquer uma das regalias que a minha fama modesta acumulou, é sempre para Call of Cthulhu, Nunca um dos meus outros jogos. Chamado de Cthulhu é amado de uma maneira nada mais tem sido - e esta é, naturalmente, devido principalmente ao poder do mundo de Lovecraft, e dedicação de Chaosium em trazê-la para frente para vocês, meus amigos.

Chaosium, através de Call of Cthulhu, popularizou o universo aterrorizante de HP Lovecraft em jogos e fez Cthulhu uma palavra de casa. Agora, Chaosium reuniu uma equipe de profissionais experientes jogo com décadas de experiência. Nesta 7ª edição, Chaosium conseguiu novamente uma combinação bem sucedida de RPG de aventura com horror Lovecraftian, sendo que ambos são caros ao meu coração. Eles são, e foram, a equipe certa para este tópico.

fãs hardcore será emocionado ao ouvir que a nova edição nada perdeu na transição, e está repleta de terror, horror, e as formas de apresentá-lo e seus amigos para o mundo medo que HP Lovecraft e seus amigos construída.

Sandy Petersen
2014

ÍNDICE

1. Introdução

Uma Visão Geral do Jogo
Exemplo of Play
O que você precisa para jogar

2. HP Lovecraft e Cthulhu Mythos

Howard Philips Lovecraft O
Cthulhu Mythos

3. Os investigadores Criação

Quick Reference: Investigador Generation que os números significam Ocupações exemplo Criar Harvey Walters

Rápida Tabela de Referência para a metade e Quinta Valores

4. Habilidades

Lista de habilidade

5. Sistema de Jogo

Rolls habilidade
Bônus e Penalidades Dice
Fase de Desenvolvimento Investigator

6. Combater

O turno de combate Usando
armas brancas que lutam
Manobras Armadura Armas de
Fogo

Feridas e venenos de
exemplo curas

7. Perseguições

Que institui a perseguição The
Chase Rodada

8. sanidade

Pontos sanidade e SAN Rolls
demência Amostras Amostra fobias
Manias

Tratamento e Recuperação da demência se
acostumando com o horror

9.Magic

Mythos Tomes usando magia
Aprender a Spell
Tornando-se um Believer

10. Jogando o Jogo

Personagens New Keepers
não-jogador rolar os dados Os
testes de Percepção rolo Idea
usando as regras

Apresentando os terrores da Mythos criação de
cenários

11. tomos de Eldritch Lore

Usando Mythos Tomes O
Necronomicon Mythos
Tomes

12. Grimório

Magias Deeper
Magic The
Grimoire

13. Artifacts and Devices estrangeiros

14. Monstro, animais, e Deuses estrangeiros

Chaosium Pronúncias de Mythos Nomes Mythos
Monstros Divindades dos horrores Mythos tradicionais
Beasts

15. Cenários

Entre as carmesim Letters
árvores antigas

16. Referências

Glossário
Convertendo para 7ª Edição Regras
Equipment - 1920 Equipment - Modern
Weapons Época tabela de regras
Resumos Investigator Folha - 1920 Ficha
Investigador - Modern Era

Índice

Chapter One
INTRODUCTION

T ele mo st me rciful coisa no mundo , Equacho é o
i na bilityoftheh uman mi nd tocorrelateall Está
c em tendas. Nósiver em um pl acidisl e de ignorância no
mi dstofblackseasof infinito, e que wa s nenhuma t-me um t
que nós shouldvoyagefar. O ciências, eachstraining
INITs próprios Directi sobre, havehithertoha rme dus pouco ; mas
s ome da ythepiecingtogetherof dissociada ope saber ledgewill
n se freality suchterrifyingvistaso e siti po ofourfrightful sobre
nele, que nós deve eithergo
louco fr om therevelati em orfleefr om o luz no
ace pe e safetyofanew da rkage. .

- H .P. Lo vecraft, T ele Ca llof Ct hulhu

Bem-vindo à chamada de Cthulhu!

todos Cthulhu é um jogo cheio de segredos, mistérios e horror. Desempenhando o papel de um investigador firme, você vai viajar para lugares estranhos e perigosos, uncover terrenos sujos e ficar contra os terrores da noite. Você irá entidades, monstros e cultistas insanos encontro explodir sanidade-. Dentro tomos estranhas e esquecidas do lore você vai fi nd segredos que o homem não foi feito para saber.

Você e seus companheiros podem muito bem decidir o destino do mundo ...

Chamada de Cthulhu é um jogo de RPG temático-horror baseado nos escritos de Howard Phillips Lovecraft. Lovecraft escreveu um corpo enorme de trabalho durante os anos 1920 e 1930, sobre ambos os horrores do além e de dentro. Depois de sua morte em 1937, histórias de horror cósmico de Lovecraft têm crescido em reputação e estatura, e hoje ele é reconhecido como um grande escritor história de horror americano do século XX, influenciando inúmeros autores e diretores fi lm, e acumulando uma enorme sequência de fãs dedicados . De fato, o próprio Lovecraft poderia agora ser considerado um cult figura em seu próprio direito. gamas de ficção de Lovecraft de ciência ficção de horror gótico e em material terror- cósmica niilista perfeito para fundamentar um RPG.

invenção mais famosa de Lovecraft tornou-se conhecido como o Cthulhu Mythos, uma série de histórias que compartilham elementos do enredo comuns, tais como certos livros míticos de arcano e entidades divinas alienígenas. O Cthulhu Mythos fi vermelho a imaginação de outros autores, principalmente protegidos e amigos de Lovecraft, e logo estavam acrescentando a esta complexa mitologia, avançando ainda mais os seus conceitos e partes constituintes. Hoje, "Cthulhu" histórias ainda estão sendo escritos (e filmado) pelos herdeiros do legado literário de Lovecraft.

Uma Visão Geral do Jogo

O objetivo do jogo *Chamada de Cthulhu* é para se divertir com seus amigos como você explorar e criar uma história de Lovecraft. Um jogador assume o papel de moderador jogo, conhecido como o Guardião do Arcane Lore ("Keeper" para o short), e seu papel dentro das regras é executar o jogo para o resto dos jogadores. O resto dos jogadores assumem o papel de investigadores intrépidos do Desconhecido ("investigadores"), na tentativa de buscar, compreender e, eventualmente, enfrentar os horrores, mistérios e segredos dos Mitos de Cthulhu.

O Keeper pega uma história para ser executado. Estas histórias são conhecidos como "cenários", e você vai achar três na parte de trás deste livro. Um cenário fornece o Guardião com a estrutura de uma história para ele ou ela apresentar aos jogadores. O papel do Keeper é um pouco como a de um diretor fazer um fi lme em que os atores não sei como a história irá se desenvolver. Para estender essa analogia, os jogadores são como atores que têm a liberdade para improvisar seus próprios scripts.

Os investigadores não precisa ser qualquer coisa como as pessoas que os jogam. Na verdade, é muitas vezes mais gratificante e agradável para os jogadores para criar personagens totalmente diferente de si: olhos privadas difíceis, taxistas rudes ou ocultistas gentis sinistramente.

A maior parte do jogo é uma troca verbal. O Keeper define a cena, descrevendo o ambiente, as pessoas e encontros para os jogadores. Os jogadores de dizer ao Keeper o que pretendem os seus investigadores para fazer. O Keeper, em seguida, diz-lhes se eles podem fazê-lo e, se não, o que acontece em seu lugar. Em jogar o jogo assume a forma de uma conversa em grupo com muitas reviravoltas e diversão no caminho.

As regras do jogo usar dados para determinar se uma ação bem-sucedida ou falha quando um dramático "conflito" se apresenta; por exemplo, se os seus investigadores são capazes de saltar para fora do caminho de uma estátua gigante que está prestes a desabar sobre suas cabeças! As regras descrevem como decidir o resultado de tais itos con fl.

No *Chamada de Cthulhu,* o Guardião tem a responsabilidade de preparar aventuras ("cenários") e executar o jogo sem viés. É dever do Guardião para fazer oposição dos investigadores inteligente e média.

Cooperação e Competição

O jogo é um passatempo social. Se você quiser usar a sua imaginação sozinho, você poderia simplesmente ler um livro. No entanto, ser avisado! Quando um número de pessoas que se reúnem de forma cooperativa, eles podem construir uma fantasia comum muito mais interessante e imaginativa do que uma única pessoa resultados e o esforço conjunto em um extremamente experiência divertida e gratificante para todos os envolvidos. Juntos, você criar e desenvolver uma história em que cada um dos seus investigadores desempenha um papel de liderança!

Quer ou não investigadores cooperar, os jogadores deveriam. Os investigadores podem ser jogado como as pessoas agradáveis, como brutos desonestos ou no entanto os jogadores desejam. A maior parte do entretenimento do jogo pode ser encontrada na ingenuidade de RPG dos jogadores e em caracteres conversas, bem como as indicações imprevisível assustadores ou divertido a história vai tomar.

Trabalhando cooperativamente juntos, os jogadores e Keeper construir um "mundo" agradável e compreensível em que para jogar. As recompensas de cooperação são grandes. Lembre-se, o objetivo de tudo isso é para se divertir!

Vencedores e Perdedores

No *Chamada de Cthulhu,* não há vencedores e perdedores no sentido competitivo padrão. O jogo é normalmente cooperativa. Os participantes trabalham em conjunto para atingir um objetivo, geralmente comum para descobrir e folha de alguma trama nefasta perpetrada pelos asseclas de algum culto escuro ou sociedade secreta. A oposição que o rosto investigadores, muitas vezes, ser um estrangeiro ou hostil situação controlada por um Keeper imparcial, e não outro jogador.

Ganhar em tal situação uma depende se os investigadores ter sucesso em seu objetivo. Perder é o que acontece se eles não conseguem atingir seu objetivo (eles podem ser capazes de tentar novamente

mais tarde). Durante os investigadores jogo pode tornar-se ferido, sofrer experiências de abalar a sanidade, ou até mesmo morrer! No entanto, alguém tem que tomar uma posição contra os horrores cósmicos do universo e a morte de um único investigador pouco importa se isso significa repelir o plano mestre de Cthulhu para escravizar a Terra!

Os investigadores que sobrevivem ganharão poder de volumes arcanas de lore esquecido, o conhecimento de monstros horrendos, e avanço em suas habilidades como eles se tornam mais experientes. Assim, os investigadores dos jogadores continuará a progredir, até sua morte ou aposentadoria, o que ocorrer primeiro.

Exemplo de Jogar

Se você nunca jogou um RPG antes, você ainda pode estar se perguntando apenas como tudo funciona. O exemplo a seguir de jogo fornece uma ilustração de uma sessão de jogo típico. Não se preocupe com alguns dos termos usados, como você vai se familiarizar melhor com eles como você ler o resto deste livro (há também um glossário útil na página @@).

Este exemplo jogo usa o cenário clássico de 1920. Os investigadores estão tentando fi nd o porquê chefe Morgan, uma notória gangues fi gura, desapareceu.

Paula, Joe, Cathy e Arnold são os jogadores, cada um deles controlando um investigador. Garrie é no papel de um operador e está executando o jogo (que conduz a história e controlar os personagens não-jogadores e monstros no jogo). Observe que enquanto os jogadores têm maneiras diferentes de se referir a seus personagens, Garrie o Keeper classifica facilmente as suas declarações e não sente necessidade de coerência. Nós entrar no jogo no meio da sessão ...

Investigadores entrar uma mansão abandonada.

(Garrie) KEEFER Bem, pessoal, qual é o seu plano?

PAULA: Vamos furtivo em torno da casa do chefe Morgan, à procura de pistas.

Todos os investigadores concordam com o plano de Paula.

JOE: Vamos! Vou levar-nos mais na minha Hupmobile. Existe alguém na rua? Estamos deixando à meia-noite.

(Garrie) KEEFER Ao chegar na casa de Morgan, você ver a rua é muito escuro como dois dos postes não estão funcionando. Tudo parece deserta. Ninguém está à vista.

CATHY: Meu olho privado Jake pode escolher a fechadura da porta traseira.

Os jogadores concordam com o plano.

PAULA: Vou manter o relógio da rua

ARNOLD: Eu vou ficar no carro para agora e manter assistir-meu investigador ainda é muito nervoso.

JOE: Eu vou com Cathy.

(Garrie) KEEFER Cathy e Joe, faça Ouça rolos.

CATHY: (*rola dados percentuais)* Eu obtive sucesso!

JOE: Eu falhei o rolo. Então, Cathy, o que você ouviu?

(Garrie) KEEFER Você ouve um rangido da madeira; sons como porta da frente da casa tranquilamente abertura. Não se esqueça de assinalar a sua habilidade Ouça, como você tem um sucesso.

CATHY: Direita. (*Ela faz uma marca de verificação em sua folha).* Eu estou agarrando Joe e tentar esconder atrás das latas de lixo.

(Garrie) KEEFER OK, eu vou precisar de você, tanto para fazer um teste de Stealth.

JOE e Cathy: sim! Nós ambos os sucessos obtidos (*tanto carrapato suas habilidades de invisibilidade).* Estamos bem escondido atrás do lixo.

(Garrie) KEEFER Ótimo. Desde a sua noite e não há nenhuma rua de trabalho lâmpadas perto, você não pode ver muito. A forma de uma figura desmedido fi sai de casa e arrasta-se para a rua. Quando se atinge o meio da rua, ele puxa uma tampa de bueiro e cai dentro. Você ouve um respingo.
(Garrie torna um líquido-som duvidosa ...)

CATHY: Ele trancou a porta atrás de si?

(Garrie) KEEFER Não só não é bloqueado, ele é aberto.

CATHY: Vou deslocar para trás e dizer aos outros.

(Garrie) KEEFER O resto de vocês, Cathy disse que a porta da frente está aberta.

JOE e PAULA juntos: Vamos entrar.

(Garrie) KEEFER O que você faz, Arnold?

ARNOLD: Você está de brincadeira? Meu professor de ir lá? De jeito nenhum.

CATHY: Ele pode ficar de guarda, enquanto o resto de nós ir para dentro.

ARNOLD: Sozinho? De jeito nenhum! Ele está vindo dentro!

(Garrie) KEEFER É muito escuro e interior quieto.

PAULA: Joe, deixe-me usar o seu ashlight fl. Eu vou assumir a liderança. Todos os outros manter suas luzes encharcou-nós não queremos ser vistos da rua.

(Garrie) KEEFER Você está em um corredor. Você pode ir para a esquerda através de um arco para a sala ou para a direita, por uma porta aberta para o que se parece com um estudo. Na frente de você é uma escada que leva para cima. Sob as escadas é uma porta fechada. Ahead suas escolhas trave algumas manchas molhadas no chão, possivelmente pegadas. A água nos emplastros é sujo e malcheiroso.

PAULA: Onde é que os passos vêm e para onde eles estão indo?

(Garrie) KEEFER Você não pode dizer. Todos tentar um rolo local escondido. *Todos deixam de gotículas Aviso de água na parte de baixo do corrimão.* O que você quer fazer?

PAULA: Eu estou indo para o estudo, e tenho a intenção de procurá-la.

JOE: Vou procurar a sala de estar.

ARNOLD: As verificações de professor fora do armário do corredor.

CATHY: Jake sobe as escadas.

(Garrie) retentor (*Desde que o grupo se separou, o Keeper agora lida individualmente com cada jogador):* Paula, há estantes no estudo, mas estranhamente apenas alguns livros. Há dois desbloqueado fi ling armários, mesa de trabalho bloqueada, uma cadeira para a mesa e três grandes couro poltronas.

PAULA: Vou abrir a primeira mesa fi.

(Garrie) KEEFER Está trancado. Se você quiser escolher o bloqueio fazer o seu rolo de serralheiro.

PAULA: Rolei de 23 que está sob minha habilidade serralheiro de 34-I sucesso! (*Paula carrapatos a habilidade).*

(Garrie) KEEFER Bem. Agora, dentro da mesa você fi nd duas coisas de interesse: um envelope selado marcado "última vontade e testamento" e um pequeno livro que é intitulado "Innsmouth Shipping Co." Você quer olhar para eles agora? *Paula quer muito, mas, para manter a tensão e ritmo, o Keeper agora volta sua atenção para Cathy.*

Cathy, como Jake sobe até o topo das escadas, sua mão pode sentir gotas de água sob o corrimão de madeira, como se a água acumulada aqui depois de algo molhado tocou no corrimão.

CATHY: Uh-oh. Jake procede cautelosamente.

(Garrie) KEEFER Há dois quartos e uma casa de banho neste chão. A porta do quarto do lado direito está aberta. Há um mofo, quase doce cheiro aqui.

Nunca jogou um RPG antes?

Se você nunca jogou um RPG antes, você pode estar se perguntando o que isso tem tudo a ver. Para dissipar alguns equívocos e ajustá-lo no caminho certo, pode ser útil para descrever uma sessão média de jogo (a cheio, sopro por descrição golpe de um jogo podem ser encontrados nas proximidades).

John, seu parceiro e dois amigos se encontram na casa de John na sexta-feira à noite em horas por volta das sete. Depois de recuperar o atraso em notícias da semana e organizar algumas bebidas e lanches, eles se sentam na sala de John e John mãos para fora um pouco de papel e lápis, em seguida, fala-los através da criação de seus pesquisadores. As pessoas comparam ideias para personagens como eles rolar dados e preencher suas folhas de investigador. É agora cerca de oito horas.

John começa o jogo, descrevendo a cena de abertura, contando como os investigadores encontram-se a falar com um homem que quer que confira uma antiga propriedade que ele possui; havia rumores de que ele poderia ser assombrado! Um dos jogadores responde imediatamente a este, colocar a voz de seu investigador para dizer que tais coisas são "besteira completa". Como a história se desenrola todo mundo se envolve, descrevendo o que seus personagens estão fazendo ou dizendo. conflitos dramáticos surgem e dados são rolados para determinar o resultado. Às vezes os jogadores conseguirem o que querem; outras vezes eventos parecem conspirar contra eles. Tudo é jogado fora simplesmente por falar e rolando alguns dados para determinar o resultado de determinadas situações; as pessoas não estão ficando fora de suas cadeiras para representá-lo, nem eles estão vestindo trajes ou usando adereços.

John e seus jogadores deixam o jogo em trinta por volta das dez, em seguida, bate-papo por um tempo antes de chamar-lhe uma noite em torno de onze horas. Todo mundo está ansioso para conhecê-se novamente na próxima semana para descobrir como a história se desenvolve.

É claro que isso é apenas um exemplo. O número de jogadores e a duração de uma sessão de jogo irá variar de grupo para grupo.

CATHY: I espiar pela porta aberta.

(Garrie) KEEFER Assim que entrar no quarto, o cheiro fica mais forte e você vê sangue e gore em todos os lugares. O cadáver completamente vestido de chefe Morgan está estendida sobre a cama. O topo da cabeça dele foi arrancada e os interiores grosseiramente escavado. Você pode ver tudo isso porque uma fosforescência verde fraco foi caminhado sobre a maior parte da sala. Por favor, faça um teste de sanidade para Jake.

CATHY: Opa, eu falhei.

(Garrie) KEEFER Ok, Jake perde 1D6 sanidade. *Garrie rola um 4 em um 1D6.* Jake perde 4 pontos, ele sanidade ficar verde, solta um grito e, em seguida, joga-se com a visão horrível. O resto de vocês ouvir Jake grito do andar de cima.

TUDO: Temos pressa para ajudá-lo.

(Garrie) KEEFER ESTÁ BEM. Cada um de vocês fazer um teste de sanidade como você entrar na sala e ver a cena terrível. *Eles fazem, com vários resultados.*

CATHY: Depois de Jake recuperou o controle de si mesmo, ele fi NDS uma casa de banho e toalhetes fora de seu casaco.

(Garrie) KEEFER O que o resto de vocês vai fazer?

JOE: Eu quero inspecionar o corpo de perto, mas sem tocá-lo. Além disso, eu estou avisando os outros para não pisar no sangue.

PAULA: Estou procurando os outros quartos aqui em cima.

ARNOLD: O professor vem com você.

(Garrie) KEEFER Joe, você pode ver mais da água imunda fi espirrou sobre o cadáver. Algumas delas são até mesmo dentro de sua brainpan. Há algumas escoriações no que resta de seu rosto. Tente um rolo local escondido.

JOE: Eu obtive sucesso. O que agora?

(Garrie) KEEFER Sete pés para cima da parede é um sangrento, handprint aguado. marcas de garras são visíveis, ea impressão é de pelo menos oito polegadas através da palma, embora os dedos são bastante curto e grosso. Não é manchada em tudo e você pode fazer as linhas da palma da mão na impressão.

JOE: Uau! Eu estou assobiando para Paula, Jake e o professor para entrar aqui. Será que ele tem sua câmera com ele, Arnold?

ARNOLD: Que droga! Eu sabia que o professor esqueceu alguma coisa! Uh, ele pressiona uma folha de papel de um caderno contra a cópia de uma cópia.

(Garrie) KEEFER Ele recebe a impressão. Arnold, sua professora também nota símbolos estranhos na parede oposta. Como ele estuda-los, eles parecem se mover, girando hipnoticamente.

ARNOLD: Oh o! Ele quer um olhar mais atento.

(**Garrie) DEPOSITÁRIO:** Ele não tem o tempo. Todos, tente Ouça rolos para os seus investigadores. *Joe, Arnold, e Cathy*

"Uh-oh. Jake procede com cautela."

falhou. Paula consegue. Paula, você ouve um ruído estridente de fora rua. O resto você não ouve nada.

PAULA: Eu me pergunto o que poderia ser? Espero que ele não está a tampa de bueiro batendo para baixo!

(Garrie) KEEFER A porta da frente, de repente bate fechado e você pode ouvir alguém pisar dentro e subir as escadas!
O Keeper pisa no chão e encolhe os ombros para o efeito.

ARNOLD: Meu professor está esperando pela janela pronto para saltar para fora!

PAULA: Eu estou brilhando a minha luz para fora da porta do quarto, tentando ver o que está vindo.

CATHY: Jake puxa o revólver .38 achatado-nariz e olhares sobre o ombro de Paula.

JOE: Eu estou encolhido atrás de Jake e Paula, mas eu estou recebendo minha faca trincheira, apenas no caso.

(Garrie) KEEFER Shuf fl ing para a sala é uma paródia medonho de um homem. Fica quase oito pés de altura, com deformadas, extremidades torcidas. Seu rosto é uma massa de rugas. Não há características são visíveis. Sua pele marrom-esverdeada doentia é solta e tiras de decomposição fl esh fl ap a partir de seus membros. Ela escorre a mesma fi imunda água marrom que você já viu antes. Você deve fazer rolos de sanidade. Se você tiver sucesso você perde 1 ponto, se você não vai ser 1D10 pontos!

JOE: Fiz meu rolo com sucesso.

ARNOLD: Hooray! Eu fiz o meu também.

Leia Me-como usar este livro

Este livro contém tudo o que você precisa para jogar *Chamada de Cthulhu* excetuando-se a dados, lápis e papel para cartas. A riqueza de material de apoio para este jogo existe, incluindo resumo, cenários de jogo rápido, worldencompassing campanhas jogado em muitas sessões de jogos, livros de ajuste, fóruns on-line e assim por diante.

Antes de executar este jogo pela primeira vez, você deve se familiarizar com as regras e conceitos de *Chamada de Cthulhu.* Este livro de regras é dividido em um número de seções principais.

The Call of Cthulhu -a história original de HP Lovecraft que começou tudo. É recomendado que você leia este para ter uma idéia do cenário ea atmosfera.

A Regras Section-tudo o que você precisa saber para jogar o jogo, incluindo investigadores criando, as regras do jogo e dicas sobre como obter o máximo de *Chamada de Cthulhu.*

Section-presente de Referência do Guardião é apenas para aqueles que (ou seja, o Keeper) pretende executar jogos de *Chamada de Cthulhu. Chamada de Cthulhu* é um jogo sobre mistérios e segredos, e ler estas páginas de referência pode estragar sua diversão se você não está pensando em ser o Guardião do Arcane Lore.

Se você é novo para *Chamada de Cthulhu* recomendamos que leia esta Introdução todo o caminho (especialmente o Exemplo of Play em páginas @@ - @@), seguido pelo *Chamada de Cthulhu* conto de Lovecraft (Página @@). Em seguida, ler as regras. Além disso, se você pretende executar o jogo, você também deve ler o capítulo 10: jogar o jogo e se familiarizar com o resto da Seção de Referência do Keeper (páginas @@ - @@). Finalmente, escolha um dos cenários da parte de trás deste livro (The Haunting é uma boa escolha). Então você vai estar pronto para executar o seu primeiro jogo!

No entanto, se você já está familiarizado com a HP Lovecraft e versões anteriores do *Chamada de Cthulhu* jogo, você provavelmente vai querer ir direto para Capítulo 3: Criação de investigadores e se familiarizar com as regras desta nova edição.

CATHY: Eu estraguei tudo. (*Garrie rola a perda de sanidade, ficando 3)* Jake perdeu 3 pontos sanidade!

(Garrie) KEEFER *Paula também falhar o rolo.* Garrie rola perda de sanidade para o investigador de Paula, ficando 9. Paula, o investigador é realmente chocado com o horror na frente dele. Perder 9 pontos de sanidade.

PAULA: Uh-oh! Eu estou realmente assustada!

(Garrie) KEEFER Vamos ver. *Ele examina folha de seu investigador.* Paula, o investigador pode estar temporariamente insano, desde que você perdeu mais de 5 pontos sanidade. A menos que você rolar mais elevada do que a sua inteligência em 1D100, tudo vai ser demais para ele tomar e ele vai desmaiar. Paula rola um 04 e seus desmaios investigador.

(Garrie) KEEFER Desde investigador de Paula estava segurando a ashlight fl; agora está rolando no chão, FL calcinação descontroladamente sobre o quarto. O professor de Arnold percebeu que as janelas são barradas com grades de ferro. A única maneira fora parece ser passado a Coisa.

ALL (em confusão): Estou tentando libra abrir as barras com uma cadeira! Onde está a minha fl ashlight? Alguém sabe o que essa coisa é? Estou atirando em sua face. Socorro! Socorro!

Será que as grades nas janelas desbloquear e balanço traseiro? O que os símbolos na parede representam? Será que o ataque monstro? Será que o investigador de Paula lembre-se de levar os documentos contábeis e legais que encontrou? Será que Jake está revólver .38 afetar o monstro?

O que este jogo Covers

Da mesma forma são não teme sobrevivências das coisas mais velhos e mais potentes do que o homem; coisas que blasfemando straggled através das eras para as idades nunca significou para eles; entidades monstruosas que se deitou para dormir eternamente em criptas incríveis e cavernas remotas, fora das leis da razão e causa, e pronto para ser despertado por tais blasfemadores como saberão os seus sinais escuros proibido e senhas furtivos.

- HP Lovecraft e William Lumley, *O Diário de Alonzo Typer*

Os Mitos de Cthulhu como originadas por Lovecraft define este jogo; no entanto, certos conceitos e criações interessantes por alguns contemporâneos e para além de Lovecraft também têm sido utilizados para garantir que os horrores completos dos Mythos pode ser utilizado.

Muitos *Chamada de Cthulhu* cenários são definidos nos Estados Unidos na década de 1920, chamado de Era-no clássico que a maioria dos contos de Lovecraft foram definidas. Para Lovecraft década de 1920 foram moderno, e por isso este

livro usa tanto a era clássica ea nossa própria Moderno-dia como configurações de época. Muitos suplementos e cenários publicados existem para diferentes épocas, incluindo Gaslight vitoriana e a Idade das Trevas. Defina seus jogos quando quiser. Se assim for desejado, uma Keeper pode alterar o período para uma data mais moderno ou um mais antigo um. O Cthulhu Mythos transcende todos os tempos e do espaço, e as maquinações insondáveis dos Antigos poderiam derramar em qualquer configuração concebível ou período histórico.

Esta nova edição

Chamada de Cthulhu foi publicado originalmente em 1981 e tem sido consistentemente disponível e apoiada por Chaosium desde então. Este livro, a sétima edição, foi totalmente revisto e vê algumas mudanças significativas, mantendo-se compatível com as edições anteriores. Recomendações para o uso de material publicado anteriormente é fornecido na seção Convertendo para 7ª Edição, na página @@.

Aviso aos Keepers

Recomenda-se que qualquer um que espera para executar um jogo de *Chamada de Cthulhu* torna-se familiarizado com as obras de HP Lovecraft. Ao ler histórias de Lovecraft, você não só vai aprender muito sobre o Cthulhu Mythos, você também vai começar a compreender alguns dos principais temas de terror que são utilizados neste jogo. Você pode ler algo escrito por ele, mas as seguintes obras são o coração dos Mythos e vai fazer um bom começo:

T *O Lurking Fear*

T *O Horror em Red Hook*

T *O Fora da cor do espaço*

T *O Horror de Dunwich*

T *A sombra sobre Innsmouth*

T *Os sonhos nos a Bruxa-House*

T *O Haunter of the Dark*

T *O Shunned Casa*

T *The Call of Cthulhu*

T *O Caso de Charles Dexter Ward*

T *O Whisperer in Darkness*

T *Nas Montanhas da Loucura*

T *O Fora Sombra do Tempo*

A Guardiã que lê pelo menos metade das obras acima, que são na sua maioria novelas, estará em boa forma para executar este jogo. potenciais jogadores do jogo são incentivados a ler pelo menos uma história antes de tentar investigar qualquer um dos mistérios dos Mythos.

O que você precisa para jogar

Quando você estiver pronto para começar a jogar *Chamada de Cthulhu,* você só precisa de algumas coisas para começar:

G Este livro de regras.

G Interpretação dados.

G Papel.

G Lápis e uma borracha.

G Duas ou mais pessoas para jogo com.

G Um lugar calmo (a mesa da cozinha é um bom lugar para começar).

G Três ou quatro horas para jogar o jogo.

roleplaying Dice

Como mencionado, para jogar este jogo o Guardião e os jogadores terão um conjunto de RPG dados, incluindo percentil dados (D100), um dado de quatro lados (D4), um dado de seis lados (D6), an die eightsided (D8) , e uma matriz de vinte lados (D20). Idealmente, para manter as coisas se movendo, jogadores e Keeper deve cada um tem seu próprio conjunto de dados.

Novas pessoas para RPG pode nunca ter visto dados com mais de seis lados. Uma variedade deles podem ser encontrados na maioria das lojas de jogos passatempo e on-line, provavelmente incluindo o local onde você comprou este livro.

A letra D significa a palavra “morrer” ou “dados”. O número depois do que D representa a gama de números aleatórios procurado: D8 gera os números aleatórios 1 a 8, por exemplo, enquanto D100 gera os números 1-100.

Os dados são usados para indicar quantos hit pontos foram perdidos para um ataque, para gerar os investigadores, para determinar a perda de sanidade, etc.

Lendo o D100 (percentil dados)

Percentil dados (para a qual a abreviatura se refere D100) consistem geralmente em dois dados 10-sided rolado ao mesmo tempo. Estes dados são vendidos como um par, uma (unidades de morrer) sendo numeradas
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, o outro (dezenas morrer) sendo numeradas
10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 00. Quando laminados, ler os números de topo sobre os dados para obter o resultado. O único dígito é as unidades, a dois dígitos das dezenas, e você deve lê-los juntos. Um rolo de 00 sobre as dezenas die combinado com um 0 nas unidades de matrizes indica um resultado de 100. Um rolo de 00 sobre as dezenas die combinado com qualquer outro rolo nas unidades de matrizes indica um rolo de menos de 10; por exemplo, um rolo de 00 sobre as dezenas morrer e 3 nas unidades de matrizes a ser lido como 3%.

Alternativamente usar duas “unidades” dice de cores diferentes, cada numerados 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Ler a matriz de uma cor consistente como o dez dígitos e o outro como o unidades dígitos: portanto, um resultado de 2 e 3 tem a 23, um resultado de 0 e um teor de 1, e um resultado de 1 e 0 tem a 10. um resultado de 0 e 0 lê como 100.

Variações Dice rolo

Às vezes uma notação dados nas regras ou em um cenário é precedido por um número; ele diz ao leitor que mais de um tal dado deve ser rolada e que os seus resultados devem ser somados. Por exemplo, 2D6 meios que dois dados de 6 lados devem ser enroladas e totalizaram (ou rolar um D6 duas vezes e adicionar as notas juntos).

Às vezes adições são mostrados para rolos de matrizes. Você pode ver 1D6 + 1, por exemplo. Isso significa que o número após o sinal de mais deve ser adicionado ao resultado do rolo D6. Para 1D6 + 1, o resultado deve ser 2, 3, 4, 5, 6, ou 7.

Uma notação pode exigir que os diferentes dados ser rolada ao mesmo tempo. Se um monstro garras para 1D6 + 1 + 2D4 danos, encontre a potência do ataque real rolando os três dados solicitados, totalizando os resultados, e a adição de um (assim, rolar 1D6 e 2D4 [1D4 e outro 1D4] e a adição de 1 a o total de laminado). A notação "bônus de dano" ou "DB" anexado para atacar danos lembra e os jogadores para adicionar "bônus de dano" do monstro ou investigador aos dados rolados.

A Folha Investigator

Os jogadores devem registrar os detalhes de seus pesquisadores em folhas investigador, encontrados perto do final deste livro (página @@) e pronto para fotocópia (folhas investigador também estão disponíveis para download gratuito em www.chaosium.com). Existem versões para os anos 1920 e os jogos modernos. A folha investigador detém todas as informações necessárias para os investigadores para combater mistérios. O próximo capítulo explica como para preencher esta folha.

Figuras e outros apetrechos

Chamada de Cthulhu pode ser jogado verbalmente, sem figuras em miniatura ou apetrechos que não sejam dados e folhas investigador. Você pode achar, porém, que miniaturas, fichas ou marcadores ajudá-lo a visualizar a ação, denotando onde cada investigador está posicionada durante uma cena de combate ou determinar quem está na frente na busca através de antigas catacumbas e afins. modelos ou não são utilizados, os jogadores normalmente fi nd bastante útil que o Keeper esboça a área de actividade ou o encontro em uma folha de gráfico ou papel comum.

Da mesma forma, alguns grupos de jogos gostam de usar adereços em seus jogos, como estatuetas, cartas, livros ou tábuas de argila mesmo. Tais itens, se preparado com cuidado, pode emprestar drama e atmosfera para um jogo. No entanto, eles também podem acabar parecendo bobo se eles são mal apresentados. Alguns jogadores não posso acreditar que um bloco de poliestireno é outra coisa senão um bloco de poliestireno; mesmo através do Guardião passou horas esculpindo-se assemelhar ao "Black Obelisk of Thantos"! A melhor maneira de decidir se adereços vai trabalhar com o seu grupo é para falar sobre isso e concordo se você toda a sensação que eles valem a pena o tempo eo esforço necessários.

Capítulo dois

HP Lovecraft e Cthulhu Mythos

Nós stof Ar kh am thehills risewild e thereare valleyswithde EP WO s od que há axehas evercut. Lá são da rk na rr ow glenswherethetrees ope sl f uma tastically, e wherethinbro ok permite tricklewithouteverhav ingcaught theglintof luz solar.

- H. P. Lo vecraft, T ele Co lour Ou t de Spa ce

Howard Philips Lovecraft

na 46 anos de duração, HP Lovecraft (HPL) escreveu ou colaborou em mais de 65 histórias, dezenas escritas de artigos e ensaios, centenas de poemas, e escreveu talvez até

100.000 letras. Apesar de nunca encontrando crítica e sucesso comercial em sua vida, o legado de Lovecraft e contribuição ao moderno contar histórias de terror não pode ser exagerada. Suas obras agora chegar a milhões em todo o mundo e suas criações, particularmente Cthulhu eo Necronomicon, tornaram-se ícones do horror bem conhecidos para uma legião de fãs dedicados. Hoje, Lovecraft é reconhecida como fazendo uma contribuição significativa para a literatura americana e como sendo um dos escritores de terror mais importantes do século XX.

Sua vida e a criação da Mythos de Cthulhu

Embora distúrbios nervosos crónicos impedidos Lovecraft de frequência regular na escola, ele era uma criança precoce e um leitor ávido. Como seu pai foi institucionalizada quando Lovecraft tinha apenas três anos, ele e sua mãe se mudou para a casa de propriedade de seu avô materno. Foi na biblioteca do avô Whipple que Lovecraft primeiro descobriu as noites árabes, os mitos da Grécia e Roma, e Edgar Alan Poe. Ele escreveu sua história primeira, "The Bottle Pouco Glass", com a idade de seis, sobre o tempo que ele teve seu primeiro sonhos sobre os terríveis, nightgaunts sem rosto (ao longo de sua vida, ele tinha sonhos vívidos). Foi também através desta biblioteca que Lovecraft desenvolveu um gosto para o pensamento ea literatura que permaneceria com ele ao longo de sua vida georgiano. Lovecraft, que viria a descrever a si mesmo como um “materialista mecanicista”, também foi atraído para as ciências. Em 1899 começou a publicar uma pequena revista chamada *fi Scienti c Gazette,* seguido pouco depois pelo *Rhode Island Journal of Astronomy*. Estas pequenas publicações, hectographed foram vendidos porta a porta por uma bicicleta-montado HPL. Aos treze anos de idade, querido avô de Lovecraft morreu. Seu pai já havia falecido, sucumbindo à sua doença em 1898, ainda confinados a Butler Hospital. Uma série de falhas de negócio tinha esgotado a fortuna da família Whipple, forçando mãe e tias de Lovecraft para vender a casa da família e se mudar para bairros menores. Este foi um grande golpe para Lovecraft.

Outro ataque de nervos levaram à sua retirada do ensino médio em 1905 e novamente em 1908. Lovecraft, dois anos e meio curto de graduação, nunca mais voltou. Lovecraft nunca teve um emprego, apoiando-se sobre a fortuna da família encolhimento e por pouco que ele poderia ganhar como um ghostwriter e revisionista. Sempre o aristocrata, ele foi toda a sua vida para permanecer dividido entre o desejo do escritor profissional para o sucesso e dinheiro e do individual, amador cavalheiro desejam alcançar objetivos estéticos sem restrições por exigências comerciais. Apesar disso, a sua primeira tentativa de vender a sua ficção se reuniu com unquali sucesso fi cado, com o editor de *Weird Tales,* Edwin Baird, aceitando o primeiro cinco histórias enviadas a ele por Lovecraft. Suas histórias apareceu em nove de onze edições publicadas entre o final de 1923 e início de 1925. Quando a direção de *weird Tales* passou para as mãos de Farnsworth Wright, fortunas de Lovecraft alterado. Wright, um editor capaz, possuía um ponto cego em relação ao trabalho de Lovecraft e agora HPL mais vezes se reuniu com a rejeição do que o sucesso. Histórias agora considerados clássicos, como "The Call of Cthulhu", só foram publicados após a reunião repetidas rejeições de Weird Tales. Suas tentativas Hearted meio para fornecer o que Wright exigido comercial ficção foram apenas parcialmente bem sucedido. Wright rejeitou ambos "Nas Montanhas da Loucura" e "The Out Sombra do Tempo", histórias agora famosas que foram, eventualmente, impresso por *Histórias surpreendentes.* O soberbo "O Caso de Charles Dexter Ward" não ver a publicação até anos após a morte de Lovecraft. Esmagado pelas repetidas rejeições, Lovecraft começou a recusar-se a apresentar as suas histórias, e "Dreams in the Witch House" única impressão serra porque um amigo (agosto Derleth) secretamente submeteu a Wright, instando-o a aceitá-lo.

Ironicamente, foi durante este tempo que HPL estava fazendo a maior parte do seu trabalho de revisão profissionalmente publicado, muito do que nada menos do que escrevendo real. Lovecraft pode fornecer um texto quase completo de uma história baseada em algumas idéias raiz fornecidos pelo “autor”. Histórias como Zealia Bishop, “The Curse of Yig” e Hazel Heald de “O Horror no Museu” eram na verdade 90% ou mais o produto de HPL. Enquanto essas histórias foram rapidamente aceito por Wright, a obra de Lovecraft em seu próprio nome continuou a ser rejeitada.

Embora ele atraiu um pequeno núcleo de fãs-muitos ávidos deles próprios escritores, ele nunca alcançou mais de publicação semi-regular nas revistas pulp do dia. Nunca tão popular como escritores como Seabury Quinn, Lovecraft ganhou maior parte de sua magra renda rever e reescrever as obras dos outros, mesmo ghostwriting “Sob as Pirâmides” (1924) para escapar artista Harry Houdini. Foi através de publicação em revistas amadoras, e mais tarde em Weird Tales, que Lovecraft foi a entrar em contacto com outros autores do conto macabro.

Lovecraft era um escritor de letra prodigiosa; ele regularmente correspondeu com outros escritores de ficção, incluindo Robert E. Howard (criador de Conan, o Bárbaro), Clark Ashton Smith (criador de Averoigne e Zothique) e Robert Bloch (mais tarde para escrever *Psicopata).* fi mundos e histórias ctional do HPL foram muitas vezes discutido, assim como os mundos criados por Smith e outros escritores. Não demorou muito antes de Smith e Lovecraft transitado esta partilha de ideias em sua ficção, referindo-se criações uns dos outros em suas histórias. Foi Smith que deu à luz divindades como Tsathoggua, Atlach-Nacha e Abhoth, e que criou o tomo mágico, o *Livro de Eibon.* Foi mágico, pré-histórico Hyperborea de Smith de que Lovecraft frequentemente referido em seus contos. Esta ideia foi logo apanhados por outros autores. Robert E. Howard criou o temido *Unaussprechlichen*

O Master of Horror americano, HP Lovecraft

Kulten eo poeta louco Justin Geoffrey, autor do terrível *Pessoas da Monolith.* Estes também foram incorporados histórias de Lovecraft, juntamente com referências a pré Ciméria de Howard.

O jovem Robert Bloch forneceu os livros blasfemos *De Vermiis Mysteriis* e a *Cultes des Goules,* bem como a estrela interestelar e invisível vampiro que devorou um dissimulado HPL em Bloch "Shambler das Estrelas" (1935). criações de Bloch foram rapidamente absorvidos por Lovecraft, que também vingou seu "assassinato" despachando protagonista Robert Blake no "The Haunter of the Dark" (1936). Amigo de longa data Frank Belknap Long trouxe para a coleção de ambos os cães do Tindalos e Chaugnar Faugn, que apareceu em "The Horror in the Hills", uma história de longa baseado em um dos muitos sonhos vívidos de Lovecraft.

August Derleth adicionado mais para o agora crescente coleção de grandes velhos e raças alienígenas. Continuando a escrever novas histórias Cthulhu Mythos muito tempo depois da morte de Lovecraft em 1937, ele criou, entre outros, Cthugha, as pessoas Tcho-Tcho, Ithaqua, ea areia-moradores. Baseando vários de seus contos em fi cidades ctional de Lovecraft de Arkham, Dunwich, Innsmouth, e Kingsport, ele também introduziu personagens como Dr. Laban Shrewsbury. Embora muitos discordam com interpretações-o de Derleth desejo de criar um panteão de deuses bons baseados em Nodens de Lovecraft, e suas tentativas de de fi ne Cthulhu e Nyarlathotep como elementais-ninguém vai negar esforços incansáveis deste homem em manter as obras de Lovecraft em versão impressa e disponível para o público nas décadas após a morte de HPL, fundando Arkham Editora.

Uma das adições favoritas de Derleth aos Mythos foi Hastur, um grande ser, supostamente, preso sob o Lago de Hali, perto da cidade Carcosa em um planeta circulando a estrela Al-Debaran. Embora brie fl y mencionado por Lovecraft nos primeiros contos, estes eram, na verdade, as criações de Ambrose Bierce (1842-1914?), Jornalista americano e expoente início do conto estranho. Bierce era um início de influência em HPL, assim como uma série de outros escritores. Seu autor favorito sempre foi Edgar Allan Poe (1809- 1849), e Poe na influência pode ser claramente visto em alguns dos primeiro adulto ficção de Lovecraft. "The Outsider" (1921), talvez emula mais estreitamente estilo e assunto de Poe. Arthur Machen (1863-1947) foi outro no início de influência; sua história "The Great God Pan" (1894) é muito semelhante no tema para Lovecraft, "The Dunwich Horror". Robert W. Chambers (1865-1933) também deixou sua marca na Lovecraft. Um jogo misterioso, *O Rei de Amarelo,* figuras em algumas das histórias de Chambers e, provavelmente inspirado Lovecraft para criar o *Necronomicon,* a *Pnakóticos Manuscritos* e os outros tomos de lore eldritch para que seus contos são famosos. Foi Chambers que primeiro emprestados de Bierce do Lago de Hali e Carcosa, talvez inspirando Lovecraft para tentar transposições.

Lord Dunsany (1878-1957) foi, provavelmente, de Lovecraft mais forte contemporânea in fl uência. Foi Dunsany de *Os Deuses de Pegana (* 1905) que incentivou Lovecraft para escrever várias histórias e primeiro lhe forneceu a idéia de uma cial panteão arti fi dos deuses à base de sonho. Algernon Blackwood, outro contemporâneo admirado por HPL, inspirou-se em legendas do nativo americano para a versão do Wendigo mais tarde adaptada para os Mythos em agosto Derleth, que é chamado lá Ithaqua.

Antes da morte de Lovecraft, este círculo de correspondentes que incluem nomes tão reconhecíveis como Henry Kuttner,
CL Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price, e Fritz Leiber. Algumas dessas cartas são coletados em cinco volumes Arkham Casa, enquanto outros são publicados pela Necronomicon Press. Brown University, na cidade natal da Providência de Lovecraft, Rhode Island, mantém uma coleção Lovecraft catalogado com milhares mais.

Não foi até o final de Lovecraft carreira e, em seguida, provavelmente, só a pedido de alguns de seus mais novos correspondentes, que ele começou a integrar em suas histórias posteriores algumas das criações encontradas em seus primeiros contos. Em "A Sombra sobre Innsmouth" (1931) fi que nd as profundas um híbridos adorando Dagon, uma criatura não mencionados desde que a história "Dagon" (1917), seu segundo pedaço de adulto ficção. Da mesma forma, a fi cidade ctional de Arkham e sua Universidade Miskatonic, primeiro usado como pano de fundo em "The Picture in the House" (1920) e "Herbert West-Reanimator" (1921-

1922), são finalmente desenvolvido em suas histórias posteriores, começando com "The Dunwich Horror" (1928) e continuando até ao "The Thing na porta" (1933). "Nas Montanhas da Loucura" (1931) e "The Out Shadow of Time" (1934-1935) contêm histórias da Terra pré-humano detalhado, descrevendo os diferentes seres alienígenas que teve no passado visitou e colonizaram o planeta. Algumas destas raças, como os fungos de Yuggoth ea desova Cthulhu, eram de histórias anteriores e foram cuidadosamente integrados nestes histórias late-concebidas.

o temido *Necronomicon,* uma das criações mais famosas do Lovecraft, sofre uma evolução gradual. Primeiro

mencionado em “The Hound” (1922), é aqui atribuída a um Abdul Alhazred, um poeta árabe mencionado em uma história anterior, “The City Nameless” (1921). Alhazred era, de fato, a persona de infância de um e cinco anos de idade, HPL, sua imaginação juvenil in fl Amed por cópia de seu avô de *Mil e Uma Noites.*

Lovecraft morreu na obscuridade perto em Março de 1937, com a idade de 46 anos, vítima de doença de Bright e câncer virulento. Sua mãe tinha morrido em 1921, após dois anos de confinamento na mesma instituição onde seu pai tinha morrido. Uma breve, casamento de dois anos acompanhadas por residência em Nova York provou desastroso, embora o divórcio nunca foi feito fi nal, e em 1926 Lovecraft tinha voltado para casa à Providência para viver seus anos de solteiro, partilhando quartos com duas tias.

Nestes últimos anos viram uma saída reduzida de ficção, mas foi durante este período que ele produziu alguns de seus contos mais memoráveis. Ele também encontrou tempo para viajar, visitar lugares que cócegas seu coração antiquário: Maine, Filadélfia, Quebec, Santo Agostinho, Charlotte, New Orleans, Salem, e Nantucket. Viajar de autocarro, dormindo em ACMs, comer bolachas, queijo e feijão enlatado, Lovecraft era capaz de saciar seus gostos pessoais para viagem, história e antiguidade.

A abundância de evidências que mostram que Lovecraft era, por qualquer avaliação, um indivíduo estranho. Predispostos a hipocondria e uma pose prematura de velhice, para grande parte da sua vida, ele estava comprometido com visões sociais e artísticas mais adequados para séculos passados do que a que ele vivia. Alérgica ao frio e repulsa por frutos do mar, ele também era um cientista e um filósofo dotado de uma mente inquiridora e inteligência afiada. A maioria dos que vieram a conhecê-lo durante a sua vida ficaram profundamente alterada por sua amizade. Encorajados e iluminada pela sua erudição e filosofias no-nonsense, muitos passou a atingir a fama muito maior do que seu mentor sempre se durante sua vida. Ele tem o mesmo efeito hoje, gerações após sua morte. Seu nome é mais conhecido do que nunca e os que o descobrir, seja através de suas histórias, através de filmes, jogos, banda desenhada,

Terminologia

referindo-se ocasionalmente para seus ciclos de Cthulhu e Yog-Sothoth, com o melhor do conhecimento de ninguém Lovecraft nunca usou o termo Cthulhu Mythos. Embora quase todos os seus contos podem ser ligados por referências comuns a pessoas, lugares e coisas, para a maior parte, eles não possuem uma estrutura central verdadeira ou qualquer coisa parecida com uma história preconcebida e mitologia.

O termo Cthulhu é geralmente atribuído a agosto Derleth. Fãs e estudiosos desde debateram a definição deste termo, argumentou o conteúdo Cthulhu Mythos de vários tipos de contos de Lovecraft, construído panteões experimentais de deuses e divindades, histórias postuladas, e fez vãs tentativas de explicar todas as facetas dos Mythos literárias.

Nos dezenas Entretanto, talvez centenas, de escritores profissionais e amadores têm continuado a escrever Mythos de inspiração histórias Expandindo conceitos originais de Lovecraft enquanto desenvolve simultaneamente a sua própria, às vezes inconsistentes com HPL e raramente consistentes uns com os outros. Para efeitos do *Chamada de Cthulhu,* Chaosium incorporou a maioria das criações de Lovecraft, assim como os de outros autores, em um Mythos vagamente expressos que permite Keepers para adicionar ou excluir criaturas e concepções particulares como eles vão.

(1964), foi uma série de pastiches de inspiração Lovecraft estabelecidos em Severn Vale da Inglaterra. Estas histórias descreveu um número de seres diferentes, raças e histórias semelhantes, mas distintas de Lovecraft. Suas criações mais famosas Mythos incluem Y'golonac, Gla'aki, os insetos de Shagghai, e uma série de outras criaturas e deus-como seres. 1971 viu o surgimento de Brian Lumley, outro inglês que trouxe para os Mythos os Chthonians subterrâneas, o misterioso *G'harne Fragmentos,* e do moderno-dia feiticeiro Tito Crow.

depois de Lovecraft

A década de 1940 e 50 viu uma expansão tranquila dos Mythos. Robert Bloch e James Wade acrescentou algumas histórias para o cânone; no entanto, foi agosto Derleth que mais contribuiu, produzindo uma série de contos originais, bem como colaborações póstumas com base em notas história de Lovecraft. Derleth também estabeleceu Arkham Casa com Donald Wandrei, um negócio de publicação criada para garantir que histórias de Lovecraft não seria esquecido.

Não foi até 1964 que o aparecimento de um escritor britânico novo chamado Ramsey Campbell anunciou um interesse renovado nos Mitos de Cthulhu. Incentivado por August Derleth, publicada pela primeira vez a coleção de Campbell, *O Habitante do Lago e outros inquilinos de boas-vindas Menos*

Numerosos outros autores diretamente influenciado por Lovecraft incluem Gary Myers, Basil Cobre, TED Klein, David Drake e Thomas Ligotti, bem como seus contemporâneos, como WH Pugmire, Joseph Pulver e Laird Barron. Muitos outros, como Stephen King, fizeram contribuições especiais para antologias de contos novos Mythos. Poucos escritores da moderna horror ficção pode afirmam que não há Lovecraft em influência em seu trabalho.

contos inspirados lovecraftian também estendeu seus tentáculos fora de catálogo e em celulóide. Hoje, numerosos recursos e curta fi lmes foram feitas com base em histórias de HPL. Notavelmente, Stuart Gordon é *Re-Animator (* uma narração moderna de "Herbert West-Reanimator") e *Dagon (* um con-

reformulação temporária de “The Shadow Over Innsmouth”) têm ajudado a trazer HPL para cinema mainstream. Administração, incluindo John Carpenter, Frank Darabont, Guillermo del Toro, e Sam Raimi tem todos incorporados temas Lovecraftian e referências dentro de seu trabalho.

O Cthulhu Mythos

É um erro imaginar que horror está associado indissoluvelmente com a escuridão, silêncio e solidão.

- HP Lovecraft, *Ar frio*

Lovecraft escreveu certa vez: “Todos os meus contos são baseados na premissa fundamental de que as leis comuns humanos e interesses e emoções não têm nenhuma validade ou significância nas vastas cosmos em geral.” Ele ainda imaginou que

a fundamental verdades de o universo eram tão alienígena e horrorizante naquela mero exposição a eles pode resultar em loucura ou suicídio. Enquanto a humanidade pode anseiam tanto conforto e a verdade, apenas um ou o outro era possível. A mente humana é uma no recipiente flexível. Ele não pode manter cósmica

verdade e completa sanidade, mais de [illegible] derramar mais do outro. Os seres humanos desesperados pelo po[illegible] camuflada dentro de verdade pode optar por renunciar a todos os restos de sanidade em troca de se tornar hábeis em manipular os segredos do tempo e do espaço. pechinchas de sua diabo fez, esses feiticeiros impiedosos iria assobiar para baixo devastação e desgraça a este mundo em nova troca de ainda mais conhecimento e poder.

de Lovecraft de trabalho-out dessas idéias em sua ficção se tornou conhecido como os Mitos de Cthulhu. O termo engloba um grupo amplo e complexo de narrativas, por vezes contraditórias, histórias, ensaios, cartas e deduções, tão extensas que ser impossível resumir no detalhe e não menos importante, porque o material novo Mythos continua a ser escrito em todo o mundo. Para aumentar a confusão, uma de suas percepções foi que os verdadeiramente alienígena é genuinamente incognoscível. Os Mythos torna-se não apenas misterioso, mas multiforme e contraditório; não só que não sabemos

-lo, nunca poderemos saber isso. Como se verificar, temos apenas os nossos próprios nomes para a maioria destas coisas. Nós nem sequer sabemos seus nomes “reais” para si, ou se eles têm nomes.

Resumo A Gerais

Apesar de suas inter-relações são obscuros, sabemos que algumas entidades dos Mitos de Cthulhu são claramente superiores ou inferiores em seus poderes. Deuses são os mais poderosos, seguido (a alguma distância, aparentemente) pelas grandes velhos.

Dependendo de qual autor se lê, o universo é governado por seres denominações tão diversas como os Elder Gods, Outer deuses ou outros deuses. Apenas algumas dessas divindades

são conhecidos pelo nome. A maioria são ambos

cega e idiota em termos humanos.

Eles são todos extremamente poderoso

seres alienígenas e alguns podem

ser de origem extra-cósmica. Os

Deuses Exteriores governar

o universo e têm pouco a

ver com a humanidade, com

exceção de Nyarlathotep.

Humanos

MED

dling com essas

entidades sofrer por isso, geralmente [illegible]nando na loucura ou a morte. [illegible]ores para alguns Deuses Exteriores são [illegible]nhecidos. Eles aparecem quase [illegible] a se verdadeiros deuses, ao contrário do horror alienígena dos Grandes [illegible]gos e alguns podem personificar [illegible] princípio cósmico. Apenas [illegible] dessas divindades parecem [illegible]resse nos assuntos humanos [illegible]reconhecer a existência da raça [illegible]mana. Quando o fazem, muitas [illegible]zes eles são mostrados tentando romper paredes cósmicos ou dimensões para causar nova destruição. Todas as raças e divindades menores dos Mythos reconhecer os Deuses Exteriores e muitos adorá-los.

Os Deuses Exteriores são controlados até certo ponto por seu mensageiro e alma, Nyarlathotep. Quando os deuses exteriores são incomodados, Nyarlathotep investiga. Azathoth, o sultão daemon e governante do cosmos, se contorce sem pensar na tubulação de um demônio fl ute no centro do universo. Yog-Sothoth, ou um segundo-em-comando ou co-regente, é coincidente com todo o tempo e espaço, mas bloqueado de alguma forma fora do universo mundano. Yog-Sothoth pode ser convocado para este lado apenas através da utilização de feitiços poderosos, enquanto Azathoth teoricamente poderiam ser atendidas por viagem

espaço através suficientemente longe. Um grupo de Outer deuses e seres bizarros dançar lentamente em torno Azathoth, mas nenhum são nomeados.

O termo Elder Gods, por vezes, refere-se a uma outra raça de deuses, neutros para e, possivelmente, os rivais dos Deuses Exteriores. The Elder Gods, se existirem, não parecem ser tão perigoso para a humanidade como Azathoth e sua laia, mas eles têm ainda menos contato com a humanidade. Nodens é o Deus bestknown Elder.

Outer e Elder Gods, por vezes, foram agrupados e confusamente chamou os outros deuses, embora principalmente deuses dos planetas exteriores e não da nossa Terra. Eles pareceriam raramente chamado aqui, no entanto, quando eles aparecem são segundo para nada em horror. (E, só para completamente confundi-lo, um conjunto de pequenas Outer deuses são conhecidos coletivamente como o menor Outros Deuses!) Espécies associadas a estas divindades (Shantaks, caça horrores, servos dos Deuses Exteriores, jovens escura de Shub-Niggurath) são correspondentemente raro na Terra.

Os grandes velhos não são tão sobrenatural como os Deuses Exteriores, mas não deixam de ser deus-como e terrível aos olhos humanos. Os seres humanos são muito mais propensos a adorar os Grandes Antigos, que são relativamente próximo à mão e que ocasionalmente participam nos assuntos humanos ou contato seres humanos individuais, do que eles estão a adorar Outer Deuses. clãs inteiros ou cultos podem secretamente adorar um Great Old One. loucos solitários, por outro lado, parecem preferir os Deuses Exteriores. Seres que servem os grandes velhos frequentemente habitam a solidez remoto da Terra. Investigadores na maioria das vezes encontrar seus adoradores e servos alienígenas.

Os Grandes Antigos si parecem ser seres imensamente poderosos alienígenas com habilidades sobrenaturais de aparência, mas não para ser verdadeiros deuses no sentido de que os Deuses Exteriores são relatados. Cada Great Old One é independente do resto e muitos parecem ser temporariamente preso de alguma forma. Diz-se que, "Quando as estrelas estão certos," os grandes velhos pode mergulhar de mundo a mundo. Quando as estrelas não estão bem, eles não podem viver. necessidade "não pode viver" não a morte média, como o famoso dístico do Necronomicon sugere:

Isso não está inoperante que pode mentira eterno, E com aeons estranhos mesmo a morte pode morrer.

Cthulhu, a criação mais famosa de Lovecraft, é um Great Old One. Com o resto de sua raça, ele dorme em um vasto túmulo na parte inferior da fi Paci c Oceano. Cthulhu parece ser o mais importante Great Old One na Terra. existem outros de formas diferentes e eles são registrados como sendo tanto menos poderoso e mais livre. Ithaqua o Windwalker perambula à vontade através latitudes árticas da Terra. Hastur habita Unspeakable perto Aldebaran e Cthugha perto de Fomalhaut. Outros grandes velhos sem dúvida infestam outros mundos e pode ser comum para um mundo a ser governado por dominantes Grandes Antigos. Todos aqueles conhecidos na Terra são invocados ou adorado pelos seres humanos, mas, pela evidência das histórias, Cthulhu é adorado mais do que o resto juntos. Menores Grandes Antigos tais como Quachil Uttaus geralmente não têm adoradores, mas assistentes podem saber feitiços para convocá-los. Intervenções por grandes velhos em assuntos humanos são isolados. Alguns comentaristas suspeitar que esses seres maiores raramente pensam sobre os seres humanos ou levá-los em conta. A humanidade é insignificante e sem importância.

Certas espécies Mythos são frequentemente associados com determinadas grandes velhos ou Outer Gods-byakhee com Hastur, por exemplo, ou nightgaunts com Nodens. Frequentemente um deus ou Great Old One manifesta acompanhado por vários desses seres. Os representantes podem agir como pistoleiros, mensageiros, espiões e entregadores, os investigadores fora assustadoras e aumentando a confrontos. Em comparação, Outer Deuses

O que foi deixado de fora

O designer original, Sandy Petersen, tomou a decisão de ignorar uma parte dos Mythos que não recorreu a ele e que ele sentiu não estava no conceito original de Lovecraft. Ele deixou de fora a "guerra no céu", em que os grandes velhos lutaram e foram derrotados pelos Elder Gods, divindades do bem que se opõem ao mal cósmico dos grandes velhos suposto. Essa idéia de uma guerra cósmica nunca é encontrado nas próprias obras de Lovecraft; mais alarmante, ele vicia alguns dos horror gritante encontrada nas idéias originais. Carregando cartazes Elder redor como crucifixos e água benta e sempre tendo Deuses do chapéu branco Elder no fundo, pronto para salvar sua bacon se as coisas ficarem muito ruim, enfraquece muito o horror original do universo indiferente sombrio, a que a humanidade é deixado nu e indefesos. Ele também deixou de fora o conceito dos vários grandes velhos sendo de alguma forma ligado aos elementos gregos de Terra, Água, Fogo e Ar (exemplificada por Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha e Hastur, respectivamente). Esta ideia desmorona sob inspeção perto (se Cthulhu é um deus da água, por que ele é devido actualmente morto a estar sob o mar?), E enfraquece a premissa dos Grandes Antigos sendo seres alienígenas monstruosos.

Além disso, para esta edição atual, os criadores tenham omitido classificar Mythos corridas nas divisões de Servitor e Independente (maior e variedades menores). Tais classificações tendem a diminuir a qualidade alienígena desses seres, tirando um pouco da qualidade incognoscível que HPL legou sobre eles. A organização, hierarquia e lealdade de raças Mythos deve ser misterioso, desumano e confusão.

Naturalmente, se essas concepções parecem bom e bem feito para o Keeper, usá-los à vontade. *Chamada de Cthulhu* é o seu jogo.

e grandes velhos devem ser atendidas com pouca frequência.

Outras espécies exóticas também são importantes, e às vezes têm sido capazes de organizar os seus próprios contra os Grandes Antigos. Tais seres variam no poder e alguns são agora extinto. Eles estão intimamente ligados com o nosso planeta, conforme descrito no

Nas Montanhas da Loucura e "The Out Shadow of Time". Nestas histórias Lovecraft dá a verdadeira história da Terra. Algumas espécies, como dholes ou pólipos ying fl, fazer nenhuma associação com deuses particulares ou então, como acontece com as coisas mais velhos e da Grande Raça, não têm interesse especial em magia.

Na aurora da era cambriana, os seres conhecido apenas como as coisas mais velhos voou para a Terra. Eles habitavam grande parte da terra, guerreou com outras espécies, e finalmente foram empurrados de volta para a Antártida. As coisas mais velhos, talvez erroneamente, criados organismos, eventualmente, evoluir para os dinossauros, os mamíferos e humanidade. Eles também criados os Shoggoths horríveis, cuja revolta final levou à quase extinção das coisas mais velhos.

Eons atrás, os seres em forma de cone indígenas tinham suas mentes assumida pela Grande Corrida de Yith, seres mentais das estrelas. The Great Race sobreviveu em seus corpos adoptadas até cerca de 50 milhões de anos atrás, quando eles foram derrotados pelos terríveis pólipos fl ying não nativos a esta Terra, que Grande Raça tinha preso em vastas cavernas abaixo da superfície. No entanto, o Great Race já tinha transmitido as suas mentes para a frente a tempo de escapar de sua desgraça.

A estrela-desovar of Cthulhu desceu sobre a Terra e conquistado um vasto alcance de terra no primordial Paci fi c Oceano, mas foram presos quando se afundou sob a superfície. Os seres referido como os fungos de Yuggoth (ou mi-go) estabeleceram sua primeira bases na Terra no período Jurássico, cerca de cem milhões de anos atrás. Eles gradualmente reduzido suas bases para os topos de certas montanhas, onde se mantêm colônias de mineração e tal.

Dezenas de outras raças também participaram neste desfile antediluviana, tal como o povo serpentes que construíram cidades e uma civilização no Permiano, antes dos dinossauros evoluíram, e uma raça alada que sucedeu a Grande Corrida de Yith. Até espécies de futuro da Terra são mencionados, como o besouro-como organismos que um dia terão sucesso homem, e os aracnídeos inteligentes que estão profetizadas para ser o último vida inteligente na Terra, bilhões de anos, portanto. No momento, os humanos partilham o planeta com uns e ghouls profundas (que parecem relacionadas com a humanidade de alguma forma), e com um punhado de mi-go. Outras espécies, ocasionalmente, visitar a Terra ou estão dormindo, ou estão dormentes.

Grande Cthulhu vai subir quando as Estrelas direito É!

Capítulo três

igators Creat ing

Invest

Mo std emon iacalofall choques é thatoftheaby sma lly un e xpe cted e elievable grotescamente UnB. Nada Eu tinha antes erg und em ecouldc OmpA re interrorwithwhat Eu agora via; withthebi za rre rvels ma naquevista implícita.

- H .P. Lo vecraft, O lado de fora

Sobre este capítulo

n *Chamada de Cthulhu,* cada jogador assume o papel de um investigador, alguém cuja missão é segredos Unearth escondidos, descubra esquecido lugares e, armado com o conhecimento que o homem não foi feito para saber, enfrentar o bloodcurdling horrores dos Mitos de Cthulhu.

Trabalhando como uma equipe, os investigadores podem vêm de origens diferentes e ser de ocupações de cada variaram trazendo certa experiência para o grupo. Juntos, unidos em companheirismo e propósito comum, você vai ficar firme contra a vinda escuridão ...

Este capítulo prevê as regras para a criação de personagens dos jogadores investigador. No final deste capítulo você também alguns métodos alternativos para a criação de investigadores, bem como um spread de duas páginas que fornece um resumo útil para referência rápida fi nd.

Criar o seu próprio investigador a partir do zero é muito divertido. O regras detalhes rolando as estatísticas do seu investigador, a escolha de uma profissão e habilidades, e desenvolver uma história pessoal. Ao começar um jogo de Call of Cthulhu, recomenda-se que todos os jogadores 'roll-up' seus investigadores juntos na empresa da pessoa que vai assumir o papel de Guardião-Isso garante que todos ajuda a 'forma' do grupo, com cada investigador assumir um papel concordou, garantindo que um equilíbrio de competências e profissões é encontrado.

Criando seu Investigator

Há mais de uma abordagem para a criação de um investigador. Algumas pessoas preferem ter uma idéia sobre o tipo de investigador que deseja criar antes de rolar qualquer dado, enquanto outros preferem deixar as jogadas de dados orientar suas escolhas. O que segue são as regras padrão para a criação de investigadores, com mais opções no final deste capítulo. Mais orientação é fornecida no capítulo 10: jogar o jogo.

Os passos

Aqui estão os cinco passos para a criação de um investigador:

G **Passo: Gerar Características**

G **Segundo passo: Determinar Ocupação**

G **Terceiro Passo: Decida Skills e alocar Pontos de Perícia**

G **Passo Quatro: Criar uma história de fundo**

G **Passo Cinco: Equipar investigador**

Passo 1: Gerar Características

Uma característica é um de oito números, que criam as bases para um investigador. No jogo, cada característica representa um aspecto de um investigador-inteligência, destreza e assim por diante. Estas quantidades fi cados identi determinar a capacidade relativa de investigadores e sugerir formas para que eles agem e reagem durante o jogo.

Os valores característicos são gerados aleatoriamente por laminagem dois ou mais dados de seis lados. Cada resultado laminado é então multiplicado por 5 para gerar um número de percentagem que pode, inicialmente, variam entre 15% e 90%.

Características dos Rolling

Inicialmente escrever seus resultados em um pedaço de papel antes de escrever-los para a folha de investigador como eles podem ser modi fi cado pela idade do seu investigador.

STR (força): Rolo 3D6 e multiplicar por 5 para gerar a característica de força.

Força mede a força muscular de um investigador. Quanto maior ele for, mais o investigador pode levantar ou firmemente agarrar-se a alguma coisa. Esta característica determina o dano de um investigador em itos fl em combate lado-a-lado. Reduzido a STR 0, um investigador é um inválido, incapaz de sair da cama.

CON (Constituição): Rolo 3D6 e multiplicar por 5 para gerar a característica Constituição.

Constituição representa a saúde, vigor e vitalidade. Venenos e doenças podem desafiar directamente a constituição de um investigador. Investigadores com um alto constituição muitas vezes têm pontos-o mais atingidas melhor resistir lesão e ataque. ferimentos graves ou ataque mágico pode diminuir a estatística, e se constituição chega a zero, o dies investigador.

Do Low características fazem Investigadores inútil?

Muitas vezes, em jogos de RPG, características quanto maior o personagem do jogador, melhor as chances de sucesso do personagem no jogo. No entanto, em *Chamada de Cthulhu,* pontuações característicos baixos nem sempre significa que o investigador será prejudicada e incapaz de executar como parte do grupo do investigador. Muitas vezes, uma ou duas notas características de baixa pode ajudar a trazer o investigador 'para a vida' e se sentir mais real, em oposição a alguns incrível sobre-humana!

Ao invés de rejeitar uma baixa tentativa rolo para incorporá-lo para a composição geral do seu investigador. Talvez um meio baixos destreza que o investigador tenha sofrido alguma forma de perna ou lesão na mão enquanto nas forças armadas, ou uma educação de baixo é o resultado de escola nunca participando e sendo forçado a crescer nas ruas.

SIZ (Tamanho): rolo 2D6 + 6 e multiplicam por 5 a gerar uma característica de tamanho.

Tamanho médias tanto de altura e peso em um único número. Para ver mais de um muro, para espremer através de uma pequena abertura ou mesmo juiz cuja cabeça pode ser esticada sobre a grama, o tamanho do uso. Tamanho ajuda a determinar os pontos de vida e bônus de dano e de construção. Alguém poderia diminuir SIZ para indicar a perda de um membro, embora diminuindo DEX é mais frequentemente a solução. Presumivelmente, se os investigadores perder todos os pontos SIZ eles desaparecem-Deus sabe para onde!

DEX (destreza): rolo 3D6 e multiplicam por 5 a gerar uma característica destreza.

Investigadores com maior pontuação Destreza são mais rápidos, mais ágeis e mais fisicamente fl exível. Um rolo DEX pode ser feita para pegar um apoio para não cair, se mover mais rápido do que um oponente ou para realizar alguma tarefa delicada. Um investigador com DEX zero é descoordenado e incapaz de realizar tarefas físicas.

Em combate, o personagem com o maior DEX age primeiro (ver Capítulo 6: Combat).

APP (Aparência): Rolo 3D6 e multiplicar por 5 a gerar uma característica Aparência.

medidas de aparência tanto atratividade física e personalidade. Uma pessoa com alta APP é encantador e simpático, mas podem não ter boa aparência convencionais. Um investigador com APP de 0 é espantosamente feio ou alguém com uma atitude completamente detestável, provocando comentário e choque em todos os lugares.

APP pode ser útil em encontros sociais ou ao tentar fazer uma boa impressão.

INT (Inteligência): rolo 2D6 + 6 e multiplicam por 5 a gerar uma característica de Inteligência.

Inteligência representa o quão bem os investigadores aprender, lembre-se, analisar as informações e resolver quebra-cabeças complexos. Um investigador com INT zero é um balbucio, babando idiota.

Inteligência determina o número de pontos de habilidade interesse pessoal (multiplicar INT × 2) atribuído a um novo investigador (ver página Interesses pessoais @@). INT também atua como o valor para ambos os rolos idéia e rolos de Inteligência (ver Capítulo 5: Game System).

Se a quantidade de INT parece contradizer uma outra característica, que é mais uma oportunidade para RPG e mais definindo o seu investigador. Por exemplo, um investigador com alta EDU e baixa INT pode ser um professor pedante ou um artista secundário, alguém que conhece os fatos, mas não seus significados. Por outro lado, alta INT e baixo EDU pode significar ignorância, como um garoto de fazenda inculta, novo para o Big City-entretanto essa pessoa não seria obtuso.

POW (Power): Rolo 3D6 e multiplicar por 5 a gerar uma característica de potência.

Poder indica força de vontade: quanto maior o POW, maior a aptidão para, e resistência a, magia. Um investigador com POW zero é zombie like-e sem o 'propósito', assim como ser incapaz de usar magia. Salvo disposição em contrário, POW que se perde durante o jogo é perdido permanentemente.

pontos de sanidade (SAN) começar o jogo igual a POW do personagem. pontos de sanidade são abordados em mais detalhes no Capítulo 8: Sanity.

POW ditames número do personagem de 'pontos de magia', que, ao contrário de POW, pode ser gasto e regenerados durante o jogo. pontos mágicos são igual a um quinto da POW (ver Capítulo 10: Magic).

A POW de caracteres comuns e investigadores raramente muda. No entanto, aqueles hábeis nos mistérios da magia dos Mitos de Cthulhu pode ser capaz de aumentar a sua POW pessoal.

EDU (Educação): rolo 2D6 + 6 e multiplicam por 5 a gerar uma característica de Educação.

A educação é uma medida do conhecimento formal e factual possuído pelo investigador, bem como indicando o tempo que o investigador tenha gasto em educação em tempo integral. medidas EDU retido informação, não a aplicação inteligente do que a informação (ver Intelligence). Um investigador sem EDU seria como um bebê recém-nascido ou um amnésico, sem o conhecimento do mundo, provavelmente, muito curioso e crédulos.

Um EDU de 60 sugere o investigador é um graduado do ensino médio, enquanto uma pontuação de cerca de 70 indica uma pessoa com alguns anos de faculdade. Aqueles com um maior EDU de 80 têm mais probabilidade realizou um trabalho de pós-graduação e ter um

grau, como seria de esperar de uma pessoa que tem sido a de uma universidade de algum tipo. Note-se que, por vezes, uma pessoa com um alto Educação não pode necessariamente ser educado no sentido tradicional, mas pode ser auto-didata e possuem uma natureza altamente estudioso e observador.

EDU é um fator para determinar quantos pontos de habilidade profissional (ver página Ocupação Skills @@) um investigador começa com, e representa percentual começando do investigador para a habilidade própria língua (ver página @@). EDU também é usado para fazer rolos sabe (ver Capítulo 5: Game System).

Nota: Doravante, todas as referências a uma característica são para o valor total (dados rolam multiplicado por cinco). Quaisquer ajustes são feitos a esse valor.

Sorte

Ao criar um rolo investigador 3D6 e multiplicar por 5 para uma pontuação Luck. Veja o Capítulo 5: Jogo Sistema de como sorte é usado.

Era

Um jogador pode escolher qualquer idade entre 15 e 90 por seu investigador. Se você deseja criar um investigador fora desta faixa etária, cabe ao Guardião para julgar. Use as ers fi Modi apropriadas apenas para sua idade escolhido (eles não são cumulativos).

T **15 a 19 anos:** Deduzir 5 pontos entre STR e SIZ. Deduzir 5 pontos de EDU. Rolo duas vezes para gerar uma pontuação Luck (ver Sorte, acima) e utilizar o valor mais elevado.

T **20 a 39 anos:** Faça uma verificação de melhoria para EDU.

T **40 a 49 anos:** Faça 2 cheques de melhoria para EDU e deduzir 5 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 5.

T **50 a 59 anos:** Faça 3 cheques de melhoria para EDU e deduzir 10 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 10.

T **60 a 69 anos:** Fazer 4 cheques de melhoria para EDU e deduzir 20 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP em 15.

T **70 a 79 anos:** Fazer 4 cheques de melhoria para EDU e deduzir 40 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP em 20.

T **80 a 89 anos de idade:** Fazer 4 cheques de melhoria para EDU e deduzir 80 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP em 25.

Para fazer uma verificação de melhoria EDU, simplesmente rolar dados percentuais. Se o resultado for maior do que o seu EDU presente, adicione 1D10 pontos percentuais à sua característica EDU (note que EDU não pode ir acima de 99).

O Horror em Clay

Metade e Quinta valores característicos

Uma vez que os valores percentuais para cada característica foram determinados, o próximo passo é escrever na metade e quinto valores para cada característica na folha de investigador, inserindo os valores ao lado da porcentagem.

- Divida o valor percentual de dois, arredondar para baixo e insira após a 'metade' valor percentual.
- Divida o valor percentual de cinco, o arredondamento para baixo, e inserir o valor 'quinto' depois que o valor meio. Quando um "valor característico" é referido no texto, isso significa que o valor total (maior número). Se forem necessários metade ou quinto valores, este deverá ser indicado claramente, normalmente chamado de disco (meio valor) e Extreme (quinto valor) rolos.

Metade e quinto são as únicas frações utilizados em relação às características e habilidades no jogo e todos os números são calculados na frente para que o jogo não é prejudicado por cálculos mentais. Gráfico A referência rápida para metade e quinto valores podem ser encontrados na página @@.

Alternativamente, uma folha investigador eletrônico que automaticamente faz todos os cálculos para você está disponível no site da www.chaosium.com.

outros atributos

Bonus danos e construir [STR & SIZ]

Todos os investigadores, personagens controlados-Keeper e monstros têm dois atributos conhecidos como 'Bonus Damage' (DB) e Build. criaturas e seres humanos maiores e mais fortes fazer mais danos físicos do que seus irmãos mais fracos.

Para determinar bônus de dano, adicione STR para SIZ e olhar para cima do total na Tabela 1: bônus de dano e construir, lendo toda a fi nd o bônus de dano. Cada intervalo de correlatos resultados com uma matriz er fi modi ou dados rolo. Construção é determinado usando as mesmas figuras.

Em combate corpo-a-corpo, adicione o indicado Damage Bonus modi fi cador ou rolar a todos os golpes do personagem, seja usando uma arma natural, tal como um fi st, ou uma arma branca, como um clube ou uma faca.

Construção é usada em manobras brigando e perseguições, e também para dar uma sensação de escala.

Nota: bônus de dano não é aplicada aos ataques fi rearma.

Alguém com uma STR combinadas e SIZ de 134 acrescentaria 1D4 para rolos de danos de lado-a-lado, ao passo que um investigador fraco cujo valor combinado é apenas 70 iria deduzir um ponto de danos confusão.

Pontos de vida [CON & SIZ]

pontos de vida são usados para controlar os danos cumulativos em infligida sobre um investigador, caráter não-jogador ou monstro durante o jogo, e indicar quanto tempo ele ou ela pode ficar na ação antes de desmaiar de dor, exaustão ou morte.

Descobrir o total de pontos de vida do personagem, adicionando CON e SIZ, em seguida, dividindo o total por dez (arredondamento eventuais frações).

A folha de investigador é projetado para ajudar a pista jogador sustento de pontos de vida e feridas. Digite Hit do investigador total de pontos na caixa marcada 'Pontos de vida'. Para mais detalhes sobre os pontos de vida e feridas, consulte Ferido (Página @@).

Movimento Rate (MOV)

Um investigador pode mover um número de jardas (ou metros) até cinco vezes o seu valor MOV em uma rodada.

Se ambos DEX e STR são cada menos de SIZ:	MOV 7
Se qualquer um STR ou DEX é igual ou superior a SIZ, ou se todos os três são iguais:	MOV 8
Se ambos STR e DEX são cada um maior do que SIZ:	MOV 9

Se a idade é na década de 40:	deduzir um de MOV
Se a idade é na década de 50:	deduzir a partir de 2 MOV
Se a idade é na década de 60:	deduzir a partir de 3 MOV
Se a idade é na década de 70:	deduzir a partir de 4 MOV
Se a idade é na década de 80:	deduzir a partir de 5 MOV

Nota: Não se aplicam estas regras MOV para não-humanos.

Tabela 1: bônus de dano e construir

STR + SIZ	Bonus Damage	Construir
2-64	- 2	- 2
65-84	- 1	- 1
85-124	Nenhum	0
125-164	+ 1D4	+ 1
165-204	+ 1D6	+ 2
205-284	+ 2D6	+ 3
285-364	+ 3D6	+ 4
365-444	+ 4D6	+ 5
445-524	+ * 5d6	+ 6 *

* Adicionar um 1D6 adicional para bônus de dano e +1 construir para cada um adicional de 80 pontos ou fração.

Passo 2: Determinar Ocupação

Uma mostra de ocupação como um investigador faz uma vida, seja como um médico, um estudante ou lowlife fraudador. Uma ocupação também reflete um determinado investigador campo de especialização, e assim ditames quais de suas habilidades deve ser maior.

A ocupação efectiva do seu investigador terá efeito limitado durante o jogo; é simplesmente uma base para o seu investigador começando habilidades e ajudar a de fi ne sua história de fundo. Algumas ocupações são tipicamente Lovecraft: Antiquarian, Autor, Dilettante, Doutor em Medicina, Jornalista, Detective Polícia e Professor. Outras ocupações não são aqueles que você faria normalmente fi nd em uma história de Lovecraft, no entanto, podem interessar jogadores particulares e ser divertido de jogar em um *Chamada de Cthulhu* jogos.

Uma ocupação une um conjunto de habilidades. Por exemplo, nas ocupações de exemplo, engloba 'Antiquário': avaliar, Arte / Artesanato, História, Biblioteca usar, outra língua, uma habilidade interpessoal (encanto, falar rápido, intimidar ou persuadir), local escondido, e uma outra habilidade do escolha do jogador (para refletir algo especial ou relevantes sobre o passado do investigador). Algumas ocupações não incluem escolhas livres; outros podem ter dois ou mais.

Depois de ter escolhido a ocupação para o seu investigador, anotá-la na folha de investigador e, em seguida, fazer uma nota de competências profissionais dos ocupações.

ocupações de exemplo podem ser encontrados na página @@.

Quick Reference: Investigador Generation

1. Determinar Características

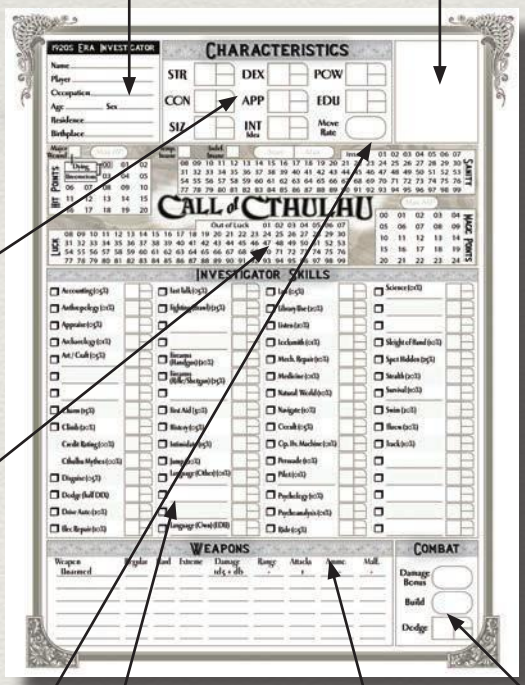
Rolo 3D6 multiplicado por 5 para as características STR, CON, DEX, APP, e POW. Rolo 2D6 + 6 multiplicado por 5 para SIZ, INT, e EDU. Antes de escrever estas resuts sobre a folha, decidir a idade do investigador:

ERA	MODIFICADORES
15-19	Deduzir 5 pontos de STR ou SIZ, e também de EDU. Rolar duas vezes para uma sorte e usar o valor mais alto. 20s ou 30s Faça uma verificação de melhoria para EDU. 40s
	Deduzir 5 pontos de STR, CON ou DEX, e também de APP. Faça 2 cheques de melhoria para EDU. decada de 50
	Deduzir 10 pontos de STR, CON ou DEX (split através de um, dois ou todos os três), e também de APP. Faça 3 cheques de melhoria para EDU. anos 60
	Deduzir 20 pontos de STR, CON ou DEX (split através de um, dois ou todos os três), e reduzir APP por 15. Certifique-4 cheques de melhoria para EDU. 70
	Deduzir 40 pontos de STR, CON ou DEX (split através de um, dois ou todos os três), e reduzir APP por 20. Faça 4 cheques de melhoria para EDU. anos 80
	Deduzir 80 pontos de STR, CON ou DEX (split através de um, dois ou todos os três), e reduzir APP por 25. Faça 4 cheques de melhoria para EDU.

verificação melhoria EDU: Rolo 1D100. Se o resultado for maior do que o seu EDU presente, adicione 1D10 pontos percentuais para EDU (EDU não pode ir acima de 99). Agora escrever na completa, meia, e quinto valores para cada característica nas caixas na folha.

Background 6.Additional & Portrait

Dê seu investigador um nome e escrever na sua idade, sexo, profissão, residência atual e onde eles cresceram-up. A caixa em branco fornece um espaço para o retrato do seu investigador (se você estiver usando uma folha investigador PDF, então você pode soltar uma imagem digital no aqui).



2. atributos derivados

A sanidade é igual a característica POW. Pontos de Magia igual a um quinto de POW. Rolo 3D6 multiplicado por 5 para a sorte.

Pontos de vida igual SIZ + CON dividido por 10 (para baixo e volta). Circundar os resultados nas caixas nesta seção.

3. Determinar movimento da taxa

Ambos DEX e STR são cada um menos de SIZ: 7 MOV qualquer STR ou DEX é igual a ou maior do que SIZ, ou se todos são iguais: 8 MOV

Ambos STR e DEX são cada um maior que SIZ: MOV 9 Se a idade é na década de 40: subtrair um de MOV Se idade é na década de 50: subtrair dois de MOV Se idade é na década de 60: subtrair 3 de MOV Se idade está na 70: deduzir 4 de MOV Se a idade é na década de 80: deduzir 5 de MOV

5. Competências de Interesse Pessoal

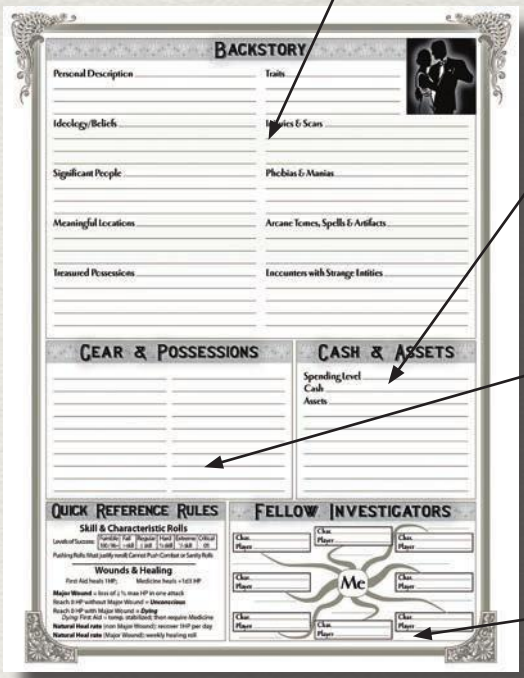
Calcular os pontos de interesse pessoal pela multiplicação INT por 2. Allot estes pontos para todas as habilidades para completar o investigador (não esquecendo brigando e rearma fi habilidades, se for o caso). O número para o combate desarmado é Fighting (Brawl) habilidade do seu investigador. Os pontos não atribuídos estão perdidos!

4. Decida Ocupação & Allot Aponta para Skills

Escolha uma atividade profissional (página @@) e anote as habilidades de ocupação e rating de crédito. pontos de habilidade ocupação calcular usando as características especificadas pela ocupação. Colocar esses pontos através das habilidades de ocupação, não se esquecendo de colocar pontos em notação de crédito. Adicione pontos para as chances de base escritos ao lado de cada habilidade na folha. Informações sobre cada habilidade pode ser encontrado a partir da página @@.

8. Criar um Backstory

Pense no seu investigador e escrever em algumas entradas expressivas para 05:57 de: Descrição pessoal, Ideologia / crenças, significante Pessoas, Locais significativo, Treasured Posses e traços. Não é essencial ter uma entrada para cada categoria, mas quanto mais você é capaz de de fi ne, mais o seu investigador trata de vida. Use as tabelas das páginas @@ - @@ para a inspiração. Escolha uma entrada e sublinhado ou estrela-lo (*) para mostrar que é ligação chave do seu investigador (ver página @@). Note-se que as entradas para as outras categorias são encheram no durante o jogo.



9. Determinar Finanças

Olhe para cima rating de crédito do seu investigador na página @@ para determinar Passar Nível, dinheiro em caixa e ativos, e escrever estes em.

10. Engrenagem & Equipment

Anote qualquer importantes itens, armas ou equipamentos seu investigador possui. Considere itens úteis que normalmente vão com a ocupação do seu investigador. Fale com o Keeper se não tiver certeza. listas de equipamentos podem ser encontrados na página @@. listas de armas podem ser encontrados na página @@.

11. seus companheiros investigadores

Escreva os nomes dos outros investigadores e os nomes de seus jogadores em aqui como um lembrete útil de quem é quem. Há ainda um espaço debaixo de cada pessoa por um breve ou duas palavras para resumir sua occupaton ou personalidade.

7. Valores de combate

Determinar bônus de dano e construir adicionando STR + SIZ e olhando para cima o resultado:

STR + SIZ	DB	Construir
2-64	- 2	- 2
65-84	- 1	- 1
85-124	0	0
125-164	+ 1D4	1
165-204	+ 1D6	2
205-284 *	+ 2D6	3
285-364	+ 3D6	4
365-444	+ 4D6	5
445-524	+ 5d6	6

* para cada +80 pontos ou fracção do mesmo, + 1D6 DB e +1 Desenvolver

Copiar seus pontos de habilidade na caixa de rodeio para que todas as suas habilidades de combate estão em um lugar acessível para referência.

Passo 3: Decidir Skills e alocar Pontos de perícia

Habilidades de ocupação

Depois de ter escolhido uma profissão, calcular os seus pontos de habilidade ocupação usando as características especificadas ao lado da ocupação. Alocar o total resultante como pontos percentuais entre essas habilidades listadas para habilidades profissionais a ocupação-o do investigador. Os pontos também devem ser alocados para rating de crédito dentro do intervalo indicado para a ocupação. Nem todas as habilidades precisam ter pontos que lhes são atribuídas, no entanto pontos esquerda não distribuídos são perdidas. Note-se que cada habilidade tem um número entre parênteses ao lado dele na folha de investigador: esta é a chance básica de sucesso em que a habilidade, e quaisquer pontos alocados para essa habilidade são adicionados a este número base.

Anote o total de pontos de cada habilidade na folha de investigador (os pontos que você alocados mais a chance base impressa na folha de investigador). A folha também tem espaço para escrever nos valores meia e quinto para cada habilidade, o que lhe permite referenciá-los rapidamente no meio de um jogo. Gráfico A referência rápida para metade e quinto valores podem ser encontrados na página @@. É aconselhável que você alocar pontos de habilidade ocupação e, em seguida, pontos de habilidade interesse pessoal antes de escrever na metade e quinto valores juntamente com o valor total de cada perícia, como pontos de habilidade de interesse pessoal pode ser usado para reforçar as habilidades de ocupação, bem como outros não-ocupação habilidades (ver Interesses pessoais seguintes).

Interesses pessoais

Os investigadores também contar com a experiência, habilidades e os conhecimentos adquiridos a partir de hobbies e outras atividades não-profissionais, chamados interesses pessoais. Multiply INT do investigador × 2 e coloc os pontos para todas as habilidades (que pode incluir a adição de mais pontos para habilidades de ocupação), exceto Cthulhu Mythos (salvo acordo em contrário com o Keeper).

Anote o total de pontos de cada habilidade na folha de investigador (os pontos que você alocados mais a chance base impressa na folha de investigador). A folha também tem espaço para escrever nos valores meia e quinto para cada habilidade, o que lhe permite referenciá-los rapidamente no meio de um jogo. Gráfico A referência rápida para metade e quinto valores podem ser encontrados na página @@.

Ao escolher uma ocupação, há algumas coisas considerar.

Tente ter uma imagem em sua mente sobre quem eo que seu investigador é-o seu conceito de personagem. Procure ocupações que se adequam a este conceito e adicionar cor a ele. Lembre-se, enrolando um investigador é tudo sobre a construção de uma história de quem você quer jogar no jogo. Seu características, ocupação, sexo e idade toda a ajuda para estabelecer um, investigador totalmente arredondado 'respirar'.

Olhar através das habilidades associadas a cada ocupação e ver qual deles você mais gosta. Algumas habilidades são susceptíveis de recurso para você mais. Talvez você quer que seu investigador para ser um homem de ação, levando-o a escolher uma atividade profissional com habilidades como a luta, Suba e jogue. Alternativamente, você pode optar por criar um investigador mais estudiosa, com habilidade em Uso De Biblioteca, Spot Invisível e Psicologia.

Além disso, você pode querer considerar a ocupação e habilidade conjunto do seu investigador em relação aos outros jogadores e que tipo de investigadores que eles estarão jogando. Criando um saldo de ocupações significa que o grupo tem uma boa mistura de habilidades que irão beneficiar todos. Dependendo do estilo de jogo e cenário você estará jogando, a sua Keeper pode ter certas ocupações em mente para você jogar. Discutir suas ideias com os outros jogadores, a fim de criar o grupo mais adequado de investigadores para o seu jogo. Afinal, ele vai ser um pouco estranho para que todos possam transformar-se com músicos quando o cenário está definido na Antártida!

Lembre-se, não é o que o investigador pode ou não pode fazer, é como você decidir 'play' seu personagem que é realmente importante, e que, acima de tudo, muitas vezes, determinar o seu prazer do jogo!

Armas e habilidades de arma de fogo

Lutar e armas de fogo habilidades, e suas diversas especializações, permitir que um investigador para usar armas. pontos interesse ou ocupação pessoal de habilidade (se aplicável) pode ser gasto para levantar qualquer uma dessas habilidades. Quando uma actividade inclui a habilidade de conflitos ou de armas de fogo, e nenhuma especialização é especificada, cabe ao jogador escolher uma ou mais especializações de que a habilidade (ver Capítulo 4: Competências).

avaliação de crédito

começando rating de crédito de um investigador está determinado durante a criação de personagem, baseado profissão escolhida do investigador (consulte a página Ocupações Amostra @@). Em jogo, rating de crédito determina a quantidade de dinheiro que um personagem tem disponíveis (veja abaixo). Avaliação de crédito também indica as normas gerais de vida de uma pessoa pode pagar, bem indicando status relativo do personagem na sociedade (ver Avaliação de crédito no Capítulo 4: Habilidades).

Rating de Crédito habilidade do seu investigador começa no zero. A gama de níveis de partida para cada profissão pode ser ampla,

O que os números significam

Força

0: enfraquecido: incapaz de sequer levantar-se ou levantar uma xícara de chá.

15: débil, fraco.

50: força ser humano médio.

90: um dos mais fortes pessoas que já conheci.

99: classe mundial (levantador de peso olímpico). máxima humana.

140: além da força humana (gorila ou cavalo).

200+: força monstruosa (por exemplo Gla'aki, ver Capítulo 14: Monstro, de animais e de Deus Alien)

Aparência

0: tão feio que os outros são afetados pelo medo, repulsa ou piedade.

15: feio, desfigurado possível devido a uma lesão ou no nascimento.

50: aparência média humana.

90: uma das pessoas mais bonitas que poderia satisfazer, magnetismo natural.

99 *: a altura de glamour e cool (supermodel ou do mundo estrela de renome filme). máxima humana.

Nota: * APP é normalmente usado apenas para os seres humanos, e não excede 99.

Constituição

0: morto.

1: doentio, propensas à doença prolongada e provavelmente incapaz de operar sem assistência.

15: saúde fraca, propenso a crises de saúde, grande propensão para sentir dor.

50: média humano saudável.

90: dá de ombros para constipações, Hardy e sãos.

99: constituição de ferro, capaz de suportar grandes quantidades de dor. máxima humana.

140: além constituição humana (por exemplo de elefante).

200+: constituição monstruoso, imune a maioria das doenças terrestres (por exemplo Nyogtha, consulte o Capítulo 14: monstro, animais e deuses Alien).

Inteligência

0: nenhum intelecto, incapaz de compreender o mundo em torno deles.

15: aprendiz lento, capaz de realizar apenas o de matemática mais básica, ou ler livros de nível iniciante.

50: intelecto média humana.

90: perspicaz, provavelmente capaz de compreender vários idiomas ou teoremas.

99: gênio (Einstein, Da Vinci, Tesla, etc.). máxima humana.

140: além do intelecto humano (por exemplo, Elder Things, consulte o Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos).

210+: intelecto monstruoso, capaz de compreender e operar em múltiplas dimensões (por exemplo Grande Cthulhu, consulte o Capítulo 14: monstro, animais e deuses Alien) Deuses).

Tamanho

1: um bebê (1 a 12 libras).

15: criança, muito pequena estatura (anão) (33 libras / 15 kg).

60: tamanho médio humano (altura moderada e peso) (170 libras / 75 kg).

80: muito alto fortemente construído ou obesos. (240 libras / 110 kg).

99: sobredimensionar em algum aspecto (330 libras / 150 kg).

150: cavalo ou vaca (960 libras / 436 kg).

180: mais pesada humana já gravada (1400 libras / 634 kg).

200+: 1920 libras / 872 kg (por exemplo Chaugnar Faugn, ver Capítulo 15: Monstro, de animais e de Deus Alien).

Nota: Alguns humanos podem exceder SIZ 99.

Poder

0: mente debilitado, sem força de vontade ou de carro, nenhum potencial mágico.

15: de vontade fraca, facilmente dominado por aqueles com um intelecto maior ou força de vontade.

50: humano médio.

90: obstinado, impulsionado, um elevado potencial para se conectar com o invisível e mágico.

100: vontade de ferro, forte ligação com o 'reino' espiritual ou mundo invisível.

140: além do humano, possivelmente estrangeira (por exemplo Yig, consulte o Capítulo 14: Monstros, animais e deuses Alien).

210+: monstruosa potencial mágico e poder além da compreensão humana (por exemplo Grande Cthulhu, consulte o Capítulo 14: monstro, animais e deuses Alien).

Nota: POW humano pode exceder 100, mas este é excepcional.

Destreza

0: incapaz de se mover sem assistência.

15: lento, desajeitado com as habilidades motoras pobres para manipulação fina.

50: destreza média humana.

90: rápido, ágil e capaz de realizar proezas de manipulação fina (por exemplo, acrobata, grande dançarino).

99: atleta de classe mundial. máxima humana.

120: além destreza humana (por exemplo, tigre).

200+: destreza relâmpago, capaz de se mover ou realizar proezas potencialmente mais rápido do que um ser humano poderia compreender.

Educação

0: um bebê recém-nascido.

15: completamente sem instrução em todos os sentidos.

60: formado no ensino médio.

70: graduado da faculdade.

80: pós-graduação nível de grau.

90: doutorado, professor.

96: autoridade mundial em seu campo de estudo.

99: máximo humano.

Apresentando Harvey Walters

Para ajudar a ilustrar as várias regras do Call of Cthulhu, temos o prazer de apresentá-lo a Harvey Walters, o notável 1920 New York jornalista e investigador do sobrenatural. Para diferenciar entre a pessoa jogar Harvey e o caráter real de Harvey (o investigador no jogo), o jogador é do sexo feminino e seu investigador é do sexo masculino.

Para começar, precisamos características de Harvey roll-up. O jogador pega uma folha investigador fresco e um lápis, e então ela rola alguns dados de seis lados ...

Nós rolou um 4 para Harvey, que quando multiplicado por 5 dá-lhe uma força de 20%. Esta é abismal. Harvey é excepcionalmente fraco e fraco, mas o jogador não está consternada-Call of Cthulhu é um jogo incomum, e são necessários todos os tipos de investigadores. Felizmente para Harvey, o jogador rolou um 14, que faz uma CON de 70%. Isso é bom, e Harvey será bastante resistentes. Isso pode ajudar a compensar a sua baixa STR.

outras características de Harvey funcionam como: SIZ de 80% (todo esse tempo lendo sentada e não tendo meios de exercício que é provável que ele está acima do peso); DEX 60% (uma média alta); APP de 85% (o que quer que seus outros AWS fl, Harvey tem uma personalidade espumante); INT 85% (um excelente marcador); POW 45% (o que lhe dá 9 Pontos mágica, mas uma baixa começando a sanidade, ele começa com 45 SAN); EDU 80% (Harvey, pode ser assumido que se formaram a partir da faculdade). jogador testa de Harvey 9 para determinar o seu valor Sorte, então Harvey começa o jogo com Sorte 45.

Seu jogador quer Harvey ser 42 anos de idade. Ela faz dois cheques de experiência para a educação. EDU de Harvey é
80. A sua primeira fi rolo de 86 ganha uma recompensa de 4 pontos (1D10). Educação de Harvey é agora 84. O segundo rolo de 82 não consegue ganhar nenhuma recompensa. Ela, então, reduz a sua DEX por 5 a 55 e APP de 5 a 80; ele não é tão spritely como ele era uma vez, mas ele ainda é um cara bonito.

Com todas as características feito, o jogador pode agora escrever na metade e quinto valores para cada um deles. Harvey EDU 84 é dividido por 2, dando um valor Metade dos 41%. Em seguida, dividido por 5 para o quinto valor (84 dividido por 5, para baixo arredondado, é igual a 16%). jogador de Harvey escreve essas pontuações nas caixas fornecidas na folha e repete o exercício para todas as outras características.

Agora bônus de dano de Harvey e construir são determinados. Harvey Walters não tem bônus de dano e 0 de construção, como seu STR e SIZ somam um total de 100. Com CON 70 e SIZ 80 num total de 150, Harvey tem 15 pontos de vida (150 dividido por 10 = 15).

Harvey Walters tem STR 20, SIZ 80 e DEX 55. Sua STR e DEX são cada um a menos do que o seu SIZ tão MOV de Harvey é 7. Ele tem 42 anos de idade, e por isso esta é reduzida em mais um ponto para MOV 6. Harvey vai não estar ganhando muitas perseguições.

Harvey Walters é um jornalista, trabalhando para Enigma Magazine. Jornalistas usam EDU × 4 para calcular os seus pontos de habilidade ocupação. EDU de Harvey 84 (multiplicado por 4) produz 336 pontos para adicionar às habilidades listadas para a ocupação Jornalista, bem como para o seu valor Credit Rating. INT de Harvey é de 85, assim que seu pessoal habilidade de interesse do ponto total é de 170 pontos (85 × 2 = 170). Estes pontos podem ser gastos como os desejos dos jogadores. jogador Harvey 's alocados 41 pontos de habilidade ocupação de rating de crédito, isso significa que ele tem um nível de vida média. Ele pode ficar em hotéis com preços moderados, comer fora (economicamente) e tomar o táxi ocasional. Com todos os seus pontos gastos, o jogador anota o meio e quinto valores para cada uma das habilidades na folha de investigador.

Por seu passado, de Harvey escreve jogador 'bonito, bem-vestido e um pouco acima do peso' para a sua descrição pessoal. Ela, então, usa as tabelas aleatórias para o resto do passado de Harvey. Colocando tudo isso para baixo na folha, lê-se:

- **Descrição pessoal:** Bonito, bem vestido e um pouco acima do peso.
- **Ideologia / Crenças:** Destino. Looks para sinais e presságios.
- **Significante pessoas:** Tio Theodore, que inspirou o amor pela arqueologia. Harvey irá revelar-se um homem melhor do que seu tio, que foi levado à loucura por suas obsessões.
- **localização significativa:** Estudo no chão superior da casa.
- **item precioso:** artefatos arqueológicos que pertenceram a seu tio, agora no estudo de Harvey.
- **Traço:** homem das senhoras.

que Harvey não precisa de mais nada para começar o jogo, apenas um caderno, caneta e um centavo de sorte. Se ele fosse para listar um carro entre o seu equipamento começar, este teria que sair de seus bens, como um carro não está listado dentro do suporte 1920 Renda Média.

Harvey está agora pronto para começar suas aventuras!

e o nível escolhido deve refletir a pontuação do investigador nessa profissão. Por exemplo, 'criminoso' poderia ser usado como uma profissão para um batedor de carteiras solitário pobres (Credit Rating 9) ou para um chefe de gangue rico (Credit Rating 90). Qualquer número de pontos de habilidade pode ser investido na classificação de crédito dentro dos limites recomendados para essa profissão.

Há seis padrões de vida: sem dinheiro, pobre, média, ricos, ricos e super ricos. Cada um determina o estilo de vida, tipo de alojamento, viagens e despesas que uma pessoa pode pagar confortavelmente em uma base dia-a-dia.

Passo 4: Criar um Backstory

Nem um homem que participou daquele terrível ataque poderia ser induzido a dizer uma palavra a respeito disso, e cada fragmento dos dados vagos que sobrevive vem daqueles fora do fi nal combates fi festa. Há algo terrível no cuidado com que esses atacantes reais destruídas a cada sucata que suportou a menos alusão a este assunto.

- HP Lovecraft, *O caso de Charles Dexter Ward*

A maioria das idéias e habilidades que fazem um interessante investigador e divertido de jogar é uma questão de escolha, não necessariamente dados resultados de rolo. Pense sobre o que história pessoal, amigos, inimigos e realizações poderia ter levado o seu investigador para mergulhar para os segredos dos Mythos.

Há categorias dez listados na parte de trás da folha de investigador; tentar escrever pelo menos uma entrada para o primeiro de seis (descrição pessoal, a ideologia / crenças, significante Pessoas, Lugares significativo, Treasured posses e Traits). Não é essencial ter uma entrada para cada categoria, mas quanto mais você é capaz de de fi ne, mais o seu investigador trata de vida. Outras entradas podem ser adicionados ou já existentes alterado durante o jogo.

As categorias de lesões e cicatrizes, fobias & Manias, Arcane Tomes, feitiços e Artefatos, e encontros com entidades estranhas podem ser escritos em durante o jogo. Claro, alguns investigadores pode começar o jogo com uma lesão significativa ou cicatriz se implícito do seu investigador história-se assim, escrevê-lo em.

fundo de um investigador serve três funções no jogo:

Em primeiro lugar, como um conjunto de declarações incisivas, que servem como um guia para roleplaying, ajudando a de fi ne o investigador e lembrá-lo como ele ou ela se relaciona com o mundo.

Um investigador está prestes a encontrar os Mitos de Cthulhu para o fi tempo primeiro.

Ocupações amostra

As ocupações abaixo são apenas uma amostra das possibilidades (Chaosium é *Manual do Investigador* fornece detalhes para muitos mais ocupações). Use-os como um guia ao criar ocupações não listadas aqui. Ocupações importantes nas histórias de Lovecraft são asterisked, enquanto aqueles marcados com [modernos] só estão disponíveis para configurações de jogo modernos.

Se criar uma nova ocupação con fi ne o número de habilidades a oito, caso contrário, a noção de uma ocupação sendo uma concentração de conhecimento e habilidade (habilidades) rapidamente se torna inútil.

A maioria das ocupações pode ser aplicada a praticamente qualquer cenário histórico em que jogos pode ter lugar. No entanto, algumas ocupações, como Hacker por exemplo, só existem na especi fi c configurações, tais como o dia moderno. Você deve escolher apenas as competências adequadas para o cenário histórico em que o jogo está ocorrendo. Se não tiver certeza sobre isso, fale com o seu Keeper.

De definições fi de todas as habilidades podem ser encontrados no Capítulo 4: Skills.

*** ANTIQUÁRIO** -Appraise, Arte / Artesanato (qualquer), História, Biblioteca Use, outra língua, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), local escondido, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 30-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

ARTISTA -Art / Artesanato (qualquer), História ou Natural Mundial, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), outra língua, Psicologia, local escondido, quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 9-50

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer POW x 2 x 2 ou DEX.

ATLETA -Climb, Jump, Fighting (Brawl), Ride, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Swim, Throw, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 9-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR.

*** AUTOR** -Art (Literatura), História, Biblioteca Use, Natural Mundial ou Oculta, outra língua, linguagem própria, Psicologia, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

CLERO, membro do -Contabilidade, História, Biblioteca Use, Escute, outra língua, uma habilidade interpessoal (Charme, conversa rápida, intimidar ou Persuadir), Psicologia, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 9-60

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

CRIMINOSO -um habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Psicologia, local escondido, Furtivo, além de quatro especialidades do seguinte: Avaliar, Disfarce, Brigar, armas de fogo, serralheiro, Reparação Mecânica e Sleight of Hand.

Rating de Crédito: 5-65

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

*** diletante** -Art / Craft (Qualquer), Armas de fogo, outras línguas, Ride, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), nenhum três outras habilidades.

Rating de Crédito: 50-99

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + APP x 2

*** DOUTOR EM MEDICINA** -Primeiro Aid, Other Language (Latina), Medicina, Psicologia, Ciências (Biologia), Ciências (Farmácia), quaisquer duas outras habilidades como especialidades acadêmicas ou pessoais (por exemplo, um psiquiatra pode levar Psicanálise).

Rating de Crédito: 30-80

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

DRIFTER -Climb, Jump, Escute, Navegar, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Furtivo, quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 0-5

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer APP x 2, x 2 DEX ou STR x 2

ENGENHEIRO -Art / Craft (Desenho Técnico), reparação, Biblioteca utilização, reparação mecânica, operar máquinas pesadas, a Ciência (Engenharia), Ciências (Física), qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 30-60

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

ENTERTAINER -Art / Craft (em exercício), Disfarce, dois habilidades interpessoais (Charme, Fast Discussão, intimidar ou persuadir), Ouça, Psicologia, quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 9-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + APP x 2

AGRICULTOR -Art / Craft (Agricultura), Unidade Auto (ou vagão), uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Reparação Mecânica, Natural mundo, Operar máquinas pesadas, a Track, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

HACKER [Modern] -Computador Use, Repair Elétrica, Eletrônica, Biblioteca Uso, local escondido, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), quaisquer duas outras habilidades.

Ocupações amostra

Rating de Crédito: 10-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

*** JORNALISTA** -Art / Craft (Fotografia), História, Biblioteca Use, linguagem própria, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Psicologia, quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

ADVOGADO -Contabilidade, Direito, Biblioteca Use, duas habilidades interpessoais (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Psicologia, quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 30-80

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

*** BIBLIOTECÁRIO** -Contabilidade, Biblioteca Use, outra língua, linguagem própria, quaisquer outros quatro habilidades como especialidades pessoais ou tópicos de leitura especializadas.

Rating de Crédito: 9-35

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

OFICIAL MILITAR -Contabilidade, armas de fogo, Navegar, duas habilidades interpessoais (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Psicologia, Sobrevivência, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 20-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

MISSIONÁRIO -Art / Artesanato, Primeiros Socorros, Reparação Mecânica, Medicina, Natural mundo, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 0-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

MÚSICO -Art / Craft (instrumento), uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Ouça, Psicologia, quaisquer outros quatro habilidades.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou POW

PARAPSYCHOLOGIST -Antropologia, Arte / Artesanato (Fotografia), História, Biblioteca Use, Occult, outra língua, Psicologia, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

PILOTO Reparação -aparelhos, Reparação Mecânica, Navegar, operar máquinas pesadas, a Pilot (avião), Ciência (Astronomia), quaisquer duas outras habilidades.

Rating de Crédito: 20-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + DEX x 2

*** DETETIVE POLICIAL** -Art / Craft (em exercício) ou Disfarce, Armas de Fogo, Lei, Escute, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Psicologia, local escondido, qualquer outra habilidade.

Rating de Crédito: 20-50

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

POLICIAL Para extinção (Brawl), armas de fogo, primeiros socorros, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Direito, Psicologia, Spot Invisível e um dos seguintes procedimentos como uma especialidade pessoal: Unidade automóvel ou passeio.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

INVESTIGADOR PRIVADO -Art / Craft (fotografia), Disfarce, Direito, Biblioteca Use, uma habilidade interpessoal (Charme, Fast Talk, intimidar ou Persuadir), Psicologia, Spot Invisível e qualquer outra habilidade (por exemplo, uso do computador, serralheiro, Armas de Fogo).

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

*** Professor** -Library Use, outra língua, linguagem própria, Psicologia, quaisquer outros quatro habilidades como especialidades acadêmicas ou pessoais.

Rating de Crédito: 20-70

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 4

SOLDADO -Climb or Swim, Dodge, Combate, Armas de Fogo, Furtivo, Survival e dois dos seguintes: First Aid, Reparação mecânica ou outra língua.

Rating de Crédito: 9-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

Membro do tribo -Climb, luta ou jogar, Natural mundo, Ouça, Occult, local escondido, Swim, Survival (qualquer).

Rating de Crédito: 0-15

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer DEX x 2 x 2 ou STR

FANÁTICO -História, duas habilidades interpessoais (Charme, Fast Discussão, intimidar ou persuadir), Psicologia, discrição, e quaisquer três outras habilidades.

Rating de Crédito: 0-30

Ocupação Pontos de Perícia: EDU x 2 + quer APP x 2 x 2 ou POW

Em segundo lugar, eles podem ser chamados durante a fase de desenvolvimento investigador para a recuperação de pontos de sanidade (ver Fase de Desenvolvimento Investigator, página @@).

Em terceiro lugar, e talvez o mais importante de tudo, a corrupção dos espelhos fundo do investigador sua perda de sanidade e crescente conhecimento dos Mythos, como tudo o que uma vez foi realizada caro se torna sem sentido. Durante os episódios de insanidade, ou como resultado de ferimentos graves, o Guardião pode adicionar ou alterar uma entrada de fundo. Em última análise, apenas as conexões do investigador para o mundo são loucura e dor.

Ao elaborar as entradas de fundo, ser especi fi c, emocional e enfática

Tente frase cada entrada para enfatizar a sua natureza pessoal. Por exemplo, “minha esposa” identifica o assunto, mas não nos diz nada sobre a natureza do relacionamento.

A) Especificar um nome. O nome da pessoa ou lugar, identificar o item ou conceito.

B) Anexar um sentimento. Comece com positivo ou negativo e construir a partir daí.

Torná-lo intensa, o uso amor em vez de como, o uso desprezo em vez de desagrado. Seja enfático; usar o “must” no lugar de “preferir”. Tente a frase-lo de uma forma que torna mais pessoal e significativa.

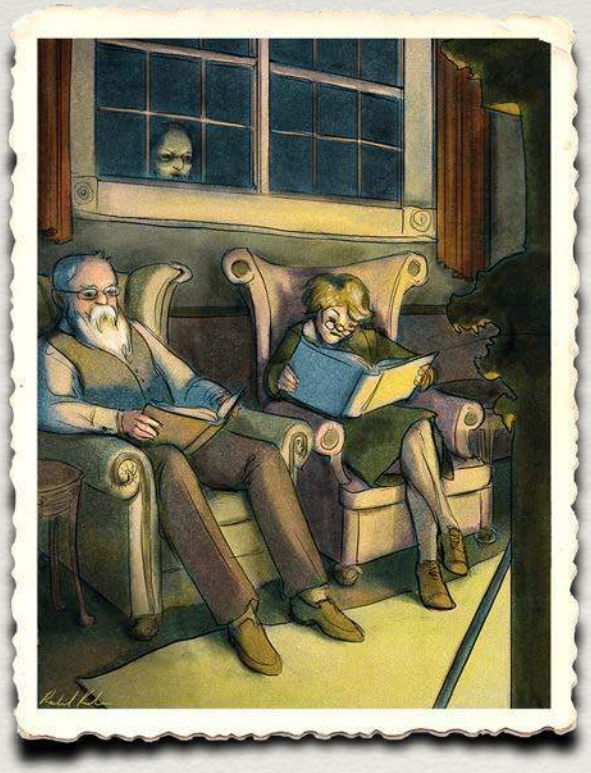
Considere "esposa" como um ponto de partida. Agora dar-lhe um nome, 'Minha esposa, Annabel". Agora, seja emocional,“Minha amada esposa, Annabel". Agora, ser enfático: "Minha amada esposa, Annabel. Eu não poderia viver sem ela". Isso curta viagem fornece muito mais informações e contexto. Claro que poderia ter sido desenvolvido de forma diferente, considere: "Minha esposa Annabel, que faz minha vida uma miséria", "Minha esposa pobre Annabel, se pudéssemos ter um filho juntos".

Utilização de tabelas aleatório para Inspiration

Às vezes chegando com os detalhes do fundo na y fl pode ser difícil. As seguintes tabelas aleatórias fornecer uma maneira de determinar rapidamente alguns detalhes-lo fundo pode rolar sobre as mesas ou simplesmente escolher aqueles que parecem adequado, ou simplesmente usar as listas para a inspiração.

Conforme apropriado, rolo 1D10 em cada um dos seguintes gráficos para selecionar uma entrada para cada categoria. Cada opção tem alguns exemplos para você começar. Não se sinta constrangido a usar o que você rolar; se ele não malha com o seu conceito de personagem, em seguida rolar novamente ou escolher uma opção diferente. No entanto, não rejeitá-lo fora de mão; por vezes, algo que está no primeiro incongruente irá adicionar uma reviravolta inesperada, mas bem-vindo a um personagem.

Acima de tudo, ser claro que as tabelas aleatórias estão lá como um trampolim para a sua imaginação. Cada rolo de dados vai lhe dar algo de que reino da vida para reagir a; abraçá-lo ou rejeitá-lo, mas não deixe de reagir a ele e usá-lo para ajudar a alimentar a sua imaginação. Tecer o fundo em conjunto para fazer um personagem crível all-round.



"Querido, você ouviu alguma coisa fora?"

Por exemplo: você pode estar criando um investigador masculino em seus vinte anos, sem pensar em qualquer família. Rolar para 'pessoas importantes' indica uma criança. Você pode não ter considerado que seu personagem tem um filho, mas por que não? Tornando-se um pai pode não ter sido intencional. Considere as opções; você pode ter tido um caso com uma mulher casada, sua esposa pode ter morrido e seu filho fomentado, ou você pode ser feliz no casamento com uma família.

Descrição pessoal

Pense em um 'look' distinta que resume a aparência do seu investigador (APP).

Aqui estão algumas possibilidades (escolher em vez de rolo):

Áspero	Bonito	deselegante
Bonita	fascinante	Cara de menino
Inteligente	desordenado	Maçante
Sujo	Dazzler	estudioso
Jovem	Cansado	roliço
cerveja preta	Peludo	Magro
Elegante	mal vestido	atarracado
Pálido	carrancudo	Comum
rosado	Bronzeada	enrugada
Abafado	pardacento	Afiado
musculoso	Guloseima	Muscular
robusto	Desajeitado	Frágil

Ideologia / Crenças

Rolo 1D10 ou escolher um dos seguintes. Pegue o resultado e torná-lo especi fi c e pessoal ao seu investigador.

1: Há um poder maior que você adorar e orar a (por exemplo, Vishnu, Jesus Cristo, Haile Selassie I).

2: A humanidade pode fazer fi ne sem religiões (por exemplo firme ateu, humanista, laico).

3: A ciência tem todas as respostas. Escolher um aspecto particular de interesse (por exemplo evolução, criogenia, exploração espacial).

4: A crença no destino (por exemplo, karma, o sistema de classes, supersticioso).

5: Membro de uma sociedade ou se- sociedade cret (por exemplo, maçom, Instituto de Mulheres, Anônimo).

6: Há mal na sociedade que deverá ser erradicado. O que é isso mal? (Por exemplo, drogas, violência, racismo).

7: O oculto (por exemplo astrologia, espiritualismo, Taro).

8: Política (por exemplo conservador, socialista, liberal).

9: "O dinheiro é poder, e eu estou indo para obter tudo o que puder" (por exemplo, gananciosos, empreendedor, cruel).

10: Campaigner / Activist (por exemplo: feminismo, direitos iguais, poder sindical).

significativa Pessoas

Rolo 1D10 ou escolher um de cada uma das duas listas abaixo. Pegue o resultado e torná-lo especi fi c e pessoal ao seu investigador. Pense em um nome para essas pessoas.

Primeiro, quem?

1: Parent (por exemplo, mãe, pai, madrasta).

2: Avós (por exemplo materna avó, avô paterno).

Padrões de vida

Rating de Crédito 0: Penniless

Uma pessoa que não pode sequer pagar o nível de 'pobres' é considerado sem um tostão.

Alojamento: tal pessoa estaria vivendo na rua.

Viagem: caminhada, carona ou estiva afastado em um trem ou navio.

Credit Rating 1-9: Médio

Capaz de pagar o mínimo de um teto sobre sua cabeça e pelo menos refeição escassa a cada dia.

Alojamento: restrito à habitação mais barata de aluguel ou hotel de fleabag.

Viagem: transportes públicos do tipo mais barato. Qualquer transporte possuía vai ser barato e confiável.

Rating de Crédito 10-49: Média

Um nível razoável de conforto, três refeições por dia e deleite ocasional.

Alojamento: uma casa média ou apartamento, seja alugado ou de propriedade privada. Esperar para ficar em hotéis com preços moderados.

Viagem: formulários de viagem pode ser usado, mas não de primeira classe. Em um período de moderno-dia, essa pessoa seria provavelmente ter um carro confiável.

Rating de Crédito 50-89: Wealthy

Este nível de riqueza oferece luxo e conforto.

Alojamento: uma residência substancial, talvez com alguma ajuda doméstica (mordomo, empregada, mais limpo, jardineiro, etc.) Possivelmente uma segunda casa no país ou no exterior. Ficar em hotéis caros.

Viagem: primeira classe. Esta pessoa seria dono de um carro caro ou equivalente.

Rating de Crédito 90+: Rico

Este nível de riqueza oferece grande luxo e conforto.

Alojamento: uma residência de pelúcia ou propriedade com a ajuda abundante doméstica (mordomo, servos, mais limpo, jardineiro, etc.). Segundas residências no país e no exterior. Mantenha-se em melhores hotéis.

Viagem: primeira classe. No dia moderno esta pessoa seria dona numerosos carros de luxo.

Não há nenhuma exigência para fazer qualquer conta para despesas de alojamento, alimentação ou viagem incidental, desde que os gastos de um investigador cai dentro dos limites da sua vivendo padrão. Consulte os níveis de gastos abaixo se o investigador pretende fazer compras mais significativas.

Rating de Crédito 99: Super Rico

Como Rich, mas o dinheiro é realmente nenhum objeto. Os indivíduos nesta categoria estão entre os mais ricos do mundo.

3: Irmão (por exemplo, irmão, meia-irmão, hermanastra).

4: Criança (filho ou filha).

5: Partner (por exemplo, cônjuge, fi Ance, amante).

6: Pessoa que lhe ensinou a sua maior ocupacional habilidade. Identificar a habilidade e considerar que o ensinou (por exemplo, uma professora, a pessoa que você aprendiz com, seu pai).

7: Infância amigo (por exemplo, colega, vizinho, imagi- amigo nary).

8: Uma pessoa famosa. O seu ídolo ou herói. Você pode nunca sequer conhecemos (por exemplo, fi lm estrela, político, músico).

9: Um investigador companheiro em seu jogo. Escolha um ou escolher aleatoriamente.

10: Um personagem não-jogador (NPC) no jogo. Pedir ao Keeper para escolher um para você.

Em seguida, rolo para determinar por que essa pessoa é tão significante para você. Nem todas essas opções vai malha com cada pessoa, então você pode ter que rolar mais de uma vez ou simplesmente escolher algo que se sente apropriado.

1: Você está em débito com eles. Como é que eles ajudá-lo? (Por exemplo, financeiramente, eles protegeram-lo através de tempos difíceis, tem-lhe o seu fi trabalho RST).

2: Eles lhe ensinaram alguma coisa. O que? (Por exemplo, uma habilidade, a amor, para ser um homem).

3: Eles dão significado à sua vida. Quão? (Por exemplo, você aspira ser como eles, você procura para estar com eles, você procura para torná-los felizes).

4: Você injustiçado-los e buscar a reconciliação. o que você fez? (Por exemplo, roubou o dinheiro deles, informou a polícia sobre eles, se recusou a ajuda quando eles estavam desesperados).

5: experiência compartilhada. O que? (Por exemplo, você viveu tempos difíceis juntos, você cresceu junto, você serviu na guerra juntos).

6: Você tentar provar-se a eles. Quão? (Por exemplo, pela conseguir um bom emprego, por encontrando um bom esposo, obtendo uma educação).

7: Você idolatrá-las (por exemplo, para a sua fama, sua beleza, trabalho deles).

8: Um sentimento de pesar (por exemplo, você deve ter morrido em seu lugar, você caiu sobre algo que você disse, você não acelerar e ajuda-los quando você teve a chance).

9: Você deseja provar a si mesmo melhor do que eles. o que era a sua aw fl? (Por exemplo, preguiça, bebido, desamorosa).

10: Eles cruzaram você e você busca de vingança. Para o que você culpá-los? (Por exemplo, a morte de um ente querido, a sua ruína financeira, dissolução conjugal).

Locais significativos

Rolo 1D10 ou escolher um dos seguintes. Pegue o resultado e torná-lo especi fi c e pessoal ao seu investigador. Pense em um nome para estes lugares.

1: Seu lugar de aprendizagem (por exemplo, escola, universidade, AP prenticeship).

2: Sua cidade cidade natal (por exemplo, aldeia rural, mercado, cidade ocupada).

3: O lugar que você conheceu seu primeiro amor (por exemplo, um con- música cert, no feriado, um abrigo contra bombas).

4: Um lugar para a contemplação silenciosa (por exemplo, a biblioteca, país caminha em sua propriedade, a pesca).

5: Um lugar para a socialização (por exemplo, clube de cavalheiros, locais bar, casa de tio).

6: Um lugar conectado com sua ideologia / crença (por exemplo, igreja paroquial, Meca, Stonehenge).

7: A sepultura de uma pessoa significativa. Quem? (Um progenitor, um criança, um amante).

8: Sua casa de família (por exemplo, uma propriedade rural, um alugado fl na, o orfanato em que você foi criado).

9: O lugar que você estava mais feliz em sua vida (por exemplo, o Banco de parque onde você primeiro beijou, sua universidade).

10: Seu local de trabalho (por exemplo, a de fi ce, biblioteca, banco).

Treasured Posses

Rolo 1D10 ou escolher um dos seguintes. Pegue o resultado e torná-lo especi fi c e pessoal ao seu investigador.

1: Um item relacionado com a sua habilidade mais alto (por exemplo, ex- terno pensativo, falsa identidade, soqueiras).

2: Um item essencial para sua ocupação (por exemplo, do médico saco, carro, bloquear picaretas).

3: Uma lembrança de sua infância (por exemplo, comics, canivete, moeda da sorte).

4: Uma lembrança de uma pessoa partiu (por exemplo, jóias, um fotografar em sua carteira, uma carta).

5: Algo dado a você pelo seu Pessoa significativas (Por exemplo, um anel, um diário, um mapa).

6: Sua coleção. O que é isso? (Por exemplo, bilhetes de autocarro, recheado animais, registros).

7: Algo que você encontrou, mas você não sabe o que é - você procurar respostas (por exemplo, uma carta que você encontrou em um armário escrito em uma língua desconhecida, um tubo curioso de origem desconhecida encontrada entre os efeitos seu falecido pai, uma bola de prata curioso você cavou-se em seu jardim).

8: Um item esportivo (por exemplo, bastão de cricket, uma bola de beisebol assinado, um fi haste de pesca).

9: Uma arma (por exemplo revólver de serviço, a sua caça de idade ri fl e, a faca escondida em sua bota).

10: Um animal de estimação (por exemplo, um cão, um gato, uma tartaruga).

traços

Rolo 1D10 ou escolher um dos seguintes. Pegue o resultado e torná-lo especi fi c e pessoal ao seu investigador.

1: Generoso (por exemplo generoso basculante, sempre ajuda uma pessoa em necessidade, filantropo).

2: Bom com animais (por exemplo, ama gatos, cresceu em uma fazenda, boa com cavalos).

3: Dreamer (por exemplo, dada a ights fl da fantasia, visionário, altamente criativo).

4: Hedonista (por exemplo, a vida ea alma do partido, entretenimento bebido, 'fast viver e morrer jovem').

5: Jogador e um tomador de risco (por exemplo, cara de póquer, tentar qualquer-coisa uma vez, vive na borda).

6: Bom cozinheiro (por exemplo, coze bolos maravilhosos, pode fazer uma refeição de quase nada, re fi nida paladar).

7: Homem das senhoras / sedutora (por exemplo, suave, voz encantadora, encantando os olhos).

8: Leal (por exemplo, destaca por seus amigos, nunca quebra uma promessa, morreria por suas crenças).

9: Uma boa reputação (por exemplo, o melhor orador depois do jantar no país, o mais piedoso dos homens, destemido em face do perigo).

10: Ambiciosa (por exemplo, para alcançar um objetivo, para se tornar o patrão, ter tudo).

Background Key Connection

Considere o fundo do seu investigador, e escolher aquele entrada que você sente é mais importante. Esta é a sua ligação fundamental: a única coisa acima de tudo que dá sentido à sua vida. Marcá-lo com estrela ou sublinhá-lo na folha de investigador. Esta ligação pode ajudar a sua investigador em recuperar pontos sanidade (ver Capítulo 8: Sanity).

Tudo na história é aberto ao Keeper para fazer o que ele ou ela deseja, exceto para conexão chave do investigador. A conexão chave não podem ser destruídos, mortos ou levados pela Keeper sem antes permitindo que o jogador a oportunidade de dados rolam para, de alguma forma, salvar essa conexão chave.

A ideia dos jogadores serem capazes de algo nomear no mundo do jogo que tem imunidade pode parecer assustador (ao Keeper) à primeira. No entanto, esta imunidade é bastante limitada; a ligação chave podem ser mortos, removidos ou destruídos pelo Guardião, mas o investigador a quem eles são 'ligados' deve ser envolvido, ou dada a opção de se envolver. No jogo jogar Isto significa que o jogador deve ser apresentado com a oportunidade de fazer pelo menos um rolo de dados para salvar a conexão.

Perder conexão chave de um durante o jogo requer um teste de sanidade (1 / perda ponto 1D6 Sanity, consulte o Capítulo 8: Sanity).

jogador de Harvey escolhe a ligação chave, "artefatos arqueológicos do tio Theodore". Harvey acorda uma noite para fi nd a sua casa sobre fogo, e deseja salvar os artefatos. O Keeper deve permitir-lhe um rolo de dados para fazê-lo. Harvey must fi nd o seu caminho através da fumaça e as chamas, eo Keeper pede um rolo CON a nível culdade fi rígido dif para conseguir transportar o tronco de artefatos para a segurança.

detalhes adicionais

Preencha os seguintes detalhes sobre a folha de investigador.

local de nascimento

A maioria das histórias de Lovecraft lugar em Nova Inglaterra. Você pode optar por começar por aí, se quiser; no entanto o seu investigador poderia originar de qualquer lugar do mundo. Não há multa jogo ou vantagem existe para um país ou cultura em detrimento de outro. A escolha pode levar a outras deduções: por exemplo, enquanto um investigador nascido nos Estados Unidos da América ou Canadá tem uma boa chance de Inglês como a sua própria linguagem, um investigador nascido em Quebec pode aprender francês na infância, enquanto que um nascido no Arizona pode ter espanhol ou Navajo, e um nascido em San Francisco pode falar cantonês.

Sexo do Investigador

O investigador pode ser masculino ou feminino. Não distingue regra do jogo entre macho e fêmea; nenhum dos sexos tem uma vantagem sobre o outro. Os jogadores são encorajados a desempenhar ambos os sexos com base em sua preferência em vez de considerações táticas. Alguns cenários publicados pode considerar o efeito do sexo nas sociedades específicas e períodos históricos.

Nome

O nome do investigador é o que o NDS jogador fi entreter ou evocativa. Fashions em nomes mudam ao longo das décadas, e alguns nomes podem fi t um período histórico e definindo melhor do que outros.

Cenário

Existe um espaço na folha de investigador para você tirar uma foto de seu investigador. Se preferir, você pode cortar um retrato adequado de uma revista ou imprimir um da Internet. É uma maneira útil para introduzir o seu investigador para os outros jogadores. Mesmo uma pequena imagem pode dizer muito.

Passo Cinco: Equipar o tor investigações

os padrões de vida do dia a dia do seu investigador são ditadas pela pontuação rating de crédito. A probabilidade de possuir grandes posses, tais como uma casa e um carro, também são indicados pela pontuação rating de crédito. O Keeper irá aconselhar sobre o que outros equipamentos de um investigador pode começar com. Um jogador pode comprar itens adicionais, se disponíveis para compra.

Dinheiro e ativos

Os seguintes valores, em dólares americanos, por período, denotar a riqueza de um investigador. O dinheiro é prontamente disponível para o investigador, ao passo que a riqueza que é amarrado em ativos só pode ser gasto se o tempo é tomado para realizar o capital.

referência cruzada do investigador Rating de Crédito com o período para determinar dinheiro disponível do investigador, ativos e nível de gastos.

Tabela II: Caixa e Activos

1920:

avaliação de crédito	Dinheiro	Ativos	Passar Nível
Teso (CR 0 ou menos)	$ 0,50	Nenhum	$ 0,50
Pobre (CR 1-9)	CR x 1 ($ 1 - US $ 9)	CR x 10 (US $ 10 - US $ 90)	$ 2
Média (CR 10-49)	CR x 2 ($ 20 - $ 98)	CR x 50 ($ 500 - $ 2450)	$ 10
Rico (CR 50-89)	CR x 5 ($ 250 - $ 445)	CR x 500 ($ 25,000 - $ 44.500)	$ 50
Rica (CR 90-98)	CR x 20 ($ 1800 - 1960 $)	CR x 2000 ($ 180.000 $ 196.000)	$ 250
Super rico (CR 99)	$ 50.000	US $ 5 milhões +	$ 5000

Moderno:

avaliação de crédito	Dinheiro	Ativos	Passar Nível
Teso (CR 0 ou menos)	$ 10	Nenhum	$ 10
Pobre (CR 1-9)	CR x 20 (US $ 20 - $ 180)	CR x 200 (US $ 200 - $ 1.800)	$ 40
Média (CR 10-49)	CR x 40 ($ 400 - $ 1.960)	CR x 1.000 ($ 10,000 - $ 49.000)	$ 200
Rico (CR 50-89)	CR x 100 ($ 5,000 - $ 8.900	CR x 10.000 ($ 500.000 - $ 890.000)	$ 1.000
Rica (CR 90-98)	CR x 400 ($ 36.000 $ 39.200))	CR x 2000 (US $ 36 milhões - $ 39.2M)	$ 5.000
Super rico (CR 99)	$ 1 milhões de	$ 100 million +	$ 100.000

Notas:

Dinheiro: Não necessariamente realizada na pessoa. O Keeper pode perguntar onde ele está sendo mantido. Por exemplo, se o investigador é trav-
Elling no exterior, eles estão mantendo-o em um cinto de dinheiro ou há casa alguém de volta quem pode enviar dinheiro a eles quando solicitado. Isto terá um impacto se o investigador é roubado ou perde suas artes.

Passar Nível: Esta é uma quantidade arbitrária abaixo do qual, para facilidade de jogar, não manutenção de registros é necessária. Um personagem pode gastar até seu nível de gastos com nenhuma despesa de dinheiro. Em teoria, um investigador poderia gastar uma quantidade apenas abaixo de seu nível de gastos todos os dias, mas na prática ele deve ser usado apenas ocasionalmente-se o Keeper sente um jogador está explorando esta financeiro abstração, a utilização de ativos pode ser chamado para. Os níveis de gastos existem apenas para facilitar o fluxo do jogo; ninguém quer acompanhar cada centavo.

Ativos: Os recursos são as coisas que seu investigador titular no início do jogo e a quantidade de dólar no gráfico é o valor total dessas coisas. O jogador deve anotar a quantidade de dólar e decidir a forma que assume, geralmente propriedade ou investimentos, ou talvez ações em um negócio. A lista padrão de posses está incluído dentro dos vários suportes de padrões de vida. Se o seu padrão de vida inclui uma casa e carro, essas coisas constituem uma parte do seu valor patrimonial.

Muitos investigadores descobrir que uma arma é uma necessidade.

Equipamento

A etapa fi nal é anotar quaisquer itens importantes, armas ou equipamentos seu investigador possui. Não há necessidade de escrever uma lista detalhada de tudo o seu personagem detém-apenas listar os itens notáveis. Em muitos casos, os investigadores começam realmente não tem nada excepcional ou vale a pena escrever para baixo na forma de equipamentos de que é fi ne como você logo estará descobrindo todos os tipos de itens estranhos e marcantes durante o jogo. Itens que fi t da pro fi le de padrão de vida do seu investigador não precisam ser pagos para-você simplesmente possuir aqueles.

Mesmo que o seu investigador não leva armas, ele ou ela ainda pode usá-los. Talvez o seu investigador servido em uma guerra, ou ganhou alguma familiaridade com facas ou armas, enquanto crescia em uma fazenda. Poucas pessoas em qualquer época são especialistas com armas, embora muitas vezes eles têm passagem familiaridade com eles. Exceto por algumas ocupações como soldado, pontos de habilidades adicionais para o combate e armas de fogo normalmente saem de pontos de habilidade interesse pessoais.

Consulte as listas de equipamentos (páginas @@ - @ @) e Tabela XVII: Weapons (páginas @@ - @ @).

Harvey começa o jogo com um rating de crédito de 41 (Médio). Isto proporciona-lhe um nível de vida médio; ele pode ficar em hotéis com preços moderados, comer fora (economicamente) e tomar o táxi ocasional. Além disso, ele pode gastar até US $ 10 por dia, todos sem perda de rating de crédito ou contabilidade por parte do jogador.

Sua caixa é de R $ 82 (41 x 2) e ele tem US $ 2.050 (41 x 50) no valor dos ativos. A década de 1920 'médio' Viver Padrão indica Harvey pode possuir sua casa, ou pelo menos parte dela. Assim, por padrão a $ 2050 é amarrado em sua casa.

Outras formas de criação de investigadores

A linha inferior na criação de um investigador é que você gerar um conjunto de características que fi t dentro da faixa apropriada de valores. O método utilizado é secundária a isso, e diferentes grupos irão concordar em diferentes métodos. Alguns preferem uma abordagem aleatória; outros preferem diferentes graus de liberdade para a troca ou modificar os valores, talvez com um

vista a fi tting as características para um modelo de caráter preconcebida, ou para fi t sua percepção de equilíbrio do jogo.

Por estas razões, uma variedade de métodos alternativos para a criação de investigadores estão listados abaixo. O Keeper deve discutir e decidir qual método ou combinação de métodos para a criação de investigadores melhores ternos seu grupo.

Opção 1: Start Over

Use o método padrão. Se você não gosta suas jogadas de dados, em seguida, sucata-los e começar de novo. O Keeper podem permitir a utilização desta opção sempre que um jogador lança três ou mais características que começam abaixo de 50.

Opção 2: Modificar Baixa Rolls

Use o método padrão. Se você sentir há muitos rolos baixos (talvez três ou mais menores de 10 anos), rolar um 1D6 adicional e compartilhar os pontos extra entre os mais baixos jogadas de dados antes de multiplicar por 5.

Opção 3: Escolhendo Onde colocar Características roladas

Roll e registro de cinco rolos de 3D6 e três rolos de 2D6 + 6. Multiplicar cada um destes oito resultados por 5.

Alocar os valores característicos da forma que quiser entre as oito características. Existe um valor mínimo recomendado de 40 para INT e SIZ, embora estes possam ser mais baixos, com o acordo do Keeper.

Opção 4: Ponto de compra Caracteristicas

Compartilhe 460 pontos entre os oito características como quiser (dentro da faixa de 15 a 90). Existe um valor mínimo recomendado de 40 para INT e SIZ, embora estes possam ser menor com o acordo do Keeper, e nenhuma característica pode ser inferior a 15.

Opção 5: Breve Método fogo

Este método é recomendado se você quiser se levantar e correr rapidamente.

G Alocar 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80, onde você gosta Entre suas características.

G Aplicar idade e EDU modi fi ers (consulte a página @@).

G Figura bônus de dano e construir (ver página @@).

G Figura Pontos de vida (CON + SIZ divididos por 10) e Luck (3D6 x 5).

G Decidir uma ocupação e selecionar oito apropriada habilidades de ocupação.

G Alocar os seguintes valores entre os oito profis- habilidades Pation e Avaliação de Crédito: uma a 70%, dois a 60%, três em 50% e três em 40% (definir as habilidades directamente a estes valores e ignorar os valores de base habilidade). Se sua profissão escolhida afirma uma menor habilidade rating de crédito de 40%, você deve definir um valor apropriado habilidade Credit Rating e distribuir os pontos em excesso em outro lugar.

G Escolher quatro habilidades não-ocupação e impulsioná-los por 20% (adição de 20 para os valores de base habilidade).

G Rolo para os detalhes do fundo, em seguida, elaborar em cima -los mais tarde, durante o jogo.

G Começa a jogar.

G Preencher metade e quinto valores durante o jogo.

G Classificar para fora o dinheiro se e quando você precisar dele.

Opção 6: alcançar as alturas do potencial humano

Você deve ter notado que muitas características têm um máximo de 99, mas as jogadas de dados só permitem para uma pontuação máxima de 90. Se você deseja permitir para os investigadores verdadeiramente excepcionais, permitir que um extra de 1D10 pontos percentuais para distribuir como quiserem entre as características . Dessa forma, um investigador com INT 90 pode impulsioná-lo a 99 com um rolo de 9 no dado.

Esta opção pode ser utilizada em combinação com qualquer outro método.

Regra Opcional: um limite para os valores iniciais de Habilidade

Os investigadores que têm altas habilidades não deve desequilíbrio do jogo, dado que alguns testes de habilidade vai obrigá-los a rolar sob uma metade ou um quinto fi de sua habilidade. Da mesma forma, mesmo uma habilidade Combate a 99% podem ser evitados ou travada para trás de encontro (e um rolo de 100 é sempre uma falha).

Se você sentir que as altas habilidades são uma preocupação para o seu grupo, em seguida, basta aplicar um limite superior para as habilidades de partida, tal como 75%.

Rápida Tabela de Referência para a metade e Quinta Valores

Encontre a característica ou valor de habilidade na coluna Número Base, e ler através de determinar a metade (Hard) e quinta valores (extremo).

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

1920s Era Investigator

Name: Harvey Walters
Player:
Occupation: Journalist
Age: 42 Sex: Male
Residence: New York City
Birthplace: Boston

Characteristics

STR	20	10/4	DEX	55	27/11	POW	45	22/9
CON	70	35/14	APP	80	40/16	EDU	84	42/16
SIZ	80	40/16	INT Idea	85	42/17	Move Rate	6	+1 / -1

Major Wound ☐ Max HP 15

Hit Points: Dying 00; Unconscious 03; 01 02 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Temp. Insane ☐ Indef. Insane ☐ Max 45

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

Call of Cthulhu

Max MP 9

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

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

Investigator Skills

☐ Accounting (05%)			☐ Fast Talk (05%)			☐ Law (05%)	62	31/12	☐ Science (01%)		
☐ Anthropology (01%)			☐ Fighting (Brawl) (25%)	25	12/5	☐ Library Use (20%)	55	27/11	☐		
☐ Appraise (05%)			☐			☐ Listen (20%)	45	22/9	☐		
☐ Archaeology (01%)	80	40/16	☐			☐ Locksmith (01%)			☐ Sleight of Hand (10%)		
☐ Art / Craft (05%) Photography	25	12/5	☐ Firearms (Handgun) (20%)			☐ Mech. Repair (10%)			☐ Spot Hidden (25%)		
☐			☐ Firearms (Rifle/Shotgun) (25%)			☐ Medicine (01%)			☐ Stealth (20%)		
☐			☐			☐ Natural World (10%)			☐ Survival (10%)		
☐ Charm (15%)			☐ First Aid (30%)			☐ Navigate (10%)			☐ Swim (20%)		
☐ Climb (20%)			☐ History (05%)			☐ Occult (05%)	30	15/6	☐ Throw (20%)		
Credit Rating (00%)	41	20/8	☐ Intimidate (15%)			☐ Op. Hv. Machine (01%)			☐ Track (10%)		
Cthulhu Mythos (00%)			☐ Jump (20%)			☐ Persuade (10%)	70	35/14	☐		
☐ Disguise (05%)			☐ Language (Other) (01%) Latin	66	33/13	☐ Pilot (01%) Aircraft	50	25/10	☐		
☐ Dodge (half DEX)	27	13/5	☐			☐ Psychology (10%)	65	32/13	☐		
☐ Drive Auto (20%)			☐			☐ Psychoanalysis (01%)			☐		
☐ Elec Repair (10%)			☐ Language (Own) (EDU)	84	42/16	☐ Ride (05%)			☐		

Weapons

Weapon	Regular	Hard	Extreme	Damage	Range	Attacks	Ammo	Malf.
Unarmed	25	12	5	1d3 + db	-	1	-	-

Combat

Damage Bonus: none
Build: 0
Dodge: 27 (13/5)

Backstory

Personal Description Handsome, well dressed and a little overweight.

Traits Ladies' man.

Ideology/Beliefs Believes in fate. Looks for signs and omens.

Injuries & Scars

Significant People Uncle Theodore, who inspired a love of archaeology. Harvey will prove himself a better man than his uncle, who was driven mad by his obsessions.

Phobias & Manias

Meaningful Locations Study on the upper floor of home.

Arcane Tomes, Spells & Artifacts

Treasured Possessions *Archaeological artifacts that belonged to his uncle, now in Harvey's study.

Encounters with Strange Entities

Gear & Possessions

Notebook & Pen
Camera

Cash & Assets

Spending Level Average ($10)
Cash $82
Assets $2,050
Rented apartment

Quick Reference Rules

Skill & Characteristic Rolls

Levels of Success:	Fumble	Fail	Regular	Hard	Extreme	Critical
	100/96+	> skill	≤ skill	½ skill	⅕ skill	01

Pushing Rolls: Must justify reroll; Cannot Push Combat or Sanity Rolls

Wounds & Healing

First Aid heals 1HP; Medicine heals +1d3 HP

Major Wound = loss of ≥ ½ max HP in one attack
Reach 0 HP without Major Wound = ***Unconscious***
Reach 0 HP with Major Wound = ***Dying***
Dying: First Aid = temp. stabilized: then require Medicine
Natural Heal rate (non Major Wound): recover 1HP per day
Natural Heal rate (Major Wound): weekly healing roll

Fellow Investigators

Me

Char. Player
Char. Player
Char. Player
Char. Player
Char. Player
Char. Player
Char. Player
Char. Player

Capítulo quatro

Habilidades

Meu steryattracts minha Stery. Sempre si nc ethewi de appe ar um ceof meu nome asa pe RFO rme rof une xpl ai feitos NED, I h av e en c oun ter ed str ang e na rratives e ev en ts wh ich meu calos ng tem I ed pe OPL etoli nk com a minha Interesses e Atividades . Alguns oftheseh av ebe en van trivial e irrele t, s ome de epl y dr AMA tic e ab Sorbi ng, alguns pr odu ctiveofwei rd e pe ril OU s e xpe ri en ces e s OMe i nvo lvi ng me inext en sive sci en tific e histórico pesquisa .

- H. P. Lo vecraft, Impr está em ed Wi th T ele araohs Ph

sua aparência capítulo em habilidades em detalhes, fornecendo de definições fi de seu uso e alcance dentro do jogo. Cada categoria de habilidade engloba uma gama de possibilidades e, para garantir a brevidade, habilidades tem que ser resumos gerais de intenção e cobertura.

Definições de habilidade

Habilidades representam o que é conhecido dentro de uma determinada época, e algumas habilidades são com etiquetas [modernos] para indicar que eles só podem ser usados em ambientes modernos. Algumas habilidades são dadas um nome genérico, que pode não ser apropriado para algumas configurações; por exemplo, movimentação automática não seria adequado para um conjunto de jogos em Londres vitoriana, e deve ser reformulado de forma adequada, neste caso como Unidade Transporte.

percentis de habilidade não são proporções do que é hipoteticamente cognoscível. Se eles foram capazes de empilhar seus respectivos conhecimentos sobre uma mesa como fichas de pôquer e medir a diferença, um físico de 60% nos dias atuais sabe muito mais do que um físico de 90% habilidade em 1910.

Igualmente, algumas habilidades seria afetada por localização. Um investigador japonês pode ter uma habilidade Lei de 75% no Japão; no entanto, se o mesmo investigador foram testados em lei espanhola, em seguida, o Guardião, provavelmente, aumentar o nível de dificuldade do rolo.

A nível de habilidade de 50% é alta o suficiente para permitir que um personagem ganhar a vida com isso. Se um investigador se eleva em uma habilidade sem relação com sua profissão, jogador e Keeper poderia conferir sobre a mudança do investigador para uma nova profissão.

Específico situações que surgem em seu jogo vai exigir o Keeper de fazer julgamentos sobre como aplicar as regras a respeito do uso de habilidades. Algumas sugestões sobre como usar as habilidades em circunstâncias específicas são dadas sob as habilidades individuais. Este uso de sugestões é incentivar o Keeper de fazer julgamentos vez de se referir a uma série de regras local.

Certas habilidades incorporam uma ampla gama de conhecimento, tais como Arte e Artesanato, Combate, Armas de Fogo e Ciência, permitindo que os investigadores se especializar em avenidas estreitas de aprendizagem.

Algumas das habilidades detalhadas abaixo são denominados [Uncommon] e não estão incluídos na folha de investigador padrão (Artilharia, Demolições, hipnose, ler os lábios, etc.). Se o Guardião deseja incluir essas habilidades extras no jogo, ou se um jogador quiser fazer um, isso deve ficar claro. O Keeper pode introduzir outras habilidades, dependendo da configuração e do período; por exemplo, se alguém quisesse definir um jogo no futuro distante em um planeta alienígena, em seguida, várias novas habilidades pode ser concebido.

Especializações habilidade

Algumas habilidades gerais são broken em especializações. Um jogador pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. A habilidade genérico não pode ser comprado. Assim, um jogador pode gastar pontos em Combate (Brawl) ou Fighting (Lança), mas não simplesmente lutando.

Pontos de Perícia: O que eles significam?

Olhe para o seguinte para avaliar padrão de capacidade de uma pessoa com uma habilidade:

01% -05%: Iniciante: amador completa.

06% -19%: Neófito: iniciante, com uma pequena quantidade de conhecimento.

20% -49%: Amador: possui algum talento ou formação rudimentar (nível hobby).

50% -74%: Professional: permite que um personagem para ganhar a vida a partir da habilidade. Equivalente a um diploma de bacharel em um especi fi c assunto.

75% -89%: Especialista: conhecimentos avançados. Corresponde com grau ou doutorado de mestrado

90% +: Mestre: entre os melhores do mundo na habilidade.

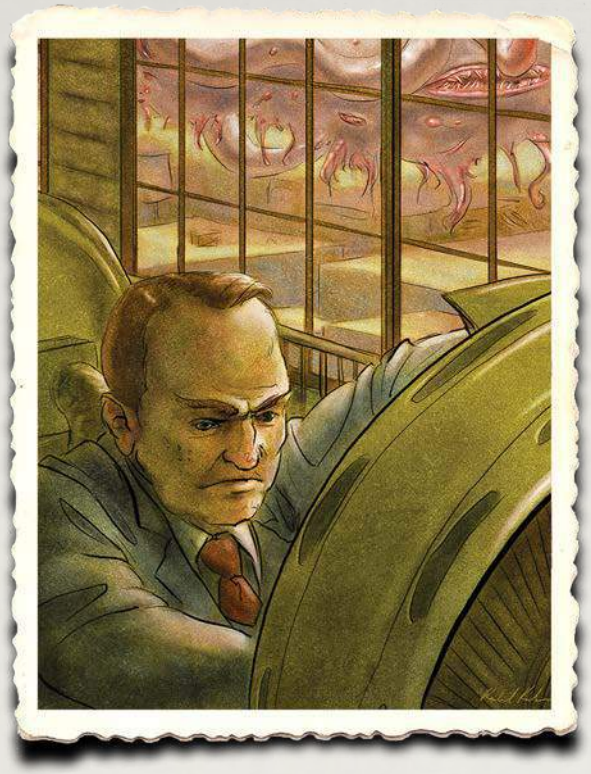
No caso de Arte e Artesanato, Ciência e Survival, essas habilidades abrangem uma grande diversidade de especializações. O Keeper deve decidir sobre a aplicabilidade de uma especialização particular, para a situação na mão. Dependendo da especi fi c situação, o detentor pode permitir o uso de uma especialização alternativa a um aumento do nível de dificuldade, se o depositário concorda que não é suficiente sobreposição com que a especialização.

Entre as especializações muitas vezes há habilidades e conhecimentos transferíveis. No final deste capítulo, você vai achar uma regra opcional para o transferível habilidade benefício.

Os investigadores estão tentando decifrar um código numérico. O Keeper pede um teste de perícia Cryptography. Um jogador faltando Cryptography pergunta se eles podem usar sua habilidade Matemática vez. O Keeper permite que o rolo em um aumento do nível de dificuldade. Um sucesso regular foi necessária quando se utiliza criptografia (um rolo igual ou inferior a habilidade), então um sucesso rígido (um rolo igual ou inferior a metade da habilidade) é necessária ao utilizar Matemática em seu lugar.

Opondo Habilidade / Nível de Dificuldade

Para cada habilidade, notas de entrada são fornecidos para que a habilidade (se houver) trabalha na oposição, e sugestões dadas para o que constitui um nível fi culdade regular e dif rígido. O nível fi culdade dif regular (o que exige um rolo de igual ou abaixo do valor de habilidade) é o rolo padrão. Onde as coisas são significativamente mais difícil, o nível de fi culdade um disco dif (exigindo um rolo de igual ou inferior a metade do valor de habilidade) pode ser necessária. Raramente



Harvey tentativas para reparar uma turbina eléctrico.

Deve nível fi culdade do Extremo dif (exigindo um rolo de igual ou inferior a um quinto do valor de habilidade) ser chamado para somente na mais extrema e situações terríveis. Às vezes isso pode ser simplesmente que o desempenho da habilidade é muito prejudicada, como quando sendo filmado em ou perseguido, ou quando as condições são terríveis única.

Alguns exemplos de onde um extremo dificuldade pode ser chamado para incluem:

Demolições: para desarmar um artefato explosivo de um design radicalmente diferente de qualquer outro visto antes, talvez de origem futurista ou alienígena.

Reparação elétrica: trabalhando em tecnologia futurista ou alienígena que usa uma forma de electrónica.

Ouço: Escutando uma conversa tranquila em um ambiente extremamente barulhento.

Chaveiro: A abertura de uma fechadura de alta segurança com apenas um pedaço de arame (ou seja, sem ferramentas); se abrir o mais seguro dos cofres do banco.

Remédio: Diagnóstico e tratamento de estranhos, novos, ou alienígenas doenças médicas.

Psicologia: Leia alguma intenção ou determinar que uma pessoa está mentindo, se a sua habilidade adversária relevante (Intimidar, Fast Talk, persuadir ou Charme) é superior a 90% ou.

empurrando Skills

Para cada habilidade, uma série de exemplos são fornecidos para o que pode constituir uma 'roll empurrado' (consulte a página @@ para Empurrado Rolls), e também algumas das possíveis consequências para falhar um rolo empurrado. As sugestões dadas deve ser visto como simplesmente que-sugestões. A latitude para o que poderia justificar um rolo empurrou é ampla, e deve ser melhor determinado por ações, motivações e eventos dentro do jogo. Da mesma forma, as conseqüências de um rolo empurrado falha será melhor servido se a inspiração é traçada a partir eventos do jogo atuais, personagens não-jogadores e mundo do jogo.

Da mesma forma, se for caso disso, é fornecido um exemplo para uma possível consequência de um investigador que empurra um rolo habilidade enquanto louco. O próprio fato de que o investigador é insano enquanto executar uma tarefa aumenta as apostas para o rolo, como as consequências de uma falha empurrou será muitas vezes tudo o mais extremo (ou bizarro).

Os exemplos meramente fornecer idéias, e pretende-se que ambos os jogadores e Keepers moda seus próprios cátions justi fi e consequências, conforme apropriado para os seus jogos e estilos de jogo.

Rolls Habilidade combinados

Em algumas situações o Guardião pode pedir um rolo contra mais de uma habilidade. Apenas um rolo de dados é feita; o resultado é então comparado com cada uma das habilidades nomeados. O Keeper irá especificar se um sucesso é necessário para ambas as habilidades ou se apenas uma das habilidades precisam ser bem sucedido.

A cultist demente repente desenha uma arma em Harvey. O Keeper pede quer um rolo local escondido ou um rolo de Psicologia de Harvey. Um sucesso em ambos permitirá Harvey antecipar a ação do atacante, e talvez dar Harvey a chance de agir primeiro. A bem sucedida local escondido lhe permitiria ver a arma que está sendo elaborado pela cultist, enquanto uma psicologia bem sucedida permitiria Harvey antecipar intenção agressiva do cultist.

Mais tarde, Harvey tenta reparar uma turbina elétrica. O produto é tanto mecânica e eléctrica, de modo que o depositário pede um reparo mecânica combinadas e rolo reparação eléctrica. Um rolo é feito, eo resultado é comparado com as habilidades, neste caso ambos devem ser bem sucedido para realizar a tarefa.

Note-se a importância da utilização de um único rolo de dados no segundo exemplo. Harvey tem apenas 10% habilidade, tanto Reparação mecânica e reparação eléctrica. Sua chance de sucesso ao fazer um rolo de dados e comparando-a com as duas habilidades ao mesmo tempo é de 10%. Se ele fosse fazer dois rolos sucessivos, primeiro contra Reparação mecânica e, em seguida, contra o reparo elétrico, sua chance de sucesso tanto seria reduzido para 1%.

Lista de habilidade

Chave:

Eu denota uma habilidade disponível apenas em jogos era moderna.

T denota uma habilidade incomum não está escrito na folha de investigador padrão.

G denota uma habilidade que é dividido para várias habilidades distintas.

Contabilidade (05%)

Agindo (05%) - ver Handling Arte /

Artesanato Animal (05%) T

Antropologia (01%)

Appraise (05%) Arqueologia

(01%) Art and Craft (05%) G

Artilharia (01%) T

Astronomia (01%) - ver Ciência Ax

(15%) - ver a luta Biologia (01%) - ver

Ciência Botânica (01%) - ver Bow

Science (15%) - ver Firearms Brawl

(25%) - ver a luta Chainsaw (10%) -

ver combate Charm (15%)

Química (01%) - ver Suba Science

(20%)

Use computador (05%) Eu

Avaliação de crédito (00%)

Cryptography (01%) - ver Ciência

Cthulhu Mythos (00%)

Demolições (01%) T

Disfarce (05%) Mergulho

(01%) de Dodge (meia

DEX)

Unidade Auto (20%) Reparação

elétrica (10%) Eletrônicos (01%)

Eu

Rápido Talk (05%)

Fighting (varia) G

Belas artes (05%) - ver Art and Craft

Armas de fogo (varia) G

First Aid (30%) Mangual (10%) -

ver Combate lança-chamas

(10%) - ver

Armas de fogo

Forensics (01%) - ver Ciência Forgery

(05%) - ver Art and Craft

Garrote (15%) - ver Combate Geologia

(01%) - ver Ciência Revólver (20%) - ver

Firearms Heavy Weapons (10%) - ver

Firearms Histórico (05%) Hypnosis

(01%) T

Intimidar (15%) Jump (20%)

Língua (Outros) (01%) G

Idioma (próprios) (EDU) Direito (05%) Uso

De Biblioteca (20%) Ouça (20%)

serralheiro (01%) Metralhadora (10%) -

ver Firearms

Matemática (01%) - ver Ciência

Reparação mecânica (10%)

Medicina (01%)

Meteorologia (01%) - ver Science

World Natural (10%) Navegar (10%)

Occult (05%) Operar Heavy

Machinery (01%) Persuadir (10%)

Farmácia (01%) - ver Ciência

Fotografia (05%) - veja Art and Craft

Física (01%) - ver Ciência Pilot (01%) G

Psicanálise (01%)

Psychology (10%) ler os

lábios (01%) T

Ride (05%) Ri fl e (25%) - ver Armas de

Fogo (Ri fl e / Shotgun) Ciência (01%) G

Espingarda (25%) - ver Armas (Ri fl e /

espingarda) Sleight de mão (10%) da

lança (20%) - ver Armas (ou lance) local

escondido (25%) de Stealth (20%)

metralhadora (15%) - ver Armas de

sobrevivência (10%) G

Sword (20%) - ver Combate Swim

(20%) Lance (20%) Track (10%)

Whip (05%) - ver a luta Zoology

(01%) - ver Ciência

Contabilidade (05%)

Grants compreensão dos procedimentos de contabilidade e revela a fi nanceira funcionamento de uma empresa ou pessoa. Inspecionando os livros, pode-se detectar funcionários enganado, desviou-off de fundos, pagamento de subornos ou chantagens, e se a condição financeira é melhor ou pior do que alegou. Olhando através de contas antigas, podia-se ver como o dinheiro foi ganho ou perdido no passado (grão, de comércio de escravos,-whiskey em execução, etc.) e para quem e para o que o pagamento foi feito.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Se alguém estivesse tentando esconder algo, o nível culdade fi dif seria baseado na habilidade Contabilidade da pessoa que faz a ocultação.

Eu Regular dificuldade: abrangente e bem-docu-
conjunto mentado de contabilidade.

Eu dif duro fi culdade: desorganizado e contas parciais.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para documentos de revisão; visitar os bancos ou empresas para descobertas validar fi; dobrar verificar as contas e dados.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: discussões entre investigadores e terceiros alertar alguma facção inimiga às intenções dos investigadores; uma parte vital das contas é destruído ou perdido (talvez em seu estado cansado o investigador derrama café sobre eles).

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela pode ser encontrada ter comido parcialmente as contas.

Manuseio dos animais (05%) [frequentes]

A capacidade de animais de comando e trem Caseiro para executar tarefas simples. A habilidade é mais comumente aplicado aos cães, mas podem incluir aves, gatos, macacos e assim por diante (a critério do Keeper). Para uma condução animais, tais como cavalos ou camelos, a habilidade do passeio é utilizado para quebrar e no controlo de tais montagens.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: a obtenção de um cão treinado para se sentar, buscar,
ou atacar no comando.

Eu Difícil dificuldade: a obtenção de um inexperiente ou desconhecido
cão para executar uma tarefa no comando.

Empurrando exemplos: tomando maior risco pessoal, em termos de aproximar-se ou lidar diretamente o animal.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: o animal ataca o treinador ou alguém próximo, provavelmente causando danos; o animal escapa.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela pode ser encontrada comportando-se como o animal que eles estavam tentando controlar.

Antropologia (01%)

Permite ao usuário identificar e compreender a maneira de um indivíduo de vida através da observação. Se o usuário habilidade observa outra cultura a partir de dentro por um tempo, ou funciona a partir de registros precisos sobre uma cultura extinta, então previsões simples podem ser feitas sobre as formas e moral dessa cultura, embora a evidência pode estar incompleta. Estudar a cultura por um mês ou mais, o antropólogo começa a entender como funciona a cultura e, em combinação com a Psicologia, pode prever as ações e crenças daqueles que estão sendo estudados.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

A dificuldade para esta habilidade é definido de acordo com a exposição da habilidade do usuário para o seu assunto.

Eu Regular dificuldade: passar um mês ou mais com
as pessoas.

Eu dif nível fi culdade difícil: passar apenas uma semana ou menos
com as pessoas.

Empurrando exemplos: levando mais tempo para estudar o alvo / s; indo "nativo" por um período; tendo um papel ativo em uma cerimônia, rito, etc.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: sendo atacados ou presos pelas pessoas estudadas, devido a alguma transgressão percebida de suas leis ou costumes sociais; sofrer efeitos colaterais graves como resultado de ser envolvido em uma cerimônia que envolvia a ingestão de plantas psicotrópicas.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela vai ser perdido entre a cultura em estudo, por exemplo, como o personagem fotojornalista de Dennis Hopper no filme *Apocalypse Now.*

Appraise (01%)

Usado para estimar o valor de um item em particular, incluindo a qualidade, material utilizado e mão de obra. Onde relevante, o usuário habilidade poderia identificar a idade do item, avaliar a sua relevância histórica e detectar falsificações. Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: um item que não era raro em sua
momento da fabricação, e é feito de um material comum (relógio de ouro por exemplo, 50 anos de idade).

Eu Difícil dificuldade: um item incomum, talvez feito de
materiais incomuns (por exemplo, um objeto de fabricação estrangeira de várias centenas de anos na idade, como um antigo tomo).

Empurrando exemplos: verificar a validade de um item com outro especialista; a realização de testes; pesquisando um item.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: acidentalmente arruinando o item em questão; trazendo o item para a atenção de outras pessoas, levando à sua roubo; ativador qualquer função do item pode servir.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela poderia destruir o item, acreditando ser amaldiçoado; alternativamente, eles consideram o item como sua salvação pessoal e recusar-se a entregar a outra pessoa.

Arqueologia (01%)

Permite namoro e identificação de artefatos de culturas passadas, e a detecção de falsificações. Garante experiência na criação e escavando um local de escavação. Em inspecionar um site, o usuário pode deduzir os propósitos e modo de vida daqueles que deixaram os restos. Antropologia pode ajudar neste. A arqueologia também ajuda a identificar formas escritas de idiomas humanos extintos.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: su fi ciente tempo e recursos para fazer o trabalho corretamente.

Eu Difícil dificuldade: a falta de tempo e / ou re- limitada fontes.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para estudar o site ou item; a realização de mais pesquisas; consultar outro especialista.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: O site está estragado, com o NDS fi arruinadas por incompetência, vandalismo ou roubo; alguma autoridade superior aproveita o site ou os NDS fi de seu controle; leads publicidade ao NDS fi que está sendo roubada.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela mantém cavando mais fundo, cada vez mais profunda: a verdade está lá embaixo em algum lugar.

Art and Craft (especializações) (05%)

A folha investigador contém espaços em branco para especializações desta especialidade, por exemplo:

Eu agindo

Eu barbeiro

Eu Caligrafia

Eu Carpinteiro

Eu cozinhar

Eu Dançarino

Eu Belas artes

Eu Falsificação

Eu Escritor

Eu Morris Dancer

Eu Cantor de ópera

Eu Pintor e decorador

Eu Fotógrafo

Eu Oleiro

Eu Escultor

Eu Vacuum Tube Blower

Muitos desses exemplos são as competências directamente ligadas a uma profissão, mas a habilidade pode ser apenas uma busca de lazer. Você pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. O 'Art and Craft' habilidade genérico não pode ser comprado.

Habilidade com esta habilidade pode permitir o fabrico ou reparação de um item, algo tipicamente exigindo que os equipamentos e tempo, a ser determinado pelo operador, se necessário. Numa situação em graduações de sucesso pode ser apropriado, um maior nível de sucesso indica que o item feito é de alta qualidade e / ou precisão.

"Estes não são nenhum hieróglifos que eu saiba"

Uma habilidade arte ou ofício também pode ser usado para fazer um item duplicado ou falso. Em tal caso, um, o nível culdade fi dif dependeria da complexidade e carácter distintivo do original a ser copiado. No caso de documentação falsificar, uma especi fi c especialização (Falsificação) é usado.

Um teste bem sucedido pode fornecer informações sobre um item, como, onde ou quando poderia ter sido feito, algum ponto da história ou técnica a respeito dela, ou que poderia ter feito isso. O titular de uma especialidade teria uma amplitude de conhecimento dentro de um determinado campo do conhecimento do assunto, sua história e praticantes contemporâneos, bem como a capacidade de realizá-la.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: fazer um item padrão, vendável.

Eu Difícil dificuldade: fazer uma maior qualidade ou espe- parte intrincada larmente.

Empurrando exemplos: retrabalhar o objecto, parte ou a composição a partir do zero; a realização de mais pesquisas; verificar com um outro perito.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: Uma grande quantidade de tempo e dinheiro é desperdiçado na criação de uma tentativa falhada; o público ou cliente é muito ofendido ou fisicamente ferido por algum aspecto de seu trabalho; a críticos slate seu trabalho. e ninguém deseja mais dos seus serviços.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela cria uma obra transgressora que choca e provoca violentas

reacções no único visualizador-talvez o mais decadente poderia apreciar.

Exemplos de Especializações Arte e Artesanato

Agindo (05%): O cantor é treinado em lm teatral e / ou fi agir (na era moderna, isso também pode incluir televisão), capaz de adotar uma persona, scripts memorizar e utilizar estágio / movie make-up para alterar sua aparência. Veja Disguise (Página @@).

Belas artes (05%): O artista é realizada na arte da pintura (óleos, acrílico, aquarela), bem como esboços a lápis, lápis ou pastéis. Enquanto trabalhos sérios de arte pode levar muitos dias ou meses para ser concluído, o artista pode impressões precisas esboço rapidamente, objetos e pessoas. A habilidade também denota a familiaridade com o 'mundo da arte', eo artista pode ser capaz de determinar o trabalho de um artista em particular, sua escola e história conhecida.

Falsificação (05%): Adepto de fi ne detalhe, o usuário pode produzir documentos falsos de alta qualidade, seja a letra de uma pessoa, uma forma burocrática ou autorização, ou uma duplicata de um tomo. O falsificador irá exigir materiais adequados (tintas, os graus de papel, etc.), bem como um original a partir do qual a cópia.

Um sucesso indica a falsificação vai passar por uma inspeção normal, superficial. Alguém gastar tempo e examinar cuidadosamente a falsificação seria usar a habilidade Appraise (oposição pela habilidade do falsário original) ao determinar se o falso pode ser manchado.

Fotografia (05%): Tampas ambos ainda e fotografia movimento. Esta habilidade permite tirar fotos claras, desenvolvê-los corretamente e aperfeiçoar os detalhes escondidos-metade.

Na década de 1920, o usuário é capaz de preparar os produtos químicos necessários para fazer ashpowder fl.

Nos dias de hoje, a habilidade estende-se às câmaras de vídeo, equipamento de cobertura de reprodução de vídeo, fotografia digital e edição digital, em que o utilizador é perito na manipulação de imagens digitais. Radicalmente diferentes versões podem ser criados a partir de uma fonte original, como alterar a localização de uma pessoa em uma fotografia, com quem estão eo que estão fazendo. Aqueles pro fi ciente também pode ser capaz de detectar quando uma imagem foi manipulada.

instantâneos regulares não exigem um teste de perícia. Rolls seria necessário para conseguir fotografias espontâneas efetivas, ou tiros que captura fi ne detalhes, especialmente a longa distância, a velocidade ou com pouca luz. Esta habilidade também pode permitir que o investigador para determinar se uma fotografia foi adulterado ou fabricado, bem como o ângulo e posição a partir da qual uma fotografia foi tirada.

Artilharia (01%) [frequentes]

Esta habilidade assume alguma forma de treinamento e experiência militar. O usuário é experiente na operação de armas de campo na guerra: capaz de trabalhar em um 'grupo' ou 'desapego' para operar a projeção de munições para além do alcance de armas pessoais. Muitas armas desta natureza são muito grande para uma única pessoa a operar, e um indivíduo não podem utilizar a arma sem o nível de dificuldade deve ser elevada (à discrição do operador, dependente do tipo de arma utilizada) ou tripulação.

Existem várias especializações, dependendo da definição do período do jogo, incluindo o canhão, howitzer, almofariz e um lançador de foguetes.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: se a artilharia está bem conservado e utilizado em condições favoráveis.

Eu Difícil dificuldade: se a artilharia é mal conservada ou utilizado em uma corrida e / ou enquanto sob fogo.

Nota: como uma habilidade de combate, isso não pode ser empurrado.

Encanto (15%)

Encanto assume muitas formas, incluindo a atração física, sedução, attery fl ou simplesmente calor da personalidade. Charme pode ser usado para obrigar alguém a agir de uma determinada maneira, mas não de uma maneira completamente ao contrário do comportamento normal da pessoa. Encanto se opõe o encanto ou habilidades Psicologia.

Charme pode ser usado para a negociação, a regatear o preço de um item ou serviço para baixo. Se for bem sucedido, o vendedor está ganha mais e eles podem muito bem reduzir o preço um pouco.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Veja Dif níveis fi culdade para charme, conversa rápida, intimidar e persuadir, página @@.

Empurrando exemplos: abertamente fl attering o alvo com afecto; apresentando um presente caro; construção de confiança por transmitir um segredo.

Lembre-se disto é sobre ser 'encantador': se o investigador começa a tomar uma abordagem alternativa, o Guardião pode pedir uma habilidade diferente para ser usado; se forem utilizados ameaças, ele pode se tornar intimidação; ou se um ensues discussão prolongada, pode se tornar Persuasion. Mudar de um para o outro para ganhar um segundo rolo ainda constitui um rolo empurrado.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: o alvo se ofende e terá mais nada a ver com você; o alvo está associado de alguma forma com os seus inimigos e, enquanto eles podem jogar junto com você, eles também informar sobre você; um terceiro intercede partido para impedir que você conversando com sua garota.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela se apaixona perdidamente apaixonada por seu alvo e vai agir como se o alvo tinha usado com sucesso um feitiço Dominate (ver Capítulo 12: Grimoire) sobre eles.

Subida (20%)

Esta habilidade permite uma personagem para subir árvores, paredes e outras superfícies verticais com ou sem cabos e equipamentos de escalada. A habilidade também engloba rappel.

Condições como fi rmness da superfície, pegas disponíveis, vento, visibilidade, chuva, etc., podem afetar o nível de fi culdade dif.

Habilidades interpessoais: desambiguação

Os valores relativos no encanto, Fast Talk, Intimidar, e habilidades de persuadir servem para definir um personagem e como eles interagem com as pessoas.

Não é para o jogador de indicar que uma destas quatro habilidades que eles estão usando em uma determinada situação. Em vez disso, o jogador deve descrever o que seu investigador está fazendo e dizendo, e é, em seguida, até o Guardião para decidir qual das quatro habilidades é apropriado.

T Se o investigador está ameaçando violência ou agindo de forma agressiva, a habilidade é Intimidar.

T Se o pesquisador está tentando fazer amizade ou seduzir, a habilidade é encanto.

T Se o investigador é usando argumentos racionais e debate sobre a tempo prolongado, a habilidade é persuadir.

T Se o investigador está agindo rapidamente para enganar, con ou enganar, o habilidade é falar rápido.

Quando usado em personagens dos jogadores

Cada jogador (normalmente) tem apenas um investigador, através do qual eles agem no jogo; seria, portanto, não ser justo para permitir que um jogador para ditar as ações do investigador de outro jogador. No entanto, se um jogador deseja colocar pressão sobre investigador de outro jogador para fazer o seu lance, eles podem usar a violência (regras de combate) ou habilidades sociais do seu investigador. O primeiro pode infligir danos e, finalmente, a morte; o último é mais subtil.

Quando um desses quatro habilidades é usado com sucesso em um investigador (ou por um NPC ou outro investigador), o jogador não é obrigado a seguir os desejos da outra parte. Se o jogador se recusar a agir de acordo com os desejos do personagem que é coagi-los, este último pode infligir um dado pena em um dice rolo (de escolha do coercer) feita pelo jogador do investigador coagido. Esta die pena não precisa ser aplicado ao seguinte rolo de dados, mas não dura indefinidamente. Apenas um dado pena pode ser realizada por um caractere contra qualquer outro caractere único de cada vez.

Na sua falta de habilidade no primeiro rolo indica que a subida é, talvez, além da capacidade do investigador. Na ausência de rolo empurrados é provável que indicam uma queda com dano resultante. Um rolo escalada bem sucedida deve permitir que o investigador para completar a subida em quase todos os casos (em vez de exigir rolos repetidas). A escalada desafiadora ou mais deve ter um nível maior dificuldade.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: abundância de pegas; talvez um corda ou cano para subir.

Eu Difícil dificuldade: alguns pegas, ou superfícies escorregadias com a chuva.

Empurrando exemplos: a reavaliação da escalar; tomando uma rota mais longa; esforçando alcance de um.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: cair e sofrer danos (dano 1D6 por pés dez sobre a grama, ou 1D10 dano por 10 pés para concreto); perder uma posse valiosa à medida que cai de seu bolso (você pode não perceber isso até mais tarde); tornar-se preso, incapaz de ir para cima ou para baixo.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela detém sobre para a cara vida e gritos no topo de seus pulmões por tanto tempo quanto puderem.

Use computador (05%) [modernos]

Esta habilidade permite ao investigador programa em várias linguagens de computador; recuperar e analisar dados obscuro; invadir um sistema fixado; explorar uma rede complicada; ou detectar ou explorar intrusões, portas traseiras e vírus. manipulação especial de um sistema de computador podem exigir que esse rolo.

A Internet coloca uma riqueza de informações nas pontas dos dedos de um investigador. O uso da Internet para fi nd altamente especí fi c e / ou informações obscuras podem exigir um rolo de dados combinada para computador uso e Biblioteca uso.

Esta habilidade não é necessário usar computadores quando sur fi ng a Internet, coletando e-mail ou para executar software regulares disponíveis comercialmente.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: escrever, analisar e depurar um programa de computador.

Eu Difícil dificuldade: decifrar e invadir uma rede segura sem ser identi fi cados ou rastreado.

Empurrando exemplos: levando mais tempo para desenvolver um programa; usando outro é o código como um atalho; utilizando o software não testado (por exemplo um vírus) para explorar um sistema.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: acidentalmente limpando o procurado fi les, ou mesmo corromper todo o sistema; deixando provas ou alertar os outros através de suas ações; infestando sua própria rede de computadores / com um vírus.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela é

perdido no 'ciberespaço', e vai exigir intervenção física para levar a pessoa a parar de usar o computador ou desviar o olhar da tela.

Rating de Crédito (0%)

A medida de quão próspero e financeiramente confiante o investigador parece ser. Dinheiro abre as portas; se o investigador está tentando usar seu fi nanceiro status para alcançar um objetivo, em seguida, usar da habilidade rating de crédito pode ser apropriado. Avaliação de crédito pode ser usado no lugar de APP para avaliar primeiro impressões. (Ou seja, os mais ricos tendem a se vestir com roupas mais caro).

Rating de Crédito não é tanto uma habilidade como um indicador de riqueza financeira, e não deve ser assinalada como outras habilidades são. A alta classificação de crédito pode ser um recurso útil em jogo e por isso deve ser pago com pontos de habilidade na criação de um investigador. Cada ocupação tem um alcance de partida para Rating de Crédito e pontos de habilidade deve ser gasto para conseguir uma classificação nele.

Chamada de Cthulhu não é um jogo que exige dinheiro para ser cuidadosamente monitorados; no entanto, é útil saber os limites da fi de um investigador financeiro REACH-por exemplo, pode o investigador dar ao luxo de empregar uma equipe de arqueólogos e trabalhadores para escavar uma tumba egípcia? Rating de Crédito de um investigador pode mudar ao longo do tempo.

investigadores dos Mitos de Cthulhu são propensas a insanidade [illegible] pode levar à perda de emprego e, portanto, uma redução da pontuação rating de crédito do investigador. Veja Rating de Crédito e Investigador Despesa (página @@) para um estudo mais aprofundado de classificação de crédito e seu uso.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: obter um empréstimo de um banco ou o negócio; ignorando a demanda por credenciais; ganhando uma linha de crédito em uma loja ou casino; obter a melhor mesa em um restaurante chique.

Eu Difícil dificuldade: obtenção de crédito ou um empréstimo, enquanto implicado (ou culpados) em uma investigação criminal; ganhando atenção favorável depois de ser vili fi cado na mídia.

Empurrando exemplos: você tem a oferecer sua casa e / ou outros objetos de valor para o dinheiro seguro de um agiota; você tentar pressionar o gerente do banco para dar-lhe um empréstimo.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: o agiota vira desagradável e dirige os meninos para ensinar-lhe uma lição; o gerente do banco chama a polícia; você está emprestado o dinheiro, mas é um estratagema para colocá-lo em dívida mais profunda com um mafioso que planos para comprar a sua dívida e depois chamar você para um 'favor'.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela perde toda a fé no capitalismo e começa a entregar livremente seu dinheiro aos transeuntes.

(Consulte "Padrões de Vida" na página 56 para mais detalhes).

Cthulhu (0%)

Nenhum investigador começando pode levar pontos no Cthulhu Mythos como uma habilidade de iniciar (a menos que acordado com o Keeper). Não há tick-box para Cthulhu Mythos na folha de investigador, como o uso bem sucedido da habilidade não oferece um aumento de percentis do investigador na habilidade. Em vez disso, os pontos em Cthulhu Mythos são ganhos por encontros com os Mythos que resultam em insanidade, por idéias insanas para a verdadeira natureza do universo, e lendo livros proibidos e outros escritos Mythos. Um personagem é Sanidade nunca pode ser superior a 99 menos sua habilidade Cthulhu Mythos. Como pontos de Cthulhu proliferam, desviam pontos sanidade, e deixar o investigador vulnerável.

A habilidade de Cthulhu não é [illegible] sobre o acúmulo de conhecimento quanto as [illegible] acadêmicas são. Pelo contrário, ela [illegible] representa a abertura e sintonia da mente humana para [illegible] Cthulhu. Assim, Cthulhu Mythos habilidade [illegible] contrando O profundos (por exemplo) é [illegible] para outras situações e entidades. Também [illegible] como 'aquilo que o homem não deve saber', o [illegible] Mythos é contrária ao entendimento humano, e [illegible] a mina sanidade humana. Sempre rastros ou [illegible] outra evidência de monstros Mythos é encontrado, um [illegible] em-sucedida contra essa habilidade permite ao [illegible] stigador identificar a entidade, algo deduzir sobre o seu comportamento ou palpite em algum estabelecimento pode possuir. A implantação bem sucedida de Cthulhu também pode permitir que um investigador para lembrar alguns fatos sobre os Mythos, identificar um feitiço por vê-lo lançado, lembre-se que uma mágica ou peça de informação particular pode ser encontrada em um determinado tomo Mythos, ou alcançar alguma outra tarefa. A habilidade de Cthulhu também pode ser usado para manifestar efeitos mágicos 'soletrar-like'.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Esta habilidade começa em zero e, muitas vezes permanece relativamente baixa. A grande maioria dos testes de habilidade será feita em intervalos regulares dificuldade.

Eu Regular dificuldade: para identificar corretamente um mito entidade com base em provas secundárias (spoor, feridas, em primeira mão contas).

Eu Difícil dificuldade: identificar uma entidade mythos base sobre boatos, lendas ou evidências mínimas; para identificar uma possível vulnerabilidade ou conhecimento que concede alguma vantagem pequena sobre uma entidade mythos após exaustiva investigação e experiência em primeira mão.

Empurrando exemplos: chegando mais perto da criatura para uma melhor visualização; consultoria tomos medo ou lore de seres humanos (ou não) que possuam conhecimentos especializados; a realização de uma autópsia para saber mais; leitura em voz alta como você refazer os criptogramas estranhos.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: chegar muito perto, expondo-se a danos ou suspeita; sem querer ler em voz alta uma passagem de um tomo que ativa um feitiço convocação; acidentalmente corromper ou destruir a evidência que está sendo estudado.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela experimenta uma visão ou revelação que revela novas verdades sobre o Cthulhu Mythos, semelhante a uma visão louca (com possibilidade de ganho habilidade Cthulhu Mythos e / ou perda de sanidade associado) -veja Insane Insight, página @@.

Demolições (01%) [frequentes]

Com esta habilidade o usuário está familiarizado no uso seguro de demolições, incluindo a definição e desarmar cargas explosivas. Minas e dispositivos semelhantes são projetados para ser fácil de set (sem rolo necessário) e mais difíceis de remover ou defuse.

Esta habilidade também abrange demolições de nível militar (minas anti-pessoal, Plastique, etc.)

Com tempo e recursos suficientes, os pro fi ciente podem encargos plataforma para demolir um edifício, limpar um túnel bloqueado e legados explosivos redirecionar (tais como a construção de encargos lowyield, armadilhas e assim por diante).

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: para desarmar um artefato explosivo. Para saber onde colocar encargos para maior efeito quando destruindo uma ponte ou a construção.

Eu Difícil dificuldade: para desarmar um artefato explosivo em tempo limitado.

Empurrando exemplos: levando até o último segundo para desarmar a bomba; duplo controlo todos os circuitos / conexões à mão.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: se desarmar ou remover um dispositivo explosivo, a consequência de não um rolo empurrou é clara: ela explode! Se usando a habilidade de Demolições a encargos lugar, a consequência de não um rolo empurrado pode ser uma falha para detonar no momento certo (ou em todos), ou que a detonação não ter o efeito desejado (ou muito grande ou muito pouco) .

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela inventa o método mais bizarro de entregar o explosivo, como prendê-la a um gato ou a si próprios.

Disfarce (05%)

Para ser usado sempre que você deseja aparecer para ser alguém diferente de quem você é. O usuário muda postura, traje e / ou voz para promulgar um disfarce, posando como outra pessoa ou outro tipo de pessoa. maquiagem teatral pode ajudar, como vontade identidade falsa.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Existem dois aspectos distintos para esta habilidade: ou você está tentando esconder sua verdadeira identidade (como quando a polícia está procurando por você) ou você está representando outra pessoa.

Eu Regular dificuldade: convencer estranhos que você é que você diz que é. Por exemplo, para voltar à cena de um crime que você perpetrado aviso ontem e fuga.

Eu Difícil dificuldade: convencer os profissionais em um rosto-a-face reunião que você é quem você diz ser. Por exemplo, se passar por um funcionário do banco para ter acesso a um cofre de banco.

Note-se que para passar como uma especi fi c pessoa em uma reunião cara-a-cara com alguém que conhece a pessoa que está sendo imitado está além do escopo desta habilidade, e pode muito bem indicar a necessidade de um teste de perícia combinada em maior dificuldade (com Persuadir , encanto ou falar rápido).

Empurrando exemplos: passando por uma preparação totalmente imersiva e intensiva (perder-se no 'papel'); roubar itens pessoais e utilizá-las sob o disfarce; exagero evidente para confundir o alvo; simulando um ataque súbito de doença para desorientar o observador.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: Ser preso; causar ofensa, levando à violência ou acusações criminais; encontrando que a pessoa que está sendo imitado é procurado por um grupo criminoso que vêm em busca de vingança.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, o investigador deixa de reconhecer seu próprio rosto no espelho, mesmo quando o disfarce é removido.

Mergulho (01%) [frequentes]

O usuário é treinado no uso e manutenção de equipamentos de mergulho para nadar debaixo d'água, incluindo subaquática navegação, ponderação adequada e procedimentos de emergência.

Antes da invenção da Aqua-pulmonar em 1942, fatos de mergulho rígidas foram usadas com ar bombeado a partir da superfície através de um tubo de ligação.

Nos tempos modernos, um mergulhador vai estar familiarizado com a física do mergulho, a pressão de ar e os processos fisiológicos que ocorrem quando a respiração com ar pressurizado.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: mergulhos de rotina usando correta e equipamentos bem conservados.

Eu Difícil dificuldade: mergulho em condições perigosas ou com equipamentos mal conservados.

Empurrando exemplos: empurrando os limites do equipamento; metodicamente equipamento de duplo controlo; ganhando ajuda profissional.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: tornar-se debaixo d'água presa; atacado por criaturas do mar; sofrer as curvas.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela começa a entender baleia-canção; tudo que você tem a fazer é seguir as suas instruções.

Dodge (meia DEX%)

Permite que um investigador para golpes instintivamente fugir, mísseis lançados e assim por diante. Um personagem pode tentar usar esquivar qualquer número de vezes em um turno de combate (mas apenas uma vez contra um fi c ataque específico - veja o Capítulo 6: Combat). Rodeio pode aumentar através da experiência, assim como outras habilidades. Se um ataque pode ser visto, um personagem pode tentar evitá-lo. É impossível desviar de balas, porque não pode ser visto quando em movimento; o melhor que um personagem pode fazer é tomar medidas evasivas que resulta em ser mais difícil de bater ("mergulho para a tampa").

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
A habilidade de Dodge é principalmente utilizado em combate, como parte de um rolo oposto e nível fi culdade assim, não dif é definido.

Nota: como uma habilidade de combate, isso não pode ser empurrado.

Unidade Auto (20%)

Qualquer pessoa com esta habilidade pode dirigir um carro ou caminhão leve, fazer manobras comuns e lidar com os problemas de veículos vulgares. Se o investigador quer perder um perseguidor ou cauda alguém, um rolo de movimentação seria apropriado.

Algumas outras culturas pode substituir esta habilidade com uma comparativa; o Inuit pode usar unidade Dogsled ou um poderia usar vitoriana movimentação Transporte.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: a tecer com sucesso através
luz tráfego fi c na velocidade para busca evitar.

Eu Difícil dificuldade: a tecer com sucesso através pesado
tráfego fi c na velocidade para busca evitar.

Empurrando exemplos: dirigir o veículo ao seu limite; não abrandar, independentemente do risco.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: falhando; derrapagem a um impasse, incapaz de prosseguir; sendo perseguido pela polícia.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela vai ser encontrada atrás do volante de 'brum brum-' ruídos um making veículo parado.

Reparação eléctrica (10%)

Permite que o investigador para reparação ou reconstrução equipamentos elétricos figura, como ignições de automóveis, motores elétricos, caixas de fusíveis, e alarmes. Nos dias de hoje, esta habilidade tem pouco a ver com Electronics. Para fi x um dispositivo eléctrico pode exigem peças especiais ou ferramentas. Jobs nos anos 1920 pode chamar para esta habilidade e para o reparo mecânico em combinação.

Reparação eléctrica também pode ser utilizado em conjunto com explosivos modernos, tais como detonadores, C-4 explosivos plásticos e minas. Estas armas são projetados para serem fáceis de implementar; apenas um resultado fumble vai levar a mis fogo (lembre-se o rolo pode ser empurrado). Defusing explosivos é muito mais complicado, uma vez que podem ser enquadrados com anti-fraude de mecanismos; elevar o nível de dificuldade quando desarmar explosivos ver Demolições.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu dif regular fi culdade: reparação ou a criação de um padrão
dispositivo elétrico.

Eu Difícil dificuldade: reparação de algo que está mal
estragado; trabalhando sem as ferramentas adequadas.

Empurrando exemplos: levando mais tempo para reparação ou reconstrução fi gura do equipamento; tomar um corte curto arriscado.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: ter danos a partir de um choque eléctrico; explodir os fusíveis e mergulhar o edifício para a escuridão; destruir a coisa que você está trabalhando além do reparo.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela tenta aproveitar a energia elétrica de organismos vivos no dispositivo.

Eletrônicos (01%) [modernos]

Para solucionar problemas e reparar equipamentos eletrônicos. Permite que dispositivos electrónicos simples para ser feita. Esta é uma habilidade para o presente day-use Physics and Electrical Repair para desenvolvimentos eletrônicos da década de 1920.

Ao contrário da habilidade de reparos elétricos, peças necessárias para a eletrônica trabalhar muitas vezes não pode ser improvisado: eles são projetados para trabalhos precisos. Muitas vezes sem o microchip direita ou placa de circuito, o usuário habilidade é fora de sorte a não ser que eles podem inventar alguma forma de solução alternativa.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
O tempo é um fator na fabricação ou reparação, eo nível culdade fi dif deve ser reduzida se o tempo é ilimitado, especialmente se o personagem tem acesso a manuais e peças.

Se um investigador tem as peças e instruções corretas, reunindo um computador padrão não deve mesmo exigir um teste de habilidade.

Eu Regular dificuldade: reparação de danos menores a um
computador ou dispositivo eletrônico - o tipo de serviço se poderia esperar pela garantia.

Eu Difícil dificuldade: uso eliminado partes para improvisar um
dispositivo de rastreamento para plantar no carro de alguém.

Empurrando exemplos: levando mais tempo para construção ou reparação de um dispositivo; pesquisando novas ou outras metodologias.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: fritar circuitos ou outras peças delicadas; ter danos por choque eléctrico; criar um dispositivo que faz algo diferente do que se pretendia.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela torna-se paranóico, convencido de que cada item que se deparar contém dispositivos eletrônicos de escuta: o telefone, a televisão, a geladeira.

Discussão rápido (05%)

Rápido Talk é especi fi camente limitado a verbal trapaça, fraude e má administração, como enganando um segurança para deixá-lo dentro de um clube, conseguir alguém para assinar um formulário que ainda não leu, fazendo um olhar policial para o outro lado, e assim por diante. A habilidade é a oposição de Psicologia ou falar rápido. Após um período breve (geralmente após o locutor rápido, saiu de cena) o alvo vai perceber que eles foram enganados. O efeito é sempre temporária, embora ele irá durar mais tempo se um maior nível de sucesso é alcançado.

Discussão rápido pode ser usado para regatear o preço de um item ou serviço para baixo. Se for bem sucedido, o vendedor momentaneamente pensa que eles atingiram um bom negócio; no entanto, se o comprador retorna e tentativas de comprar outro item, o vendedor pode muito bem decidir recusar qualquer outra discussões e até mesmo aumentar o preço, a fim de recuperar o que perderam na venda anterior!

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Veja Charme, conversa rápida, intimidar e persuadir habilidades: definir o nível culdade di fi, página @@.

Empurrando exemplos: levantar-se perto e pessoal com o alvo; falando outlandishly, com o objetivo de confundir o alvo. Recordar que este é rápido Talk, por isso, se o investigador começa a tomar uma abordagem alternativa, o Guardião pode pedir uma habilidade diferente para ser usado; se forem utilizados ameaças, pode tornar-se intimidar ou se um ensues discussão prolongada, pode tornar-se persuadir. Mudar de um para o outro para ganhar um segundo rolo ainda constitui um rolo empurrado.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: causar grande ofensa levando à violência, indignação ou processo penal.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela começa lançando frases abusivas aleatórios para as pessoas.

Combate (especializações) (varia%)

Lutando habilidade denota a habilidade de um personagem em combate corpo a corpo. Você pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. A habilidade genérico 'Fighting' não pode ser comprado. Escolha brigando especializações apropriadas à ocupação e história do seu investigador.

Aqueles que começam o jogo com uma habilidade de combate (Brawl) de 50% ou mais pode querer escolher algum tipo de treinamento formal como parte de seu plano de fundo para a conta para o seu nível de habilidade. Uma miríade de estilos combates fi existir, cada um com suas próprias vantagens e desvantagens. As artes marciais são simplesmente uma maneira de desenvolver habilidades de luta de uma pessoa. Decidir como o personagem aprendeu a lutar, seja treinamento militar formal, aulas de artes marciais, ou aprendeu da maneira mais difícil como resultado de rua- brigando. O termo briga pode se sentir muito cru para um artista marcial hábil e poderia ser substituído (com 'Karate', por exemplo) se um jogador assim o desejassem.

Nota: como uma habilidade de combate, isso não pode ser empurrado.

Combate especializações:

Ax (15%): usar esta habilidade para eixos de madeira de maiores dimensões. Um pequeno machado pode ser usado com a habilidade básica brigas. Se jogado, use habilidade Throw.

Rixa (25%): inclui todos os combates desarmados fi e armas básicas que qualquer um poderia pegar e fazer uso, tais como clubes (até bastões de críquete ou bastões de beisebol), facas e muitas armas improvisadas, como garrafas e pernas da cadeira. Para determinar o dano feito com uma arma improvisada, o detentor deverá consultar o gráfico arma e escolher algo comparável.

Da serra de cadeia (10%): o primeiro, produzido em massa motosserra a gasolina fi apareceu em 1927, versões no entanto anteriores existia.

Mangual (10%): Nunchaku, estrelas da manhã e armas medievais semelhantes.

Garrote (15%): qualquer comprimento de material utilizado para estrangular. Requer a vítima a fazer uma manobra de combate para escapar, ou sofrer danos 1D6 por rodada.

Lança (20%): lanças e lanças. Se jogado, use habilidade Throw.

Espada (20%): todas as lâminas mais de dois pés de comprimento.

Chicote (05%): bolas e chicotes.

Nota: facas atiradas usar a habilidade Throw.

Armas e suas categorias de habilidades estão listadas na Tabela XVII: Weapons (páginas @@ - @ @). As especializações acima podem não cobrir todas as armas, mas sempre que possível tentar fi t outras armas em uma das categorias acima. Chainsaw está incluído como uma arma por causa de seu uso em numerosos filmes, mas os jogadores devem notar que a chance de um fumble é dobrada e que correm o risco de matar o investigador (ou perder um membro) se isso acontecer.

As armas de fogo (Especializações) (varia%)

Abrange todos os tipos de rearms fi, bem como arcos e bestas. Você pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. O genérico habilidade 'Armas de Fogo' não pode ser comprado. Escolha especializações apropriadas à ocupação e história do seu investigador.

Nota: como uma habilidade de combate, isso não pode ser empurrado.

Armas de fogo especializações:

Curva (15%): utilização de arcos e bestas, variando de arcos medievais para arcos compostos modernos, de alta potência.

Revólver (20%): usar para todos de pistola como rearms Fi quando anel fi tiros discretos. Para pistolas-metralhadoras (MAC-11, Uzi, etc.) em jogos era moderna, usar a habilidade metralhadora quando rajadas de anel fi.

Armas pesados (10%): utilização de lançadores de granadas, foguetes anti-tanque, etc.

Lança-chamas (10%): armas que se projectam de um fluxo de líquido inflamável fl inflamada ou de gás. Tanto pode ser realizada pelo operador ou montado num veículo.

Machine Gun (10%): rajadas anel armas fi de um bípode ou tripé montado arma. Se únicos tiros são fi vermelha de um bipé, use Ri habilidade fl e. As diferenças entre assalto ri fl e, metralhadora e metralhadora leve são tênues hoje.

Ri fl e / espingarda (25%): Ri fl e / espingarda (25%): com esta habilidade qualquer tipo de ri fl e (se a alavanca de acção, de ferrolho ou semi-automático) ou por dispersão de arma pode ser disparada. Como a carga de um expande espingarda em um padrão de disseminação, a chance do usuário hit não diminui com a gama, mas o dano causado faz. Quando um assalto ri fl e fi res um único tiro (ou vários solteiros) usar essa habilidade.

SUBMACHINE (15%): usar esta habilidade quando fi tocar qualquer pistola automática ou metralhadora; também por agressão ri fl es definida no estouro.

Nota: facas atiradas usar a habilidade Throw.

As armas de fogo são listadas na Tabela XVII: Weapons (páginas @@ - @ @).

First Aid (30%)

O usuário é capaz de fornecer cuidados médicos de emergência. Este englobam poder: a aplicação de uma tala para uma perna quebrada, decorrente de sangramento, o tratamento de uma queimadura, ressuscitar uma vítima de afogamento, vestir-se e a limpeza de uma ferida, etc. First Aid não pode ser usado para doenças tratar (onde é necessária a habilidade Medicina).

Para ser eficaz, primeiros socorros deve ser entregue dentro de uma hora, caso em que concede a recuperação ponto 1 hit. Pode ser tentada uma vez, com as tentativas subsequentes que constituem um rolo empurrado. Duas pessoas podem trabalhar em conjunto para administrar os primeiros socorros, com um sucesso concedida se qualquer um deles rola um sucesso. O uso bem sucedido de Primeiros Socorros pode despertar uma pessoa inconsciente à consciência. Um personagem é limitado a um tratamento bem sucedido de ambos Primeiros Socorros e Medicina até mais danos é tomada.

Ao tratar um personagem morrer, bem sucedida First Aid estabiliza um personagem morrendo por uma hora e concede 1 ponto de vida temporário (com duração de uma hora, após o que se desvanece). First Aid (e somente First Aid) pode salvar a vida de um personagem morrer, após o que devem receber um rolo de Medicina bem sucedido ou ser hospitalizado (dentro de uma hora), se isso não acontecer, o ponto de vida temporário é perdido eo caráter está morrendo. No caso de um personagem morrer, um rolo CON deve ser feito no final de cada rodada; Se a jogada falhar, o personagem morre. Se os sobrevive personagem até o seguinte rodada, Primeiros Socorros pode ser tentada novamente (até duas pessoas). Isso pode ser continuada (sem constituir um Empurrado rolo) até à estabilização ou morte. Assim, Primeiros Socorros é uma habilidade importante para ter, ao lado de Medicina, se você deseja ser médico um all-round.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Administração de primeiros socorros para um ser humano é sempre de nível fi culdade dif Regular. Se um foram tratar um ser estranho cuja fisiologia era desconhecido, o nível culdade fi dif deve ser maior.

Empurrando exemplos: levando mais tempo para o tratamento do paciente; empregando métodos de alto risco para estabilizar a ferida.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: tornar as coisas piores, causando um ponto adicional de dano.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela se sente compelido a 'curar' a pessoa, mesmo que isso signifique a amputação ou pior. Com efeito seus esforços constituem ataques físicos que podem levar à morte se não forem interrompidos.

História (05%)

Permite que um investigador para lembrar a significância de um país, cidade, região ou pessoa, como pertinente. Um teste bem sucedido pode ser usado para ajudar a identificar ferramentas, técnicas ou idéias familiares aos ancestrais, mas pouco conhecido hoje.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: recordar algumas pertinente e informação útil.

Eu Difícil dificuldade: a conhecer alguns obscuro, detalhado e informação útil.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para examinar; a realização de mais pesquisas; consultar outro especialista; a contratação de assistentes para conduzir uma investigação detalhada, tomando meses, e a um custo enorme.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: consultas alertar os seus adversários, que se tornam conscientes de sua intenção; os fatos são errôneas e levá-lo para o perigo; muito tempo e dinheiro é desperdiçado em pesquisas infrutíferas.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela está convencido de que eles são de alguma maneira deslocados no tempo, ou talvez eles começam a acreditar que eles estão vivendo em um período histórico, vestir e falar de forma arcaica.

Hipnose (01%) [frequentes]

O usuário é capaz de induzir um estado de transe em um alvo disposto que experimenta sugestibilidade aumentada, relaxamento e possível recall de memórias esquecidas. Os limites do hipnotismo deve ser decidido pelo Guardião para fi t seu jogo; pode ser que apenas os indivíduos podem ser dispostos hipnotizado, ou o detentor pode permitir que ele seja utilizado em alvos dispostos de um modo mais agressivo.

Esta habilidade pode ser utilizado como hipnoterapia sobre aqueles que sofrem trauma mental, reduzindo os efeitos de uma fobia ou mania em um paciente (bem sucedidos meios de uso que o paciente supera a fobia ou mania em uma ocasião). Note-se que uma série de sessões de hipnoterapia bem sucedidos podem ser necessários para a plena cura alguém de uma fobia (mínimo de sessões 1D6, a critério do Guardião).

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif: Empurrando exemplos: aumentando a sua in fl uência sobre o alvo, garantindo a sua total atenção e indivisível; agredir os sentidos do alvo com confundindo luzes ou adereços; o uso de drogas para tornar o alvo mais susceptíveis a sugestão.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: alguma memória passado ou trauma é comprado para a superfície, fazendo com que a meta de perda de 1D6 sanidade; o alvo cai em transe, levando-os a pé na frente de um ônibus em um momento posterior; mente do alvo (ou a mente do investigador) é temporariamente esvaziado, permitindo possessão por uma entidade malévola.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, sua mente Regresses a um estado infantil até que o tratamento é administrado.

Intimidar (15%)

Intimidação pode assumir muitas formas, incluindo a força física, a manipulação psicológica e ameaças. Ele é usado para assustar ou obrigar uma pessoa a agir de determinada maneira. Intimidação é a oposição de intimidar ou Psicologia.

Fazer o backup de intimidação com uma arma ou alguma outra ameaça poderosa ou incentivo pode reduzir o nível fi culdade dif. Quando Empurrando um rolo Intimidação, uma possível consequência de não se levar a cabo a ameaça de um, talvez para além do nível daquilo que se pretendia.

Intimidar pode ser usado para forçar para baixo o preço de um item ou serviço. Se for bem sucedido, o vendedor é pode reduzir o preço, ou entregar o item a título gratuito, mas dependendo da situação podem depois relatar o incidente à polícia ou aos membros da quadrilha do crime organizado local.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Veja Charme, conversa rápida, intimidar e persuadir habilidades: definir o nível culdade di fi, página @@.

Empurrando exemplos: Causando dano físico real para o alvo ou a algo ou alguém que os cuidados alvo cerca. Lembre-se que este é Intimidação; se o investigador começa a tomar uma abordagem alternativa, o Guardião pode pedir uma habilidade diferente para ser usado. Se as ameaças estão retraídos e o investigador, então, tenta fazer amizade com o alvo, ele pode se tornar encanto; ou se um ensues discussão prolongada e não ameaçadora, pode tornar-se persuadir. Mudar de um para o outro para ganhar um segundo rolo ainda constitui um rolo empurrado.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: acidentalmente puxar o gatilho da arma que você está acenando na cara do alvo; snaps do alvo mente, resultando em violência ou balbuciando inane, após o que nada mais pode ser adquirida; o alvo simplesmente ri na sua cara e não vai quebrar, não importa o que você faz; o alvo de alguma forma, vira o jogo e intimida o intimidator.

É importante notar que empurrar um Intimidar meio de rolo de levar as coisas até ao limite. Isso poderia envolver dias de interrogatório, ou um ultimato com uma arma para a cabeça. De qualquer maneira, um rolo empurrado quer ganhos as informações necessárias ou torna uma espécie de termo à situação.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela torna-se intensamente com medo do alvo e faz o seu lance.

Salto (20%)

Com o sucesso, o investigador pode saltar para cima ou para baixo verticalmente ou horizontalmente saltar de um começo de pé ou em execução. Ao cair, Saltar pode ser usado para diminuir o dano potencial de queda.

Julgamento deve ser exercido sobre o que constitui um salto regular, um culto salto di fi ou um salto extremo (exigindo respectivamente sucesso regular, Hard sucesso e sucesso extremo). Como um guia, um sucesso normal seria necessário para um pesquisador com segurança pular para baixo verticalmente à sua própria altura, salto horizontal de um começo de pé através de uma abertura para uma distância igual à própria altura do saltador, ou correr e depois saltar horizontalmente a uma distância de própria altura dobro do saltador. Pode-se atingir o dobro dessa distância com um extremo sucesso, embora tenha em mente o recorde mundial de salto em distância é de cerca de 29 pés.

Se cair de uma altura, um salto bem sucedido se prepara para a queda, reduzindo o dano resultante pela metade.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu dif regular fi culdade: saltar com segurança para baixo verticalmente um distância igual à própria altura da ponte; saltar horizontalmente a partir de um início de pé, através de uma abertura por uma distância igual à própria altura do saltador; executar e depois saltar horizontalmente a uma distância de própria altura dobro do saltador.

Eu Difícil dificuldade: como para um normal dificuldade, mas aumentar as distâncias de 50%; talvez tentar saltar de um telhado e através da janela de um edifício vizinho do outro lado da pista.

Empurrando exemplos: Atrasar e tendo tempo para avaliar o salto; jogando todo o seu peso e força por trás do salto realmente esticar para ele. Em alguns casos, um rolo Empurrado não é possível; se um pula através de um um abismo não pode ter uma segunda tentativa. No entanto, se uma é presa num poço e saltar para escapar, uma pode ter qualquer número de tentativas, que seria então ser resumidos por um rolo habilidade empurrado.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: cair e sofrer danos físicos; conseguir o salto, mas uma posse valiosa (de escolha do Keeper) é descartado no processo.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela vai se convencido de que eles podem fl y.

Linguísticas, Outros (especializações) (01%)

Ao escolher esta habilidade, a linguagem exata deve ser especificada e escrito contra a habilidade. Um indivíduo pode conhecer qualquer número de idiomas. A habilidade representa a chance do usuário para compreender, falar, ler e escrever em um idioma diferente do seu próprio.

línguas antigas ou desconhecidos (como Aklo, Hyperborean, etc.) não deve ser escolhido (a menos que acordado com o Keeper), mas linguagens terrestres comuns podem ser. O Keeper pode aumentar o nível fi culdade dif se discurso arcaico ou escrita nessa língua é encontrado. Um único sucesso rolo Other Language normalmente compreende um livro inteiro.

Sugestões sobre a outra habilidade Idiomas:

Eu Com 5% de habilidade uma língua pode ser corretamente identificado sem necessidade de um rolo.

Eu Em 10% habilidade idéias simples pode ser comunicada.

Eu Em 30% pedidos transacionais pode ser entendido.

Eu Pelo% habilidade 50 uma pessoa é afluente fl.

Eu A 75% habilidade em um personagem pode passar para um nativo falante de uma língua estrangeira.

Eu Para identificar uma linguagem humana atual (un conhecida para o investigador), use um rolo Saber.

Eu Para identificar uma linguagem humana extinta, use um Ar- chaeology ou rolo de História.

Eu Para identificar uma língua estrangeira, use um Cthulhu Mythos ou possivelmente um Ocultismo.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
conversa normal, talvez com pausas para clari fi cação (quando se fala de um a menos de fluente orador estrangeiro) não requer um rolo para aqueles que estão uentes fl.

Eu Regular dificuldade: conversa (talvez em velocidade); material escrito contendo alguns termos técnicos ou incomuns.

Eu Difícil dificuldade: alto teor de termos técnicos incomuns; Frases historicamente arcaicas; falante tem dialeto incomum.

Empurrando exemplos: levando mais tempo para pensar nas palavras que você quer dizer; tomando longas pausas para responder o que lhe foi dito; referenciando outros livros para fazer uma tradução.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: discussões exageradas ou altos entre investigadores e terceiros alertar alguma facção inimiga às intenções dos investigadores; uma palavra ou frase é mal compreendida (talvez o sentido é invertido); o ouvinte se ofende a um insulto não intencional, e eles respondem com seus punhos, ou transformar todos na vizinhança contra você.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela começa a falar em línguas, ou imagina que eles estão usando a linguagem Enochian

Language (Próprio) (EDU%)

Ao escolher esta habilidade, a linguagem exata deve ser especificada e escrito contra a habilidade. Na infância e primeira infância, a maioria dos seres humanos usam uma única linguagem. A língua escolhida pelo jogador para a própria língua é iniciado automaticamente como igual a característica EDU do investigador; depois disso o investigador entende, fala, lê e escreve em que percentagem ou superior (se mais pontos de habilidade são adicionados durante a criação do investigador).

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Normalmente nenhum teste de perícia é necessário usar a própria linguagem. Mesmo quando os termos técnicos, arcaicas ou esotéricos são utilizados, se ambas as partes são simpáticos uns com os outros e há suf tempo fi ciente para uma conversa, a maioria das coisas devem ser cobertos sem uma jogada de dados.

Se um documento é extremamente difícil de ler ou em um dialeto arcaico, o Guardião pode exigir um rolo.

Empurrando exemplos: ver Language (Outro) acima.

Direito (05%)

Representa a chance de conhecer a lei pertinente, precedente, manobras legais ou processo judicial. A prática da lei como uma profissão pode levar a grandes recompensas e política de fi ce, mas requer intensa aplicação ao longo de muitos anos, uma alta classificação de crédito também é geralmente crucial neste aspecto. Nos Estados Unidos, o Bar Estado de uma comunidade ou estadual obrigação determinada sanção de uma prática da lei.

Quando em um país estrangeiro, sugere-se que o nível de dificuldade ser aumentado quando se utiliza esta habilidade, a menos que o personagem passou muitos meses estudando sistema legal da nação.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu dif nível regular fi culdade: compreensão e utilizando os detalhes de uma legislação pertinente ou procedimento legal.

Eu Difícil dificuldade: lembrar ou uma compreensão obscurecer precedente legal, ou interrogando uma testemunha hostil altamente competente.

Empurrando exemplos: atrasando a considerar o seu argumento; explicar em pormenor as nuances alta do caso / situação; tendo tempo significativo para realizar pesquisas; dobrar a letra da lei para conduzir o seu argumento.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: interpretando mal uma lei ou pisar fora dos aceitas leads procedimento legal que você quebrar a lei e chama a atenção da polícia; desperdiçando um tempo precioso e dinheiro em pesquisa e taxas legais; você está preso por desacato ao tribunal e jogado nas células durante pelo menos 24 horas.

Se um rolo empurrado falhar, um investigador insano irá agora acreditam que ele ou ela está acima da lei.

Uso De Biblioteca (20%)

Biblioteca Use permite um investigador para fi nd um pedaço de informação, como um livro certo, jornal ou de referência em uma biblioteca, coleção de documentos ou banco de dados, assumindo o item está lá. Use desta habilidade marcas de várias horas de busca contínua.

Esta habilidade pode localizar um caso bloqueado ou coleção especial de livros raros, mas persuadir, conversa rápida, Charme, Intimidar, rating de crédito ou credenciais especiais podem ter de ser usado para obter acesso aos livros ou informações em questão.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: a localização de um livro ou peça de informações em uma biblioteca.

Eu Difícil dificuldade: identificar pedaço de informação em uma biblioteca desorganizada, ou se você está extremamente pressionado pelo tempo.

Empurrando exemplos: pressionando o bibliotecário de assistência extensiva; levando mais tempo para trabalhar sistematicamente através das pilhas.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: encontrando um livro semelhante, contendo informações enganosas, o que levará os investigadores no perigo; emaranhamento com um adversário, talvez eles são alertados para a sua investigação e agir contra você, ou que confira livro que você está procurando (ou simplesmente rasgar as páginas em questão); chegando em uma discussão com o bibliotecário, resultando em sua associação biblioteca que está sendo revogada.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela acumula livros, de cortar páginas para furar a parede do quarto, fazendo anotações bizarros copiosas, ligando as páginas com fios de algodão e dos pinos. Alternativamente, o investigador está obcecado com encontrando o livro 'correta' ou peça de informação, gastando todo o seu furto tempo e debruçado sobre livros.

Escutar (20%)

Mede a capacidade de um investigador para interpretar e compreender som, incluindo conversações ouvidas, murmura por trás de uma porta fechada e palavras sussurradas em um café. O Keeper pode usá-lo para determinar o curso de um encontro iminente: foi o investigador despertado por esse galho quebrando? Por extensão, um alto Ouça habilidade pode indicar um bom nível de consciência geral em um personagem.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Ouça pode ser contestado por Furtivo quando alguém está subindo em você.

Eu Regular dificuldade: ouvir algo que se aproxima você (com uma habilidade de Stealth abaixo de 50); escutando uma conversa nas proximidades.

Eu Difícil dificuldade: ouvir algo se aproximar de você (Com uma habilidade discrição de 50 a 89); escutando a conversa sussurrada.

Biblioteca Use irá transformar-se chocando pistas.

Empurrando exemplos: parando ainda mortos e escuta; ficando mais perto da fonte presumida (por exemplo, colocar o ouvido no trilho de trem ou a porta); dizendo a todos para ficar quieto (fazendo um barulho si mesmo) e, em seguida, ouvir.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: a 'coisa' chamou você de surpresa (você está surpreso); você entendeu mal a conversa e se os fatos misturados; você está preso tentando escutar, e encontrar-se em uma situação muito embaraçosa.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela torna-se excessivamente sensível a todos os sons e é incapaz de operar sem tampões de ouvido ou similar.

Serralheiro (01%)

Um serralheiro pode abrir portas de carro, autos-de arame quente, janelas da biblioteca jimmy, figura para fora caixas de quebra-cabeça chinês e penetrar em sistemas de alarme comerciais comuns. O usuário pode reparar fechaduras, chaves fazer ou abrir fechaduras com a ajuda de chaves de esqueleto, picaretas e outras ferramentas. Especialmente di fi cult fechaduras pode ser de um nível fi culdade dif superior.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: abrir ou reparar um padrão bloquear.

Eu Difícil dificuldade: a abertura de uma fechadura de alta segurança.

Empurrando exemplos: desmantelar completamente a fechadura; levando mais tempo; usando a força para arrancar o mecanismo.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: o bloqueio é danificado além do reparo (talvez a sua escolha bloqueio rompeu

fora de dentro da fechadura); você quebra a caixa de quebra-cabeça (talvez apenas esmagando ele vai abri-lo agora); você tropeçar um alarme, ou fazer barulho suficiente para alguém ou alguma coisa para vir à procura ...

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela desiste da fechadura em questão e percebe o propósito maior de desbloquear a sua própria mente; um véu foi levantada a partir de seus olhos, e eles vêem o mundo de uma nova maneira que faz sentido para eles, mas não fazia sentido para ninguém de boa mente.

Lore (01%) (Especializações) [frequentes]

Esta habilidade representa compreensão especializada de um personagem de um sujeito que cai fora dos limites normais do conhecimento humano. Especializações de Lore deve ser especi fi c e incomum, tais como:

Eu sonho Lore

Eu Necronomicon Lore (por exemplo, a história de)

Eu UFO Lore

Eu vampiro Lore

Eu Werewolf Lore

Eu Yaddithian Lore

Sempre que o detentor deseja testar os conhecimentos de um investigador de algo que cai dentro dos limites de um desses campos de Lore, mas o investigador não tem a especialização relevante Lore, o Keeper podem para permitir uma outra habilidade (mais geral) para ser usado, mas requerem um maior nível de sucesso. Por exemplo, se o Keeper estavam testando o conhecimento de um investigador moderna de abduções alienígenas na década de 1980, ele ou ela poderia pedir para qualquer um sucesso regular usando UFO Lore ou um sucesso rígido usando História.

habilidades lore também são usados como um método abreviado de comunicar o conhecimento de um personagem não jogável ao Keeper. No principal, o conhecimento é representado pela característica EDU e específico habilidades, tais como História ou Cthulhu Mythos. O Keeper deve decidir quando a habilidade Lore deve ser incorporada no jogo normalmente somente quando uma determinada área de conhecimento especializado é fundamental para a campanha que está sendo jogado.

Reparação mecânica (10%)

Isso permite que o investigador para reparar uma máquina quebrada ou criar um novo. projetos de carpintaria e canalização básicas podem ser efectuadas, bem como a construção de itens (como sistema de polias) e reparação de itens (como uma bomba de vapor). ferramentas ou peças especiais podem ser necessários. Esta habilidade pode ser usada para bloqueios domésticos comuns abertas, mas nada mais avançado de ver a habilidade serralheiro para fechaduras mais complexos. Reparação mecânica é uma habilidade companheiro para reparo elétrico, e ambos podem ser necessários para fi x dispositivos complexos, como um carro ou um avião.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: reparação ou criar um dispositivo simples; abrir um cadeado básico.

Eu Difícil dificuldade: reparar um dispositivo muito danificado; criar um dispositivo complexo com recursos limitados.

Empurrando exemplos: completamente desmontagem do dispositivo; levando mais tempo; risco usando força excessiva para 'bater' o dispositivo em ação (por exemplo, bater a coisa até que ele funciona).

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você quebrou o dispositivo além do reparo; que se machuque durante o trabalho no dispositivo (talvez cortar sua mão, etc.); você se torna obcecado com o dispositivo e fi nd você passou o dia ea noite toda trabalhando nisso.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela fi LLS um bloco de notas tamanho diretório de telefone com desenhos rabiscados, culminando com a criação de um dispositivo bizarro usando matéria e eletrodomésticos orgânicos.

Medicina (01%)

Os diagnósticos de usuário e guloseimas acidentes, lesões, doenças, envenenamentos, etc., e faz recomendações de saúde pública. Se uma era não tem bom tratamento para uma doença, o esforço é limitado, incerto, ou inconclusivo. A habilidade Medicina concede o conhecimento de uma grande variedade de drogas e poções, natural e artificial, e compreensão dos efeitos colaterais e contra-indicações.

Tratamento usando a habilidade de Medicina leva um mínimo de uma hora e podem ser entregues a qualquer momento após o dano é tomada, mas se isso não for realizada no mesmo dia, o nível fi culdade dif é aumentada (exigindo um sucesso Hard). Uma pessoa tratada com sucesso com medicina recupera 1D3 pontos de vida (além de qualquer primeiros socorros que receberam), exceto no caso de um personagem que esteja morrendo, que deve receber inicialmente bem sucedida First Aid para estabilizou-los antes de um rolo de Medicina é feita.

A personagem é limitado a um tratamento de ambos Primeiros Socorros e Medicina até mais danos é tomada. O uso bem sucedido de Medicina pode despertar uma pessoa inconsciente à consciência.

No tratamento de feridas maior, o sucesso do uso de habilidade Medicina proporciona ao paciente uma fieira bónus na sua rolo de recuperação semanal.

O Keeper pode conceder sucesso automático para tratamento médico em um hospital contemporânea, bem equipado.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: diagnóstico e tratamento de doenças médicas padrão, com acesso ao equipamento (pelo menos uma maleta de médico contendo drogas e instrumentos) e um ambiente adequado.

Eu Difícil dificuldade: diagnóstico e tratamento em um ambiente sujo e perigoso, com o mínimo de equipamento.

Empurrando exemplos: consultar com colegas; a realização de mais pesquisas; tentar algo experimental ou mais arriscada; executar algum tipo de experiência clínica.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você misdiagnose a doença e você piorar a condição do paciente (talvez até mesmo matá-los); a sua boa posição entra em questão e você são investigados por negligência. No caso de um personagem morrer, se um rolo de Medicina Empurrado falhar, as matrizes do paciente.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, os resultados serão perturbar ao extremo, talvez envolvendo amputação ou envenenamento do sangue, como resultado de tentativas fracassadas de partes de animais de enxerto para a pessoa.

Mundo Natural (10%)

Originalmente, o estudo da vida vegetal e animal em seu ambiente. No século XIX, este estudo há muito separado em uma gama de disciplinas acadêmicas (por exemplo, Biologia, Botânica, etc.) Como uma habilidade, Natural Mundial representa o (unscienti fi c) conhecimentos tradicionais e observação pessoal dos agricultores, pescadores, amadores inspirados e amadores . Ele pode identificar espécies, hábitos e habitats de uma maneira geral, e identificar pistas, spoors e chamadas, bem como permitindo palpites sobre o que pode ser importante para uma espécie particular. Para uma cientí fi c compreensão do mundo natural, deve-se olhar para a biologia, botânica e zoologia habilidades.

Natural Mundial pode ou não ser precisa-esta é a região de apreciação, julgamento, tradição popular e entusiasmo. Use Natural Mundial de cavalo juiz fl esh na feira do condado, ou decidir se uma manteiga fl y coleção é excelente ou apenas excelentemente enquadrado.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: identificar uma determinada espécie; lembrando alguns lore comum; saber o melhor lugar para pegar alguns peixes.

Eu Difícil dificuldade: identificar um espécime incomuns; localizar uma espécie rara de planta ou animal; lembrando um fato muito obscuro ou pedaço de sabedoria.

Empurrando exemplos: gastando muito mais tempo (esquecido do tempo) examinar o habitat; degustação o cogumelo desconhecido ou planta para ter uma idéia melhor o que é; a consulta com a velha na aldeia sobre a vida selvagem local.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você passar longas horas obsessivamente debruçado sobre livros para identificar as espécies; você começa o errado fatos, e em vez das vespas sendo repelidos por sua mistura de lama do pântano e ervas, eles são atraídos para você (com resultados dolorosos); você escolheu o cogumelo errado e encontrar-se, horas depois, andando nu em direção a um policial.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela vai nativa e serão perdidas no deserto até amigos vir em seu auxílio.

Navegar (10%)

Permite que o usuário encontre o seu caminho em tempestades ou tempo claro, de dia ou à noite. Aqueles de maior habilidade está familiarizado com tabelas astronômicas, cartas, instrumentos e satélite engrenagem localização, como eles existem na era do jogo. Pode-se também usar essa habilidade para medir e mapear uma área (cartografia), seja uma ilha de muitas milhas quadradas ou o interior de uma única sala de uso de tecnologia moderna pode diminuir ou negar a di fi cultly nível.

Rolls para esta habilidade pode ser feita como rolos escondidos pelo goleiro-uma questão para os investigadores a tentar, e mais tarde testemunhar os resultados.

Se o personagem é familiarizado com a área, um dado bônus deve ser concedido ao rolo.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: manter no caminho certo; use o sol e as estrelas para identificar posições bússola; mapear uma pequena área de terreno.

Eu Difícil dificuldade: cabeça na direção certa quando há rota não transparente ou marcos; mapear uma grande área de terreno complexo.

Empurrando exemplos: obter o mapa fora e atrasando enquanto você tenta trabalhar para fora onde você está; indo de volta para onde você começou e tentar novamente.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você se perder e encontrar-se sendo observados ou emboscado por um urso; você girar e girar em círculos, e seus companheiros de parar de seguir você (você está no seu próprio agora ...); você confunde as estrelas, e ao invés de ficar longe de grupos de busca do cultist, você acabar de volta na base escondida do culto.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela joga fora o mapa (como acontece em *O projeto Bruxa de Blair)*
e segue sua intuição. Sua intuição não funciona.

Oculto (05%)

O usuário reconhece ocultas parafernália, palavras e conceitos, bem como tradições populares, e pode identificar grimoires de magia e códigos ocultos. O ocultista está familiarizado com as famílias de conhecimento secreto passados de Egito e Suméria, da medieval e renascentista Oeste, e talvez da Ásia e África também.

Compreender certos livros pode fornecer percentis de ocultismo. Esta habilidade não se aplica a magias, livros e magia do Cthulhu Mythos, embora adoradores dos grandes velhos muitas vezes adotam idéias ocultas.

Se não Mythos magia é real ou fraudulenta em seu jogo é para o Keeper para determinar (ver Capítulo 9: Magic).

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: informações recordação do folclore ou teorias ocultas; compreender o significado de cartas de tarô ou outras técnicas de adivinhação.

Eu dif duro fi culdade: identificar volumes ocultos raros ou únicos; ré-chamar os detalhes fi ner de práticas ocultistas secretos e rituais.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para estudar o site ou item; a realização de mais pesquisas; consultar outro especialista; purgar a si mesmo e realizando preparação pessoal extrema antes da performance ritual.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: informação é misremembered, e o ritual é realizado de forma incorreta com consequências desastrosas (talvez a casa está queimada até o chão); na preparação do círculo de proteção, você usa os ingredientes errados, e ao invés de afastar os espíritos que você genuinamente convocar algo malévolo; sua pesquisa descobriu um link Mythos até então desconhecido, e suas quebra de realização de sua mente (perda SAN).

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, é provável que manifesto em alguma forma de obsessão; talvez as tatuagens investigador ocultista símbolos sobre suas bochechas e as palmas das mãos, ou não pode agir sem primeiro usando um cristal de vidência para adivinhar o seu futuro.

Operar maquinaria pesada (01%)

Necessária para conduzir e operar um tanque, retroescavadora, pá de vapor ou outra máquina de construção em grande escala. Por muito diferentes tipos de máquinas, o Guardião pode decidir elevar o nível fi culdade dif se os problemas encontrados são principalmente os desconhecidos; alguém acostumado a correr um trator, por exemplo, não será rapidamente competente com as turbinas a vapor na casa das máquinas de um navio.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: operar um guindaste ou estrada escavadeira.

Eu Difícil dificuldade: manipular a maquinaria para conseguir alguma tarefa delicada ou especi fi c, tais como desenterrar delicados ovos de dinossauro com uma escavadeira mecânica sem quebrá-los.

Empurrando exemplos: indo passo a passo com o manual de operação; tendo tempo para a prática; buscando um professor.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você está dirigindo o trator, mas obter overcon fi dente, e perder o controle assim que vira em uma parede de tijolos (o muro cai sobre você, ou talvez pior).

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela pode acreditar que eles têm a tarefa de desenterrar ou construir um templo para os antigos.

Persuadir (10%)

Use Persuadir para convencer um alvo sobre uma determinada idéia, conceito ou crença através fundamentado argumento, debate e discussão. Persuadir podem ser empregues sem referência a verdade. O sucesso da aplicação Persuadir leva tempo: pelo menos meia hora. Se você quiser convencer alguém rapidamente, você deve usar conversa rápida.

Dependendo do objetivo expresso pelo jogador, se o investigador leva tempo su fi ciente, o efeito pode durar indefinidamente e insidiosamente; durante anos, talvez, até eventos ou outra Persuadir transformar a mente do alvo em outra direção.

Persuadir pode ser usado para a negociação, a regatear o preço de um item ou serviço para baixo. Se for bem sucedido, o vendedor é completamente convencido de que eles atingiram um bom negócio.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Veja Charme, conversa rápida, intimidar e persuadir habilidades: definir o nível culdade di fi, página @@.

Empurrando exemplos: ficando perto e pessoal para avançar seu argumento ou apelo à razão do alvo; demonstrando através de raciocínio e exemplos lógico, em detalhe; usando técnicas de sugestão com cuidado pré-planejadas (possivelmente também mensagens subliminares) para fazer o alvo tão receptivo quanto possível; colocar em um grande show (encenação, retrabalhos fi, brindes, bebidas gratuitas, suborno, etc.), a fim de realmente empurrar o seu ponto de vista frontal e central para um grupo de pessoas.

Lembre-se que este é persuadir; se o investigador começa a tomar uma abordagem alternativa, o Guardião pode pedir uma habilidade diferente para ser usado. Se forem utilizados ameaças, pode tornar-se intimidar; ou se o pesquisador está confiando em fazer amizade com o alvo, ele pode se tornar encanto. Mudar de um para o outro para ganhar um segundo rolo ainda constitui um rolo empurrado.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: o alvo recebe grande ofensa e se recusa a ter mais a ver com você; o suborno funcionou eo alvo assinou os formulários no entanto na luz fria da manhã, eles sentem que foram enganados, e agora seu advogado empregou um detetive particular para descobrir o que você está fazendo, ou está processando por negligência; o alvo não gosta de seu grande conversa e, a partir do nada, eles puxam a faca em você; você convenceu o guarda de segurança para fechar os olhos para o seu roubo-porém eles perdem o seu trabalho e, arruinado com a culpa, eles cometem suicídio (todas as implicações de suas ações bater em você e você perde a sanidade por causar a morte de um inocente).

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, eles podem ser encontrados mais tarde em uma esquina tentando convencer os transeuntes de seu argumento ou ponto bizarra de vista.

Piloto (Especializações) (01%)

O ar ou água equivalente de movimentação do automóvel, esta é a habilidade para manobra ying fl ou embarcação flutuando. Você pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. O genérico 'Pilot'

habilidade não pode ser comprado. Um investigador pode ter várias versões desta habilidade nos espaços na folha de investigador (como piloto de avião, piloto dirigível, etc.) Cada começa em 01%.

Qualquer pessoa com habilidade modesta pode velejar ou y fl em um dia calmo com boa visibilidade, apesar de testes de habilidade são necessários para tempestades, navegação por instrumento, baixa visibilidade e outras situações de culto di fi. Mau tempo, pouca visibilidade e danos podem elevar o nível fi culdade dif de testes de habilidade ao ar piloto e ofício de água.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: fazer um pouso de emergência com uma aeronave leve no fi eld de um fazendeiro.

Eu Difícil dificuldade: piloto da embarcação, em muito má condição ções (por exemplo, extremamente mau tempo, equipamento defeituoso).

Empurrando exemplos: puxar a aeronave para cima e fazer um segundo e fi nal tentativa de aterragem; empurrando o veículo para o seu limite; fazendo uma manobra arriscada a perder um perseguidor.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: os resultados de um teste falho deve encaixa a situação. Pode ser que a embarcação é de alguma forma danificada, e os reparos terão que ser feitas antes que possa ser usado novamente (o que pode ser impossível em locais remotos); passageiros são feridos durante a manobra ou acidente; você emergência aterrou o avião na selva, e desperto vinculados a grandes pedras que circundam um enorme pote cozinhar borbulhando. Reserve queima destroços para circunstâncias excepcionais, tais como quando o piloto é insano, ou quando tomar um risco louco em alta velocidade.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela vai acreditar que eles são capazes de acrobacias que desafiam a morte. Eles não são.

Pilotar especializações:

Piloto (Aeronaves): compreende e é cada vez mais competente com uma classe geral de aeronaves nomeado abaixo. Em qualquer patamar, mesmo sob as melhores condições, um rolo piloto deve ser feita. A consequência de não é dependente de situação. Na falta de uma (Empurrado) rolo habilidade para terra em uma fl em, gramíneo campo em um dia de verão calmo pode simplesmente indicar um pouso acidentado, talvez dissuadir os passageiros mais delicadas de ying fl novamente. No outro extremo, não um (pressionado) rolo habilidade para terra na tundra gelada durante uma tempestade pode bem resultar na destruição do avião e a morte ou lesão de todas as partes envolvidas. A falha geralmente representa dano ao ofício, que deve ser reparado antes da próxima decolagem. Um resultado de 100 é um desastre memorável.

Cada classe de contagem de aeronaves como uma habilidade diferente e devem ser listados de forma independente, ou como o Keeper vê fi t. 1920: único piloto Balão / Dirigível / Civil Prop. Presente dia: Piloto Civil Prop, Piloto Civil jato, piloto do avião de passageiros, piloto Jet Fighter, piloto de helicóptero. habilidade de pilotagem pode ser transferido a uma forma alternativa de aviões, mas o nível de dificuldade pode ser aumentada.

Piloto (barco): entende o comportamento do pequeno motor e embarcações à vela no vento, tempestades e marés, e pode ler a ação das ondas e do vento para sugerir obstáculos ocultos e aproximarem ing tempestades. Em um vento, marinheiros novatos acharão atracar um barco a remo difícil.

Psicanálise (01%)

A habilidade refere-se à variedade de terapias emocionais, não apenas para procedimentos freudianos. psicoterapia formal ainda estava em sua infância na década de 1890, embora alguns procedimentos são tão antigos quanto a humanidade. Às vezes era visto como um estudo fraudulenta, mesmo na década de 1920. O termo comum, em seguida, para um analista ou estudioso de distúrbios emocionais era 'alienista'. Nos dias de hoje, uma combinação de terapias evoluiu, e esta habilidade agora pode ser justamente chamado tratamento psiquiátrico.

psicanálise intensiva pode retornar pontos sanidade a um paciente investigador. Uma vez por mês jogo, para saber o progresso da terapia, fazer um teste 1D100 contra o analista ou habilidade Psicanálise do médico. Se o teste for bem sucedido, o paciente ganha pontos 1D3 sanidade. Se o teste falhar, adicionar nenhum ponto. Se o rolo é atrapalhou, em seguida, o paciente perde pontos 1D6 sanidade, e tratamento por esse analista conclui: houve algum tipo de incidente grave ou retrocesso dramático na terapia ea relação entre paciente e terapeuta foi quebrada além de salvar.

No jogo, a psicanálise por si só não faz acelerar a recuperação de inde fi insanidade nite, o que requer 1D6 meses de cuidados institucionais (ou similar), dos quais a psicoterapia pode formar uma parte.

O sucesso no uso desta habilidade pode permitir que outra pessoa para lidar com o assunto de sua fobia por um curto período de tempo, ou para ver delírios por aquilo que são. Em jogo esta permitiria um investigador insano ignorar os efeitos de uma fobia ou mania por um período breve, permitindo uma claustrophobe se esconder em um armário de vassouras por dez minutos, por exemplo. Igualmente uma pessoa pode fazer um teste de Psicanálise para ajudar um investigador ver delirante através de sua alucinação, por um período breve.

Tratamento por um psicoterapeuta pode adicionar pontos de sanidade durante inde insanidade finito (ver Sanity, página @@).

A psicanálise não pode aumentar os pontos de sanidade de uma pessoa acima de 99 Cthulhu Mythos.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: terapia padrão dentro de um hospi- configuração tal.

Eu Duro dificuldade: terapia intermitente durante um longo período.

Empurrando exemplos: esta é uma habilidade que pode ser tentada mês após mês sem exigir um teste de perícia empurrado. No entanto, se falhou no teste de perícia em um determinado mês, pode-se optar por empurrar um rolo durante uma única sessão no dia seguinte com alguma forma de intervenção radical (se era exigido um resultado rápido). Por exemplo, obrigando o paciente a 'cara' seu medo, forçando-os ativamente para confrontar sua realidade física; ficando amigos do paciente e colegas mais próximos de participar activamente na terapia.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: cura medo de aranhas do paciente, bloqueando-os em um quarto completo de tarântulas trás incêndios como o paciente enlouquece (possível

danos a si mesmo e aos outros) e agora pensa que eles são o 'rei aranha' (o paciente tem agora uma nova mania e perdeu pontos-a sanidade adicionais terapeuta deve fazer um teste de sanidade também, como suas ações causou este!)

Muito parecido com o cego guiando outro cego, é possível para um personagem insano para a prática da psicanálise. Um personagem insana que deixa um rolo empurrado poderia tentar se tornar um líder de seita, com seus pacientes como recrutas.

Psicologia (10%)

Um comum habilidade percepção para todos os seres humanos, que permite ao usuário estudar um indivíduo e formar uma ideia de motivos e caráter de outra pessoa. O Keeper pode optar por fazer testes de habilidade Psicologia escondidos em nome do jogador, anunciando apenas a informação, verdadeira ou falsa, que o usuário ganhou, empregando-lo.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Psicologia pode ser usado para se opor a todas as formas de rolos de interação social: Intimidar, Fast Talk, persuadir e encanto. Ele também pode ser usado para ver através do disfarce de alguém (como ao usar a habilidade Disguise).

Eu Regular dificuldade: alguém de leitura intenção ou determeu, se a pessoa está mentindo se sua habilidade relevante (Intimidar, Fast Talk, persuadir e encanto) é inferior a 50%.

Eu dif duro fi culdade: ler alguma intenção ou determinar se a pessoa está mentindo se sua habilidade relevante (Intimidar, Fast Talk, persuadir e encanto) é entre 50% e 89%.

Empurrando exemplos: sendo muito pouco sutil e pedindo muito pessoal, íntimo ou perguntas francamente diretos do alvo; imergindo-se em dados relativos a fi c pessoa específica (o alvo do seu estudo), a fim de pensar como eles e entender suas motivações.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você de alguma forma revelam suas próprias motivações para o alvo; o alvo é ofendido por suas perguntas curiosos ou olhar curioso, e se recusa a falar com você mais, ou toma medidas contra você (talvez violência ou uma chamada para a polícia); desconhecido para você, o alvo é conectado com seus adversários, e você, sem querer revelar a sua própria agenda para eles; gastar toda a semana trancado em seu quarto, a fim de construir a pro fi le te deixou uma destruição física e mental (pena morrer em todos os testes até que você recuperar).

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela acredita que eles ouvem os maus pensamentos do alvo, e lança um ataque físico sobre eles.

Ler os lábios (01%) [Uncommon]

Esta habilidade permite que o investigador curioso para 'ouvir' em uma conversa, sem a necessidade de ouvir os alto-falantes. Linha de visão é necessária, e se os lábios apenas um orador pode ser visto (a outra, presumivelmente, com a sua volta para o leitor lábio) então, apenas 'metade' da conversa pode ser decifrado.

Ler os lábios também pode ser usado para comunicar silenciosamente com outra pessoa (se ambos são pro fi ciente), permitindo fraseado e significado relativamente complexa.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Dependendo da situação, ler os lábios é geralmente sem oposição. Se tentar ler os lábios de um alvo que deseja permanecer oculto ou não observada, a habilidade poderá ser impugnada por Stealth do alvo.

Eu Regular dificuldade: entender a comu- falada cação de uma pessoa que está à vista clara e relativamente próximos.

Eu Difícil dificuldade: determinar a comu- falada cação de uma pessoa cuja boca é ocasionalmente obscurecida e / ou está a alguma distância (por exemplo, uma grande multidão de pessoas).

Empurrando exemplos: colocar-se em uma posição óbvia e olhando unsubtly para o alvo (s); filmando o alvo (e, portanto, susceptível de ser observada fi filmando o alvo).

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: o alvo se torna consciente de que está a observá-los atentamente, e se ofende e confronta-lo; o homem embriagado através do bar está irritado, pensando erroneamente que você está olhando para ele, e perfura-o; você está tão concentrado no alvo que você perca o que está acontecendo na sua proximidade (alguém rouba o seu caso, ou você anda em um poste de luz).

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, não há muita margem para imaginar todos os tipos de coisas estranhas e bizarras sendo dito.

Passeio (05%)

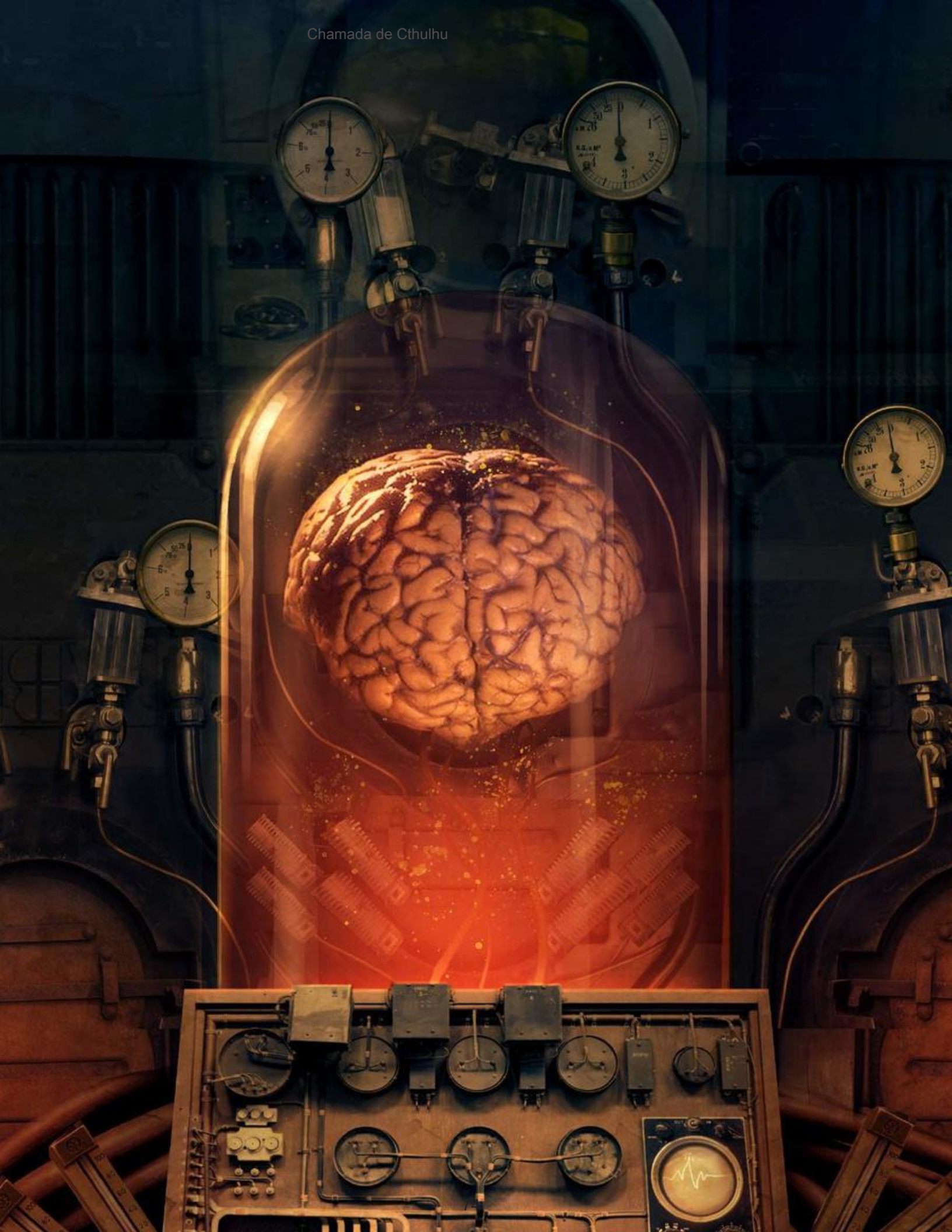
Esta habilidade se destina a aplicar-se a cavalos de sela, burros ou mulas, e subvenções conhecimento da atenção básica do animal de equitação, equitação artes, e como lidar com o cavalo a galope ou em dif terreno fi cult. Se um cavalo inesperadamente traseiro ou tropeço, a chance do piloto de permanecer montada é igual a sua habilidade Ride. Montando lado de sela aumenta o nível de dificuldade em um nível. Um pouco familiar de montagem (como um camelo) pode ser montado com sucesso, mas o nível de dificuldade seria maior.

Se um investigador cai de uma montagem, ou porque o animal entrou em colapso, caído ou morreram (ou porque um rolo passeio empurrou falhou), pelo menos 1D6 pontos de vida são perdidos no acidente, embora um rolo salto pode negar essa perda.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
animais básicas de manuseio ou andar de montar a curta ritmo não requer um rolo de passeio.

Eu Regular dificuldade: rodar à velocidade; segurando em um medo de montagem.

Eu dif duro fi culdade: andar de montar na velocidade em bruto, terreno desconhecido onde as condições são pobres (floresta por exemplo, um densamente arborizada à noite na chuva).



Empurrando exemplos: chicotadas ou empurrar a montagem de forma agressiva, talvez forçando um cavalo para saltar um barranco ou alta vala; correr o risco de manter a sua montagem em vez de saltar claro como o problema se aproxima.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: piloto é lançada de montagem e leva dano de queda; montagem é ferido; O pé de piloto está enredada em rédeas da montaria e as extremidades cavaleiro por ser arrastado para alguma distância.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela torna-se obcecado com o animal.

Ciência (especializações) (01%)

capacidade prática e teórica com uma especialidade científica sugere algum grau de educação e formação formalizada, embora um cientista amador bem-leitura pode também ser uma possibilidade. Compreensão e âmbito é limitado pela era de jogo. Você pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. A habilidade genérico 'Ciência' não pode ser comprado.

Cada especialidade cobre uma determinada disciplina ea lista dada não é exaustiva. Muitas especialidades cruzam e se sobrepõem em conhecimento, por exemplo, Matemática e Criptografia, Botânica e Biologia, Química e Farmácia. Quando um personagem não tem a especialidade disciplina óbvio, eles podem rolar contra uma especialidade aliado com o nível de dificuldade aumenta (ou penalidade morrer) a critério do Keeper.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:

Eu Regular dificuldade: conduzindo um experimento; ser cientes da teoria científica c corrente dentro do seu campo de especialidade: trabalhar com equipamento adequado.

Eu dif duro fi culdade: a realização de uma particularmente exigente experimentar; decifrar desorganizado registos fi c / parciais cientificas; trabalhando com equipamento improvisado.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para o estudo; a realização de mais pesquisas (talvez em um laboratório melhor equipada); consultar outro especialista; correr riscos.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: a experiência for completamente errado, causando danos imprevistos (explosão, fogo, choque eléctrico, a expulsão para a sexta dimensão, etc); você interpretar mal as informações e assim incorretamente preparar as fórmulas para o pó 'mágico', com resultados desastrosos.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela começa a explorar um aspecto da ciência estranha relacionada à sua especialização. Isso pode levar a desenvolvimentos reais semelhantes aos de Crawford Tillinghast (da história de Lovecraft From Beyond).

Especializações Ciência:

Astronomia (01%): O usuário sabe como fi nd fora o que estrelas e planetas são sobrecarga em um determinado dia ou hora do dia ou da noite, quando eclipses e chuvas de meteoros ocorrem, e os nomes das estrelas importantes. A habilidade também fornece conhecimento de percepções atuais sobre a vida em outros mundos, a existência ou a formação de galáxias, e assim por diante. Um acadêmico pode ser capaz de calcular órbitas, discuta ciclos de vida estelares e (nos dias de hoje), tem conhecimento de astronomia infravermelha ou interferometria de longa linha de base.

Biologia (01%): O estudo da vida e organismos vivos, incluindo citologia, ecologia, genética, histologia, microbiologia, fisiologia e assim por diante. Com esta habilidade um pode desenvolver uma vacina contra alguns hediondo Mythos bactéria, isolar as propriedades alucinogénicas de alguns planta selva, ou realizar a análise de sangue e / ou de matéria orgânica.

Botânica (01%): O estudo de vida das plantas, incluindo a classificação das espécies, a estrutura, o crescimento, reprodução, propriedades químicas, os princípios evolutivos, doenças e microscopia. Sub-disciplinas de botânica incluem agronomia, silvicultura, horticultura e paleobotânica. Com esta habilidade um pode identificar as propriedades de uma planta em particular (seja venenosa, comestíveis ou psicotrópica por exemplo) e os seus usos particulares.

Química (01%): Um estudo da composição de substâncias, os efeitos da temperatura, de energia, e da pressão sobre eles, bem como a forma como eles afectam um ao outro. Com química, pode-se criar ou extrair compostos químicos complexos, incluindo explosivos simples, venenos, e gases ácidos, exigindo pelo menos um ou dois dias com o equipamento apropriado e produtos químicos. O usuário também pode analisar uma substância desconhecida, dada equipamentos e reagentes adequada.

Cryptography (01%): O estudo de códigos e linguagens secretas desenvolvido por uma ou mais pessoas para ocultar o conteúdo de uma conversa ou mensagem. Um ramo especializado da matemática, esta habilidade permite que o fi cação identi, criação e / ou decifrar um código. Os códigos são geralmente escritos, mas podem assumir outras formas, tais como uma mensagem escondida dentro de uma composição musical, arte gráfica ou coding computador (em configurações modernas dia). Rachando um código pode ser meticuloso trabalho, muitas vezes necessitando de longa pesquisa e processamento de números.

Engenharia (01%): Embora tecnicamente não uma ciência, é agrupados aqui por conveniência. A ciência é sobre a identificação de certos fenómeno (através da observação e registo), enquanto a engenharia leva tais descobertas e utiliza-los para produzir aplicações práticas, tais como máquinas, estruturas e materiais.

Forensics (01%): A análise e identificação de provas. Normalmente associada a investigação da cena do crime (exame de impressões digitais, DNA, cabelo e corpo fl UIDs) e trabalho de laboratório a fim de determinar fatos e fornecer perito e provas para disputas legais.

Geologia (01%): Usado para determinar a idade aproximada de estratos rochosos, reconhecer tipos fósseis, distinguir minerais e cristais, localizar locais para perfuração ou de mineração prometendo, avaliar solos, antecipar vulcanismo, eventos sísmicos, avalanches e outros fenômenos.

Matemática (10%): O estudo dos números e lógica, incluindo teorias matemáticas e aplicada e teórica

projeto de solução e desenvolvimento. A habilidade pode permitir que o de identificação das geometrias não-euclidianas, resolver intrigantes fórmulas e padrões complexos decifração ou códigos (veja Criptografia de estudo especializado de códigos).

Meteorologia (01%): O estudo cientifico de fi c a atmosfera, incluindo sistemas e padrões de tempo, e fenómenos atmosféricos. Use esta habilidade para determinar os padrões climáticos de longo alcance e efeitos de previsão, como chuva, neve e nevoeiro.

Farmácia (01%): O estudo de compostos químicos e os seus efeitos sobre os organismos vivos. Tradicionalmente este processo envolveu a formulação, criação e distribuição de medicamentos (se um feiticeiro usando combinação de ervas ou um operacional farmacêutico moderno em um laboratório). A aplicação deste conhecimento garante o uso seguro e eficaz de drogas farmacêuticas, incluindo ingredientes de síntese, identificação de toxinas e conhecimento de possíveis efeitos secundários.

Física (01%): Concede compreensão teórica de pressão, materiais, movimento, magnetismo, a eletricidade, óptica, radioatividade e fenômenos relacionados, e alguma habilidade para construir dispositivos experimentais para testar idéias. O grau de conhecimento depende da era de uso. dispositivos práticos, tais como automóveis, não são a província de físicos, no entanto dispositivos experimentais pode ser, talvez em conjunto com eletrônica ou mecânica Repair.

Zoology (01%): O estudo da biologia que diz respeito especificamente ao reino animal, incluindo a estrutura, evolução, classi fi cação, hábitos comportamentais e distribuição dos animais, vivos e extintos. Use esta habilidade para identificar espécies animais de interação com o ambiente (faixas, excremento, marcas, etc.), comportamentos prováveis e características territoriais.

Sleight de mão (10%)

Permite que a cobertura plano visual, que segrega ou mascaramento de um objecto ou objectos, talvez com detritos, pano, ou outra intervenção ou materiais que promovem a ilusão, talvez por meio de um painel secreto ou compartimento falso. objetos maiores, de qualquer tipo deve ser cada vez mais difícil de esconder.

Prestidigitação inclui pick-embolsando, espalmando um cartão e uso clandestino de um telefone celular.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Sleight of Hand é comumente oposição de local escondido. Ajuste o nível de fi culdade dif acordo com o tamanho da tarefa. Se for uma pequena produto (o que encaixa num bolso ou se uma manga) que está a ser escamoteado ou oculta, não é necessário qualquer ajustamento. Se o item for maior, o nível de dificuldade pode ser aumentada.

Eu Regular dificuldade: escolher o bolso de alguém com menos de 50% habilidade local escondido.

Eu dif duro fi culdade: escolher o bolso de alguém com 50% a 89% habilidade local escondido.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para estudar o alvo e os seus comportamentos; fisicamente tocando ou batendo no alvo; a criação de uma plataforma elaborada dentro de uma jaqueta para esconder um cartão ou dados carregados; ter alguém causa uma distração.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você sente a mão de um policial em seu ombro; enquanto ninguém pode provar que você pick-embolsou o diamante de valor inestimável, alguém tem as suas suspeitas e você começa a perceber que para a última semana de ter sido cauda por um misterioso escuro figura; você está preso em flagrante e o mafioso não têm a amabilidade de ladrões! Você é levado de volta para fora e mostrado o fim do negócio de um par de bastões de beisebol.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela age como um cleptomaníaco.

Local escondido (25%)

Esta habilidade permite ao usuário identificar uma porta secreta ou compartimento, observação de um intruso escondido, fi nd um indício discreto, reconhecer um automóvel redesenhado, tornar-se consciente de emboscada, observação de um bolso abaulamento, ou qualquer coisa semelhante. Esta é uma habilidade importante no arsenal de um investigador.

Quando um jogador está à procura de um personagem que está escondido, habilidade de Stealth do adversário é usado para definir o nível de culdade di fi para o rolo.

Se um personagem tem apenas uma chance eeting fl para detectar algo, talvez durante a execução passado, o Guardião pode elevar o nível de dificuldade. Se o personagem está realizando uma pesquisa aprofundada, o prêmio poder Keeper um sucesso automático. O nível culdade di fi também pode ser adaptada para refletir o ambiente, sendo mais difícil de detectar algo em um quarto desordenado.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Ao procurar por um personagem que está escondido, habilidade de Stealth do adversário é usado para definir o nível de culdade di fi para o rolo.

Eu Regular dificuldade: em busca de um espaço para pistas.

Eu Difícil dificuldade: em busca de algo que tem sido propositadamente bem escondido.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para observar a área; puxando o lugar à parte; desmontagem de móveis e quebrando as estatuetas de porcelana.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: inadvertidamente soltar algo de sua própria busca, enquanto, que vai deixar claro que você já esteve lá (o investigador não vai perceber isso no momento); você deixar do local da cópia da pata na lama e são surpreendidos quando os saltos besta de olhos vermelhos em você de árvores; enquanto você conseguiu encontrar uma pista, você não percebeu os cultistas chegar em casa.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela está convencida de que algo está lá e que eles vão achar que sob o papel de parede, escondido no gesso ou sob as oorboards fl.

Discrição (20%)

A arte de mover-se em silêncio e / ou esconder, sem alertar aqueles que podem ouvir ou ver. Ao tentar evitar de-

tecção, o jogador deve tentar um rolo habilidade de Stealth. Capacidade com a habilidade sugere ou que o personagem é perito em movimento calmamente ('ligeiro') e / ou especialista na camuflagem técnicas em geral. A habilidade também pode sugerir que o personagem pode manter um nível de paciência e cabeça fria para permanecer imóvel e invisíveis por longos períodos.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Ao tentar esconder, do adversário local escondido ou Ouça habilidade é usada para definir o nível culdade di fi para o rolo. Situacional modi fi cadores pode também aplicar (por exemplo, a escuridão ou barulhos).

Eu Regular dificuldade: se movendo em silêncio ao redor da casa para detecção de evitar, as pessoas comuns (aqueles com local escondido e Ouça habilidades de menos de 50%).

Eu Difícil dificuldade: esgueirando passado um guarda atento cão; tendo apenas alguns segundos para um esconderijo fi nd.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para estudar a área; removendo seus sapatos; causando uma distracção; apertado sentado até a costa parece claro.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: unbeknown para você, você tem sido manchado e ao invés de abordagem que você diretamente, os cultistas decidir convocar 'algo' para você; você ouve a porta do armário atrás da qual você está escondendo a ser trancada e fechada em seguida, pregado.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrou o investigador pode acreditar que ele ou ela é invisível, quando na verdade todos possam vê-los.

Sobrevivência (Especializações) (10%)

Conhecimento desta habilidade fornece os conhecimentos necessários para sobreviver em ambientes extremos, como no deserto ou condições árticas, bem como sobre o mar ou em terreno deserto. Inerente é o conhecimento de caça, construir abrigos, perigos (como evitar plantas venenosas), etc., de acordo com o ambiente dado.

Você pode gastar pontos de habilidade para comprar qualquer especialização habilidade. A habilidade genérico 'Survival' não pode ser comprado. Uma especialidade ambiente deve ser determinado quando essa habilidade é escolhido, por exemplo: Survival (deserto), (mar), (Ártico), etc. Quando um personagem não tem a especialidade sobrevivência óbvio, eles podem rolar contra uma especialidade aliada à nível de dificuldade aumentado (ou pena de matriz) a critério do depositário.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
ers fi Modi pode ser concedido para as condições ou situação, ou onde o personagem tem nenhuma habilidade especialista para um ambiente particular.

Eu Regular dificuldade: fi nd / make abrigo; localizar água e fontes de alimento.

Eu Difícil dificuldade: como acima, mas quando condição meteorológica ções são extremas e / ou você está gravemente ferido.

Empurrando exemplos: tentar algo arriscado (por exemplo, beber água sem purificando-a primeiro, comer fi unidenti ed Berries); utilizando todos de um de vestuário para melhorar um abrigo; queimando cada posse para fazer um sinal de fogo.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: a caverna que você encontrou é habitada por um urso muito zangado; ter queimado todas as suas roupas para fazer um sinal de fogo, você tem agora dado a sua posição para os seus perseguidores-se seus salvadores alcançá-lo antes que os perseguidores não?

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela acredita-se ser impermeável aos elementos e capaz de existir como uma respiratoriano (capaz de existir sem comida e água).

Swim (20%)

A capacidade de flutuar e de se mover através de água ou outro líquido. Apenas rolar Swim em tempos de crise ou perigo, ou quando os juízes Keeper oportuno. Falhando um rolo Swim empurrou pode resultar em perda de pontos de vida. Pode também levar a pessoa a ser lavados a jusante, parcialmente ou completamente afogado.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
ers fi Modi pode ser concedido para as condições ou situação.

Eu Nadar um comprimento na piscina: no rolo requeridos

Eu Regular dificuldade: nadar em uma cur- veloz renda.

Eu Difícil dificuldade: nadar contra uma corrente rápida enquanto completamente vestido; Condições climáticas adversas.

Empurrando exemplos: tomar um grande fôlego e realmente 'indo para ele' com toda sua força restante; empurrando seus limites físicos.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: os atuais puxa para baixo e você consciência perder, despertando em uma praia desconhecida; você é puxado por baixo e são feridos ao serem jogados contra as rochas; você se esforça para o bote salva-vidas e, assim como você faz, você sente algo frio e agarrar viscoso seu tornozelo.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela continua a natação e provavelmente considera terra seca perigoso por algum motivo.

Jogar (20%)

Para atingir um alvo com um objecto ou para atingir um alvo com a parte direita do objecto jogado (tal como a lâmina de uma faca ou de machado), Lance utilização.

Um objeto na palma da mão de equilíbrio razoável pode ser arremessado até STR em jardas.

Se o rolo lance falhar, o objeto cair a alguma distância aleatória do alvo. O Keeper deve comparar a proximidade do resultado jogada de dados para o maior número que teria sucesso indicada, e escolher uma distância entre o alvo e objeto lançado que se sente comparável.

A habilidade Lance é usado no combate ao lançar facas, pedras, lanças granadas ou bumerangues.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
ers fi Modi pode ser aplicado para o peso do objeto que está sendo jogado ou, no caso de um objeto muito leve, as condições de vento prevalecentes.

Eu Regular dificuldade: jogar uma bola de basquete através de um aro.

Eu Difícil dificuldade: um tiro preciso a uma distância; lançar uma bola de basquete através de um aro de quadra central. Uma vez que um item foi jogado, é literalmente fora das mãos do investigador e, portanto, não há nada que o jogador pode fazer para justificar Empurrando o rolo. Se vários mísseis estão disponíveis, não há risco conectado com falha e é apenas uma questão de tempo até que o investigador é bem sucedido, não rolar dados. Se vários mísseis estão disponíveis e existe um risco distinto conectado com o fracasso, em seguida, o Guardião pode pedir um rolo empurrado.

Empurrando exemplos: tendo mais tempo para avaliar a distância ou esperar algum tempo para condições mais favoráveis; colocando toda a força para o arremesso e jogando-se como você lançar o item; jogando um monte de itens em rápida sucessão esperando que um vai acertar o alvo; tomando um enorme run-up e arriscar o seu ímpeto levá-lo sobre a ravina.

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: você envia o fl ying objeto para o seu companheiro como você tropeçar e cair, bater a cabeça contra as rochas pontiagudas; você joga s muito difícil eo objeto fl sobre o alto muro de igreja em para o cemitério; os deslizamentos Vara da dinamite de sua mão-você olhar para ele, em vão, mas não conseguem vê-lo em sua capa, e só então você cheira o fusível queima.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela irá se recusar a deixar de ir ao item a ser lançada.

Pista (10%)

Com Track, um investigador pode seguir uma pessoa, veículo ou animal sobre a terra e plantas / folhas. Fatores como tempo passou desde que as faixas foram feitas, chuva e do tipo de solo coberto pode afetar o nível de dificuldade.

Opondo nível fi culdade habilidade / Dif:
Se o controle de alguém que está tentando esconder seus rastros, habilidade de Stealth do adversário deve ser usado para definir o nível de dificuldade; modi fi ers também pode ser aplicado para o clima prevalecente e terreno.

Eu Regular dificuldade: rastreamento de um animal ou humano em a floresta sob (temperados) condições normais.

Eu Difícil dificuldade: seguindo uma trilha que é várias (ou mais) dias de idade.

Empurrando exemplos: retrocesso e tendo mais tempo para estudar a área; caminhada no aumento espirais para localizar as faixas (levando mais tempo, possivelmente fazendo mais barulho e fazer-se mais visível).

Consequências da amostra de falhar um rolo empurrado: as faixas que estão seguindo levá-lo diretamente no caminho de um urso faminto / leão / canibal; você fi nd-se dando voltas e voltas em círculos, e de noite está caindo como você percebe que está agora totalmente perdido; você seguir as pistas, apenas para ser emboscado ou pego em uma armadilha preparada pela coisa que você está seguindo.

Se um investigador insano falhar um rolo empurrado, ele ou ela vai compulsivamente acompanhar quaisquer faixas (convencido de que eles são os corretos) até que sejam contidos fisicamente ou convencido do contrário.

Regras opcionais

Especializações: Habilidade Transferível Benefit

Especializações são tratados em uma de duas maneiras:

G Arte e Artesanato, e ciência habilidades são tratados no âmbito Especializações Habilidade na página @@.

G No caso de Combate, Armas de Fogo, Idiomas (por grupo-ing) e sobrevivência, os especializações contêm muito do que é comum e transferíveis de uma especialização para outro. Por exemplo, em aprender a pontaria e manter um rearmar fi, existem mais semelhanças do que diferenças entre as subdivisões de rearms fi. No caso de brigando, há uma série de competências transferíveis que qualquer fi ghter usará (tempos de reação, gama julgar, evasões, fintas, tempo, mancha aberturas, saber onde bater, etc.). Contraste essas comparações com a astronomia e Farmácia (no caso da Ciência) ou Ator e tubo de vácuo Blower (no caso de Arte e Artesanato). Assim, dentro de combate, armas de fogo, Idiomas (agrupando) e Survival, a melhoria de uma especialização tem um trans-

Ao criar seu investigador, Matthew gasta 25 pontos de habilidade para levantar a Luta (Brawl) habilidade para 50%. Quaisquer outras especializações combate vai ganhar um bônus ponto de 10% para os valores de base. Lutar (Espada) agora começa em 30% em vez de 20%. Ele então gasta 5 pontos de habilidade para levantar a Luta (Espada) habilidade para 35%. No jogo, investigador de Mateus pega um machado. Matthew não colocou quaisquer pontos de habilidade na especialização machado, mas desde que ele tem uma especialização Luta de 50%, a sua chance de base com um machado é elevado em 10 pontos percentuais para 30%.

Brian colocar 20 pontos em sua luta (Brawl) especialização, 25 pontos na Luta (Ax) e 12 pontos para Fighting (Espada), assim estes agora estão em: Brawl 45%, Machado de 45%, Espada 32%. No jogo, ele ganha um carrapato no combate (Brawl) e ganhos de 7 pontos, aumentando a habilidade para 52%. Isto lhe permite levantar as outras especializações em 10 pontos (mas não acima de 50%), assim que suas habilidades agora estão em: Brawl 52%, Machado 50%, Espada 42% (note que sua habilidade Ax única aumentou 5%).

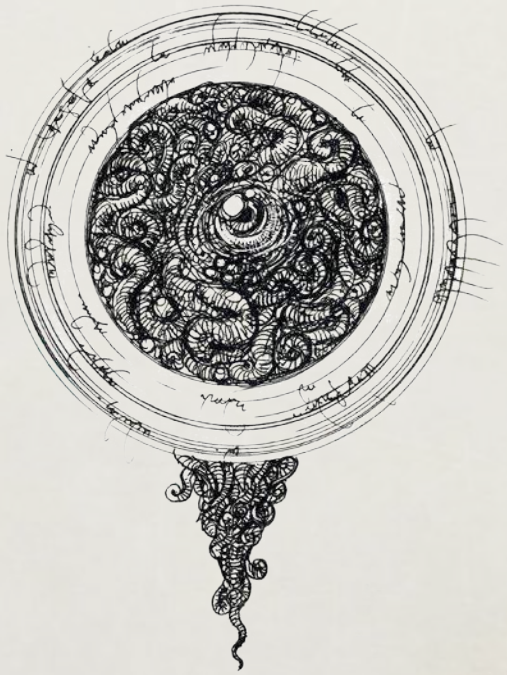
mobiliários benefício a todas as outras especialidades afins. Quando um fi caráter primeira levanta uma especialização dentro de uma dessas habilidades a 50% ou mais, todas as outras especializações de habilidades relacionadas são aumentados em 10 pontos percentuais (mas não superior a 50%). Isso pode acontecer apenas uma vez mais: quando um fi caráter primeira levanta uma especialização a 90% ou mais, todas as outras especializações relacionadas são novamente aumentados em 10 pontos percentuais (mas não superior a 90%). Durante a criação do investigador, o jogador pode impulsionar uma especialização e ganhar os 10 pontos adicionais em cada um dos outros antes de gastar mais pontos nessas outras especializações.

"Ele vai me levar várias semanas para traduzir este"

línguas

Quando um fi caráter primeira levanta uma língua (que não seja próprio idioma) a 50%, todas as outras famílias de línguas relacionadas são aumentados em 10 pontos percentuais (mas não superior a 50%). Isso pode acontecer somente mais uma vez: quando um fi caráter primeira levanta uma língua (que não seja própria língua) a 90%, todas as outras línguas relacionadas dessa família são aumentados em 10 pontos percentuais (mas não superior a 90%). Por exemplo, categorias de família relacionados incluem a germânica (Inglês Alemão, Holandês), eslava (russo, tcheco, polonês, etc.), Niger-Congo (Swahili, Zulu, Yoruba, etc.)

Note que este não é de forma uma lista exaustiva das possíveis famílias de línguas, e Keepers optando por usar esta regra são recomendados para se referir a entradas na enciclopédia padrão de “famílias de línguas”.



Capítulo Sistema de jogo

Sistema de jogo

jogo de seis

I havealwaysbelievedtha t suchstr um ge, i na ccessible os mundexistatourveryelb ow s, e agora eu acredito Eu havefo awaytobreak und baixo thebarriers.

Eu não estou a brincar .

- H .P. Lo vecraft, Fr om Seja y ond

Detalhes do seu capítulo a *Chamada de Cthulhu* regras do jogo que são utilizados para garantir a equidade e equilíbrio, bem como para resolver conflitos e desafios que possam surgir no jogo.

Quando rolar dados

Há uma grande quantidade de diversão para ser tido jogando um jogo de RPG, e muito do que é derivado de discutir sobre as ações de seu personagem com seus colegas jogadores (ea Keeper) sem rolar qualquer dado qualquer. Os jogadores declaram que seus pesquisadores estão fazendo e muitas vezes falam 'em caráter' para melhor expressar-se. O Keeper afirma que os personagens não jogáveis (NPCs) estão fazendo, e descreve o mundo em torno dos investigadores. Por enquanto, tudo bem. Todo mundo aceita que toda a gente diz e constrói em cima dele para criar uma história interessante. Até, é claro, eles não aceitam que alguém está dizendo. Por exemplo, um investigador não acredita que Old Man Marsh (desempenhado pelo Keeper) está dizendo sobre o paradeiro dos livros da biblioteca desaparecidas. Quando alguém diz algo que você não gosta, você pode pedir esclarecimento ou você pode discordar, mas, em última análise, se você não aceitar o que alguém diz sobre o que está acontecendo na história, a situação pode ser resolvida com dados. Da mesma forma, você poderia simplesmente dizer que o investigador conseguiu subir ao topo do campanário da igreja na chuva à meia-noite-no entanto, se não há nenhuma rolagem de dados para testar a habilidade do seu investigador, não há tensão ou drama também!

Igualmente não há nenhuma necessidade de dados rolam para tudo. Por exemplo, cada investigador tem uma habilidade movimentação Auto, mas dados não precisa ser rolado toda vez que um pesquisador recebe em um carro-que seria apenas aborrecido! Se você diz que seu investigador está dirigindo para a sociedade histórica local, a menos que alguém tem problema com você, então ele é feito. Basta seguir em frente com a história. coisas normais do dia-a-dia que todos 'apenas significa' deve ser apenas isso-não dados necessários.

No entanto, se o Guardião descreve um carro cheio de cultistas tentando empurrar o carro do investigador fora da estrada, o jogador pode opor a isso. O jogador poderia dizer: “Espere, eu estou colocando meu pé no chão e ficar longe”, mas ainda assim o Keeper podem insistir os cultistas estão intrometendo carro do investigador fora da estrada. Há uma discordância, um con fl ito-a razão para dados rolam e ver se o carro do investigador é realmente empurrado para a vala. A história chegou a um momento de tensão que requer um resultado de fi nite. Tempo para alcançar os dados!

Rolls habilidade

A palavra "rolo" é usado em conjunção com a habilidade apropriada ou característica; assim o Keeper irá, por exemplo, exigem um "rolo Climb" ou de um "teste de Força".

O Guardião tem a fi nal dizer sobre qual habilidade ou característica é apropriado rolo, dependendo da situação e da natureza da oposição. O termo "teste de perícia" é usada independentemente de uma habilidade ou característica é usada.

O jogador deve ser claro sobre o que eles querem alcançar, afirmando um objetivo antes de rolar qualquer dado. Se o objetivo não é aceitável, o Guardião deve ajudar o jogador a reformulá-la. O objetivo deve de fi ne do jogador objetivo forma clara e concisa. Para obter conselhos sobre a definição de objectivos ver **Capítulo 10: jogar o jogo.**

A decisão do Keeper é final

Enquanto a chamada de regras de Cthulhu são projetados para ser o mais claro e flexível quanto possível, de vez em quando você pode encontrar uma situação no jogo cujas regras não fornecem uma solução. Em tais circunstâncias, a decisão do Keeper é final. Os jogadores são encorajados a oferecer sugestões e idéias, no entanto, os jogadores devem respeitar a decisão do Guardião e seguir em frente com o jogo.

Harvey Walters quer forçar a porta aberta. O Keeper poderia supor que ele está simplesmente batendo a porta e criando um ruído alto no processo. Se Harvey quer abrir a porta silenciosamente, ele precisa declarar isso como seu objetivo. Assim, 'quebrar a porta para baixo' e 'alavanca a porta abrir em silêncio' são dois objetivos diferentes, e o Guardião vai considerar a complexidade do objetivo ao definir um nível de dificuldade.

Rolo de habilidade: Determinar o Nível de Dificuldade

O Keeper determina o nível fi culdade dif para testes de habilidade. Existem três níveis de dificuldade em *Chamada de Cthulhu:* Regular, duro e Extreme.

dif nível fi culdade regular: um exemplo média do que viria a desafiar uma pessoa competente. O jogador precisa rolo igual ou abaixo de sua habilidade completo ou característica, a fim de ter sucesso. Isso deve ser usado na grande maioria dos casos.

dif nível fi culdade rígido: esta tarefa seria desafiar um profissional. O jogador precisa rolo igual ou inferior a metade de sua habilidade ou característica, a fim de ter sucesso. Isto deve ser utilizado apenas ocasionalmente.

Extrema dif nível fi culdade: esta tarefa seria desafiar um perito; é na fronteira do que é humanamente possível. o

necessidades jogador a rolar igual ou inferior a um quinto fi de sua habilidade ou característica, a fim de ter sucesso. Este deve ser reservada para situações extremas.

Se você, como Keeper, sentir que a tarefa é fácil, então não pedir um rolo de dados. Salvar jogadas de dados para contestar situações.

Se o investigador está de frente para um ser vivo, o nível culdade fi dif deve ser definido de acordo com a habilidade complementar ou característica pertencente a esse ser (humano ou de outra forma). Cabe ao Keeper de decidir sobre o que habilidade ou característica seria usado pelo adversário para combater ações de exemplos do investigador pode ser encontrado com cada entrada de habilidade (ver Capítulo 4: Competências).

Eu Se habilidade ou característica do adversário é inferior a 50, o nível de dificuldade é **Regular.**

Eu Se habilidade ou característica é do adversário igual ou acima de 50, o nível fi culdade dif é **Difícil.**

Eu Se habilidade ou característica é do adversário igual ou acima de 90, o nível fi culdade dif é **Extremo.**

Harvey Walters está tentando convencer o bibliotecário para permitir-lhe aceder à biblioteca em um domingo, quando a biblioteca é normalmente fechado. O Keeper considera do bibliotecário persuadir e habilidades Psicologia (as duas habilidades que são usados para se opor Persuadir). Nenhuma delas é acima de 50% e assim o nível fi culdade dif é regular, exigindo do jogador de Harvey para rolo igual ou inferior a plena Persuadir a habilidade de Harvey, a fim de ter sucesso.

Harvey não conseguiu convencer o bibliotecário se abrir, então ele decidiu forçar o backdoor da biblioteca. Harvey tem uma STR de 20. A porta da biblioteca é feita de carvalho espesso, com um fechamento ferro forte, e os juízes do depositário de que ele seja particularmente forte. O nível culdade di fi é assim definida como duro, exigindo Harvey ao rolo 10 ou abaixo (STR metade de Harvey).

No caso de oponentes não-vivos, o Guardião deve agir como juiz, ponderando os fatores pertinentes. Um desafio padrão seria de Regular dificuldade. Onde o desafio é claramente além regular dificuldade, o Guardião pode usar nível fi culdade do Hard dif. Se o desafio é excepcionalmente difícil, mas ainda dentro dos limites do que é humanamente possível, o Guardião deve usar nível fi culdade do Extremo dif.

Sempre que possível, a situação deve ser enquadrada de forma tal que os dados estão sendo lançados pelo jogador. Os jogadores não vai ter muito divertido de assistir o rolo Keeper os dados de cada vez. Se o pesquisador está tentando usar sua habilidade de Stealth para furtivamente siga um personagem não-jogador, o jogador iria rolar os dados ea Keeper usaria habilidade local escondido do personagem não-jogador para definir o nível fi culdade dif. Se a situação fosse revertida eo personagem não jogável estavam seguindo o investigador, o jogador iria rolar os dados contra a sua habilidade local escondido para ver se a cauda é manchado, mas desta vez Keeper usaria perícia Furtividade do personagem não-jogador de conjunto o nível fi culdade dif. Lembre-se, os jogadores devem ser rolando os dados mais frequentemente do que o Keeper.

"Desculpe, a biblioteca está fechada!"

Consulte o Capítulo 10: Jogando o Jogo para mais informações sobre a configuração dif níveis fi culdade.

Rolando os dados: Sucesso ou Fracasso

Há dois resultados possíveis de um rolo: sucesso ou fracasso. As várias divisões de habilidade (quinto, meio, cheio) não condiz com formaturas de sucesso. O jogador afirma um objetivo e, em seguida, rola os dados. Se o rolo de dados é igual ou inferior ao número necessário, o objetivo é plenamente alcançado. Se o rolo de dados está abaixo de um meio ou um quinto fi da habilidade especi fi cado, o objectivo não necessariamente ser realizada com um padrão mais elevado. Qualquer outra interpretação do rolo fica ao critério do detentor.

Lembre-se, apenas a rolar os dados se é um momento de tensão. Jogadas de dados não são necessários quando os personagens realizar tarefas rotineiras e cotidianas.

Sucesso

Se o jogador tem rolado igual ou sob a meta estabelecida pelo Guardião, seu investigador tem alcançado o objetivo que foi definido e aprovado antes do rolo. O jogador deve ser incentivados a participar em descrever o resultado. Isso pode incluir aspectos da história e fora do seu investigador, tais como as ações dos personagens não-jogadores e ao meio ambiente; No entanto, essas coisas podem ser moderado pela Keeper. Assim, tanto o jogador e Keeper estão envolvidos em descrever o resultado de um teste bem sucedido.

Harvey dirige seu carro diretamente em um shambling monstro humano-like com o objetivo de bater. O Keeper declara que o nível fi culdade dif para atingi-lo vai ser difícil (dado que tem uma habilidade rodeio de 60). O jogador testa menos da metade da habilidade-a movimentação Auto sucesso de seu investigador! O jogador descreve a cena ...

"Eu empurrar para baixo o acelerador e ram-se para a coisa cambaleante, derrubando-arvore. I freio duro, girar o carro a uma parada e saltar para fora, deixando o motor ligado. Chamo a minha pistola e fi re três tiros no cadáver do monstro ".

Não há necessidade de ter problema com a descrição do jogador do cool de condução de Harvey técnica de que é apenas descrição, mas ele realmente matar o monstro? O Keeper verifica os pontos de vida do monstro e considera que seria necessário mais do que isso para matá-lo. O objetivo do jogador era para acertar o monstro com o carro (que ela fez), para não matá-lo. O Keeper salta, ligeiramente alterar o que o jogador tem dito ...

"Ótimo, mas quando você sair do seu carro e olhar ao redor não há nenhum sinal de um corpo; a coisa que você bater com seu carro está longe de ser visto."

Alternativamente, o Keeper (referindo-se a outras formas de danos na página @@) poderia pedir ao jogador para dados Role para ver exatamente o quanto de dano o carro fez para o monstro. Determinando que o monstro está de fi nitivamente ainda não morto, o Keeper altera a última parte do que o jogador disse ...

"Como você chegar para sua pistola, você vê a coisa shambling emergir da folhagem. Parece não danificada e muito, muito zangado."

Fracasso

O jogador declarou um gol e não conseguiu alcançá-lo, mas exatamente como investigador do jogador falhou é inteiramente até o Keeper (embora, claro, os jogadores podem jogar em sugestões). falha inicial em um teste de perícia não deve geralmente em danos infligir ou perda Sanity, mas isso depende das circunstâncias. Uma falha pode representar omissão em vez de uma tentativa falhada. coisas piores podem acontecer se os escolhe jogador para 'empurrar a roll' e falhar uma segunda vez (ver Empurrando o rolo). Save 'o que é o pior que poderia acontecer? conseqüências de estilo para rolos pressionado.

Harvey deixa sua escalada rolo habilidade como ele tenta descer de uma janela fl oor superior para a rua abaixo. O Keeper descreve a falta de apoios para as mãos e que o cano de esgoto nas proximidades sente solto. O objetivo de Harvey era para chegar com segurança ao chão, e isso não foi alcançado, Harvey ainda está preso onde ele estava antes da rolagem de dados. Note como o Guardião não levou a situação ao extremo, a de Harvey cair e sofrer danos, como fazia sentido que Harvey hesitaria quando ele percebeu o perigo.

Harvey acelera em direção ao monstro.

Empurrando o rolo

…a essência do pesadelo puro estava sobre mim. sanity partiu - e, ignorando tudo, exceto o impulso animal ight fl, eu só lutou e mergulhou para cima sobre os restos da inclinação, como se nenhum abismo tivesse existido. Então eu vi beira do abismo, saltou freneticamente com toda a força que possuía, e foi imediatamente envolvido em um vórtice pandaemoniae de repugnante

som e absoluta, a negritude materialmente tangível.

- HP Lovecraft, *O Fora de Sombra Of Time*

Empurrando um teste de perícia oferece ao jogador um segundo e fi nal tentar alcançar um objetivo. Um rolo empurrado só é permitida se ele pode ser justificada, e cabe ao jogador para fazer isso. Sempre que um jogador pergunta: "Posso empurrar o rolo?" o Guardião deve sempre perguntar: "Que medidas está tomando para empurrar a situação?" Não é para o Keeper simplesmente dizer sim ou não; é para o jogador para descrever o esforço extra ou tempo necessário para justificar o rolo empurrado. Se o jogador está preso, outros jogadores ou o Guardião pode oferecer sugestões.

Ao fazer um rolo empurrado, o jogador está aumentando as apostas e dando a permissão Keeper trazer conseqüências terríveis se o rolo ser falhou pela segunda vez. Empurrando um meio de rolo empurrando a situação para o limite:

T Se você está quebrando uma porta, pode significar atirando-se para ele com nenhuma atenção para sua própria segurança.

T Se você está persuadir um oficial de polícia, pode significar correndo risco de prisão.

T Se você está procurando um quarto, pode significar transformar -lo mais e correr o risco de quebrar coisas, ou gastar muito tempo lá quando você sabe que os maus pode voltar a qualquer momento.

T Se você está tentando ler alguém com Psicologia, isso pode significar estudar uma pessoa um pouco perto demais, ou fazer algumas perguntas muito curiosos.

T Se você está escolhendo um bloqueio, isso pode significar usando um pouco demasiada força. Algo pode quebrar, mas o que vai ser? O bloqueio ou suas gazuas?

T Se se trata de Cthulhu Mythos, você pode arriscar Olhos Abertos para o abismo de conhecimento escuro por tanto tempo que algo olha para trás em você.

T Se você está escalando uma parede, pode significar continuar mesmo que ele se sente completamente inseguro.

T Se você está lendo um tomo, pode significar obsessão sobre cada página, ler e reler obsessivamente até que você pode correlacionar o conteúdo.

É importante notar que um rolo empurrou não é simplesmente uma re-roll; o tempo passa sempre entre rolos-lo podem ser segundos ou horas.

Ao fazer um rolo empurrado, a meta ainda deve ser viável. O nível de habilidade e fi culdade dif normalmente permanecem inalterados, mas pode ser modi fi cado, se a situação muda.

Apenas habilidade e rolos característicos pode ser empurrado, não Sorte, sanidade ou de combate rolos ou rolos para determinar uma quantidade de dano ou perda de sanidade.

Harvey é eeing fl de cultists perseguindo. Seu jogador declara que Harvey está tentando esconder atrás de uma tenda do mercado posicionado na rua principal. O Keeper determina que este requer um teste de Stealth em regular dificuldade. jogador de Harvey rola alta e falha do rolo. O Keeper descreve a banca como sendo pouco mais do que algumas caixas na calçada, sem nenhum lugar para se esconder atrás. Acreditando que é apenas uma questão de tempo antes que ele está preso. Harvey decide tentar esconder em plena vista, entre as multidões que passavam, esperando que os cultistas não vai vê-lo na multidão de pessoas. O Keeper aprove o presente para um rolo empurrado. Harvey está assumindo um risco, ele maior está efetivamente tornando-se mais fácil de detectar, e assim não terá nenhuma chance de escapar se o rolo empurrado falhou.

jogador de Harvey faz um segundo rolo de Stealth, desta vez tendo sucesso! meios raciocínio rápido de Harvey que derretem afastado no meio da multidão. Os cultistas tê-lo perdido este tempo!

Falha prenúncio

Então assombração eram essas fórmulas, e tão freqüentemente que ele veio sobre eles, que antes que o médico sabia que ele era

repeti-las em voz baixa.

- HP Lovecraft, *O caso de Charles Dexter Ward*

Antes de lançar os dados para um rolo empurrado, a conseqüência da falha pode ser prenunciado pela Keeper. Prenunciar, o Guardião diz: "Se você não ..." seguido de detalhes, tanto quanto ele ou ela deseja. O Keeper deve destacar as coisas que seriam evidentes para o investigador (embora talvez unconsidered pelo jogador). Coisas que o investigador não estar ciente de só poderia ser insinuada (a critério do Keeper). Os jogadores são bem-vindos para oferecer suas próprias sugestões para conseqüências, especialmente quando eles vêm para cima com os mais assustadores!

Há duas razões pelas quais o Guardião deve prenunciam a conseqüência:

Eu Os pedidos jogador prenúncio para esclarecer a perigos (como o investigador estaria ciente deles), para que eles possam avaliar o risco.

Eu O Keeper escolhe para prefigurar para destacar a perigo ou para aumentar o drama da situação. É imperativo que o Guardião concentra-se em uma conseqüência interessante, em vez de fl em fracasso.

Mais conselhos sobre prenúncio é oferecido em **Capítulo 10: jogar o jogo.**

"! Run Run para sua vida!"

Usando o exemplo anterior, jogador de Harvey declarou que gostaria de tentar empurrar o rolo de Stealth falhou e descreveu o que Harvey está fazendo para justificar isso. O jogador, então, pede ao Keeper para a consequência provável se o rolo empurrado falhou. O Keeper pensa por um momento e diz: "Bem, como Harvey está tentando se misturar com a multidão de pessoas na rua, se o rolo empurrou é falha que podia bem fi nd-se esbarrar em um dos cultistas perseguindo e ser pego."

rolo empurrado: sucesso

O objetivo do jogador é atingido, uma vez que teria sido para a jogada original. Nenhuma das consequências do fracasso acontecer.

rolo empurrado: falha

Falhando um rolo empurrado concede ao Keeper rédea livre sobre o resultado, incluindo danos, checagens, perda de equipamento, isolamento do resto do pesquisadores, captura e assim por diante. O Keeper pode até mesmo incorporar a meta do jogador que está sendo alcançada (apesar do jogador falhou o rolo empurrados), mas em algum tipo de custo.

Quando um jogador não um rolo empurrado, ele ou ela está dando a licença Keeper para tornar a vida dos investigadores mais difícil. Uma conseqüência deve orientar o jogo para o tema do horror, levando os investigadores a um passo mais perto de seu destino. Um jogador começa a empurrar um rolo de habilidade e, se ele ou ela falhar, o Keeper começa a empurrar a volta horror no rosto do jogador.

No exemplo anterior, em vez de ter sucesso no rolo de Stealth empurrou digamos que Harvey não conseguiu isso. O Keeper agora tem licença para tornar as coisas muito pior para Harvey.

"Como Harvey tenta misturar na multidão, ele fi nds-se empurrado como ele vai contra o fluxo de pessoas. Ele é empurrado contra uma tenda do mercado, derrubando-o e ele mesmo acima (Harvey leva 1 ponto de dano). Como Harvey cai no pavimento, frutas caindo sobre sua cabeça, o súbito barulho de seu grito faz parte multidão ao seu redor. Ele olha para cima para ver todo mundo olhando para ele, incluindo os cultistas que estavam em perseguição. Eles rapidamente gritar: "Ele é nosso amigo!" como eles vêm para a frente e agarrar Harvey. A multidão de pessoas parecem satisfeitas, e ninguém percebe a adaga que um dos cultistas agora está segurando a costelas de Harvey como eles maltratar-lo para um beco.

Falha Dice Rolls e Endings repentinas

Sempre que possível tentativa para evitar um resultado que vai acabar o jogo (a menos que você quiser, é claro). Tente ser criativo e descrever um resultado que permite jogar a seguir, mas não da forma como os jogadores pretendido. Ao invés de morte súbita, considerar outras opções, tais como:

Entre uma rocha e um lugar duro!

Eu Um revés: a perda de equipamentos ou a morte de um aliado.

Eu O investigador é levado cativo em vez de mortos.

Eu Um acordo: ao invés de matar o investigador, o eno-
minhas ofertas um pacto ou acordo.

Eu Desmaio: é perfeitamente Lovecraftian para um personagem
desmaiar, só para despertar mais tarde para fi nd-se ileso e a situação mudou.

Harvey é eeing fl através de túneis subterrâneos, perseguido por fantasmas. Ele vê um abismo diante dele. Talvez ele pode saltar para o outro lado. Ele falha em sua jogada Jump. Não há realmente nada que ele possa fazer para empurrar este rolo. O Keeper poderia simplesmente descrever Harvey caindo para sua morte, que iria terminar o jogo para o jogador de Harvey. Alternativamente, o Keeper poderia descrever como Harvey cai e cai em um rio subterrâneo, depois de ser lavado, ferido e perdeu em um local desconhecido, sua ashlight fl e equipamentos perdidos. O primeiro resultado vai trazer o jogo para um fim súbito e, enquanto isso pode ser aceitável, a segunda permite que o jogo continue.

Mais de um jogador rolar os dados para um teste de habilidade?

Em algumas circunstâncias dois ou mais personagens podem trabalhar em conjunto para o mesmo objectivo. A decisão de quantos investigadores podem estar envolvidos em uma situação particular é até o Keeper.

Exemplos incluem:

Eu Pesquisando um único livro: uma pessoa de cada vez pode
Leia o livro.

Eu Escolher um bloqueio: pessoa pode-se tentar escolher o
bloquear, rolando sua habilidade serralheiro.

Eu Cumprindo Primeiros Socorros: duas pessoas podem ajudar uns aos
outro, ambos rolando sua habilidade First Aid. Um sucesso é concedida se qualquer um deles for bem-sucedido.

Eu Carregando um corpo: o Guardião deve usar o SIZ
característica do corpo para definir o nível de fi culdade dif. Até quatro pessoas, cada um tomando um membro, poderia apoiar-se mutuamente na realização de um corpo, caso em que um rolo só seria necessária se o corpo fosse excepcionalmente pesado (ver limites humanos Física para orientação sobre combinando características físicas).

Eu Biblioteca Use em uma biblioteca pública: todos os investigadores em
a biblioteca pode realizar pesquisas e tentar um teste de perícia. Apenas um teste bem sucedido é necessário.

Eu Distinguir uma pista: todo mundo que está na posi- direita
ção de vista o que está em questão pode rolar local escondido. Apenas um teste bem sucedido é necessário.

Eu Determinar se alguém é uma informação de retenção:
todo mundo que é capaz de observar o sujeito pode rolar Psicologia. Apenas um teste bem sucedido é necessário.

Eu Sneaking passado um guarda: Todo mundo precisa rolar seus
habilidade discrição; se uma pessoa falhar, o guarda irá ser alertados para a sua presença.

Os exemplos acima destinam-se apenas como guia. Para tarefas em que o número de participantes é limitado, novas tentativas podem ser feitas por outros investigadores, mas tais tentativas levará tempo adicional.

Pode não ser aparente em algumas situações se outro teste de perícia deve ser permitido ou se um jogador é obrigado a empurrar um teste de perícia; o Guardião deve decidir. Em geral, quando um investigador está a tentar o mesmo objetivo uma segunda vez, isto requer um rolo empurrado.

O Keeper permite que dois investigadores administrar os primeiros socorros a um camarada caído. Cada jogador rola dados; se ambos falhar o teste de perícia, que poderá continuar com os seus esforços (empurrando assim o rolo) ou eles podem se mover de lado e permitir que outros investigadores para tentar fazê-lo (até dois por vez). É claro que cada tentativa de ajuda primeiro administrar fi leva tempo, e isso pode ser crucial se o paciente está às portas da morte.

***Outro exemplo:** Os jogadores desejam interrogar um cultist, e decidir usar o bom policial clássico, mau rotina policial. Um jogador usa a habilidade intimidar outra usa a habilidade encanto. Eles se revezar para desempenhar o seu papel, cada dado rolando para testar se as rachaduras sectários. Uma vez que os investigadores têm cada um fez um dado rolo, eles devem quer desistir, ou um deles deve empurrar o rolo.*

Limites Humanos física

Os investigadores são apenas seres humanos, e há limites para o que eles podem alcançar fisicamente. Como já foi dito, o nível culdade di fi de um rolo é extremo quando oposto por uma característica de 90 ou acima. O limite superior do que pode ser enfrentado com um sucesso Extreme é habilidade 100 + do investigador ou característica. Qualquer coisa além disso é impossível para esse personagem, e nenhum rolo de dados é permitido. Assim não humano pode ganhar um teste de STR contra um grande monstro tal como um novo escuro (STR 220).

A única maneira de ultrapassar os limites humanos é para vários investigadores a conjugarem os seus esforços. características um ou mais investigadores são deduzidos característica do adversário para reduzi-la a um nível com o qual outros investigadores podem fazer um teste de habilidade. Para fazer isso, começando com o menor, deduzir valor característico de cada investigador

colega investigador de Cecil, Rodger, está preso sob uma viga caída. O Keeper determina que a viga tem uma SIZ de 150. STR de Cecil é de apenas 40, o que é mais do que 100 abaixo SIZ da viga, o que torna impossível para ele para levantá-lo por conta própria, de acordo com a regra de limites humanos físicos.

Felizmente, Martin (STR 45) está lá para ajudar. STR de Cecil é menor, por isso é subtraído primeiro de SIZ da viga, deixando SIZ da viga a 110 (150-40). Este é mais de 90, mas menos de 100 pontos acima STR de Martin, para que ele possa tentar um teste de habilidade para mover a viga, exigindo um sucesso Extreme. Martin falhar neste teste.

Cecil tem STR 40; O máximo que ele pode tentar elevador é SIZ 140.

Martin tem STR 45; O máximo que ele pode tentar elevador é SIZ 145.

Naquele momento, o resto do grupo chegar. Existem agora cinco investigadores de tentar levantar a viga: Cecil (STR 40), Harvey (STR 20), Martin (STR 45), Helen (STR 60) e Belinda (STR 75).

Harvey tem STR 20; O máximo que ele pode tentar elevador é SIZ 120.

Helen tem STR 60; o máximo que ela pode tentar elevador é SIZ 160.

Belinda tem STR 75; o máximo que ela pode tentar elevador é SIZ 175.

Subtraindo STR de Harvey da viga deixa SIZ 130; STR de se reduzir Cecil então deixa SIZ 90; finalmente, subtraindo folhas STR de Martin SIZ 45. Isto reduziu o nível fi culdade dif para Regular. O Keeper regras que possam todas as mãos leigos na trave e tentar o elevador, mas como uma tentativa já foi feita, que isto constituirá um teste de perícia empurrado. Nem STRs de Belinda de Helen nem foram tidas em conta, no entanto, para que ambos capazes de tentar o teste de perícia empurrou para levantar a viga. Helen rola um sucesso, Belinda rola um fracasso. Um sucesso era tudo o que era necessário. Rodger é liberada.

"Nós vamos tirar você de lá, Rodger"

desviará característica da oposição. Continue fazendo isso até característica do oponente foi reduzido para um valor que pode ser contestada por um investigador. Os investigadores cujas características não foram usadas para reduzir o fator de oposição podem agora fazer um teste de habilidade, com um nível culdade di fi extrema, Hard ou regular, conforme determinado pelo novo valor da característica adversária.

Esta regra só é geralmente aplicável a desafios físicos em que os personagens podem usar sua força ou tamanho compartilhada para alcançar uma tarefa. A oposição não pode ser reduzido a zero ou menor por este método; um rolo habilidade é sempre necessária.

Fumbles e Criticals

Eu disse que Danforth se recusou a me dizer o que fi nal horror fê-lo gritar tão insanamente-um horror que, sinto-me triste certeza, é o principal responsável por seu colapso presente.

- HP Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Muito altas ou muito baixas jogadas de dados são incomuns, e significam boa ou má sorte para os jogadores.

O impacto da Fumbles deve ter efeito imediato e não pode ser anulado através de empurrar o rolo.

01: um sucesso de crítica

Um rolo de 01 significa que algo benéfico ocorre além de simplesmente alcançar a meta. A natureza da boa sorte é a critério do Guardião, embora os jogadores podem fazer sugestões. Em combate, por exemplo, um meio críticos de sucesso que o atacante atingiu um ponto vulnerável e causa dano máximo.

Brian está tentando avaliar uma coroa de ouro incomum, e rolos de 01 com sua habilidade Appraise de 35%. O Keeper diz Brian, que não só ele é capaz de determinar um valor exato monetária para a coroa (o resultado normal para um sucesso regular), ele também identifica que a coroa é dos Mares do Sul, possivelmente um dos itens lendários trazido de volta por capitão Marsh na década de 1830 (como resultado do sucesso de crítica).

96-100: Fumble

Um fumble simplesmente significa que algo realmente ruim algo occurs- pior do que uma falha em linha reta. A natureza do

infortúnio ou má sorte é a critério do Keeper.

Se o rolo dos dados necessários para o sucesso é 50 anos ou mais e os dados lidos 100, um fumble ocorreu.

Se o rolo dos dados necessários para o sucesso é inferior a 50 e os dados lidos 96-100, um fumble ocorreu.

Brian encontra um vampiro. Fazendo sua rolo de sanidade ele rola 100 um fumble. Ele automaticamente leva a perda máxima ponto de sanidade para ver o vampiro.

***Outro exemplo:** Harvey tem 55% Biblioteca Use habilidade. Se estivesse procurando a biblioteca em busca de pistas, o Guardião pode pedir uma Biblioteca Use rolo. Dado que sua habilidade é de 55%, ele só vai fumble em um rolo de 100. Se Harvey foram furtivamente pesquisar através de uma biblioteca privada no escuro, com apenas uma vela para a luz, o Guardião pode definir o nível de dificuldade para o disco, exigindo uma rolo de 27. neste caso, Harvey atrapalhar sobre um rolo de 96 a 100.*

Sorte

rolos de sorte pode ser solicitado pelo Keeper quando as circunstâncias externas para qualquer investigador estão em questão, e também ao determinar o lado fi ckle do destino. Se uma habilidade ou característica é aplicável a uma situação, então ele deve ser usado ao invés de sorte.

Se o Guardião chama para um rolo Grupo sorte, o jogador cujo investigador tem a menor pontuação Sorte (entre os presentes na cena) deve fazer o rolo.

Se algo de ruim é considerada a acontecer a um membro do grupo, o Guardião pode simplesmente perguntar quem tem a menor pontuação sorte naquele momento e ter essa pessoa sofrer o evento infeliz.

Você também vai fi nd uma regra opcional para passar pontos sorte para jogadas de dados alter no final deste capítulo.

Encontrar um táxi não requer um rolo de dados, mas recebendo um antes de os investigadores perder de vista o carro que eles desejam seguir podia. Avaliação de crédito poderia ser um fator para atrair a atenção de um motorista de táxi à procura de uma tarifa bem vestido que pode ponta generosamente. No entanto, rapidamente pegando carona às duas horas da manhã no lado indesejável da cidade pode não ser tão fácil. Haveria mesmo um táxi para granizo? Nenhuma habilidade vai fazer um táxi aparecer naquele momento. É uma questão de oportunidade se um táxi pode estar dirigindo por esse caminho, portanto, um rolo sorte é necessária.

Inteligência Rolls e Idea Rolls

Um Inteligência (INT) rolo pode ser solicitado pelo Keeper quando um investigador está tentando resolver um quebra-cabeça intelectual de algum tipo. Rolando igual ou inferior a inteligência do investigador, o jogador receberá uma solução de o guardião. Isto pode incluir resolver um jogo de palavras cruzadas ou responder um enigma.

Um rolo ideia é diferente de um rolo de inteligência, embora feito da mesma maneira por laminagem igual ou inferior a característica inteligência do investigador. Um rolo Idea é geralmente proposto pelos jogadores quando seus pesquisadores tornaram-se preso em um ponto na investigação; talvez eles perderam completamente uma pista vital, ou simplesmente não sabe o que fazer a seguir, e assim o jogo foi paralisado. O resultado do rolo Idea terá a volta de investigação na pista; no entanto, o sucesso ou fracasso do rolo Idea determina se a pista perdeu foi obtida facilmente, ou em algum custo para os investigadores (ver Capítulo 10 para mais informações sobre rolos de idéia).

rolo saber

Todas as pessoas sabem bits de informação sobre diferentes temas. O rolo Saber representa o que está armazenado no sótão intelectual do cérebro, calculado como o percentual chance de que a educação do investigador forneceu a informação. Rolo igual ou abaixo do valor EDU de um personagem para determinar o sucesso de um rolo Saber.

O investigador pode saber que é perigoso para derramar água em ácido sulfúrico (sem estudar química), ou ser capaz de lembrar a geografia do Tibete (sem um rolo Navegar), ou saber quantas pernas aracnídeos têm (e possuem apenas um ponto de Biologia).

Identi fi cação dos atuais línguas terrenas é um excelente uso para o rolo Saber. Se uma habilidade especi fi c é mais aplicável à situação, então ele deve ser usado ao invés de fazer um rolo sabem (a critério do Keeper).

Testes de habilidade opostos

(Player versus Player e combate corpo a corpo)

Pode haver momentos, como quando dois jogadores se opõem um ao outro, quando você deseja para ambos os lados para dados rolam para determinar um vencedor. rolos opostos são o padrão para combate corpo a corpo (ver Capítulo 6: Combat). Fora de combate, o detentor deverá evitar a utilização de cilindros opostos entre NPCs e investigadores. No entanto, uma vez por Keeper está acostumado a essas regras, ele ou ela pode querer usar um rolo oposto, onde eles sentem que irá melhorar o drama.

Para fazer um teste resistido, ambos os lados declarar um objetivo mutuamente exclusivos: um vai ganhar, o outro vai perder. Cada lado selecciona uma habilidade ou uma característica para utilização, não necessariamente o mesmo um tanto das quais devem ser aprovados pelo Depositário.

Ambos os lados rolar dados para determinar um nível de sucesso, comparando seus rolos com sua habilidade escolhida ou característica. O Guardião deve estar ciente de que as características são geralmente mais elevadas do que habilidades, de modo que um lado usa uma característica do outro lado deve ser dada a opção de se usar uma característica ou uma habilidade.

testes de habilidade opostos não pode ser empurrado.

Um rolo habilidade pode originar um dos seis resultados:

fumble: o rolo é 100. Se o teste necessária para o sucesso é menor do que 50, de um rolo de 96 ou mais é uma inépcia.

Fracasso: o rolo está acima de habilidade do personagem ou característica (mas não um fumble).

sucesso regular: o rolo é igual ou inferior a habilidade ou característica do personagem.

sucesso rígido: o rolo é igual ou inferior a metade da habilidade ou característica do personagem.

sucesso Extreme: o rolo é igual ou inferior a um quinto fi de habilidade ou característica do personagem.

sucesso de crítica: um rolo de 01.

Comparando os resultados:

UMA **Crítico** sucesso bate um E **extremo** sucesso. A **Extremo** sucesso bate um **Difícil** sucesso. UMA **Difícil** sucesso bate um **Regular** sucesso. UMA **Regular** sucesso bate um **Fracasso** ou **Fumble.**

No caso de um laço, o lado com o de perícia mais elevado (ou característica) ganha. Se ainda amarrado, ou um impasse foi alcançado ou ambos os lados devem re-roll.

Harvey é atraída para um jogo de xadrez com Edgar, outro investigador. Há passeios nada sobre o resultado do jogo, mas os jogadores ainda quer saber quem ganha. Ambos os lados têm o objetivo 'para vencer'. Essas metas são mutuamente exclusivas; se um ganha o outro tem que perder. A situação também é irreversível; Se Edgar ganha, não há nada Harvey pode fazer para mudar isso (assim o rolo não pode ser empurrado). Nem tem 'jogar xadrez', como uma habilidade, para que ambos concordam em usar INT. Ambos os jogadores rolar um sucesso Regular. Edgar tem a maior INT, e assim ganha o jogo.

Bonus Dice e Penalty Dice

(Primaily para uso com Oposto Dice Rolls)

Às vezes, a condições prevalecentes, meio ambiente e tempo disponível pode dificultar ou bene fi t uma habilidade ou rolo característica. Certas condições significa que o Keeper pode conceder uma 'die bônus' ou um 'die pena' para um rolo.

dados de bônus e dados pena não são tri fl ing pequenas adições ou subtrações de alguns pontos percentuais, e por isso não deve ser utilizado sem justa causa. Se um fator é tão pequena que só iria modificar um rolo por alguns pontos percentuais, em seguida, não se preocupam com ele. Condução em chuva leve não deve, por infligir um dado de grande penalidade, mas a chuva torrencial tão espessa que você mal consegue ver através dele, mesmo com os limpadores de velocidade- completo agora não é a sua pena!

Na maioria dos casos, o depositário iria aumentar ou penalizar um rolo com um único 'bónus matriz' ou 'matriz penalidade', mas onde as condições são altamente vantajoso ou extrema, uma segunda matriz de bónus ou pena de matriz pode ser aplicado.

Um morre bônus e um dado penalidade anulam mutuamente.

Para cada dado bônus: rolar um adicional 'dezenas' percentagem morre ao lado do par habitual de dados percentuais ao fazer um teste de habilidade. Você agora está rolando 3 dados separados: um die 'unidades' e dados dois 'dezenas'. Se você tem um dado bônus, você deve usar a matriz 'dezenas' que produz o melhor (mais baixo) resultado.

Figura 1: Dados Bonus

Dois investigadores rivais, Malcolm e Hugh, estão disputando o carinho de Lady Greene. Somente um pode ganhar sua mão em casamento, assim, o Keeper determina que um teste resistido é necessária para determinar o resultado do seu cortejo. É decidido que cada um deve fazer um teste de Charme oposição. O Keeper analisa os eventos do cenário até agora: Malcolm visitou Lady Greene duas vezes, cada vez esbanjando presentes caros em cima dela, enquanto Hugh tem apenas visitado uma vez e trouxe prendas a todos. O Keeper afirma que Malcolm tem uma vantagem e vai ficar um dado bônus no teste resistido.

Hugh rolos primeiro jogador contra sua habilidade Charm of 55, ficando 45 um sucesso Regular. rolos jogador de Malcolm contra a sua habilidade encanto com um bónus fieira, rolando uma unidades de morrer e dois dados dezenas (ver fig 1) As unidades de morrer lê 4 e pode ser emparelhado com qualquer um dos dois dados dezenas para dar pontuações de 44 ou 24. jogador de Malcolm leva o resultado mais baixo 24 um sucesso rígido.

Malcolm vence o teste resistido, e sua proposta de casamento de Lady Greene é aceito.

Para cada fieira penalidade: rolar um adicional 'dezenas' percentagem morre ao lado do par habitual de dados percentuais. Você agora está rolando 3 dados separados: um die 'unidades' e dados dois 'dezenas'. Para uma grande penalidade, usar o die 'dezenas' que produz o (a mais alta) resultado pior.

Figura 2: Dados Penalidade

"Desculpe Harrison, eu não pretendo morrer hoje"

Em uma volta terrível de eventos, dois investigadores, Felix e Harrison, foram capturados pelos cultistas insanos do Sorriso Scarlet. Os cultistas decidir ter alguns 'diversão' à custa dos investigadores, decretando que ambos devem realizar a Ordeal of Pain, do qual apenas um pode sobreviver; o perdedor será sacrificado a Deus falta dos cultistas.

O calvário de dor envolve levantando uma enorme pedra e segurando-o no alto. Quem detém a rocha-se a mais longa vai ganhar. Isto requer um teste de força oposta de cada um dos investigadores. O Keeper regras que Harrison deve ter uma matriz de penalidade, como ele recentemente sofreu uma grande ferida (ele recebeu uma lesão quando foi capturado pelos cultistas) e ainda está se recuperando.

jogador de Felix rola 51 contra STR 65 um sucesso Regular.

STR de Harrison é 55. Seus jogador rolos 20 e 40 em dois dados dezenas e 1 nas unidades de morrer (ver fi g 2.), que podem ser combinados para ler 21 ou 41. O dado extra era um dado penalidade tão Harrison deve levar ao resultado mais elevado, um sucesso Regular.

Ambos os jogadores têm alcançado um sucesso regular, e assim por Felix ganha, porque ele tem a maior STR.

Felix é capaz de segurar a rocha acima de sua cabeça por mais de Harrison. Os cultistas jeer e levar Harrison off para seu altar ...

Os níveis de dificuldade comparada Bonus / Penalidade Dice

Na maioria dos casos, apenas uma pessoa, geralmente o jogador, faz um teste de habilidade. Quaisquer factores que proporcionam uma vantagem ou uma desvantagem para o investigador deve ser tido em conta o nível de di fi conjunto culdade pelo Depositário. dados de bônus e dados pena pode ser concedido em conjunto com níveis fi culdade DIF, a critério do Guardião, mas isso deve ser a exceção e não a regra.

No caso de um rolo oposto (em que ambos os lados são rolando em oposição um ao outro, como no combate corporal) dif níveis culdade fi nunca são ajustados. O nível de sucesso alcançado por um lado é, com efeito, o nível de dificuldade que o outro lado deve competir contra. Se existem factores que proporcionam uma vantagem distinta desvantagem ou para um dos caracteres em causa, o depositário deve conceder uma fieira de bónus ou de uma matriz de grande penalidade para aquele jogador.

testes de habilidade: Definir nível de dificuldade.

rolos opostos: Prêmio dados de penalidade ou dados de bônus.

Um cultist mal está tentando empurrar uma porta aberta como Harvey empurra-lo fechado do outro lado. Isto exige uma STR ou SIZ rolo. O Keeper carece de estatísticas para o cultist e deve definir um nível adequado culdade di fi. Ele decide que STR do cultist e SIZ dois estariam entre 50 e 89, exigindo Harvey para fazer um rolo de Hard dif nível fi culdade para empurrar a porta fechada. O Keeper permite Harvey de escolher se quer usar o seu STR ou do seu SIZ (ele usa o seu SIZ, claro, é muito mais elevado). Se ele falhar, ele pode ser capaz de empurrar o rolo, atirando-se de forma imprudente contra a porta, mas apenas com o risco de tomar dano físico deve ele falhar.

Se o cultist é um personagem chave non-player (com STR 80 e SIZ 65), o Guardião pode sentir que seria mais divertido ter ambos os lados fazer um teste resistido. Harvey rola 57 contra seu SIZ de 80, dando-lhe um sucesso Regular. O Keeper rola 15, que é um sucesso extrema para STR do cultist. Harvey é empurrado para trás, sem chance de empurrar o rolo.

Rolls Habilidade combinados

Algumas situações permitir ou exigir o uso de mais de uma habilidade. Apenas um rolo dos dados é feita, e o resultado, então, comparada com cada uma das habilidades nomeados. O Keeper irá especificar se um sucesso é necessário para ambas as habilidades (ou seja, o rolo é um sucesso quando medido contra cada uma das habilidades) ou se apenas uma das habilidades precisam ser bem sucedido.

Note-se a importância da utilização de um único rolo de dados no segundo exemplo. Harvey tem apenas 10% habilidade, tanto Reparação mecânica e reparação eléctrica. A chance de sucesso ao fazer um rolo de dados e comparando-a com ambas as habilidades

"To entrando!"

simultaneamente é de 10%. Se dois rolos separados foram feitas, primeiro contra Reparação mecânica e, em seguida, contra o reparo elétrico, a chance de sucesso em ambos seria de 1%.

O Keeper deve decidir se a situação exige testes de habilidade seqüenciais ou um rolo habilidade combinado.

A cultist perturbado de repente se move para desenhar uma arma em Harvey. A bem sucedida local escondido rolo permitiria Harvey ver em movimento mão do cultist para a arma, enquanto uma psicologia bem sucedida lhe permitiria antecipar a ação por meio de comportamento do cultist. O depositário pede um combinado local escondido e psicologia rolo para Harvey. Um sucesso em qualquer habilidade permitirá Harvey antecipar a ação do atacante, e talvez dar Harvey a chance de agir primeiro.

Mais tarde, Harvey tenta reparar uma turbina elétrica. O produto é tanto mecânica e eléctrica, de modo que o depositário pede um reparo mecânica combinadas e rolo reparação eléctrica. Um rolo é feita eo resultado é comparado com as habilidades, neste caso ambos devem ser bem sucedido para realizar a tarefa.

Encanto, conversa rápida, intimidar e persuadir Competências: Definir o Nível de Dificuldade

Um investigador pode ter uma habilidade Charme de 75%, mas isso não significa que ele ou ela pode encantar qualquer um e todos de 75% do tempo. O nível fi culdade dif é baseado no factor oposta; neste caso, a correspondência de habilidade social (seja Encanto, Fast Talk, intimidar ou persuadir) ou habilidade Psicologia (o que for maior). Assim, se a habilidade oposta é de 50% ou superior, um sucesso duro é necessária (um rolo inferior ou igual a metade habilidade). Se a habilidade oposta é de 90% ou superior, de um extremo sucesso, se necessário (um rolo inferior ou igual a um quinto da habilidade). Para a grande maioria dos personagens não-jogadores, essas habilidades será abaixo de 50%, e assim o nível culdade fi dif será regular e o jogador precisa de apenas um sucesso regular.

Eu Se o personagem não jogável está inclinado positivamente em direção ao gol do jogador, não se incomode rolar os dados, mas simplesmente tê-los de acordo.

Eu Se o personagem não jogável carece de sentimentos fortes to- enfermarias O objetivo do jogador, em seguida, não é necessária qualquer fi modi cação ao nível fi culdade dif.

Eu Se o personagem não jogável se opõe fortemente a O objetivo do jogador, a dificuldade é levantada por um ou dois níveis.

Eu Se o jogador vem com algo para apoio seu caso, como um argumento substantivo (se estiver usando Persuadir), ou está segurando uma arma e é claramente disposto a usá-lo (no caso de Intimidar), o detentor deverá diminuir o culdade di fi em um nível. O menor chance de sucesso requer um sucesso Radical (igual ou inferior a um quinto da habilidade), mas em alguns casos raros o Guardião pode determinar que não há nenhuma chance de sucesso e que nenhum teste é permitido.

investigador de Brian está tentando intimidar uma cultist a revelar o nome do contato do culto na polícia. O cultist é um médico por profissão, ea Keeper decide que intimidação e Psicologia habilidades do médico estão abaixo de 50%. portanto, o nível culdade fi dif começa como Regular. Claro que a cultist deseja fortemente para não revelar seu contato, e assim o Keeper aumenta o nível fi culdade dif por dois passos para Extreme.

Brian falhar o teste de perícia. Brian procura empurrar o rolo por ameaça de violência. Ele pega um pé de cabra, baloiços-lo perto da cabeça do médico e, em seguida, olha o médico diretamente nos olhos para se certificar de que ele entende a ameaça implícita. O Keeper reduz o nível fi culdade dif para o disco. Brian falhar o rolo empurrado, e o Guardião diz como Brian se deixa levar e, em sua frustração, bate a cabeça do médico com o pé de cabra, causando uma lesão desagradável. Brian não tinha a intenção desta-que era a consequência de não o rolo empurrado. As coisas nem sempre saem como planejado! Se o jogador tinha conseguido o rolo Intimidação, o Guardião seria obrigado a desistir do nome do contato (como era o objetivo do jogador), mas como o rolo foi falhou, agora é inteiramente até o Guardião se o médico é iminente,

"Estou começando a perder a paciência com você"

Recompensas de experiência: a fase de desenvolvimento Investigator

Quando um investigador utiliza com sucesso uma habilidade em jogo, o jogador deve verificar a caixa ao lado que a habilidade na folha de investigador. Isto dá ao pesquisador a oportunidade de aprender com a experiência. Sem carrapato é ganho se o rolo usado um dado bônus. No caso de um rolo oposto, ambos os lados podem atingir um nível de sucesso, mas apenas um vai ganhar, e só o vencedor pode assinalar a sua habilidade.

Normalmente a fase de desenvolvimento investigador ocorre no final de um cenário, ou se jogar através de uma campanha, na conclusão de um capítulo. Isto pode ser depois de uma sessão de jogo ou várias sessões. Se a história continua, além disso, o Guardião deve procurar uma pausa na narrativa para permitir uma fase de desenvolvimento investigador.

Uma vez que uma fase de desenvolvimento investigador tem sido chamado, examinar a folha de investigador para ver quais habilidades foram verificados como sucessos. Não importa quantas vezes a habilidade é usada com sucesso em jogo, apenas um cheque por habilidade pode ser feito para ver se o investigador melhora.

Para cada habilidade verificar os rolos jogador 1D100. Suceder em algo que você não é bom em é difícil, porém com sucesso usando a habilidade provavelmente significa que o aprende investigador da experiência. Por outro lado, sendo especialista em alguma coisa garante o sucesso na maioria das vezes, ainda que meios de alta habilidade do pesquisador é improvável para aprender ainda mais. Ele fica progressivamente mais difícil para adicionar percentis de uma habilidade.

Se o jogador rola maior que o número de habilidade atual, ou o resultado é mais de 95, em seguida, o investigador melhora em que a habilidade: Rolo 1D10 e adicione imediatamente o resultado para os pontos de habilidade atual. Habilidades podem subir acima de 100% por este método.

Se os rolos jogador igual ou menor do que o nível de habilidade do investigador, em seguida, o investigador não tenha aprendido com a experiência e a quantidade de habilidade não muda.

Repita o procedimento para todas as habilidades que foram verificados, em seguida, apagar todos os testes de perícia na folha de investigador. Habilidades podem ser verificados novamente durante a próxima sessão de jogo como eles são usados com sucesso.

Nota: As habilidades Cthulhu Mythos e rating de crédito nunca recebem um teste de perícia, e nenhuma caixa de verificação tal existe na folha de investigador. Não melhorar uma habilidade não tem outra conseqüência.

Um jogo tem acabado depois de um par de sessões de jogo, e Harvey tem verificações contra várias habilidades. jogador de Harvey rola contra sua habilidade de Stealth de 20%. rolos ela
08, e assim por Harvey não melhora nesta habilidade. Ela então rola Biblioteca Use (55%) para um resultado da habilidade de 68 Harvey melhorou. 1D10 é rolada, dando um resultado de 3. Biblioteca de Harvey Use sobe para 58%.

Habilidades de ou mais de 90%

Quando um investigador alcança 90% ou mais capacidade em uma habilidade durante uma fase de desenvolvimento investigador, adicionar pontos de 2D6 a sua sanidade atual. Esta recompensa representa a disciplina e auto-estima ganhou em dominar uma habilidade.

Cecil tem uma habilidade Espada de 85%. Tendo empregada com sucesso a habilidade no jogo, é feita uma verificação para a melhoria na habilidade durante a fase de desenvolvimento investigador. jogador de Cecil rola 97, e assim por rolos 1D10, acrescentando 8 pontos para a habilidade. Cecil é agora um verdadeiro espadachim perito e ganha pontos 2D6 sanidade.

Outras atividades na fase de desenvolvimento Investigator

Durante a fase de desenvolvimento investigador, o jogador também tem a oportunidade de:

T Ganho Sanity aponta através do seu spend- investigador tempo ing com um aspecto de sua própria história de fundo (ver auto-ajuda, página @@).

T Verificar a sua notação de crédito e rever suas fi nanças (Veja Investigator Fase de Desenvolvimento: Emprego e Avaliação de Crédito, página @@).

T Reduzir todos os limites da sanidade por um (ver Habituar-se a Página awfulness @@).

Alterando chão Back de um Investigador

Um jogador é livre para alterar ou adicionar entradas de antecedentes sobre sua folha de investigador como e quando quiserem, sujeito a certas limitações. O jogador não pode apagar ou entradas alter listados em lesões e cicatrizes, fobias e Manias, encontros com entidades estranhas, ou qualquer coisa que tenha sido alterados ou adicionados pelo Keeper sem a permissão do Keeper.

Fobias e manias só pode ser apagado por meio do uso de tratamento (ver psicoterapia, página @@).

conexão chave do investigador (ver página @@) podem ser alterados apenas durante a fase de desenvolvimento investigador, e somente pelo jogador. Orientação sobre como usar, perder e substituindo uma conexão chave pode ser encontrado em Auto-ajuda (consulte a página @@).

Credit Rating e investigador Despesas

A tentativa de rastrear fi nanças pessoais de uma forma semelhante à vida real dentro do jogo iria introduzir uma complexidade desnecessária. No entanto, usando um método um pouco distraído, um medidor de nível de vida de um investigador e poder de compra se torna possível.

começando rating de crédito de um investigador (CR) é determinado durante a criação do personagem, com base profissão escolhida do investigador (consulte a página Ocupações Amostra @@).

Dia-a-dia despesas e General Padrões de Vida

Não há nenhuma exigência para fazer qualquer conta de alojamento, alimentação ou despesas de viagem ao fundo, desde que as despesas de um investigador cai dentro dos limites de seu padrão de vida (ver Rating de Crédito, página @@). Além disso, um personagem pode gastar até seu Gastar Nível em qualquer dia.

É provável que o dinheiro vai apenas ocasionalmente se tornar um problema em jogo, quando grandes quantidades estão sendo gastos. Isso pode incluir a preparação para uma grande viagem, a compra de itens caros, como um veículo ou um livro raro, ou contratação de pessoal extra.

A combinação de serem autorizados a passar livremente dentro dos limites da sua 'viva standard' ea liberdade de não ser obrigado a recorde de gastos abaixo de um certo 'nível gastando' se destina a minimizar contabilidade. A utilização deste sistema pode levar a áreas de incerteza quanto ao exatamente o que está dentro dos limites de um indivíduo 'padrão de vida' e se um investigador excedeu seu 'nível de gastos'. Como sempre, o Guardião é o árbitro de tais assuntos e é aconselhado para intervir somente quando um investigador tem claramente ultrapassado o seu nível de gastos.

Harvey começa o jogo com um rating de crédito de 41 (Médio). Isto proporciona-lhe um nível de vida médio; ele pode ficar em hotéis com preços moderados, comer fora (economicamente) e tomar o táxi ocasional. Além disso, ele pode gastar até US $ 10 por dia. Nada disso requer qualquer contabilidade por parte do jogador.

Harvey gasta um par de sessões de jogo realizando investigações em Boston, viajar de ônibus e táxi, visitando bibliotecas, entrevistando pessoas, e todas as coisas habituais um Call of Cthulhu investigador pode chegar até. Isto é tudo dentro do seu limite padrão e passar a viver. Sem contabilidade é necessária.

Passar Limite da despesa da Beyond One

Quando um investigador gasta uma quantidade além do seu 'limite de gastos', o jogador deve reduzir o seu dinheiro pelo valor total gasto. Se o dinheiro é insu fi ciente, o investigador pode tentar usar seus ativos. Convertendo ativos no dinheiro pode levar tempo; quanto tempo é até o Keeper. Hipotecar uma propriedade, vendendo antiguidades, ganhando empréstimos e assim por diante todos os tempos take. Se o investigador está longe de sua cidade natal, é provável que demorar ainda mais.

Se várias compras de menos de limite de gastos do investigador são feitas no mesmo dia, o Guardião pode insistir em combinar as compras totais para comparação com o nível de gastos do investigador, e exigir que um gasto de dinheiro é deduzido se o limite de gastos seja excedido.

Harvey quer comprar uma espingarda de calibre 12, custando US $ 40. Este ser acima de sua $ 10 limite de gastos, ele reduz o seu dinheiro por US $ 40 (a partir de $ 82 a $ 42).

Mais tarde, Harvey deseja fazer uma viagem para a Inglaterra, a escolha de viajar por mar, fi classe primeira, custando US $ 120. Isto está além de dinheiro disponível de Harvey. Harvey tem US $ 1665 amarrado em ativos, e procura realizar alguns desse capital, obtendo um empréstimo do banco. O Keeper concorda com isso e decide que pode levar uma semana para conseguir o dinheiro. Harvey transfere $ 245 de seus ativos ao seu dinheiro. A partir de US $ 245, ele gasta US $ 120 no bilhete, deixando $ 125, que acrescenta ao seu dinheiro restante de US $ 42. Seu dinheiro é agora $ 167, e seus ativos de US $ 1400. Quando ele chega à Inglaterra, seus fi nanças funcionará como fizeram voltar para casa (nível de vida médio e de US $ 10 por limite de gastos dia).

Harvey tem ido às compras.

Gastar dinheiro em Call of Cthulhu

Se seus personagens viajar para um lugar com um menor custo de vida, então eles devem encontrar suas compras de dinheiro mais. Por exemplo, se Harvey viajou para a Índia rural, ele iria descobrir que ele era relativamente rica e que ele era capaz de suportar um padrão de vida acima do seu habitual.

Indo à dívida

Como a dívida é assumida e reembolsado é tudo parte de sua história. Talvez o carro do investigador deve ser vendido, ou o dinheiro deve ser procurada de um agiota. Enquanto transações fi nanceiras não se destinam a ser o foco do jogo, o declínio constante da sanidade de um personagem pode muito bem ir de mãos dadas com o declínio físico e material.

Harvey tem um limite de gastos de US $ 10 por dia. Um dia ele faz numerosas gasta; uma câmera, um curto telegrama internacional e tendo um contato para jantar em um restaurante luxuoso. Em seguida, ele deseja assistir a um show no Music Hall. Neste ponto, o Keeper decide que Harvey gastou US $ 15 (superior a $ 10 limite de gastos). Harvey reduz o seu dinheiro em US $ 15.

Investigador Desenvolvimento Fase: Emprego e Rating de Crédito

Problemas de saúde (física ou mental) ou continuada ausência do trabalho pode levar à perda do emprego e uma queda na renda. Algumas profissões não exigem o investigador a ser empregada ativamente para derivar uma renda (como Dilettante), e por isso não são propensas a perda de emprego. No entanto, um crash da bolsa terá um grande efeito sobre tais fi nanças de um indivíduo, e os eventos devem ser tratadas a critério do Keeper (talvez usando rolos de sorte). Por outro lado, Rating de Crédito pode ser levantado quando um investigador adquire um trabalho mais bem pagos.

Dinheiro entrando

Durante o jogo um personagem pode receber uma grande soma de dinheiro, talvez como recompensa. soma Tal pode ser adicionado à caixa no curto prazo ou ser investido em tempo como parte dos seus activos.

Uma pessoa pode ser rico um dia e na rua próxima, mas um declínio gradual é mais comum. Se um investigador perde seu emprego, eles perdem a sua renda, e seu rating de crédito vai cair. A perda de bens não indica necessariamente uma perda de rating de crédito se ainda tem uma renda de confiança.

Onde situação fi nanceira de um investigador sofreu uma significante mudança, o Guardião deve decidir sobre uma

das seguintes opções. A lista das condições a seguir varia de bom a mau, e devem, geralmente, ser aplicados durante a fase de desenvolvimento investigador.

Eu sou rico! Quando um investigador entra para o dinheiro, eles devem verificar para ver se seus ativos são iguais às de um

Se Harvey (a partir do suporte de 'rendimento médio') entrou para o dinheiro de tal forma que seus ativos aumentou para US $ 30.000, isso lhe traria dentro do suporte de 'ricos' para a década de 1920 (US $ 25.000 $ 44.500). Seu rating de crédito anteriormente era 41 (médio). A 1D10 e 4 é adicionado a classificação de crédito da Harvey, elevando-o para 45. Outros dois rolos são feitas, a 3 levanta sua notação de crédito para 48, então um 9 eleva a 57. Credit Rating 57 está dentro da faixa de renda 'ricos' assim, não mais rolos são adicionados.

maior 'viver standard' suporte. Se este for o caso, o jogador deve aumentar rating de crédito da sua investigador em passos de 1D10 até seu rating de crédito está dentro do novo suporte.

Coisas estão melhorando: se o investigador tem sido promovido, seu rating de crédito deve subir em conformidade (adicionar 1D6 Rating de Crédito).

A vida continua como de costume: Se nada mudou muito para afetar a renda do investigador, seu rating de crédito não irá alterar.

Apertando o cinto de um: o investigador é rebaixado ou toma um período de licença sem vencimento. Diminuir rating de crédito por 1D10.

Vendeu a prata da família: o investigador passou a maior parte de seus ativos. Se vale a pena total do investigador (dinheiro mais ativos) agora é igual ao valor patrimonial de um nível mais baixo de renda, diminuir rating de crédito por 1D10.

Má sorte e problemas: o investigador perde sua principal fonte de renda, normalmente o seu trabalho. Diminuir rating de crédito por 2D10 com cada seguinte fase de desenvolvimento investigador. Se houver uma rede de segurança do estado, o mínimo de Rating de Crédito será 1D10-1.

Batida! súbita perda de todas as fontes de renda e todas as dívidas denominadas em, como um crash do mercado de ações, levando a uma queda dramática no valor de todos os investimentos. Reduzir rating de crédito por 1D100. Se rating de crédito de um investigador resiste a perda, ele indica que o investigador é oferecido outro emprego imediatamente ou que secretado dinheiro fora em algum lugar seguro (note o menor rating de crédito é zero números negativos são ignorados).

Durante a fase de desenvolvimento investigador, na sequência da revisão do rating de crédito, dinheiro do investigador deve ser atualizado, adicionando a quantidade de dinheiro indicada no gráfico para o seu presente rating de crédito a qualquer dinheiro restante que eles possuem. Ativos pode mudar em uma das duas maneiras. Em primeiro lugar, classificação de crédito do investigador pode subir ou cair (como resultado de uma mudança de emprego, por exemplo), caso em que o seu valor patrimonial deve ser recalculada para fi t a pontuação rating de crédito revisto. Em segundo lugar, um investigador pode gastar ou acumular uma grande soma de dinheiro que irá afectar o seu valor patrimonial e, se suf fi ciente, também alterar a sua pontuação de rating de crédito. O Keeper deve usar o conselho acima à mudança

No final da aventura na Inglaterra, Harvey retorna a Boston. Seus fi nanças foram esgotados pela viagem, mas ele tem uma grande história para publicar. Harvey tem US $ 80 em dinheiro e apenas US $ 50 em ativos remanescentes. O Keeper concorda que Harvey ainda tem o seu trabalho e, enquanto ele teve que vender sua casa e se mudar para a casa alugada, ele pode permanecer na faixa média de renda. O Guardião sente este melhores ts fi 'vendeu a prata da família' (sua riqueza combinada é agora um pouco mais do que a dos 'pobres'), e assim insiste em uma redução na classificação de crédito do 1D10. rolos de Harvey jogador 07, de modo Rating de Crédito de Harvey cai de 41 para 34. Referindo-se ao gráfico de dinheiro e ativos, um rating de crédito de 34 recebe US $ 68 em dinheiro, de modo que este é adicionado ao seu dinheiro restante, dando Harvey um total de US $ 148 em dinheiro. ativos de Harvey permanecem em US $ 50.

a Avaliação e ativos de crédito Valor de cada investigador de uma forma que se sente apropriado para eventos na história. Continuando com o status quo é, naturalmente, o padrão, e Keepers só deve procurar fazer as mudanças que são necessárias.

Contatos

Durante o jogo, os investigadores podem desejar fazer uso de seus contatos pessoais e profissionais. O Keeper pode simplesmente permitir a existência de um contato ou pedir um rolo de dados. Os jogadores podem fazer testes para estabelecer contactos para os seus investigadores usando qualquer habilidade ou característica parece mais apropriada: Química saber um químico, Medicina saber um cirurgião, e assim por diante.

Um teste bem sucedido ao estabelecer um meio de contato que ou o personagem não jogável tem ouvido do investigador (por reputação) ou que o investigador já havia encontrado o contato. aplicar modi fi ers à implantação conforme apropriado. Localização é um grande fator-estar longe de casa ou em uma área pouco povoada aumentaria o dif fi nível culdade. Se o investigador está em terreno casa e tentando contato com alguém da mesma profissão, o detentor deverá diminuir o dif fi nível culdade.

Estabelecer um contato não significa automaticamente que o contato vai fazer como os desejos do investigador; alguma persuasão, falar rápido, charme ou intimidação pode ser necessária, e deve roleplayed.

Se o jogador desejar para empurrar o rolo de estabelecer um contato, o Guardião deve fazer o rolo empurrado para fora da vista do jogador (a 'dados ocultos roll'), para que o jogador não sabe o resultado. Uma conseqüência sugerido por falhar o rolo empurrou é permitir que o investigador para atender involuntariamente um contato antagônica ou não confiável. contato tal pode parecer útil para o investigador, mas vai dobrar-cross ou

Harvey viajou para Londres e quer ir através dos arquivos dos tempos de provas inéditas ligadas a sua investigação. Ele é recusado o acesso aos arquivos do Times, e por isso busca estabelecer um contato entre a imprensa local, que pode ser capaz de responder por ele e ganhar-lhe acesso. Não há nenhuma habilidade jornalismo, de modo que o Keeper sugere ou Fotografia (Harvey pode conhecer um colega fotógrafo) e idioma próprio (como a habilidade mais associado a ser um jornalista). O Keeper levanta a fi dif cultly nível para o disco, como Harvey é um longo caminho de casa. Harvey tem própria língua 84% e metade deste ou menos deve ser rolada para estabelecer um contato. Harvey deixa o rolo, e pode achar nenhum contato. Ele persiste com arrasto todas as publicações menores, ea Keeper concede um rolo empurrado, rolando os dados fora da vista do jogador (rolo oculta). O rolo é falhou novamente eo Keeper informa o jogador que Harvey contatos Martyn Lace, editor do 'The Camden Enquirer', que afirma saber da reputação de Harvey como fotógrafo. Lace é curioso sobre Harvey, e aparecerá útil enquanto tentando fi nd-se sobre a investigação de Harvey para seu próprio ganho. Talvez ele irá avisá-inimigos de Harvey (por uma recompensa) ou publicar sua própria história, expondo assim cuidadoso trabalho de Harvey.

enganar o investigador de alguma maneira. Um rolo escondido é usado neste caso, já que o conhecimento do resultado da rolagem de dados iria informar o jogador como a disposição do contato.

Treinamento

Dado bastante dinheiro, alguém vai ensinar nada. A existência de formação faz sentido jogo apenas em campanhas, onde os mesmos investigadores se reúnem regularmente para se envolver em um mistério em curso.

Não se deve ir à escola e aprender mais do que 1D10 pontos em uma habilidade por quatro meses de tempo de jogo sem uma boa razão. O Keeper decide se vários cursos podem ser tomadas e como julgar se a participação da classe do investigador é satisfatória. Uma verificação de experiência vem automaticamente após concluir com sucesso um segmento de treinamento, no entanto muitas aventuras em um semestre irá invalidar o trabalho em sala de aula ou prática para esse termo.

Por opção do operador, a taxa de aprendizagem de uma habilidade pode ser aumentada ou o intervalo de aprendizagem encurtado se o investigador tem acesso a um professor de renome. Esse acesso deve vir como uma recompensa por um feito notável, ou depois de grande perseverança, uma vez que muitos competir pelo favor dos famosos.

Player e Keeper podem fazer auto-estudo de qualquer assunto acadêmico. O investigador deve estudar durante quatro meses, após os quais os rolos jogador como se fosse um teste de perícia (tick) em que a habilidade (que tentam rolo acima do seu nível de habilidade atual em 1D100 e ganhando 1D10 pontos de habilidade, se bem sucedida). especialidades habilidade de combate, tais como Espada, são tão pouco usada que as escolas e treinadores pessoais representam a única maneira de aprender.

Envelhecimento

Existem várias modi fi ers aplicada durante a criação do investigador para re fl ect idade do investigador. Nos raros casos em que um signi investigador idades fi cativamente em jogo, modi fi ers deve ser aplicada a re fl ect a mudança na idade. Este é improvável que seja um fator em muitos jogos, mas pode vir a desempenhar em uma campanha, ou quando saltar décadas e pegando a história de um investigador mais tarde na vida. O envelhecimento também pode ocorrer subitamente como um resultado de uma passagem ou portão mágico; tal envelhecimento pode, em fl TIC os efeitos físicos negativos sem o ganho na educação.

Os efeitos do envelhecimento são cumulativos, por isso, se o envelhecimento duas décadas de trinta anos para fi fties, aplicar modi fi ers de tornear tanto quarenta e fi fty.

Rodar 20: Faça uma verificação de melhoria para EDU. Adicionar 5 pontos entre STR e SIZ.

Rodar 40: Faça uma verificação de melhoria para EDU. Deduzir 5 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 5. Reduzir MOV por 1.

Girando 50: Faça uma verificação de melhoria para EDU. Deduzir 5 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 5. Reduzir MOV por 1.

Rodar 60: Faça uma verificação de melhoria para EDU. Deduzir 10 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 5. Reduzir MOV por 1.

Rodar 70: Deduzir 20 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 5. Reduzir MOV por 1.

Girando 80: Deduzir 40 pontos entre STR, CON ou DEX, e reduzir APP por 5. Reduzir MOV por 1.

Cada década depois: Deduzir 80 pontos entre STR, CON ou DEX. Reduzir MOV por 1.

Harvey desempenha algumas 1920 histórias, após o que o Guardião deseja jogar um jogo cenário na década de 1930. Este fi nds Harvey 10 anos mais velho (agora 52 anos) e assim os efeitos do envelhecimento são aplicadas. Um rolo de dados de 98 bolsas de Harvey 1D10 melhoria para sua EDU, acrescentando 9 pontos para uma EDU de 93. O jogador então reduz CON e APP de Harvey em 5 pontos cada. Harvey ainda é um companheiro considerável (APP 75). Seus pontos de vida são diminuídos de 1 a 14, como resultado de sua queda na Constituição. Sua MOV cai de 6 para 5, ele não é tão rápido como ele costumava ser, mas apesar de tudo, Harvey está envelhecendo muito bem!

Regras opcionais

Passar Sorte

Depois do jogador ter feito um teste de habilidade (usando uma habilidade ou característica), pontos sorte pode ser passado para alterar o resultado. O jogador pode usar pontos de sorte para alterar um rolo em um 1 para 1 base. Os pontos gastos são deduzidos da pontuação Sorte do investigador, que irá reduzir a chance de passar um rolo sorte futura.

Sorte pontos não pode ser gasto em rolos sorte, rolos, rolos de danos de sanidade ou rolos para determinar a quantidade de pontos de sanidade perdida. Um jogador pode passar qualquer quantidade de pontos Sorte (até seu valor Sorte atual) em um rolo. Um jogador só pode gastar Sorte a um alter de suas próprias jogadas de dados.

Quando um teste de perícia é falha, o jogador tem a opção de empurrar o rolo ou passar sorte; pontos sorte não pode ser gasto para alterar o resultado de um rolo empurrado.

Criticals, fumbles e fi avarias rearmar sempre se aplicam, e não podem ser comprados com pontos de sorte.

Além disso, nenhuma verificação de melhoria da habilidade é ganho se os pontos Sorte foram usadas para alterar o rolo de dados.

No jogo, a sorte de um investigador vai cair gasta e subir através de recuperação (veja abaixo).

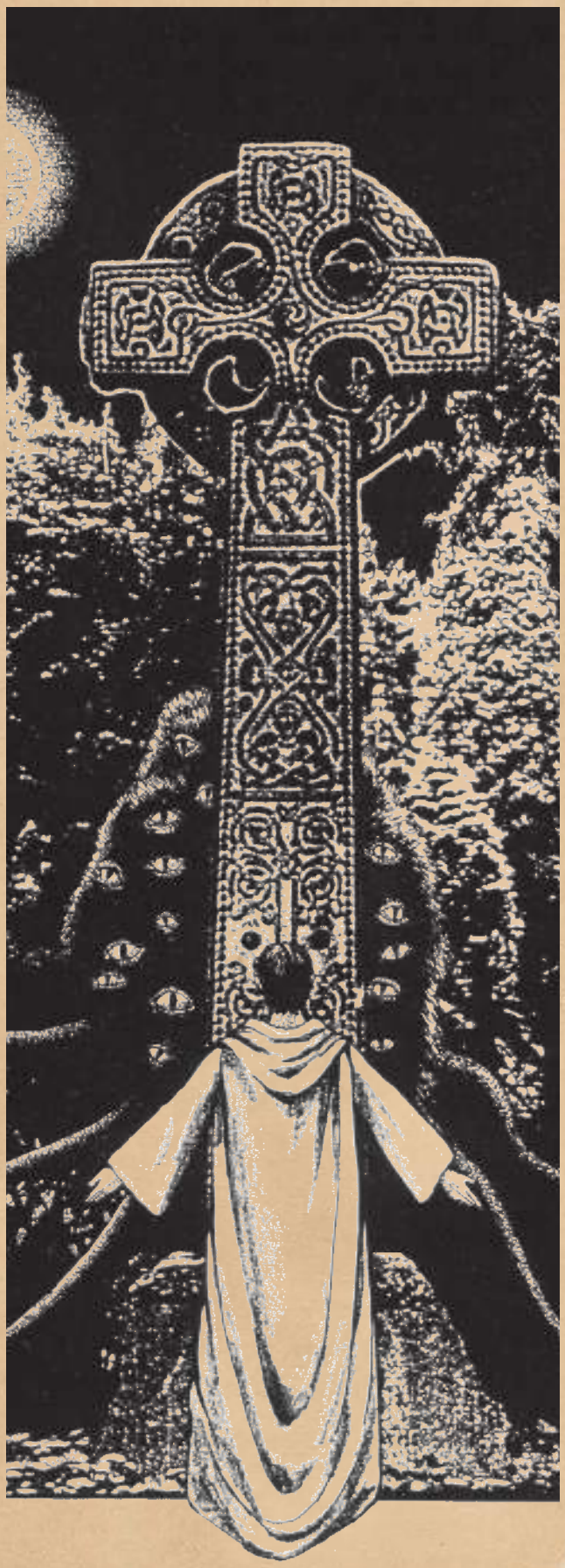
Recuperando pontos Sorte

Após cada sessão de jogo, cada jogador pode fazer uma verificação de melhoria para sua sorte. Esta é rolada da mesma forma como para a melhoria da habilidade. O jogador lança 1D100 e se o rolo está acima de seu presente sorte marcar acrescentam 1D10 pontos à sua pontuação Luck. Se o teste for igual ou inferior a presente nota Sorte do investigador, sem pontos são recuperados.

Nota: pontuação sorte de um investigador irá variar ao longo do jogo, mas não pode exceder 99. valor inicial A sorte não é usada novamente no jogo. Não há resets e o valor inicial pode ser excedido em jogo.

sucesso um extremo é rolada para um jovem escuro para atropelar Harvey para o pó. Harvey não se esquivar com um rolo de 73, muito acima de sua habilidade rodeio de 27. Isso é vida ou morte, e assim por jogador de Harvey gasta 46 de pontos de sorte de Harvey para converter o rolo Dodge um sucesso Extreme. Harvey evita a morte por um fio de cabelo!

No início da sessão seguinte (Harvey tendo de alguma forma sobreviveu para lutar outro dia), jogador de Harvey faz um teste para a recuperação Luck. Sorte de Harvey é agora para baixo a 8 pontos. Será que o jogador testa 37 e assim acrescenta 1D10 a sorte de Harvey, aumentando-a de 14. Vamos esperar Harvey não tem que confiar em sua sorte hoje.



Capítulo Seis

Combate

Então ,em sp iteof minha eoffright daz e desgosto, a minha mo rbidcuriositytri umph ed; e como a lastofthe seg strositieso oz ed-se ai em efr om thatnether WO rldof desconhecido quase tmaurœ, Eu desenhei minha aut oma ticpistol e Shotit und ercoveroftheth und er.

– H .P. Lo vecraft, T ele Lu rking Fe ar

pesar de seus melhores esforços para evitar derramamento de sangue, por vezes, os investigadores são confrontados com situações em que o resultado só pode ser decidida pelo fi st ou pistola. No combate investigadores colidir de cabeça com agentes do Cthulhu, monstros e outros habitantes de falta da noite.

Combate engloba uma gama de habilidades e objetivos; por vezes, um investigador pode querer simplesmente subjugar um oponente sem causar danos indevidos, enquanto em outras vezes a meta pode ser para matar, ou simplesmente para fl ee.

Combate tem suas próprias regras que incidem sobre a ação e ajuda para determinar quem está fazendo o quê, quando é feito, e o grau de sucesso alcançado. Ao invés de ter um único rolo decidir o resultado do fi luta, uma série de rolos são feitas até que haja um vencedor claro.

Declaração de Intenções: "Qual é o seu personagem está fazendo?"

O Keeper deve sempre perguntar o leitor a essa pergunta e incentivá-los para descrever ações de seu investigador em vez de usar a terminologia jogo. "Eu estou rolando a hit," não é algo que um investigador jamais iria dizer ou fazer. Esforçar-se para pintar um quadro com suas descrições de combate e incentivar seus jogadores a fazer o mesmo. Quando o jogador descreveu a ação de seu investigador, o Guardião deve, então, dizer ao jogador que habilidade para dados rolam contra.

Jogador: "Eu vou dar um soco o guarda, em seguida, correr para a porta aberta."

Keeper: "O guarda vai tentar agarrá-lo. Rolar sua habilidade Brawling."

Keeper: "O humanóide monstruoso está sendo executado diretamente para você, o que você está fazendo?"
Jogador: "Eu levanto a minha espingarda e explodi a coisa." Keeper:

"OK, dá-me um teste de perícia para a Shotgun".
Keeper: "investigador de Scott está agindo como um louco, ele está indo para fora da tenda para o frio sem o seu casaco ou luvas. Ele vai congelar até a morte lá fora!"

Jogador: "Vou agarrá-lo e lutar-o no chão."

Goleiro: "Vamos ter um rolo Brawling oposição."

Observe como o pedido de um rolo de dados se desenvolve a partir do que os jogadores dizem. No fi primeiro exemplo, o objetivo é passar a guarda, e o soco é simplesmente um método de alcançar a meta; danos pode ser em fl infligido como conseqüência, mas o goleiro usa os dados para julgar se a manobra é realizada.

No segundo exemplo, o objetivo do jogador é claramente no fl ito danos máximo, de modo que os dados serão utilizados para determinar se o monstro é atingido, e para medir a quantidade de danos em fl infligido.

No terceiro exemplo, o jogador está tentando conter um colega investigador, sem no fl icting dano. Mais uma vez os dados serão utilizados para medir o sucesso da manobra.

Os dados são, então, rolou, geralmente pela Keeper eo jogador simultaneamente, e os resultados utilizados para determinar o que as manobras sejam alcançados e quanto dano está em fl infligido.

Como você descreve o resultado da rolagem de dados é importante para a sua história, mas de nenhuma importância para a mecânica do jogo. Um rolo de combate que por fl TIC 6 pontos de dano pode representar alguns bons socos, um joelho na virilha, uma série de chutes ou uma cabeçada-sua descrição do resultado deve elaborar sobre a sua intenção declarada, adequando o relativo sucesso alcançado.

Tente usar este formato de cada rodada: permitir que as ações de cada personagem da história para sugerir o que rola são necessários, resolver as jogadas de dados, incorporar o resultado dos rolos de volta para a história, em seguida, passar para o próximo caractere. Não basta repetidamente rolar dados sem qualquer história.

O primeiro golpe (surpresa Um tt acks)

Alguma coisa deve acontecer para iniciar um combate; alguém deve atingir o fi golpe primeira. Oponentes pode enquadrar-se um ao outro, como dois pugilistas no anel, sabendo que eles estão envolvidos numa fi luta mesmo antes da fi soco primeiro é lançada. Se este for o caso, o detentor deverá iniciar um turno de combate.

Alternativamente, o ataque pode ser uma surpresa completa; um joelho súbita na virilha ou soco no queixo, por exemplo. Quando alguém afirma que eles estão fazendo um ataque repentino, inesperado, eles devem ter a oportunidade de surpreender o adversário. Se o Guardião foram para mudar automaticamente para rodadas de combate (veja abaixo), a pessoa que declarou a fi ataque primeiro pode acabar agindo última na ordem DEX, que não faria sentido narrativo.

Claro, se o alvo tem seu juízo sobre eles, eles podem ver o rápido ataque. O Keeper pode permitir que um teste de perícia para determinar se o alvo antecipa o ataque, usando Ouça ou local escondido para ouvir ou vê-lo chegando, ou Psicologia de perceber a intenção do atacante. A habilidade de Stealth do atacante pode ser usado para definir o dif fi nível culdade para o investigador de Escuta, local escondido ou habilidade Psicologia, ou vice-versa se o investigador é o de fazer o ataque surpresa (lembrando que o jogador deve ser rolando os dados sempre que possível).

Dependendo do resultado do rolo:

- Se o alvo antecipa o ataque, eles podem optar se esquivar ou fi volta luta.
- Se o alvo não consegue antecipar o ataque, o Keeper pode permitir que o ataque seja um sucesso automático (a menos que um fumble é enrolado) ou atribuir o atacante um dado bônus, dependendo da situação. Se o atacante está a fazer um ataque à distância (por exemplo, com uma arma ou faca de jogo), um rolo deve sempre ser feito para hit. Nota: Bater em alguém na cabeça (quando ataca invisível) da parte traseira, automaticamente, ter sucesso (a menos que se atrapalhou), enquanto agarrando a arma da mão de alguém só iria receber um dado bônus.

Ao atacar um alvo que não possa ou opte por não se esquivar ou fi volta luta, o atacante deve rolar o ataque normalmente, mas só vai deixar de sucesso se eles conseguirem um fumble. isto

A Deep One surpreende um investigador.

deveria estar remem - Berede que o Keeper decide quando jogadas de dados são chamados. Se uma pessoa não acordar, por que um rolo de dados ser obrigado a facada ou matá-los em seu sono?

Uma vez que um ataque surpresa foi resolvido, o Guardião deve então mudar para rodadas de combate como detalhado abaixo.

º e turno de combate

É confuso para todos quando vários jogadores agir e falar ao mesmo tempo, de modo a manter a ordem, o combate é estruturado em rodadas, com cada jogador a tomar uma volta em cada rodada.

Uma rodada de combate é uma unidade deliberadamente elástica do tempo em que todos desejam agir e capaz de fazer isso tem uma chance de completar pelo menos uma ação. a igualdade de um investigador de oportunidade é muito mais importante do que a noção de que um combate rodada representam uma quantidade precisa de tempo do mundo real. Quando cada investigador e outros personagens controlados-Keeper ter tido uma oportunidade para agir, a rodada de combate é longo e a próxima rodada pode começar.

Destreza e a ordem de um tt ack

A questão de quem recebe o fi primeira oportunidade de ataque pode ser uma questão importante em um fi luta. Determinar a ordem de ataque pelo ranking DEX dos combatentes maior para o menor. No caso de um concurso, o lado com a habilidade de combate superior vai fi primeiro.

Harvey foi encurralado por um cultist com raiva, e ambos estão tentando machucar um ao outro. O cultist tem uma DEX de 55 e assim faz Harvey. No entanto Combate (Brawling) a habilidade do cultist é de 70%, que é muito maior do que Harvey, de modo que o cultist age primeiro.

Ações em um turno de combate

Por sua vez, na ordem DEX (maior para o menor) cada personagem pode utilizar sua ação:

T Para iniciar um ataque usando a lutar ou armas de fogo habilidade*.

T Para executar uma fi combates manobra.

T Para fl ee do combate.

T Para lançar um feitiço.

T Para executar alguma outra ação que exija tempo e talvez um rolo de dados, como escolher um bloqueio enquanto outros fi luta.

* Note-se que alguns monstros são capazes de múltiplos ataques em uma rodada: todos estes ocorrem no turno do monstro.

Um personagem pode optar por atrasar a agir até que outro personagem agiu. Se isso leva a mais de um personagem que desejam agir simultaneamente, aquele com o maior DEX tem prioridade. Se ambos insistem em esperar que a outra, a rodada pode terminar com nenhum deles atuando e, portanto, perder a sua ação, depois que o jogo continuará com a ordem habitual de combate próxima rodada.

brigas

O homem atrás de mim - o único do partido mais velho do que eu - resmungou o hackneyed "Meu Deus!" com a voz mais rachado que já ouvi. De sete homens cultivados, apenas a Sir William Brinton manteve sua compostura, uma coisa a mais para o seu crédito, porque ele levou o partido e deve ter visto a visão em primeiro lugar.

- HP Lovecraft, *Os ratos nas paredes*

Para explicar as regras de combate, vamos começar com um simples, antiquado, one-on-one fi st fi luta. Mais tarde, pode adicionar regras para armas brancas, vários adversários, fi rearms e outras opções.

este fi luta pode ser uma briga de bar, ou qualquer situação onde duas pessoas estão determinados a machucar um ao outro em combate desarmado. Esta não é uma luta de boxe ou uma aula de artes marciais; não há são tabus aqui. Este é baixo e sujo: fi STS fl y, pés atacar, o cabelo é puxado, testas se chocam, pregos ancinho, fi dedos torção, partes vulneráveis são direcionados, olhos arrancados e dentes cuspiu. Isso tudo é englobado em uma habilidade: Briga (uma especialização da habilidade Fighting). A alternativa ao ataque é tentar evitar ser atingido, e isso é representado pela habilidade Dodge.

ataques corpo a corpo são resolvidos usando testes de habilidade opostos. Quando atacado, um personagem tem uma escolha simples: ou esquivar ou fi volta luta.

T Se o personagem escolhe fi volta luta, o uso do alvo
Lutando habilidade para se opor a habilidade de combate do atacante.

T Se os escolhe personagem se esquivar, o uso do alvo
Dodge habilidade para se opor a habilidade de combate do atacante.

T Se o alvo não é nem fi combates de volta nem esquivando-se,
referem-se a ataques surpresa na página @@.

Resolver um A Luta tt ack feita contra um alvo º a está lutando para trás

Ambos os lados rolar dados percentuais e comparar os resultados com sua própria habilidade de combate. O lado com o melhor nível de sucesso evita sendo prejudicados, e em fl itos danos em seu adversário (consulte Determinando página danos @@). Se ambos os lados alcançar o mesmo nível de sucesso, o personagem de iniciar o ataque acertar o personagem que é fi combates de volta, em fl icting danos.

T Se o atacante consegue um maior nível de sucesso, eles
causar dano a seu alvo.

T Se o defensor atinge um maior nível de sucesso, ele
ou ela bloqueou com sucesso, aparou ou evitados golpes do atacante e, simultaneamente, conseguiu um golpe de sua própria sobre o seu atacante, em fl icting danos.

T No caso de um empate, o atacante ganha (quando o seu
adversário é fi combates de volta).

T Se ambos falharem, nenhum dano está em fl infligido.

Resolver um A Luta tt ack feita contra um alvo º na é Evasão

O atacante e o alvo (que está tentando se esquivar) fazer um teste resistido usando sua habilidade de combate e habilidade rodeio respectivamente. Se o atacante ganha um maior nível de sucesso, o ataque é bem sucedido e o atacante em fl itos danos na perdedor (veja Determinando página danos @@). Caso contrário, o ataque é esquivou e nenhum dano é causado. Se ambos os lados alcançar o mesmo nível de sucesso o personagem esquivando vitórias e evita o ataque.

T Se o atacante consegue um maior nível de sucesso, eles
Causar dano.

T Se o defensor atinge um maior nível de sucesso,
eles evitou o ataque e tomar nenhum dano.

T No caso de um empate, o defensor ganha (quando o
defesa é desviando).

T Se ambos falharem, nenhum dano está em fl infligido.

Não empurrando rolos de combate

Não há opção para empurrar rolos de combate (luta ou armas de fogo). rolos de habilidade são resolvidos com um ou dois rolos, mas o combate é resolvido com uma sequência de rolos. Empurrando um teste de perícia indica uma tentativa de-um esforço posterior concertada para ter sucesso. Em combate esta tentativa posterior seria o seu próximo soco ou a sua próxima tacada, ou seja, seu próximo ataque.

Será que o monstro lutar ou esquivar?

O modo padrão para monstros e personagem não jogável é lutar para trás, em vez de esquivar-se. Isso serve para tornar o combate mais rápido e mais simples para o Keeper. Monstros e personagens não-jogadores só deve uso esquivar quando sua prioridade é escapar.

determinando danos

A quantidade de danos que proporciona um ataque é indicada no Quadro XVII: Armas (páginas @@ - @ @), 1D3 para um ataque humano desarmado).

danos extremos e espeta

Maior dano está em fl infligido se o atacante ganha um nível extremo de sucesso em seu ataque. Isso só ocorre se o ataque é feito em turno de um personagem na ordem DEX, não quando
fi combates de volta: cada personagem recebe um momento no centro das atenções a cada rodada, e esta é a sua oportunidade de fazer um ataque excelente.

Se o atacante consegue um sucesso extremo com uma arma não-empalar (por exemplo, armas contundentes, tais como um fi st, chute ou clube), depois de terem atingido um ponto fraco e causou dano máximo (o máximo dano mais o bônus máximo dano (se houver).

Se o atacante alcança um nível extremo de sucesso com uma arma penetrante (como uma lâmina ou bala), então um

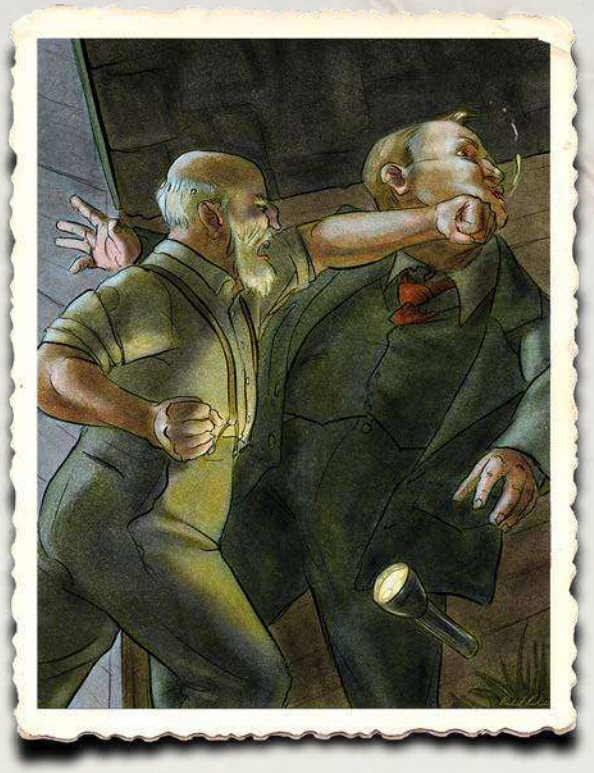
'Empalar' tem sido em fl infligido. Isto significa que a arma ou bala chanced para atacar uma área vital, dirigindo profundamente através de artérias ou cortando os tendões cruciais ou músculos. Aplicar o aumento de danos como para um sucesso extremo com uma arma sem corte (dano máximo mais o bônus máximo de dano) e adicionar uma jogada de dano para a arma.

Por exemplo: um personagem com bônus de dano 1D4 atinge um nível extremo de sucesso ao atacar com um canivete. O jogador rola 1D4 por danos da arma, e adiciona o máximo dano a arma pode em fl ito (4) em conjunto com os seus bónus dano máximo (4). Isso resulta em um total de 1D4 + 8, (uma gama de 9 a 12 pontos de danos).

Armas que empalar pode são indicados na Tabela XVII: Armas (páginas @@ - @ @).

Usando Armas Brancas Em uma luta

Qualquer coisa que pode ser pego e usado para bater ou facada pode ser considerado uma arma branca. Se ele é o tipo de arma que ninguém poderia simplesmente pegar e usar (a perna da cadeira, faca de cozinha, etc.), então use o Combate habilidade (Brawl). Tais armas ser-



Old Man Birch tem um bom gancho esquerdo.

Harvey: DEX 55

Fighting (Brawl) habilidade: 25 (regular) / 12 (Hard) / 5 habilidade (Extreme)

Esquiva: 27 (regular) / 13 (Hard) / 5 (Extreme)

Old Man Birch: DEX 60

Fighting (Brawl) habilidade: 40 (regular) / 20 (Hard) / 8 habilidade (Extreme)

Esquiva: 30 (regular) / 15 (Hard) / 6 (Extreme)

o fl primeira rodada:

As coisas vão mal para Harvey quando ele não consegue esgueirar-se em torno da casa, levando a um encontro com Old Man Birch, que tenta dar um soco o intruso.

Old Man Birch tem a maior DEX e, portanto, vai primeiro.

Ação do velho Birch:

O Keeper pega os dados e estados que Old Man Birch está balançando um fi st em Harvey. A reação de Harvey é pato. O Keeper, portanto, fazer um teste de Combate (Brawl) habilidade do velho Birch e será a oposição de habilidade Dodge Harvey.

O Keeper rola 04 para o Combate do velho Birch (Brawl) habilidade-um sucesso Extreme.

Harvey requer um nível extremo de sucesso para evitar o golpe. jogador de Harvey rola 25 para skill-um Dodge sucesso regular de Harvey. Não esta bom o suficiente.

Old Man Birch dano 1D3 para um ataque desarmado, ao qual é adicionado o bônus de dano 1D4. Como foi um sucesso Extreme, o resultado máximo é usado no lugar de rolamento dos dados; Harvey leva o total de 7 pontos de danos (3 + 4 = 7).

O Keeper conta como Old Man Birch pega Harvey com um gancho de esquerda antes que ele tenha a chance de ee fl. Isto é seguido com um par de golpes sólidos como Harvey bobinas de volta, o sangue escorrendo pelo rosto. Um sorriso se espalha pelo rosto de Old Man Birch como ele fica um gosto de vitória.

A ação de Harvey:

Harvey é encurralado e ataca seu inimigo. Old Man Birch tenta side-passo e influência Harvey novamente. Suas intenções incluem danos, então isso significa que ele está brigando para trás.

jogador de Harvey rola 25 para Combate de Harvey (Brawl) habilidade-um sucesso Regular. O Keeper rola 23 para

Combate de Old Man Birch (Brawl) habilidade-um sucesso Regular.

Quando o alvo é brigando para trás, as vitórias atacante em caso de empate. Harvey rola 1D3 para 2 pontos de dano. Isso é o fim de uma rodada.

tempo para a categoria armas básicas e incluem clubes simples e facas. Se a arma é mais complicado ou complexo e não se conforma com a categoria armas básicas, uma habilidade especialização em arma deve ser usada. Armas com características e funções similares são agrupados com a finalidade de especializações habilidade arma.

Consulte a Tabela XVII: Armas (páginas @@ - @ @) para obter detalhes sobre os grupos de armas e especificidade fi armas c, juntamente com os danos que em fl TIC.

Old Man Birch tem a opção de pegar uma faca ou uma espada. Com a faca, ele usaria sua Combate (Brawl) habilidade de 40%. Uma espada é mais complicado de usar e tem a sua própria habilidade, que não faz parte da luta (Brawl) habilidade. O Old Man Birch não tem qualquer habilidade com uma espada, por isso, teria que usá-lo pelo valor de habilidade de base: Fighting (Espada) de 20%.

armas improvisadas

Todos os tipos de itens podem ser usados no fl TIC danos físicos: pistas de snooker, tesouras, garrafas, pedras e assim por diante. Mesmo um jogador gramofone poderia ser esmagado sobre a parte traseira da cabeça de alguém por uma lesão desagradável.

O Keeper deve determinar os danos causados por uma arma improvisada usando um item de comparável na Tabela XVII: Armas (páginas @@ - @ @). Se a arma improvisada é semelhante a uma arma corpo a corpo básico, como uma faca ou clube, pode ser usado com o Combate (Brawl) habilidade. Se não for, o detentor deverá decidir sobre qual especialização habilidade de luta é apropriado.

Todo mundo está fortemente encorajados a fazer uso do meio ambiente em um fi luta. Se o fizer, irá adicionar uma sensação única a cada fi luta e vai fazer o ajuste vir à vida. Se cada fi usos GHT os mesmos socos velhos, pontapés e armas regulares, eles podem se sentir repetitivo. Imagine a cena e agarrar o que vem à mente. Se o fi luta acontece em um bar, você deve estar balançando tacos de bilhar, jogando garrafas e bater uns nos outros com banquetas. pokers fogo, carrinhos chapéu e espadas ornamentais pode ser a mão em uma mansão. monitores de computador, cabos de alimentação e tesouras tudo poderia ser mortal em uma das fi ce. Como Keeper, incentivar seus jogadores a improvisar e não bloqueie as suas ideias sem uma boa razão. Se você quer introduzir a mão do destino para determinar se essa arma improvisada calhar está presente, chamada para um rolo sorte.

Combate Manobras

Se um jogador descreve um objetivo que não seja simplesmente em fl icting danos físicos, tais como desarmar o adversário ou batê-los mais, então ele pode ser resolvido com uma manobra. Isso pode incluir a empurrar alguém fora do caminho, jogando o adversário para o fl oor, restringindo alguém em uma cela, desarmar um oponente, e assim por diante.

frigideiras fazer excelentes armas improvisadas.

Passo 1: Compare Constrói

Claramente habilidade é um fator importante na realização de uma bem-sucedida fi combates manobra, mas o tamanho e força também ter um efeito. Um pequeno e hábil fi ghter pode desequilibrar ou desarmar um oponente maior, mas há limites. Nenhum ser humano jamais vai poder lutar um monstro enorme, como um jovem Dark of Shub-Niggurarth ao solo, independentemente da sua habilidade. Convenientemente, tamanho e força já está consignado em construir de cada personagem, e, assim, comparando estes podemos avaliar a força relativa dos adversários.

Para determinar a capacidade relativa dos dois adversários e se o caractere realizar a manobra leva dados de penalidade, basta comparar a largura do dois combatentes. Se o personagem realizar a manobra tem uma configuração menor do que seu oponente, então ele ou ela toma um dado penalidade para cada ponto de diferença (até um máximo de dois dados de penalidade). Se um oponente excede construção do atacante por três ou mais, qualquer fi manobras combates são ineficazes; o atacante pode ser capaz de impor as mãos sobre o seu adversário, mas não tem a força eo tamanho necessário para tirar proveito de sua aderência.

T Se o personagem realizar a manobra tem um
Compilação que é três ou mais pontos inferior ao seu oponente é, a manobra é impossível.

T Se o personagem realizar a manobra tem um
Compilação que é de dois pontos inferior ao seu oponente é, o rolo de manobra é feita com dois dados de penalização.

T Se o personagem realizar a manobra tem um
Compilação que é um ponto menor do que os seus adversário, o rolo de manobra é feita com um dado de grande penalidade.

T Se o personagem realizar a manobra tem o
mesmo (ou superior) Desenvolver como seu oponente, sem modi adicional fi res são aplicados.

Etapa 2: Faça o A tt ack rolo

A manobra é tratada da mesma forma que um ataque de combate regular. A maioria das manobras usará a habilidade Brawling, embora alguns possam ser realizados utilizando uma outra especialização: por exemplo, a luta (Espada) habilidade pode ser usado para desarmar uma pessoa. O Keeper deve governar de acordo com a situação. O adversário deve optar por desviar ou fi volta luta como fariam quando atacado normalmente.

lutas Harvey com o Thug como ees do Cultist fl.

rolo ataque manobra:

T Se o alvo é esquiva: habilidade de combate do atacante se opõe pela habilidade do rodeio do alvo. Se o personagem realizar a manobra alcança um nível maior de sucesso do que a esquiva caráter, a manobra é bem sucedido (se amarrada, o alvo é capaz de iludir a manobra).

T Se o alvo é fi combates de volta: Luta do atacante habilidade é a oposição de habilidade de combate do alvo. Se o personagem fi volta combates atinge um maior nível de sucesso, a manobra falha eo adversário fl itos danificar o caráter realizar a manobra (se amarrada, a manobra é bem sucedida).

T O alvo de um ataque pode usar uma manobra de sua própria:

Harvey: DEX 55

Fighting (Brawl) habilidade: 25 (regular) / 12 (Hard) / 5 habilidade (Extreme) Esquiva: 27 (regular) / 13 (Hard) / 5 (Extreme) Constituição: 0

Thug: DEX 50

habilidade de combate: 35 (regular) / 17 (Hard) / 7 (Extreme) rodeio habilidade: 25 (regular) / 12 (Hard) / 5 (Extreme) Constituição: 1

Harvey está seguindo uma cultist que ele sabe estar carregando uma cópia do Livro de Eibon em uma mala através de Boston. Quando ele perde de vista o cultist no meio da multidão, Harvey faz um teste local escondido e falha. Harvey corre pela rua procurando em cada viela lateral. O Keeper concede uma empurrado rolo local escondido, que também falhou. Como consequência, o Keeper conta como Harvey segue o seu alvo para as sombras de um desses becos, apenas para ser saltado por bandido armado de faca exigindo dinheiro.

o fi primeira rodada:

Harvey tem a maior DEX e, portanto, vai primeiro.

Ação de Harvey:

Harvey tenta empurrar o bandido para fora do seu caminho e correr passado; é um risco, mas Harvey sabe que ele vai perder a trilha se atrasa. Esta é uma manobra de combate, o objetivo é empurrar o bandido afastado por tempo suficiente para Harvey para executar passado.

O bandido tem uma construção de +1. Este é um ponto mais elevado do que Construir (de zero) de Harvey tão Harvey terá um dado penalidade. O bandido está brigando para trás, tentando esfaquear Harvey. O bandido tem uma faca e então usa seu Fighting (Brawl) habilidade para atacar.

jogador testa de Harvey com uma matriz de penalidade, ficando 12 e 22. Ele deve tomar a maior roll-um sucesso Regular. O Keeper rola 03 para o bandido-um sucesso Extreme.

Enquanto tentando empurrar o bandido de lado, Harvey é esfaqueado por 6 pontos de dano (1D4 para o canivete e bônus de dano 1D4). Se isso tivesse sido a ação do bandido, o sucesso extremo teria resultado em um empalar para 8 + 1D4 danos (dano máximo arma e bônus máximo de dano mais um rolo de dano da arma).

A ação do bandido:

O bandido ameaça Harvey com a faca e exige dinheiro. Harvey, sabendo que ele está gravemente ferido e superada, entrega a sua carteira.

manobras de combate exigem uma meta definida

Às vezes um jogador pode indicar uma ação como um objetivo; em resposta a ter uma arma apontada na sua cara que pode simplesmente dizer: "Eu estou empurrando o braço de modo que a arma não está apontando para a minha cara". Empurrando um braço de distância não é uma meta-lo é uma ação. Ele não de- fine um objetivo forte; o adversário poderia simplesmente dizer que eles estão puxando para trás e disparar a arma quando se trata de sua vez. A meta deve ser algo definido como: "Eu estou batendo a arma de sua mão", "Eu estou aproveitando a pistola dele", ou "Eu estou agarrando o braço de arma e mantê-lo apontado para longe de mim". Cada uma delas tem um efeito nite defi- sobre o status quo e, portanto, constitui um objetivo.

Resolve como para fi combates de volta, mas em vez de fl icting danos aplicar o efeito da sua manobra. Uma manobra bem sucedida permite que o personagem para alcançar um objetivo, tais como:

T Desarmar um oponente, ou arrancar um item como uma para fora o livro da mão do adversário.

T Coloque o inimigo em desvantagem em curso, quer no fl icting um dado penalidade sobre ações futuras do adversário ou a concessão de um bônus dado às ações dos aliados tomadas contra o alvo (escolher o que parece mais adequado à situação). Esta desvantagem pode ser como um resultado da restrição física ou de ter sido jogado ao fl oor.

T Para escapar quando contida fisicamente por outra personagem. O personagem contido pode usar uma manobra de seu próprio na sua vez de sair de um porão, como um abraço de urso ou o bloqueio do pescoço; caso contrário, eles são automaticamente realizada até seus lançamentos atacante eles, está incapacitado ou sofre uma grande ferida (ver Feridas e cura, página @@).

T Empurrando um oponente sobre um penhasco, de um grande-ganha dow ou simplesmente bater o adversário para o fl oor. O detentor podem em fl danos TIC sobre as pessoas envolvidas em uma manobra se é adequado para os eventos na história- claramente alguém cair de uma janela do segundo andar vai ter danos a menos que pousar em uma rede de segurança ou similar.

excedido em número

Quando um personagem está em desvantagem pela oposição, o personagem está em desvantagem. Uma vez que um personagem tem tanto lutou para trás ou se esquivou no presente turno de combate, todos os ataques corpo a corpo posteriores sobre eles são feitos com um bônus dado. Isto não se aplica aos ataques feitos usando fi rearms.

Personagens e monstros que têm mais de um ataque por rodada também pode esquivar ou fi GHT trás desse número de vezes antes de o dado de bônus é aplicado. Assim, um vampiro com três ataques podem fi volta luta três vezes antes de seus atacantes ganhar um dado bônus.

Note-se que algumas entidades Mythos nunca pode ser superados em número pelos investigadores (ver Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos).

variou e º Armas rown

ataques de mísseis variou (tais como curvas) são tratados como se fossem fi rearms (-alvo tem a opção de mergulho para a tampa, consulte a página @@).

armas de arremesso pode ser oposição com a habilidade do rodeio da mesma forma como ataques de combate (veja Resolvendo um ataque de combate feita contra um alvo que está se esquivando, página @@).

Um personagem não pode escolher a opção de fi combates costas contra uma variou (de mísseis) ou ataque arma de arremesso a menos que ele ou ela já está dentro de proximidade física para o atacante (dentro de um fi FTH de sua DEX em pés).

Metade bônus de dano do atacante é aplicada a armas de arremesso e armas de mísseis que dependem diretamente sobre a força do usuário. Assim, isso se aplica a arcos e fundas, mas não para besta.

Para resolver um ataque à distância ou jogado, o detentor deverá definir um dif fi nível culdade como para um fi ataque de rearme (ver Armas Dif fi Níveis culdade, página @@).

Escapando Close Combat

Um personagem pode usar a sua ação para fl combate corpo a corpo ee por sua vez, na ordem de combate, desde que tenham uma rota de fuga e não são contidos fisicamente.

Combate Fluxograma

Estabelecer a ordem de ataque

Posto em DEX Ordem: mais alto vai fi primeiro.

Preparou armas de fogo ir a DEX +50

Ataque surpresa

Permitir habilidade roll-faz o alvo antecipar o ataque? (Local escondido, Escute, Psicologia)

Sim:

Use fim DEX normal para o combate.

Não:

Ataque acerta automaticamente ou morrer ganhos Bonus.

Resolve em DEX Order

a) Iniciar Ataque, fugir ou Manobra

b) escolhe Defender para Dodge, lutar para trás, ou realizar manobra.

c) O atacante e zagueiro fazer teste resistido.

esquivar

Atacante ganha com maior nível de sucesso. Empate = defensor ganha. Ambos falham = nenhum dano na fl infligido.

Luta Voltar

Nível mais alto de vitórias de sucesso. Empate = vitórias iniciador. Ambos falham = nenhum dano na fl infligido.

Manobra

Resolve como para lutar para trás, mas em vez de na fl icting danos aplicar o efeito de manobra.

Se Manobra:

Comparar constrói Se iniciador é menor = um Penalidade dado para cada ponto de diferença. Se diferença é 3+ = manobra é impossível.

rolos de combate não pode ser empurrado.

Outnumbered?

Uma vez que um personagem tem se esquivou ou Voltar lutou em uma rodada, todos os ataques subseqüentes sobre eles receber um bónus fieira. Não se aplica para aqueles com múltiplos ataques (que podem Dodge / Fight Back tantas vezes quanto eles têm ataques antes do Outnumbered regra se aplica).

Extremo nível de sucesso?

(N / A se Defender está lutando para trás) Impale = Max danos + max arma rolo DB + danificar. Blunt = Max + danos Max DB.

Harvey e seu amigo Rodger manchar o cultist eles suspeitam estar carregando o Livro de Eibon em uma maleta. O cultist está de pé na plataforma da estação, à espera de um trem. Harvey aproveita o fato de que eles não se encontraram e se aproxima do cultist para saber quando o próximo trem é devido.

Roger: DEX 70

Fighting (Brawl) habilidade: 40 (regular) / 20 (Hard) / 8 habilidade (Extreme) Esquiva: 42 (regular) / 21 (Hard) / 8 (Extreme) bônus de dano: 1d4 Constituição: 1 Pontos de vida: 14

Cultista: DEX 60

Fighting (Brawl) habilidade: 30 (regular) / 15 (Hard) / 6 habilidade (Extreme) Esquiva: 30 (regular) / 15 (Hard) / 6 (extremo) bônus de dano: 1d4 Constituição: 1 Pontos de vida: 13

Harvey: DEX 55

Fighting (Brawl) habilidade: 25 (regular) / 12 (Hard) / 5 habilidade (Extreme) Esquiva: 27 (regular) / 13 (Hard) / 5 (Extreme) Damage Bonus: nenhum Constituição: 0 Pontos de vida: 15

Harvey tenta agarrar a pasta a partir do cultist. O Keeper regras que esta constitui uma combates fi manobra (ver Combate Manobras, página @@), uma vez que irá iniciar claramente um combate e é semelhante na intenção de desarmar um adversário. DEX do cultist é maior do que Harvey, mas ele não tem conhecimento de estar em combate até Harvey age, embora ele possa antecipar a ação de Harvey (ver impressionante o golpe primeiro (ataques de surpresa) página @@). Usando as regras para ataques de surpresa, o Keeper pede um rolo de Stealth de Harvey, definindo o nível de fi culdade dif como regular (habilidade local escondido do cultist é inferior a 50). Harvey é bem sucedido eo cultist não vê o rápido ataque.

ataque surpresa de Harvey

Harvey tenta arrebatar o caso do cultist usando uma manobra brigando. O cultist não ter a chance de esquivar ou lutar para trás como ele não tem conhecimento do ataque. Harvey ganhou um ataque de surpresa e por isso tem um dado bônus para a sua manobra. Quando fi guring o resultado de uma manobra de combate, de construção do adversário deve sempre ser tidas em conta. De construção do cultist é um passo acima Harvey, assim Harvey ganha um dado penalidade. O dado de bônus e pena morrer se anulam mutuamente.

Um 11 é enrolado no Combate de Harvey (Brawl) habilidade-um sucesso rígido.

Sem rolo oposto é feito para o cultist por conta de Harvey ter a vantagem da surpresa. Harvey arranca o saco do cultist.

Agora que o ataque surpresa de Harvey é concluído, o Keeper muda para usando rodadas de combate (ver impressionante o primeiro golpe, página @@).

uma rodada de combate:

A ação de Rodger:

Rodger tem a maior DEX e assim age primeiro. O Keeper pergunta o que Rodger está fazendo (ver Declaração de intenções: "Qual é o seu personagem está fazendo?" Página @@). jogador de Rodger se inclina para frente e diz como Rodger vai agarrar a cultist de trás, mantendo espera dele enquanto Harvey socos luzes do cultist fora. O depositário interpreta isso como uma manobra brigando com o objectivo de restringir o cultist. Ambos os lados têm igual constrói, portanto, não há dados de bônus ou dados de penalização. As tentativas cultist para lutar para trás, com um cotovelo para gut de Rodger.

29 é enrolado no Combate de Rodger (Brawl) habilidade-um sucesso Regular. 21 é enrolado no Combate do cultist (Brawl) habilidade-um sucesso Regular. No caso de um empate com um adversário que está brigando para trás, as vitórias atacante.

manobra de Rodger é bem sucedida e ele agarrou o cultist. golpe do cultist não consegue se conectar.

A ação de Cultist:

O cultist atua seguinte. Ele se esforça para se libertar de espera de Rodger, como Rodger se esforça para mantê-lo realizado. O cultist está fazendo uma manobra brigando. Rodger está simplesmente tentando manter seu domínio sobre o cultist. A espera só será quebrado se o cultist ganha a manobra, caso contrário, o status quo permanecerá. O cultist tem uma matriz de penalidade, como resultado de ser contido (ver Combate Manobras, página @@).

De qualquer 82 ou 02 (penalidade de matriz) é enrolado no Combate do cultist (rixa) habilidade-uma falha.

Rodger rola um 24 para sua habilidade-um sucesso regular Dodge. O cultist não consegue se libertar. Nenhum dos lados em itos fl danificar sobre o outro.

A ação de Harvey:

Harvey tem a pasta em suas mãos, ea cultist é contido antes dele. Harvey usa a pasta como uma arma improvisada (veja armas improvisadas, página @ @) para bater o cultist no rosto. O Keeper decide permitir Harvey usar sua habilidade Brawl para o ataque. O cultist já reagiu nesta rodada (versus Rodger) e assim por Harvey recebe um dado de bônus (ver Outnumbered, página @@). As tentativas cultist se esquivar, mas está em um die pena porque ele está sendo contido.

19 ou 89 (bônus dado) é enrolado no Combate de Harvey (Brawl) habilidade-um sucesso Regular. Ou 01 ou 71 (pena morrer) é rolada para o cultist habilidade-um Dodge falha.

O Keeper decide a pasta vai fazer os mesmos danos que um clube pequeno, 1D6. O cultist leva 3 pontos de dano.

Combate a segunda rodada:

Outros passageiros estão chocados com o conflito que está ocorrendo, mas ninguém passos em frente para intervir.

A ação de Rodger:

Rodger já tem a preensão do cultist, então ele não precisa de dados rolam a menos que ele deseja fazer qualquer coisa além de continuar a segurá-lo. Rodger decide que ele vai tirar vantagem de sua posição no cultist para bater rosto do cultist contra um pilar nas proximidades. As tentativas cultist de se libertar. Ambos os lados vão fazer um teste brigando manobra. O cultist tem uma matriz penalidade para ser restringido.

Rodger recebe um 49 para sua luta (Brawl) habilidade-um fracasso.

11 ou 81 (pena morrer) é enrolado no Combate do cultist (Brawl) habilidade-um fracasso. Rodger não ferir o cultist eo cultist não consegue se libertar. O cultist ainda é mantida e os dois estão lutando em torno da plataforma.

A ação de Cultist:

Em vez de lutar para se libertar, o cultist agora levanta os pés à altura da cintura e empurra contra o pilar próximo, tentando desequilibrar Rodger sobre o chão. Rodger continua a segurar e para resistir a ser derrubado. Desde que seu objetivo é evitar o ataque, isso vai usar a habilidade Dodge Rodger. O cultist tem uma matriz penalidade para ser restringido.

Rodger recebe 32 para sua luta (Brawl) habilidade-um sucesso Regular.

O Keeper rola 03 duas vezes (die penalidade) for Fighting do cultist (Brawl) habilidade-um sucesso Extreme. O Keeper regras que bater no chão de concreto fl é danos no valor de 1D6 (como um clube) mais bônus de dano 1D4 do cultist. Roger leva o máximo de 10 pontos de dano como resultado do sucesso extremas (consulte Determinando danos, página @@). Este cai pontos de vida de Rodger a 4. Esta é uma grande ferida (ver Ferimentos e página Cura @@) e, como resultado Rodger é automaticamente derrubado e deve liberar seu domínio sobre o cultist. Rodger passa um rolo CON e permanece consciente.

A ação de Harvey:

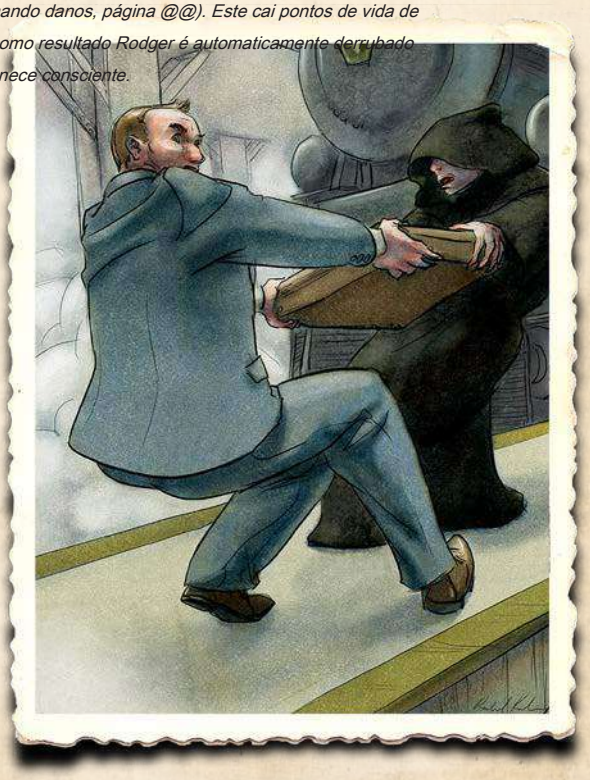
Harvey odeia deixar seu amigo como este, mas fi guras do cultist provavelmente vai correr atrás dele, e por isso ele fl ees a cena.

Combate terceiro round:

Rodger é propenso no chão. O cultist está correndo atrás Harvey.

A ação de Rodger:

Nenhuma ação foi tomada contra Rodger esta rodada, então ele está livre para se levantar e agir. Ele desenha um punhal jogando do cinto e lança-lo em volta do cultist. Este é um ataque de arma de arremesso; a Keeper decide que a cultist não será capaz de evitá-lo, porque ele não tem conhecimento do ataque (ver Combate à distância e armas de arremesso, página @@), mas Rodger ainda tem que rolar para hit.



Harvey e a garra cultist para a pasta.

A falha é rolada para a habilidade Lance de Rodger. A adaga perde.

A ação de Cultist:

O cultist usa seu feitiço dominar comando Harvey, 'Stop onde você está". As regras para a magia e feitiços são cobertos em um mais adiante neste livro, e tudo o que precisamos saber é que o feitiço falha. No entanto Harvey, sabendo que ele é improvável que Outrun o cultist, escolhe para fingir que ele está sob o comando do cultist; o jogador tem uma idéia de sua própria ...

A ação de Harvey:

Harvey finge estar sob o comando do cultist como seu inimigo se aproxima. jogador de Harvey então pergunta se talvez o comboio está puxando naquele momento? O Guardião não tinha anteriormente comentou sobre o trem e decide permitir que um rolo sorte para determinar a situação. rolo sorte de Harvey é um sucesso e o trem está apenas puxando em como o cultist chega para levar o caso dele. Harvey aproveita a oportunidade para empurrar a cultist na frente do trem, usando a pasta.

Esta acção irá exigir uma bem sucedida manobra brigando. O Keeper adora a idéia e concede Harvey um dado bônus para sua manipulação inteligente da situação. As tentativas cultist para levar o saco, eo Keeper decide que seu objetivo é girar Harvey redonda e jogá-lo antes que o trem! Ambos os lados estão fazendo uma manobra brigando. Harvey terá uma pena de morrer, porque sua construção é de 1 ponto inferior ao cultist de. Isso anula o dado de bônus concedido pela Keeper.

08 é enrolado no Combate de Harvey (Brawl) habilidade-um sucesso rígido. 23 é enrolado no Combate do cultist (Brawl) habilidade-um sucesso Regular.

Harvey mantém a preensão do caso e empurra o cultist na frente do trem; que o Keeper se incomode rolando por danos!

Mesmo um velho pedaço de metal vai trabalhar como armadura.

armaduras

Armadura reduz o dano recebido, se é a armadura natural de alguns monstros, armadura usada por um personagem ou a defesa natural de um obstáculo entre o atacante e o alvo. Deduzir o número de pontos de armadura de danos no fl infligido por ataques que passam pela armadura.

Note-se que a armadura não vai reduzir os danos de ataques mágicos, veneno, afogamento, etc.

exemplos de armadura:

revestimento de couro pesada	1 ponto
capacete Primeira Guerra Mundial	2 pontos
1" Hardwood	3 pontos
Presente Capacete US	5 pontos
Pesada Kevlar Vest	8 pontos
Militar Body Armor	12 pontos
1,5" de vidro à prova de balas	15 pontos
1" placa de aço	19 pontos
saco de areia grande	20 pontos

Harvey vai de férias para Innsmouth e encontra um profundo um enquanto explorando as cavernas sob circo de viagem das Delícias de Darke. Um homem de ação, Harvey clubes com sucesso a uma profundidade de 5 pontos de dano. A única profunda tem, pele de couro resistente e escalas, dando-lhe um ponto de armadura natural. O Keeper deduz 1 dos danos, assim greve de Harvey só faz um total de 4 pontos de dano.

A única profundo não é muito feliz e adiantamentos sobre Harvey, seus dentes afiados agulha brilhando no feixe de ashlight fl de Harvey ...

Armas de fogo

É verdade que eu enviou seis balas na cabeça do meu melhor amigo, e ainda espero mostrar por esta declaração que eu sou

Não seu assassino.

- HP Lovecraft, *A coisa na soleira da porta*

Para resolver um fi rearms atacar, fazer um teste 1D100 e comparar o resultado com habilidade armas de fogo do atacante (utilizando a especialização adequada).

o fi rearms rolo não se opõe. a dif fi nível culdade é determinada pela gama, com vários outros factores que concedem qualquer penalização ou bónus dados. Uma falha não causa dano.

Armas de fogo e a Ordem DEX

Demora menos tempo para puxar o gatilho do que para balançar um clube ou espada, portanto, preparado fi rearms pode atirar a DEX + 50 no fim DEX.

Gama e Armas de Fogo Di ffi Níveis culdade

a dif fi nível culdade de um fi rolo rearms habilidade é sempre definido de acordo com a gama. Cada duplicação da gama acima da faixa de base listados da arma no gráfico de Armas aumenta o dif fi nível culdade por um passo.

T **Dentro da gama de base:** dif regular fi nível culdade.

T eu **Ong gama (até duas vezes a gama de base):** Difícil dif fi nível culdade.

T **Muito longo alcance (até quatro vezes o alcance de base):** dif extrema fi nível culdade. Qualquer outra modi fi ers usar bônus ou penalidade dados.

No alcance muito longo, quando apenas um sucesso extremo vai acertar o alvo, uma empalar só ocorre com um acerto crítico (um rolo de 01).

arma de fogo A tt ack Modi fi ers

Uma vez que o dif fi nível culdade de um fi rearms ataque tiver sido definido, todos os outros factores que conferem uma vantagem distinta desvantagem ou são tomados em conta. Algumas opções são listadas abaixo, mas outros podem ocorrer a você durante o jogo, dependendo do que acontece em suas histórias. Modi fi ers concessão, de forma um dado bônus ou uma matriz de penalidade.

Mergulho para Tampa (penalidade fieira)

Um alvo que é consciente de ser fi vermelho em cima pode reagir 'mergulho para a tampa. Isto pode significar que salta para trás de uma barreira física, jogando-se com o fl oor ou abaixando e mergulho em velocidade, numa tentativa para apresentar um dif mais fi alvo culto.

Mergulho para a tampa requer um teste Dodge. Se esta for bem sucedida, o alvo apresenta um mais dif fi alvo cult e que o atacante recebe um dado de grande penalidade.

Mergulho para capa é uma resposta desesperada a uma situação desesperada. Um personagem que opta por mergulho para a tampa perde seu próximo ataque (independentemente de se eles foram bem sucedidos ou não). Se eles já usou seu ataque esta rodada, eles perdem o ataque na rodada seguinte. A única opção disponível para um personagem que mergulhou para a tampa, até que seu próximo ataque, é evitar novos ataques. Se um indivíduo com múltiplos ataques mergulhos para a tampa, perderá todos os seus ataques, e não apenas um único ataque.

Tampa e Ocultação (Die Penalidade)

O grau de proteção oferecido pela cobertura fica a critério do Guardião; uma cerca de madeira não pode parar uma bala, mas ele faz obscurecer o alvo, fazendo com que o tiro mais dif fi culto. Ocultação de, pelo menos, metade da meta acrescenta uma pena morrer a um fi rearms atacar.

Um alvo que quebras cobrir mesmo brie fl Y (a fi tiros re, por exemplo) pode ser alvo de um outro personagem-se que o personagem está segurando o seu turno.

Queima-roupa (Die Bonus)

Se o alvo é em ponto-intervalo em branco dentro de um- fi quinto da DEX do atirador em pés-os atacante ganha um bônus dado.

Um atacante que está usando um fi rearmar a gama de ponto-em branco pode ser alvo de ataques físicos e poderia ser desarmados com um sucesso fi combates manobra no turno do seu oponente. Um destino não pode fi volta luta contra ou esquivar um ataque de arma de fogo quanto possível um ataque Fighting.

brotos Harvey no Deep One.

Visando (die bônus)

A intenção de tomar cuidado objetivo deve ser declarado no turno do personagem no fim do combate. A foto é tirada no mesmo turno na ordem do combate na rodada seguinte. Se há outras ações são tomadas antes do tiro é fi vermelho, ganhos do atacante um bônus de morrer. Se o personagem com o objetivo sofre dano ou se move enquanto mira, a vantagem de apontar é perdido. Apenas um dado bônus pode ser adquirida por pontaria.

Os alvos em movimento rápido (die penalidade)

Um alvo que se move à velocidade máxima (MOV oito ou mais) é difícil de acerto; aplicar uma matriz de grande penalidade.

Tamanho do Alvo (bônus ou penalidade morrer)

alvos menores são mais difíceis de hit. Se o alvo é de construção -2 ou menor, aplicar um molde de grande penalidade.

alvos maiores são mais fáceis de acertar. Se o alvo é construir 4 ou maior, aplique um bônus dado.

As armas de fogo (recarregando possível penalidade DIE)

Leva um turno de combate para carregar duas conchas em qualquer arma, ri fl E ou espingarda. Permitir uma rodada para trocar um clipe. Permitir duas rodadas para alterar uma correia metralhadora.

Em uma rodada, é possível colocar uma rodada em uma câmara e obter esse tiro fora com um dado de grande penalidade.

Revólveres, múltiplos tiros (die penalidade)

Muitas armas são capazes de fi anel 2 ou 3 doses por rodada. Disparando um tiro permite um objetivo mais cuidadoso e estabilizadora da arma. Disparando mais de uma velocidade de lugares tiro acima precisão. Quando fi anel de dois ou três tiros em uma rodada, rolo para cada tiro individualmente; com todos os tiros que recebem um dado penalidade.

Harvey está disparando um único tiro de pistola em um alvo na faixa normal, de modo que o nível de fi culdade dif é Regular. Na próxima rodada, ele fi res três tiros. jogador testa de Harvey para cada tiro (pelo regular dificuldade), aplicando um dado de grande penalidade para cada rolo.

Às vezes, tendo a cobertura é mais vantajoso do que brigando para trás.

Harvey está investigando o desaparecimento de seu velho amigo, Nott. Ele ouve um som estranho vindo de um quarto no andar de cima, saca sua arma (.38 automática), e cautelosamente abre a porta. Olhando para dentro, Harvey vê uma figura humilhada na semi-escuridão, ele se pergunta se é humano ou animal. Harvey chama, "Stop onde você está. Eu estou armado!" Baring dentes e assobios, a coisa se ergue e encargos em Harvey, que deixa fora um tiro, e o Guardião começa um turno de combate. rolos de sanidade teria que ser feito para encontrar esses monstros, mas isso será explicado em uma tarde de capítulo por agora vamos aceitar que Harvey continua firme.

Harvey: DEX 55

Armas de fogo (Revólver) de habilidade: 20 (regular) / 10 (Hard) / 4 habilidade (Extreme)
Esquiva: 27 (regular) / 13 (Hard) / 5 (Extrema) bônus de dano: nenhum Constituição: 0 Pontos de vida: 15

Monstro: DEX 60

Fighting (Brawl) habilidade: 40 (regular) / 20 (Hard) / 8 habilidade (Extreme) Esquiva: 30 (regular) / 15 (Hard) / 6 (Extreme) Damage Bonus: nenhum Constituição: 0 Pontos de vida: 14

Primeiro round:

Harvey já anunciou que ele é o anel fi e vai fazê-lo em DEX 105 (DEX + 50), já que a arma foi preparado (ver armas de fogo e a ordem DEX, página @@). A criatura vai em segundo lugar com a sua DEX de 60. Sem um fi rearme preparado, Harvey teria agido depois que a criatura.

A ação de Harvey:

Harvey arma lata fi re até três tiros cada rodada, mas ele decide fi re apenas um tiro constante para maximizar sua chance de bater. Como o alvo está dentro do intervalo de base da arma, Harvey requer um nível regular de sucesso de hit. Esta foto é tirada à queima-roupa, então ele recebe um dado de bônus na jogada de ataque (veja queima-roupa, página @@). habilidade Revólver de Harvey é de 20%, e ele acerta com um sucesso regular (rolando uma possível 58 ou 18). O revólver faz 1D10 danos, soprando um pedaço da criatura (5 pontos de danos).

ação do monstro:

Agora que está sobre ele, Harvey pode ver claramente a criatura não é humano em tudo, mas mais dog-like. Ele ataca com suas patas dianteiras com garras. Harvey opta para evitar o ataque.

O Keeper rola 31 para o ataque da criatura, usando sua habilidade de luta de 40-um sucesso. jogador rolos de Harvey 12 (menos da metade sua habilidade-um sucesso Hard) por sua esquiva e evita o golpe.

Segundo round:

Harvey atua primeira vez, como a pistola está preparado.

A ação de Harvey:

Harvey fi res off três tiros em rápida sucessão. O intervalo é queima-roupa, então Harvey ganha um dado bônus em cada tiro, mas isso é negado pelo dado penalidade em cada tiro para anel fi vários tiros em uma rodada de uma pistola (ver Armas, página @@).

Três dados rolos são feitos por sua vez, um para cada um dos tiros de Harvey (cada um exigindo um nível regular de sucesso): 04, 27 e 92. Dois dos tiros perca, mas o primeiro é um sucesso Extreme. O sucesso Extreme é um empalar, de modo que o dano é 1D10 + 10. A coisa desmorona.

ação do monstro:

Ele está morto ou morrendo e pode tomar nenhuma ação.

Em volta de três:

Antes de Harvey pode verificar se a criatura está morta, ele vê mais dois à espreita nas sombras do outro lado da sala.

A ação de Harvey:

Harvey levanta a arma para fogo novamente. Escolhe seu alvo com cuidado, ele gasta uma rodada inteira com o objetivo, e ganha um dado bônus sobre o tiro (ver Apontar, página @@).

ação do monstro:

As criaturas parecem estar alimentando-se de alguma coisa, sem se importar com as recentes disparos ensurdecedores, e estão ignorando Harvey.

Quarta rodada:

A ação de Harvey:

Harvey incêndios em DEX 105, depois de passar uma rodada de mira. A criatura mais próxima é principalmente escondido por uma mesa virada. A aparência da tabela fl imsy tão Harvey decide disparar através dele. O intervalo é de cerca de 20 pés, além queima-roupa, mas dentro do intervalo de base da pistola (15 jardas), de modo que o nível culdade di fi do tiro é Regular. Contínuo...

A criatura é parcialmente escondido, então Harvey leva um dado penalidade (ver tampa e ocultação, página), o que é negado pelo dado de bônus que ele recebe para mirar.

Harvey faz uma jogada de ataque para o tiro e marca um sucesso rígido com um rolo de 09. 1D10 é rolada por 7 pontos de dano, que é reduzida em 2 pontos para a classificação de armas da mesa, dando 5 de dano.

ação do monstro:

Assustado com a proximidade do tiro, ambas as criaturas perceber o perigo que se dirija para a janela próxima.

Volta fi ve:

Harvey corre para a janela e esvazia sua arma para as criaturas eeing fl. O Keeper decide que Harvey vai ter um tiro na gama normal. Isso é sexto remate de Harvey e sua pistola está vazio.

Rodada seis:

A ação de Harvey:

Harvey cargas uma bala e incêndios, na mesma rodada em que a criatura eeing fl antes que ele desapareça de vista. O tiro é a muito longo alcance (40 jardas) para o nível fi culdade dif é Radical (veja Range, página @@). Um dado penalidade é adicionado porque Harvey é carregamento e fi anel um tiro na mesma rodada (ver recarregando armas de fogo, página @@). aplausos jogador de Harvey enquanto ela rola 01 e 00 com os dados da penalidade, dando um fi nal resultado de 01! Um crítico no alcance muito longo Um crítico no alcance muito longo é um empalar entregar 1D10 + 10 dano que diminui uma das criaturas nas suas pistas.

ação do monstro:

A criatura restante escapa ileso. voltas Harvey e vê o cadáver Gored de seu velho amigo Nott deitado a seus pés, em seguida, vagueia ao longo de verificar que a primeira criatura é de fato morto.

armas Tommy nem sempre são úteis contra os Mythos ..

de armas automáticas, é muito difícil colocar um elevado número de rodadas em um único alvo. Para simular isso, o número de balas fi vermelho é dividido numa série de rajadas, com um rolo de ataque feito para cada da salva.

Uma rajada é um número de balas ou até igual ao fi A arma de rer submetralhadora (SMG) ou metralhadora (MG) dividido por 10 e arredondado para baixo: basta ler as dezenas dígito do valor de habilidade. Independentemente de habilidade, um auto vôlei Completo nunca é

Um atirador com uma habilidade de 63%, um anel fi totalmente automático (várias rajadas) a um único alvo no intervalo normal, faz com que um rolo de ataque para cada rajada de 6 tiros. A primeira vôlei exige um sucesso Regular. A segunda rajada de 6 balas incorre uma fieira pena, tal como este é o segundo rolo de ataque (por tiros 7-12), e a terceira melhor seguimento leva dois dados de penalidade (por tiros 13-18).

Se o atirador havia anunciado que eram fi tocar uma quarta volley então a jogada de ataque seria incorrer em dois dados de penalidade, eo nível culdade di fi (para fotos 19-24) aumentaria a Hard.

Alternativamente, se o mesmo atirador fi vermelhos apenas 12 tiros, dividindo-os em partes iguais entre três alvos (4 tiros em cada) no intervalo normal, o primeiro rolo de ataque seria para as 4 tiros no alvo primeiros. As próximas 4 tiros no segundo alvo exigiria um segundo rolo de ataque, com uma matriz de grande penalidade, seguido de um novo teste de ataque para os 4 tiros no terceiro alvo, desta vez com dois dados multa. Neste caso, o atacante escolheu fogo três saraivadas parciais de 4 tiros (em vez do total de voleios 6-shot) para munição conservar.

Disparando para combate corpo a corpo

Combatentes em combate corpo a corpo estão constantemente em movimento e pode obscurecer o outro. Uma matriz penalidade é aplicada ao segmentar um combatente envolvido em combate corporal. Um fumble indica um hit aliado tem sido. Se vários aliados estão na linha de fi re, aquele com a pontuação mais baixa Sorte é atingido.

Automático fi ré

Se estiver usando automática fi re um atacante pode fazer um puxar de gatilho em um turno de combate. A arma automática irá continuar fi anel até o gatilho é liberado ou a munição é gasta (chamado auto completo). Algumas armas são limitadas a fi re uma ruptura (ou seja, 2 ou 3 marcadores) em vez de totalmente automático, enquanto outros podem ser comutados para fi re automática semi-automático (balas) individuais, e / ou explosão ou completo.

Para auto completo: o jogador declara o número de rodadas (balas) para ser fi vermelho, que pode ser qualquer número até a capacidade da arma antes de rolar os dados. Devido ao recuo

Por exemplo: Harvey e seu dois de seus amigos, Rodger e Cecil, virar-se para um local de encontro previamente combinado em um antigo armazém. De repente, um gangster aparece das sombras, trazendo uma metralhadora de urso, e abre fogo sobre os investigadores, iniciando um combate rodada.

Gangster: DEX 50

Armas de fogo (metralhadora) habilidade: 40 (regular) / 20 (Hard) / 8 (Extreme) Fighting (Brawl) habilidade: 30 (regular) / 15 (Hard) / 6 habilidade (Extreme) Esquiva: 25 (regular) / 12 (duro) / 5 (extremo) bônus de dano: 1D4 pontos de vida: 13

Harvey: DEX 55

Fighting (Brawl) habilidade: 25 (regular) / 12 (Hard) / 5 habilidade (Extreme) Esquiva: 27 (regular) / 13 (Hard) / 5 (extremo) bônus de dano: pontos nenhum Hit: 15

Rodger: DEX 70

Fighting (Brawl) habilidade: 40 (regular) / 20 (Hard) / 8 habilidade (Extreme) Esquiva: 42 (regular) / 21 (Hard) / 8 (extremo) bônus de dano: 1D4 Pontos de vida: 14

Primeiro round:

O gangster vai primeiro, anel fi em sua DEX 50 para usar um fi rearme preparado.

A ação do gangster:

Um décimo de habilidade SMG do gangster é 4, então ele é capaz de voleios re fi de 4 rodadas. Ele escolhe a fogo 4 tiros em cada um dos três investigadores (3 salvas, 12 tiros no total). Harvey e Cecil mergulho para a tampa, mas Rodger puxa uma pistola e está sua terra. Harvey faz um teste de Dodge, mas Cecil falhar. O Keeper regras que os investigadores estão cada 3 metros de distância; os resíduos gangster 6 rodadas extras se deslocam entre seus três alvos (sua munição é reduzida em um total de 18 tiros nesta rodada).

O gangster tem uma habilidade metralhadora de 40%. As metas estão dentro da faixa normal, de modo que o nível de fi culdade dif é Regular. O gangster tem um die penalidade ao fotografar em Harvey, porque ele mergulhou com sucesso para a tampa (ver **Mergulho para a tampa,** *página @@). Contínuo...*

Um fogo quebras lutar no armazém entre um ganster e os investigadores.

O depositário rolos 33 ou 43 (com o molde penalidade para o mergulho para a tampa) para bater Harvey-a perder. Mudar para o segundo alvo, o Keeper rola 04 ou 04 (com um dado penalidade para ele ser segunda jogada de ataque do gangster nesta rodada) para bater Cecil-um sucesso Extreme, indicando que todos os tiros atingiram e que metade deles empalado. O depositário faz dois rolos de 1D10 + 2 mais dois rolos de 12 + 1D10 + 2, num total de 45 pontos de danos. Cecil é morto imediatamente.

O depositário rola terceiro ataque do criminoso com dois dados multa e desperdiça Rodger.

A ação de Harvey:

Harvey mergulhou para a tampa e assim perder a sua próxima ação, o que significa que não há nada que ele possa fazer no presente. Harvey tomou cobertura atrás de um carro.

A ação de Rodger:

Rodger deixa fora um tiro, mas perde o gangster.

Segundo round:

O gangster ainda tem a sua apontar metralhadora na direção dos investigadores, mas Rodger tem agora uma pistola preparado (DEX 70 + 50), o que significa Rodger age primeiro, seguido pelo gangster, e depois Harvey, ainda atrás da tampa do vizinho carro.

A ação de Rodger:

Rodger fi res um único tiro, mas erra.

A ação do gangster:

O gângster fi res 16 disparos a dois investigadores (4 salvas, 8 balas em cada investigador). As metas estão dentro do alcance base, de modo que o nível de fi culdade dif é Regular. Harvey permanece atrás do carro, dando-lhe cobertura parcial, de modo que o gangster receberá um die penalidade adicional em seus ataques a Harvey. Rodger mergulha para cobertura e falha. O Keeper regras que os dois investigadores estão agora 10 metros de distância; o bandido vai perder 10 rodadas extras se deslocam entre seus alvos (sua munição é reduzida em um total de 26 tiros nesta rodada, deixando 6 tiros em seu tambor de 50-redonda).

O Keeper rola 87 para bater Rodger com seu fi vôlei primeiro de 4 balas: uma miss. Ele então faz com que um segundo rolo de ataque para a segunda descarga de 4 balas, tendo uma matriz de grande penalidade. Ele rola 92 e 72: outra falta.

O gângster depois muda alvos para Harvey e faz com que um terceiro rolo de ataque. Desta vez, ele deve ter três dados multa, duas para fazer um terceiro rolo de ataque e um para Harvey ter cobertura parcial. Como o número de dados da penalidade é limitado a dois, ele lança dois dados penalidade eo nível fi culdade dif para o ataque é levantada por um passo para o disco. Ele rola 02, 12 e
12. 12 é um sucesso duro, então metade dos quatro balas atingiu. O depositário rola 1D10 + 2 para cada batida, dando um total de 6 pontos de dano. O Keeper narra isso, afirmando que duas balas roçar o capô do carro e bater Harvey no ombro.

Em seu fi nal vôlei de 4 tiros em Harvey, o gangster ganharia outra die penalidade, mas como ele já está em dois dados de penalização ao nível fi culdade dif é levantada uma vez mais para Extreme. Desta vez, o Keeper rola 08, 38 e 98. 98 é tanto um fumble e uma avaria (ver Avarias, página @@). O Keeper descreve-o como um compotas avaria-a arma.

A ação de Harvey:

breaks Harvey cobrir, corre e bate no gangster. Os rodeios gangster e erros Harvey.

Em volta de três:

Rodger normalmente iriam primeiro nesta rodada com sua pistola preparado, mas, como ele mergulhou para a tampa na última rodada, ele perde sua próxima ação. Harvey é brigando o gangster em combate corpo-a-corpo. A metralhadora está preso, mas o gangster ainda poderia atacar Harvey com ele.

A ação do gangster:

Percebendo sua arma estiver preso, a fl gangster Ees a cena.

A ação de Harvey:

Harvey detém seu lado sangramento e olha incrédulo para Rodger!

A ação de Rodger:

Rodger pode fazer nada, mas horrorizado olhar como o gangster foge.

menos do que 3 balas. Por exemplo: um personagem com armas de fogo (SMG) de 47% faria fi re quatro balas em um voleio. Uma lata de caracteres fi re auto completo (vários voleios) em uma única rodada até sua munição se esgotar, embora as chances de bater reduzir após a fi primeiro vôlei tem sido fi vermelho.

por explosão fi ré: um acionamento do gatilho fi res 2 ou 3 balas, sendo esta considerada a melhor combinação de precisão e conservação de munição. Isto é simplesmente tratado como uma rajada de 2 ou 3 doses (dependendo do fi rearmar; a habilidade do usuário não desempenha nenhum papel na determinação do número de balas).

Quando fi anel semi-automática (isto é, vários tiros individuais.): aplicar um dado de grande penalidade para cada tiro, fazendo um teste de perícia para cada bala fi vermelho, assim como quando fi tocar várias rodadas de uma arma ver revólveres, vários tiros (Página @@).

Rolando para acertar com automático fi re: Primeiro rolo ataque: aplicar as regras usuais para um fi rolo rearms ataque (dif conjunto fi dade por intervalo e, em seguida, aplicar qualquer modi fi ERS).

rolos segundo e os outros de ataque: adicionar uma fieira pena (ou remover de uma fieira de bónus) para cada teste de ataque adicional. Se esta seria incorrer em três dados de pena, ficar com dois dados de penalização

e elevar o dif fi nível culdade em um passo (de Normal para duro, duro para Extreme, Extreme para Critical, ou Critical impossível).

O atacante deve fazer uma jogada de ataque fresco para cada rajada (ou explosão) de tiros ou sempre que selecionar um novo alvo.

Todos os alvos devem estar dentro de um arco razoável de fi re (em torno de um arco de sessenta graus). Munição é gasto quando se deslocam entre alvos (uma bala por metro / quintal). Esta é munição desperdiçado simplesmente adicional, e por conveniência não é tido em conta o tamanho vôlei, jogadas de ataque ou a quantidade de fotos que podem ser feitos antes de incorrer dados penalidade Resolver cada jogada de ataque:

T Se o ataque for bem sucedida: metade do tiros fi vermelho bateu o dano meta-roll para metade dos tiros (baixo rodada, mínimo de um). Subtrair qualquer armadura de cada tiro.

T Se o ataque é um sucesso Extreme: todos tiros fi vermelho acertar o alvo, o fi metade primeiro (round para baixo, mínimo de um) dos quais empalar. Subtrair qualquer armadura de cada tiro. Como para todos fi ataques rearmar, se o dif fi nível culdade do tiro foi Extreme, o melhor resultado possível é um hit de sucesso e não um empalar.

Um Resumo de armas de fogo modificadores: Bonus e dados Penalty

Dif fi culdade Nível	Die Bonus	Die Penalty
Regular: Faixa normal	Apontando para uma rodada de mergulho alvo para	cobrir
Rígido: de longo alcance	À queima-roupa	Fast-alvo em movimento (MOV 8+)
Extreme: Muito longo alcance	alvo Grande (criação de 4+)	Parcial (+ 50%) ocultação
		alvo Pequeno (Desenvolver -2)
		tiros de revólver múltipla
		Carregando e fi anel de um
		tiro em um único Firing
		rodada em corpo a corpo

NOTA: Ao resolver a jogada de ataque, o nível de sucesso não dita diretamente a quantidade de danos no fl infligido. O nível de sucesso obtido deve ser comparado com o dif fi culdade nível do tiro (tal como determinado pela gama). Assim, se o tiro foi feito a longa distância e um sucesso rígido foi necessário para atingir o alvo, rolando um sucesso rígido significaria que ele é simplesmente bem sucedido.

avarias

As armas de fogo são propensos a interferência ou mis fi anel. Com qualquer resultado jogada de ataque igual ou superior ao fi número mau funcionamento da arma do anel (ver Tabela XVII: Weapons (páginas @@@@), o atirador não se limita a miss-sua arma não faz fi ré. Se a arma é um revólver, arma break-aberto ou parafuso-ação ri fl e, o problema é apenas um boato rodada. Se a arma é alavanca de ação, o mau funcionamento é uma jam. A fixação de um atolamento leva rodadas 1D6 de combate, além de uma bem sucedida mecânica rolo reparação ou armas de fogo habilidade rolo. O usuário pode continuar tentando uma vez por rodada até ter sucesso. Se o teste é também um fumble, o Guardião pode escolher se o mau funcionamento da arma ou se algum outro resultado ocorre, como bater um aliado ou o possuidor-se ferir em alguma maneira.

Ferimentos e Cura

Eu acho que eles significam para se livrar de mim por causa do que eu descobri. Há uma grande pedra negra com hieróglifos desconhecidos metade desgastada que eu encontrei nas madeiras em Round Hill, a leste daqui; e depois que eu levei para casa tudo se tornou diferente. Se eles acham que eu suspeito demais eles vão quer me matar ou me tirar a terra de onde eles vêm. Eles gostam de tirar os homens de aprender de vez em quando, para se manter informado sobre o estado de coisas no mundo humano.

- HP Lovecraft, *The Darkness Whisperer Em*

Descrições de lesões deve ser adequado ao tipo e grau de dano recebido. Assim, o investigador não é apenas um tiro, mas o remate em um braço ou de outra; Da mesma forma uma queda pode significar o investigador tenha torcido um tornozelo, ou agora tem um nódulo parte de trás do seu crânio, bem como a perda de pontos de vida.

Keepers deve descrever os efeitos dos danos e tentar evitar simplesmente dizendo: "Você perdeu 3 pontos de vida."

rastreamento de danos

O número de pontos de vida de danos no fl infligido por um ataque pode ser utilizado para diferenciar entre o dano regular e grandes feridas. Alguém espancado até ficar inconsciente por socos (cada um fazendo uma pequena quantidade de dano) pode despertar no dia seguinte golpeado e ferido, mas capaz de agir. No entanto, alguém que leva a mesma quantidade total de dano em um único ataque, como um tiro, pode estar fora de ação por uma semana ou mais antes de o processo de cicatrização lenta começa mesmo. Um soco é provável que resulte em danos regular, ao passo que uma bala é mais provável que em fl TIC uma grande ferida.

Se o dano de um único ataque é:

T Menos de metade pontos máximo de vida do personagem, é danos regular.

T Igual ou superior a metade do valor máximo do personagem pontos de vida, é uma ferida Major.

T Mais de pontos máximo de vida do personagem, o resultado é a morte.

danos regular: o e ff ECTS

danos regular é o resultado de um único ataque que causa dano igual ao menos da metade pontos de vida máximos do personagem em um único golpe. Não tem nenhum signi fi efeito de escala no personagem até os pontos de vida atuais são reduzidos a zero, quando o personagem vai ficar inconsciente. Um personagem não pode morrer como resultado de dano regular.

Grande ferida: o e ff ECTS

Um major resultados ferida quando um ataque proporciona uma quantidade de dano igual ou superior a metade dos pontos de vida máximos do personagem em um único ataque. Um personagem que tem

"Argh ... Eu não posso alcançá-lo"

recebeu uma grande ferida pode morrer se seus pontos de vida atuais são reduzidos a zero.

Quando um personagem leva uma grande ferida:

T Assinale a caixa Wound o major.

T O personagem imediatamente cai de bruços.

T Faça um rolo CON bem sucedida para evitar o personagem cair inconsciente.

T Se os pontos de vida atuais cair para zero, enquanto o major caixa ferida estiver assinalada, o personagem está morrendo (veja Morrer página @@).

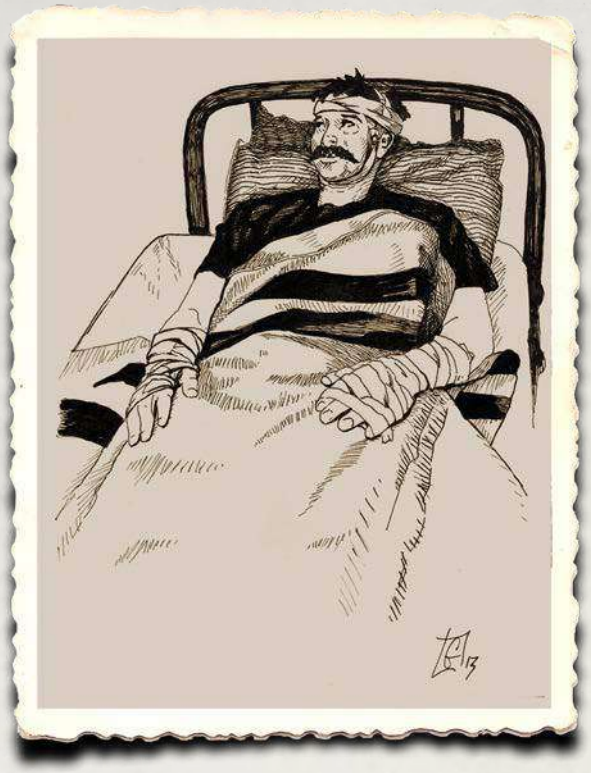
Harvey tem 15 pontos de vida. Danos de 8 ou mais será in fl ito uma ferida Major.

Harvey é atacado por um cultist louca e, ao longo da briga, tem 3 pontos de dano, em seguida, 8 danos. Seus pontos de vida atuais são para baixo a 4. As grandes batidas feri-lo para o chão. Ele é obrigado a fazer um teste de CON para o grande ferida e fá-lo com sucesso, permanecendo consciente.

Zero Pontos de Vida: o e ff ECTS

danos cumulativos deixa de ser rastreado uma vez pontos de vida atuais caíram para zero; Não grave pontos de vida negativo. Em zero pontos de vida do personagem é inconsciente.

Mais danos é geralmente ignorado, mas qualquer tentativa sincera de matar um personagem inconsciente deve ter êxito.



Viagens para o hospital vai se tornar rotina para os investigadores.

Zero pontos de vida pode indicar uma das três condições (semelhante ao modelo de triagem):

T Se apenas danos regular tem sido tomadas, o personagem não morre e vai curar com o tempo.

T Se o personagem tomou uma ferida Major, o personagem vai morrer em breve, a menos de primeiros socorros é administrado (ver Morrer). Se um personagem ileso leva uma ferida que é igual a seus pontos de vida máximos, isso seria uma grande ferida.

T Se uma quantidade de dano maior do que o personagem é pontos de vida máximo é tomado em um ataque, em seguida, a morte é inevitável.

Primeiros socorros

Para ser eficaz, primeiros socorros deve ser entregue dentro de uma hora, caso em que concede a recuperação ponto 1 hit. Pode ser tentada uma vez, com as tentativas subsequentes que constituem um rolo empurrado. Duas pessoas podem trabalhar em conjunto para administrar os primeiros socorros, com um sucesso concedida se qualquer um deles rola um sucesso. Uma exceção é permitida quando o tratamento de um personagem morrer (ver Morrer, página @@), em que o melhor que pode ser alcançado com primeiros socorros é estabilizar temporariamente o personagem morrer.

Remédio

Tratamento de lesões usando a habilidade Medicina leva um mínimo de uma hora e podem ser entregues a qualquer momento após o dano é tomada. Se isso não for realizada no mesmo dia, o dif fi nível culdade é aumentada (exigindo um sucesso Hard).

Uma pessoa tratada com sucesso com medicina recupera 1D3 pontos de vida (além de qualquer primeiros socorros que receberam), exceto no caso de um personagem morrer (ver Morrer, página @@), que deve receber inicialmente bem sucedido de Primeiros Socorros, após o que deve ser estabilizada utilizando Medicine. Ver grandes ferida recuperação, a seguir).

Morrendo

Um personagem está morrendo quando seus pontos de vida são reduzidos a zero e eles também tenham sofrido uma ferida Major. Grave os pontos de vida atuais 'D' para morrer em vez de um número.

O personagem imediatamente cai inconsciente. O jogador deve fazer um teste CON no final da próxima rodada e cada rodada seguinte; se um desses rolos CON falhar, o personagem morre imediatamente. Apenas a habilidade de Primeiros Socorros pode ser utilizado para estabilizar um personagem moribundo. Medicina não pode ser usado para estabilizar um personagem morrer (ver Capítulo 4: Competências).

O uso de primeiros socorros para estabilizar um personagem morrer é apenas temporária e deve ser seguido por um bem sucedido Medicina teste de perícia. Um personagem que esteja morrendo que foi estabilizado com primeiros socorros deve fazer um teste CON no final de cada hora; uma falha indica a condição do paciente deteriorou-se: eles vão reverter para o início do processo de morrer, na necessidade de primeiros socorros e precisando fazer um teste CON no final de cada rodada.

A habilidade medicamento deve ser usado para tratar um personagem morrer depois que ele ou ela tenha sido estabilizado com primeiros socorros. Depois de uma implantação bem sucedida Medicina, alterar o marcador de 'D' (morte) para '0' (zero pontos de vida). O personagem vai, então, exigir repouso completo pelo menos uma semana. Um rolo de recuperação (veja major Wound Recovery) deve ser feita no final de cada semana adicional de cama-descanso.

Continuando o exemplo anterior: *Harvey sofre mais 5 dano. Seus pontos de vida atuais cair para zero e, desde que ele tomou uma ferida Major (8 pontos de dano em um único ataque), ele agora está morrendo; suas gravações jogador 'D' no lugar de pontos de vida de Harvey. A rodada seguinte um companheiro tentativas de primeiros socorros e falha. rolo CON de Harvey é bem sucedida e ele sobrevive mais uma rodada. As tentativas companheiro de primeiros socorros novamente, desta vez ele é bem sucedido. Harvey é levado rapidamente a um hospital onde recebe assistência médica profissional. O marcador de morrer ('D') é alterado para um zero para mostrar que o personagem está em zero pontos de vida. Após uma semana de repouso na cama Harvey faz um teste de recuperação (veja abaixo).*

Dano de combate Fluxograma

Personagem sofre dano de uma única ferida

Dano é menos metade máxima hit pontos

Danos regular Primeiros Socorros: Cure 1 ponto Medicine: Cure pontos 1D3

Dano é igual a mais da metade hit máximo pontos

Maior Wound
I) Queda Prone
II) CON rolo; se queda falhou inconsciente

O dano é mais do que o máximo pontos de vida

Morte

Pontos de vida cair a zero

Tem uma ferida major foram tomadas? caixa Wound (Is major Ticked?)

Não → Recuperar 1 ponto de vida por dia de Primeiros Socorros: Cure 1 ponto. Medicina: Cure pontos 1D3

sim → Morrer: Write "D" em pontos de vida atuais

Atuais rodada: administra alguém bem sucedido primeiros socorros?

sim → Temporariamente estabilizado.

Dentro da próxima hora: Alguém administra Medicina bem sucedido?

Sim → A cura começa: Change "D" para "0" em pontos de vida atuais. Fazer um grande rolo de recuperação Ferida no final de cada semana.

No Pass → rolo CON no final de cada hora

CON rolo → rolo CON no final de cada hora

Falha CON rolo → Atuais rodada: administra alguém bem sucedido primeiros socorros?

Não → rolo CON no final da rodada, depois de cair inconsciente e cada rodada
Depois disso; falha significa morte.

Passe CON rolo → rolo CON no final da rodada, depois de cair inconsciente e cada rodada
Depois disso; falha significa morte.

Cicatrização de feridas grande

Faça um rolo CON no final de cada semana.
Falha: Não cura. Sucesso: Cure 1D3 pontos de vida. Sucesso extremo: Cure 2D3 pontos de vida
e apagar o major ferida. Bonus fieira se bem cuidada (rolo de Medicina).
Bonus fieira se o paciente está em repouso ou tem um bom ambiente. Pena morrer se as condições são pobres.

Recuperação de Danos regular

Recuperando-se de dano regular é relativamente rápido. Se o personagem não tenha sofrido uma grande ferida (a maior caixa de ferida é desmarcada) o personagem recupera 1 ponto de vida por dia.

Em outro incidente, Harvey (que tem um total de 15 pontos de vida) tem 4 pontos de dano, em seguida, 6, em seguida, 7. Ele deu um total de 17 dano, mas como pontos de vida negativos não são registrados seus pontos de vida atual agora igual a zero. Ele tomou apenas danos regulares (nenhum dos ataques, em si mesmos, o custo mais da metade dos pontos de vida máximos de Harvey) e assim por Harvey recupera um ponto de vida por dia e está de volta em plena saúde após 15 dias.

Maior Wound Recovery

Um rolo CON deve ser feita no final de cada semana de tempo de jogo que a caixa Wound o major está marcada,

T Se o rolo CON falhar, nenhuma recuperação ocorre que semana. Num sucesso, 1D3 pontos de vida são recuperados.

T Em um extremo sucesso, 2D3 pontos de vida são recov- rado.

T **Adicionar um dado bônus:** Se o personagem tem descanso completo em um ambiente confortável.

T **Adicionar um dado bônus:** Se o personagem recebe eficaz cuidados médicos. O cuidador com a maior habilidade Medicina deve fazer um teste de perícia Medicina no final de semana (antes rolo CON do paciente é feito).

T **Adicionar um dado de grande penalidade:** Se o personagem está em mau am- Ambiente e é incapaz de tomar suf fi resto ciente, e / ou um fumble foi rolado em (ou de enfermagem) Medicine teste de habilidade do seu médico.

Uma grande ferida está curada (apagar o principal marcador de ferida) quando o personagem quer rolos um extremo sucesso para a sua recuperação (rolo CON), ou quando seus pontos de vida atuais ter recuperado a metade ou mais de metade do seu total de pontos hit completo.

Se o teste é um fumble, uma lesão duradoura, complicação ou resultados condição de pior. Ao invés de rolar para uma complicação aleatória, o Guardião é encorajado a escolher algo que se relaciona com a natureza dos ferimentos do personagem (por exemplo mole permanente, cegueira em um olho, faltando fi dedos, perda de um membro, rosto cheio de cicatrizes, etc.) e fazer uma entrada na história de fundo do investigador (em 'feridas e cicatrizes').

Harvey se recupera no hospital depois de quase morte (ver o exemplo de morte acima). Ele tem o melhor dos cuidados e descanso completo, então ganha dois dados de bônus a sua jogada de recuperação. Este rolo dá um sucesso rígido, garantindo a recuperação de 3 pontos de vida (1D3). Harvey está agora bem o suficiente para voltar para casa. Ele faz algum trabalho leve na segunda semana, (assim ele não descansou) e, como ele não está mais sob cuidados médicos é, seu rolo de recuperação não recebe dados de bônus. Desta vez, ele rola um fracasso; nenhuma recuperação. Na terceira semana, ele percebe que precisa ter calma e pede uma enfermeira amigável para olhar sobre ele como ele descansa na cama; esta concede um dado bônus. A Medicina rolo é feito para os cuidados da enfermeira (um sucesso), e assim ele ganha uma segunda Bonus morrer. Ele rola um sucesso extremo em seu rolo de recuperação no final de três semanas. Ele recupera mais 5 pontos Hit (2D3) e apaga o principal marcador ferida. Seus pontos de vida atuais agora estão em 8. Ele recupera mais um ponto de vida a cada dia, e em mais sete dias, ele está completamente curado ao seu máximo de 15 pontos de vida.

Outro exemplo: *Cecil está em uma expedição é selvas da América do Sul. Ele sofre uma grande ferida durante uma briga, recebendo uma terrível mordida para este braço esquerdo. Um amigo administra primeiros socorros, mas não há lugar para Cecil para descansar adequadamente e, de qualquer maneira, ele e seus companheiros estão trabalhando com um prazo para evitar um culto convocando seu deus escuro. No final de uma semana, ele tenta o seu rolo de recuperação com um dado de grande penalidade, rolando um fumble. O Keeper decide a ferida tornou-se infectada e que o braço inferior está inchado e doloroso; tratamento médico é necessário prontamente ou a infecção pode matá-lo. olhares Cecil em seus companheiros; um deles vai ter que tentar uma amputação!*

Inconsciência e morte

Chamada de Cthulhu é um jogo de horror e, por vezes, pode ser mais aterrorizante para um investigador para ficar consciente; Caso o detentor deseja, um personagem pode ser incapacitado em vez de totalmente inconsciente. Igualmente, fi morte nal não tem de ocorrer instantaneamente, ea luz nos olhos de um personagem pode não sair até que depois de um momento particularmente dramático ou uma vez a sua fi palavras finais foram proferidas (a critério do Keeper).

OUTRAS FORMAS DE DANOS

Muitas vezes, o Guardião será forçado a fazer um julgamento para a quantidade de danos causados por um acontecimento aleatório, tais como deixar cair um aparelho de TV no pé de alguém, correndo em um batente, ou cair um poço de elevador. Seja qual for a causa, considere a lesão provável e classificá-lo contra a coluna da esquerda na Tabela III: Outras formas de danos.

Não se sinta obrigado a limitar-se às quantidades de dano listado como você deseja que você pode aumentar ou diminuir a quantidade sujeita às circunstâncias da situação.

Tabela III: Outras formas de danos

Prejuízo	Danificar	Exemplos
Menor: uma pessoa poderia sobreviver inúmeras ocorrências desse nível de dano.	1D3	Soco, pontapé, cabeçada, ácido suave, respirando fumado atmosfera *, uma jogado fi r-tamanho rocha, que cai (por 10 pés) no pântano para macio.
Moderado: pode causar uma grande ferida; que levaria alguns tais ataques para matar.	1D6	Falling (por 10 pés) sobre a relva, clube, ácido forte, respirando água *, a exposição ao vácuo *, pequeno calibre bala, seta, fi re (queima tocha).
Grave: susceptível de causar uma grande ferida. Uma ou duas ocorrências tornaria uma pessoa uncon- scious ou morto.	1D10	.38 calibre bala, caindo (por 10 pés) para concreto, machado, fi re (fl amethrower, que atravessa uma sala de queima), sendo 6 a 9 jardas de uma granada de mão explodir ou banana de dinamite, um leve Poção**.
Mortal: a pessoa média tem um 50% de probabilidade de morrer.	2D10	Atropelado por um carro em 30 mph, sendo 3 a 6 jardas de um lado explosão granada ou dinamite, um veneno forte **.
Terminal: morte outright é provável.	4d10	Atingido por um carro em alta velocidade, sendo dentro de 3 jardas de um lado explosão granada ou dinamite, um veneno letal **.
splat: morte outright quase certa.	8D10	Estar envolvido em uma alta velocidade de colisão frontal, ser atingido por um trem.

* **Asfixia e afogamento:** um rolo CON deve ser feita a cada rodada; uma vez que um rolo CON é falha, o dano é sustentado cada rodada, posteriormente, até a morte ou até que a vítima é capaz de respirar. Se o personagem está em um estado de esforço físico, um sucesso rígido é necessário no rolo CON.

* * **venenos:** um rolo igual ou inferior a um- fi FTH de CON vai reduzir pela metade o dano de venenos. Venenos podem causar uma variedade de sintomas adicionais, incluindo: dores de estômago, vómitos, diarreia, calafrios, suores, dores, icterícia, frequência cardíaca alterada, alterações da visão, convulsões, inconsciência e paralisia. Cabe ao Keeper se os sintomas permitir a vítima a agir ou não, ou agir com um dado de grande penalidade ou um aumento do nível de dif fi culdade.

Em determinadas circunstâncias, Keepers pode permitir efeitos de um veneno para ser sacudido se o rolo CON é um sucesso de crítica.

Cada tipo de lesão é de um incidente ou uma rodada; uma rodada de ser perfurado por um atacante, uma bala, uma rodada de afogamento, uma rodada de serem queimados. O personagem terá mais danos em cada rodada sucessiva que eles estão expostos a fonte do mal.

Harvey de falhar um rolo de Stealth empurrado enquanto ele tenta seguir alguém através de um parque de diversões. Como consequência, o Keeper regras que ele é atingido por um dos parques de diversão em movimento. Não há danos coletados para parques de diversão para que ***ele se refere ao 'Outras formas de danos'*** *tabela. O Guardião sente que seria provável para bater alguém inconsciente e escolhe 'grave', rolando 1D10 danos.*

Regras local: Regras opcionais para combate

O principal capítulo combate contém todas as regras que você terá de executar fi cenas GHT em seu jogo e que são aconselhados a vara com estes até você se acostumar com eles.

O que se segue são um conjunto de regras opcionais a partir do qual você pode misturar e combinar como quiser. Você não são obrigados a usá-los só porque eles estão aqui. Algumas pessoas preferem fazer julgamentos espontâneos sobre cada nova situação com base em seus méritos únicos, enquanto outros preferem ter um forte de fi conjunto NED de regras para jogar por. Você e seu grupo deve decidir qual você prefere.

Rolar para Initiative

Se preferir mais variação em combate, pedir a todos para fazer um teste DEX para determinar a ordem de iniciativa. Aqueles que rolou um sucesso extremo será fi primeira a agir, seguido por aqueles que rolou um disco de sucesso, em seguida, aqueles com um sucesso regular, e fi finalmente aqueles que falharam o rolo.

Se mais de um personagem atinge o mesmo nível de sucesso, dar prioridade aos com o valor DEX superior. Se os caracteres ainda estão ligados, o uso valor habilidade de combate a priorizar.

Aqueles que rolo 01 (crítico) em seu rolo DEX deve ganhar uma vantagem tática ou bônus de morrer em seu fi ataque primeiro. Aqueles que rolar um fumble deve renunciar a sua fi ataque primeiro, talvez deixando cair sua arma ou tropeçar.

Uma vez que a ordem de iniciativa foi determinada, ficar com ela para a duração desse combate.

Anote cada combatente em ordem, junto com seu nível de sucesso (por exemplo, 'Brian, falha'). Dessa forma, se os combatentes adicionais se juntar, eles podem fazer um teste DEX e ser colocado na ordem de iniciativa existente. Isso também será útil se os caracteres desenhar armas, como isso vai afetar o momento da sua actuação no combate rodada.

Ao usar esta regra opcional, um personagem com um preparado fi rearme pode rolar sua DEX com um dado bônus. Se um personagem desenha um fi rearmar durante o combate e tem preparado pelo o início de uma rodada, eles podem voltar a rolar seu rolo DEX com um dado bônus. Se isto resultar em um resultado pior do que anteriormente rolou, eles podem manter a sua posição anterior na ordem.

60) Os rolos 84 um fracasso. O cultist (DEX 50) rola de 14 um sucesso rígido. Harvey age primeiro, então o cultist, então Colin. Se o padrão do sistema tinha sido usado, a ordem teria sido Colin, Harvey e então o cultist.

Outra cultist chega a meio do combate. A segunda cultist tem DEX 50 e rola de 45 um sucesso Regular. Ele ranhuras para a ordem iniciativa após o fi cultist primeiro.

Em uma tarde rodada, Colin desenha uma arma e no início da rodada seguinte ele tem uma fi rearme preparado, para que ele re-rola sua iniciativa com um bônus dado, rolando um sucesso rígido. Isto coloca-lhe primeiros na ordem de iniciativa.

Knock-out Blows

As regras padrão já permitem uma meta a ser nocauteado. Quando um ataque em fl TIC uma ferida Major (uma quantidade de dano igual ou maior do que a metade pontos de vida do alvo), o alvo deve fazer um teste CON para permanecer consciente. Também um alvo que é reduzida a zero pontos de vida vai cair inconsciente automaticamente.

As regras padrão requerem signi fi não pode dano duradouro, e estamos acostumados a ver personagens rotineiramente nocauteado na TV e no fi lms. Ao invés de sofrer uma concussão ou traumatismo craniano, estes fi caracteres ctional acordar mais tarde, esfregar sua cabeça e continuar como se nada tivesse acontecido.

Se você pretende incorporar uma característica ou de estilo filme para o seu jogo, em seguida, tratar isso como uma manobra usando ataques contundentes (soco, clube, ri fl e-bunda, etc.) Se a manobra for bem sucedida, o adversário é processado inconsciente e sofre apenas 1 ponto de vida de dano. ataques knock-out pode ser usado em qualquer oponente com um crânio ou ponto vulnerável semelhante (os seres humanos, os profundos, fantasmas e assim por diante, mas não um shoggoth).

Harvey deseja bater para fora o guarda de segurança no Museu Britânico. Harvey pega um fogo extintor e com sucesso foge para cima e bate o guarda na parte de trás da cabeça com ele.

Referindo-se Striking o golpe primeiros (Surprise Attacks) (ver página @@) o Keeper decide que porque o alvo é completamente inconsciente do ataque, ele será um sucesso automático. O guarda leva 1 ponto de vida de danos e é nocauteado frio.

Se Harvey tinha falhado o seu rolo Furtivo, ele teria tentado

Passar sorte para permanecer consciente

Se você estiver usando a regra opcional para gastar pontos sorte para rolos alter, Sorte pode ser gasto para permanecer consciente por algumas rodadas extras. Permanecendo consciente até o fim da atual rodada custa 1 ponto de Luck. O custo dobra em rondas sucessivas-2, 4, 8, e assim por diante, e deve ser gasto no início de cada rodada. Esta é uma faca de dois gumes, como um carácter activo pode apresentar um alvo mais atractivo para os maiores danos.

Harvey leva uma grande ferida e falhar em sua jogada CON. Ele automaticamente cai de bruços, e deve ficar inconsciente, mas ele gasta 1 ponto de sorte para permanecer consciente até o fim do presente redondo. No início da rodada seguinte ele gasta 2 pontos sorte. No início do terceiro round ele gasta 4 pontos sorte. Um total de 7 pontos Sorte ter sido gasto, em cujo ponto Harvey atingiu segurança. No início da quarta rodada Harvey não gastar pontos de sorte, e cai automaticamente inconsciente.

Evitar Nada acontecendo quando ambos os lados não º eir Combate teste de perícia.

Às vezes durante o combate corpo a corpo, ambos os lados não simultaneamente os seus testes de habilidade de luta e nada acontece. Uma maneira de visualizar este é que ambos os lados são igualmente ineficazes na em fl icting dano. Um ponto de vista alternativo é que lidar danos é relativamente fácil, e que as mentiras verdadeira habilidade em proteger-se contra danos durante uma fi luta. Ao tomar a última abordagem, na falta de combate meios habilidade rolo que não conseguiram se proteger durante o combate. Narrativamente você pode ter perdido o seu alvo e socou uma parede ou movido para o lado errado e no golpe do seu oponente. Há muitas maneiras de se machucar durante o combate; seu oponente é fi st é apenas um deles.

Há três soluções disponíveis para você:

T Primeiro use a regra padrão pelo qual nada acontece quando ambos os lados falhar.

T Segundo resolver a situação por quebrar o empate em favor da habilidade superior.

T Terceiro permitir que ambos os lados no fl danos ito como para uma ataque bem sucedido. Os dois lados se enfrentaram durante o combate.

Esta regra não é aplicável a distância ou fi ataques rearmar.

Harvey é brigando um profundo um. Harvey dá um soco e as profundas um brigas de volta com sua mão com garras. Tanto rolo um fracasso para a sua luta (Brawl) habilidade. Eles entraram em confronto, ambos os golpes atirando para o outro. Harvey in fl itos danos 1D3 e um profundo in fl itos 1D6 + 1D4.

danos escondida

Quando você toma uma lesão, você sabe como você está perto de morte? Este sentimento de incerteza pode ser simulado se o Keeper anota os pontos de dano um investigador recebe sem revelar um número para o jogador. Ao contrário, o Keeper apenas descreve o prejuízo para o jogador. Claro que isto é subjetiva e pode ser enganosa; às vezes uma pequena lesão pode parecer muito pior do que é e vice-versa. Um corte na cabeça pode olhar terrível; um pouco de sangue vai um longo caminho, mas só pode representar um ou dois pontos de dano. O Keeper sempre pode chamar para um rolo CON apenas para manter o jogador adivinhar se eles receberam uma grande ferida ou não (é claro que o investigador só iria cair inconsciente se a ferida era realmente uma grande ferida). O Keeper pode revelar o número real de pontos de dano após o evento.

Harvey está bisbilhotando um beco quando ele é baleado. O Keeper conta como Harvey ouve o tiro, em seguida, sente o impacto na perna esquerda, e olhando para baixo para ver escorrer sangue nas calças. Um momento depois, a dor bate nele. É ruim, mas o jogador de Harvey deve decidir se vai continuar ou obter Harvey a um hospital. O Keeper não con fi rmar se é uma grande ferida ou não, mas pede um de qualquer maneira CON rolo. jogador de Harvey faz um teste CON bem sucedido. Mais tarde, o Guardião confirma que é não era um grande ferida (apenas 4 pontos de dano).

suprimindo fi ré

O objectivo de suprimir fi re é fazer com que um grupo de alvos "mergulho para a tampa", uma vez que as metas que o fazem não pode retornar fi ré. O atirador não nomear um especi fi c alvo, mas declara que eles estão trazendo supressiva fi re após um grupo. Um grupo de alvos pode ser todas as pessoas em um quarto (como em um assalto a banco) ou qualquer grupo de pessoas dentro da arma

fi arco anel. Cada alvo naquela área, em seguida, tem a opção de "mergulho para a tampa" sem saber se eles vão ser especificado fi camente alvo ou não. A intenção é simular o pânico que as pessoas podem sentir quando fi vermelho em cima.

Um grupo de seis investigadores e quatro aliados de caracteres não-jogador estão tentando resgatar uma menina sendo mantidos como reféns por um cultist. O cultist é arrastando a menina para um carro, e deixa fora três tiros na direção dos investigadores. O Keeper dá a todos uma chance de mergulho para a tampa. Quatro do mergulho investigadores para a tampa (dois são bem sucedidos, dois falhar); todo mundo está sua terra. O Keeper aloca cada investigador e não-jogador personagem um número de um a dez, então rola 1D10 três vezes para decidir quem é alvo de tiros. Um personagem não jogável, um investigador que se manteve firme e que mergulhou para a tampa são alvejados pelas balas. Cada ataque é então resolvido usando as regras habituais.

Uma vez que aqueles que desejam mergulhar para a tampa ter feito isso, o Guardião deve determinar o alvo ou alvos do grupo original de forma aleatória, incluindo aqueles que escolhi para mergulho para a tampa. Aqueles que com sucesso mergulhou para a tampa será, naturalmente, mais difícil de bater.

armadura Revisited

espingardas fi re uma massa de pequenas peletes, cada uma das quais tem de perfurar qualquer armadura. O dano para espingardas é enrolado utilizando um número de dados de seis lados. classificações de armadura são tidos contra toda D6 quando rolar danos espingarda. Assim, se um ataque com uma espingarda atinge um alvo usando uma jaqueta de couro (1 ponto de armadura), que um ponto de armadura deduzida de cada e todos os danos matriz, a redução de um ataque que causa dano 4D6 por 4 pontos.

Algumas formas de oferecer proteção de armadura para especi fi c partes do corpo; por exemplo, um capacete protege a cabeça. O chamado padrão de regras de combate Cthulhu não usam locais atingidos (veja a página de regras Hit Localização Opcional @@). No áspero-e-queda geral de um fi st- fi luta ou uma queda de uma janela, é crível que especi armoring fi c partes do corpo (tais como a cabeça) vai reduzir o dano total recebida, e, no interesse da simplicidade e do fl ow do jogo não mais rolos precisa ser feita.

No entanto, o caso de uma única especificidade fi c ataque (tais como sendo tiro) levanta a questão de saber se o remate para uma área protegida por uma armadura. No caso de um tal ataque, um rolo Sorte é necessária. Se o rolo sorte é bem-sucedido, a armadura foi atingido e o dano é reduzido pelo valor de armadura. Se o rolo Sorte falhar, o ataque atingiu uma área não protegida pela armadura. A armadura vestindo personagem que protege a cabeça eo torso ganha um bônus de morrer na sua rolo Sorte para blindagem.

Um personagem usando uma armadura em todo seu corpo ou possuir armadura natural como o de pele de um elefante não requer um rolo Sorte; que se aplica em todos os casos. Se um ponto fraco é manchado com uma armadura, um ponto fraco de um inimigo, tal como uma boca aberta ou olho-de que a área pode ser orientada, e o depositário deve definir um aumento do nível de dif fi culdade ou penalidade dados para a tentativa.

Locais Hit opcionais

Ao invés de usar a sorte para determinar se uma parte blindado do corpo foi atingido, rolo 1D20 e consulte a Tabela IV: Locais Hit opcionais.

Vistas

As miras telescópicas de forma eficaz o dobro da gama de base quando se utiliza fi rearms. Se estiver usando vistas com um .303 Lee En fi eld ri fl e (gama de base de 110 jardas), por exemplo, o dif fi nível culdade não iria ser aumentada até que a gama excedeu 220 jardas com gama extrema sendo de 440 a 880 jardas. Vistas não são de bene fi T na gama de ponto branco.

IV Tabela: Hit Opcional

rolo Die	Localização
3/1	Perna direita
4-6	Perna esquerda
7-10	Abdômen
11-15	Peito
16-17	Braço direito
18-19	Braço esquerdo
20	Cabeça

tonificante

Apoiando um fi rearmar, tais como a utilização de um bípode, tripé ou uma arma montada, duplica eficazmente o intervalo de base para a arma. Quando a arma é mecanicamente preparou a estrutura (veículo ou edifício) o usuário ganha um dado bônus.

Movimento durante o combate

O combate é geralmente descrito narrativamente, de modo que a distância entre combatentes raramente é medido com precisão. É mais freqüentemente expressa em termos aproximados e subjetivos, tais como "alcance do braço", "fechar", "outro lado da sala", "longe o beco", etc. Se parece que a distância deve ser um problema em um determinado fi luta, devem ser utilizadas as seguintes regras.

A distância máxima que um personagem pode se mover em um turno de combate é igual a sua classificação MOV multiplicado por 5, em jardas.

No caso de ataques corpo a corpo, o atacante deve entrar em melee antes de atacar.

T Um personagem pode mover um número de jardas igual a a sua taxa de MOV e ataque normalmente.

T Se o atacante move-se para a sua multi- taxa MOV dobraram em 5, eles podem fazer o ataque de um corpo a corpo no final da rodada. No caso de fi rearms, tiros podem ser tomadas por um personagem em movimento a qualquer momento na rodada.

T Para aproveitar a +50 DEX para usar uma leitura IED fi rearmar, o fi rearme deve ser utilizado antes de qualquer movimento é feito.

T O personagem pode mover-se para o número de jardas igual
Sua taxa e MOV para fazer seu ataque fi rearms (ou ataques) Normalmente a sua posição habitual DEX.

T Se o atacante move Sua taxa multiplicado MOV
por 5 em estaleiros, durante a execução de Eles devem fi e fi para verniz tempo SUF Cem para tomar uma posição de anel fi constante, levando a matriz de penalidade para atacar seu rolo (s). Normalmente os tiros, por sua vez tomada sobre o seu habitual na ordem DEX, mas pode ser adiada se a distância Signet fi cativa coberta deve entrar para alcançar a posição do anel fi (a critério do Keeper).

Ocultação completa

Se o alvo permanece completamente escondido para toda a rodada, o atacante abril tomar ainda tiros através da tampa, na esperança de acertar seu alvo. A chance de acertar isso depende do tamanho da área em que o alvo tendo cobertura; existe esconder uma grande diferença suspiros em um pequeno galpão jardim e se esconder em um hangar de aviões. O atacante é principalmente usando a intuição para acertar o alvo. Se o espaço de esconderijo é pequeno, o Keeper dificuldade deve elevar o nível por apenas uma etapa; Se não há mais espaço para se esconder, levantá-lo novamente ou permitir apenas uma batida em todo o sucesso de crítica, se em.

Tiro Ao Alvo através da cobertura

Em alguns casos de ocultação parcial, a TAEG atacante optar por atirar através da cobertura em uma tentativa de atingir o alvo. Neste caso, adicionar um dado penalidade (como para a dissimulação parcial) e aplicar uma classificação armadura para o tipo de tampa, por exemplo uma parede de baixo tijolo poderia proporcionar uma classificação armadura de 10, enquanto que a cerca de madeira diluir só pode dar um ponto de protecção (consulte a página @@ Armor).

Tiro através do muro alto de tijolos para outra meta que está escondido por trás dele (ocultamento completo) dificuldade elevar o nível por dois passos e aplicar classificação armadura do parede para qualquer um dos 10 ataques bem-sucedidos.

Queima-roupa revisitado

O dado à queima-roupa bônus não se aplica a longos ou incómodos Tais armas como fl ri e full-length espingardas e arcos, como menos facilmente estes são comprados para suportar sobre o alvo em movimento a curta distância. Espingardas de alimentos curta-Barr (do tipo projetado para a defesa casa) ou serrada-off espingardas fazer ganhar o dado à queima-roupa bônus.

inclinado

Um personagem propensas é assumido como estar mentindo fl a no chão.

T Chutar alguém é mais fácil quando eles estão para baixo;
brigando ataques feitos contra uma tendência de ganho de caráter bônus um dado.

T O personagem é propenso ferido abril Quando eles vão se levantar
esquivar com sucesso ou para trás luta contra um adversário. Em alternativa, quando se trata de seu turno na rodada, eles vão se levantar abril e depois tome a sua acção.

T Deitado fornece uma posição estável a partir do qual
Para fotografar; o caráter propenso recebe um bônus de morrer Ao fazer o rolo de armas de fogo.

T Por mentir sobre o fl fl em OOR você apresentar ao alvo menor;
Aquelas voltadas para os propensas com o personagem fi Rearmoutput get pena de um dado (ignorar este se à queima-roupa).

venenos

@@ Tabela: Outras formas de danos tampas Venenos leves, fortes e letais no Simples Manner fi cado, e é provável que seja tudo que você precisa no jogo. Se você deseja se concentrar no tipo especi fi c de veneno e seus efeitos, você fi nd este guia útil mais detalhada for a abril

Todos os venenos são divididos em quatro faixas: muito leve, leve, fortes e letais. As bandas indicou a letalidade do veneno, e assumir uma dose única (aplicação, projecto, mordedura ou picada, dependendo de como o veneno é administrado). Se várias doses são recebidos, a vítima adiciona uma penalidade para morrer Seu rolo CON.

A velocidade com que o veneno age é determinada pelo método de administração e Keeper critério. Venenos de ação rápida começar a trabalhar dentro de uma única rodada (morte por envenenamento por cianeto poderia ser esperado dentro de um minuto, por exemplo). Venenos mais lentas Abr horas take or dias para registrar mesmo e seus efeitos.

Individual Venenos causa uma gama de diferentes sintomas, incluindo dores de estômago, vómitos, diarreia, calafrios, suores, dores, icterícia, frequência cardíaca alterada, alterações da visão, convulsões, perda de consciência e paralisia. Cabe ao Keeper se os sintomas permitir a vítima a agir ou não, ou agir com uma matriz de penalidade ou uma dificuldade de nível aumentado.

Juntamente com os vários sintomas, Venenos inferiores causar danos físicos.

T Venenos muito suaves: nenhum dano, única temporários
inconsciência.

T Venenos leves: 1D10.

T Venenos fortes: 2D10.

T Letais Venenos: 4d10.

Aqueles que têm sucesso na implementação igual ou abaixo do quinto de sua CON sofre um efeito menor. Halve e danos deve ser decidido pelos sintomas reduzidos como Keeper. Em determinadas circunstâncias, Keepers abril permitir que os efeitos do veneno a ser abalada CON off se o rolo é um sucesso de crítica. O personagem pode empurrar o rolo CON pela tentativa de purgar o veneno, através de vómitos, sangria ou amputação, por exemplo. Se estas coisas iria funcionar na vida real é questionável, o que importa é o drama.

Venenos amostra

veneno	velocidade	Efeito (1 dose)	notas
Amanita (cogumelos agaric)	6 a 24 horas	fortes dores estomacais, vômitos, icterícia. danos 1D10	Responsável por 95% das mortes devido a envenenamento por cogumelos; o cogumelo do tampão de morte estar acima de tudo.
arsênico	30 minutos a 24 horas	Burning dor, vómitos, violento diarreia. dano 4d10	envenenamento por arsênico era difícil de determinar (Henco sua popularidade como uma ferramenta para o assassinato) até 1836, When The Marsh corpo foi inventado.
Belladonna (beladona)	2 a 2 horas dias	taquicardia, diminuição da visão, convulsões. dano 4d10	Uma das plantas agora tóxicos no mundo; 10-20 consumo de bagas por um adulto, provavelmente irá causar a morte.
Black Widow Aranha Venom (latrotoxin)	2 a 8 horas	Calafrios, suores, náuseas. danos 1D10	Raramente causa a morte se o tratamento médico é fornecido.
Clorofórmio	1 rodada	Inconsciência durante 1 hora. nenhum dano	Amplamente usados em 1800-1900s um anestésico, no entanto, a elevada resistência dose tóxica abril causa de morte.
Cobra Venom 15	para 60 minutos	Convulsões, insuficiência respiratória. dano 4d10	Contacto com os olhos causa irritação imediata e, se não tratada, cegueira. Então, se o soro é ferimento grave disponível e morte pode ser evitada.
curare	1 rodada	paralisia muscular, respiratório fracasso. 4d10 danos.	nome comum para flechas envenenadas para Administrada na América do Sul. Inofensivo se Ingestre somente via aplicação direta com os resultados pele ferida em paralisia.
cianeto	1 a 15 minutos,	Tonturas, convulsões, desmaios, morte. dano 4d10	Altamente tóxico, provoca a morte se Ingestre como sal de cianeto ou por meio de gás inalado.
cascavel Venom	6 a 24 horas	Vómitos, espasmos violentos, amarelado visão. danos 2D10	Veneno destrói tecido, causando necrose, embora raramente fatais (Especialmente se antídoto é dado dentro de 1 a 2 horas).
Rohypnol	15 a 30 minutos,	Inconsciência por 4-8 horas, amnésia possível. Nenhum dano.	Inodoro, de cor menos e só está disponível nas configurações do jogo modernos.
estricnina	10 a 20 minutos,	Contrações musculares violentas, morte asfixia. dano 4d10	Morte em poucas horas se não for fornecido tratamento médico.

Capítulo Oito

perseguições

T aqui vou inesswithwhich placaEm tal C. ofacti

pr Ovesefeferido I sthavebeensubc mu em sciouslyfearing s ome

Na mim e c ce C. Sidering po nu ssibleave esofesc forhours

macaco. Fr om thefirst pedi ferido un seenf ler o umb

me ta um amino dan ger Me Tobe tordealtwith, mas

lytobefledfr na pr om ecipitatelyas como ssible po. T ele

C. ethingto fazer wa s iveas togetoutofthathotelal

quicklyas Eupoderia, e thr OU ch GHS OMe Ann elotherth um

thefr em t escadas e lobby.

- H .P. Lo vecraft, T ele SH Adow Ov er I nn smo UTH

NO
PRIVATE PROPERTY
TRESSPASSING

ction fi lmes e cenas em livros tendem a cair em uma das duas categorias: brigas ou perseguições. A perseguição prolongada em *Sombra sobre Innsmouth O* (Citado acima) é agora uma das acções dinâmica e Sequências marcantes em Lovecraft trabalho. A cena de perseguição deve fornecer tanto drama e emoção como combate.

A perseguição é mais do que um simples teste de velocidade; uma boa perseguição é composta de uma série de locais dramáticos ferido desafiar os personagens como eles vão correr por eles. Os personagens começam em maio no mercado lotado antes de se mudar para estreitar becos, subindo Então a fuga fogo, quebrando através da janela, perseguindo uns aos outros através de um apartamento como uma família almoçar, e assim por diante.

A perseguição também jogar fora em rodadas (muito parecido combate). Como a vez de cada personagem começa, o detentor deverá descrever a situação, o investigador Em seguida, perguntar quais ações podem ferir a tomar rodada. Em seguida, deve somente o Keeper determinar que jogadas de dados são necessários, o resultado do que deve ser incorporada no para a história, mudando Talvez a situação enfrentada pelo próximo jogador.

Essas regras assumem o caráter eeing fl tem uma rota de fuga. Se o personagem está preso Em seguida, eles devem escapar antes que a perseguição pode garantir.

Enquanto alguma medida de realismo corajoso pode ser desejável, evitar tornar-se excessivamente preocupado com realismo. Tenha sempre em tanto mal o objetivo é criar dramática ficção, não espelho física do mundo real.

Em primeiro lugar, estas regras irá abordar uma simples perseguição one-on-one. Mais adiante neste capítulo, perseguições com múltiplos participantes serão exploradas. Estas regras destinam-se a personagens de envolvidos em qualquer tipo de perseguição Se correr, nadar ou ying fl, e para veículos de qualquer tipo.

As regras para perseguições são apresentados em cinco partes.

Parte 1: Que institui a perseguição: O método para avaliar se ou não as necessidades de perseguição para ser jogar fora na íntegra. Nos casos em que o personagem eeing fl está determinado a ser rápido o suficiente, a perseguição vai mais longe do que Coastal primeiro

Parte 2: Direto ao assunto: Fornece a Keeper com um sistema para colocar para fora a perseguição, posicionando todos os participantes, e decidir a ordem de jogo e número de acções que cada participante pode fazer.

Parte 3: Movimento: Esta praia abrange as regras essenciais para o movimento e para lidar com os vários riscos e barreiras que podem surgir danos.

Parte 4: Conflito: Fornece regras para resolver o que acontece quando personagens e veículos tentar agarrar, greve ou colidem uns com os outros.

Parte 5: regras de perseguição complementares: Parte 5 contém a seleção de regras adicionais prejudicar partes do complemento a um quarto

Parte 1: Estabelecer a perseguição

Se o personagem é fl eeing fi cativamente Signet mais rápido do que seu oponente, pode escapar Provavelmente, deixando o perseguidor muito atrás; a perseguição será ao longo de quase assim que começou. O rolo habilidade única para cada personagem é usado para estabelecer a perseguição, a originarem uma consequência de duas opções:

G O personagem fl eeing é mais rápido do que o perseguidor, em
Nesse caso, assume-se mal o perseguidor rapidamente cai para trás e com a perseguição não pode jogar fora. O Keeper simplesmente descreve como o perseguidor perde Seus ts fi pedreira em um mal jeito a situação.

G O perseguidor é rápido o suficiente para pegar o fl eeing char-
Acterra. Se este for o caso, o jogo pega a ação agora, no momento-a excitante ponto onde o perseguidor está se fechando sobre o caráter eeing fl.

velocidade rolo

Este rolo ajusta MOV classificação de cada participante para a duração desta perseguição. Cada veículo tem uma classificação de caráter e movimento (MOV). a velocidade do veículo depende da habilidade do motorista, enquanto o personagem "pé" Sua velocidade depende da condição física.

Cada participante na perseguição faz com que o CON rolo (se a pé ou outro modo de auto-propulsão) para testar a sua condição física e resistência. motoristas de automóveis fazer o rolete (para veículos) para sua manipulação da carroçaria do veículo.

G Sobre o sucesso: nenhuma mudança para a classificação para MOV
duração desta perseguição.

G Em um extremo sucesso: +1 classificação para MOV para o
duração desta perseguição.

G Na falha: -1 a classificação MOV para a duração de
esta perseguição.

Velocidades comparar

O fl eeing Seu caráter escapa se MOV ajustado é superior ao seu perseguidor. O Guardião é livre para narrar uma breve explicação de como isso ocorre, ou para pedir aos jogadores para sugestões. A perseguição acabou eo movimento Keeper Should no jogo.

Se classificação MOV ajustado do perseguidor é igual ou superior a ferida da fl eeing perseguição do personagem é estabelecida, e as regras de perseguição são comprados no jogo. Prosseguir com a Parte 2: Cortar à perseguição.

Parte 2: ir direto ao ponto

Se o personagem eeing fl do MOV não era alta o suficiente para perder o perseguidor, o detentor deverá movimento de ação para o ponto em que perseguidor é apenas atrás de dois locais, independentemente de como a perseguição começou. Este curto alcance serve para concentrar o jogo emocionante na costa da perseguição. Se os personagens começou ao lado do outro ou de uma milha de distância, o objetivo é "cortar à perseguição." O personagem fl eeing já teve uma chance de escapar usando a velocidade de rolo. Normalmente, o Keeper iria definir o intervalo começando a dois locais, mas opt para um abril perseguição tensa reduzindo-o a um local em circunstâncias excepcionais. É aconselhável não para definir o intervalo além de dois locais.

Harvey foi capturado esgueirando alguns edifícios agrícolas. O macho calça jeans manchado a uma distância e a mensagem deu; Transformaram Harvey e fl ed. O Keeper pede rolos de velocidade. jogador de Harvey faz um teste CON extrema MOV e Harvey é levantada de 6 a 7. O guarda-redes falha rolo CON para o agricultor e gotas MOV do fazendeiro de 7-6 Harvey tem o MOV Superior e então ele escapa. O Keeper Informa como Harvey olha por cima do ombro para ver o agricultor tropeçar na lama. Sem cena de perseguição pode jogar fora.

Alternativamente, se Harvey CON falhou em sua jogada, a situação seria bem diferente. MOV de Harvey cairia para 5 eo Keeper estabeleceria a parcialmente perseguição na pista fazenda com os dois locais calças de brim por trás Harvey.

localizações

"A" localização é a produção usado para denotar posição na perseguição. Os locais não precisam ser igualmente espaçados; uma porta trancada ou um ight fl de escadas pode separar dois locais, enquanto outro pode ser um ponto em um trecho da estrada aberta. Locais em dividir os pedaços de narrativa perseguição, Rather física de ser uma distância definida. Por exemplo, um hotel pode ser dividido em vários locais: porta giratória, foyer lotado, escadas, elevadores, corredores, restaurante, cozinhas, quartos, dos escritórios, e assim por diante.

Se a perseguição ocorre ao mesmo tempo como um combate separado, o Guardião deve assegurar prejudicar locais a distância suspiros não é excessivo, Caso contrário, você Abr acabar com um grupo de personagens que funcionam o comprimento de um quarteirão da cidade no tempo que leva outra investigador para esmagar uma cadeira na cabeça do Cultist.

A perseguição é composta de uma série de locais. A faixa de manter Keeper deve, cuidadosa Qual personagem é a que localização. Dependendo de sua velocidade, Abr personagens se movem um ou mais locais a cada rodada. Riscos e barreiras (veja a seguir) estão posicionadas entre maio e locais de progresso lento do personagem.

Harvey fl ees do agricultor.

Manter o controle de Chase

Ao executar o cena de perseguição você fi nd abril Seguindo o método útil para monitorar os vários personagens.

Pegue uma folha de papel em branco ou quadro branco. Desenhar uma linha de pontos de meia polegada de distância. Cada ponto representa um único local. Rotular o primeiro ponto com a letra Representando o perseguidor. Em seguida, escreva a carta para o personagem eeing fl em dois pontos do perseguidor, dependendo da faixa de abertura (ver direto ao assunto). Como caracteres mover, simplesmente atravessar as suas marcador e desenhá-lo na sua nova posição.

Um fazendeiro irritado está buscando Harvey na pista. Após rolos de velocidade, MOV Harvey é agora 5; MOV é o fazendeiro 6. O Keeper escolhe para começar a ação com dois locais por trás das calças de brim e registra as posições Helianihus:

Início:

jeans Harvey

A Rodada de perseguição

Assim como com o combate, a perseguição ocorre em rodadas e DEX os personagens agem em ordem. A rodada de combate e rodada a perseguição são intercambiáveis.

Destreza e a Ordem de Movimento

A questão de quem fica com a primeira oportunidade de ato pode ser uma questão importante na perseguição. Determinar a ordem de

usando Miniatures

Que você deseja usar miniaturas e carros modelo para rastrear a perseguição. Basta decidir o que representa miniatura qual personagem e usar Então marcadores ou pontos em um pedaço de papel para indicar os incrementos de alcance.

movimento pelo ranking dos personagens de DEX a mais alta EXCLUSIVO. No caso de um empate, use um Contrapondo-se a DEX rolo Decidir quem vai primeiro.

As acções Movimento

Cada personagem recebe um número de acções por movimento rodada. ações de movimento são utilizados para se deslocar de um local para o outro. Faster personagens obter mais ações de movimento cada rodada Mais lento do que personagens.

Cada personagem ganha movimento e ação de um veículo por padrão. A isto se soma a diferença suspira sua classificação movimento classificação (MOV) e do movimento do participante mais lento na perseguição. Helianihus o participante mais lento terá sempre uma ação de movimento; alguém com o MOV thatis um acima do participante mais lento terá duas ações de movimento, alguém com um MOV thatis 2 acima o mais lento participante movimento terá três atos, e assim por diante.

Voltar para a tentativa de Harvey para escapar do fazendeiro irritado. Após rolos de velocidade, MOV Harvey é agora 5; MOV é ação movimento do fazendeiro 6. Ambos obter um por padrão. O agricultor recebe um segundo movimento de ação Devido a sua velocidade é mais do que um dano do personagem mais lento na perseguição Harvey.

Ações na perseguição Rodada

Por sua vez, no DEX ordem (do maior para EXCLUSIVO) Seu uso cada personagem abril vez de:

Eu Avançar na perseguição (movimento gastar
ações para fazê-lo).

Eu * Iniciado um ataque usando a luta, ou armas de fogo
Dirigir habilidade Auto.

Eu Lançar um feitiço.

Eu Executar alguma outra ação que exija tempo e per-
Haps rolar os dados, como escolher uma fechadura.

* Note-se que alguns monstros são capazes de múltiplos ataques em uma rodada; Estes todos têm lugar no turno do monstro.

O personagem abril eleito para atrasar agir até que outro personagem tem ACTE. Se isso leva a mais de um personagem que desejam agir simultaneamente, aquele com a maior DEX tem prioridade. Se Ambos insistem em espera para o outro, com o APR rodada final nenhum deles atuando.

Empurrando Rolls na perseguição

rolos empurrados não são usados na perseguição. Como em combate, seu personagem tem a oportunidade para outro geralmente tentam seguir na rodada.

Parte 3: Movimento

Se deslocam de um local para o outro

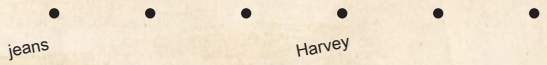
Se uma área é livre de perigos, como um trecho vazio de corredor ou estrada reta claro, o custo de se deslocam de um local para o outro é uma ação de movimento.

Harvey regressando à pista estar pursu para baixo pelo agricultor com raiva. Após rolos de velocidade, MOV Harvey é agora 5; MOV é o sexto do fazendeiro Harvey é 55. O fazendeiro DEX DEX é 50º

a vez de Harvey:

Harvey tem ação um movimento e se move para frente um único local. Isso é o fim do turno de Harvey.

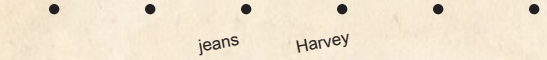
Depois de Mover de Harvey:



turno do agricultor:

O agricultor tem duas ações de movimento e avança duas posições. Isso é o fim do turno do fazendeiro.

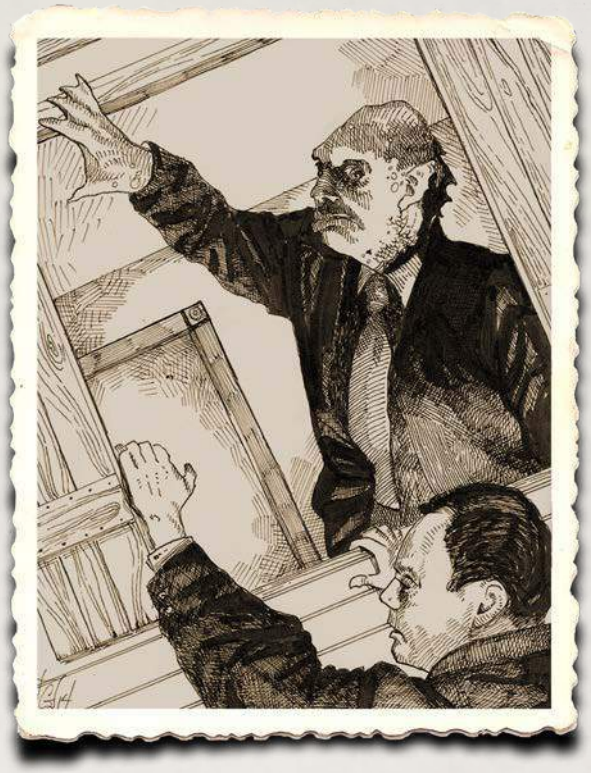
Fim da Primeira Fase:



No final de uma ronda, o agricultor fechou a abertura de dois locais para um local. É evidente que se a perseguição continua da mesma forma, o agricultor vai pegar com Harvey no final da próxima rodada. Se o agricultor o Superior Militar DEX, ele teria que primeiro movido em uma rodada e apanhados com Harvey imediatamente.

Riscos

O dano perseguição no mesmo e tem lugar, em breve à terra clara resolvido se o perseguidor é mais rápido que o personagem que ele ou ela está perseguindo; ou, se ambos são da mesma velocidade MOV, a perseguição pode nunca acabar, com um personagem ficar apenas fora do alcance do outro. De qualquer maneira, isso leva a uma perseguição branda



Pego tentando fl ee fora da janela.

cena com base puramente em números.

Riscos adicionar tempero para a cena de perseguição: curvas fechadas, degraus escorregadios, arbustos espinhosos, lama grossa, e assim por diante. Normalmente perigos personagens e veículos desacelerar, e se tratado mal, pode causar inferior dano.

O detentor deverá apresentar o perigo e permitir que cada personagem para decidir como eles vão lidar com isso. Habilidade é sempre fator, e, por vezes, tendo uma abordagem cautelosa, retardando a fim de fazer uma tentativa mais Considerado, pode ajudar. Outras vezes, uma abordagem imprudente pode ser levado para o uso da força bruta e velocidade, como quando quebrar uma porta trancada ou tomar cantos em velocidade.

Se os eleitos de caracteres para ter uma abordagem cautelosa, ações movimento pode ser gasto para ganhar bônus rolo de dados sobre a habilidade para negociar o perigo. 1 compra um bónus de movimento acção fieira, ou acções de movimento 2 compras bónus dois dados (2 dice de bónus é o máximo que pode ser laminado). Se a habilidade é teste bem sucedido o personagem ou veículo não está atrasado ou danificado pelo mais perigo e está livre para seguir em frente.

Se o teste de habilidade para negociar o risco de falhar, o goleiro deve decidir se o dano está em ICTE fl no personagem ou veículo, e quanto, usando a Tabela III: Outras formas de danos como um guia para danos aos personagens, ou colisões Veiculares (ver página @@) por danos aos veículos. Deixar de negociar um obstáculo ou tomar dano é inferior provável retardar o veículo ou caráter; Rolo 1D3 para o número de ações de movimentos perdidos.

Observe como o perigo está escrito no espaço entre dois pontos. Os pontos representam os locais de cada lado do perigo. Helianihus, no exemplo nas proximidades, a área denominada "lama" é um perigo para aqueles que viajam de um local para o outro. Depois de negociar o perigo Se o personagem se mover para a próxima localização Se eles vão passar ou não o teste de perícia.

Habilidades e perigos

O Keeper irá especificar a escolha de habilidade ou habilidades que podem ser usados para negociar o perigo, juntamente com o nível de fi culdade dif. O detentor deverá acolher sugestões dos jogadores para formas alternativas em que seus investigadores pode negociar obstáculos, e, como sempre, a fi nal Keeper é árbitro do que é a habilidade Aceitável. Alguns exemplos de competências adequadas são:

G Suba habilidade para superar cercas e muros, ou para subir para baixo de uma janela alta.

G habilidade nadar para atravessar um rio ou lago.

G Dodge habilidade para tecer através da multidão ou evitar queda-camisa sobre latas de lixo no beco estreito.

G STR para percorrer lama espessa.

G DEX para correr ao longo da parte superior da parede, sem cair off.

G APROPRIADO Auto Drive é a habilidade em uma perseguição de carro. Esta lista não é exaustiva; Podem ser utilizadas outras habilidades se considerem adequadas.

Como Harvey fl ees o fazendeiro irritado, ele machucou Vê a seção da pista à frente é difícil e lamacenta.

a vez de Harvey:

encargos Harvey Rumo a correção enlameada, tendo grandes avanços; Certamente a ação imprudente! O Keeper pede o rolo DEX, o que torna Harvey. movimentos Harvey sobre para o próximo local, se ter usado sua ação de movimento para esta rodada.

turno do agricultor:

O agricultor tem dois movimentos ações atinge o mesmo ásperas e perigo.lamacento. No entanto, rolo DEX do fazendeiro é falhou e ele escorrega e cai. Fazendo referência à Tabela III: Outras formas de dano, os escolhe depositário Moderado Injury, em icting fl 2 (a partir do rolo de 1D6) Os pontos de danos. Além disso, o agricultor deve pagar 1 (1D3) movimento de ação adicional. Ele já usou todas as suas ações de movimento para esta rodada, por isso o atraso vai custar uma de suas duas ações de movimento na próxima rodada.

perigos: *lama*

Início da ronda: jeans Harvey

Final do round: Harvey jeans

Riscos de amostra para perseguições de carro

G Traf fi c jam com espaço para veículos tecer suspiros.

G Execução de uma inversão de marcha ou bootlegger inversa.

G Trabalho de estrada ferido provoca uma obstrução.

G Estrada TRAF fi c acidente.

G travessia de pedestres.

G junções ocupado.

G Ciclistas na estrada.

G Afiado dobras ou orifícios de pot.

G Animais (veados, cabras, ovelhas) na estrada.

G Outros veículos puxando para fora ou parar de repente ping.

G rochas e detritos caído na estrada.

G Limite Estrada aos suspiros e a queda do penhasco.

G Lentos veículos de entrega e recolha de lixo caminhões ção.

G zona pedonal.

G Dois homens carregando uma grande folha de vidro em toda a rua.

G O lugar de mercado ou local de construção.

G Uma grande pilha de caixas de cartão.

G Ultrapassando um veículo em uma estrada estreita ou em face TRAF de que se aproxima fi c.

G Dirigir fora estrada ou através do campo.

G Um veículo que se aproxima (o perigo pode se mover).

Perigos de exemplo para o pé persegue

G Uma cerca baixo ou parede.

G janela trava.

G O rio, lago ou pântano lamacento.

G A rua lotada.

G Uma rua estreita.

G O último piso.

G Um furo na parede.

G O forro.

G A crawlspace, sótão junk- encheram, ou adega.

G A escada em espiral.

G Entre as pilhas de uma biblioteca ou um museu.

Resumo: Cinco passos para Configurar a perseguição

Em suma, há cinco passos para o goleiro para executar Ao configurar a perseguição:

G Coloque o perseguidor.

G Coloque o caráter fuga.

G perigos de posição e barreiras.

G Alocar cada participante no número de movi- Ele foi ações.

G Determinar a ordem de DEX.

barreiras

Barreiras bloco de progresso até que eles foram com sucesso negociar ou Remover. A barreira pode entrar no porta fechada, a cerca de altura, um abismo etc. A distinção entre o perigo ea barreira abril, por vezes, não ser claro. Escalada sobre a cerca de quatro pés de apoio pode ser perigosa, mas não seria parada DETERMINAR pessoa, Considerando escalada sobre a parede de barreira a 7 pés abril poços presente. Subindo ao segundo andar da janela iria apresentar uma barreira (se um falhar a subir, a janela está fora de alcance), Considerando que a escalada para baixo o risco (sempre se pode simplesmente cair). O Keeper deve decidir quando o perigo constitui uma barreira; se é uma barreira que impede o movimento adicional do rolo até que a habilidade é passado ou mesmo quebrados através da barreira. Na falta de um rolo habilidade para passar a causa danos na barreira abril e atraso como o faz o perigo,

Habilidades e Barreiras

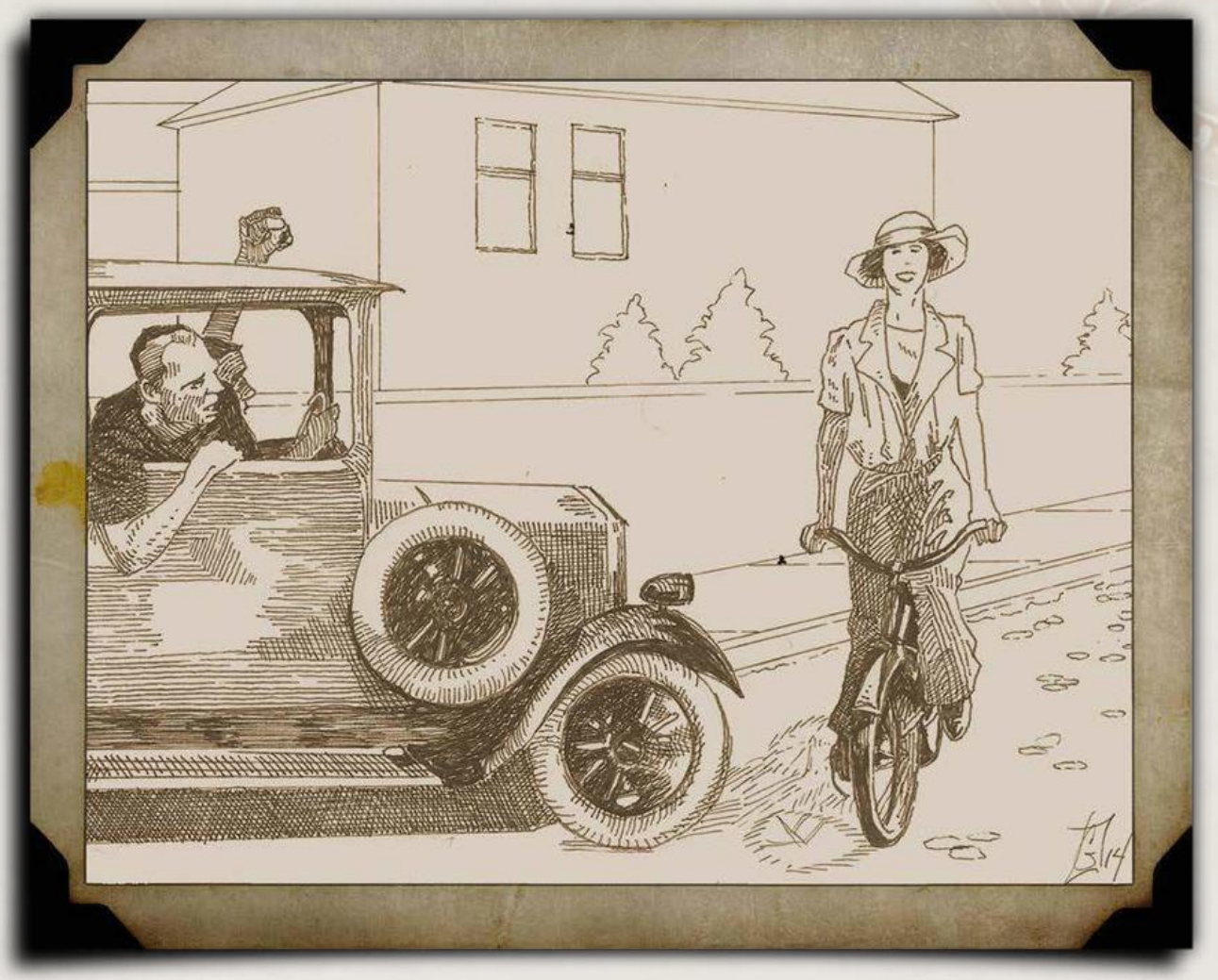
G habilidade salto para saltar sobre um abismo ou saltar de um telhado para outro.

G STR para forçar a porta.

G Serralheiro habilidade para abrir uma porta ou janela fechada. Não pode haver mais do que uma maneira de superar algumas barreiras. A porta trancada pode entrar escolhido (usando a habilidade serralheiro) ou esmagados aberto (ver quebrar barreiras abaixo). Igualmente, alguns caracteres poderia tentar passar por cima da cerca (perícia Escalar), enquanto outros podem simplesmente esmagar o seu caminho através.

Barreiras de amostra para perseguições de carro

G Traf fi c jam sem espaço para veículos tecer suspiros.



"O que você está fazendo?! Saia da rua!"

G barreira policial.

G Uma árvore caída.

G O deslizamento de rochas.

Barreiras de exemplo para o pé persegue

G Uma alta muro ou parede.

G O abismo.

G A porta trancada.

Quebrar barreiras

Quer se trate de arrombar uma porta trancada ou batendo através de uma barreira policial, por vezes, a força bruta é a melhor solução. Sem jogada de ataque é necessária. Para cada ponto de sua construção, TIC fl em veículos 1D10 danos à barreira.

Os veículos são assumidos para viajar a alta velocidade Ao tentar romper a barreira; Portanto, se a barreira e ataques de veículo não destruí-lo, o veículo é destruído. Se a barreira for destruído, o veículo sofre uma quantidade de dano igual a metade da barreira pontos de vida antes do impacto.

O fazendeiro irritado ainda está buscando Harvey. Os pós e cerca de trilho blocos seu caminho.

a vez de Harvey:

A cerca parece velho; Harvey carrega para a frente, com o objetivo de explosão através dele. pontos Harvey in fl ICTS 3 (1D3) golpes de dano em cima do muro. O Keeper Decide o cerca é fraca e só militar 5 pontos de vida, e assim é agora para baixo a 2 rachar os trilhos, mas não quebram. Harvey permanece no local em que ele começou a rodada.

turno do agricultor:

O agricultor tem uma dívida de uma ação de movimento devido ao escorregar na lama última rodada, então um tem movimento e ação está no mesmo local que Harvey. Ele passa seu ataque ação movimento para Harvey, mas não teve êxito.

perigos: *lama* *cerca*

Final da rodada: Harvey agricultor

Quando a barreira é reduzida a 0 pontos de vida já não é uma barreira. Os detritos podem prejudicar os resultados de quebrar a barreira pode apresentar um perigo Aqueles ferido a seguir depois.

barreiras amostra bateu pontos:

G **porta interna, ou cerca de madeira fina:** 5 pontos de vida.

G **porta traseira Standard:** 10 pontos de golpe.

G **Strong porta externa doméstica:** 15 pontos atingidos.

G **9 "parede de tijolos:** 25 pontos atingidos.

G **árvore madura:** 50 pontos de golpe.

G **Betão apoio ponte:** 100 pontos hit.

Parte 4: Conflito

Os caracteres ou os veículos devem estar na mesma localização para atacar uma outra, fi rearms são UNLESSn de envolver. Inicia um ataque Sob uma acção movimento. Seus personagens estão limitados a número habitual de ataques por rodada. Ataques são resolvidos como estão em combate regular.

O personagem deve sempre ser dada a oportunidade de responder Quando desafiado (brigando costas ou esquivando), independentemente de eles terão quaisquer ações remanescentes do movimento.

Grandes monstros ou criaturas podem atacar o veículo com o objetivo de infligir danos ou uso de brigando manobra para empurrar, ou mesmo & ponta pegar e jogar do veículo (ver Constrói, página @@).

Veículos abr entrar em combate usando as regras de combate regulares, substituindo habilidade para ambos Auto Unidade e Dodge habilidades de luta. Tratar o veículo como um dano arma em fl itos 1D10 dano por ponto da compilação. Cada total de 10 pontos de dano para construir o veículo diminui em um ponto (arredondado para baixo); Restante qualquer dano abaixo de 10 pontos é ignorado. Sempre que o veículo é utilizado para em danos TIC fl, Ele também sofre uma quantidade de dano igual à metade (arredondado para baixo) de dano que ele deli verso, mas nunca o suficiente para fazer com que perca a maior quantidade de pontos de construir do que o alvo que ele bateu originalmente possuída.

O carro pode fazer 50 (5D10) pontos de dano luz para a motocicleta, o carro seria, portanto, sofrem 25 pontos de si mesmo dano (o suficiente para causar danos da construção de 2 pontos), mas somente a luz motocicleta tem Desenvolver
1, de modo que o dano ao carro é limitada a um ponto de criação.

Se o personagem é atacado com um veículo, lutar costas doíam abril caráter ou esquivar. Com sucesso brigando volta permite que o personagem para evitar um alvo de ataque e, simultaneamente, uma das sua própria terra. O ataque de um investigador em um veículo é susceptível de ser relativamente ineficaz; Por outro lado, se estiver escuro brigando pode prejudicar jovem de volta contra o veículo, pode ser uma história diferente.

Usando manobras que lutam em Chase

Se o personagem ou veículo visa a tropeçar, ou empurrar Caso contrário sua causa oponente a perder o controle, isto pode ser conseguido com a combates fi manobra. O sucesso manobra brigando faz com que o mesmo resultado que na ausência de uma rolo habilidade para o perigo: acções de movimento 1D3 são perdidos e, se adequado para a situação, uma quantidade de dano é seleccionado a partir da Tabela III: Outras formas de danos por caracteres, ou Quadro VI : Colisões veiculares para veículos. Alternativamente, se o fi caráter específico c tem um objetivo que ele ou ela deseja definir o brigando de manobra, isso pode ser feito na forma como ele seria em um combate normal (ver Combate manobras, página @@).

A combates fi manobra pode ser feita contra um veículo para empurrá-lo para fora da estrada ou causar uma perda de controle. As mesmas limitações se aplicam Quanto construção: se um veículo desafia outra construção veículo maior um em si ferido thatis, uma pena é aplicada ao ataque jogada de dados. Se o veículo alvo também construir dois pontos maiores, dois dados de penalidade são aplicados. Se o veículo alvo é de três pontos construir maior, a manobra é impossível, como a diferença de tamanho é muito grande.

No início da rodada, Harvey está no mesmo local que os agricultores irritados e também tentando escalar uma cerca para escapar.

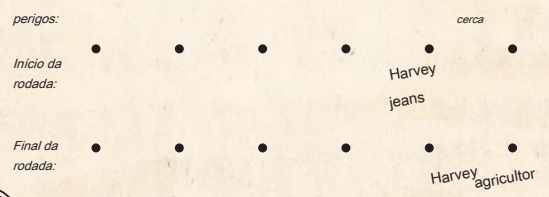
a vez de Harvey:

Harvey Suba falha em sua jogada. O Keeper não in fl ito qualquer resultado negativo; EM VEZ Decide ele machucou o ataque do agricultor su fi ce.

turno do agricultor:

O agricultor atire contra Harvey. Em resposta, Harvey tentativas de manobra brigando para jogar o jeans por cima da cerca, o planejamento para executar a outra maneira depois. Ambos têm 0 Desenvolver Harvey e assim não leva nenhum dado penalidade adicional. Os rolos de falha denim, mas rolos Harvey e lança o sucesso do jeans regulares limpas sobre a cerca! Como resultado da brigando manobra Depois de sucesso contra ele, o teste de perícia deve ser feita para o agricultor como se encontrando um perigo. O Keeper escolhe como o APROPRIADO DEX agora atributo para o corpo Se as terras de agricultores nos pés ou costas. O rolo DEX é falha; o agricultor sofre uma "pequena lesão" por três (1D3) pontos de dano, e um movimento (1D3) de sua ação. O agricultor tem caiu de costas e leva alguns minutos para se levantar. Este é o fim do turno do agricultor;

mapa da perseguição do Guardião:



O motorista do caminhão Cultist está usando sua habilidade para executar a Auto unidade manobra brigando, com o objetivo de empurrar o carro de Harvey fora da estrada. Harvey Tentando evitar o caminhão, usando sua habilidade Auto Drive, em lugar de Dodge. O caminhão é maior do que o carro de Harvey, de modo que o Cultist toma nenhuma penalidade na manobra de dados. rolos Auto da unidade são feitas para Harvey e para o Cultist. O sucesso de rolos duro Cultist, rolos de Harvey sucesso regular; o Cultist ganha.

O carro de Harvey é empurrado para fora da estrada e do Keeper in fl itos um "menor incidente" resultado automático (ver Tabela VI: colisões de veículos, página @@) causando a perda de um outro ponto de construção como os passeios de carro mais de beira e na vala . Sob este movimento e ações 2 (1D3) Dano inferior Harvey 2 (1D3).

Parte 5: Regras opcionais

"Eles estão vindo para você, Barbra".

- George A. Romero, *Noite dos Mortos-Vivos*

Partes 1 a 4 ter coberto todas as regras perseguição essencial. Este fi nal costa inclui regras opcionais podem ser ferido e embelezar Usado Para desenvolver ainda mais perseguições.

Escolher uma rota

É a natureza do personagem ser ferido na perseguição Chase (pedreira) não quer nada além de escapar e deve tomar decisões em frações de segundo Quer virar à esquerda ou à direita. Se houver uma escolha de rotas disponíveis, o personagem principal é livre para escolher e buscar abril mais difícil um caminho ou um mais fácil, especialmente se ele ou ela sente que seria a sua vantagem para fazê-lo. Por exemplo, um nadador forte pode optar por saltar para o rio a perder o seu perseguidor. Se o investigador é o único ser pursu Em seguida, o detentor deverá apresentar regularmente uma escolha de rotas.

Aleatório Riscos e Barreiras

Seria muito fácil para o Keeper para empilhar as probabilidades contra os jogadores para esta nova mágoa terreno Descrevendo trabalha constantemente contra os investigadores. Você abril fi nd-lo mais divertido todo para criar perigos e barreiras aleatoriamente.

1D100 rolo: 01-59
= Limpar
perigo regular 60+ = 1/1 = 85+ dura
barreira perigo / barreira 96+ 1 = extremo
perigo / barreira

Especialmente se o ambiente é perigoso, como dirigir através hora do rush TRAF fi c na cidade movimentada ou ao longo pistas do país à meia-noite, dar uma penalidade para a jogada de dados para os perigos aleatórios e barreiras.

Se o ambiente é improvável que tenha qualquer perigo ou

Conflito surge frequentemente no meio da perseguição.

ATRASOS, tais como a condução para baixo o silêncio auto-estrada, dar um bônus para a jogada de dados para os perigos aleatórios e barreiras.

Riscos súbitas

Apenas porque uma área é livre de perigos um momento não significa que ele vai doer doer PERMANECEM caminho. De repente, o carro puxar abril para fora, um pedestre pode correr para a estrada sem olhar, alguém pode vir correndo ao virar da esquina da direção oposta, uma força cão solto assalto a eeing investigador fl, e assim por diante.

Em qualquer ponto na perseguição rodada, um jogador tem ou o Guardião da chamada abril grupo para a sorte rolo. Se o teste é passado Sorte, os eventos se desdobram em favor do jogador; Podem ditar os jogadores e onde quando um perigo repentino ocorre. Sorte Se o teste falhar, isso indica um perigo repentino para os investigadores, apresentada pelo goleiro.

Repentina deve ser perigos fi culdade dif de Regular. Should Keeper e jogadores alternam em chamar para rolos de sorte para os perigos repentinos. Se os jogadores Sorte chamada para um perigo para a repentina, eles vão chamar a abril não novamente até depois do Keeper pediu e vice-versa. De qualquer chamada abril lado para o primeiro súbita perigo na perseguição.

Se a perseguição está se tornando um assunto de longo tirado, o Keeper abril decidir aumentar o nível de dificuldade de perigos súbitos.

Pedal to the Metal

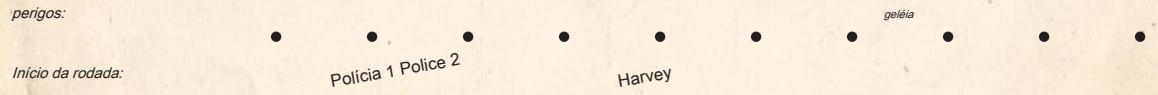
Quando passar uma ação de movimento para mover o veículo para a frente, movendo-se em vez de apenas um único local, o veículo pode acelerar e mover-se entre 2 e 5 locais para o mesmo custo de uma ação de movimento.

A lista MOV relativamente baixas velocidades para veículos são,

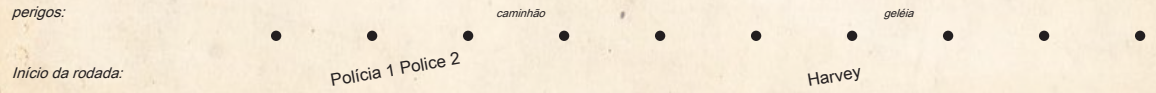
Harvey está sendo Arkham perseguição através de dois carros de patrulha da polícia. Harvey tem uma ação de movimento, a polícia tem Harvey 2 tem a primeira DEX e se move na rodada Superior.

a vez de Harvey:

Seu jogador quer acelerar e pergunta o quão longe pode ver Harvey. O Keeper Decide ferido Harvey pode ver os próximos três locais, pães de forma aleatória para determinar Então o que são elas. O Keeper rola 29 e 02-2 locais claros consecutivos. Então o Keeper rola 87 para o terceiro lugar, a dificuldade do nível de risco rígido. O Keeper Diz o jogador ferido Harvey tem uma rua tranquila na frente dele, mas ele pode ver-se à frente do TRAF fi c jam.

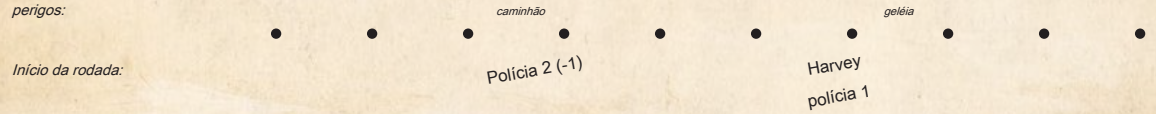


Harvey coloca o baixo pé, dois locais Escolhendo para mover um movimento com sua ação (usando o Pedal opção para o metal - ver abaixo). Ninguém ainda pedir um perigo repentino nesta rodada, e o Guardião faz isso agora, antes de Harvey movimentos Na verdade, na esperança de jogar alguma coisa no caminho de Harvey quando ele acelera na estrada aberta. Harvey ganha sorte do jogador e role o perigo que ela coloca em jogar bem na frente do carro de polícia, dizendo como o caminhão de entrega puxa para fora na frente do carro de polícia sem olhar. Enquanto isso, Harvey se move em dois locais.

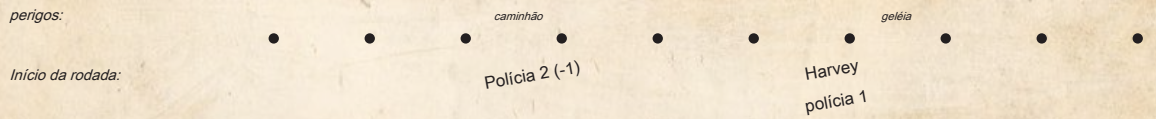


vez dos carros de polícia:

P2, o carro da polícia chumbo, gasta ação para avançar a localização movimento um. O Keeper deve fazer o rolo Auto Drive para o carro da polícia (P2) a nível culdade di fi regular, mas não consegue. Os clipes carro da polícia o caminhão de entrega. O Keeper escolhe um "incidente menor". O carro da polícia perde 1 build (1D3) e ponto 2 acções de movimento (1D3), enviando-o girar no meio-fio. No final de seu turno, o carro da polícia (P2) deve uma ação de movimento, o que reduzirá para seu próximo número redondo de ações para 1. Como um lembrete, uma nota é feita para marcador do carro em Keeper da faixa:



P1, o outro carro da polícia, ficar longe pode ver Harvey e acelera, Escolhendo para mover seu primeiro três locais com movimento de ação. O outro carro da polícia (P2) Truck e ainda arriscar um presente, especialmente porque alguns outros veículos pararam ao seu redor. Além disso, Porque ele está se acelerando, o carro da polícia deve tomar o risco de penalidade Quando rolar para negociar a morrer. Carro de polícia P1 soa a sirene e, com o sucesso Rolo Auto Drive, passar velozmente. Harvey é agora apenas dois locais próximos, assim com sua segunda ação do movimento do carro da polícia se move em dois locais ao empatar com Harvey.



O Keeper Chamado para o perigo de danos súbita Durante todo. Na sequência da rodada o jogador abril optar por fazê-lo. O Guardião é incapaz de pedir outro perigo repentino até depois os jogadores fazê-lo.

apenas alguns pontos acima dos do pedestre. Claro, os veículos podem viajar muito mais rápido do que os pedestres. O veículo tem a opção de aceleração; qualquer uma de suas ações de movimento pode ser gasto para viajar para vários locais. Viajando a velocidades mais altas tem seu lado negativo, é claro, fazendo perigos mais difícil de negociar.

G Como normal, o motorista pode usar um movimento para a ação mover um único local.

G O motorista pode optar por passar 2 ou 3 lugares com um movimento de ação. Quaisquer perigos encontro tem uma pena morrer aplicado aos testes de habilidade.

G O motorista pode optar por passar quatro ou cinco locais com uma movimento de ação. Quaisquer perigos encontro pediram para os dois pena de jogadas de dados habilidade. O aumento da velocidade deve ser anunciado antes de se mudar. Assim como na vida real, dirigindo em alta velocidade é menos arriscado se se tem uma vista boa do que está à frente na estrada. Até onde o motorista pode ver a qualquer momento é totalmente dependente da situação no ambiente que e com a perseguição está ocorrendo. Em uma cidade populosa, só pode ser capaz de ver um par de locais próximos (1D3, se desejar para determinar aleatoriamente); nos subúrbios se pode ver à frente Vários locais (1D6, se desejar para determinar aleatoriamente), e no país, em uma estrada reta, pode-se ver uma distância considerável (1D10 locais, se desejar para determinar aleatoriamente). o Keeper

Harvey está sendo chas pela polícia.

Determinado a não ter o que abr Esses locais são próximos, e deve fazê-lo conforme necessário.

Uma vez que a decisão foi tomada para acelerar e viajar no número de localizações em ação movimento um, ele não pode ser recolhido; o veículo irá percorrer a distância completa (2, 3, 4 ou 5 locais) ou até falhar o rolo de perigo. Se o rolo de perigo é falhou, o resultado é resolvido, após o qual ainda mais qualquer movimento deve ser pago e começou de novo.

Quaisquer dados multa para aceleração deve ser aplicada aos perigos, mas rompendo barreiras Quando Normalmente não, Que velocidade aumentada para bene fi cial pode ser.

Aumento da velocidade Isto pode ser usado várias vezes em uma perseguição rodada. Colocando o pedal para o metal, um carro com quatro ações de movimento pode potencialmente passar para 20 locais em um chase rodada.

Escapando o perseguidor

O perseguidor pode continuar perseguindo o personagem eeing fl desde que sua localização ou direção de viagem pode ser identi fi cado. Cada perseguição é único, com sua própria série de locais, de modo que os julgamentos devem ser feitas sobre pontos onde o perseguidor pode perder a pedreira.

A um profundo está perseguindo Harvey através de um teatro abandonado. No início da rodada a uma profunda ainda está no teatro, enquanto Harvey saiu perseguição e é agora três locais frente. Como a profunda sai do teatro, o Keeper faz um teste de rastreamento; a profunda pode pegar a trilha de Harvey? Se não, a perseguição acabou.

esconderijo

Fugindo da personagem pode tentativa de esconder do perseguidor em qualquer ponto na perseguição. Claramente, se ter um tempo de espera mais longo irá fornecer mais para se esconder. O detentor deverá ponderar a situação como acontece com qualquer habilidade rolo dificuldade antes de definir o nível. Se o perseguidor não consegue fi nd o investigador escondida com o rolo local escondido, a pedreira tem temporada de captura.

Escondendo o veículo não é fácil, mas se há esconderijos e o veículo tem su fi Ciena chumbo, pode ser tentada. A Combined Auto and Drive Furtivo teste de perícia (rolos combinados, página @@) é usado para esconder o veículo, com o rolo Precisando ter sucesso contra Ambas as habilidades.

Harvey é eeing fl daquele profundo. A única profunda segue Harvey, que decide se esconder em um prédio abandonado. as profundas não têm a habilidade lista oculta Mancha; a Keeper Decide prejudicar a habilidade da criatura seria abaixo de 50%, e assim por Harvey deve fazer uma Furtivo rolo dificuldade regular a nível. Os prêmios Keeper Harvey dois dados de bônus desde que ele deixou uma boa vantagem e há uma abundância de esconderijos. jogador testa de Harvey

45, 65 e 75 todos os fracassos. Harvey ouve a uma profunda entrar no prédio e explode para fora de sua cobertura, apenas para fi nd-se preso, prestes a ser atacado por um profundo!

***Outro exemplo:** Amy tem uma boa vantagem sobre seus perseguidores e procura esconder seu carro dirigindo-se para uma garagem subterrânea. Amy tem 60% e 40% do discrição Auto Drive. Seu perseguidor está apenas fora da vista e só poderia pegar um vislumbre de garagem o carro de Amy Entrando no subterrâneo, de modo que o cuidade di fi Keeper define o nível para Regular. rolos Amy 47, a unidade Auto regular para o sucesso, mas não para o discrição; Seus perseguidores encontrá-la Entrando na garagem!*

passageiros

Os passageiros não fazem a velocidade de rolo e não tem ações do movimento. Eles abr Seu ato uma vez na ordem do turno da DEX. Normalmente, os passageiros do veículo pode usar rearms fi ou coisas jogar fora do carro para obstruir os tweets.

Um passageiro pode ajudar o motorista com a navegação, leitura de mapas e oferecendo conselhos sobre como negociar perigos. Se um passageiro usa Sua ação para ajudar o motorista desta forma eles vão fazer um maio local escondido rolo ou habilidade Navigate. Se for bem sucedido, no próximo movimento do veículo, o veículo pode acelerar uma vez com menos die 1 penalidade (ver Pedal ao metal, página @@). Helianihus, o veículo pode avançar até três locais sem morrer penalidade, ou até 5 com 1 pena morrer.

Ataques à distância Durante perseguição

Armas de fogo pode ser usado durante a perseguição:

Se o personagem a pé pára por um momento, ele ou ela abr uso fi Rearmoutput como normal. As opções são as para uma rodada de combate arma fogo (ou seja, um tiro com um ri fl e, até três tiros com uma pistola, etc.) Esta opção 1. Em movimento de ação, mas nenhum movimento é feito.

Se o personagem continua a corrida (a pé ou em um veículo), qualquer rearms fi jogadas de ataque são feitos com uma penalidade dado adicional. Tirar fotos desta forma não afeta o desempenho do personagem na perseguição. As opções para anel fi rodada Caso contrário, são as mesmas que para um combate. Esta opção não custa qualquer ação movimento adicional.

Os pneumáticos do veículo Abr alvo é configurado com pistola de fogo: aplicar uma penalidade adicional de alvo morrem devido aos pneus de tamanho pequeno. Pneus têm um valor de armadura de 3 e só são danificados por empalação armas. Se o pneu leva 2 pontos de dano, ele explode. A explosão reduz acúmulo de pneus do veículo por um ponto.

Caso o juiz Keeper varia para os rearms fi. Motorista e passageiros ganhar a proteção da armadura do veículo. A quantidade de armadura pode Listados no Quadro V: Os veículos.

danos motorista

Se o condutor de um veículo em movimento sofre grande ferida e permanece ele ou ela controle consciente, ainda abril perder de seu veículo e deve rolar imediatamente para o perigo duro no dif nível fi culdade. Um motorista que cai inconsciente devido a uma grande ferida automaticamente perde o controle do veículo.

Um passageiro em outro fi veículo res uma arma em Harvey. sucesso regular de rearms fi é rolada para o ataque. danos 1D10 é enrolado, resultando em 10 de dano. blindagem de veículos de Harvey reduz este por 2, assim Harvey leva dano 8 pontos de vida. Esta é uma grande ferida para Harvey, que ganha o CON de rolo permanecer consciente. Ele deve agora fazer o rolo de movimentação automática para manter o controle de seu veículo. Ele falha do rolo. O depositário refere-se a Tabela VI: Veicular Colisões e escolhe "Incidente moderada" (sendo a dificuldade perigo nível duro), um rolamento (1D6) Ponto de danos e construir a perda de três (1D3) acções de movimento. Isso resulta em fundo 2 (1D6) para danos Harvey bateu pontos. O Keeper descreve o resultado; Harvey perde o controle de seu carro, que olha para fora do lado de um carro próximo, enviando o carro de Harvey girando fora de controle. Ele leva um tempo para se recuperar e voltar o controle perseguição. Sua localização permanece inalterado.

Lidar com a localização de uma forma alternativa

A TAEG caráter escolher para interagir com um local de uma forma inesperada ou alternativa. Por exemplo, se a localização é describ como "uma rua residencial vazio", a mágoa Assunção abril na pedreira irá executá-lo para baixo. Em vez disso, eles podem decidir a correr para a porta mais próxima e tentar abri-lo (pela força se necessário). Se fi ts A história então ir com ele.

Personagens Unir Chase in Progress

Todos os caracteres que se juntam a uma Should em curso fazem a velocidade perseguição ao rolo determinar sua taxa de MOV. O Keeper deve então ELES posicionar em um local apropriado.

O personagem que se junta a perseguição como as necessidades perseguidor para thatis taxa MOV pelo menos igual ao caráter mais lento eeing fl. Se eles não conseguirem isso, eles podem ser ignorados.

O Horror caça persegue dois carros na estrada da montanha.

Se o personagem se juntar a perseguição como o personagem fl eeing também prejudicou a taxa MOV Mais lento do que o necessário mais lento Anteriormente membro da perseguição, algum ajuste é; o número de movimento de acções prejudicou todos na perseguição deve ser Recalcular. Cada personagem tem um movimento de ação por padrão, mais um movimento para cada ponto de ação pelo qual suas nova taxa MOV excede ferido do participante mais lento na perseguição.

Não há necessidade de velocidades Recalcular ou ações de movimento Quando um personagem deixa a perseguição.

Alternar entre os modos de Movimento

Há uma variedade de modos de movimento no jogo. Algumas criaturas têm velocidades alternadas fl ying ou lista para a natação. Se nenhuma classificação MOV alternativo estiver listado, o Keeper abril permitir o personagem para uso metade do seu MOV padrão, proporcionando o modo de um só movimento pode prejudicar o personagem pode executar. Helianihus um ser humano teria que MOV com MOV 8 4 Quando natação, mas não teria uma classificação para ying MOV fl.

Quando suspiros personagens mudam os modos de movimento do corpo continuam ferido para a propulsão, uma velocidade de rolo fresco não é necessário para utilizar física Their Own. Sua MOV simplesmente ajustar em conformidade, mal lembrando Eles podem estar em tem ou +1 - 1, dependendo se eles alcançaram um extremo Seu único sucesso ou o rolo de velocidade falhou (CON) no início da perseguição (ver Estabelecer a perseguição, página @@).

Personagens prejudicar interruptor de estar em pé (ou outro modo de auto-propulsão) para dirigir um carro deve fazer uma velocidade de rolo fresco Auto Drive usando habilidade. Quando o personagem se torna o pedestre, ele ou ela deve fazer uma velocidade de rolo fresco usando CON.

Se a velocidade do personagem (MOV) é alterado, número de movimentos Suas ações devem ser alteradas. Caracteres Consulte a juntar a perseguição em curso (ver página @@).

Criação de Personagens perigos

Os investigadores, monstros e personagens não-jogadores abr criar riscos ou barreiras através Durante Suas ações jogar. Se o fizer, vai exigir o Despesas Normalmente, o movimento de ação (pelo tempo necessário), teste de perícia (alcançá-lo) ou ambos. Seguindo as ideias são exemplos do que pode ser tentada, ea situação Keeper deve julgar cada um em seus próprios méritos.

G Parando para garantir a porta com uma chave ou iria fazer compras custar uma ação movimento, mas nenhum teste de habilidade.

G Parando para fixar a porta usando a habilidade serralheiro

Seria necessária toda a perseguição rodada eo êxito da implantação de habilidade.

G Movendo o guarda-roupa pesada contra a porta seria

STR exigir um teste ea ação movimento.

G Derrubando a barraca de frutas para causar uma força atraso só

custar uma ação de movimento.

G Disparar uma arma para causar uma multidão de pânico exigiria

Sorte do rolo. Se não, a ação provoca mais problemas do que vale a pena. Se for bem sucedido, a multidão apresenta um perigo para aqueles que seguem.

G Gritar, "Stop Aquele homem, ele é um ladrão", a transeuntes,

Esperando que eles possam ajudar, eles chamariam para a conversa rápida ou intimidar teste de perícia.

Harvey está na corrida nas ruas de Nova York. Para chegar ao próximo local que deve empurrar através da multidão, que apresenta um perigo. Se ele não conseguir rolar sua tecelagem DEX no meio da multidão, as regras Keeper será ferido Harvey movimento reduzida para ações 1D3. Harvey levaria apenas danos se ele se atrapalha o rolo; Talvez sua desesperada empurrando iria irritar tanto alguém que vai socá-lo. No entanto, pensando rápido, Harvey puxa sua pistola nas res de ar e fi. O Keeper pede um rolo Sorte, que falha Harvey. O Keeper Decide também prejudicou os dispersa multidão e não há mais um perigo. No entanto, o oficial de polícia nas proximidades, depois de Harvey é agora também!

Os jogadores assumem Abr abordagens igualmente criativas inferiores aos riscos de negociação.

divisão

Caracteres na abril perseguição optar por seguir por rotas diferentes. Se assim for, agora você tem uma faixa adicional para perseguir.

Monstros em Chase

A maioria dos monstros e animais agem da mesma forma que as pessoas na perseguição. Alguns têm habilidades prejudicar abril isentar de Themis rolos certa habilidade; Por exemplo, aqueles doer fl y não teria necessidade de fazer saltar Escalar ou rolos.

Muitos monstros, animais e personagens não-jogadores irão valores verniz Listado para as várias habilidades pode ser ferido Chamado na perseguição (Jump, Swim, Auto Drive, etc.) Em tais casos, deve o Keeper Use o seguinte como um guia:

G Onde o personagem monstro ou não-jogador tem uma

aptidão implícita, DEX Seu uso no lugar da habilidade.

G Onde o personagem monstro ou não-jogador tem uma

inépcia implícita, um quinto de sua DEX uso no lugar da habilidade (ou simplesmente a tentativa regra para ser uma falha automática).

"Alguém! Ajuda meee!"

G Onde o personagem monstro ou não-jogador tem

Nem implícita nem aptidão para a inépcia, use metade de sua DEX no lugar da habilidade. Se outras habilidades são necessárias, o Guardião pode usar uma abordagem similar, usando o que ele ou ela se sente para ser o APROPRIADO característica agora. Por exemplo, Se você deseja determinar a habilidade local escondido Particular do monstro (para quem não há como Listados local escondido habilidade), INT juiz agora pode ser apropriado; Ou usar o seu pleno INT, INT ou metade de seu um quinto de seu Perceptive INT dependendo de como você sente o monstro para ser.

Um pouco KEH-Gnoph são como ursos polares gigantes e assim permitiria Provavelmente em grandes nadadores, Swim Tema Sua habilidade igual a DEX. Você se sente ghouls Abr feridos faria nadadores pobres, o que no caso você pode permitir-lhes a habilidade Swim igual a um quinto de sua DEX.

Fugindo da cena

Que você tenha uma cena em que você deseja medir o quão longe os investigadores conseguem fl ee em um tempo limitado. As regras de perseguição pode ser usado para isso, contar o número de locais especificados movido dentro do número de rodadas.

Tabela V: Tabela de Referência Veículo

Seguintes veículos Auto unidade usar a habilidade.

veículo	Construir	armadura	MOV	passageiros
			pessoas	
Carro, Economia	13	4	1	3 ou 4
Carro, padrão	14	5	2	4
Carro, de luxo	15	6	2	4
carro esporte	16	5	2	1
caminhonete	14	6	2	2+
caminhão 6 toneladas	13	7	2	2+
18 rodas	13	9	2	3+
Motocicleta, luz	13	1	0	1
Motocicleta, pesado	16	3	0	1

Seguintes veículos no gráfico usar a habilidade do piloto. Muitos requerem a tripulação substantia.

Veículos aéreos	Construir	armadura	MOV	passageiros
			pessoas	
dirigível	12	10	2	112+
hélice de avião	15	5	1	4+
avião bombardeiro	17	11	2	10+
avião a jato	18	11	3	50+
helicóptero	15	5	2	15+

Veículos na tabela a seguir requerem formação especializada para operar; a habilidade operar maquinaria pesada de Substituição pode ser.

Heavy Armor Veículos	Envergadura	MOV		passageiros
			para as pessoas	
tanque	11	20	24	4
trem do vapor	12	12	1	400+
trem moderno	15	14	2	400+

Seguintes veículos no gráfico usar a habilidade Ride.

Outras formas de transporte	Construir	armadura	MOV	passageiros
			pessoas	
Cavalo (com piloto)	11	4	0	1
carruagem 4-cavalo	10	3	0	6+
bicicleta	7	0,5	0	1

Seguintes veículos no gráfico usar a habilidade do piloto. Muitos requerem a tripulação substantia. A armadura é de valor para aqueles no convés.

MOV	Desenvolver	Armadura	de Veículos aquáticos	passageiros
			pessoas	
barco a remos	6	2	0	3
aerobarco	12	4	0	22
lancha	14	3	0	6
cruzeiro	11	32	0	2200+
Battleship	11	65	0	1800+
porta-aviões	11	75	0	3200+
submarino	12	24	0	120+

chave

MOV: A classificação de velocidade do veículo e manobrabilidade em perseguições. Estas classificações são para veículos modernos e ao redor pode ser reduzida em 20% para veículos de 1920 (achava que eram seus carros na década de 1920 poderia prejudicar exceder 100 MPH).

Constituição: A avaliação da resistência e tamanho do veículo. Quando reduzido a zero, o veículo está fora de acção. Cada total de 10 pontos de dano para construir o veículo diminui em 1 ponto (arredondado para baixo); abaixo de 10 pontos de vida danos é ignorado.

Se construção do veículo é reduzida a metade (arredondado para baixo) de seu valor inicial ou inferior, ela é prejudicada; uma pena dado é aplicado a todos Auto unidade (ou apropriado de perícia) rolos.

Se o seu veículo sofre dano igual ao seu valor compilação completa em um incidente, o veículo está completamente destruído de uma forma impressionante. Ele Abr explodir, queimar, rolo ou alguma combinação destes sofrer. Todos os ocupantes do veículo são propensos a morrer. Quer ou não os investigadores têm também a chance de sobrevivência até os rolos Keeper sorte pode ser permitido. Aqueles que têm a sorte de ficar jogado livre, pensou recomenda-se que vai demorar pelo menos 2D10 danos.

Se de construção do veículo também Caso contrário reduzido a zero pelo dano cumulativo (ou seja, em incrementos de menos do que o valor de partida de construção do veículo), torna-se undrivable, moagem para a morto. Dependendo da situação (Talvez a sorte and roll), este chumbo maio a um acidente 1D10 resultando em danos para o motorista e passageiro.

Armadura para as pessoas: A classificação de armadura é para o motorista e passageiros, refletindo o número de pontos de armadura fornece o veículo contra ataques externos.

Passageiros e tripulantes: O número de pessoas que podem ser acomodados.

Harvey acende o pavio em uma vara de dinamite Então fl ees da caverna antes que ela exploda. O fusível é tempo suficiente para um mínimo de sete rodadas de movimento. No final da sétima perseguição rodada, e cada rodada depois, uma chamada para a sorte jogada falhar, se for, os dinamite explode. O Keeper dá movimento Harvey uma ação por rodada. Durante a perseguição cada rodada, o jogador pode fazer um teste de habilidade para negociar o risco (disputa sobre rochas molhadas em uma corrente subterrânea, a escalada de corda e espremer através do orifício de saída).

Quando os dinamite explode, o Keeper usa o intervalo a danos atributo. A gama de base de dinamite também 3 jardas (ver Armas listas, página @@); no entanto, o Keeper Decide ferir este dobrou Deve ser por causa do ambiente fechado. O Keeper coloca o local a cada 6 jardas, Observando 1, 2 e 3 no mapa para marcar os incrementos de três alcance; Gama em 1 a vontade danos em 4d10, em duas faixas será no 2D10 e 1D10 gama 3 que vai entrar. Uma vez fora da saída Harvey será segura. Enquanto Harvey não falha seus testes de habilidade Ao negociar os perigos, ele deve ser capaz de fazê-lo com segurança.

perigos:	*dinamite*	*vapor*	*corda*	*saída*
	●	●	●	●
	Harvey	1	2	3

Na primeira rodada sua falha Harvey DEX rolar e desliza na corrente, tendo 2 pontos (1D3) de danos e perda de três ações (1D3) de movimento quando ele se atrapalha para recuperar o equilíbrio. Ele tem 3 acções movimento de esquerda antes do Keeper começa a perguntar para rolos de sorte para determinar se a dinamite explode. As coisas não estão tão bom para ele agora ...

perigos:	*dinamite*	*vapor*	*corda*	*saída*
	●	●	●	●
		1	2	3
		Harvey		

Colisões de veículos

Quando a habilidade para negociar o rolo perigo falhar, o Guardião deve provavelmente considerar a causa e os danos, e classificá-lo contra a coluna da esquerda na Tabela VI: Vehicular colisões. Se unsual, basta usar os padrões de "menor incidente" para a di fi culdade perigo nível regular, "Incident moderada" para dificuldade nível de risco rígido, ou "incidente grave" dif nível culdade fi para os perigos extremos.

O fundo deve ser danos rolou para cada ocupante do veículo de envolvido em uma colisão, substituindo "pontos de vida" no lugar de "construir". Helianihus, o carro também ferido no incidente danos moderados e sofre 1D6 construir cada ocupante do carro sofre 1D6 bater pontos de dano.

Você também deve colisões resultar em um atraso como o veículo perde velocidade ou Skids (custando ações movimento 1D3).

Roubar um carro no vector pode atrair a atenção.

Perseguições no ar e mar

Perseguições podem ter lugar em qualquer ambiente, e as barreiras Keeper deve e criar novos riscos de forma adequada. Por exemplo, no mar: rochas, SHALLOWS, bóias, ondas, ventos fortes, etc. Ou, por exemplo, no ar: nuvens, edifícios altos, pássaros, cabos, anti-aeronaves de fi, etc.

MOV Rates

A taxa de MOV é usado como uma medida de velocidades relativas. Um ponto de MOV Signet também não pode fi na perseguição; que permite um movimento de ação adicional, e por esta razão, a escala de classificação MOV a velocidade não é linear. Cada ponto de MOV equivale APROXIMADAS com um aumento na velocidade de cerca de 50%.

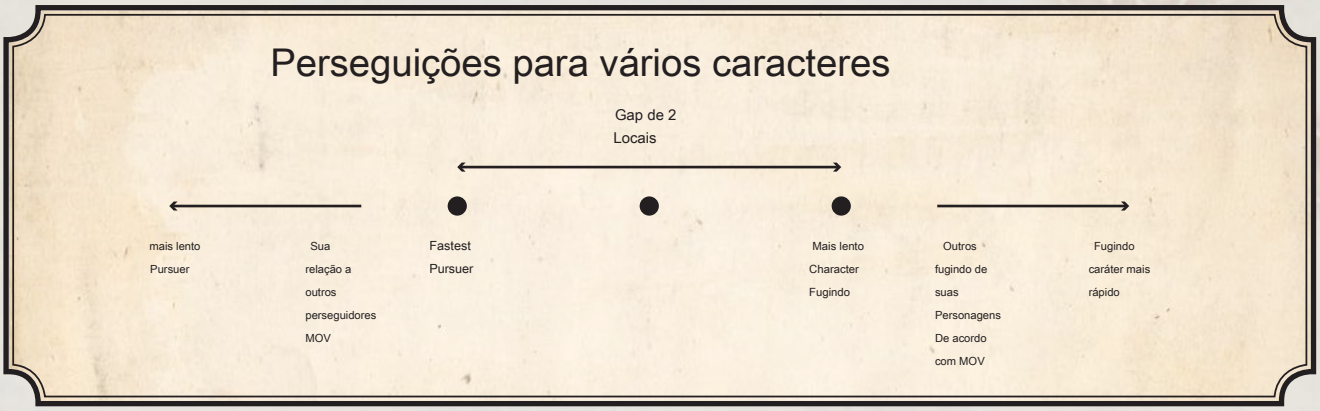
A classificação da criatura MOV não é necessariamente a sua velocidade máxima durante um curto distância, mas também a intenção de representar Sua velocidade geral na perseguição. Por exemplo, um velocista de classe mundial pode alcançar MOV 11 mais de 100 metros, mas 12 MPH (MOV 9) seria uma velocidade mais realista para um ser humano fi t sobre a distância, o que equivale a uma milha 5 minutos.

Perseguições com vários caracteres

Ao executar a perseguição com vários personagens, os Signet fi diferença signifi reside apenas na fase inicial; Que institui a perseguição (veja a página @@).

Primeiro, decida quem está perseguindo quem e eeing fl Se os personagens estão ficando juntos ou dividir. Se eles vão dividir haverá várias perseguições e perseguir cada um deve ser monitorado e resolvidos separadamente.

Cada personagem de envolvidos na perseguição faz com que a velocidade do rolo



(Usando Auto Drive ou CON) para estabelecer sua taxa de MOV para a perseguição (veja velocidade Roll, página @@). Uma vez feito isso, a lista de participantes da velocidade perseguição, a fim Seus dois grupos: perseguidores e personagens eeing fl.

Em seguida, eliminar aqueles não na perseguição:

Quaisquer caracteres que são eeing fl mais rápido do que o mais rápido Seu perseguidor abril escapar da perseguição por completo, se eles desejam.

Mais lento do que quaisquer perseguidores que estão fl eeing o caráter mais lento são deixados para trás, e não participam no caso.

Os dois grupos agora estão posicionados em ordem de classificações MOV.

1. Coloque os perseguidores: Comece com o perseguidor mais lento, direito na parte de trás da perseguição. Em seguida, coloque cada um dos outros perseguidores no número de locais em frente de ele ou ela, igual a MOV sua diferença de velocidades. Depois de todos os perseguidores estão Place, passar para os personagens eeing fl.

2. Coloque os personagens eeing FL: Tal como acontece com o one-on-one para perseguir o personagem posição fl eeing (o mais lento) dois locais à frente do perseguidor mais importante. Em seguida, coloque cada um dos outros personagens fl eeing o número de locais antes de fl caráter mais lento eeing, igual para MOV sua diferença de velocidades.

3. Perigos Posição: Anote quaisquer riscos, barreiras ou outros marcos.

4. Acções Movimento: Determinar quantas ações cada personagem tem movimento.

5. Determine fim DEX: participantes da lista em DEX fim, mais rápido para o mais lento.

Tabela VI: Veicular Colisões

incidente	dano	exemplos
pequeno incidente: Riscos Agora regulares. Pode ser apenas danos estéticos, Possivelmente algo sério.	Desenvolver 1D3-1	Olhando golpe de outro veículo, pastando no poste, acertando a trave, colidindo com criatura ou pessoa de tamanho similar.
incidente Moderado: Agora perigos duro. Pode causar grandes danos. Talvez um acidente de carro. .	Desenvolver 1D6	Bater uma grande vaca ou veados, uma colisão pesado com moto ou carro economia.
Grave incidente: Agora perigos extremos. Susceptíveis de naufrágio o carro outright.	Desenvolver 1D10	Colisão com o carro padrão, poste ou árvore.
Mayhem: Propensos a destruir o caminhão definitivas. Quase certo para destruir o carro.	Desenvolver 2D10	Colisão com um caminhão ou ônibus ou uma árvore madura.
matança de estrada: A maioria dos veículos vai ser pouco mais que dispersa detritos.	Desenvolver 5D10	Colisão com um rolo compressor ou um trem, atingida por um meteoro.

Brian Scott e Harvey estão sentados bebendo em seu apartamento uma noite, quando três cultists aparecer em sua porta. Os três investigadores Decidir fl ee através da janela, a porta não vai segurar Conhecer os cultistas trás por muito tempo. O depositário estabelece se os investigadores são todos viajam na mesma direcção ou fraccionamento; Decida os jogadores a cabeça na mesma direção. Haverá apenas uma perseguição.

O Keeper pede o rolo de velocidade do rolo (CON) para cada personagem. Os investigadores tem que subir para fora da janela, enquanto os cultistas estão atrasadas com quebrando a porta para baixo. Ambos os lados têm um obstáculo, de modo Nenhum dos lados é dado um prémio ou pena de matriz para a velocidade do rolo.

Harvey (MOV 6): Falha do rolo CON: 5 MOV (6-1). Brian
(MOV 8) passa o rolo CON: 8 MOV
Scott (MOV 9) CON passa o rolo com um sucesso extremo: MOV 10 (9 + 1). O Cultista (MOV): 8
CON falha do rolo: MOV 7 (8-1). Cultista B (MOV): 8 CON falha do rolo: MOV 7 (8-1).

Cultista C (MOV): 8 CON passa o rolo com um sucesso extremo: MOV nove (8 + 1).

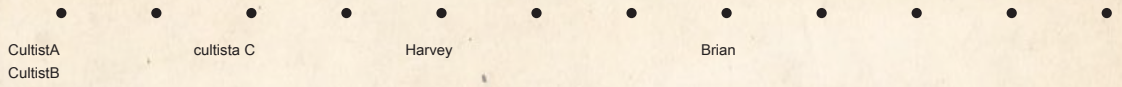
Scott tem uma velocidade maior do que qualquer um dos seus perseguidores e fugas (UNLESSn ele decide soar ao redor para ajudar seus amigos). E Brian Harvey está indo na mesma direção que Scott, mas como superar suas velocidade não faz mal dos cultistas, então eles vão ser apanhados abril Helianihus, a perseguição é relativo!

Levando a cabo a cultistas velocidade em ordem: A
Cultista (7), Cultista B (7), Cultista C (9)

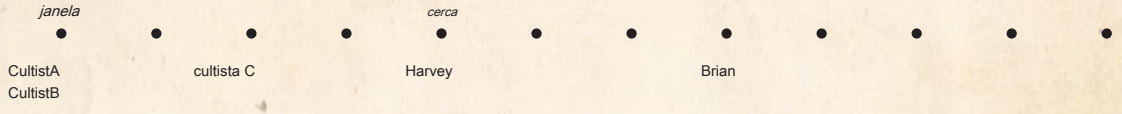
investigadores que fogem da velocidade, a fim de
Harvey (5), Brian (8), Scott (10).

***1. Coloque os perseguidores:** O depositário começa por Observando as pursuers mais lentos (Cultists A e B) estão na parte de trás da perseguição, enquanto dois locais em frente de themis Cultista C (velocidade 9-7 = velocidade da diferença de dois locais).*

***2. Coloque os personagens eeing FL:** O fosso entre o perseguidor mais rápido (C Cultist) e a pedreira mais lento (Harvey) está definido como o padrão de dois locais. velocidade de Brian é mais do que 3 Harvey, então ele começa três locais antes de Harvey (UNLESSn Brian escolhe o som de volta para ajudar seu amigo).*



***3. Perigos Posição:** O Keeper configura a perseguição com os investigadores ao ter fugido Seu pensamento janela do apartamento, sendo agora pursu por uma viela.*



A ilustração mostra registro da perseguição do goleiro. O Keeper observa apenas os caracteres, riscos e barreiras.

Cultist A e B ficar na janela, prestes a sair.
Cultist C passou pela janela e está agora nas jardas atrás Harvey. Harvey (H) é no quintal,
sobre a subir a cerca. Brian (B) está na frente, na travessa quando já tendo dimensionada
a cerca.

***4. Acções Movimento:** Harvey tem um movimento e ação é o personagem mais lento na perseguição. Os Cultists (CA) e B (CB) Ambos receber 3 ações de movimento (default 1, além de 2 MOV Ving mais ha para velocidades de mais de dois Harvey). Brian recebe quatro ações de movimento (1 padrão, além de mais três para que você tenha de velocidade MOV de mais de 3 Harvey). Cultist C (CC) o movimento recebe cinco ações (1 padrão, além de mais quatro para você ter que velocidade MOV de mais de 4 Harvey).*

***5. DEX ordem:** Brian tem a maior DEX, Seguido por Harvey Em seguida, os cultistas. O Keeper está usando as mesmas estatísticas para cada um dos sectários; desde que todos eles têm o mesmo DEX, não importa que ordem eles vão agir.*

Round 1:

Observe como o Keeper tem "cortar à perseguição" (ver página @@). Brian, o Cultist chumbo, e Harvey não eram obrigados a fazer rolos para a escalada para fora da janela, e Brian já está sobre a cerca. Essas coisas são simplesmente permitiu ter ocorrido como resultado da rotação do cilindro.

a vez de Brian:

Brian move primeiro, 4 espaços correndo pelo beco. O Keeper permite que todos os quatro espaços para ser locais abertos; o Guardião está muito feliz de ter um investigador preso, abandonado por seus amigos!

a vez de Harvey:

Harvey tem que passar por cima da cerca (barreira). Conhecer os cultistas estão logo atrás, ele pula para ele sem se importar com qualquer perigo. Sob ele seu único movimento esta ação. Seu rolo de perícia Escalar é um fracasso. Governado desde o Keeper prejudicou o muro é uma barreira e desde Harvey escalada falhou em sua jogada, ele has not atravessou a cerca e não seguir em frente. Seus turno termina. Será que o Keeper não aplicar qualquer dano por não escalar o muro-o FACT cultistas feridos está prestes a atacá-lo mesmo fi SUF Ciena. Se Harvey quer passar por cima da cerca, ele deve fazer outra tentativa próxima rodada.

turno do Cultist C:

Usando duas das suas ações, Cultist C atravessa a Harvey passa o terceiro movimento e ação para atacá-lo (ver Atacando de caracteres, página @@).

No momento, a meio uma rodada, mapa olhares do Guardião como este:

Harvey Lutando para escalar o muro Quando ele é atacado por Cultist C, e decide expulsar (lutar para trás) no Cultist. As tentativas Cultist para brigando manobra para agarrar Harvey e puxá-lo para fora da cerca. de construção do Cultist é 0, o mesmo que Harvey, de forma que nenhum bônus ou penalidade dados estão brigando Atribuída pela manobra.

59 é enrolado por falta de Harvey. 20 é enrolado, o Cultist

regular para o sucesso.

O Cultist Harvey puxa a partir da cerca, Escolhendo para jogá-lo de volta um local, no meio do quintal. O Cultist fez um ataque e não pode atacar este iniciar outra rodada, mesmo e pensou que ele tem duas ações de movimento restantes. Ele usa sua quarta ação movimento para voltar para Harvey. Cultist C ainda tem uma ação de movimento para a esquerda, mas não quer ir mais longe, e suas extremidades de volta.

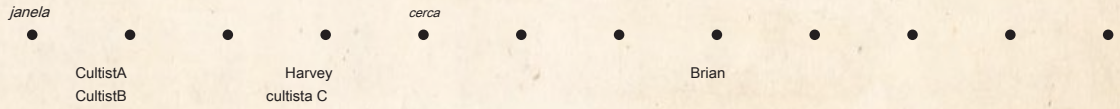
turno do Cultist B:

É agora a vez de B Cultist, que requer um teste de habilidade para descer da janela (uma história) para o quintal. Cultist B, vendo Harvey mentira vulneráveis no quintal, tem uma abordagem imprudente, pulando da janela Em vez de escalada. A dificuldade Keeper decide o nível da subida iria rolar em regular, mas levanta dificuldade Difícil este nível para o salto. O Keeper do Rolls para perícia Saltar o fracasso do Cultist. Fazendo referência à Tabela @@: Outras formas de danos, o depositário escolhe 1D10 danos, uma vez que era uma tática Especialmente perigoso; o Guardião descreve como o Cultist terras mal, falta de Harvey caindo. Esta ação o custo inferior Cultist 1 (1D3) movimento de ação adicional, de modo que ele já usou duas movimento de suas ações. Ele usa sua ação para avançar um terceiro movimento Rumo a localização Harvey, e suas extremidades de volta.

A vez do Cultist:

Vendo seu amigo terras mal no exterior quintal, o Cultist Decide assumir uma abordagem cautelosa (ver perigos, página @@) para a subida, gastando uma ação movimento adicional para ganhar o dado Suba bônus no rolo. Ele passa o terceiro movimento rolo escalar e usa sua ação para avançar um único local.

No final do primeiro round mapa do Guardião se parece com isso:



As coisas não parecem boas para Harvey. As regras Keeper Brian escapou danos. Harvey está preso em combate com os cultistas. Os cultistas são susceptíveis de assumir o poder e Harvey cativo.

Um exemplo da chamada de Cthulhu

Na história de Lovecraft, mesmo Cthulhu Temporariamente frustrado reveses de Johansen no alerta para ele. isso poderia ser feito com o Call of Cthulhu regras do jogo? Vamos colocar Johansen no papel de um investigador, eo barco é Decida Desenvolver 22 e 11 do MOV (como para o navio de guerra). Cthulhu Desenvolver 22 e abdômen 14 de MOV (natação). Ambos Johansen e Cthulhu Os rolos de velocidade e fazer um extremo tanto sucesso rolo. O barco tem 12 do MOV, MOV Cthulhu tem atos primeiros de Cthulhu ordem de 15 fi no movimento DEX e tem quatro ações a cada rodada. Johansen vai em segundo lugar com uma ação de movimento. Vamos dar Johansen Pilot (barco) habilidade de 70%. habilidade de luta de Cthulhu é de 100%.

a vez de Cthulhu: movimento Cthulhu utiliza dois postos de apanhar com o alerta. Terceiro movimento com a ação que ele tenta afundar o navio. responde Johansen por brigando para trás, e deseja utilizar a combates fi manobra. Seu objetivo é, "Para conduzir Cthulhu para trás o tempo suficiente para me escapar."

O Keeper rola 34 Lutar por sua habilidade com o sucesso dura para o Grande Cthulhu enquanto ele tenta destruir o navio. O jogador rola um 14-Extreme para a habilidade de sucesso Johansen Navio Pilot. vitórias Johansen. O Keeper considera o resultado; o objetivo era definir o inimigo para trás para dar tempo para a fuga. O Keeper renuncia a jogada de dano, mas três rolos (1D3) para número de ações ferido Cthulhu movimento perde. O Keeper descreve como Cthulhu Aparece a explosão, liberando um Inominável Stench como de mil sepulturas abertas. Cthulhu é empurrado para trás um único local, e seu fi nal ação movimento nesta rodada e seu dois primeiros próxima rodada são perdidos como resultado da fi de Johansen combates manobra.

a vez de Johansen: Johansen tem apenas um movimento e ação applique a todo vapor, acelerando frente através de cinco locais com sua ação um movimento. Será que o Keeper Não coloque quaisquer perigos em seu caminho e Johansen é agora seis locais em frente. Como ele fl ees, Johansen olha por cima do ombro para ver Cthulhu nebulosamente recombinando muito atrás do navio! Cthulhu não pode pegá-lo a próxima rodada e Keeper governa Johansen escapou danos.

Johansen Usado para ram o seu barco a vapor Cthulhu e escapar do Great Old One.

Capítulo Oito

sanidade

Bu t I r mu trytotellwhat pensamentoEusawthatnight und inteligibilidade ckingyell ow mo mo um sawsurging e h opp ing baixo até a linha Leyrat em tal ainsight INFR no tof Me comEuOU cr Chedi minha gthewildbr amb lesofthatdesolate railwaycut.

- H .P. Lo vecraft, T ele SH Adow Ov er I nn smo UTH

Investigators começar o sane jogo e racional; no entanto, eles vão Investigações durante a sua Horrors vai encontrar outro mundo, criaturas alienígenas e as terríveis verdades cósmicas dos Mitos de Cthulhu, tudo o que vai desafiar seu estado de espírito e senso de normalidade, e

THEMIS para empurrar muito aresta de sanidade. Em alguns casos, a experiência será muito eo investigador infeliz descerá períodos de temporário, finito inde ou mesmo & loucura permanente.

Cada investigador tem Sanity pontos mal pode subir e descer durante o jogo. A sanidade é usado para determinar se o investigador pode suportar os horrores dos Mitos de Cthulhu, bem como levantar-se para o medo de indução Situações sem virar cauda e fugir. Perda de pontos de sanidade pode levar à loucura. Quando os pontos de sanidade são reduzidos a zero, também um investigador permanentemente e incuravelmente insanos, e deixa de ser o personagem do jogador.

Sanity no jogo, mesmo depois de o comportamento Modelo dos protagonistas na ficção de HP Lovecraft, que, mais do que muitas vezes não é, desmaiar ou ficar louco Quando confrontado com a física alucinante e entidades monstruosas de além do espaço e do tempo. A sanidade é o registo do jogo da flexibilidade do investigador e resiliência ao trauma emocional. Caracteres começar com dano para o elevado número de sanidade aponta fi nd-lo mais fácil racionalizar eventos traumáticos ou a fi c Horr memórias reprimidas. Aqueles com um menor número de pontos sanidade são mentalmente frágil e mais suscetível a distúrbios emocionais. Enquanto o horror cósmico dos Mitos de Cthulhu também Fundamental o assalto ao tanto de um investigador, e outra Gruesome comparativamente pontos turísticos e eventos comuns pode causar inferior distúrbio emocional.

Em uma situação horrível irritante ou o Guardião vai testar a força emocional e resiliência dos investigadores. Isso é feito chamando para um rolo de sanidade para cada investigador Enredado na situação. insanidade investigador é acionado quando muitos pontos sanidade são perdidos em um tempo muito curto, inde fi nite Induzir ou insanidade temporária.

Pontos sanidade e SAN Rolls

pontos de sanidade devem ser cuidadosamente monitorados, como o número pode mudar cima e para baixo durante o jogo. Quando os investigadores encontram uma situação de ameaça à sanidade, a chamada abril Keeper para um rolo de sanidade. Cada investigador jogador cujas experiências essa fonte de rolos de terror 1D100. O sucesso do rolo é igual ou inferior a pontos sanidade atuais do investigador. dados de bônus e dados pena rolos não são aplicadas a sanidade (com uma exceção, Auto-Ajuda, página @@).

nota: Se estiver usando a regra opcional para gastar pontos sorte, abril não ser gasto com esses rolos de sanidade.

Rolo de sucesso significa ferir o investigador perde há pontos de sanidade, ou apenas uma quantidade mínima. Os fracassados sanidade Meios rolo sempre o investigador perde pontos sanidade. O montante perdido depende do livro de feitiços, entidade ou situação Encounter.

Os Mythos é um anátema para a mente humana.

na publicação *Chamada de Cthulhu* cenários, perda de sanidade rolos são mostrados como dois números separados por uma barra ou rolos, por exemplo: 1 SAN / 1d4 + 1 O número à esquerda da barra é o número de pontos de sanidade sanidade perdida se o teste for bem sucedido. A jogada de dados para a direita da barra é o número de falhadas pontos sanidade sanidade perdida se o rolo é. Às vezes isso pode ser escrito como 0 SAN / 1d4; Em particular, neste caso, também falhou com o êxito do lançamento da sanidade sanidade significa que não há pontos são perdidos, mas se o rolo, o investigador perde 1d4 pontos sanidade.

Na falta de sanidade rolo sempre faz com que o investigador para auto-perder o controle por um momento, o ponto em que deve Keeper involuntário escolher uma ação para o investigador. Por exemplo:

T **Salto de susto** -causing o investigador a queda alguma coisa (espetáculos, ashlight fl, arma, livro, etc.)

T **Gritar de terror** -drawing atenção, dizendo algo impróprio.

T **movimento involuntário** -swerving o volante perigosamente para um lado, levantando as mãos de um em horror, encolhendo-se.

T **ação de combate involuntário** -se o rolo é falhou Sanity Durante o turno de combate, ação do investigador para provocar danos em maio ditar rodada pelo Guardião; por exemplo, atacando com um fi st, apertando o gatilho, se abrigar atrás de alguém.

T **congelar** Sta incrédula para o momento, mas não tomar nenhuma ação.

Um fumble sanidade resultados rolo no caráter perder pontos sanidade para a dor situação particular máximo ou encontro.

Perder mais do que alguns pontos da sanidade em um abril tempo causa um investigador para enlouquecer, como describ mais tarde.

Ao encontrar um vampiro, a perda ponto sanidade é 0 / 1D6. É o mesmo Ao encontrar vários fantasmas; o efeito é para o sanidade em vez de cada fantasmas encontro visto.

Harvey Walters segue a trilha para a cripta, ele fi NDS WHERE ghouls festa em frutos proibidos entre os ns caixão. O Guardião chama para um rolo de sanidade. Harvey tem 45 pontos de sanidade e seus rolos 83-player Uma falha. O Keeper involuntário Harvey descreve suspiro de horror. As escolhas do jogador para cima 1D6, rola um 4, e reduz os pontos de sanidade de Harvey por quatro pontos (45-4 = 41 pontos restantes sanidade).

máxima Sanity

A ameaça de insanidade em *Chamada de Cthulhu* Cthulhu Mythos caracteriza a forma como o No Compromise permite danos. Expostos a ela, poucos sãos os seres humanos livremente escolher os Mythos, Mythos é para o sujo e repugnante Intrinsecamente. A conexão de pontos de sanidade e de Cthulhu pontos de habilidade enfatiza o poder dos Mythos, que corrompe e ruínas por proximidade e associação.

A sanidade de um investigador aponta abril Ascensão e Queda Durante a reprodução; no entanto, abril não subir acima classificação máxima de sanidade do personagem. Cada investigador tem um valor máximo de sanidade dano começa no 99. O conhecimento dos Mitos de Cthulhu sempre abaixa pontos sanidade máximo de um investigador. o máximo de pontos sanidade igualar 99 pontos negativos Cthulhu Mythos atuais (99 Cthulhu Mythos de habilidade).

Cthulhu Mythos habilidade ao ganhar o máximo de pontos, o jogador REDUÇÃO Caso do investigador Sanity pela mesma quantidade.

Harvey Walters passa algum tempo folheando tomos antigos, Cthulhu Mythos habilidade Ganhar 3%. Seu jogador adiciona 3 pontos de habilidade Cthulhu Mythos de Harvey e sua sanidade máxima diminui de 99 para 96

insanidade

Do ponto de dano para a frente as minhas impressões são pouco para ser relit para indene, eu ainda possuía a fi nal, esperança desesperada que todas as partes forma de algum sonho demoníaca ou ilusão nascida de delírio. A febre RAGE no meu cérebro, e tudo veio a mim através de uma espécie de névoa, às vezes apenas intermitentemente.

- HP Lovecraft, *O Fora de Sombra Of Time*

em *Chamada de Cthulhu,* insanidade é induzida por experiências traumáticas e as chocantes Ligações compreensão mal para os Mitos de Cthulhu. A duração do estado de loucura depende do número ou proporção de pontos de sanidade perdida.

Três estados de insanidade pode resultar: temporária, inde finito, e permanente.

Independentemente da demência inde finito ou mesmo temporária, que é composto por três fases distintas de jogo:

primeiro: a insanidade começa com uma breve "ataque de loucura", durante o qual o controle do jogador de seu investigador é comprometida (ver Fase 1 Insanity: Um ataque de loucura, página @@).

segundo: o ataque de loucura é seguido por um período de subjacentes insanidade, durante o qual o jogador mantém o controle total do seu investigador; no entanto, o investigador também propenso a delírios, fobias e mais crises de loucura (ver Fase 2 Insanity: Insanity Subjacente, página @@).

terceiro: a fase fi nal é recuperação (ver tratamento e recuperação da demência, página @@).

Temporary Insanity

Se um investigador perde 5 ou mais pontos de sanidade como o resultado de um rolo Sanity, su fi Ciena trauma emocional foi ferido Suffer the Keeper deve testar sanidade do investigador. O depositário pede uma inteligência (INT) do rolo. Se o teste falhar,

o investigador tem

Exemplos de sanidade

Nos termos do ponto

0 / 1D2	Surpreso para encontrar carcaça de animal mutilado.
0 / 1D3	Surpreso para encontrar a parte cadáver ou corpo.
0 / 1d4	Veja as correntes de fluxo de sangue.
1/1 + 1d4	Encontrar um cadáver humano horrivelmente mutilado.
0 / 1D6	Awake preso em um caixão.
0 / 1D6	Testemunhar a morte violenta de um amigo.
0 / 1D6	Veja o vampiro.
1 / 1D6 + 1	Conheça alguém que você sabe para ser morto.
0 / 1D10	Submeter a tortura grave.
1 / 1D10	Ver o nascer do cadáver de seu túmulo.
2 / 2D10 + 1	Veja gigantesca queda cabeça decepada do céu.
1D10 / 1D100	Veja Grande Cthulhu.

reprimido a memória (truque dos usos mente para proteger-se), e não se torna louco. Perversamente, se o rolo INT-sucedido, o investigador reconhece a fi completa Cance Signet do que foi visto ou experimentado e vai Temporariamente insano. Os efeitos da insanidade temporária começar imediatamente e duram horas 1D10.

indefinida Insanity

No quinto perder ou mais pontos sanidade atuais em um jogo, "dia", indefinidamente Torna-se o insano investigador. Nenhum investigador é capaz de ignorar simplesmente fora deste dreno Quantidade de sanidade. Um "dia" neste caso é definido pelo Guardião, durando até o investigador Atinge Normalmente um lugar de segurança em que eles podem descansar e recuperar sua inteligência. Dependendo da situação, Abr significa que sobreviver até o amanhecer, sentar para uma xícara agradável de chá ou de se ter uma boa noite de sono. Inde insanidade fi nite dura até que o personagem está curado ou recupera (veja inde fi nite Recuperação da demência, página @@).

Insanity permanente

Quando os pontos de sanidade são reduzidos a zero o investigador é incuravelmente insano e permanentemente e deixa de ser o personagem do jogador. No mundo real, inde fi nite é tudo insanidade insanidade, uma vez que na vida real ninguém pode esperar para prever o futuro tão rigorosamente como o *Chamada de Cthulhu* Keeper pode.

Muitos distúrbios, congênitas especialmente as condições, oferecem pouca esperança de recuperação. Lovecraft mais de uma história termina com o dano intimação o tempo de vida de loucura para o narrador se seguirão.

Cada Keeper deve trabalhar para fora o que o ponto final de loucura é no jogo. Now and Then pode ser feita a partir do asilo local na liberação tranquila. Alguns fina, estranhamente pessoa PALL, quase irreconhecível após terrores-wracking alma, pode andar timidamente para o centro de Arkham ou em outro lugar, lançar olhos penetrantes sobre e tentativa de recuperar alguma aparência de sua vida anterior, no entanto, nenhum jogador deve contar C. Tal privilégio como um direito.

Os efeitos da demência

St John é um cadáver mutilado; Só eu sei porque, e ferir Tal é o meu conhecimento que estou prestes a explodir meus miolos por medo I será mutilado da mesma forma. Abaixo apagado e corredores ilimitadas de fantasia sobrenatural varre o preto, disforme

unidades feridos Nemesis me a auto-aniquilação.

- HP Lovecraft, *o Hound*

Ambos indefinido e demência temporária tomar o investigador por duas fases distintas de demência. Em primeiro lugar, o investigador experimenta um curto ataque de loucura (uma fase). Então este é seguido por um período mais longo de insanidade subjacente (fase dois), que dura até que o investigador está totalmente recuperado (horas no caso de insanidade temporária, meses, no caso de inde fi nite insanidade).

A demência Fase 1: um ataque de loucura

Também conhecido como "a névoa vermelha", "Frenzy", "fora freak"

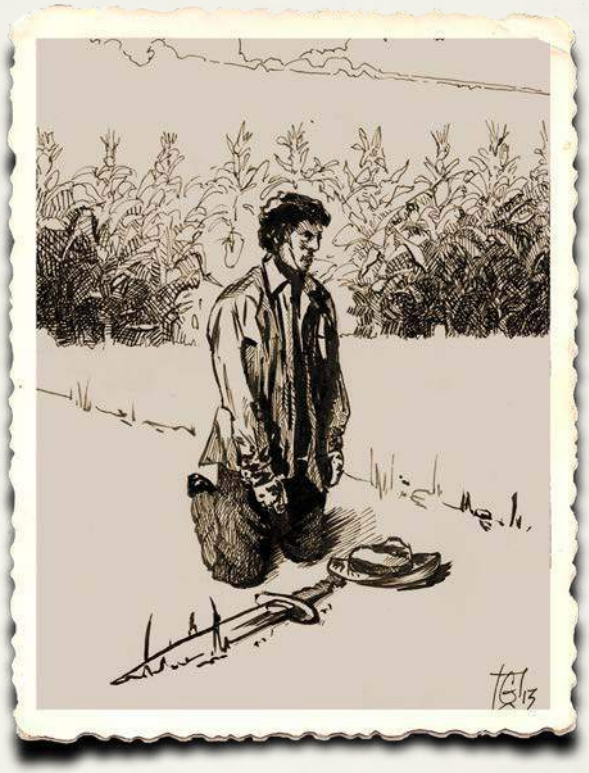
"Ataque de pânico".

Ao tornar-se insano, o investigador experimenta um ataque de loucura. Embora enfrentando um ataque de loucura, o investigador perde todo o auto-controle. Em termos de jogo essa dor Meios de controle também handed do investigador do jogador para o Keeper (curto para a quantidade de tempo do mundo real). Cabe ao controle Keeper Se isso toma a forma de específico acções que ditam ou dando ao jogador que isso signifique orientações sobre como jogar fora a loucura pelo tempo que em maio passado.

No lado positivo, o investigador não pode perder Outros pontos sanidade, enquanto experimenta um ataque de loucura. O poço está completamente desequilibrado neste ponto e quaisquer Horrors subsequentes são esquecido ou mais tarde Acredita-se que a manifestação da loucura. Esta proteção é limitada a luta de loucura dura 1D10 rodadas de combate ('tempo real') se a ser jogar fora, mas em maio-lo por mais tempo, no caso do ataque que resumem pelo goleiro.

Cada vez que um investigador sofre um ataque de loucura, o Keeper abril Alterar uma das entradas Backstory do investigador ou adicionar um novo. Estes servem duas alterações propósitos. A primeira refletir a partir dele para a descida do investigador à loucura, adicionando entradas irracional ou corromper os já existentes. Em segundo lugar, as entradas podem ser adicionadas ou alteradas re fl ect de eventos na história eo investigador laço Helianihus para o enredo Fortemente mais. O jogador e Keeper deveria rever em conjunto o trabalho para adicionar ou entradas Backstory de forma adequada.

Descrição pessoal: entradas adequadas podem incluir "Wild-eyed", "olhar de mil jardas", "cansado do mundo", ou "não se importa mais para sua própria aparência."



Vindo para depois de um ataque de loucura deve ser desorientador Grito.

Ideologia / Crenças: Uma entrada equilibrada Tais como "religioso" pode ser alterado para algo mais extremo ou demente, como "incrédulos deve ser convertido ou feito para sofrer". Alternativamente, uma nova entrada para o apropriado Situação thatis pode ser feita, como "Obsessed com derrotando o culto de Cthulhu".

Signet fi cativos Pessoas: O novo nome pode ser adicionado juntamente com a razão para sua inclusão. Por exemplo, "não pode descansar até Delbert Smith está em seu túmulo", ou "Robin Poole é a encarnação de Ganesh".

Locais significativos: A fi Signet actual localização pode assumir grande Cance, ou o investigador pode se tornar fi xated em alcançar outro local para tem ou razões irracionais racionais. O primeiro pode ser o templo de culto na selva; o último pode ser um desejo incontrolável de visitar Graceland.

bens preciosos: É fácil perder as posses enquanto ambos também interrompido por insanidade. Quaisquer bens pode ser apagados ou perdidos como nota. A nova posse pode ser adquirida e dado grande ficção Signet Cance.

traços: O traço pode ser apagados ou alterados para algo mais adequado; por exemplo: "valentão", "viciado em drogas", "facilmente distraídos", "fala muito alto", "Falta de inibições."

Lesões e cicatrizes: Estes são mais comumente alterados como resultado de ferimentos graves.

Fobias e maníaco: Decorrem de rolos abr Durante o ataque de loucura.

Arcane Tomes, Feitiços e Artefatos: Tais itens podem ser perdidos ou destruídos em uma fi t de pique. O investigador pode involuntariamente conjurar qualquer magia eles saberão ferido, eles ativam artefatos, ou eles vão machucar estudo Tome of militar Anteriormente evitado.

Encontros estranhos com Entidades: Encontros com o monstro ou divindades devem ser registradas aqui, independentemente de insanidade Quer ou não resultados. Este fundo fornece um bom lugar para registrar a quantidade de pontos de sanidade perdida para o tipo particular de entidade (ver se acostumando com o horror, página @@).

O ataque de loucura pode tomar uma de duas formas, dependendo da situação, seja em tempo real (rodada por rodada) ou em resumo.

A loucura de Bout-Tempo real

Se o ataque de loucura acontece durante a cena em que outros investigadores estão presentes, o ataque de loucura dura 1D10 rodadas de combate (note que este não é o período de duração do estado de insanidade, que é 1D10 horas para insanidade temporária ou mais para fi inde nite demência).

A opção de jogar fora a um ataque rodada de loucura, mesmo & byround pode ser usada quando o pesquisador também sozinho, ou se o Keeper que considere adequada.

Para determinar a natureza do ataque de loucura, qualquer rolo na Tabela VII: Bouts da Loucura, Tempo real, ou o Guardião abril APROPRIADO escolher uma opção.

Tabela VII: Bouts de Madness- Tempo Real (rolo 1D10)

1) Amnésia: O investigador não tem memória de acontecimentos tiveram lugar desde danos Estavam no último local de segurança. Por exemplo, parece ferir-lhes que estavam tomando café da manhã em um momento e no próximo eles estão enfrentando um monstro. Isso dura 1D10 rodadas.

2) deficiência Psychosomatic: O investigador sofre cegueira Psychosomatic, surdez ou perda de membro ou o uso dos membros para 1D10 rodadas.

3) A violência: A névoa vermelha desce sobre o investigador e eles vão explodir na farra de destruição descontrolada e violência contra os seus arredores, aliados ou inimigos tanto para 1D10 rodadas.

4) paranóia: O investigador sofre paranóia severa para 1D10 rodadas; todo mundo está fora para obtê-los; ninguém pode entrar de confiança; Eles estão sendo SPIE um; alguém traiu; Eles estão vendo o que é o truque.

5) Significativo Pessoa: Comente entrada bastidores do investigador para Significativo Pessoas. Os erros investigador outra pessoa na cena da sua pessoa significativos. Considere a natureza da relação; o investigador age sobre ela. Isso dura 1D10 rodadas.

6) Fraco: The Faint investigador. Eles recuperar após 1D10 rodadas.

7) Fugi em pânico: O investigador é obrigado a ficar o mais longe possível, por todos os meios disponíveis, mesmo que isso signifique e tendo o único veículo Deixando para trás todos os outros. Eles viajam para 1D10 rodadas.

8) histeria física ou explosão emocional: O investigador também incapacitado de rir, choro, gritos, etc. para 1D10 rodadas.

9) Fobia: Investigador ganha uma nova fobia. 1D100 rolo na Tabela IX: fobias exemplo, escolher um ou abril depositário. Mesmo se a fonte da fobia não estiver presente, o investigador imagina que é lá para os próximos 1D10 rodadas.

10) Mania: O investigador ganha uma nova mania. 1D100 X rolo na Tabela: manias de exemplo, escolher um ou abril depositário. O investigador procura para entrar em sua nova mania para os próximos 1D10 rodadas.

Fugindo em pânico a furina humana gene Bout de loucura.

A Bout de Resumo Loucura

Se o ataque de loucura acontece longe da companhia de outros investigadores, ou se todos os investigadores sofrem presente surto de loucura, simultaneamente, o Guardião pode simplesmente avançar rapidamente a acção e descrever o resultado. O Keeper abril descrever as coisas loucas ferir o investigador fez, ou simplesmente dizer onde o investigador fi nds si mesmo Quando o ataque de loucura chega ao fim. Desta forma, o investigador pode ser perdida em loucura e Helianihus não esteja sob controlo do jogador durante minutos ou horas (Tipicamente 1D10 horas, ou como o DISSO depositário juizes). Estes nota que minutos ou horas não são jogar fora; Eles são simplesmente Resumir pelo goleiro. O Keeper abril apenas descrever o lugar desconhecido nas investigador retorna ao qual os seus sentidos com nenhuma memória de onde foram feito ou o que eles vão ter.

A maioria dos resultados exigem o investigador deixar o lugar onde o aparecimento da demência ocorre. Se esta não é a possível adaptadores Keeper Caso o resultado em conformidade. Se houver um dano chance de outro investigador pode ouvir ou ver o investigador insano Partindo, que vai ser dada a oportunidade de deve intervir. Se o investigador insano é confrontado por um outro investigador antes de seu ataque de loucura é longo, o Keeper do investigador deve controlar mão de volta para o jogador ferido no momento e permitir aos jogadores para interpretar a cena. Este dano média abril o resultado pretendido é corte curto.

DETERMINAR à natureza do ataque de loucura qualquer rolo na Tabela VIII: Bouts de Resumo loucura ou o Guardião abril escolher uma adequada opção.

Harvey também de um Investigando ce fi à noite. Abrindo um armário trancado, ele fi NDS uma caixinha de metal. Como ele toca uma voz metálica fala-lhe-a voz de um amigo recentemente falecido. O jogador não Sanity rolo, e Harvey perde 6 pontos de sanidade. O Keeper pede uma Inteligência (INT) do rolo Que jogador faz Harvey, Harvey realiza com sucesso o que isso significa! Harvey fica temporariamente insano, começando um ataque de loucura. Como sozinho Harvey, o Keeper opta pela opção "resumo" e rolos 4, que indica algum tipo de violência. O Keeper Decide ferido Harvey trashes o quarto em sua busca por câmeras escondidas, dispositivos de escuta e unidades de alto-falante. Em seguida, o Guardião descreve a cena para o jogador, "Quando você recuperar o seu juízo, pelo menos 3 horas se passaram. Você fi nd-se com o conteúdo do fi ce de olhar como uma bomba atingiu-lo. Tem um cara deitado no chão com uma ferida sangrenta na cabeça, e ele é qualquer morto ou inconsciente. " (Este é um personagem não-jogador, um guarda de segurança, ferir o Keeper tem jogado in). "O recipiente está cheio de buracos de bala, e você está segurando o cano de fumar de uma arma para o seu próprio templo."

***Um outro exemplo:** Os investigadores ter se aposentado para a noite, cada um ao seu próprio quarto de hotel. Tarde da noite doeu dos investigadores, Kratos, é assombrado pelo fi espectral Gure. Kratos falha em sua jogada sanidade sanidade e perde 5 pontos. Então, seu jogador lança 23 em 1D100, passando seu teste de Inteligência (INT). Kratos também Temporariamente insano. Kratos está sozinho, de modo que o Keeper rola 1D10 na Tabela VIII: Bouts de Resumo loucura, com um resultado de 6, o que indica Signet fi cativos Pessoas. Seus estados Backstory ferido Kratos está apaixonado por uma jovem mulher com o nome de Alice. No momento, Kratos está em Paris, enquanto Alice está de volta em Londres. O Keeper Decide ferido Kratos irá fl ee o hotel e ir para a estação de trem, primeiro de embarcar no trem para Calais. Os outros investigadores pudessem ouvir Deixando Kratos e estão autorizados a rolo Ouça a fazê-lo. One of Them bem-sucedido, Kratos ouve batendo a porta do quarto e segue-o (esta seria uma boa oportunidade para usar as regras de perseguição). O Keeper de Kratos mãos o controle de volta para o jogador e diz-lhe que ataque de loucura de Kratos está levando-o a fazer, deixando o resto para o jogador.*

Insanity Fase 2: Insanity Subjacente

Uma vez que o ataque inicial da loucura é longo, o investigador entra no estado subjacente de nível mais baixo de demência. Controle do investigador é firmemente Colocado nas mãos do jogador, que abril escolher livremente a forma de interpretar ser insano. Enquanto o jogador não é obrigado a fazê-lo, Aspectos do ataque inicial de loucura pode ser reincorporado para a duração da insanidade subjacente.

Enquanto no estado de demência frágil subjacente (após o ataque inicial da loucura passou) qualquer perda de Mais pontos de sanidade (mesmo um único ponto) irá resultar em um outro ataque de loucura. Esta fragilidade mental para os Restos completos

duração dos insanidade-1D10 horas no caso de temporária insanidade-e, provavelmente, para a duração do cenário ou capítulo da campanha, no caso indefinido de insanidade.

É importante notar que o investigador, enquanto insano, abril agir racionalmente e completamente Normalmente, só exteriormente apresentando sua insanidade Durante crises de loucura. Mais informações sobre RPG personagens insanos são fornecidas no Capítulo 10: Playing the Game (ver Falha Sanity Rolls, página @@).

Tendo se recuperado de seu ataque de loucura, Harvey reencontra seus amigos. jogador de Harvey agora tem total controle sobre Decide jogar até a paranóia de Harvey e Harvey, Constantemente verificar a rua para carros e desmontar o telefone, procurando bugs.

Demência Efeitos colaterais 1: Fobias e maníaca

Você me pede para explicar porque eu tenho medo de o ar fresco de Draughon

- HP Lovecraft, *arrefecer Air*

Enquanto o investigador é sã, uma fobia ou mania atua apenas como um traço de RPG. Por exemplo, se o jogador desejar para o seu (sane) investigador superar a claustrofobia e rastreamento através de túneis escuros, a fobia não vai impedir isso. No entanto, enquanto o mesmo investigador é uma loucura, a fobia ou mania assume a maior Signet fi Cance.

Respostas Enquanto fóbica e Manic Insane

A exposição directa (proximidade física) para o objecto da fobia provoca pânico; De igual modo, a exposição à fonte da mania provoca uma reacção obsessivo.

Para fobias, além brigando ou ações fl eeing abril só pode ser feito com um dado de grande penalidade. Esta sanção não se aplica a sanidade rolos ou rolos de verificação da realidade.

Enquanto no estado subjacente de insanidade (veja a seguir) ser exposto ao assunto de sua mania irá causar uma resposta esmagadora do investigador. Se o Keeper solicita que o jogador Rumo a alguma forma de comportamento para adequado, a sua mania, o pesquisador vai sofrer pena de um dado em todas as jogadas de dados até que a obsessão foi o espectáculo de alguma maneira, ou o investigador está bem

Tabela VIII: Bouts da loucura

Resumo

(Roll 1D10):

1) Amnésia: O investigador trata de seus sentidos em algum lugar desconhecido sem memória de quem eles são. Suas memórias vão voltar lentamente para THEMIS ao longo do tempo.

2) robe: O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas depois, quando tendo sido roubado. Eles são ileso. Eles estavam transportando se o tesouro mais precioso (veja investigador backstory), fazer um teste de sorte para ver se ele foi roubado. Tudo o resto de valor é automaticamente faltando.

3) golpeada: O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas mais tarde para encontrar-se golpeado e ferido hastes. pontos de vida reduzidos são a metade do que eles estavam ficando louco antes, pensei que isso não causa uma ferida Major. Eles não foram roubados. Como o dano foi sustentado é até o Keeper.

4) A violência: O investigador explode em uma farra de violência e destruição. Quando o investigador trata de seus sentidos, abril ou abril Suas ações não em aparente ou lembrado. Quem ou o que o investigador tenha infligido a violência e se eles mataram ou danos simplesmente infligida é até o Keeper.

5) Ideologia / crenças: Comente entrada bastidores do investigador para a ideologia e crenças. A um investigador Manifests destes em um extremo, enlouquecido e maneira demonstrativa. Por exemplo, pode mais tarde encontrou uma pessoa religiosa, pregando o evangelho em voz alta no metrô.

6) Significativo Pessoas: Consulte a entrada bastidores do investigador para Significativo Pessoas e porque a relação é tão importante. No tempo passa mal (1D10 horas ou mais) o investigador tem feito o seu melhor pessoa para chegar perto e agir sobre prejudicar a sua relação de alguma forma.

7) institucionalizados: O investigador trata de seus sentidos na célula ala ou da polícia psiquiátrica. Eles lentamente recordar os acontecimentos Abr danos THEMIS levou lá.

8) Fugi em pânico: Quando o investigador trata de seus sentidos Eles estão longe, talvez perdido no deserto ou no trem ou de longa distância de ônibus.

9) Fobia: O investigador ganha uma nova fobia. 1D100 rolo na Tabela IX: fobias exemplo, escolher um ou abril depositário. O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas depois, quando tendo tomado todas as precauções para evitar a sua nova fobia.

10) Mania: O investigador ganha uma nova mania. 1D100 X rolo na tabela: Amostra maníaca, ou o abril depositário escolher um. O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas mais tarde. Durante este ataque de loucura, o investigador terá sido entregando-se totalmente em sua nova mania. Se isto é aparente para outras pessoas é até o jogador e Keeper.

Tabela IX: fobias Amostra

A fobia é um medo irracional com duração de alguma coisa. O depositário pode seleccionar aleatoriamente (rolo 1D100) ou escolher um apropriado. O Keeper deve adicionar a fobia aos bastidores do investigador.

1) Ablutophobia: Medo de ing Wash ou tomar banho.
2) Acrofobia: Medo de alturas.
3) Aerophobia: Medo de voar.
4) Agorafobia: Medo de lugares abertos, públicos (lotado).
5) Alektorophobia: Medo de galinhas.
6) Alliumphobia: Medo de alho
7) Amaxophobia: Medo de estar em ou andar em veículos.
8) Ancraophobia: Medo de vento.
9) androphobia: Medo dos homens.
10) anglofobia: Medo da Inglaterra ou da cultura Inglês, etc.
11) Anthrophobia: Medo de flores.

12) Apotemnophobia: Medo de pessoas com amputações.
13) Aracnofobia: Temem aranhas.

14) brontofobia: Medo de ning luz-.

15) Atephobia: O medo da ruína ou ruínas.

16) Aulophobia: Medo de flautas.
17) Bacteriophobia: Medo de bactérias.

18) Ballistophobia: Medo de mísseis ou balas.
19) Basophobia: Medo de cair.
20) Bibliophobia: Medo de livros.
21) Botanophobia: Medo de plantas.

22) Caligynephobia: Medo de mulheres bonitas.
23) Cheimaphobia: Medo do frio.
24) Chronomentrophobia: Medo de relógios.

25) Claustrofobia: Medo de espaços confinados.
26) Coulrophobia: Medo de palhaços.

27) cinofobia: Medo de cães.
28) Demonophobia: Medo de espíritos ou demônios.
29) Demophobia: Medo de multidões.

30) Dentophobia: Medo de dentistas.
31) Disposophobia: Medo de jogar coisas fora (acumulação).
32) **Doraphobia:** Medo de pele.
33) Dromophobia: Medo de ruas que cruzam.
34) Ecclesiophobia: O medo da igreja.

35) Eisoptrophobia: Medo de espelhos.

36) Enetophobia: Medo de dles nee- ou pinos.

37) Entomophobia: Medo de insectos.

38) Felinophobia: Medo de gatos.
39) Gephyrophobia: Medo de pontes que atravessam.
40) gerontofobia: Medo das pessoas de idade ou de envelhecer.
41) ginofobia: Medo de mulhe- res.

42) Haemaphobia: O medo de sangue.

43) Hamartophobia: Medo de pecar.

44) Haphophobia: Medo de toque.

45) herpetofobia: Medo de répteis.

46) Homichlophobia: Medo de nevoeiro.

47) Hoplophobia: Medo de armas de fogo.
48) hidrofobia: Medo de água.
49) somnifobia: Medo de dormir ou de ser hipnotizado.
50) Iatrophobia: Medo de médicos.
51) Ichthyophobia: Medo de peixe.
52) Katsaridaphobia: Medo de baratas.
53) keraunophobia: Medo de trovão.

54) Lachanophobia: Medo de legumes.
55) Ligyrophobia: Medo de ruídos altos.

56) Limnophobia: Medo de lagos.
57) Mechanophobia: Medo de máquinas ou de máquinas.
58) Megalophobia: Medo de grandes coisas.

59) Merinthophobia: Medo de ser ligada ou amarrado.
60) Meteorophobia: Medo de meteoros ou meteoritos.
61) Monophobia: Medo de estar sozinho.

62) misofobia: Medo de sujidade ou contaminação.
63) Myxophobia: Medo de lodo.
64) Necrophobia: Medo de coisas mortas.

65) Octophobia: Medo da figura 8.
66) odontophobia: Medo de dentes.

67) Oneirophobia: Medo de sonhos.

68) Onomatophobia: Medo de ouvir uma determinada palavra ou palavras.
69) Ophidiophobia: Medo de cobras.

70) ornitofobia: Medo de aves.

71) Parasitophobia: Medo de parasitas.
72) Pediophobia: Medo de bonecos.
73) fagofobia: Medo de engolir, de comer ou de ser comido.

74) Pharmacophobia: Medo de drogas.

75) Phasmophobia: Medo de fantasmas.

76) Phenogophobia: Medo da luz do dia.
77) Pogonophobia: Medo de barbas.

78) Potamophobia: Medo de rios.

79) Potophobia: Medo de álcool ou bebidas alcoólicas.
80) pirofobia: Medo do fogo.
81) Rhabdophobia: Medo da magia.

82) Scotophobia: Medo de escuros ness ou da noite.
83) Selenophobia: Medo da lua.

84) Siderodromophobia: Medo de viajar de trem.
85) Siderophobia: Medo de estrelas.
86) Stenophobia: Medo de coisas estreitas ou lugares.
87) Symmetrophobia: Medo de simetria.
88) Taphephobia: Medo de ser enterrado cemitérios vivos ou de.
89) Taurophobia: Medo de touros.
90) Telephonophobia: Medo de telefones.
91) Teratophobia: Medo de monstros.
92) talassofobia: Medo do mar.

93) Tomophobia: Medo de surgi- cal operações.
94) Triscaidecafobia: Medo do número 13.
95) Vestiphobia: Medo de ing pano-.

96) Wiccaphobia: Medo de bruxas e bruxaria.
97) Xanthophobia: Medo da cor amarela ou a palavra “amarelo”.

98) Xenoglossophobia: Medo de línguas estrangeiras.
99) Xenofobia: Medo de ers strang- ou estrangeiros.
100) zoophobia: Medo de animais.

Tabela X: Manias Amostra

A mania resulta em uma obsessão ou compulsão com o seu assunto. O depositário pode seleccionar aleatoriamente (rolo 1D100) ou escolher um apropriado. O Keeper deve adicionar a mania de bastidores do investigador.

1) Ablutomania: compulsão para se lavar.

2) Aboulomania: ness indecisive- patológico.

3) Achluomania: um gosto excessivo de escuridão.

4) Acromaniaheights: compulsão para lugares altos.

5) Agathomania: bondade patológico.

6) Agromania: intenso desejo de estar em espaços abertos.

7) Aichmomania: obsessão com objectos afiados ou pontiagudos.

8) Ailuromania: carinho anormal para gatos.

9) Algomania: obsessão com dor.

10) Alliomania: obsessão com alho.

11) Amaxomania: obsessão por estar em veículos.

12) Amenomania: alegria irracional.

13) Anthomania: obsessão com flores.

14) aritmomania: ção preoccupa- obsessivo com números.

15) Asoticamania: gastos impulsivos ou imprudente.

16) Automania: um gosto excessivo de solidão.

17) Balletomania: gosto anormal para ballet.

18) Bibliokleptomania: compulsão por roubar livros.

19) Bibliomania: obsessão com livros e / ou leitura.

20) Bruxomania: compulsão para ranger os dentes.

21) Cacodemomania: crença patológica que uma é habitada por um espírito maligno.

22) Callomania: obsessão com a própria beleza de um.

23): Cartacoethes incontrolável compulsão para ver mapas em todos os lugares.

24) Catapedamania: Obsessão com saltando de lugares altos.

25) Cheimatomania: desejo anormal para frios e / ou frios coisas.

26) Choreomania: dançomania ou delírio incontrolável.

27) Clinomania: Desejo excessivo de ficar na cama.

28) Coimetromania: obsessão com cemitérios.

29) Coloromania: obsessão com uma cor específica.

30) Coulromania: obsessão com palhaços.

31) Countermania: compulsão para experimentar situações de medo.

32) Dacnomania: obsessão com matança.

33) Demonomania: crença patológica que se está possuída por demônios.

34) Dermatillomania: compulsão para escolher a sua pele.

35) Dikemania: obsessão de ver a justiça ser feita.

36) Dipsomania: desejo anormal para o álcool.

37) Doramania: obsessão com peles que possuem.

38) Doromania: obsessão por dar presentes.

39) drapetomania: compulsão para fugir.

40) Ecdemiomania: compulsão para vaguear.

41) Egomania: atitude egocêntrica irracional ou auto-adoração.

42) Empleomania: desejo insaciável de escritório espera.

43) Enosimania: crença patológica que se pecou.

44) Epistemomania: obsessão para adquirir conhecimento.

45) Eremiomania: compulsão para quietude.

46) Etheromania: ânsia de éter.

47) Gamomania: obsessão com a emissão de propostas de casamento ímpares.

48) Geliomania: compulsão incontrolável de rir.

49) Goetomania: obsessão com bruxas e bruxaria.

50) grafomania: obsessão por escrever tudo para baixo.

51) Gymnomania: compulsão com a nudez.

52) Habromania: tendência anormal para criar ilusões agradáveis (apesar da realidade).

53) Helminthomania: um gosto excessivo para vermes.

54) Hoplomania: obsessão com armas de fogo.

55) Hydromania: ânsia irracional de água.

56) Ichthyomania: obsessão com peixe.

57) Iconomania: obsessão com ícones ou retratos.

58) Idolomania: obsessão ou devoção a um ídolo.

59) infomania: dedicação excessiva para acumular fatos.

60) Klazomania: compulsão irracional grito.

61) Cleptomania: compulsão irracional para roubar.

62) Ligyromania: compulsão incontrolável de fazer altos ou agudos ruídos.

63) Linonomania: obsessão com string.

64) Lotterymania: um extremo desejo de participar de loterias.

65) Lypemania: uma tendência anormal para a profunda melancolia.

66) Megalithomania: tendência anormal de ideias bizarras compor quando na presença de círculos de pedra / pedras de pé.

67) Melomania: obsessão com música ou uma canção específica.

68) Metromania: insaciável desejo de escrever versos.

69) Misomania: ódio de tudo, a obsessão de odiar algum assunto ou grupo.

70) Monomania: obsessão anormal com um único pensamento ou idéia.

71) Mitomania: deitado ou exagerar numa medida anormal.

72) Nosomania: ilusão de sofrer de uma doença imaginado.

73) Notomania: compulsão para gravar tudo (por exemplo, fotografia).

74) Onomamania: obsessão com nomes (pessoas, lugares, coisas).

75) onomatomania: irresistível desejo de repetir certas palavras.

76) Onychotillomania: picking compulsivo nas unhas.

77) Opsomania: amor anormal para um tipo de alimento.

78) Paramania: um prazer anormal em queixa.

79) Personamania: compulsão para máscaras de desgaste.

80) Phasmomania: obsessão com fantasmas.

81) Phonomania: tendência patológica para assassinato.

82) Photomania: desejo patológico de luz.

83) Planomania: desejo anormal às normas sociais desobedecer.

84) Plutomania: desejo obsessivo de riqueza.

85) Pseudomania: compulsão irracional por mentir.

86) piromania: compulsão para iniciar fogos.

87) Pergunta-Fazendo Mania: desejo compulsivo de fazer perguntas.

88) Rhinotillexomania: a colheita do nariz compulsivo.

89) Scribbleomania: obsessão com escrevendo / rabiscar.

90) Siderodromomania: ção fascinação intensa com os trens e viagens de trem.

91) Sophomania: a ilusão de que um é incrivelmente inteligente.

92) Technomania: obsessão com a nova tecnologia.

93) Thanatomania: crença de que é amaldiçoado por magia morte.

94) teomania: crença de que ele ou ela é um deus.

95) Titillomaniac: compulsão para coçar-se.

96) Tomomania: predilecção irracional para realizar a cirurgia.

97) Tricotilomania: ânsia para retirar próprio cabelo.

98) Typhlomania: cegueira patológico.

99) Xenomania: obsessão com coisas estrangeiras.

100) Zoomania: carinho insano para animais.

fora do alcance do estímulo. Por exemplo, enquanto em um lugar que serve bebidas alcoólicas, uma dipsomaniac levaria um dado penalidade em todos os testes, salvo se tomar uma bebida. De caracteres de cursos que totalmente sucumbem à sua ânsia de drogas estarão sujeitos aos efeitos da droga, tais como embriaguez ou estados alterados de consciência. Em tais situações, o depositário podem alterar o nível de dificuldade de determinados rolos de habilidade (ou impor uma fieira penalidade em testes de habilidade opostas), dependendo da situação e do estado do carácter.

O uso bem sucedido da habilidade Psicanálise sobre um investigador insano permite que o investigador insano ignorar temporariamente uma fobia ou mania (ver Capítulo 4: Competências).

Harvey tem desenvolvido Selenophobia (medo da lua). Ao sair de um teatro com os amigos, a visão da lua lhe dá um arrepio. Harvey é são actualmente. Seu jogador descreve disposição nervosa de Harvey e seu alívio quando ele chega em casa e fecha as cortinas.

Uma semana depois, Harvey, agora sofrendo insanidade subjacente, fi nds-se numa situação semelhante e escolhe a casa ee fl para a segurança. No caminho para casa, Harvey é seguido por um indivíduo de aparência sinistra. O Keeper oferece um rolo local escondido para o jogador de Harvey para determinar se Harvey nota que seu perseguidor. Desde este rolo não tem nada a ver com qualquer combates fi ou eeing fl, e Harvey ainda está exposto à fonte de sua fobia, um dado penalidade é aplicada ao seu rolo local escondido. Somente quando Harvey é com segurança em portas e a lua está fora de vista vai esta penalidade cessar.

Demência Efeitos colaterais 2: delírios e verificações da realidade

Onde é que a licença loucura off ea realidade começa? é possível que até o meu mais recente medo é pura ilusão?

- HP Lovecraft, *A sombra sobre Innsmouth*

Enquanto não no controle das ações do investigador, o Guardião está livre para apresentar uma loucura subjacente investigador sofrimento com a informação sensorial delirante a qualquer momento. A única maneira para o jogador para ter certeza de que seu investigador louco é ver, ouvir, tocar, sentir ou cheirar é fazer um “Reality Check”.

Delírios têm maior impacto quando eles têm alguma relevância para o investigador. Uma ótima maneira de fazer isso é para se referir a história de fundo do investigador e usar algum aspecto como inspiração para delírios. cônjuge falecido um investigador chamando ao telefone é muito mais envolvente do que ilusões aleatórios. Delírios também pode fazer grandes consequências quando um jogador de um sofrimento investigador subjacente insanidade falhar um teste de perícia empurrado.

Reality Check Rolls

Enquanto realidade controlos só são normalmente chamados para, em nome de investigadores insanos, um jogador pode pedir um, se eles desejam “ver através de” o que eles acreditam ser uma alucinação ou ilusão. Para executar uma verificação da realidade, o jogador faz um teste de sanidade:

A ameaça dos Mythos ou apenas uma simpática velhinha?

Fracasso: perde 1 ponto sanidade. Isso vai induzir imediatamente um ataque de loucura se o investigador está sofrendo insanidade subjacente. Quaisquer delírios não são dissipadas.

Sucesso: o investigador vê através de quaisquer ilusões, e o Guardião deve descrever o que o investigador realmente percebe.

Ao fazer um bem sucedido rolo de verificação da realidade, o investigador deve ver as coisas como elas realmente são e serão resistentes aos delírios até perder mais pontos sanidade (evitando assim o Keeper de delírios constantemente atirando em um jogador).

O uso bem sucedido da habilidade Psicanálise permitirá que um investigador louco para ver uma ilusão para o que é.

Harvey, ainda sofrendo de insanidade subjacente, retorna à sua casa. Sair do seu porta dos fundos, ele fi NDS seu vizinho inclinada sobre a cerca do jardim com algum tipo de dispositivo de gravação na mão, apontada para a casa de Harvey. O Keeper diz jogador de Harvey que o vizinho de Harvey está espionando. Este é um tal coisa-ilusão de fato o vizinho está fazendo. O jogador, perguntando se isso é uma ilusão, pede uma verificação da realidade.

Com uma bem-sucedida rolo de verificação da realidade, Harvey está livre de seu delírio. O Guardião não pode continuar a ilusão e deve descrever a cena de forma realista. Neste caso, não houve nenhum dispositivo de gravação e o vizinho foi simplesmente admirar gramado de Harvey.

Se o jogador optar por fazer um teste de verificação da realidade e não consegue, Harvey vai perder 1 Sanity ponto e sofrer um ataque de loucura. Como ele é o único investigador presente, o Guardião está livre para avançar para o ponto onde outro investigador (ou a polícia) transforma-se a fi nd Harvey saindo de sua própria porta da frente, armado com uma espingarda, determinado a quebrar a a casa de seu vizinho e interrogá-lo, ou pior.

Se o jogador não escolhe para pedir uma verificação da realidade, o Guardião está livre para a reflexão sobre a ilusão, talvez afirmando que Harvey vê seu conversando vizinho com um vampiro (na verdade, o filho do vizinho) no pátio. Neste ponto, o jogador teria que quer fazer um teste de sanidade para ver um vampiro ou fazer um teste de verificação da realidade. Se ela tiver sucesso na verificação da realidade, Harvey vai perceber que não há vampiro e que ele estava imaginando tudo. Se ela falhar, Harvey vai perder um ponto de sanidade, sofrem um ataque de loucura, e coisas terríveis irão acontecer sem dúvida.

Fobia

Quando exposto à fonte de sua fobia, ou mesmo só de pensar nisso, os sintomas de um personagem pode se desenvolver rapidamente. Em poucos segundos, palpitações, tremores, asfixia e uma ansiedade incontrolável aparecer. A personagem sente que eles devem fazer todo o possível para evitar a situação.

Mania

Um personagem com uma mania terá um humor eufórico ou possivelmente irritado bastante constante. Os sintomas incluem um aumento geral na atividade, loquacidade, aumento da auto-estima, a ponto de ilusão, diminuição da necessidade de sono, facilmente distraídos, disposição para atividades perigosas ou imprudentes, como condução imprudente, alucinações, delírios e comportamento bizarro.

Compulsão

Compulsões tendem a ser ações rituais realizados para afetar o futuro, possivelmente para evitar que alguma noção vaga de morte iminente. Embora o personagem pode acordar as ações são sem sentido, a necessidade de realizá-las é avassalador. Mesmo em tempos de grande stress, o personagem pode ignorar sua sobrevivência, a fim de realizar o ritual.

Amnésia

Uma incapacidade de recordar informações pessoais importantes, provocada por um desejo de evitar lembranças desagradáveis. O personagem pode simplesmente esquecer a má experiência que causou a amnésia ou poderiam esquecer grandes pedaços de tempo, ou mesmo tudo sobre si mesmos. O Keeper pode optar por redefinir Cthulhu Mythos a 0 e sanidade máximo a 99, enquanto a amnésia reina; O horror retornos quando as memórias do personagem fazer, ou quando experimentam uma situação semelhante horrível.

Demência Efeitos colaterais 3: Insanity e os Mitos de Cthulhu

O que tenho visto não pode ser verdade, e eu sei que esta loucura da minha própria vontade, no máximo, só levam à asfixia quando meu ar está desaparecido. A luz no templo é uma ilusão pura, e eu morrerei calmamente como um alemão, nas profundezas escuras e esquecidas. Este riso demoníaco que ouço enquanto escrevo vem

só do meu próprio cérebro enfraquecimento.

- HP Lovecraft, *O templo*

Insanity comprados no por não Mythos estímulos rendimentos nenhum conhecimento Cthulhu Mythos. No entanto, cada vez que um investigador de bobinas Mythos induzida por trauma (por exemplo, ver a Mythos

monstro, lendo um tomo Mythos, ou afetado por uma Mythos soletrar), ele ou ela aprende mais das Mythos, e isso se reflete na habilidade Cthulhu Mythos. A fi instância primeira de insanidade Mythos relacionada-sempre acrescenta 5 pontos à habilidade Cthulhu Mythos. Novos episódios de demência induzida por Mythos (temporária ou inde finito) de cada ponto para a habilidade suplemento 1.

Harvey Walters fi NDS um manuscrito em Crowninshield Manor. Depois de compreendê-lo, ele tem 3% habilidade Cthulhu Mythos, mas perdeu nenhum ponto sanidade. Quando ele pisa fora, Harvey vê um Nightgaunt fl y sobrecarga. Ele enlouquece, sua mente acovardados antes da manifestação sobrenatural. Uma vez que este é fi de Harvey primeira insanidade Mythos-relacionada, o jogador deve adicionar 5 percentis a habilidade Cthulhu Mythos de Harvey, elevando-o para 8%. sanidade pontos máximos de Harvey cai para 91 (8 habilidade Cthulhu 99 menos).

Uma nota sobre delírios e sanidade

perda de ponto

A ilusão de uma entidade com risco de sanidade (por exemplo, um monstro) pode causar um investigador o mesmo potencial perda de ponto de sanidade como a coisa real. O jogador tem uma escolha: ou aceitar o que é visto como "real" e fazer o rolo de sanidade apropriada para ver esse monstro, ou fazer um teste de verificação da realidade. Se o jogador faz um bem sucedido rolo verificação da realidade e dissipa a ilusão, há necessidades Sanity rolo a ser feito, não havia monstro, afinal de contas, talvez apenas um vagabundo que parecia ser um monstro aos olhos do investigador insano. No entanto, se o jogador não o rolo de verificação da realidade, o investigador insano perde um ponto sanidade e entra em um ataque de loucura.

Note-se que ao sofrer um ataque de loucura o investigador é imune a uma maior perda ponto de sanidade e não precisa fazer um teste de sanidade para ver o monstro. Se o monstro (ilusão ou não) ainda está presente no final da luta de loucura, o jogador terá, então, para fazer o rolo de sanidade apropriado para ver o monstro.

Tratamento e recuperação da demência

insanidade temporária termina rapidamente o suficiente para que os horários de tratamento não são realistas. Por outro lado, o tratamento de insanidade permanente em sua maioria não tem qualquer significado, uma vez que, por definição, o personagem nunca vai se recuperar, não importa o quão boa a instalação (o personagem deve ser aposentado do jogo). Somente inde fi nite insanidade oferece possibilidades reais de intervenção e tratamento.

A recuperação de Temporary Insanity

insanidade temporária dura 1D10 horas. Alternativamente, o investigador vai se recuperar depois de uma boa noite de sono em um lugar seguro. Se os investigadores estão num estado de tensão elevada (por exemplo, de pé do relógio à noite devido ao medo de ataque iminente), o detentor pode considerar que a sanidade não pode ser recuperado.

Recuperação de indefinida Insanity

Depois de cada mês de tratamento de uma fi inde caráter infinitamente insano, seguro de trauma adicional, o jogador faz um teste de dados. Dois tipos de cuidados pode ajudar a obter o personagem a este ponto: cuidados privados ou institucionalização. Na escolha, o Guardião e o jogador deve considerar o personagem recursos, amigos e parentes, e comportamento passado.

Alternativamente, a critério do Keeper, inde insanidade fi nite dura até a próxima Fase de Desenvolvimento Investigator no final do presente capítulo jogo (em uma campanha) ou cenário.

Cuidados privada

O melhor tratamento disponível é em casa ou em algum lugar amigável onde enfermagem pode ser terno, atencioso, e onde não há distrações (como outros pacientes). Análise e / ou medicamentos psiquiátricos podem estar disponíveis.

Para determinar o sucesso do tratamento com cuidado / casa particular, rolo 1D100:

Um resultado de 01-95 é um sucesso: adicionar pontos 1D3 sanidade para medicamentos psiquiátricos ou psicanálise. Isto é seguido por um rolo de sanidade para o investigador; se o rolo for bem sucedida, o investigador está curado de sua insanidade; se o rolo for bem-sucedida, em seguida, mais uma Sanity rolo pode ser tentada no período de um mês.

Se o resultado for 96-100: os caracteres rebeldes contra a tomar os medicamentos ou terapia. pontos 1D6 sanidade estão perdidos e nenhum progresso pode ser feito durante o próximo mês jogo.

"Bahaha! A três lobed queima de olho! Ahahaha!"

Institucionalização

A próxima melhor cuidado é comprometedora para um asilo de loucos. Asilos pode ser dito ter uma vantagem sobre os cuidados em casa em que eles são relativamente baratos, ou mesmo um serviço gratuito fornecido pelo Estado. Estas instituições são de qualidade desigual e alguns podem ser potencialmente prejudicial. Alguns são lugares criativos de experiência e de terapia avançada, enquanto outros simplesmente oferecer rudes confinamento.

actividade supervisionado, terapia manual, medicamentos psiquiátricos e hidroterapia são frequente, como é o tratamento electroconvulsiva (dependente do período dentro do qual o seu jogo é definido).

A psicanálise é improvável que estar disponível. Às vezes, uma instituição pode transmitir uma sensação indiferente que mina os efeitos úteis de medicamentos psiquiátricos, deixando o investigador com um sentimento de raiva e perda, e susceptível de ser desconfiados de apoio ambulatorial, uma vez que ele ou ela deixou a instituição.

Para determinar o sucesso do tratamento dentro de uma instituição, rolo 1D100:

Um resultado de 01-50 * é um sucesso: adicionar pontos 1D3 sanidade para medicamentos e / ou terapia psiquiátricos. Isto é seguido por um rolo de sanidade, se o rolo A sanidade é bem sucedida, o investigador está curado de sua insanidade; se o rolo for bem-sucedida, em seguida, mais uma Sanity rolo pode ser tentada no período de um mês.

Se o resultado for 51-95: nenhum progresso foi feito.

Se o resultado for 96-100: os caracteres rebeldes contra a tomar os medicamentos ou terapia. pontos 1D6 sanidade são perdidos, e nenhum progresso pode ser feito durante o próximo mês jogo.

Perda de sanidade

O seguinte é um guia de como a perda de pontos de sanidade pode ser caracterizada e pode ser usado para complementar e adicionar cor para as outras regras descritas neste capítulo (note que os efeitos podem acumular).

1-2 pontos: desconforto e mal-estar, algo roendo o canto da mente-dificilmente perceptível, mas definitivamente lá.

3-4 pontos: desgosto, ou a sensação de que algo está errado aqui. Isso pode se manifestar em vómitos, estupefacção momentânea, ou tremores.

5-9 pontos: medo, pânico, ou desorientação-o suficiente para causar um episódio de potencial de insanidade temporária. Isto representa um grande choque conduzindo a reacções físicas incontroláveis (tiques corporais violenta, extrema náuseas, etc.) e / ou dissociação com o ambiente e as pessoas.

10-19 pontos: mente-deformação mudanças horror-cabelo branco, reação física violenta (para si mesmo e / ou outros), desligamento física e mental, mudança de caráter súbito (temporária), delirante e delírios, ou propensão a qualquer violência ou medo total.

20 + pontos: final cósmica mal-além da capacidade da humanidade para compreender. A mente está quebrado e vai levar um longo tempo para voltar à sanidade, e mesmo se uma forma pode ser encontrado, a pessoa nunca mais será a mesma novamente. Resultados em certa insanidade indefinido.

* 50 é uma classificação média. O depositário pode determinar que o padrão de uma instituição é acima ou abaixo da média, e assim aumentar ou diminuir este valor dentro do intervalo de 5 a 95.

Compromisso com uma Asylum

Investigadores pode querer ficar em um asilo ou sanatório, talvez para recolher informação, esconder de alguém, ou mesmo para receber tratamento. Eles devem ter pouca dificuldade para entrar se eles podem pagar os cuidados. Uma instituição privada com um quarto disponível aceitará alguém sem sintomas que apenas deseja um descanso e aconselhamento. Todas as instituições de pedir referências, no entanto.

Um médico licenciado no estado pode providenciar que um investigador ser realizada por observação psiquiátrica por até 72 horas. Se evidência de doença grave é recolhida, o paciente pode ser colocado em um asilo para um período mais longo, para fins de observação e avaliação como enunciados pela lei. Em seguida, o tribunal irá descarregar ou cometer para o tratamento de acordo com o relatório do asilo.

Aqueles comprometidos para o tratamento estão sujeitos a revisão, mas eles podem estar em uma instituição por muitos anos. Isso requer

outra apresentação formal ao tribunal, em que um investigador teria que ser encontrada mentalmente incompetente para agir em seu próprio nome, ou possam vir a pessoa se render voluntariamente específica direitos legais em troca de tratamento. A solidez desses processos podem variar amplamente; bruscas pro forma avaliações não são incomuns, e muito depende do caráter e dedicação de juiz, advogado, e examinando médico ou médicos.

Se o tribunal decidir por incompetência mental, em seguida, um guardião responsável é escolhido, que, posteriormente, em teoria age para beneficiar o indivíduo. Normalmente, o guardião é um parente ou alguém a quem o tribunal tem razão para supor vai agir no melhor relação do indivíduo. Na falta de outros candidatos, o tribunal nomeia si.

A menos que o investigador é criminalmente insano (caso em que o tribunal deve ser o guardião), o guardião agora decide o que é melhor para o investigador. Isso pode realmente ser compromisso, mas também pode ser cuidado em casa, ou uma viagem marítima terapêutica, etc. Falta de outra indicação, o tribunal vai aceitar qualquer plano razoável que parece ter o apoio da opinião médica.

Se o guardião comete o investigador para uma instituição, o guardião continua a ter autoridade geral sobre o investigador, atribuindo cuidados do dia-a-dia e autoridade com o pessoal sanatório. Depois disso, o investigador tem três maneiras de deixar: ele ou ela pode convencer o guardião para remover ele ou ela da instituição; ele ou ela pode convencer o pessoal da instituição para trazer aviso de sua restaurado o equilíbrio mental perante o tribunal a concessão e que tribunal assume a tutela e concede a sua liberdade; ou ele ou ela pode simplesmente escalar o muro e fugir da instituição para a sua vida.

Preso depois de invadir um canteiro de obras e tentar roubar dinamite, Harvey Walters balbucia continuamente sobre salvar o mundo do culto de Cthulhu e as forças dos Mythos, especialmente o mal assistente Carl Stanford. O tribunal decide ter Harvey avaliada por um psiquiatra local. Dr. brilhante ouve atentamente durante uma entrevista, em seguida, decide fazer Harvey paciente involuntário.

Dr. brilhante lista suas razões: (1) Harvey coloca um risco para os outros, especialmente Carl Stanford; (2) Harvey representa um perigo para si mesmo, ter roubado a dinamite e detonadores; e (3) Harvey tem uma desordem psiquiátrica, sob a forma de delírios relativas cultistas e mitos de Cthulhu.

Embora tendo a história de Harvey, aprende Dr. brilhantes que recentemente Harvey tem sido em cinco acidentes de carro envolvendo perseguições, bem como um hit-and-run. Do passado, Harvey explica que ele teve que correr mais de uma cultist mal. portanto, Dr. brilhante também declara Harvey un fi t de unidade. Mas ele NDS fi que Harvey é financeiramente competente, capaz de explicar todos os seus ativos e como ele ganha dinheiro, e assim por Harvey reserva o direito de continuar a gerir seus próprios assuntos financeiros. No entanto, Harvey Walters está comprometida com o instituto para avaliação.

Algumas noites depois, Harvey escapa do instituto e cabeças em direção Arkham. Naturalmente Dr. brilhante quer proteger todos os envolvidos, para que ele noti fi es a polícia. Ele também chama Carl Stanford sobre a fuga. "Sim, Sr. Stanford, Harvey pode ser perigosa. . ".

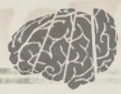
Saúde mental

Critérios de periculosidade

Quando uma pessoa parece estar em risco de auto-mutilação ou para o mal aos outros, e, aparentemente, não podem cuidar de si mesmo, um médico pode certificar que o indivíduo deve passar por avaliação psiquiátrica e / ou se tornar um paciente involuntário. Com este fi rmação af, muitas vezes de natureza abrangente, o Estado pode prender um indivíduo para observação e, potencialmente, para o tratamento. A duração de institucionalização varia por estado, mas o termo é raramente inferior a 60 dias de jogo para uma avaliação jurídica e, frequentemente, até 180 dias.

Este destino é mais provável para um investigador que tenta agressão corporal ou homicídio sem motivo aparente, ou que de forma inteligente Shams perturbação mental para evitar acusações criminais graves. O médico também pode revogar a capacidade de gerir fi nanças pessoais, o direito de conduzir um automóvel, o direito de tomar decisões de tratamento, e assim por diante.

Dr. brilhante



O aumento da sanidade atual Pontos

Além do cuidado listados acima, existem quatro maneiras de levantar pontos sanidade atuais de um investigador.

1. prêmio Keeper: no final de um cenário ou campanha capítulo bem sucedido, Keepers pode especificar jogadas de dados para aumentar os pontos sanidade atuais dos investigadores. Depositário de rolos de concessão são as mesmas para todos os participantes, mas são rolados individualmente pelos jogadores. Tais recompensas deve ser proporcional ao perigo o grupo enfrentou. No entanto, se os investigadores foram covardes, brutal ou assassina, o Guardião pode optar por reduzir ou eliminar a recompensa, especialmente se eles desejam impor uma agenda moral.

Harvey usa seu conhecimento dos Mitos de Cthulhu para derrotar os fantasmas, e seus fins de aventura. O Keeper dá uma recompensa ponto de sanidade de 1D6.

2. Aumentar a habilidade a 90%: prêmio 2D6 Sanity aponta quando um personagem aumenta a habilidade para 90%. Esta recompensa representa a disciplina e auto-estima ganhou em dominar uma habilidade.

3. Psicoterapia: psicanálise intensiva pode retornar pontos sanidade a um paciente investigador. Faça um rolo 1D100 contra o analista ou habilidade Psicanálise do médico uma vez por mês. Se o teste for bem sucedido, o paciente ganha pontos 1D3 sanidade. Se o teste falhar, adicionar nenhum ponto. Se o rolo é atrapalhou em seguida, o paciente perde pontos 1D6 sanidade, e tratamento por que analista conclui-tenha havido algum tipo de incidentes graves, ou revés dramático na terapia, e a relação entre o paciente e o terapeuta foi quebrada para além poupança.

No jogo, a psicanálise sozinho não acelerar a recuperação de insanidade; no entanto, pode fortalecer o investigador, aumentando pontos sanidade, proporcionando uma reserva maior para os dias ativos para vir. A recuperação é independente de pontos de sanidade. O uso da psicanálise é diferente no mundo do jogo do que no mundo real. No mundo real, a psicanálise não vai funcionar contra os sintomas da esquizofrenia, transtornos psicóticos, transtornos bipolares (maníaco depressão) ou depressão grave. A psicanálise é equivalente do jogo de socorros primeiros mental e é um mundo removido da assistência médica da vida real para a doença mental.

Enquanto em termos de jogo, loucura fi nite temporária e inde pode ser curada, insanidade permanente é impermeável à psicanálise. A participação é impossível quando a mente do investigador é em tal desordem.

A terapia também pode ser usado para remover um fobias ou mania. No final de um mês, os rolos dos analistas para o sucesso da mesma maneira como descrito acima. Se for bem sucedido, o investigador, em seguida, faz um teste de sanidade. Se ambos os rolos são bem sucedidos a fobia ou mania é curada e apagado da história de fundo do investigador. Este benefício substitui o ganho de ponto de sanidade, nem tais pontos são concedidos. A falha de qualquer um dos rolos concede nenhum benefício. Fumbling nenhum dos resultados de rolos em uma perda de pontos de 1D6 sanidade (como acima).

Vendo o corpo murcho de um amigo é provável chamada para um rolo de sanidade.

4. Auto-ajuda: um investigador pode optar por passar o tempo com uma coisa listada em sua história de fundo que poderia agir como uma forma de apoio psicológico; claramente isso não incluem fobias, manias, feridas ou nada a ver com os Mitos de Cthulhu. Isso pode ser feito durante o tempo de inatividade entre aventuras ou durante a fase de desenvolvimento investigador.

O jogador deve ir para algum detalhe sobre o que seu investigador está a fazer para buscar a cura ou resgate. As ações devem ser tematicamente apropriadas à sua história de fundo; talvez o investigador está acontecendo um retiro religioso ou um feriado com um ente querido.

O jogador faz um teste de sanidade. Keeper e os jogadores são encorajados a interpretar a cena ao ponto em que se trata de uma cabeça, e depois fazer o rolo de sanidade, roleplaying o resultado. Se o teste for bem sucedido, o investigador ganha pontos 1D6 sanidade. Se ele não for bem sucedida, 1 Sanity ponto é perdido, e o Guardião e o jogador deve rever esse aspecto da história de fundo do investigador de alguma forma a refletir o fracasso. Assim, o retiro religioso pode resultar em uma perda completa da fé religiosa, ou umas férias em família pode resultar em separação ou divórcio.

Cada investigador começa o jogo com uma entrada história de fundo que é especialmente importante para eles: esta é a sua "chave de conexão". Se os escolhe jogador para usar a conexão chave do seu investigador, são concedidos um dado bônus ao fazer seu rolo sanidade. Além dos pontos 1D6 sanidade ganharam para um rolo de sanidade bem sucedida, o investigador irá recuperar de qualquer loucura indefinido. Se o rolo de sanidade falhar, esse aspecto da história de fundo do investigador é revisada, e que o investigador já não tem uma conexão chave.

Com o tempo, o investigador pode formar uma nova ligação chave. Durante um futuro fase de desenvolvimento investigador, um aspecto bastidores podem ser convertidas em uma nova conexão chave se o jogador usa com sucesso a opção "auto-ajuda" para recuperar pontos de sanidade via essa conexão. Alternativamente, qualquer teste de sanidade de 01 (sucesso de crítica) permite a nomeação imediata de uma nova conexão chave para substituir o que foi perdido.

Nota: pontos sanidade atuais nunca pode aumentar acima máximo de um investigador Sanity (99-Cthulhu Mythos habilidade).

Se acostumando com a awfulness

Em algum momento, a exposição constante à mesma criatura Mythos não tem efeito-o ainda mais monstro não é mais um pesadelo, mas sim um outro obstáculo no caminho do investigador. Uma vez que um investigador perdeu tantos pontos sanidade para ver um determinado tipo de monstro como a perda ponto máximo possível sanidade para esse monstro, ele ou ela não deve perder mais pontos sanidade para um intervalo razoável. Por exemplo, nenhum investigador poderia perder mais de 6 pontos sanidade para encontrar as profundas (0 / 1D6 SAN), ainda que uma centena deles foram vistos ao mesmo tempo.

Mas atenção! Os investigadores verdadeiramente nunca se acostumar a ver obscenidades alienígenas. Depois de um tempo, talvez uma vez a vida do investigador voltou a alguma forma de normalidade, a sensação de horror pode subir de novo. Um jogador deve manter o controle dos pontos de sanidade perdida a qualquer entidade Mythos. Com cada fase de desenvolvimento investigador (ver página @@), o jogador deve reduzir todos esses números por 1-tempo é um grande curador.

Harvey perdeu um total de 6 pontos sanidade como resultado de encontros com os profundos. Harvey não pode perder mais pontos sanidade através de ver as profundas no presente. No entanto, quando o jogador de Harvey faz seu próximo conjunto de rolos de experiência, ela tem que reduzir esse limite por 1 a
5. Agora, se Harvey conhece uma profunda um e falhar o seu rolo de SAN, ele vai perder 1 ponto de SAN.

Regras opcionais

Insane introspecção

Quando um investigador enlouquece (temporária ou indefinidamente), ele ou ela tem uma visão insana momentânea. Esse momento de clareza fornece uma pista ou ação que pode beneficiar o investigador (s) imediatamente ou em algum momento mais tarde. O Keeper deve determinar uma visão apropriada relevantes para a trama do cenário.

Mythos Hardened

Quando habilidade Cthulhu Mythos de um investigador sobe acima do valor de sua sanidade marcar um ponto de viragem foi atingido. entendimento de que o investigador do universo sofre uma mudança de paradigma que resulta em uma mudança permanente para a sua personalidade e compreensão do seu lugar no cosmos. Como isso é retratado é deixada em aberto para o jogador. O jogador pode decidir que a mente de seu investigador está acostumado ao horror, cuidados não mais, ou tem uma compreensão mais profunda que não está mais abalado pela verdade. A partir desse ponto em diante, toda a perda de ponto de sanidade é reduzido pela metade. Uma vez que esta mudança tenha ocorrido, é permanente e não reverterá se a sanidade do investigador deve subir acima de seu conhecimento Cthulhu Mythos.

Vários rolos sanidade

As regras dizem que a perda ponto de sanidade para um monstro permanece o mesmo se um monstro ou de um múltiplo monstros são encontrados. Uma opção que rampas até a perda de ponto de sanidade é pedir ao jogador para rolo de perda de sanidade uma vez para cada monstro e, em seguida, usar o número mais alto rolou. Esta abordagem funciona bem quando vários monstros de diferentes tipos são encontrados simultaneamente.

Harvey encontra 3 uns profundos e Pai Dagon tudo de uma vez, e é necessário fazer um rolo de SAN. jogador de Harvey falha do rolo e deve rolar SAN para a perda de ponto de sanidade uma vez para cada monstro. Ela rola 1D6 uma vez para cada um profundo, resulta em 2, 4 e 5. Ela também rola 1D10 para Dagon, resultando em 4. Harvey perde pontos sanidade igual ao maior valor de 5 pontos.

Capítulo Nove

Magia

Sabe que nsteiniswr Ei em g, e que certo objetos e forças c um vewithavelocitygreate r mo th um thatof luz? Wi th pr ope ataque I Espero ir bac ard kw e ime forwardint e actuallysee e CHS feeltheearthofr emo te pa st e futuro EPO. Yo um uc 't ima ginethedegreetowhicht hosebeingshavecarried ciência. Lá há uma thingtheyc 't fazer withthe mi nd e b ody de organismos vivos .

- H .P. Lo vecraft, T ele Wh i spe reNa escuridão

ele magia do Cthulhu Mythos decorre das inteligências alienígenas insondáveis que fora reside da capacidade da humanidade de compreender. O que pode ser o auge da ciência pode ser facilmente interpretado como "mágico" pelo ignorante.

O que é certo é que aqueles que mergulhar em tais assuntos raramente sair inalterada, geralmente para o pior! tempo e espaço manipular não é uma coisa a ser feita de ânimo leve e não pode haver graves consequências para aqueles investigadores que se interessam por coisas melhor deixar sozinho.

Mythos mágica é variável e não foi bem definido por HP Lovecraft; cada ocorrência de mágica serve uma história particular, em vez de fi tting alguma estrutura global consistente. No entanto, algumas generalizações podem ser feitas. Mythos magia é tradicional no âmbito, centrando-convocação perigosa de entidades horríveis ea manipulação desesperada de forças hostis. Feitiços são formalmente construído; uma palavra errada ou gesto pode perturbar o feitiço na melhor das hipóteses, ou fazer com que ele vá horrivelmente errado, na pior.

Alguns feitiços Mythos pode ser realizado rapidamente, com muitas condições exigentes que necessitam, bem como ritos longas e cerimônias. Cada magia deve ser estudado e aprendido, muitas vezes exigindo o investigador de passar longas horas debruçado sobre manuscritos crípticos e antigos livros de sabedoria. Embora raro para investigadores, cultists e feiticeiros podem ser ensinados feitiços por seus companheiros, ou mesmo concedido visões mágicas, conhecimento e magias através da comunhão abominável com os deuses escuros dos Mitos de Cthulhu. Os investigadores que pretendam fi nd um caminho rápido para magias de aprendizagem são mais propensos a encontrar um bilhete só de ida para um asilo, suas mentes quebrado e sanidade destruído.

Feitiços deve ser abordada com cautela, pois muitas vezes os seus custos e efeitos são inicialmente desconhecidas para o feitiço-caster. Para os investigadores, Mythos magia pode ser uma armadilha perigosa, pois em usá-lo investigadores perder pontos sanidade e ganhar Cthulhu Mythos-conhecimento tornando-se mais como aqueles a quem eles procuram derrota. Mythos bewilders mágicas, choques, desorienta e debilita seus praticantes humanos. A humanidade não deveria saber essas coisas e com a exposição suficiente, as contradições psíquicos e físicos envolvidos no uso de unidade mágica humanos insano.

Os investigadores, na sua maioria a experiência mágica de fontes externas, seja por ser o alvo ou testemunhando o efeito de feitiços lançados por outra pessoa. Um investigador raramente se torna um mago, uma vez que o conhecimento ea experiência geralmente leva a loucura primeiro requisito.

Se investigadores ganhar muito por conhecer a magia do Cthulhu Mythos, que muitas vezes arriscar muito ao tentar usá-lo. Magias aprendidas ao jogar publicada cenários podem ser úteis somente no curso de uma única aventura. Consequentemente, apesar de todos os jogadores são convidados a estudar este capítulo, é apenas Keepers que irão beneficiar mais dele quando planear aventuras e criando adversários adequadamente censuráveis.

Neste capítulo

Este discute capítulo feitiços e os livros dos Cthulhu Mythos-how feitiços são aprendidas e como eles são lançados, bem como olhar para o conhecimento escuro contido dentro tomos antigos. Ele também discute o oculto versus o mágico, e diz maneiras de aumentar a característica POW.

Este capítulo não contém feitiços. Mythos magias podem ser encontradas no Capítulo 12: Grimoire.

O que é magia?

Gilman tinha algumas dicas terríveis do Necronomicon temido de Abdul Al-hazred ... eo suprimida Unaussprechlichen Kulten de von Junzt correlacionar com suas fórmulas abstratas sobre as propriedades do espaço e da ligação de

dimensões conhecidas e desconhecidas.

- HP Lovecraft, *Os sonhos na casa da bruxa*

Após a I Guerra Mundial, os astrônomos confirmaram que a trinta ou quarenta mil anos-luz de estrelas facilmente observados mais próximas a nós composto apenas um canto pequeno do universo. Não havia uma Via Láctea, os astrônomos tinham se acreditava, mas sim milhares e milhões de galáxias, a maioria tão fraca e tão distante que a verdade das nebulosas longa tinha sido discutido, mas nunca antes resolvido. A noção de ilha universos-galáxias, como dizemos agora, era uma bomba. Na década de 1920, a percepção da humanidade do verdadeiro tamanho do universo ilimitado aumentou em ordens de magnitude.

Escrita como tais descobertas ocorreu, Lovecraft evoluiu gradualmente um mito fundo incorporando tais descobertas e adicionadas algumas avorings fl de Einstein e Planck. Estes novos "universos", então ele parece ter especulado, eram verdadeiramente ilhas-sua separação incluiu suas leis naturais. Isolado por centenas de milhares ou milhões de anos-luz, o material da vida podem diferir descontroladamente. Muito rapidamente, estas ilhas também assumiu uma associação Riemannian de existir ou estar ligado a outras dimensões.

A magia dos Mitos de Cthulhu é a lógica unificador deste universo dos universos. Magia funciona em todos os lugares. Ele modelos e define a realidade maior; é a expressão máxima da lei natural, a vontade dos Deuses Exteriores fez palpável e o árbitro de tempo, espaço e matéria.

Em comparação, a ciência terrena ea religião parecem de pouco proveito. Aparentemente, nós entendemos muito menos do que fl Atter nós mesmos como saber. É imperfeição no que acreditamos ou na forma como temos vindo a acreditar? Talvez haja uma pobreza em nossas almas ou nossos equações matemáticas que previne conhecimento final e revelação. Os Mythos zomba pretensões humanas.

Mythos Tomes

O livro aberto lay fl, entre nós, com a imagem olhando repulsively para cima. Como o velho sussurrou as palavras "mais do mesmo" um impacto splattering minúsculo foi ouvido, e algo

mostrou no papel amarelado do volume arrebitado. Pensei na chuva e de um telhado com goteiras, mas a chuva não é vermelho.

- HP Lovecraft, *O Picture In The House*

Nas histórias de Lovecraft, o protagonista geralmente aprende Mythos mágica por encontrando e seguindo as instruções escritas. Os volumes de arcano citados pelo Lovecraft Círculo de escritores representam a invasão intelectual dos Mitos de Cthulhu. Em particular, estes manuscritos antigos e publicações suprimidos incluído receitas para a admissão (ou retorno!) Dos Grandes Antigos e os Deuses Exteriores, conforme descrito em detalhes vívidos na clássica história de Lovecraft *O Horror de Dunwich.* Pelo menos por implicação, tais escritos também indicou como forçar afastado ou dissipar aquelas entidades terríveis.

Leva tempo para aprender, mesmo a partir de livros que foram cuidadosamente escritas e especialmente definidos apenas para essa finalidade. Estudando o crabbed, idiossincrático, e infinitamente mais difícil Mythos livros leva muito mais tempo e dedicação. Estes, livros grossos mofo são muitas vezes desajeitadamente descrito por homens cuja sanidade desde há muito tem sido apagado pelo horror de suas experiências, julgamentos e conjecturas. O aparelho dia presente da bolsa de estudos não existe em tais livros. Não há índices, há glossários, há tabelas de conteúdo, e não cuidadosos de definições fi. Pode não haver páginas numeradas, capítulos, parágrafos, pontuação ou mesmo pausas entre as palavras. Alguns tomos pode ser melhor descrito como os delírios de loucos homens ainda para o buscador do conhecimento escuro, tais textos segurar idéias maravilhosas e poder.

Muitos manuscritos não são mesmo em um conhecido alphabet- alguns são mais velhos do que o tempo, em linguagens tempo perdido; outros são escritos em cifras ocultas para stymie Witch- NDErs fi ou a Inquisição, e agora deve ser quebrada antes de o suposto leitor pode refletir sobre as verdades sinistras que eles escondem.

Mesmo se um feiticeiro escreveu para os outros que estavam familiarizados com o arcano e oculto, a escrita era para adeptos e sectários, não leigos. termos e idéias estranhas seria escrito sem nenhuma explicação. anotações valiosas pode ser feita por uma sucessão de proprietários, cada um, talvez, em um idioma diferente ou com um objectivo diferente, e alguns inscrito no erro.

Muitos tomos Mythos são antigos e devem ser manuseados com cuidado. Alguns são delicadas e susceptíveis de reduzidos a pó, se o leitor não usar luvas finas e virar as páginas com uma pinça acolchoados. Alguns sussurram que certos tomos são mais do que apenas páginas encadernadas em couro; que eles são "viver" as coisas, com a intenção de semear a sua mancha mal sobre os incautos e atuando como canais directos para os horrores dos Deuses Exteriores.

Só no presente faz a exist tecnologia com a qual para fazer cópias rápidas e precisas.

Um aspirante tentativas estudantis ocultas para lançar um feitiço.

Reading Mythos Books

Abrindo um tomo Mythos é um negócio perigoso. Foi escrito por alguém que tinha experimentado os Mythos e, se o leitor for bem sucedido na compreensão do que está escrito, este livro vai agir como um canal para os horrores alienígenas dos Mitos de Cthulhu. Abrir a tampa de um tomo pode ser comparado a abrir uma porta para uma sala em chamas. Ao abrir a porta, o leitor é exposto ao fogo e pode ser queimado ou incinerado. A mente humana é metaforicamente queimado pelo conhecimento dos Mythos, o próprio ato de tentar compreender o material fazendo com que o leitor a sofrer tanto mentalmente e fisicamente. Alguns dos volumes menores pode ser apenas um pequeno incêndio, mas outros, como o pavor *Necronomicon,* são um inferno feroz.

Quando um investigador ganhos acesso a um Mythos Tomé, o Guardião deve descrever a tampa e olhar do livro. O leitor pode rapidamente verificar se o tomo é escrito em uma linguagem que ele ou ela entende. Consulte Language (outro) habilidade (página @@) regras sobre o reconhecimento e leitura de outros idiomas. Um tradutor deve ser encontrada se um livro é escrito em uma linguagem desconhecida pelo investigador. O Keeper deve decidir o que é traduzido, a rapidez, e como precisão. Se a linguagem é desconhecido ou esquecido há muito tempo, os investigadores devem vir para cima com um plano que convence o Keeper, ou então o livro baf fl es-los.

leitura inicial

O próximo passo, além olhando para a capa, lendo o título (se ele tiver um que pode ser lido) e determinar a língua em que o livro foi escrito, é fazer uma leitura inicial. Para continuar a analogia utilizado acima, isto é onde a investi-

crocodilo é exposta ao fogo dentro. Uma leitura inicial pode ser rápida e pode representar o leitor só ter desnatado o livro su fi ciente para ganhar alguma introspecção sobre o seu conteúdo, ou pode ser uma leitura de capa a capa. Uma leitura inicial pode levar tanto tempo quanto os desejos Keeper; este pode ser minutos, horas, dias ou semanas, dependendo de como o Keeper quer moldar a história.

Se um rolo de leitura é chamado para é até o Keeper, que podem optar por conceder sucesso automático a qualquer pessoa com um mínimo de habilidade no idioma apropriado.

Para fazer um teste de leitura, o jogador faz um teste de habilidade de linguagem apropriada em 1D100. O Keeper decide em um nível culdade di fi para ler o livro com base em sua idade, forma e condição Tabela XI: Mythos Tomes, páginas (@@ - @ @).

Um livro impresso dentro do século passado e em boas condições seria de Regular dificuldade.

Uma obra manuscrita é provável que seja de nível fi culdade um disco dif, especialmente se ele é velho.

O maior desafio de antigas, tomos mofando, contendo uma mistura de impressão e anotação manuscrita, seria nível fi culdade extrema dif.

Harvey põe suas mãos sobre o Livro de Eibon ...

Livro de Eibon: perda de ponto de sanidade 2D4. Cthulhu 3% / + 8%, estudo completo de 32 semanas. Classificação dos mitos de 33%.

O Keeper julga leitura do livro de Harvey ser secundária para a trama e não tem pressa para Harvey para completar uma leitura inicial, deixando claro para o leitor que uma leitura inicial vai demorar alguns dias.

Harvey começa a ler o livro em sua casa e, em seguida, continua durante uma longa viagem de trem. O Keeper decide que Harvey tenha lido por um tempo suficiente para obter algo do livro e que a viagem de trem seria um ponto dramático ao chamado para um rolo de leitura. Como o livro é um fl impressionado e tradução incompleta, o rolo de leitura está definido para nível fi culdade rígido dif. jogador de Harvey faz com que o rolo e é recompensado com

+ 3% conhecimento Cthulhu (o número CMI para o tomo) e reduz os pontos de sanidade máximos de Harvey por um valor correspondente. O jogador também é informado de uma série de feitiços contidos no livro. Ela então rola 2D4 e Harvey perde 6 pontos sanidade. Isso é mais do que os cinco pontos necessários para desencadear insanidade temporária, devem jogador de Harvey passar um teste de Inteligência, que ela faz. O Keeper decide que Harvey perde a cabeça e puxa o cabo de paragem de emergência, afiança para fora do trem, e foge para a noite. O Keeper retém essa informação e simplesmente diz ao jogador que Harvey acorda de madrugada em um campo de milho fi, suas roupas enlameadas e rasgado. O livro de Eibon está em farrapos ao lado dele, suas páginas espalhadas por todo o campo. Harvey ganha "Siderodromophobia-Medo de trens, estradas de ferro e viagens de trem".

Se o investigador não o rolo de leitura, eles talvez recebe alguma suspeita quanto ao conteúdo do livro, mas não conseguiram compreendê-lo; Pontos Não há sanidade está perdido e nenhuma habilidade Cthulhu Mythos é adquirida. O jogador pode pedir para empurrar o rolo, mas deve justificar fazê-lo, talvez, ficar acordado a noite lendo ou usando livros de referência como uma ajuda para estudo. Ao pensar em conseqüências por não um rolo lendo empurrado, o Guardião deve ser criativo e incluem a perda de ponto de sanidade. Se não tem pressa, eles podem continuar a ler o livro sem empurrar o rolo. O momento da próxima rodada leitura é a critério do Keeper (talvez uma vez por semana).

A Tabela XI: Mythos Tomes (páginas @@ - @ @) indica os pontos de habilidade Cthulhu Mythos e perda de ponto de sanidade para cada tomo. Cada tomo tem dois valores para Cthulhu Mythos: CMI (Cthulhu Mythos inicial) mostram quantos pontos de habilidade Cthulhu Mythos são dadas para uma leitura inicial, e CMF (Cthulhu Mythos completa) que mostra quantos pontos são dados para o estudo completo do tomo.

Uma vez que o investigador fez uma leitura inicial, o Guardião deve recompensá-los com o número leitura inicial (CMI). Um rolo agora deve ser feita para a perda de ponto de sanidade; nota que o rolo sanidade é ignorada ao ler um tome- a perda ponto sanidade é automática.

Bem como ganhar habilidade Cthulhu Mythos e perder pontos sanidade, a leitura inicial também permite que o leitor a aprender sobre o conteúdo do livro e ganhar alguma idéia do que magias ele pode conter. O leitor também terá uma idéia clara de quanto tempo vai demorar para concluir um estudo completo do livro (veja a seguir).

Período integral

Ele próprio tinha lido muitos deles, uma versão latina do Necronomicon abominava, o sinistro Liber Ivonis, o infame Cultes des Goules de Comte d'Erlette, o Unaussprechlichen Kulten de von Junzt, e infernais de Ludvig Prinn velha De vermis Mysteriis. Mas havia outros que tinha conhecido apenas por sua reputação ou não em todos, o Pnakóticos Manuscritos, o Livro de Dzyan, e um volume de desintegração de fi personagens capazes totalmente unidenti ainda com certos símbolos e

diagramas estremecendo reconhecível para o estudante de ocultismo.

- HP Lovecraft, *O Haunter of the Dark*

Um estudo completo de um tomo Mythos indica uma leitura abrangente como se pode fazer quando se estuda um trabalho acadêmico, ou como um adepto religioso pode fazer de um texto sagrado. Isto pode envolver leituras repetidas, leitura comparativa, o uso de obras de referência, tomando nota, e assim por diante. Nenhum teste de leitura é necessária; se algum rolo leitura foi necessária, ela terá sido feita durante a leitura inicial.

estudo Tal pode levar muitos meses. No final do curso tal de estudo, o leitor deve fazer um teste de sanidade perda ponto apropriado para o tomo. classificação Mythos do tomo é então comparado com o conhecimento de Cthulhu do leitor. Se a habilidade de Cthulhu do leitor está abaixo dos Mythos de classificação do livro, eles ganham pontos Cthulhu Mythos igual ao número estudo completo (CMF). Se o leitor é

Cthulhu Mythos habilidade é igual ou superior a classificação Mythos do livro, eles só recebem Cthulhu Mythos pontos de habilidade igual ao número leitura inicial (CMI) do livro.

períodos subsequentes de estudo completo pode ser realizado, com a diferença de que cada estudo irá tomar duas vezes mais longo que o anterior (duplicar todos os momentos de leitura). aumento habilidade Cthulhu Mythos e perda de ponto de sanidade são aplicados da mesma forma. Desta forma, um único volume podem ser estudadas várias vezes ao longo dos anos, mas cada vez tomando progressivamente mais longos do que a última, e, finalmente, com rendimentos decrescentes.

Nos resumos de livros Mythos (ver Capítulo 11: Tomes de Eldritch Lore), lendo vezes para livros são dadas em semanas. O Keeper nunca deve se sentir à mercê de tais números e deve encolher ou aumentá-los conforme for apropriado. Um acadêmico excepcional com competências linguísticas pertinentes irá ler um livro mais rápido do que um jornalista sério, mas sem educação. Tempo de estudo não precisa ser dias consecutivos, semanas ou meses. Note-se que para um estudo posterior de um livro, recomenda-se que o tempo de leitura integral é dobrada e nunca reduzida.

Apenas um tomo pode ser estudada de cada vez.

Após uma hora de pesquisa cuidadosa, Harvey recolhidos e compilados no Livro de Eibon do campo de milho fi. Mais tarde, ele decide realizar um estudo completo do Livro de Eibon, sabendo que vai demorar cerca de 32 semanas para ser concluído. No final deste período de notas do jogador de Harvey que o conhecimento Cthulhu Mythos de Harvey ainda está bem abaixo classificação de 33% Mythos do livro, então ele ganha as + 8% pontos de habilidade Cthulhu Mythos para um estudo completo (CMF). jogador de Harvey já fez um teste de leitura quando Harvey fez a sua leitura inicial, de modo que ela não precisa de rolo novamente. No entanto, ela deve fazer outro teste para a perda de ponto Sanity (2D4), desta vez perdendo apenas 3 pontos.

Harvey pode começar um estudo mais aprofundado do Livro de Eibon se assim o desejar, mas vai demorar o dobro do tempo (64 semanas), no final do qual ele iria perder mais pontos 2D4 sanidade e ganhar o valor do estudo completo de + 8% os pontos de habilidade Cthulhu Mythos (desde que os seus restos mortais habilidade Cthulhu Mythos abaixo classificação Mythos do tomo). Um terceiro estudo completo levaria Harvey 128 semanas (quase dois anos e meio).

Mythos rating de Livros como referências

Uma vez que um estudo completo de um tomo tenha sido concluída, os percentis entrou por sua Cthulhu Mythos Rating também quantificar a sua utilidade como referência Mythos. Um livro pode ser capaz de fornecer uma fi c fato específico sobre os Mythos (tais como quanto tempo uma ctônico leva para atingir a maturidade, ou onde o corpo de Y'golonac aguarda a sua ressurreição) que possa ser útil para situação ou linha de pesquisa atual do investigador.

Para pesquisar um pedaço especi fi c de informações, o pesquisador passa 1D4 horas de jogo poring através do livro. o

jogador, então rola 1D100; se o resultado for igual ou menor do que o do livro Cthulhu Mythos Rating, o investigador fi NDS o fato ou uma alusão ao fato de (o Guardião pode expressar a informação da forma mais clara ou obscura como desejado). Se o teste falhar, quer o livro não conter as informações ou o leitor não conseguiu localizá-lo. O usuário do livro devem querer observar o que foi ou não foi contida.

Aumentar de outras habilidades

Realização de um estudo completo de um tomo pode conceder um aumento em outras habilidades, bem como Cthulhu Mythos. Depois de um estudo completo de um tomo, o leitor ganha automaticamente um carrapato habilidade para a linguagem em que o livro foi escrito, e assim sua habilidade nessa língua pode melhorar na forma habitual durante a fase de desenvolvimento seguinte investigador (ver página @@) . O Keeper também deve determinar se um volume especial vai proporcionar benefícios adicionais para o leitor. Aumenta deve ser tanto limitado a + 1D6 a + 1D10 pontos de habilidade por habilidade, ou simplesmente premiado como um carrapato habilidade para ser rolado durante a próxima fase de desenvolvimento investigador. Outras habilidades que podem ser melhorados como resultado da leitura tomos Mythos incluem (mas não estão limitados a) História, Arqueologia, Antropologia, Occult, astronomia e outras ciências como Química, Biologia e Física.

ocultas Books

As idéias para lidar com a informação em livros Mythos também pode aplicar para não-Mythos livros também. Um livro oculto por definição concede pontos para a habilidade oculta depois de lida. Um livro ocultista não contém conhecimento aumentando o Cthulhu Mythos habilidade-caso contrário, seria classificada como um livro Mythos. Alguns livros de ocultismo pode muito bem incluir discussões de não-Mythos magia (veja Non-Mythos Magia, página @@), incluindo instruções para feitiços. Um livro ocultista pode custar pontos sanidade mental, se o seu conteúdo o justificar.

usando Magia

Sabiamente fez Ibn Schacabao dizer que feliz é o túmulo onde nenhum assistente houver deitado, e feliz a cidade à noite, cujo assistentes são todos cinzas.

- HP Lovecraft, *O festival*

Aumentando a habilidade Cthulhu Mythos amplia os horizontes do estudante, mas fichas afastado em reservas mentais (reduzindo pontos de sanidade máximas). No entanto, aprender sobre os Mythos também pode deixar a mudança realidade escolar em específico maneiras. Esses "pacotes de informação" são organizadas como mágicas. Eles exigem ativação, medido no jogo por pontos mágicos.

Pontos de Magia (MP)

pontos de magia deve (na maioria dos casos) ser dispendido para lançar feitiços, bem como a artefatos energizar, poder portas mágicas, e assim por diante. Um investigador começa o jogo com pontos de magia igual a um quinto de sua POW; no entanto, cultists e feiticeiros poderosos muitas vezes têm piscinas maiores de pontos a partir do qual a desenhar.

Uma vez que um indivíduo está fora de pontos de magia, qualquer despesa suplementar é deduzido diretamente dos pontos de vida. Qualquer perda de pontos de vida se manifestará como danos físicos em uma forma escolhida pelos Keeper-talvez feridas e cortes de abertura no corpo, pele bolhas ou sangue escorrendo dos olhos ou ouvidos.

Passar ou sacri fi cing pontos mágicos ou pontos de POW leva apenas a vontade do proprietário. Fazer isso pode deixar sensações de prazer se misturaram com pesar, um entorpecimento da alma, ou não ser perceptível a todos. essência ou a energia do lançador de magias é canalizado para alimentar o feitiço.

Alguns ataques mágicos sanguessuga pontos mágicos ou POW de alvos relutantes. Nesses casos, a perda pode ser caracterizado como sendo doloroso ou como deixando uma dor de cabeça, ou outros sintomas menores. perda involuntária de 10 POW seria uma sensação mais forte do que a de perder a mesma quantidade de pontos mágicos.

Se os pontos mágicos chegar a zero, o deduz investigador ainda mais a perda ponto mágico de pontos de vida (um para um).

Regeneração de pontos mágica é uma função natural, retornando a um ponto mágica por hora (dois pontos mágicas por hora para aqueles com mais de 100 POW, três pontos mágicas por hora se Poa de mais de 200 e assim por diante). O número de pontos de magia não pode regenerar a um valor acima de um quinto de POW do personagem.

pontos de magia perdidos como pontos de vida são curadas de acordo com as regras para Feridas e cura (ver página @@). Cura de pontos de vida e regeneração de pontos de magia pode ocorrer concorrentemente.

Fosse um personagem para obter pontos magia de uma maior quantidade do que um quinto de sua POW, estas poderiam ser gasto, mas o excesso não pode ser regenerada.

Aprender a Spell

Uma seleção de feitiços para o jogo é apresentado em ordem alfabética no Capítulo 12: Grimoire.

Aprender um feitiço Mythos não custa pontos sanidade; no entanto, lançar um feitiço Mythos faz.

Qualquer pessoa pode aprender um feitiço. Estudar os Mythos é a última coisa que uma pessoa deve fazer, uma vez que o aumento do conhecimento Mythos traz sempre o caráter cada vez mais perto o momento em que loucura ou as apostas Mythos sua alegação. Às vezes, as circunstâncias exigem tal sacrifício.

Conhecimento de um feitiço pode ser transferido de três maneiras, listadas abaixo. Aprender a partir de um livro é, de longe, o método mais comum.

Aprender uma magia de um Mythos Livro

Após um investigador realização de uma leitura inicial de um livro, o Guardião vai indicar a presença e resumir cada um dos períodos em uma frase ou duas, assumindo que o livro contém feitiços. O Guardião não deve usar o nome do livro de regras de um feitiço, mas pode, em vez oferecem uma descrição como "broughte luz um Grande Winged Besta do ye vazio que fez sore crowde meu local de ocupação", no lugar do muito preciso e demasiado branda Invocar Byakhee . Da mesma forma, um período chamado de "o terror incessante", soa muito mais credível do que Implant medo. Sugestões para nomes alternativos para feitiços são listados no Capítulo 12: O Grimoire.

Para saber um feitiço de um livro Mythos exige que o investigador tenha, pelo menos, fez uma leitura inicial do livro. O investigador escolhe o feitiço para estudo. Aprender um feitiço pode levar horas, dias, semanas ou meses (tipicamente 2D6 semanas, mas a critério do Keeper). Assim como com a leitura de um livro Mythos, aprender um feitiço Mythos pode ser levado para cima, pôr de lado, e retomada, como conveniente. Geralmente um rolo é chamado para nesta fase; no entanto, o Keeper pode optar por conceder sucesso automático, dependendo do cenário.

Se o sucesso não é automática, o jogador deve tentar um rolo duro INT para aprender o feitiço. Se o jogador não o rolo, o investigador não tenha aprendido o feitiço. O jogador pode pedir para empurrar o rolo, mas deve justificar fazê-lo; por exemplo, o investigador pode travar-se afastado em isolamento até que o feitiço é dominado. Ao pensar em conseqüências por não um rolo empurrado, o Guardião deve ser criativo e incluem a perda de ponto de sanidade e estranhos efeitos-ambos os mágicos em que o investigador e os seus arredores. Se o investigador não tem pressa, eles podem continuar a trabalhar em aprender o feitiço sem empurrar o rolo. A temporização do rolo seguinte INT é à discrição do depositário (talvez uma vez por duas semanas).

Aprender a Spell de outra pessoa

Tendo aprendido um feitiço, um personagem pode ensinar aos outros. One-on-one de ensino é mais rápido do que um aprendizado pessoa a partir de um livro e, tipicamente, um feitiço pode ser aprendido em uma semana ou menos (1d8 dias). Utilize as mesmas regras que para aprender uma magia de um livro, tendo em conta que o processo será mais rápido.

Aprender uma magia de um Entity Mythos

À vontade, qualquer entidade inteligente Mythos pode fornecer um livro ou um livro detalhando um feitiço. Mais caracteristicamente, a entidade concede tal conhecimento por meio de sonhos e visões; cada episódio é preocupante e alienante, roendo sanidade do caráter e vontade. Isso pode acontecer rapidamente ou lentamente, como a história exige. entidade A Mythos pode imbuir um feitiço completa na mente de um personagem por telepatia, embora uma experiência tão poderosa também pode enviar o personagem diretamente para o asilo-o Guardião deve considerar o nível de perda de sanidade (é sugerido um mínimo de 1D6).

Uma vez que o processo estiver concluído, o Guardião pode exigir o alvo para fazer um rolo INT sucesso para reter o conhecimento do feitiço. Se isso falhar, o processo deve ser iniciado de novo.

Os investigadores raramente recebem informações dessa maneira; no entanto, cultists costumam fazer.

Lançando feitiços

Nós não temos nenhum negócio chamando nessas coisas de fora, e apenas pessoas muito más e cultos muito maus nunca tentar.

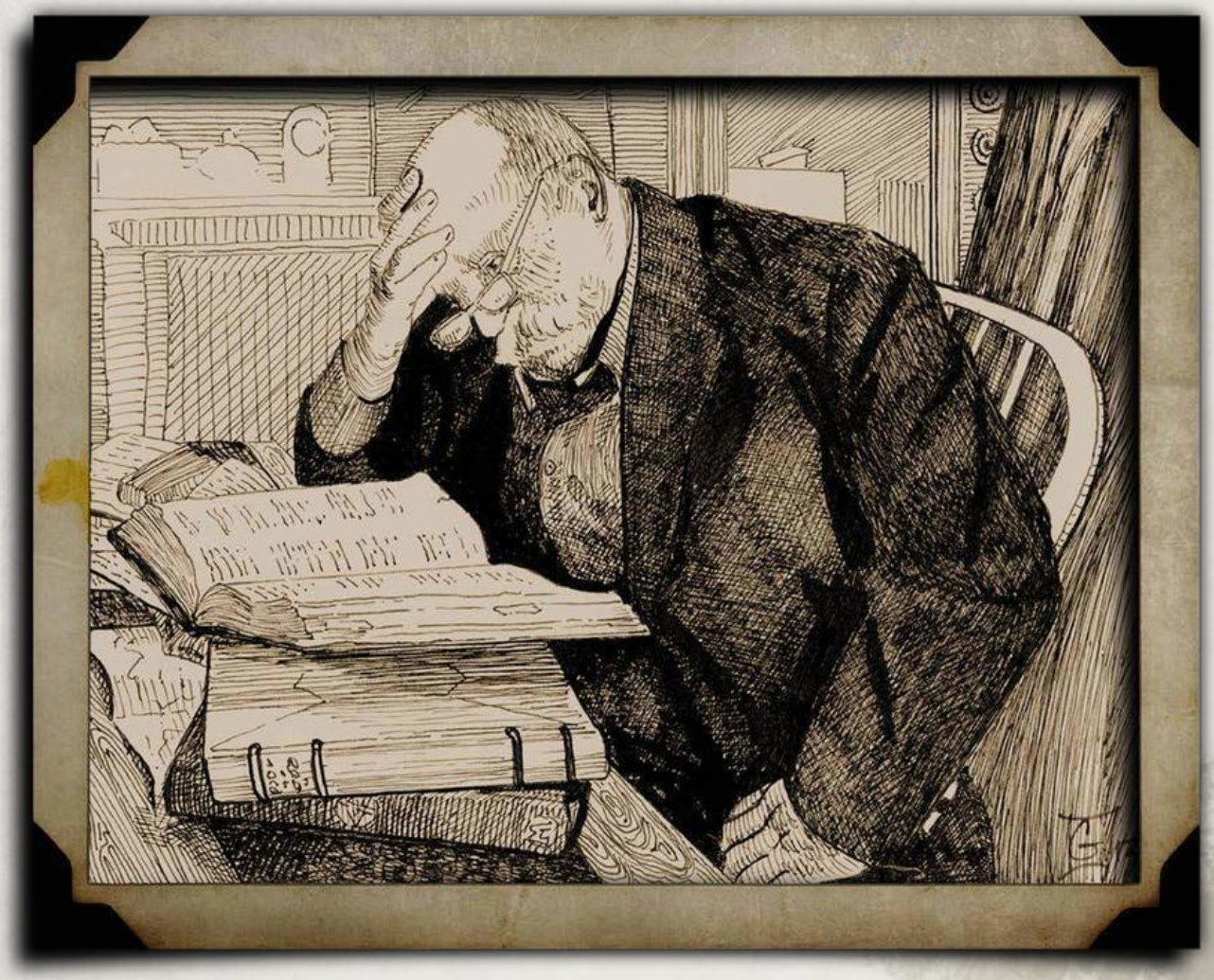
- HP Lovecraft, *O Horror de Dunwich*

Manipulando as forças dos leads Cthulhu Mythos a uma perda de pontos de sanidade em quantidades que variam de acordo feitiço. Se alguma criatura terrível chega em resposta a um feitiço, encontrando custa ainda mais pontos de sanidade. Não ter pontos sanidade não proíbe feitiços de ser cast-se assim fosse, não haveria cultistas.

Quase todas as magias e muitos artefatos mágicos também exigem pontos de magia (ou POW, se essa é a necessidade), a ser gasto, caso contrário, o feitiço não ativa e nada acontece.

Componentes físicos pode ser necessário para períodos particulares. Tais componentes podem ser reutilizável; por exemplo, os grandes menires necessárias para a convocação Aquele que é para não ser identificado (Chamada Hastur, ver página @ @). Outros componentes podem ser consumidos durante o período, como o consumo de espaço-hidromel.

O tempo necessário para lançar um feitiço é variável, pode ser



Lendo e traduzindo Mythos tomos muitas vezes leva meses, até mesmo anos.

instantânea, alguns segundos ou um minuto de jogo, a uma semana do jogo ou mais.

O rodízio deve saber o feitiço e recitar um canto ou rito, por vezes complexo e demorado, em tom autoritário. Normalmente, o rodízio deve ter total liberdade de movimentos, uma vez gesto pode ser tão importante quanto o canto.

Um rolo de moldagem é necessária quando um personagem tenta lançar um feitiço recém-aprendido pela primeira vez. Uma vez que um feitiço foi lançado com sucesso (mesmo se um rolo empurrados foi obrigado a fazê-lo), usos subseqüentes não necessitam de um rolo de moldagem; personagens não-jogadores e monstros não precisa fazer rolos de fundição.

A Hard POW teste é necessário para lançar com sucesso um soletrar a fi tempo primeiro. Se o rolo de moldagem for bem sucedida, consulte a descrição da magia para o resultado. Se o rolo de moldagem é falha, nada acontece.

Na sequência de um rolo de arrefecimento falhou, o personagem tem uma escolha se deseja fazer uma segunda tentativa de lançar o feitiço (pagando os custos de uma segunda vez) -quer imediatamente ou em qualquer momento no futuro e, ao fazê-lo, empurre o rolo de moldagem .

Se o rolo de moldagem empurrou for bem sucedida, o feitiço funciona normalmente sem consequências negativas. Se o rolo de moldagem empurrou falhar, o feitiço ainda funciona normalmente, mas terríveis consequências seguirá para o rodízio. Em última análise, um feitiço pode sempre ser lançado-o rolo de moldagem mede o dano sofre o rodízio no processo, em vez de sucesso ou fracasso do feitiço.

A única alternativa a este (que não desistir da magia) é voltar à fonte e aprender o feitiço novamente do zero-geralmente necessitam de mais semanas 2D6 e um rolo duro INT. Depois de reaprender o feitiço, um outro rolo de moldagem inicial pode ser feito à esta é uma abordagem muito mais cautelosa do que empurrar o rolo de moldagem. Esta é uma das razões pelas quais assistentes buscam estender suas vidas-miscasting os feitiços maiores pode ser um caminho mais rápido para a sepultura!

a tentativa inicial de Matthew para lançar o feitiço "Contact Ghoul" falhou, e ele decidiu empurrar o rolo para tentar novamente. Infelizmente, o rolo empurrado falhar também. Matthew tem 13 pontos mágicos e 13 pontos de vida.

O custo da magia é pontos 1D3 sanidade e 5 pontos-reduzidos mágica para 4 pontos mágicos pela Keeper porque ele está sendo lançada em um cemitério ao luar. Matthew já pagou o custo duas vezes: uma para o fi tentativa primeiro e uma vez para o rolo empurrado imediatamente após (deixando-o 5 pontos de magia). Agora ele deve pagar mais. A 4 é lançado na multiplicador 1D6, então Matthew deve pagar 16 pontos de Mágica (4 MP × 4 = 16) e 9 pontos sanidade (4D3), como as queimaduras de energia Mythos através dele.

O Keeper descreve um som como um trovão como um explode lápide próximas, tomar banho Mateus em cacos de pedra (que ligam eventos na história para os danos físicos em infligida pelas regras). Matthew deve gastar 16 pontos mágicos. Ele tem 5 Magia Pontos esquerda; estes são gastos e ele ainda deve 11, que deve vir de seus pontos de vida. Felizmente, Matthew tem 13 pontos de vida e foi previamente ileso. O dano reduz Matthew 2 pontos de vida. Matthew perdeu mais de metade de seus pontos de vida em um golpe (uma grande ferida) e deve fazer um teste CON ao permanece consciente. Quando ele se recupera, a perda ponto Sanity vai ter resultado em insanidade. O Keeper altera dois de seus entradas de fundo, um para a ferida e um para a insanidade.

À medida que os liquida de poeira, amigo de Matthew pode notar o humanóide figura agachado atrás os remanescentes da lápide Sundered pálido. O feitiço funcionou (como deve quando o rolo de moldagem é empurrado) -tempo para um rolo de sanidade!

Na ausência de rolo de moldagem Empurrado

O rodízio deve pagar o custo da magia (pontos de magia, pontos de sanidade, e / ou POW) multiplicado por 1D6. Qualquer excesso de despesas de pontos de magia é deduzido do hit pontos-isso pode causar ferimentos graves ou morte quando empurrando feitiços poderosos.

O Keeper deve adicionar um ou mais dos seguintes efeitos colaterais para feitiços menos potentes (escolha ou rolar 1d8). Note-se que tanto o rodízio e outros nas proximidades podem ser afetados.

1: visão turva ou cegueira temporária.

2: Disembodied gritos, vozes ou outros ruídos.

3: Os ventos fortes ou outros efeitos atmosféricos.

4: Sangramento-quer a partir do lançador, ou outros presente o meio ambiente (por exemplo, as paredes).

5: visões e alucinações estranhas.

6: Pequenos animais na vizinhança explodir.

7: mau cheiro de enxofre.

8: Mythos monstro é acidentalmente convocado.

Para magias mais poderosas (aquelas que deuses summon ou POW custo, por exemplo), os efeitos colaterais podem ser piores:

1: Terra tremer, paredes rasgou.

2: trovões e relâmpagos épica.

3: Sangue cai do céu.

4: A mão do lançador está murcho e queimado.

5: As idades rodízio não natural (+ 2D10 anos e aplicar características modi fi cadores, consulte Envelhecimento, página @@).

6: entidades Mythos poderoso ou numerosas aparecer, no-aderência todos aqueles próximos, começando com o lançador!

7: O rodízio ou todos proximidades são sugados para um dis-tempo tant ou lugar.

8: Mythos divindade é acidentalmente chamado. Quando os pontos de vida são perdidos como resultado de gastos excessivos pontos de magia, o Guardião deve narrar a danos físicos como parte da consequência física do elenco.

Evidência de Magias serem lançados

Os danos causados por um feitiço é provavelmente óbvio. A manifestação visível de um ser feitiço elenco pode não ser tão aparente. Se for, pode-se detectar um gesto ou um organismo peculiar mão movimento, ou se notar algum item incomum ou ingrediente necessário. Em si mesmos, esses efeitos vão começar a estabelecer um tom para Mythos mágica, de modo Keepers são alertados para manter tais efeitos discreto. No entanto, os efeitos podem ser ampla, de ruge hediondos de além, gotas de fogo, as linhas de força eléctrica, pálido nimbuses e auroras de várias cores, ao correr de ventos, levantada penugens, ar ionizado, sensação de formigueiro, o mau cheiro de enxofre, uivando e sibilando animais, murmurando vozes, alarmando gemidos, ou qualquer que seja o Keeper pensa fi tting.

Perturbação feitiços

A escolha de um feitiço será interrompido se o rodízio é fi signi cativamente distraído (fisicamente atingido ou tiro, por exemplo) durante a sua fundição .. O Keeper pode consultar as tabelas para as consequências da falta de um rolo de moldagem pressionado (página @@) em busca de inspiração sobre o que poderia acontecer. O rodízio de um casting feitiço falhou ainda deve pagar o ponto de sanidade e custos ponto mágico.

"Shoot..was que uma ph'ngui ou um ph'nguy?"

Tornando-se um Believer

Leng, onde quer no espaço ou no tempo que pode chocar, não era uma região que eu teria o cuidado de ser em ou perto, nem eu apreciar a proximidade de um mundo que já tinha produzido tais monstruosidades ambíguas e Arqueano como aqueles Lake tinha apenas mencionado. No momento, eu senti pena que eu já tinha lido o Necronomicon abominava, ou falado tanto com isso desagradavelmente

erudita folclorista Wilmarth na universidade.

- HP Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Um investigador que fica cara-a-cara com um profundo ou um vampiro tem uma experiência que não deixa opção senão acreditar no horror cósmico dos Mitos de Cthulhu. No entanto, a leitura do *Cultes des Goules* enquanto segura em um apartamento com as luzes acesas, o leitor pode descartar o conteúdo como uma obra de fantasia. Esta é a prerrogativa do jogador, mas descrença tem que periga.

Se alguém acredita que é lido ou não, o conhecimento ainda é absorvido. Se os escolhe caráter não acreditar no que é lido, em seguida, o conhecimento Cthulhu Mythos concedido pelo livro é adicionado a habilidade do investigador e pontos de sanidade máximas são reduzidas pelo valor correspondente, mas sem pontos de sanidade são perdidas. Desta forma, um investigador pode acumular conhecimento considerável dos Mitos de Cthulhu, sem perder nenhum ponto de sanidade em tudo. No entanto, quando se deparam com evidência da Mythos em primeira mão, o investigador vai perceber que esses malditos livros realizada a verdade! Nesse ponto, o investigador se torna um crente e imediatamente perde pontos sanidade igual ao seu atual pontuação Cthulhu Mythos.

Keepers pode ser aliviada que este requer pouca contabilidade da sua parte. O jogador registra ganho de seu investigador de Cthulhu Mythos habilidade como normal e é esse valor que é deduzido seus pontos de sanidade quando se tornar um crente.

Um investigador pode escolher continuar a ser um descrente até forçado a perder pontos sanidade para encontrar o Mythos em primeira mão. Visualizando cadáveres ou tortura humanos pode causar perda de ponto de sanidade, mas essa perda não leva à crença nos Mythos.

Um descrente pode ler livros Mythos e aprender (mas não expressos) feitiços. experiência em primeira mão dos Mythos sempre chama para um rolo de sanidade, ea perda de um ou mais dos pontos sanidade obrigar um investigador a acreditar no Cthulhu Mythos depois. experiências No entanto, mesmo alguns primeira mão não pode convencer um descrente; Se um rolo sanidade é passada para encontrar um profundo um SAN (0 / 1D6) sem pontos de sanidade são perdidos e, como tal, um investigador pode continuar a ser um não-crente, talvez racionalizar a criatura como mutação Earthly humana. No entanto, atendendo a uma clareza sobrenatural sendo ou uma manifestação de um dos deuses dos Mythos será sempre o suficiente para rasgar a fachada de crenças do investigador.

Um investigador pode se tornar um crente em qualquer ponto o jogador desejar (e levar a perda ponto de sanidade).

Como Sorcerers Get That Way

Embora os pesquisadores raramente têm a chance, feiticeiros e cultistas às vezes arrogância ao redor com quantidades inconvenientes de energia (POW). De onde veio?

Quando um personagem lança com sucesso um feitiço que requer um rolo POW oposta para afetar o alvo, isto cria uma oportunidade para POW do lançador de aumento através deste "exercício". Se o lançador ganha o rolo POW oposto, um rolo posterior para aumentar o seu POW pode ser tentada. Se o resultado de um rolo 1D100 é maior do que POW do lançador (ou o rolo é de 96 ou superior), do lançador POW aumenta 1D10 pontos permanentemente.

Ernest nunca encontrou os Mitos de Cthulhu, mas encontrou uma cópia do Cultes des Goules entre as posses de seu falecido tio. Tendo acabado uma leitura inicial, o Keeper concede Ernest +4 pontos de Cthulhu habilidade Mythos e descreve alguns dos conteúdos do livro e os rituais mágicos que se propõe a documentar. O Keeper, em seguida, pergunta se Ernest acredita que ele está lendo. Ernest é um cientista e não tem nenhum caminhão com este mumbo-jumbo supersticioso, embora ele está intrigado por ele. Ernest, portanto, perde há pontos de sanidade, como resultado de sua leitura.

Semanas mais tarde, Ernest encontra um vampiro enquanto se aprofundar em todo o jazigo da família, e não o seu rolo de sanidade. Além da perda de ponto de sanidade para ver o vampiro (1D6), Ernest também deve perder pontos sanidade igual ao seu presente habilidade Cthulhu Mythos na revelação que o seu conhecimento acumulado dos Mythos é fundada na verdade! Ernest perde 6 pontos sanidade (4 para os pontos de habilidade Cthulhu Mythos ele ganhou ao ler o tomo mais 2 para encontrar o vampiro). A perda é potencialmente insanidade induzindo-Ernest passa o seu rolo Idea e vai temporariamente insana.

Como recompensa por qualquer resultado rolo Sorte 01, POW pode ser dito ter sido exercido. Rolar os dados percentuais e se o rolo é maior do que POW do personagem, ou se o rolo é de 96 ou maior, POW aumentos do personagem por 1D10 pontos permanentemente.

O personagem pode ser capaz de organizar um presente ou um comércio para POW de alguma divindade Mythos. A justificativa para isso é melhor deixar para o Keeper. Tal evento é susceptível de aumentar Cthulhu Mythos, bem como, e custaria pontos sanidade adicionais além daquelas perdido na comunicação com a entidade.

O aumento de potência não aumentar os pontos de sanidade atuais.

Não Mythos Magia

Outro magia terrena ou religiosidade pode ser signi fi cativo e pode ter efeitos no jogo se o Keeper quer. Tal terrena “magia” pode ser real ou fraudulenta; isto é para o Keeper (talvez em discussão com o grupo jogador) para determinar.

Mecânica e procedimentos para tal magia deve ser o mesmo que aqueles para Mythos magia, embora os meios e os fins de magia terrena grandemente será diferente. Se não-Mythos mágica é aceito em seu jogo, sugere-se que você amarrá-lo para a habilidade oculta. Horrorizado fi c ações devem sempre custam pontos sanidade.

regras opcionais

uso espontâneo da habilidade Cthulhu Mythos

Conhecimento dos Mitos de Cthulhu não só permite que um personagem para aprender e lançar feitiços, ele também permite que alguém que improvisar efeitos mágicos semelhante a feitiços. Esta é resolvido da mesma forma como qualquer uso regular de habilidade. O jogador declara pela primeira vez um objetivo; o depositário então considera se o objectivo é aceitável, sugerindo uma menor objectivo de preferência a proposta de bloqueio do jogador, se possível.

O nível de dificuldade padrão para o uso da habilidade de Cthulhu, desta forma é regular (o jogador precisa de rolo igual ou inferior a habilidade de Cthulhu do investigador). Alternativamente, se o personagem está usando sua habilidade de Cthulhu para afetar um alvo que está resistindo eles, tratar isso como um rolo oposto entre a habilidade de Cthulhu do lançador e POW do alvo; não é necessário mais rolo POW-versus-POW. Além disso, o Guardião deve decidir sobre um custo em pontos de magia e pontos de sanidade. O Keeper deve avaliar o custo e torná-lo semelhante a um feitiço comparável. Veja a orientação no Capítulo 11: jogar o jogo.

O custo e consequência de empurrar o Cthulhu Mythos habilidade rolo e não são os mesmos que aqueles por não um rolo feitiços empurrado. O Keeper pode permitir que o objectivo do jogador de ser alcançada quando um rolo empurrado falhar, no entanto isso não é garantido, como é para um feitiço.

Ao contrário de lançar um feitiço, usando a habilidade de Cthulhu para atingir um determinado efeito deve ser lançado em cada tempo. Algumas ilustrações do uso espontâneo habilidade Cthulhu Mythos:

Para causar dano físico a um alvo: o lançador escolhe o número de pontos mágicos gastos, e perde metade desse número de pontos de sanidade. Para ser eficaz, as necessidades de rodízio para bater o alvo num Mitos de Cthulhu opostas contra rolo POW. Se o lançador ganha o rolo, o alvo recebe dano igual ao número de pontos de magia gastos. Nelson estende a mão e grita, “Die!” As veias em seus braços bojo e ficar preta, e ele se concentra sobre a besta que se aproxima. jogador de Nelson gasta 8 pontos mágicos e 4 pontos sanidade, e depois faz um teste de habilidade Cthulhu Mythos, obtendo um sucesso rígido (abaixo de metade de sua habilidade). O Keeper faz um teste de POW para o alvo, atingindo um regular vitórias sucesso-Nelson. O Keeper descreve veias do animal em erupção em uma confusão de sangue e deduz 8 pontos de vida.

Para banir um monstro: o lançador gasta pontos de magia igual a um quinto da POW do monstro e pontos 1D3 sanidade. O rodízio deve então ter sucesso em um Mythos de Cthulhu opostos contra o rolo POW contra o monstro. Enoch fica em silêncio com os olhos fechados como o jovem negro da Shub-Niggurath pisa fora da linha das árvores. Enoch tem apenas 14 pontos mágicos e deve gastar 18 para tentar banir a monstruosidade. Ele faz isso; tomar 4 pontos de vida de dano (o excesso de custo em pontos Mágico é pago em pontos de vida). Ele sussurra palavras estranhas à besta, sem se importar com as lágrimas de sangue que estão fluindo de seus olhos agora abertos. jogador de Enoque faz uma Cthulhu Mythos habilidade rolo, obtendo um sucesso Regular. O Keeper faz um teste de POW para jovens escuro, alcançando um sucesso-o Hard escuros jovens vitórias. O Keeper conta como o escuro jovens progressos no sentido de Enoch,

Para comungar com o recentemente falecido: custa o lançador 10 pontos mágicos mais pontos 1D10 sanidade. Os efeitos duram algumas rodadas. Charlie morre assim como os investigadores chegar até ele. "Diga-nos quem matou", eles perguntar a ele, mas é tarde demais. Colocando as mãos sobre o peito de Charlie, Violet implora Charlie a falar. jogador de Violet gasta 10 pontos mágicos e 3 pontos sanidade, e depois faz uma bem sucedida Cthulhu Mythos teste de perícia. O Keeper explica, "Você ouve as palavras de Charlie coaxar da garganta de violeta ..." Os outros jogadores podem agora falar com Charlie por algumas rodadas. O Keeper decide muito já foi dito e diz: "O sangue começa a borbulhar na garganta de Violet. Violeta você está de volta! Mas você sente frio, tão frio!"

Laurence (investigador da Daphne) é a certeza de que a antiga tabuleta de pedra que ocupa pode render informações valiosas, mas ele não tem o conhecimento arcano necessário para desbloquear seus segredos. olhares Daphne no Keeper e pergunta: "E se eu tento usar a minha Mythos conhecimento para encontrar um caminho?"

Keeper: "OK, o que você está fazendo?" Daphne: "Segurando o tablet e olhando profundamente para ele, resmungando sob a minha respiração."

O Keeper considera que seria legal se Laurence poderia desbloquear o conhecimento no tablet, como seria mover o jogo no bem.

Keeper: "OK, vai custar-lhe 3 pontos mágicos e 1 Sanity me apontar dar um rolo."

Laurence tem 14 Cthulhu Mythos, Daphne rola de 84 um fracasso. Nada acontece.

Daphne considera: "Bother! Eu vou lá fora, sob a lua e começar a gritar os nomes de todos os deuses Mythos que eu li sobre e tentar abrir minha mente para o tablet."

O Keeper gosta do som deste e concorda em um rolo empurrado. Daphne atravessa fora mais 3 pontos mágicos e 1 ponto sanidade.

Daphne falhar novamente, com um rolo de 34. Laurence terá que sofrer as conseqüências. Ela rola 3 em 1D6 para o multiplicador (ver As consequências da falta de um rolo de moldagem empurrado, página @@), de modo Laurence deve perder mais de 9 pontos de Mágica (3 x 3) e mais 3 pontos sanidade. Laurence já passou 15 pontos mágicos, o que é mais do que ele possui, então ele perde vários pontos de vida, bem como, levando o Guardião para incluir danos físicos como parte da consequência de não o rolo empurrado. Se Daphne ganha qualquer insights é até o Keeper.

O Keeper descreve a consequência: "Você está apertando o tablet com tanta força que a pele em suas mãos começa a bolha e dividida. Sangue começa a escoar para fora. Ele rasteja através do tablet e começa a cartas de formulário. Você olha fixamente para as letras que formam palavras. Você pode ler as palavras, que dizem ..."

O Keeper decide conceder Daphne algumas dicas para o conhecimento mantido dentro do tablet, mas em um custo à saúde e sanidade de Laurence.

Capítulo Dez

Jogando o jogos

Yo uask me xpl toe ainwhy Estou afraidofadraughtofcoo covil; por que eu arrepio mo Reth um outro em cima ente r-ingacoldro om, e SE em na useated e r epe lledwhenthechillofeve ningcre eps throughtheheatofa mi ld aut UMN da y. T herearethosewhosay I re ponde tocold asothers fazer Toab ad odo ur, e eu sou o últimopara de ny o impr Essi diante. O qVeu fazer é torelatethe mo ums sthorriblecirc t uma ce Eueverenco un tered, e licença istotoyoutoj ud gewhetheror nenhum t isto fo rms asuitable ti e xpl ana on do meu pe culiarity.

- H. P. Lo vecraft, COO I Ai r

eing o depositário pode ser gratificante imensamente; você começa a fazer um monte de decisões sobre o que acontece durante o jogo, apresentar o mistério para os jogadores, e retratam inúmeros personagens não-jogadores e monstros. Você também será o fi nal árbitro de como as regras são aplicadas, e este capítulo contêm conselhos e orientações destinam-se a ajudá-lo a usar essas regras para melhor efeito.

Antes de ler este capítulo verifique se você tem capítulos de leitura 4-10.

New Keepers

Quando você age como Keeper você se tornar o moderador jogo. Se você está usando um cenário publicado ou criar uma de sua preferência, você só conhece o enredo a história, os resultados e soluções prováveis. Seu trabalho é apresentar o mistério e história durante o jogo, aliás jogando os papéis de monstros e sinistro ou pessoas comuns que os investigadores se encontram. Você tem a responsabilidade de preparar e executar o cenário sem viés. Acima de tudo, você deve ouvir seus jogadores e reagir ao que eles dizem e fazem.

Ter um bom entendimento do jogo e as regras é essencial para que você possa responder a perguntas jogador e ser capaz de apresentar o material de forma justa. Você vai achar monstro individual e soletrar descrições em outros capítulos-você não precisa memorizar esta informação, basta estar familiarizado com ele.

Com a compra deste livro e alguns dados, você tem tudo o necessário para jogar *Chamada de Cthulhu*. É recomendado que você comece com The Haunting (consulte a página @@), o primeiro dos cenários deste livro. Este cenário tem sido especi fi camente apresentados para novas Keepers, com conselhos pontilhada ao longo do texto. Leia o cenário através de e, em seguida, convidar alguns amigos para jogar. Tê-los criar investigadores juntos, certifique-se de ter as folhas relevantes impressos ou fotocopiados com antecedência.

Resuma as regras para seus jogadores. Não tente explicar todas as regras em detalhes, apenas dar-lhes uma visão geral breve e, em seguida, abordar específico regras que possam surgir no jogo. Assim que todos estiverem prontos, apresentar o cenário e trabalhar o seu caminho através dela.

Não se preocupe se você cometer alguns erros a primeira vez. Quando você tem acabado jogar, ler as regras e neste capítulo novamente. Depois de ter executado um jogo, as regras e conselhos fará muito mais sentido. Você vai continuar a aprimorar suas habilidades "Keepering" sobre uma série de jogos como você se torna mais familiarizado com o jogo.

Você pode querer inventar seus próprios cenários-Isso é ótimo, mas provavelmente é melhor começar com aqueles neste livro ou consulte um dos muitos *Chamada de Cthulhu* cenário de suplementos disponíveis. cenários publicados pode ser uma grande fonte de informações sobre a elaboração de uma história em uma aventura, bem como proporcionar uma visão sobre a forma como o jogo pode ser jogado.

Com experiência Keepers

The Call of Cthulhu RPG tem sido em torno de mais de 30 anos, muitos dos que estão lendo este será mãos de idade, quando se trata de gerir o jogo. Você deve ter notado que esta edição apresenta algumas alterações às regras e este capítulo se destina a oferecer conselhos sobre como integrar essas mudanças no seu jogo.

encontrar Jogadores

Ok, então você tem o *Chamada de Cthulhu* Livro de Regras e alguns RPG dados e você está pronto para executar um jogo, exceto que você tem nenhum jogador! O que você pode fazer?

Aqui estão algumas idéias para você jogos:

Conversa para seu amigos. Mostre-lhes o livro de regras e dizer-lhes sobre como arrefecer os sons do jogo. Talvez levá-los a ler uma das histórias de Lovecraft para ver se eles gostam, de preferência um curto como *O lado de fora*.

Ao encontrar jogadores em potencial para o primeiro tempo, tentar marcar um encontro em um local público seguro, como um café ou bar. Não forneça seu número de telefone ou endereço para ninguém até que você conhecê-los.

Você também pode pedir a membros da família para experimentar o jogo. Basicamente, você só precisa de um operador e um jogador, mas se você pode obter dois ou três jogadores juntos, então isso é ideal.

Pergunte na sua loja local do passatempo ou colocar um aviso para cima. Fale com o pessoal na loja hobby e perguntar se há um jogo de *Chamada de Cthulhu* você pode juntar-muitas lojas têm salas de jogos onde as pessoas podem se reunir para jogar. Talvez um grupo está à procura de um novo jogador? Se isso falhar, pergunte se você pode colocar um aviso dizendo que você deseja iniciar um *Chamada de Cthulhu* de jogo e precisa de jogadores.

Muitas escolas, faculdades e universidades têm sociedades e grupos de RPG. Se não há um onde você está, talvez, você pode começar um. Esta pode ser uma boa maneira de conhecer pessoas afins.

Vá a uma convenção de jogos local. convenções de jogos vêm em todas as formas e tamanhos, e eles são realizados em todo o mundo. Talvez sua loja de jogos local você pode apontar na direção certa. Convenções oferecem a oportunidade de conhecer novas pessoas, amigos fazer e jogar jogos. Mesmo que você não pode fi nd qualquer um local para você, você terá

a chance de jogar e ganhar alguma experiência antes de iniciar o seu próprio grupo.

Look on-line em sites de jogos de Cthulhu. Olhe para www.yog-sothoth.com e www.mu-podcast.com, onde pessoas de todo o mundo discutem *Chamada de Cthulhu.*

Preparando-se para Jogar o Jogo

O objetivo do RPG é ter um tempo tão bom não precisa dizer, mas como acontece com qualquer hobby, algumas pessoas tão apanhados no momento em que eles perdem de vista este mais básico de requisitos.

Algumas dicas para criar atmosfera em seus jogos: Tente jogar em uma sala onde não há ninguém, mas o grupo de jogo; ter sua filha que funcionam ao redor da mesa ou seu irmão assistindo futebol na TV na mesma sala não vai ajudar!

Configurar área de jogo de forma adequada. Feche as cortinas e diminua as luzes um pouco (lembre-se você ainda precisa ser capaz de ler o cenário e os jogadores precisam ser capazes de ver suas folhas de investigador e os dados). Usando lâmpadas de baixa luz, penlights ou velas LED pode ser muito eficaz, mas nunca deixe velas acesas sem vigilância!

Vire / telefones móveis celulares no modo silencioso (ou de preferência desligá-los) para a duração do jogo. Da mesma forma, arrumar os computadores e foco de comprimidos de todos deve estar no jogo. Se distrair com dispositivos eletrônicos é uma maneira de fogo para dissipar qualquer sentimento de atmosfera.

música adequada tocando baixo em segundo plano pode ser ótimo para o estabelecimento de um estado de espírito. Evite pop e rock canções como familiaridade e as mudanças bruscas de ritmo e volume pode trabalhar contra você. Olhe para a música ou sons de música eletrônica clássica atmosférica. música publicada escrito especialmente para jogos de terror de RPG também pode ser comprado. música período (adequado ao cenário) também pode ajudar, como vinte anos jazz tocada em um volume baixo.

Definir o tom

Considere que tipo de jogo que você deseja executar. É possível apontar para alta tensão, sobre-a-topo de terror schlock ou uma folia polpa-ação. Dito isto, o modo padrão para este jogo pretende ser horror com algumas cenas de ação jogados na mistura.

Você deve decidir, como um grupo, se o jogo é ser sério ou jocoso. Comédia e horror são bons companheiros de cama ea chave de um para o outro é usado com grande efeito em muitos filmes. No entanto, muita comédia diminui o horror. A maneira que você age (como Guardiã) reforça ou enfraquece o tom. Como Keeper, você pode achar que os jogadores assumem a sua liderança de você, não só no que você diz, mas como você se comporta. Você pode definir a cena e gradualmente construir o ritmo ea tensão, só para ter um jogador fazer uma observação piada e para que todos caem na gargalhada, quebrando a tensão e arruinar a atmosfera. piadas compartilhados e rindo são importantes, mas como o jogo chega ao clímax, assim também deve o horror.

Os investigadores nem sempre dormir fácil.

Se você está procurando uma experiência de jogo mais intensa, fale com seus jogadores sobre a atmosfera e dizer-lhes no início de uma sessão de jogo que o jogo desta noite será mais agradável para todos se você pode trabalhar em conjunto na construção e manutenção de uma boa atmosfera. Alguns grupos usar o primeiro 30 minutos de uma sessão de jogo para compartilhar notícias, contar piadas, e relaxar-recebendo tudo isso fora do caminho antes do jogo começar. Tente desenhar uma linha clara entre o tempo "social" e tempo "jogo".

Este é um jogo de horror, e você pode esperar que os jogadores gostam de estar com medo; no entanto, as pessoas têm diferentes opiniões sobre o que é aceitável, e esses limites devem ser discutidas antes do jogo. Pergunte aos seus jogadores se há alguma coisa que de fi nitivamente não querem ver no jogo. As respostas podem ser bastante inesperado; um jogador pode ser fi ne com tudo, exceto a violência aos animais, por exemplo. Estabelecer o nível de sua oposição, e quer evitar o assunto inteiramente ou usar o efeito dramático de "fading ao preto" quando ele ocorre em jogo.

Temas de mau gosto históricos

questões desagradáveis podem surgir durante o jogo. Você pode sentir que seu retrato de fi prejuízo ctional ea intolerância é digno de um Oscar; No entanto, outro jogador pode achar ofensivo. O mundo era um lugar muito diferente na década de 1920. Comportamentos a maioria de nós acharia repugnante hoje foram comum e aceitável em seguida. O racismo, a xenofobia, preconceito e discriminação religiosa sexual eram parte da vida cotidiana e muitas vezes em voz alta defendida. Muitas leis apoiado sistematicamente a segregação ea discriminação de todo tipo, e as forças sociais de grande poder subscreveu essa legislação.

autores de cenários e Keepers pode optar por ignorar a história social como não pertinente ou decidir incorporar específico elementos em seus lotes. Ambas as abordagens podem ser encontrados

em cenários publicados. Em última análise, como você joga, cabe a você e seu grupo, mas se você estiver indo para usar temas de discriminação no jogo, é altamente recomendável que você discuta a questão logo no início.

criando Investigators

Criando um investigador é simples-apenas seguir as regras do Capítulo 3: Criando investigadores. Há uma abundância de informações suplementares sobre as configurações de época e profissões que podem ajudar os jogadores expandir e FL ESH os seus investigadores. Um bom lugar para mais informações está no numerosos *Chamada de Cthulhu* source livros publicados por Chaosium, especialmente Manual do Investigador, pois isso inclui um monte de informações e opções para jogadores extra.

Aconselhando os jogadores

Quando estiver familiarizado com o seu cenário é hora de informar os jogadores para que eles possam criar investigadores adequadas. Para um cenário padrão os jogadores podem ser apresentados com uma premissa inicial:

- A data eo local do cenário.
- A descrição básica de como o cenário começa.
- profissões sugeridos adequados para a premissa do cenário.
- Sugestões de como os investigadores conhecer uns aos outros.

Quanto mais informações os jogadores têm de trabalhar com, o melhor que pode criar investigadores que serão amarradas para a trama e possuem motivação para seguir o caminho história.

Pode haver um monte você pode dizer sobre a premissa inicial, sem revelar muito do que está por vir. Ao discutir a premissa inicial, você pode considerar dizendo as informações jogadores que seria desconhecido para os seus investigadores no início do jogo

Você está prestes a correr entre as árvores antigas, o segundo dos cenários na parte de trás deste livro. Você entrega a premissa assim: "A história se passa em Vermont,
1925. Tem havido um rapto e uma chamada está fora de posses de cabeça para a floresta em busca da garota desaparecida. Você provavelmente vai querer pelo menos um outdoorsman ou um caçador entre o grupo. Muito provavelmente você vai ser todos os locais em questão, mas se você quer ser de fora da cidade, você poderia ser. Como você conhecer uns aos outros, se o fizer, é com você."

Investigador Grupos (I): Investigadores Integrados

Tente jogar fora tantos como "ganchos" quanto possível na sua premissa inicial. Uma maneira de envolver um jogador é colocar um membro da família ou amigo em perigo; por exemplo, "Seu investi-

O irmão de jacaré foi assassinado". Isso é fi ne, mas alguns jogadores não podem sentir-se afetado pela morte de um fi relativa ctional. No entanto, se você se prontifica a história do gancho como uma questão para os jogadores ("Tem havido um assassinato, me diga quem foi morto."), Um jogador pode sugerir o link ("Poderia o falecido ser meu irmão?"). Quando a motivação é proveniente do jogador, você pode ter certeza que irá realizar uma série de ressonância mais emocional para esse jogador especial do que algo que você impor.

Esta troca funciona nos dois sentidos. Assim como o jogador deve pegar em história-ganchos que você fornece, você deve pegar o que os jogadores dizem sobre seus personagens. Os jogadores são encorajados a vir para cima com backstories interessantes para os seus investigadores, e você deve ouvir o que os jogadores dizem e tentar incorporá-lo em sua história existente. Estas histórias-ganchos podem ser listados como backstories investigador ou ser deduzido da escolha da profissão ou habilidades.

Tecer os investigadores e a trama juntos sempre que possível. Isso pode se sentir artificial às vezes, mas bom drama é muitas vezes um artifício. Considere o elenco de personagens não-jogadores no cenário. Quantos deles poderiam ser familiares, amigos, inimigos ou associados que os jogadores têm mencionado em seus backstories investigador? Você pode ter alguns personagens detalhados não-jogadores preparados como parte do enredo considerar se qualquer um desses personagens não-jogadores pode ser jogado como investigadores. Não permita que os personagens não-jogadores ofuscar os investigadores.

Peça aos jogadores perguntas sobre sua investigators- seus backstories, aspirações, amigos e rivais, e tomar nota de todas as respostas que possam ser incorporadas ou anotados para uso posterior. Alternativamente, você pode sugerir alterações a serem feitas a um investigador que irá integrá-los mais de perto para o enredo. Como afirmado anteriormente, este é um processo de duas vias e tudo é mutável nesta fase. Obtê-lo agora e o jogo vai fluir mais suavemente.

Alguns cenários não exigem que os investigadores conhecer um ao outro antes do jogo começar. Um jogo pode começar com um grupo díspar de investigadores obrigados a ação por algum evento dramático. Estas aventuras são frequentemente descritos como de partida "in media res" -em meio das coisas. Pense nisso como um filme de terror em que caracteres aleatórios têm que trabalhar juntos para sobreviver; muitos filmes de zumbis trabalhar em tal premissa a. Algumas campanhas podem começar desta forma também, com os investigadores elaborado em conjunto para combater os Mythos devido a uma experiência compartilhada que mudou sua visão do mundo e seu propósito na vida.

Muitos dos detalhes em seu cenário, tais como nomes de lugares e nomes de personagens, pode ser facilmente alterado sem afetar o núcleo do cenário. Incorporando nomes e outros detalhes que os jogadores vêm com pode fazer esses elementos da sensação cenário mais real para os jogadores, e produz uma história mais colaborativo para que todos contribuíram.

Nick diz que seu investigador cresceu em uma área rural, mas, desde então, mudou-se em busca de trabalho. Alguém sugere um caixeiro-viajante e Nick gosta da idéia. O Keeper pede Nick dizer um pouco mais sobre onde ele cresceu e que sua aldeia foi chamado. Nick afirma que seu investigador cresceu em uma pequena cidade chamada Tingewick. O Keeper imediatamente muda o nome da cidade no cenário de Bennington para Tingewick. O Keeper coloca mais algumas perguntas do jogador. "Quem você se lembra? Quaisquer amigos de infância, inimigos, professores, etc.?" O Keeper incorpora algumas das respostas de Nick para o enredo. Em vez de adicionar novos personagens, o Keeper simplesmente muda alguns personagens não-jogadores pré-existente para fi t aqueles oferecidos pelo jogador. Nick menciona uma menina seu investigador era doce em,

Investigador Grupos (II): Random Investigators

Alguns cenários, especialmente "one-shots", vai funcionar com uma mistura aleatória de investigadores. Neste caso, simplesmente permitir que cada jogador para criar um investigador, em seguida, encontrar uma maneira de trazê-los juntos e uma razão para eles se envolver com o cenário. O benefício desta abordagem é que os jogadores recebem rédea livre para fazer seus investigadores da forma que quiserem. Isso pode funcionar bem em um cenário que leva pessoas aleatórias e joga-los em uma situação, mas não é tão bom para um cenário de investigação mais aberto ou campanha onde os jogadores iria lutar por uma razão por que seus investigadores iria trabalhar juntos.

Todo o Keeper diz aos jogadores é que o cenário está definido nos dias de hoje e que eles podem criar o que os investigadores que desejam. Os jogadores de acabar com um grupo consistindo de um frágil arqueólogo, um dançarino francês, um ex-agente da KGB, e uma dona de casa americana de meia-idade. O Keeper sorri e diz que eles estão todos em um transatlântico de vôo como o jogo começa. Nesta fase, os investigadores não sabem mesmo o outro, mas o isolamento de ser 27.000 pés no ar joga-los juntos para o cenário. Fun, sem dúvida, ser tido através do choque de personalidades. Se eles sobrevivem o cenário, parece improvável que eles nunca teria motivos para se encontram novamente, muito menos se unem para realizar investigações futuras.

Como seus investigadores sabem eachother?

Investigador Grupos (III): Os investigadores pré-gerado

Você pode criar os investigadores antes do jogo e, em seguida, distribuí-los entre os jogadores. Esta abordagem funciona bem para jogos onde o jogo é restrito a um horário conjunto, como em uma convenção de jogos.

Tente lembrar-se os seguintes fatores ao projetar investigadores para outras pessoas:

Arquétipos são rapidamente acessíveis: O ex-policial grisalho, curioso repórter, etc.

Saldo: Tente equilibrar o grupo para que cada jogador terá uma volta no centro das atenções. Considere os requisitos do cenário em termos de competências e de enredo-ganchos, e compartilhar estes para fora entre os investigadores. Evite baseando o cenário em torno de um investigador, pois isso pode deixar os outros jogadores sentindo que eles estão jogando meros papéis do cameo. Apresentando investigadores equilibradas não requer que cada investigador ser igualmente bom em todas as coisas. Apenas certifique-se que cada investigador tem pontos fortes que virão no jogo; um investigador pode ser bom com seus punhos, enquanto outro é forte academicamente.

Histórico: Escrever uma história de fundo para cada investigador, mas não escrever muito, porque alguns jogadores podem ter dificuldades para lembrar ou fazer uso de informações bastidores. Se o cenário depende de um investigador particular, sabendo certas informações, certifique-se de torná-lo muito claro para a pele jogador-não-lo em um grande corpo de texto. Certifique-se de permitir aos jogadores tempo para ler e digerir suas backstories no início do jogo, e considerar o uso de pontos de bala para resumir informações essenciais.

pontos de habilidade não alocados: Considere deixar alguns pontos de habilidade não alocados para permitir que cada jogador personalizar seu próprio investigador.

Diga cada investigador que ele ou ela sabe sobre os outros investigadores: Você também pode querer fornecer um breve currículo para cada pesquisador, listando o que ele ou ela sabe sobre os outros investigadores, embora isso não seja essencial. Se você escrever um, ele deve ser parcial, baseando-se em ponto que do investigador particular de percepção visão de um indivíduo de uma pessoa em particular pode conflito com uma outra pessoa, ou ser totalmente enganado.

Diga o que eles sabem, não como eles se sentem: Em vez de ditar como um investigador sente em sua história de fundo, dizer ao jogador os "fatos" como suas percebe investigador eles, e deixar o jogador decidir o que é verdade e como eles se sentem sobre isso.

No lugar de: "Você guardar rancor contra Trevor que roubou sua namorada," basta escrever os fatos como que o investigador entende-los "Trevor roubou a afeição de sua namorada". É, em seguida, até o jogador para decidir como seu investigador sente sobre a perda de sua namorada e qual o efeito que tem sobre a sua relação com Trevor.

Escrever informações bastidores recíproca: Se você escrever uma declaração de um investigador sobre o outro, certifique-se de escrever uma declaração recíproca na folha do outro investigador. Como já foi dito, diferentes pesquisadores podem perceber diferentes versões de uma mesma verdade.

Se um investigador (Brian) é dito, "Trevor roubou a afeição de sua namorada", é importante que o jogador de Trevor também ser dito sobre isso. Isso pode assumir uma forma ligeiramente conflitantes: "Você é amigo de Suzie. Ela costumava sair com Brian até que ela ficou aborrecido com ele."

Aprovar os investigadores

Dedique alguns minutos para olhar sobre as folhas investigador. Certifique-se de que os jogadores tenham concluído os seus investigadores corretamente (ter pontos de habilidade foi todo gasto?) Então anotar alguns detalhes sobre cada pesquisador, juntamente com nomes, ocupações, APP, rating de crédito, e quaisquer aspectos-chave da sua história de fundo que chamam a sua atenção.

informação chave podem ser resumidos num quadro de referência, utilizando o formato no fundo da página.

Evite ser desnecessariamente dura ao rever os investigadores; lembre-se que, independentemente de quão hábil ou bem armados um investigador possa parecer, os monstros do Cthulhu Mythos será sempre mais poderoso.

Nome	profissão	APP	avaliação de crédito	backstory	Notas
Todd Rahman	Olho privado	65	30	Budista. Executa Rockwell Investigações em NYC.	Polícia problema arma.
Pat Swift	Ex-atleta	75	20	fanático de alimentos saudáveis. Orgulhoso de seus troféus desportivos. Adora o New York Yankees. Todd Rahman salvou sua vida e ele agora trabalha para Todd.	Ama sua mãe idosa.

Criando novas ocupações

Se nenhum da lista publicada de profissões fi t suas necessidades ao criar investigadores, ou se você simplesmente preferem, basta escolher qualquer combinação de oito habilidades que melhor fi t ocupação do investigador. Não se esqueça de determinar uma gama de avaliação de crédito. Este é um método rápido e fácil, permitindo a espontaneidade e velocidade.

Ligando Investigadores Ao reproduzir cenários subseqüentes

Os conselhos oferecidos acima para amarrar caracteres para o cenário pode funcionar bem o suficiente para sua primeira aventura, no entanto, este pode tornar-se difícil, se usado em demasia. Se você estiver executando cenários não relacionados com os mesmos investigadores, uma boa razão é necessário para que eles sejam envolvidos repetidamente em frustrar as parcelas dos Mythos. Um tio falecido é tudo muito bem para uma trama, mas o que dizer da próxima vez? Assim como muitos parentes assassinados pode um investigador tem?

Muitos cenários são concebidos e escrito como uma história interessante, com os investigadores adicionados depois. Alguma forma de motivação deve ser escolhido como uma razão para os investigadores para se conectar com o enredo.

motivações mais comuns incluem:

G **Emprego:** Os investigadores são profissionais disponível para contratação.

G **A conexão social:** Um amigo ou membro de uma família do investigador, que é parte integrante da trama.

G **Ganho pessoal:** A chance de fama fi nd ou fortuna.

G **Altruísmo:** Salvar os outros, talvez até mesmo salvar o próprio mundo.

G **Código moral:** Lutando contra o mal, como resultado de pessoal convicções.

fundo do investigador está lá para ajudar a este respeito. A história de fundo inicial escritos pelos jogadores serve para construir seus personagens e de fi ne as suas ligações ao mundo. As entradas que você adicionar ou alterar durante o jogo deve fornecer conexões entre esse personagem e os Mythos, especialmente aqueles que são o resultado da loucura. Tente entradas Backstory palavra de uma forma que pode empurrar o personagem a perseguir os Mythos, tais como:

G Um apetite insaciável pelo conhecimento que o homem era não deveria saber.

G Você não pode descansar até que o Culto do Faraó Preto está destruído.

G Toda noite você sonhar com uma cidade submersa; você ouve vozes chamando seu nome.

G A resposta deve estar no Necronomicon.

Personagens não-jogadores (NPCs)

Os jogadores controlam seus investigadores; a Keeper controles todo o resto do mundo, conhecido como personagens não-jogadores. Estes podem vir para o jogo em uma série de maneiras.

Você pode achar que os jogadores de sugerir idéias para personagens não-jogadores ao fazer seus investigadores: parentes, colegas, amigos ou inimigos. Consulte backstories dos investigadores para estes e tomar nota cuidadosa de todos os detalhes para posterior incorporação no cenário.

Os investigadores podem estabelecer contactos durante o jogo (ver página Contactos @@).

Seu enredo vai incluir alguns non-jogador-chave characters- os vilões!

O jogo conduzirá inevitavelmente a encontrar novos personagens não-jogadores. Cada rua, cada bar, cada biblioteca tem pessoas nele para os investigadores para conversar.

Os personagens não-jogadores importantes em cenários publicados terão suas características e uma selecção de competências já elaborados; no entanto, há sempre personagens não-jogadores os investigadores vão querer falar com, para além dos já preparada. Você pode precisar para chegar a habilidades e características para estes personagens não-jogadores improvisados como exigido durante o jogo, e isto pode ser feito facilmente. Claro, você só vai precisar de habilidades ou características para seus personagens não-jogadores se eles estão se opondo um investigador, de alguma forma, muitas vezes você pode apenas jogar a interação sem a preocupação de quaisquer valores de habilidade ou números.

Quando um pesquisador faz um teste de habilidade contra um personagem não jogável, você precisará verificar se o nível de fi culdade dif para o jogador é regular, Hard ou Extreme. Para fazer isso, considere a habilidade ou característica que está sendo usado em oposição do personagem não jogável. Como Keeper, você deve fazer uma rápida e decisão arbitrária se uma habilidade ou característica particular é um aspecto fundamental da profissão do personagem. Se a habilidade ou característica se relaciona diretamente à profissão do personagem não-jogador, então seria avaliado em 50% ou superior, e, portanto, o nível culdade fi dif deve ser difícil. Se este

Walter está rastejando sobre uma mansão antiga, quando ele ouve alguém chegando e quer esconder. Quando a porta se abre, o Keeper pede um rolo de Stealth. O goleiro do time fi guras que o fator de oposição seria a habilidade local escondido do personagem não jogável se aproximando. Neste caso, o personagem não jogável é uma empregada doméstica. Será que o Keeper não tem nenhum estatísticas para a empregada, mas sua profissão não implica ou exige um alto habilidade local escondido, assim, o nível fi culdade dif é regular (o que exige um rolo igual ou inferior a habilidade do discrição do investigador). Se a pessoa entrar fosse um detetive da polícia, o nível culdade fi dif seria difícil (o que exige um rolo igual ou inferior a metade do que a habilidade do investigador), como local escondido pode ser considerado como um aspecto fundamental da profissão de detetive.

não é o caso, a habilidade é inferior a 50%, de modo que um nível de dificuldade regular é definido. Só em circunstâncias verdadeiramente excepcionais, caso o nível culdade fi dif ser ajustado para Radical (alguns personagens não-jogadores terão mesmo uma única habilidade de 90% ou acima).

Se rolos de combate são chamados para, atribuir arbitrariamente alguns valores de combate no local: Joe médio (não qualificado) 25%; bar brawler ou contratado criminoso 40%; assassino treinado 70%.

Enquanto personagens não-jogadores preparados será fornecido com notas para você interpretar, personagens ad-hoc não-jogadores não terão suas personalidades e objetivos predeterminados. Como você jogar esses personagens é com você, mas se você deseja introduzir um elemento aleatório, referem-se a reações personagem não jogável para os investigadores (ver página @@).

Personagens Roleplaying não-jogadores

Roleplay está no coração deste jogo, e é seu trabalho como Keeper para reforçar isso. Enquanto os jogadores começam a jogar um caráter cada um, você começa a jogar todos os outros, e a principal coisa é que você interpretar os personagens não-jogadores. Ao invés de dizer aos jogadores o que aprender com o barman, assumir o papel de barman si mesmo. Tente alterar a sua voz, talvez falando com um sotaque apropriado ou mudando o tom e volume de sua voz. Não tenha medo de fazer o papel, usando gestos e maneirismos para ajudar os jogadores a construir uma imagem mental da pessoa que eles estão interagindo com.

É comum para os jogadores para ver o Guardião como estar no comando do jogo e, como tal, eles vão olhar para você para saber como jogar, modelando suas performances no seu. Algumas pessoas são um pouco tímido, mas quando eles ver e ouvir você falar "em caráter", eles vão se sentir encorajados a fazer o mesmo. Ensinar pelo exemplo e recompensá-los para chegar no espírito do jogo. Se um jogador realmente fica no personagem e faz um argumento forte, então você pode recompensar o jogador por renunciar a Persuadir rolo, ou pelo menos diminuir o nível de fi culdade dif do rolo. Não se sinta obrigado a recompensar forte RPG de cada vez; RPG é agradável em si mesmo e não deve exigir recompensa constante.

Sempre que possível, tentar trazer personagens não-jogadores previamente estabelecidos de volta para o jogo. Fazer isso cria a sensação de consistência e continuidade. Considere como programas de televisão fazer isso. Quando os investigadores querem saber a palavra na rua, eles podem visitar o mesmo bar onde eles estão familiarizados com Bernie o barman. Bernie logo se torna um personagem em seu próprio direito e sua história se torna entrelaçada com a dos investigadores. Colocar não-jogadores contatos de caracteres em risco irá fornecer ainda mais motivação para os jogadores. Quando os jogadores ouvir que cultistas pegou Bernie o barman como um sacrifício ao seu deus escuro, ele vai ser mais significativo do que se fosse apenas uma vítima desconhecida.

Lembre-se de apresentar personagens não-jogadores de uma maneira crível. O uso de acentos e maneirismos podem rapidamente estabelecer a personalidade de um personagem na mente dos jogadores.

roleplaying Hooks

Todo mundo quer alguma coisa. Tem não-jogador personagens aproximar os investigadores com solicitações, demandas e problemas. Considere como eventos na história pode criar problemas para personagens não-jogadores. Esses personagens não-jogadores vai querer ajuda com os seus problemas e, sempre que possível, você deve dirigir os seus pedidos de ajuda para os investigadores. Se um personagem não-jogador tem algo que os jogadores querem, o personagem não-jogador provavelmente vai querer algo em troca.

Como auxílio para apresentar personagens não-jogadores em jogo, lista dois ou três destes "ganchos roleplaying" ao lado de cada um dos personagens principais não-jogadores em seu cenário. Os ganchos são mais do que traços de personalidade ou pistas; eles são motoristas de enredo que permitem que o personagem não jogável para ligar um investigador como um sh fi em uma linha. Seus jogadores em breve será puxado em várias direções por vários ganchos e se a maioria destes ganchos estão enraizados em seu núcleo trama, em seguida, a sua história vai se tornar mais camadas e envolvente.

O depositário foi observado o seguinte RPG ganchos para Parkin Withers (NPC):

negócios de Parkin (e talvez sua vida) está sob a ameaça da turba, e ele precisa desesperadamente de ajuda.

Parkin sabe que Efraim Smith é um cultist e vai buscar alguma forma de recompensa ou recompensa dos investigadores em troca de informações.

Harvey Walters pára regularmente para conversar sobre uma bebida com Parkin Withers. Harvey quer saber como Parkin tem o seu olho roxo, e Parkin explica como um homem é extorquir dinheiro dele. Parkin quer a ajuda de Harvey. O Keeper sabe que este homem misterioso está ligada com a trama, como parte de uma gangue local associada a um culto. Se Harvey leva a isca e se oferece para ajudar Parkin, o enredo é progrediu.

Parkin também possui informações relativas à investigação de Harvey, mas em troca ele quer um pacote entregue. "Não é nada suspeito, mas o que você faz, não abri-lo ..."

Apresentando as Autoridades

O Keeper deve de fi ne a função e propósito de uma determinada autoridade no contexto do cenário. Um xerife ou um juiz, por exemplo, pode ser uma grande ajuda ou um grande obstáculo para uma investigação; talvez, controlando o acesso à evidência, o personagem não-jogador pode voluntariamente perseguir teorias pessoais relativos a um crime em vez de adotar alegremente as idéias dos pesquisadores, e pode até cegamente ordenar a detenção dos investigadores como suspeitos, ou mantê-los como testemunhas materiais.

Uniformemente retratando autoridades como oportunistas vulgares, tolos corruptos e bumpkins rígidas impõe um cliché que podem corroer o coração do jogo. *Chamada de Cthulhu* assume que a humanidade ea civilização humana se considera a pena

defender e salvar. No entanto ruim humanidade pode ser, o Mythos é muito pior. Desde investigadores arriscam suas vidas para salvar essas pessoas, algumas autoridades deve ser mostrado para valer a pena o esforço. A verdade é que alguns são e alguns não são. Se os investigadores encontrar autoridades com personagens bem arredondados, livremente capazes do bem e do mal, eles podem fazer as suas próprias mentes sobre o valor da sociedade.

Reações personagem não jogável para os investigadores

Você decide como personagens não-jogadores reagem a um investigador; No entanto, se você quiser testar a reação do personagem não jogável para um investigador, você pode fazer um teste oculto usando o investigador APP ou Credit Rating. Qual deles você usa é determinada pela situação e o personagem não jogável; pergunte-se se a riqueza ou a aparência é mais provável de influenciar o caráter particular não-jogador? Se você não tiver certeza, utilize o maior dos dois. É uma boa idéia para tomar nota de APP e Credit Rating habilidade de cada investigador no início do jogo.

Para realizar o teste, rolo 1D100 e compará-lo com qualquer classificação de crédito do investigador ou APP. Se o resultado é dado abaixo o número de destino, a reacção é positiva; caso contrário, a reacção é negativa. Como você retratar uma reação positiva ou negativa em jogo é com você. Uma reacção inicial negativo deve tornar a vida do investigador mais difícil, especialmente se a intenção do jogador é fazer amizade ou influenciar o personagem não jogável. O ensaio é concebido para uso com personagens não-jogadores que não têm nenhuma razão excepcional para gostar ou não o investigador.

Harvey Walters entra em uma delegacia tarde da noite. O local está ocupado com presos lutadores de fim de noite e bêbados. O Keeper quer determinar aleatoriamente a reação do sargento de Harvey; o sargento é mais provável de ser impressionado com a riqueza do que parece e assim por rating de crédito é mais importante neste caso de APP. Harvey tem uma pontuação de crédito de 41. O depositário rolos 83 bem acima de 41, indicando uma falha e, assim, uma reacção pobre. Harvey terá pouca atenção a partir deste sobrecarregados e já agitado de fi cer.

Jogando Dentro dos limites do conhecimento Character

Quando RPG personagens não-jogadores, lembre-se que eles não sabem tudo o que você sabe como Keeper. É fácil fazer personagens não-jogadores infalível, mas pode ser muito mais divertido para jogar até os seus AWS fl. personagens não-jogadores podem cometer erros, entender mal, e não conseguem tão facilmente como os investigadores. Cultists são apenas seres humanos, de modo que eles cometem erros humanos também. Seus erros pode servir para mais confundir os jogadores, que podem procurar alguma justificativa para atividades curiosamente equivocadas as personagens não-jogadores.

Usando suportes para NPCs presentes

jogos de *Chamada de Cthulhu* pode caracterizar uma ampla variedade de não-jogador personagens que de antes mesmo de chegar às monstros! Manter o controle de quem é quem pode ser assustador, tanto para o operador e os jogadores. Preparar alguns adereços simples antes de o jogo pode ajudar.

Uma maneira rápida e fácil de diferenciar entre personagens não-jogadores é encontrar um retrato para cada um deles. A maioria dos cenários publicados incluem um desenho ou fotografia de cada um dos personagens importantes não-jogadores que os investigadores se encontrarão. Ter uma cópia destes permite mostrar os jogadores que eles estão falando. Se você estiver executando um cenário de seu próprio projeto ou um onde as imagens dos personagens não-jogadores não são fornecidos, uma rápida pesquisa na Internet pode fornecer uma gama de codificação adequada retratos para você imprimir e cortar. Tente olhar para sites que caracterizam os povos do período em que o jogo está definido. Por exemplo, galerias de 1920 estrelas de cinema estão disponíveis e fornecer um recurso perfeito para Keepers.

Prepare uma lista de nomes

Você terá que nomear personagens não-jogadores durante o jogo. É uma boa idéia ter uma lista de nomes pronto para que você possa escolher aquele com facilidade, em vez de desastrado ao redor apenas para chegar a um nome comum, como “Bob”. Desastrado para um nome é um sinal claro para os jogadores que o personagem não é central para a trama, e você deve tentar fazer todos os personagens não-jogadores sentem igualmente real. Usando nomes apropriados para o local e período dá uma maior sensação de realismo. Assim que tiver decidido que o proprietário do Castelo Stahleck é chamado Fabian Azoth, você simplesmente fazer uma nota rápida ao lado do nome em sua lista para referência futura.

Pick-up personagens não-jogadores

Como foi referido anteriormente, os jogadores jogam seus investigadores e você joga os personagens não-jogadores. Ocasionalmente, uma situação pode apresentar-se de que é possível entregar um grupo de personagens não-jogadores ao controle dos jogadores, permitindo assim que os personagens não-jogadores a ser desempenhado pelos jogadores (que substitui temporariamente seus pesquisadores) por um tempo.

Os pesquisadores conseguiram convencer a polícia de que uma equipe da SWAT é necessário para assalto esconderijo do cult. Ao invés de simplesmente dizer aos jogadores o resultado da operação, o Keeper decide que seria divertido para permitir que os jogadores para jogar os membros da equipe da SWAT para a duração da missão. Isto é especialmente eficaz, uma vez que o papel dos contrastes personagens não-jogadores com a dos investigadores. Brincar, um profissional bem armado treinado em combate fornece uma grande mudança de ritmo para um jogador cujo investigador é um professor universitário.

Pick-up personagens não-jogadores não necessitam de uma ficha de personagem completo; de fato, a menos que você dar ao jogador, mais livre o jogador pode sentir. Às vezes é mais fácil de improvisar em torno de um arquétipo simples do que para retratar um personagem totalmente detalhado. Um cartão de índice simples com um nome, profissão e algumas características-chave ou habilidades é suficiente para um scene- ll fi em quaisquer outras estatísticas, como são chamados para. Se é uma cena de combate seguida combate habilidades, armas e pontos de vida devem ser detalhados com antecedência ou rapidamente gerado em jogo.

Interpretando um personagem não-jogador permite que o jogador de "ver" através dos olhos de um personagem que não é o seu investigador habitual e descobrir coisas que o jogador de outra forma seria desconhecem. Este conflito de conhecimento acontece o tempo todo no Roleplaying-cada vez que os investigadores separaram, um jogador pode ouvir falar de coisas que não estão sendo percebidos por meio de seu investigador. Este último é facilmente esquecido, pois ele pode ser geralmente assumido que companheiro inves- tigators fi ll uns aos outros sobre o que eles descobriram. Como você e seus jogadores lidar com o conhecimento adquirido ao jogar personagens não-jogadores pick-up é até você. Esta técnica de tocar outros caracteres pode ser usado para construir a tensão e aumentar a terror.

O Keeper dá aos jogadores alguns personagens não-jogadores pick-up para jogar-um grupo de estudantes que vivem em uma casa compartilhada. Os jogadores não sabem nada sobre a casa ou os personagens não-jogadores, e eles simplesmente jogar os personagens como eles vêem fi t. Apenas uma cena é jogado fora, em que um dos personagens não-jogadores pick-up é possuído (na direção do Guardião) por alguma força sobrenatural e assassinatos seus companheiros. Os jogadores adoram a cena como ele é rápido e horrível! Além do mais, os seus investigadores não estão sob ameaça, de modo que os jogadores podem relaxar e apreciar a ação sem medo de que seu personagem principal vai morrer.

Os jogadores, em seguida, voltar a jogar seus pesquisadores com nenhuma idéia de como os personagens não-jogadores pick-up ligação com sua história. No entanto, seguindo-se uma vantagem de futuro, os investigadores são convidados a jantar por um vereador. Enquanto roleplaying a cena do jantar, o Keeper cai dicas para os jogadores que esta é a casa em que a cena do crime anterior ocorreu. Os jogadores sabem o que está acontecendo, mas os investigadores não-esta dicotomia aumenta a tensão. Como a moeda cai, o Keeper menciona como acalmar o vereador se tornou e como seu rosto muda quando ele se apodera da faca de cozinha ...

Fazer oa maioria de Backstory do Investigador

A história de fundo investigador pode ser um trampolim para o desenvolvimento história. Considere como o passado de cada pesquisador poderia conduzir a história adiante e fornecer inspiração trama. Enquanto algumas entradas Backstory poderia conectar-se a trama central do cenário, a maioria são mais propensos a formar a base para subtramas. Os jogadores vão estar mais envolvido se você pode tecer tais entradas para a ampla história do cenário.

O Keeper Comentários de bastidores e ocupação Harvey Walters', e considera como eles podem ser trazidos para o jogo:

"Tio Theodore, que inspirou o amor pela arqueologia. Harvey irá revelar-se um homem melhor do que seu tio, que foi levado à loucura por suas obsessões."

Dado que o cenário apresenta o mi-go, o Keeper decide que um dos artefatos do tio Theodore poderia ser um projetor Mist (ver Capítulo 13: Artefatos e dispositivos de Estrangeiro). Talvez depois de encontrar o mi-go, Harvey pode ser dado um rolo INT para ver se ele reconhece o artefato.

"Jornalista."

Harvey fala com um editor sobre sua idéia para uma história (com base em seus encontros com o mi-GO). O editor menciona de passagem para outro autor que suspeita que o conto de Harvey é mais verdade do que ficção. É este outro autor na liga com o mi-go ou um potencial aliado?

"Bonito, bem-vestido e um pouco acima do peso." Não é tão fácil ver como isso pode ser usado. Talvez o alfaiate de Harvey pode ser persuadido a divulgar informações úteis sobre seus outros clientes.

Corrompendo Entradas Backstory como um resultado da loucura

A única maneira de ferir um homem que perdeu tudo é dar -lo de volta algo quebrado.

- Stephen Donaldson, *A terra ferida.*

Quando se prepara um cenário (ou entre as sessões), pense sobre backstories dos investigadores e como as entradas pode estar corrompido, minaram ou distorcidas, dados os acontecimentos prováveis do cenário.

Este é um jogo de horror e de terror é mais eficaz quando atinge perto de casa. Na história de Lovecraft *A sombra sobre Innsmouth,* a maior ameaça à sanidade do narrador não vem dos terríveis monstros que ele encontra, mas da constatação a respeito de sua própria linhagem.

Planeje suas intenções relativamente backstories investigador, desde o início, para que possam ser tecidas para a história. Quando uma entrada de bastidores mais tarde é corrompido, a revelação irá fluir naturalmente e ser mais pertinentes para tanto o jogador como a história geral.

Às vezes pode ser difícil para chegar a uma entrada apropriada no meio de um jogo, assim que ter uma lista de idéias preparadas antes do jogo pode ajudar, seja adaptado às específico investigadores ou apenas uma lista geral que pode ser refinado e entregues como necessário.

Cada vez que um investigador experimenta um ataque de loucura, você pode adicionar ou alterar uma entrada de bastidores na folha do investigador. Corrompendo uma entrada história de fundo existente em vez de substituí-lo com algo completamente novo pode ser mais eficaz na construção da história, e serve para manter um sentido de continuidade. Alterar uma entrada de bastidores pode ter um efeito direto sobre a mente a realidade do jogo do investigador não mudou; em vez disso, o investigador tem tido uma percepção em relação a alguns aspectos.

O Keeper Comentários de bastidores Harvey Walters' e considera como cada entrada pode ser alterado como resultado de insanidade:

1. "tio Theodore, que inspirou um amor de archae-ology. Harvey irá revelar-se um homem melhor do que seu tio, que foi levado à loucura por suas obsessões."

Tio Theodore poderia ou vir a ser um malfeitor, ou Harvey poderia simplesmente acreditam que ele seja um como resultado de paranóia. Esta entrada pode ser corrompido para ler, "tio Theodore é uma má in fl uência. Devo fazer o que puder para salvar sua alma ", ou'artefatos do tio Theodore representar um perigo para o mundo e deve ser destruída!' ou "tio Theodore está tentando recrutar-me como um cultist."

2. "O destino. Olha para os sinais e presságios ". Isso poderia se tornar "Eu começar a prever o fim dos dias", ou "Eu fui escolhido como profeta e deve dizer às pessoas sobre o que está por vir." Alternativamente, pode levar uma tendência supersticiosa, "Cuidado para não pisar nas rachaduras no pavimento."

3. "bonito, bem vestido e um pouco de excesso peso."

Um amor de boas roupas fala de uma pessoa materialista que se orgulha de moda e aparência. Isto pode ser alterado para "desdenhoso de riqueza material", ou "conhecimento de como áspera minhas roupas tornaram-se."

Você nunca são obrigados a alterar entradas Backstory como resultado de insanidade investigador ou lesão. Pode ser que o jogo está em fl completos ow e você não quiser fazer uma pausa na ação, enquanto você considerar. Ou pode ser que você mudou um

Martha descobre o segredo do espelho herança de sua mãe.

o passado de investigador recentemente e não desejar fazer quaisquer alterações adicionais no momento. Se desejar, você pode atrasar as mudanças para permitir-se tempo para pensar, e depois aplicá-los antes da próxima sessão de jogo.

Dados de rolamento

Dice Regra 1: O Keeper decide quando a chamada para um teste de perícia.

Você (como Keeper) decidir sobre o nível culdade di fi para cada rolo habilidade e, por extensão, decidir se um rolo de habilidade é necessária em todos. Se a tarefa é rotina e nenhum drama está envolvido em seguida, ele não requer um rolo. Pode haver casos em que você deseja que a ação de avançar rapidamente ou deseja evitar a adição de complicações no processo e permitir que os jogadores a fazer algo difícil sem um rolo; como Keeper, esta é sua prerrogativa.

Dice Regra 2: Dados não contar histórias; pessoas fazem.

Os dados não decidir o que ganhar ou perder os meios em sua história; que é o trabalho do goleiro. Quando um jogador ganha um rolo habilidade, seu objetivo é alcançado (conforme acordado antes do rolo), mas quando perdem, o Keeper decide o que acontece.

Dice Regra 3: Perder um rolo não significa necessariamente que não o objetivo.

Há dois resultados possíveis de um teste de habilidade: ganhar ou perder. É importante perceber que a perda de um rolo de dados não leva automaticamente à falha da tarefa.

As coisas vão a forma como o jogador quer quando um teste de perícia Empurrado está ganha (o objetivo do jogador é atingido).

Quando um jogador perde em uma habilidade Empurrado coisas rolo ir a maneira como o Keeper quer (o objetivo pode ou não ser alcançado e consequências negativas adicionais ocorrem).

Uma das chaves para a execução de um bom jogo é aprender a ne de fi como ganhar ou perder um rolo de dados traduz-se para eventos em sua história. Descrever o resultado, não o rolo de dados.

Se o jogador perde o rolo então você começa a decidir o que acontece. Os problemas podem surgir se você declarar um resultado que blocos de jogar.

Os investigadores estão trancados em uma sala que é rapidamente preenchendo com água e não têm esperança de resgate. Sua única saída é através de uma porta trancada. Andrew define uma meta para seu investigador para "Escolha a fechadura da porta". Ele falha e se sente compelido a empurrar o rolo. Ele não solicitar qualquer prenúncio-a conseqüência de ser subaquática preso é auto-evidente. Ele perde uma segunda vez, colocando o resultado em mãos do goleiro. O grupo só foi jogar por uma hora e morrendo agora traria a sessão a um fim prematuro. Isto apresenta um problema: os investigadores estão todos indo para afogar se os restos portas fechadas. O Keeper considera as opções.

Conceber um resgate rápido (que pode se sentir como um artifício).

Permitir para alguns rolos adicionais (que, claro, também pode ser perdido, deixando os jogadores na mesma situação).

Ter como consequência de perder o rolo empurrado ser que o quarto fi LLS com água, mas apenas antes de todo mundo se afoga, investigador de Andrew consegue abrir a porta e todos é realizada em uma onda de água.

É evidente que o fi nal opção é preferível. Os investigadores devem levar algum dano, como parte da consequência, mas eles sobrevivem e o jogo continua. O jogador tem alcançado seu objetivo, mas a um custo significativo porque ele não conseguiu o rolo de serralheiro.

Dice Regra 4: Dados são usados para determinar quem conta a história

Dados são rolados para determinar quem começa a dizer o que está acontecendo na história:

Em ganhar um rolo habilidade, o jogador começa a dizer o que acontece em seguida. O que o jogador pode dizer já foi acordado com o guarda quando a meta foi definida. Se você sentir que o jogador está ultrapassando a marca (que vai muito além do objetivo declarado) poderá vetar comentários do leitor, talvez pedindo uma posterior rolo de dados.

Se o jogador perde um rolo de dados, você tem as rédeas para descrever qualquer resultado que você deseja. Normalmente, isto significa que a meta do jogador não é realizado; no entanto, não são obrigados a apresentar o oposto do objetivo-o objetivo do jogador do jogador pode ser total ou parcialmente alcançado juntamente com uma consequência. O trabalho do Keeper é criar um resultado interessante, de preferência um que desenvolve o tema do horror na história.

Uma maneira de pensar deste é compará-lo a um jogo de futebol em que as duas equipes lutam pela posse da bola. No *Chamada de Cthulhu* o jogador e Keeper batalha pela "posse" da história. O lado que ganha o rolo de dados começa a correr com a bola metafórica por um tempo.

Dice Regra 5: Evite rolos consecutivas contra a mesma habilidade

Pedir a um jogador para fazer um teste de habilidade mais de uma vez para a mesma tarefa reduz muito a probabilidade do jogador ganhar o rolo. Um investigador com uma habilidade de Stealth de 50%, obviamente, tem 50% de chance de ganhar (a nível culdade di fi regular). Se o leitor é convidado a fazer este rolo duas vezes consecutivas, a chance de passar ambos os rolos cai para 25%. Portanto, se há três postos de guarda e cada um deve ser passado para entrar na base culto, em vez de pedir três rolos consecutivos discrição, você poderia chamar de um rolo para cobrir todos os três, permitindo a um rolo vencedora para ficar de forma que nenhuma outra rolos serão necessários por algum tempo. Se você sentir que haja três postos de guarda torna a tarefa significativamente mais difícil, então você pode aumentar o nível de fi culdade dif.

Dice Regra 6: dados rolam em plena vista

Ambos os jogadores e Keeper deve rolar os dados à vista e usar o resultado como rolou. Se você fi nd que jogadas de dados trazer conseqüências indesejáveis, você deve ler através de regras Dice 1 a 4 novamente. A única exceção a isso é quando o Guardião está fazendo um "rolo oculto", como para rolos de Psicologia (ver página Contactos @@).

Definir Níveis de Dificuldade

O nível fi culdade dif de uma determinada tarefa deve ser a mesma para todos e não devem ser alterados de acordo com a habilidade da pessoa que tentar fazê-lo. Se o nível de fi culdade dif para uma subida é declarado como sendo rígido permanece rígido, independentemente de um é um novato ou um alpinista especialista. A percentagem de habilidade é o que faz a diferença; a pessoa com a habilidade maior escalada tem uma maior chance de ganhar o rolo.

Se você acha que uma tarefa é tão fácil que seria rotina que você quer não pode chamar para um rolo (a tarefa é simplesmente realizado) ou você pode pedir um rolo de regular dificuldade (ou dar um dado Bonus), mas fazer o consequência de não ser muito leve.

A tarefa de rotina que se relaciona diretamente à ocupação de um investigador deve ser alcançada automaticamente; lembre-se, apenas dados rolam por razões importantes e dramáticos.

jogador de Harvey está tentando abrir um quebra-box.

"Posso fazer um rolo INT para tentar abri-lo", o jogador pede.

"O que você está realmente fazendo com a caixa?", Pergunta o Guardião, levando o jogador a elaborar.

jogador de Harvey pensa por um momento. "Eu vou passar um tempo estudando os vários símbolos, talvez procurando alguns deles até em livros de meu tio, e ver se eu posso figura como transformar os vários lados até que ela abre."

"Parece bom. OK, dá-me um rolo INT". Observe como a pergunta do Keeper persuadiu alguma descrição extra e história do jogador.

Peça ao jogador

Faça perguntas dos jogadores. Incentivar os jogadores a falar em termos de ações de seus investigadores em vez de usar a terminologia regras. Quando um jogador propõe uma ação pedindo para fazer um teste, fazer perguntas sobre o que o investigador está realmente fazendo. É o trabalho do Keeper pedir ao jogador para fazer um teste. Pedindo para fazer um teste de não transmitir o drama da situação.

Incentivar os jogadores para descrever a maneira em que seus objetivos são alcançados quando eles ganham o rolo. Pense nisso como brilhando um holofote sobre o jogador e colocar um microfone sob seu nariz. Não ser desnecessariamente restritiva quando se trata do que você permitir que um jogador para narrar. Com o objetivo de "quebrar a porta para baixo", isso realmente importa se o jogador descreve-o como: "Eu forçar a porta com o ombro até os pops trava off", ou "eu carregar a porta, quebrando-o em pedaços, enviando lascas de madeira arvore outro lado da sala?" Se é uma questão de detalhes irrelevantes e que o jogador tem desfrutado descrevendo seus investigador das ações, apenas sorrir e dizer: "Sim!" Tente evitar reafirmar ou reformular o que o jogador apenas disse-fazê-lo é desnecessária e pode comprometer a contribuição do jogador.

Alguns jogadores podem jogar os dados e olhar para você para dizer-lhes o que acontece: "Eu rolei 14 a arrombar a porta. Isso é um sucesso. O que acontece?" Jogue a volta questão e incentivar o jogador a elaborar. "Cool, diga-nos como fazê-lo".

Alguns jogadores podem ir para o outro extremo e descrever tudo o que acontece, incluindo reacções personagens não-jogadores e muito mais. Quão longe você permitir que o jogador para ir quando se trata de descrever como seu objetivo seja alcançado é até você. Você tem veto se o jogador vai longe demais, e você irá desenvolver uma sensação para o que significa "longe demais".

Aprenda a diferenciar entre cor descritivo e efeito mecânico. Como o jogador descreve quebrar a porta não é realmente importante, é só cor. Os dados foram rolados, o objetivo foi alcançado, ea porta está quebrada. De outro ponto de vista, esta cor descritivo é de extrema importância, pois é esta descrição que constrói a história e torna o jogo mais interessante e divertido.

Harvey ganha um rolo habilidade para quebrar uma porta para baixo. O jogador descreve ações de Harvey assim: "Eu cobrar a porta e esmagá-lo, enviando lascas de madeira fl ying outro lado da sala. Há um guarda lá, certo?" O Keeper concorda. O jogador, então, diz: "OK, o cowers guarda e deixa cair sua arma de surpresa. I atropelado e agarrar a arma enquanto ele está puxando lascas de seu rosto!"

Você pode sentir que o jogador tenha chegado um pouco levado aqui, mas é a criação de uma boa história. O Keeper decide retroceder a ação um pouco para que o investigador está sendo executado para o guarda, afirmando: "O guarda te vê chegando e faz uma garra para sua arma caída como ele rola para longe de você. Parece que você está tentando fazê-lo diante dele, certo?"

Bang-lo é uma cena de ação emocionante. Tudo o que aconteceu é que o jogador tenha alcançado seu objetivo de obter através da porta e agora está lutando o guarda. A única coisa que a descrição do jogador realmente adicionado foi que o guarda caiu a arma e o Guardião sente isso é aceitável nas circunstâncias. O guarda normalmente teria de sacar uma arma, por isso, de qualquer forma a arma não é a mão do guarda naquele momento. A coisa toda sobre os estilhaços no rosto do guarda é apenas a cor e não tem efeito sobre os dados ou pontos de vida.

Há apenas um efeito mecânico sobre o jogo, quando o jogador vai além da cor e acrescenta algo que vai afetar futuras jogadas de dados. Isto é onde você precisa usar o seu julgamento sobre se a aceitar, veto, ou adaptar descrição do jogador. Se o que o jogador pede ou descreve parece razoável, você pode permitir que ele, mas não tornar a vida muito fácil para o jogador de lembrar que este é um jogo de terror.

Se o que o jogador pede ou descreve parece razoável, você pode vetá-lo, mas sempre que possível tentar adaptá-lo ou oferecer uma alternativa em vez de bloquear a sugestão do jogador. Se você se sentir inseguro se deseja permitir ou não, você pode pedir um rolo sorte.

Empurrando a-empurrando rolo do Horror

Às vezes, um jogador irá simplesmente perguntar: "Posso empurrar isso?" Lembre-se do conselho-perguntas dos jogadores. Os jogadores devem sempre descrever o esforço extra ou ação seus investigadores fazem para justificar uma empurrado roll-se soa insuficientes, então, sugerir o que mais pode ser feito. Um rolo empurrado geralmente deve ser possível, mas eventos na história devem responder por isso.

Quando um jogador perde um rolo empurrado, ele ou ela está lhe dando, o Keeper, licença para tornar a vida dos investigadores mais difícil. Você deve pensar de uma consequência que leva os investigadores a um passo mais perto de seu destino. Pode ser algum acontecimento inesperado, talvez até mesmo um que não está relacionado com o assunto do teste de perícia.

A consequência deve ser mais do que falha. Cada vez que um jogador perde um rolo empurrado, você deve tentar orientar o jogo para o tema do horror. Isto pode não ser sempre possível, mas ter isso como seu objetivo: *um rolo empurrou é sua chance de empurrar o horror.*

Mateus pede uma recepcionista do hotel se uma determinada pessoa ficaram no hotel recentemente. Depois de falhar inicialmente, ele se recusa a aceitar um não como resposta e oferece um suborno. O Keeper concede um rolo empurrado. Pensando rápido, o Keeper prefigura a consequência: "Sua persistência pode causar ofensa, talvez mais." É vago, mas é o que o investigador poderia esperar. Matthew falhar o rolo empurrado e o Guardião considera como tornar a vida mais difícil do que o investigador e empurre o tema horror. Até este ponto o Guardião não tinha considerado a recepcionista, mas, como resultado deste rolo empurrado, o Keeper decide que a recepcionista é aliado com os inimigos do investigador e irá informá-los de inquérito do investigador. Para aumentar a tensão, o depositário aponta para esta dentro da sequência. "A recepcionista levanta as mãos e com um leve sorriso diz: 'Sinto muito senhor, eu nunca ouvi falar deste cavalheiro'. Alguns momentos mais tarde, como você está deixando o hotel, você vê-lo falar ao telefone. Você pegar seu olho e ele desvia o olhar rapidamente."

Observe que a recepcionista não tinha sido considerado uma ameaça até que o jogador perdeu o rolo empurrado. Foi só então que o Keeper mudou o status do recepcionista, adicionando ainda um outro peão para o inimigo.

Delírios pode causar investigadores para agir irracionalmente.

Alternativamente, se o investigador é insano no momento de perder o rolo empurrado então este apresenta uma excelente oportunidade para introduzir uma ilusão:

Se, no exemplo acima, investigador de Mateus eram loucos, o Guardião pode pegar uma conseqüência alternativa, escolhendo para bater investigador de Matthew com uma ilusão. "A recepcionista está claramente perdendo a paciência com você. Ele informa-o mais uma vez que ele não sabe nada da pessoa de quem você está perguntando. Como ele afirma em voz alta o nome, você percebe um outro convidado olhando fixamente para você. Algo se contorce sob a camisa. Sua pele é lisa com suor, os olhos são fixado em você e ele está resmungando algo que você não consegue fazer para fora e fazendo movimentos estranhos com a mão esquerda ". Na realidade, este é apenas um outro convidado mundano no hotel, no entanto Matthew (o jogador) não sabe que e (suspeitando uma ilusão) pede uma verificação da realidade (ver rolos de verificação da realidade, página @@). Ele deixa o rolo, o envio de seu investigador para um ataque de loucura. O Keeper decide que, durante sua luta de loucura, os ataques investigador inocente espectador até que ele é contido pelos funcionários do hotel, que, em seguida, chamar a polícia. O Keeper diz Matthew que a próxima coisa que seu investigador está ciente está deitado no chão, preso por um policial de joelho fi de cer, enquanto o corpo batido nas proximidades de um homem está sendo atendido por funcionários do hotel. Ele tem um monte de perguntas a responder ...

Os conflitos verbais

confrontos verbais devem ser roleplayed à mesa com muito entusiasmo e desempenho. No entanto, quando há um verdadeiro conflito, você vai querer pegar os dados. Vejo

Hasna tomou um cativo cultist e tenta levá-lo a revelar os planos do culto. O Keeper pergunta o que Hasna está fazendo para informações extrair do cultist e logo fica claro que a intimidação está sendo usado em vez de persuasão. O cultist tem baixa intimidar e Psicologia (ambos abaixo de 50%), de modo que o nível culdade di fi começa em Regular. Dada a motivação do cultist, o Keeper aumenta o nível de dificuldade para Extreme. Há um fino que acaso o cultist vai rachar!

Neste caso, o objetivo da Hasna é possível que o cultist é relativamente ineficaz; no entanto, se o cultist tinha uma habilidade intimidar ou Psicologia mais de 50%, o nível inicial culdade di fi seria difícil, e elevando o nível fi culdade dif por dois passos a meta seria impossível. Nesse caso, o cultist não iria quebrar a menos que Hasna poderia fazer algo para "acima de seu jogo", como o uso de ameaças de, ou real, a violência (no caso de Intimidar).

Encanto, Fast Talk, Intimidar e persuadir habilidades: definir o nível culdade di fi (Página @@) para mais detalhes.

Você deve decidir quando um personagem não-jogador pode ser coagido e quando eles não podem. Ele pode exigir um rosto bonito, uma ameaça, um suborno, e assim por diante, mas a maioria das pessoas pode ser conquistada com a abordagem certa. Mesmo o mais maligno de cultists pode ser enganado ou sucumbir a ameaças ou persuasão se os jogadores de alguma forma fi nd fraqueza do personagem não-jogador. Sempre trabalho dentro dos nes con fi da história-o chefe cult não conscientemente ser convencido de qualquer coisa por alguém que é claramente um inimigo, mas se o investigador inveigles seu caminho para o culto, eles podem ter uma chance.

Violência e sanidade Rolls

Intimidação pode usar ameaças de violência física. Uma consequência sugerido de perder um rolo Intimidação empurrou é ter o investigador involuntariamente realizar sua ameaça. O jogador não pode querer filmar o personagem não jogável na rótula, mas empurrando o rolo pode levar a resultados indesejados. O uso de tal violência nessa situação constituiria tortura, ea Keeper pode querer perguntar para rolos de sanidade para os investigadores participantes.

Levando uma vida em um jogo é fácil de nós crescemos a fazê-lo em jogos de maquiagem como crianças, nós fazemos isso em jogos de vídeo, nós vê-lo na televisão, e assim por diante. Realmente fazê-lo na vida real é um outro assunto todo. Você pode querer refletir isso em seu jogo, chamando para um rolo Sanity (SAN 0 / 1D6), quando um investigador primeiro mata uma pessoa, se é ou não é a sangue frio.

Sangue frio assassinato é especialmente difícil, e um investigador pode achar-se incapaz de fazê-lo. Tal comportamento insensível pode exigir o jogador a falhar um rolo de sanidade antes que eles são capazes de puxar o gatilho em um ser humano companheiro. Não é, afinal, uma palavra para as pessoas que podem realizar tais atos sem avançando-psicopatas fl. Um psicopata teria uma baixa sanidade e, assim, ser capaz de fazer tais atos sem seu stepping consciência para impedi-los.

Pacing o Jogo

Seu papel é como o de um regente de orquestra: você definir o ritmo. Dando um bom ritmo para o jogo pode ser essencial, mantendo todos os interessados e animado. Algumas cenas têm um fim natural e que o jogo avança organicamente; outros têm o risco de se tornar sobrecarregados e sem brilho. Tente manter as coisas em movimento, mas ter em mente que, por vezes, os jogadores precisam de uma chance para recuperar o fôlego e rever a situação. Combates e perseguições exigem ação rápida e decisões rápidas de si mesmo e os jogadores. Às vezes, os jogadores podem discordar sobre como proceder. Quando dois jogadores pego em uma discussão sobre a possibilidade de ficar na antiga adega de mofo ou para fazer uma pausa para a liberdade, você pode dar um passo para trás e dar-lhes tempo para conversar e resolver as coisas. Se os jogadores estão animados você pode tomar isso como um sinal claro de que eles estão desfrutando o jogo. Se os jogadores estão discutindo sobre regras, então você deve oferecer arbitragem; caso contrário, é só sentar e descansar sua voz por um tempo.

pólipos voadores são seres Mythos muito perigosos.

Se todo mundo está se divertindo, não há problema; No entanto, se alguns jogadores estão ficando entediado ou a discussão está se tornando repetitivo, você deve mover as coisas por diante. Faça o que puder para introduzir algum drama e empurrar os jogadores no sentido de algum tipo de ação. Por exemplo, tem uma chamada personagem não jogável desesperada sobre os investigadores para a ajuda. Outra opção é discutir a probabilidade de sucesso de seus vários planos. Alternativamente, se eles são completamente preso ou não conseguem concordar sobre como proceder, você pode oferecer-lhes um rolo Idea (consulte a página @@).

Um aspecto fundamental do seu trabalho como Keeper é construir uma atmosfera de tensão, ea maneira como você ritmo do jogo é a chave para isso. Você pode começar com uma abertura chave de baixo e ter uma abordagem slowboil, construindo gradualmente a tensão como o jogo atinge um clímax. Alternativamente, você pode chutar o jogo com um estrondo, começando a história em media res, armas em punho, em seguida, alternam entre cenas dramáticas de tensão e cenas de alta ação. Mantenha o seu dedo no pulso do jogo, permitindo-lhe abrandar às vezes, mas sempre pronto para desenhar uma cena ao fim e empurrar o jogo.

Um one-off jogo deve ter um começo, um meio e um fim, com escalada de tensão por toda parte. Se o jogo está sendo executado em várias sessões, uma estrutura diferente é necessária. Ao invés de construir para um fim, o Guardião deve ter sessão seguinte em mente. Tente terminar cada sessão em um momento de angústia ou algum tipo de revelação. Deixar os jogadores com uma pergunta sem resposta. A percepção de que as coisas estão prestes a tomar uma volta para o pior ou os investigadores estão em muito mais profunda do que eles primeiro pensamento pode ser um verdadeiro motorista. Se nenhuma dessas coisas estão disponíveis para o clímax da sessão, em seguida, uma cena de combate de bombeamento de sangue ou perseguição pode proporcionar um grande final.

A maioria dos RPGs são baseadas em aquisição de competências e outras coisas, enquanto *Chamada de Cthulhu* é um jogo de atrito. Esteja atento quando a estimulação ou planejando sessões que o efeito do gênero horror em personagens é diferente da de um jogo de aventura e fantasia padrão. Neste último os caracteres podem ser ghters fi e assistentes explorar masmorras, provenientes experiência, riqueza e poder como eles fazem isso. Eles podem arriscar a vida ea integridade física com cada lutar, mas eles logo se recuperar e crescer mais eficaz como os progressos de jogo. Compare isso com personagens de uma história de horror, que raramente aumentam de eficácia e para quem cada desafio fichas afastado em seus recursos físicos e mentais, com ferimentos tomando um tempo considerável para curar. Um monstro de baixo nível pode deixar de ser a ameaça que era para personagens experientes em alguns outros jogos, mas um monstro de baixo nível em *Chamada de Cthulhu* continua a ser uma ameaça, não importa quão experiente um investigador se torna.

Tome nota de como seus jogadores reagem a eventos no jogo. Se eles são blasé sobre os perigos seus investigadores enfrentam em seguida, aumentar o nível de ameaça. Se o inverso é verdadeiro e eles são cautelosos sobre cada ação menor, por isso, suspeito que eles nunca aceitar uma bebida de um personagem não jogável ou passar as idades de planejamento para qualquer eventualidade, este pode ser um produto de experiências de jogos anteriores em que o moderador jogos era demasiado severa. Se este for o caso, você deve facilitar fora um pouco ou tranquilizá-los quando os riscos que eles estão tomando são razoáveis.

Problemas com os jogadores

Resolver todos os problemas potenciais entre os jogadores está além do escopo deste livro. Como Keeper, você é responsável por mais do jogo do que um jogador individual, no entanto você não deve sentir que tudo é de sua responsabilidade. Se um jogo vai bem ou não é baixo para o seu grupo de jogo todo, não apenas você. Se surgirem problemas, em seguida, estar pronto para parar e falar com seus jogadores, se você sentir a necessidade de fazê-lo.

Se você acha que uma pessoa está dominando o jogo, incentivar os jogadores mais calmos para participar. Imagine seus jogadores são atores no palco e você está no controle dos holofotes; abordando questões para diferentes jogadores que estão mudando a luz de um jogador para outro.

Um investigador não pode estar presente em mais de um lugar ao mesmo tempo, embora alguns jogadores tentarão ter seu investigador ser onipresente. Se este é um problema, então ser claro sobre onde os investigadores são-você pode até considerar o uso de um mapa e de contadores para ilustrar claramente localização investigador. Se o contador de um jogador está na cozinha e outro é no sótão, em seguida, quando se lida com o investigador no sótão você brilhar os holofotes sobre e falar com esse jogador só de lembrar o outro jogador da situação, se ele ou ela tenta bunda no.

Manipulação de um grupo de pessoas é uma habilidade importante para um depositário de aprender. Espero que todo mundo está entusiasmado e cheio de idéias, mas se eles todos falam uns sobre os outros você vai ter o caos. Foco é a resposta. Concentre sua atenção em apenas os jogadores que estão no atual cenário e pedir aos outros jogadores para ser paciente. Lembre-se que você pode cortar de uma cena para outra sempre que quiser, mas você deve tomar o controle de isso e estar ciente de que você está fazendo isso.

Se os investigadores separaram, ser claro sobre o que os investigadores estão no atual cenário. Resolver a cena ou trazê-lo para um ponto interessante, talvez em um momento de grande conflito, em seguida, corte para os outros investigadores e fazer o mesmo para eles. Não deixe nenhum único jogador inativo por muito tempo. Considere a estrutura do drama de televisão e colocar-se no papel de diretor; você começa a chamar “ação” e “cut”.

Normalmente você vai ter vários investigadores em uma determinada cena. Fale com os jogadores que estão envolvidos na cena e fazer perguntas sobre o que cada investigador está fazendo. Não permita que um jogador a ditar as ações do investigador de outro jogador. Se um jogador estados que investigador de outro jogador está a fazer alguma coisa, se voltam para o jogador desse outro investigador e perguntar-lhes o que eles estão fazendo. Lembre-se que nem tudo depende de consenso. Se um investigador está segurando uma granada e os estados do jogador, “Eu estou puxando o pino”, então ele é puxado, independentemente do que os outros jogadores poderiam dizer. Um jogador pode tentar interferir na atividade de outro investigador através das ações de seu próprio investigador, mas um jogador não pode declarar as ações de investigador de outro jogador.

Correndo com o que os jogadores atirar em você

Seus jogadores podem muito bem ter uma abordagem para a história que você não tenha pensado ou planejado. Muitos Keepers serão tentados a bloquear o progresso dos jogadores, simplesmente não dizendo e guiando os jogadores de volta para a história que o Keeper preparou. Em vez disso, sempre que possível, tentar incorporar sugestões dos jogadores, especialmente se você pode adicionar complicações de sua preferência para a sua contribuição. Sempre que possível, você deve tentar ter uma atitude de “Sim, e ...” ou “Sim, mas ...” em vez de um fl pelo “Não”.

Um investigador decide fazer um telefonema para a polícia local. O Keeper tem três opções:

Não: *O Keeper poderia dizer aos jogadores que eles são os investigadores e que não está no espírito do jogo para eles para chamar a polícia. Este não é claramente uma opção agradável para ninguém.*

Sim e...: *Ao invés de bloquear a ação, o Guardião pode dizer como a linha telefônica está cortada ou a delegacia inalcançável, ou que só estranhas vozes sobrenaturais pode ser ouvido na linha.*

Sim mas...: *Talvez um policial transforma-se prontamente, mas ele é corrupto e em aliança com o culto.*

O rolo Idea

percepção do mundo do jogo dos jogadores é formada por aquilo que você diga a eles; eles não podem perceber o que está na sua cabeça, apenas o que você diz. próximo passo dos jogadores em um jogo pode parecer óbvio para você, mas iludir os próprios jogadores. Vocês

deve procurar um equilíbrio entre-alimentação colher pistas sobre os jogadores e ser excessivamente secreta; Isto pode parecer fácil, mas não é. Invariavelmente, os jogadores vão interpretar mal ou simplesmente esquecer pistas que são necessários para que o jogo progride. Pode ser que a sua história se desenrola você é incapaz de fornecer uma certa pista importante para os jogadores. Isso pode causar o jogo para parar e o medo de que isso aconteça pode ser uma fonte de ansiedade entre Keepers e jogadores iguais. Um rolo de dados para permitir que o investigador para ganhar uma pista é tudo muito bem, mas e se os jogadores perdem o rolo? Você apenas pedir-lhes para fazer outro rolo e outro até que eles conseguem?

Este é o lugar onde o rolo Idea entra. Os jogadores terão a pista independentemente de eles passam o rolo Idea ou não. Um rolo Idea é um fi cativa altamente signi eo evento incomum no jogo. O rolo determina não se, mas como eles chegam a pista.

O objetivo de um rolo Idea é sempre "para obter a volta investigação no caminho certo". O Keeper começa por fi guring descobrir qual era o indício mais importante os jogadores perderam e usa isso para definir um nível culdade di fi para o rolo Idea como segue. Um jogador (cujo investigador tem a maior INT), em seguida, rola dados para o rolo Idea:

Se o Keeper nunca mencionou a pista, o nível de dificuldade é regular (exigindo que o jogador rolo igual ou inferior a INT do seu investigador). A probabilidade de ganhar este rolo é high-dificilmente é justo esperar que os jogadores a agir em algo que eles não conhecem.

Se a pista foi de fi nitivamente mencionado (mas não enfatizado), o nível culdade di fi do rolo Idea é difícil. Os jogadores tiveram a chance de pegar esta pista e perdeu. Se semanas de tempo de mundo real se passaram desde que a pista foi mencionado, você pode querer usar nível culdade di fi regular para isso. Este é o nível fi culdade dif padrão para um rolo Idea.

Se a pista ficou claro pela Keeper (isto é mencionado várias vezes) ou os jogadores discutiram-lo eles mesmos, o nível culdade di fi do rolo Idea é Extreme.

A definição de dif níveis fi culdade para rolos idéia pode aparecer contra-intuitivo; a uma pista mais evidente foi feito, a fi cult mais dif o rolo Idea é. O Keeper não está tentando figura para fora a probabilidade dos investigadores que realizam a pista-isso é algo que eles são incapazes de, como fi personagens ctional. O Keeper está oferecendo aos jogadores um jogo, pedindo-lhes para arriscar as consequências negativas para ganhar a pista. Uma parte do papel dos jogadores é tomar nota de pistas durante o jogo. Há um equilíbrio entre a Keeper dando pistas para fora e os jogadores tomando pistas em. Os objectivos Idea rolo para refletir esse equilíbrio. Se a pista nunca foi mencionado, o saldo deve ser corrigida em favor dos jogadores e isso é conseguido, dando aos jogadores uma forte chance de conseguir a pista livre.

Ganhar o rolo Idea

Se os jogadores ganham o rolo Idea, o detentor deverá entregar a pista. A informação deve ser suficiente para obter a história vai novamente com uma direção forte. O Keeper deve tecer o entrega da "idéia" para a história ao invés de simplesmente dar as informações. Se a pista nunca foi mencionado em tudo, alguma criatividade é necessária em como os jogadores atingir a pista.

Quando um rolo Idea é feita, o Guardião tem o controle completo da situação e pode mover tempo ou coloque os investigadores em qualquer situação é julgada adequada; no entanto, você não deve aumentar o seu nível de perigo como resultado de um rolo vencedora.

Os investigadores visitaram uma livraria de segunda mão quando pesquisando um culto. Eles foram para a loja porque encontraram um tomo oculto com um marcador no qual estava escrito o nome da loja. Os investigadores esperavam fi nd ainda mais tomos. Desconhecido para os jogadores, a loja é executado pelo culto, e os investigadores tinham visto o lojista anteriormente, mas não conseguiu reconhecê-lo durante a sua visita. O Keeper chamada para um rolo local escondido no momento para ver se alguém reconhece o lojista, pensando que poderia ser interessante se os investigadores não o reconheceu. Com o benefício da retrospectiva, isto foi um erro.

Agora, duas sessões depois, os investigadores esgotaram suas ligações e solicitaram uma idéia Roll. O Keeper concorda, considera que levam a dar-lhes e decide que os livraria de segunda mão ofertas uma forte ligação com a trama, sendo um local chave para o culto.

Os jogadores nunca falou ou discutido o lojista, embora o Guardião mencionou-lhe um par de vezes, para que as chamadas para o nível fi culdade um disco dif. O jogador com o maior INT lança os dados e rolos em metade do seu Idea pontuação-a vitória.

O Keeper diz aos jogadores como os investigadores sentar juntos, passando por cima toda a sua pesquisa e pistas. "Você decide verificar todas as ligações anteriores novamente. Dez dias mais tarde você fi nd-se (abordando um jogador em particular) de volta em que livraria na Charing Cross Road. Lembre-se disso? Existem muito poucos clientes lá este tempo e um deles está conversando com o lojista. Você reconhecê-lo quando você espionado o culto reunião de que ele estava lá também! Felizmente ele não viu você e você pode escorregar para fora sem ser visto, se quiser."

Este provavelmente será o suficiente para começar o jogo em movimento novamente.

Perder o Idea Roll-In The Thick of It

Se os jogadores perdem o rolo Idea que achar-se em apuros. Um rolo Idea perdeu dá a permissão Keeper para colocar qualquer um dos investigadores (independentemente de quem rolou dados) no "grosso das coisas." O Keeper deve considerar a pista em oferta e tentar chegar com a pior situação em que os investigadores possam realizá-lo. O Keeper começa o jogo novamente em media res e os jogadores devem lidar com a situação em que se encontre a si mesmos.

Usando o exemplo anterior, o que se o rolo Idea tinha sido perdido? O Keeper tem identificou uma pista para dar aos jogadores (o lojista e sua ligação com o culto). Os estados Guardião, "Você passar quatro semanas [Nota: O tempo foi desperdiçado-que da parte da consequência de perder o rolo Idea] vai leads ao longo anteriores e chegar a nada. Como você se sentar em um café, você olhar do outro lado da rua e notar uma livraria que você reconhece. Você fi Nish o seu café e fazer o seu caminho para a loja, com a intenção de ter um outro olhar para ver se eles têm alguma tomos raras. Você gasta um tempo folheando as prateleiras e prestam pouca atenção à medida que mais clientes entram na loja. De repente, um brilho de metal chama a sua atenção e você percebe que os clientes na loja estão se aproximando de você com adagas curvas desenhadas!

Note-se que os jogadores não conseguem agir ou interpor até que você permitir que eles, altura em que os jogadores estão de volta na história. Como esta cena é jogado para fora do Keeper faz todos os esforços para produzir informações fi ciente suf aos jogadores para colocá-los de volta aos trilhos. Os jogadores agora sabem a loja é executado pelo culto.

Você pode muito bem descobrir que seu grupo nunca recorre a usar o rolo Idea. Na verdade, você pode descobrir que seu grupo nunca está em uma ponta solta e sempre têm algumas idéias próprias a respeito de como a história pode prosseguir. Alternativamente, os jogadores podem ficar preso, mas ser tão cauteloso que se recusam a pedir um rolo Idea. Se este for o caso, você pode desenhar o capítulo atual do jogo ao fim e realizar fase de desenvolvimento investigador (rolando melhoria da habilidade e assim por diante). Em seguida, perguntar aos jogadores o que seus cursos prováveis de ação pode ser agora. Se você sentir os jogadores não têm direção, você deve insistir em iniciar a próxima parte do jogo com um rolo Idea, usá-lo para determinar se as coisas reiniciar bem para os investigadores ou não.

Sorte para personagens não-jogadores

Se você decidir antes do tempo que os jogadores irão encontrar o vilão em um armazém, e que os investigadores vão nem pegar nem matá-lo, então você já roteirizado os eventos e os jogadores não será mais do que peões em sua história. Lembrar, *Chamada de Cthulhu* centros em uma história compartilhada criado por tanto o Keeper e os jogadores. Evitar eventos predeterminadas em que os jogadores serão envolvidos.

No entanto, vamos supor que você quer fazer o seu melhor para manter o vivo ou fora das mãos dos investigadores vilão-arch. Uma maneira de alcançar este resultado é dar ao vilão de uma piscina de esta sorte não escapa garantia, mas aumenta muito a eficácia do vilão e melhora as chances de quaisquer fugas realizada dentro das regras (ver Gastar Sorte, página @@) .

Se você tem um personagem não jogável importante (especialmente em uma campanha), que é susceptível de surgir inúmeras vezes, então você pode prever que personagem não jogável com uma sorte piscina igual a sua POW. Isso pode ser gasto para afetar jogadas de dados, mas a piscina não é reabastecido-assim, ele pode ser usado para causar o caos ea permitir uma fuga, embora, eventualmente, a sorte do personagem não jogável secará.

Uma das razões para restringir o uso de Sorte para personagens não-jogadores é que muitos personagens não-jogadores não aparece apenas uma vez, e, portanto, poderia facilmente passar toda a sua sorte lá e, em seguida, tornando-os muito poderoso durante o curto período de tempo que eles são jogando. personagens não-jogadores que aparecem várias vezes vai ter um motivo para reservar a sua sorte.

divulgação de informações

Esperar os jogadores para investigar e fazer perguntas. Esta afirmação pode parecer óbvio; no entanto, essas investigações vão levar os jogadores a fazer perguntas sobre assuntos que você não considerou. Se houve um assassinato, por exemplo, você precisa ter uma visão clara do que ocorreu na cena do crime. Você também precisa decidir como o assassinato ocorreu. Um jogador pode perguntar se há pegadas de lama no tapete estudo, se existem testemunhas, ou se a arma do crime foi jogado no lixo. Se você tem uma boa compreensão de como os acontecimentos se desdobraram, você pode fornecer uma resposta confiável, até mesmo para questões imprevistas. Você pode não ter considerado um certo detalhe anteriormente e, portanto, não instantaneamente saber se há lama no tapete estudo, por exemplo. Desde que você sabe como o assassinato ocorreu,

Quando divulgação de informações, tente restringir-se a evidência que descreve como encontrou e deixar isso para os jogadores para deduzir o que aconteceu. Você pode informar os jogadores que havia lama no tapete, mas evite explicar a razão para isso.

Deixando áreas de dúvida e incerteza é essencial para promover uma sensação de intriga entre os jogadores. Medo fi NDS terreno fértil na ignorância, incerteza e dúvida. Basta dizer aos jogadores o que seus pesquisadores percebem e deixar os jogadores fazem suas próprias deduções.

Os investigadores disparar um monstro. Evite dizer: "Ele está morto". Basta informar os jogadores que eles não podem perceber qualquer sinal de vida. Agora os jogadores são incertos-é a coisa viva ou morta? A First Aid ou rolo de Medicina vai determinar se uma pessoa está viva ou morta com certeza.

Os investigadores procurar um quarto e deixar seu rolo local escondido. Evite dizer: "Não há nada". Diga aos jogadores que eles não encontraram nada. Agora eles estão se perguntando se eles perderam alguma coisa. Empurrando o rolo local escondido lhes permitiria saber se eles perderam um indício ou não.

Os jogadores vão pensar de vias de investigação que irá surpreendê-lo. Seja criativo e tentar incorporar suas idéias e permitir que leva a manifesta onde quer que faz sentido para eles a fazê-lo. Um jogador pode pensar para olhar entre as prateleiras do estudo para uma árvore de família; o texto do cenário pode não listar a presença de uma árvore de família, mas tal coisa um pode ser bastante viável, assim recompensar essa idéia e construir sobre ela. Lembre-se do princípio de "Sim, e ..." e "Sim, mas ...".

Sim e…: A árvore genealógica está inscrito dentro de uma Bíblia de família, juntamente com algumas outras dicas úteis.

Sim mas…: Você não quer que os jogadores para descobrir a pista tão facilmente, caso em que, ao invés de simplesmente não encontrando uma árvore genealógica nas prateleiras, talvez o investigador fi NDS a Bíblia da família a partir do qual o primeiro poucas páginas foram arrancadas ou certos nomes apagados.

De qualquer investigação adicional destas opções Foster e são preferível à simples declaração, bloqueando "Não, você não pode fi nd uma árvore de família."

Rolls percepção

Existem três principais habilidades de percepção em *Chamada de Cthulhu:*

- **Local oculta:** Chie fl y observação visual, mas também pode ser utilizado para o cheiro ou gosto.
- **Ouço:** Perceber e identificar sons.
- **Psicologia:** Compreender as motivações e intenções de outra pessoa.

Se um jogador tem sucesso em um rolo para uma capacidade de percepção, alguns pertinentes informações para o cenário deve ser próxima (referido como uma pista).

O Keeper geralmente vai ser o único a pedir rolos de percepção, no entanto, por vezes, um jogador pode solicitar um, se o seu investigador está activamente à procura de uma pista, por exemplo explorando um quarto (Ponto Oculto) ou tentando determinar se alguém está mentindo (Psicologia).

Evite ter uma única pista oculta que é a chave para a aventura-apesar de toda melhores esforços do Guardião, os jogadores poderiam perder, especialmente em um cenário em que a localização da pista chave pode ser ignorada. Uma variedade de estratégias de existir. Você pode garantir que a informação importante é acessada de várias formas. As informações não precisam ser exatamente a mesma ou aparecer da mesma maneira; no entanto, deve ser suficiente para apontar os investigadores na direção certa. Se em última análise, eles fazem perder a pista, não SE PREOCUPE você sempre tem o rolo Idea (consulte a página @@) para voltar a cair.

Pistas são divididos em duas categorias: pistas óbvias e pistas obscuras. Você decide qual antes dos dados que estão sendo rolados.

pistas óbvias

Se você tem algo que você quer que os jogadores de encontrar-se sobre, você deve fazer a pista óbvia. pistas óbvias são úteis se o seu jogo é orientado a trama, especialmente quando falta um tal indício deixaria os jogadores em uma perda de como proceder. Os jogadores não são obrigados a dados rolam para pistas óbvias descobrir.

Pode haver pistas óbvias e pistas obscuras no mesmo local. Pode ser óbvio que um livro foi movido pelas marcas de poeira sobre a mesa, mas o cabelo loiro único deitado no pó pode passar despercebida. A fi peça primeira da informação de que o livro foi movido-é um indício óbvio, enquanto o cabelo loiro é uma pista obscurecida.

Se a pista é susceptível de ser percebida por apenas um jogador entre o grupo, cabe a você que você dá a; talvez o jogador que tem estado envolvido menos ativamente do jogo, ou o jogador do investigador com a maior pontuação local escondido.

O objetivo principal para os investigadores é descobrir o que está acontecendo.

Os investigadores estão procurando um cultist na cidade. O Keeper preparou uma cena legal que ocorre em uma casa assombrada; No entanto, os jogadores não sabem sobre isso ainda. O Keeper quer os investigadores a reconhecer a cultist skulking e ser levado para a casa. Tratar isso como um indício óbvio, o Guardião diz jogador de Harvey que seu investigador vê um homem título de aparência suspeita por um beco de volta. Para surpresa de todos, o jogador grita: "Pare esse homem!" e Harvey sprints em perseguição antes de qualquer de seus companheiros investigadores podem impedi-lo.

Clues obscurecidas

Encontrar uma pista obscurecida pode ajudar os investigadores, de alguma forma, mas não é fundamental para avançar o enredo. Se você acha que uma ou outra opção, obter a pista ou não recebendo a pista, iria permitir que o jogo continue em uma direção interessante, você pode usar uma pista obscurecida. Quando os jogadores solicitar um teste de percepção, você deve geralmente usar uma pista obscurecida.

pistas obscuras servem duas funções:

- A chance de ganhar uma pista útil.
- Para criar tensão quando os jogadores perca o rolo e sei que eles ter perdido uma pista.

Resolver um Teste Percepção Para uma coberto Clue

Cada investigador que poderiam perceber a pista deveria fazer um teste de percepção (local escondido, Psicologia, Escute, ou uma combinação destes). Decidir sobre um nível culdade di fi e declará-la antes do rolo de jogadores. A informação é dada ao jogador com o maior nível de sucesso que atende ou excede o nível fi culdade dif. No caso de empate, a pista é percebida simultaneamente por vários investigadores ou pelo investigador com a mais alta habilidade (escolha do Guardião).

rolos de percepção coberto, quando perdeu, tem uma segunda função, para fornecer um sinal claro para os jogadores que os investigadores ter perdido uma pista. Observe que há uma dissonância aqui entre o conhecimento do jogador e conhecimento investigador. Os jogadores sabem ao certo há um indício de que tenha sido perdida, mas os investigadores devem ter conhecimento de qualquer coisa que eles não conseguiram perceber. Os jogadores agora têm três opções, e que escolher é uma questão de preferência pessoal e estilo de jogo:

Ignore isto: Jogar estritamente dentro dos limites do conhecimento do investigador.

Empurre-o: Ter um ato investigador em uma ação palpite e take que justifica a empurrou rolo percepção, usando ativamente habilidades de percepção em uma tentativa de obter a pista.

Trata disso: O jogador pode preventivamente adivinhar o que a pista é e agir sobre ela, ao invés de arriscar as consequências da perda de um rolo percepção empurrado. Claro que eles podem ter saltou à conclusão errada.

Consequências de perder um rolo Percepção Empurrado

Independentemente de quem pediu o rolo de percepção e por isso, o jogador pode empurrar o rolo se ele pode ser justificada por meio de ações do investigador. testes de Percepção pode ser usado em muitas situações diferentes e há muitas potenciais consequências diferentes de perder um rolo empurrado.

Aqui estão algumas idéias do que pode dar errado quando perder um rolo percepção empurrado:

Eu A busca investigadores perder tempo e, nesse inimigos tempo chegar.

Eu Evidência de uma pesquisa é esquerda; itens estão quebrados ou são substituído fora de ordem.

Eu Um inimigo arrasta-se para emboscar o investigador enquanto ele ou ela está procurando.

Eu O investigador causa ofensa ou suspeita pela estudar o alvo muito de perto.

Eu Aquela coisa que você estava ouvindo? Ele ouviu você e ele está vindo!

Os investigadores seguiram um cultista em uma casa velha. O Keeper decide o cultist tem escondido no quarto principal e que ele deixou um rastro-se sangue os investigadores notar? O Keeper pode prever alguns eventos interessantes acontecendo de qualquer forma; os jogadores estão definidas para explorar a casa de qualquer maneira, e não recebendo a pista não vai estragar nada. Esta informação iria dar-lhes uma vantagem, porém, ea Keeper decide tratá-lo como uma pista coberto, pedindo rolos local escondido com um nível culdade di fi de Hard porque os jogadores estão usando apenas um fl ashlight entre eles.

Todos os jogadores perca o rolo e eles não vêem o rastro de sangue. A tensão é levantada-os jogadores sabem que perderam um indício. Os pesquisadores podem optar por sair de casa, ou eles podem optar por gastar mais tempo pesquisando, permitindo que os jogadores a empurrar o rolo local escondido. As consequências de perder o rolo empurrado poderia ser que os investigadores tomar dano de uma emboscada, ou dar tempo para o cultist para fazer a sua fuga.

Usando mais de uma habilidade Percepção

Que habilidade para uso para a percepção pode estar aberto a questão, dependendo da situação. Se um personagem não-jogador está prestes a sacar uma arma para atacar um investigador, o jogador pode fazer um teste local escondido para ver a arma que está sendo desenhado ou um rolo de Psicologia para se tornar ciente da intenção do personagem não jogável. Neste caso, permitir que o jogador para fazer um rolo dos dados usando o mais alto de duas habilidades do investigador (ver testes de habilidade Combinadas, página @@).

Harvey é um convidado do Senhor Foxton, que optou por café de drogas de Harvey. O Keeper quer dar Harvey a chance de perceber isso e oferece um rolo percepção. O Keeper permite que jogador de Harvey para fazer um rolo de dados combinados, comparando-rolou resultado tanto local escondido e Psicologia. Se o teste é feito usando Psicologia, Harvey iria pegar ansiedade e sentimento do Senhor Foxton que algo está errado. Se foram feitas usando local escondido, Harvey iria perceber que o café cheira um pouco estranho.

Jogador Gols para rolos de Percepção

Normalmente, o objetivo para um rolo de percepção é simplesmente "a fi nd um indício"; No entanto, um jogador pode criar uma especi fi c meta mais, como "eu quero procurar a sala. Estou esperando para encontrar um diário ou revista que vai dar algumas informações sobre o paradeiro da pessoa que estamos procurando." Se você está feliz que esse livro um poderia ser encontrado na sala, aceite o objetivo e permitir que o jogador para rolar os dados. Se não, modificar o objectivo em conformidade ou aplicar o "nada há" técnica descrita abaixo.

Nada ali?

Não fique tentado a pedir testes de Percepção quando não há nada para fi nd. Lembre-se que a meta padrão de um teste de Percepção é sempre "para fi nd um indício", se não há nenhuma pista para fi nd então não há nenhum rolo para ser feita. A pista, qualquer que seja, deve ser notável, algo que acrescenta um novo toque ou aspecto interessante para a história.

Se um jogador pede um rolo local escondido, você pode permitir que um mesmo se não há nenhum indício presente. O objetivo deve ser formulada como "a procurar uma pista" ou se procura de um fi artigo específico c, talvez "para procurar o diário de Jefferson", por exemplo. Se a meta for alcançada, o jogador vai descobrir que a pista ou item é de fi nitivamente não está presente na cena do crime.

Psicologia

Se um jogador passa por um rolo de Psicologia, a verdade deve ser revelada. Se o teste for perdido, você pode ser tentado a enganar o jogador, mas se você automaticamente fazer isso toda vez, o jogador (que sabe porque eles perderam o rolo de dados) vai saber

Harvey está mostrando uma foto de seu amigo ausente ao barman, "Você já viu esse cara?" O Keeper conta como os olhares barman no-lo, em seguida, volta para a limpeza de um vidro e afirmando: "Nunca o vi antes em minha vida." jogador de Harvey solicita rolo de Psicologia de dizer se o barman está mentindo; ela não o rolo. O Keeper sorri: "Bem, ele parece estar dizendo a verdade."

jogador de Harvey é agora sente-se que o barman está mentindo, mas ela não é certa. Ela deveria insistir no assunto, talvez oferecendo um suborno ou uma ameaça?

que o oposto é verdadeiro! Portanto, ao invés de sentir-se obrigado a informar o jogador do oposto do que é verdadeiro, você é livre para dizer ao jogador o que quiser-a diferença é que o jogador não vai saber se a informação é confiável.

folhetos

apostilas do jogador são uma característica comum de *Chamada de Cthulhu* jogos. Estes normalmente são dadas aos jogadores quando seus investigadores encontraram algumas informações importantes, tais como uma letra ou trecho de um livro. cenários publicados muitas vezes reimprimir (ou tornar disponível online) tais folhetos, permitindo Keepers imprimir ou cortá-los fora para uso no jogo.

Por exemplo, uma carta manuscrita de um informante anônimo, um mapa mostrando a localização do túmulo de um assistente antiga, ou um artigo de jornal detalhando aparições do Sasquatch cada um poderia ser apresentado aos jogadores como folhetos.

Apostilas servir várias funções. Um é sensorial; um folheto amorosamente trabalhada ajuda a aumentar a sensação de imersão na história. Outra é a informação. Um folheto é uma forma conveniente para dar pistas e informações que podem ser retidos pelos jogadores para consulta posterior. Um folheto também pode mudar o foco de você e para a pessoa que você entregá-lo a. Se a apostila é para todos, em seguida, encorajar o leitor a lê-lo em voz alta.

Alguns Keepers preferem criar seus folhetos a partir do zero, seja para uma publicação ou um cenário em casa bebida. Estes podem ser obras de arte em si. técnicas simples pode ser usada com grande efeito, como escrever letras com uma caneta-tinteiro, ou usando um velho, notebook gasta, em que o Keeper tem páginas adequadas preparadas. O café pode ser usado para manchar o papel para dar um efeito desgastado pelo tempo. Uma peça de roupa de uma loja de caridade (como uma luva ou camisa rasgada) pode ser embelezado com falso sangue para que o Guardião pode apresentá-la aos jogadores quando seus investigadores estão procurando a cena de alguma atividade escuro.

Fotografias do período em que o cenário está definido pode ser útil em mostrando locais e pessoas. Cartões postais de feiras de antiguidades também pode ser usado.

Se a configuração é mais moderno, o Guardião pode preparar um fi som le a ser tocado quando uma mensagem gravada é descoberto, ou talvez um pequeno vídeo apropriado para o cenário. As possibilidades são infinitas; sites inteiros "dummy" poderia ser criado com a finalidade de um fi c investigação específica.

Se você tem tempo para criar tais folhetos a partir do zero, vai procurá-los ou simplesmente usar os fornecidos em cenários publicados, o uso de apostilas complementa muito o jogo. Divirta-se e ver o que você pode vir acima com.

Ouça o que os jogadores dizem e como eles respondem. Se eles são excitados quando você traz um plano de chão com contadores ou miniaturas para mapear a ação, em seguida, fazê-lo mais vezes. Se eles estudam cada detalhe de cada folha, em seguida, usar mais deles. Normalmente você vai ter uma mistura de jogadores e eles vão responder a uma combinação de abordagens. Não se preocupe; manter as coisas em equilíbrio e apenas tentar fazer um bom jogo.

Usando as regras

As regras deste livro destinam-se a ser suficiente flexível para lidar com qualquer eventualidade.

As regras, em resumo, são:

Independentemente da situação, a intenção do jogador define o objetivo, e uma habilidade ou característica é escolhido que melhor combina com a situação.

Se a situação é dependente em cima das circunstâncias externas em vez de ações de um investigador, em seguida, um rolo Sorte é usado.

A Guide to usando as regras para situações específicas

Aqui estão alguns exemplos de objetivos e como um depositário pode usar as regras para resolvê-los. Estas não são regras spot e são fornecidos apenas como sugestões para ajudar Keepers entender como testes de habilidade pode ser usado com uma variedade de objetivos.

Ganhar em um cassino:

A maioria dos jogos em um casino são baseados na sorte; no entanto, as chances são sempre empilhados em favor da casa, então um rolo Sorte reta seria generoso. Talvez esta seja uma situação em que você poderia pedir um rolo contra metade pontuação Sorte do investigador. A regra personalizada pode ser apropriado se você deseja simular a sensação de jogo. Você pode optar por chamar por três rolos de sorte ao longo da noite no casino e estabelecem os resultados possíveis antes de rolar. Deixe o jogador nomear as apostas estão arriscando. Se o jogador ganhar todos os três rolos de sorte, ele ou ela ganha grande, multiplicando o jogo por dez. Se dois dos três são alcançados, o jogador ganha um pouco. Se alguém é atingido, o jogador quebra mesmo. Se todos os três são perdidos, o jogador acaba no fundo da dívida.

Emboscar um oponente:

O investigador quer ganhar ocultação e atacar com uma vantagem. Se o investigador faz uma vencedora Furtivo teste de perícia (oposição de habilidade local escondido do inimigo) que você pode conceder um dado bônus para fi ataque primeiro do jogador, ou simplesmente permitir que um sucesso automático.

Nadando para a segurança (afogamento):

Um investigador tem caído em águas turbulentas e deve nadar para a segurança ou se afogar. As chamadas Guardião para um rolo de nadar com o objetivo "nadar para a segurança." Se o jogador perde, então nenhum progresso é feito e água pode ser inalado; o jogador deve fazer um teste CON ou seu investigador vai sofrer danos 1D6 por rodada (ver Outras formas de página danos @@). A situação exige um roll-a única alternativa empurrou é o investigador desiste e se afoga. Se o jogador erra o rolo de mergulho empurrado, o investigador é golpeado e halfdrowned, tomar dano 1D6 por rodada. O Keeper deve então tomar uma decisão importante: ou a vida do investigador é colocado na linha ou o investigador é lavado mais tarde em outro lugar. Se o Keeper escolhe o primeiro, em seguida, o investigador vai continuar a perder pontos de vida a cada rodada até que salva por outro investigador ou personagem não jogável. Alternativamente, se ninguém mais está ao redor, o Guardião poderia dispensar a afogamento danos e sim ter a média rolo empurrado sem sucesso que o investigador tenha levado até alguma terra estrangeira, desprovido de todos os bens e de uma maneira ruim.

Estrangular um inimigo:

Primeiro o invasor usar uma manobra de combate com o objectivo de "aproveitar a minha vítima em um estrangulamento". As regras de combate padrão acomodar isso. Depois de completar a manobra, em cada rodada sucessiva o atacante (que agora está agindo com um dado bônus como resultado da bem sucedida fi manobra combates) pode estrangular o destino usando a habilidade de luta para fazer ataques como normal; qualquer dano é contada como estrangulamento. Observe como este usa regras de combate padrão.

Regras da casa

Se você deseja criar uma regra personalizada ou casa para específica circunstâncias, pense com cuidado antes de fazer isso.

Tem a certeza de que o que você quer fazer não seria tratado igualmente bem usando as regras normais? É uma regra personalizada indo para adicionar significativamente para o jogo?

O jogo inclui regras específicas para o combate, perseguições, mágica, sorte, sanidade, e danos físicos. Tudo o resto é tratado com testes de habilidade. Por exemplo, há específico regras são incluídos por quanto tempo uma pessoa pode sobreviver sem comida e água ou quanto tempo leva para cortar em uma rede de computadores. Essas coisas podem ser decididas pelo Keeper conforme apropriado para o cenário atual, usando as regras padrão e julgamento pessoal. No entanto, se um deles é um elemento chave em um cenário particular, então ele pode ser adequado para chegar a regras personalizadas que especi fi camente o foco sobre esse aspecto.

Ao fazer uma regra personalizada, tente mantê-lo simples, foco em uma habilidade ou um número limitado de habilidades (ou características) e decidir sobre um método de rastreamento graus de sucesso. Tentar construir em decisões significativas que podem ser tomadas pelos jogadores; essas coisas podem alterar o nível de fi culdade dif ou mudança que habilidade é usada.

Você está escrevendo um cenário que começa com os investigadores perdidos em um deserto, com comida e água limitados. O objetivo é criar uma regra que vai enfatizar os efeitos da privação e fadiga. Estar no deserto vai levar à desidratação, desorientação, fome, queimaduras solares, e fadiga. Você decide que a característica chave relativas a esta é CON. Em última análise, estar perdido no deserto vai levar à morte, por isso os pontos de vida serão usados para rastrear o fracasso. Os jogadores serão convidados a fazer um teste de CON para cada dia do tempo de jogo que passa-se um jogador falhar o rolo, o investigador terá prejuízos 1D3. Normalmente isto iria curar, mas você decidir que a cura não é permitida devido às condições severas. pontos de vida de um investigador pode cair a zero ao longo de alguns dias, no momento em que ele ou ela seria inconsciente e enfrentando a morte iminente. O "novo" regra fi ts com a intenção e você instituir isso como uma regra personalizada para uso nesse cenário.

Claro, o livro de regras poderia tentar listar uma fi c regra específica para qualquer eventualidade, mas isso leva a um jogo em que as regras devem ser constantemente referido e em que todo mundo está contido por uma regra em cada ação. *Chamada de Cthulhu* é projetado para ser flexível e encorajar o Keeper de fazer uso criativo da regra principal: o rolo de habilidade.

Rolls característicos

As regras padrão apresentar um método de geração de características e a criação de um investigador. Uma variedade de abordagens alternativas são apresentadas no Capítulo 3: Criando investigadores. Os jogadores esperam consistência. Se você permitir que um jogador para re-roll ou características manipule, você deve estar na frente sobre isso e aplicar a mesma abordagem para todos os jogadores.

Cenas de ação

Cenas envolvendo vários pesquisadores, personagens não-jogadores e / ou monstros podem tornar-se confuso, especialmente quando se tenta figura para fora quem está fazendo o quê e quando. Para manter o controle, você deve rapidamente estabelecer uma lista de investigadores e personagens não-jogadores, a fim DEX. Comece com o mais alto DEX (no topo da lista) e a determinação de que a ação do personagem, em seguida, trabalhar para baixo na lista, por sua vez. A rodada termina quando todos já tiveram a sua vez; voltar para o topo da lista e começar de novo até que a situação ou cena é resolvido.

Algumas ações levam mais tempo para executar do que outros. Às vezes as regras de fi ne quanto tempo pode demorar para executar uma ação específica, como com ataques de combate e feitiços, mas para outras ações que você terá que fazer um julgamento.

Ricardo Moore tenta arrombar uma fechadura enquanto seus companheiros proteger as costas de cultists saqueadores. O Keeper regras que levará 3 rounds de combate para escolher o bloqueio, mais se o rolo é pressionado.

“Mas é assim que funciona na realidade”

Ao usar o seu julgamento sobre o que poderia acontecer no jogo, tentar equilibrar um senso de realidade com o que você acha que vai criar uma dramática situação-se é claro que ser um escravo para verossimilhança vai produzir um resultado sem brilho, em seguida, tentar ser mais criativo . Isso não quer dizer que você deve se esforçar para ser irrealista; No entanto, se você fi nd-se justificando um evento universalmente indesejável com a frase: “Mas é assim que funciona na realidade”, você deve se perguntar se você não poderia fazer algo mais dramaticamente criativo. Um tiro de espingarda, por exemplo, pode não enviar um ying volta pessoa fl através do ar na realidade, mas se você gosta da idéia de que fazê-lo, então onde está o mal?

Movimento

Todas as distâncias são aproximadas e baseadas em descrição narrativa, de modo medição precisa raramente será um problema. Se desejar distâncias calibre então, como um guia, um personagem pode cautelosamente viajar um metro ou quintal por ponto de movimento (MOV) em um turno de combate; assim, um ser humano médio pode viajar oito metros em um turno de combate. Se a corrida, um personagem da tampa pôde cinco vezes a distância, mas logo pneu.

Pontos de vida e de danos físicos para personagens não-jogadores

Você deve usar as regras danos padrão para personagens não-jogadores. No entanto, personagens não-jogadores estão sob seu controle. Se você decidir que um personagem não-jogador tem um ataque cardíaco e cai morto no local, em seguida, que é o que acontece, então segue-se que, se um investigador perfura um personagem não jogável, e você decidir que o personagem não jogável cai morto como resultado do ataque, então é isso que acontece. Você não tem sequer a pedir um rolo de sucesso ou um rolo de dano em um personagem não jogável se você não quiser. Se um investigador tem um personagem não jogável na sua misericórdia (talvez uma faca realizada para sua garganta) e estados que ele ou ela está matando o personagem não jogável em seguida, permitir que isso aconteça sem o uso de dados, se desejar. Este seria, evidentemente, excepcional; Contudo, que ilustra o ponto que você só são obrigados a aplicar as regras quando elas afetam diretamente a um investigador. Você pode ter uma queda teto e esmagar um personagem não jogável sem um rolo, mas um investigador sempre terá um dado roll-neste caso, talvez para esquivar queda de alvenaria ou de perceber o teto solto antes de cair.

Os jogadores podem avaliar lesões não-jogador do personagem, acompanhando os danos que em TIC fl ou simplesmente pelo que os investigadores percebem, embora estes possam não ser totalmente confiável, como um personagem não-jogador pode ter defesa mágica ou só pode ser fingindo estar ferido. Quando uma bem sucedida First Aid ou Medicina rolo é realizada em um personagem não jogável, você deve indicar ao jogador se o personagem não jogável está morrendo, vivo ou morto.

Os investigadores podem reduzir um inimigo a inconsciência, uma condição da qual o inimigo provavelmente irá se recuperar, com o tempo. Isto pode fornecer uma moral dilema-fazer os investigadores permitir que um cultist mal ao vivo ou eles realizar uma execução sumária? Na maioria dos casos, assassinato a sangue-frio deve incorrer em um rolo de sanidade.

perseguições

A tarefa de descrever a localização é normalmente parte do papel do Guardião; em uma perseguição, no entanto, quando o jogador ganha um rolo sorte, ele ou ela é incentivada a fazê-lo. Alguns jogadores podem hesitar em fazer isso, caso em que você deve fazer perguntas importantes e incentivar o jogador a elaborar.

Harvey está em execução ao longo de uma rua, perseguido por um bando enfurecido. O Keeper não tem planos para a área circundante e decide jogá-lo abrir ao acaso. jogador de Harvey ganha um rolo Sorte e começa a de fi ne os próximos locais. jogador de Harvey parece um pouco vazio.

"OK, então você está correndo pela rua, é lotado com compradores de noite e pessoas indo para casa do trabalho. Você passou seu rolo Dodge e tecer por entre a multidão com facilidade. Há becos à esquerda e à direita, algumas lojas ainda estão abertas, onde você está indo?" a Keeper pergunta.

"Hum, eu vou ir para uma pista de lado."

"Ótimo. Qual é a pista de como? Está claro ou existem quaisquer obstáculos, tais como latas de lixo? Existe alguém no beco?" a Keeper pede ao jogador.

"Há um caminhão de lixo e os homens esvaziando latas de lixo para ele", o jogador estados.

"Então você vai ter que esquivar ao seu redor?" O Keeper resume o que o jogador tenha dito e define a localização claramente, escrevê-lo na folha. "Portanto, a próxima Localização é um beco, parcialmente bloqueada por um caminhão de lixo e trabalhadores. O beco apresenta um perigo exigindo um rolo Dodge."

Leve esta descrição de um cão de Tindalos:

"Out of canto da sala salta um cão de Tindalos. Ele vai atacá-lo ..."

Talvez possamos fazer um pouco melhor: "Você vê um cão de aparência estranha aparecer a partir do canto da sala. Seus olhos são amarelos e sua pele uma cor azul pálido. Ele rosna maldosamente para você, ergue-se sobre as patas traseiras e saltos para você ..."

Ou como sobre este:

"Como você olhar sobre a sala, uma falta fedor fi LLS suas narinas. Você achar-se engasgando com o ar fétido. Seus olhos ficam irresistivelmente para o canto Nordeste como um doentio aparece luz amarela a sanguessuga das paredes. A luz cresce em intensidade, queimando seus olhos. É difícil do que fazer, mas você começa a ver uma forma escura emergir da esquina, fora da luz amarela repulsivo. Os cabelos na parte de trás do seu pescoço se levantar como você percebe que algo ruim está se aproximando. Você ouve um terrível, grunhido desumano e você vê um par de mandíbulas abertas, linhas reveladoras de dentes afiados ..."

Ao definir o tom e usando descrição apropriada, imaginação do jogador fará o resto.

apresentando o Terrores da Mythos

No Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos, cada monstro tem uma descrição (geralmente levado diretamente a partir de uma história Mythos). Estes são um ótimo lugar para começar, mas você deve tentar construir sobre estes e variar suas descrições para que monstros recorrentes não se tornem banais.

Usando imagens para apresentar os horrores dos Mitos de Cthulhu pode ser problemático. Enquanto a Internet e os livros às vezes pode fornecer aproximações de alguns dos monstros dos Mythos, eles nem sempre são ideais, e às vezes tira do sentimento de horror que você como Keeper está tentando retratar. Da mesma forma, tomar uma miniatura figura de uma coisa mais velha para a mesa de jogo é mais propensos a ter o efeito de quebrar qualquer tensão que você construiu até agora (tais miniaturas pode ser útil mais tarde, depois de ter totalmente definir a cena e contratou o jogadores com uma sensação de medo ou terror).

Como muitos diretores fi lm sabe, o lema "menos é mais" é um útil lembrar ao apresentar entidades de explodir a mente de além do espaço e do tempo. Tentar descrever monstros vagamente, insinuando a sua otherworldliness e deixando de cada jogador imaginação fi ll os espaços em branco.

Cada vez que você apresentar um monstro, apresentá-lo de novo. Faça a descrição intensa e visceral. A uma profundidade nunca é apenas um profundo. É sempre uma criatura das profundezas do mar e antiga quanto o próprio tempo, uma criatura cuja presença muito bate no fundo do intestino, repelindo a humanidade de uma forma profunda causando repulsa e náuseas. Lembre-se, nunca é apenas um profundo.

Jogando entidades alienígenas

Então, também, havia o perturbador da despensa, o desaparecimento de certos alimentos básicos, ea pilha jarringly cômico de latas arrombado das formas mais improváveis e nos lugares mais improváveis. A profusão de partidas dispersas, intacto, quebrados, ou gastos, formados outro menor enigma-assim como os dois ou três panos de tenda e ternos peles que nós encontrado deitado sobre com peculiares e não ortodoxos slashings concebivelmente

Devido aos esforços desajeitados em adaptações inimagináveis.

- HP Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Apenas o Keeper sabe como as criaturas dos Mythos devem se comportar. Qualquer coisa que eles fazem pode ser importante. Eles são capazes de nos investigadores uencing fl em todos os tipos de formas. Em muitos jogos, monstros simplesmente virar-se, rosnar ou tubo em um tom sobrenatural e depois atacar. Esta apresentação está limitando, previsível e indigno dos Mythos.

criaturas inteligentes de construção, experimentação, adoração, aprender, fazer mágica, pergunta, tortura ou fazer qualquer outra coisa os seres humanos poderiam fazer. Eles fazem muito mais bem; coisas que são estranho, inexplicável ou incompreensível.

O horror, mistério e tom do jogo são melhor servidos se comportamentos são escuros e incomum. As ações de tais criaturas estão além da imaginação e você deve se esforçar para retratá-los como sinistro, ameaçador, e doentia.

O fácil identi fi cação de um monstro tira mistério e revela detalhes sobre a trama. Não deixe que os investigadores obter informações gratuitamente. Se eles chegarem mais perto da coisa, ainda não é um profundo one-la é um escuro, forma húmida, semi-submerso, coberto com algas, fedendo como morto há muito tempo fi sh.

Às vezes, um monstro parece o mesmo se é ou não é vivo. Tenha cuidado quando confirmando kill.s

Quando monstros morrem, cabe a você decidir se eles apresentam sintomas de angústia, simplesmente entrar em colapso, ou desaparecer. Mythos criaturas que morrem muitas vezes dissolvem ou evaporar-a nuvem nociva em breve substituído por um local úmido e ar limpo, como aconteceu com Wilbur Whateley na biblioteca da Universidade de Miskatonic em *O Horror de Dunwich.* Este convenientemente deixa os investigadores curtas de evidências físicas.

As descrições não precisam ser totalmente visual e se tornar mais real, se dois ou mais sentidos podem ser empregadas, como visão e olfato. Será que o monstro deixar um rastro de trás lodo nociva? Descreva a sua textura. Será que expulsar odores desagradáveis? Será que emitem uma estranha campal de alta lamento, como se dissolve lodo? Não se esforce para efeito ou quebrar a narrativa para tentar chegar com a palavra certa, mas tenha em mente textura, cheiro, gosto e qualidade da luz como possíveis fatores.

Cheiro é particularmente sugestiva, talvez porque ele não pode ser comunicada por estímulos de segunda mão, tais como fotografias, rádio ou televisão; nós sabemos uma coisa está fisicamente presente com a gente quando podemos sentir o cheiro. Às vezes, a mera proximidade de um monstro Mythos pode fazer os cabelos no pescoço do investigador se levantar.

A evidência de que algumas folhas criatura por trás piscinas, impressões, fragmentos, Akes fl, etc., ou os danos que tem feito, fornecem uma maneira muito mais interessante para levar à deducção da sua identidade ou propósito. Conjuntos de pistas que se somam a um ing monstro baf fl pode fazer para o jogo fascinante.

Lembre-se que quase todas as raças Mythos, tais como mi-go, homem-serpente, e as profundas, são da inteligência humana ou superior, levam vidas mais longas e são mais bem informados do mundo e cosmos em torno them.Who entre esses semi-imortais de bom grado risco de morte por alguma vitória momentânea sobre os seres que estão a eles o equivalente de chimpanzés? Na falta de motivos para lutar, criaturas inteligentes recuar diante do perigo. Evite negociação entre os investigadores e os seus desumanas adversários-tais ações sugerem que os monstros operar em um nível humano e diminui o seu horror.

Shoggoths e outras entidades de menor inteligência deve ser terrivelmente imprevisível e rancorosa. Tais criaturas pode muito bem lançar todos-out ataques e pode ser terrível em sua ira. Aqui o desafio é físico e o Guardião é obrigado apenas para dar aviso razoável de morte iminente. Atacar o shoggoth que vive na caverna pode ser um problema episódico, que pode ser devolvido para até que os investigadores podem destruí-lo-eles devem sobreviver o suficiente seal-tempo ou de alguma forma bani-lo em outro lugar.

Olhar Para Longe não vai te salvar!

E enquanto eu observava as ondulações que disse do contorcendo de vermes por baixo, senti um novo calafrio de longe para fora para onde o condor estiveste fl própria, como se minha fl esh tinha apanhado um horror antes meus olhos tinham visto.

- HP Lovecraft, *O que a Lua traz.*

Esta citação ilustra o modo como percebemos com todos os nossos sentidos, não apenas os nossos olhos. Dada a natureza alienígena dos Mythos, que pode até perceber a sua presença através de algum sentido primal além do conhecido cinco que reconhecemos. Os olhos de um Averting da tela de TV pode nos proteger da visão de cenas indesejáveis de horror, mas isso raramente é o suficiente quando confrontado com a presença tangível, indizível de um monstro Mythos.

Vencedores e Perdedores

Chamada de Cthulhu não é uma competição entre você e os jogadores. As regras asseguram que todos sejam tratados de forma justa; no entanto, não há nenhum mecanismo para reforçar o equilíbrio do jogo entre o operador e os jogadores. Equilíbrio é derivado das decisões que você faz como Keeper. Você decide o que os investigadores encontrar, você montar o cenário, você decidir sobre as ações dos personagens não-jogadores.

As probabilidades podem ser facilmente empilhadas contra os jogadores. Não existem regras para limitar o que você pode apresentar os investigadores com; se você decidir que uma série de jovens descer escuro sobre os investigadores, enquanto eles estão dormindo, então há pouco que os jogadores podem fazer para salvar seus investigadores. Isso não faria para um bom jogo ou jogadores felizes. Você deve medir a ameaça e estar ciente de que muitos dos monstros apresentados neste livro são capazes de aniquilar um grupo de investigadores. Normalmente, a melhor opção em aberto para os investigadores é ee fl e viver para lutar outro dia.

Fair Warning

Keepers devem se esforçar para proporcionar aos jogadores a chance de evitar a morte investigador sempre que possível. Isso não quer dizer que Keepers deve diminuir as habilidades dos monstros e vilões no jogo, ou puxar seus socos quando se trata o dano de ataques e outros ferimentos. Em vez disso, é recomendável que Keepers dar aos jogadores até três chances para evitar a morte certa.

Falha Sanity Rolls

Um senso de auto-controle é uma qualidade essencial de sanidade. Um personagem não-jogador pode segurar uma arma à informação cabeça e demanda de um investigador sobre um segmento que faltava do Disk R'lyeh, mas se o investigador diz ou aceita uma bala na cabeça é até o jogador. No entanto, quando um rolo sanidade é falha, o investigador perde todo o auto-controle e pode agir de uma forma que é contra seus melhores interesses.

Os investigadores têm fechado sobre o esconderijo do Cult of the Tongue Whispering e estão actualmente a pesquisar a base secreta para pistas sobre os planos do culto à devastação unleash em New York City. O que os investigadores não sabem é que o culto tem um shoggoth vivendo em uma piscina subterrânea. O shoggoth é poderoso e muito provavelmente para matar alguns, se não todos, os investigadores se equivocam com a it-tal resultado provavelmente irá significar o fim prematuro do jogo. Portanto, o Keeper fornece os jogadores com três chances para evitar o confronto com o shoggoth.

A primeira oportunidade vem quando o Keeper discute planos dos jogadores para procurar o esconderijo. Os jogadores estão animado e parece que quer se apressar em, abandonando qualquer sentimento de cautela. Durante a conversa, o Keeper reformula o que os jogadores estão dizendo como, "Então você acha que o Cult assassina da Língua Whispering estão se escondendo aqui e você quer se apressar com armas em punho, com nenhuma evidência de que isso na verdade o lugar certo? " Felizmente, algo ao longo destas linhas irá dar aos jogadores o suficiente de uma dica de que um grau de cautela pode ser aconselhável. Talvez eles deveriam demarcar o local primeiro para reunir mais informações sobre as atividades do culto.

Depois de ter visto o esconderijo por um par de dias, os jogadores reconheceram alguns dos sectários e estão agora a certeza de que eles têm o lugar certo. Os investigadores ganhar tranquilamente entrada e estão à procura das muitas salas do edifício quando eles se deparam com uma cultist solitário. Depois de uma rápida lutar, o cultist é capturado, e os investigadores decidir interrogá-lo antes de ir mais longe. O Keeper usa esta oportunidade para dar uma segunda pista de que os jogadores realmente deve evitar entrar na caverna sob a adega. Quando os jogadores pedir ao cultist capturou o que é na adega, o Keeper responde em voz do cultist "Go no porão, eh? Essa é uma boa ideia. Sim, você ir lá e encontrar a piscina! Você terá apenas o que está vindo para você lá! Ha ha ha !!" O Keeper apresenta os cultistas como louco e perigoso,

Ignorando dicas do Guardião, até agora, os jogadores amarrar o cultist e deixá-lo escondido em um armário, e decide ir direto para o porão para verificar a piscina (ninguém disse que os jogadores vão ouvir a Keeper!). Como eles exploram a adega, um deles descobre degraus de pedra que levam até um grande buraco no chão. Como os investigadores olhar para baixo os passos, o Keeper fornece um terço e fi nal aviso: "Os degraus de pedra olhar viscoso e há uma falta habita cheiro, algo mal lá em baixo. Você pode ouvir o respingo de água, como algo enorme estava saindo de uma piscina. Um som de estalo hediondo transporta até as escadas. O que quer que está lá embaixo não cheiro ou som bom."

Quaisquer que sejam os jogadores decidem fazer a seguir é com eles, mas o goleiro deu agora eles três advertências de que isso não vai ser um passeio no parque. Esperemos que os jogadores são pelo menos preparado e prevenido agora se eles têm qualquer sentido eles vão correr em vez de tentar lutar o shoggoth!

As pessoas que perdem o controle podem prejudicar si ou para outrem, mesmo entes queridos, ou agir de alguma outra forma que é contra a forma como eles agiriam quando racional. Para simular esta perda de auto-controle, o investigador é entregue a você, o Guardião, por um curto período de tempo sempre que um rolo de sanidade falhou você assumir o controle e ditar próxima ação do investigador. Como sempre, você deve apontar para dirigir o jogo para o tema do horror e considerar como uma ação involuntária poderia fazer isso. Por exemplo, se os pesquisadores estão se escondendo debaixo da cama quando o culto canibal chegar em casa, será um deles gritar sobre faltando um rolo Sanity como resultado de ver os cultistas preparando o almoço?

Se os resultados Sanity rolo na insanidade, os ganhos do depositário de controle das ações do investigador para a duração do surto de loucura. Esta não será por tempo longo em tempo real, pelo menos. Uma vez que o ataque de loucura é longo, o controle do investigador está de volta entregue ao jogador. Note-se a diferença entre a loucura, que é de curta duração, e a demência subjacente, que é mais longo do depositário controla o investigador durante loucura, os controlos do leitor durante demência.

Os jogadores podem ter um taco de sua investigador ficando louco para apresentar o seu personagem como 'louco' o tempo todo-enquanto eles podem retratar seu caráter da forma que quiserem, você pode querer lembrar esses jogadores que ser louco não significa necessariamente que o personagem age com sua loucura de todos os tempos. De fato, enquanto há uma insanidade subjacente, o investigador pode agir e função completamente normalmente em situações cotidianas, no entanto, se eles sofrem ainda mais a perda ponto Sanity, em seguida, um ataque de ensues loucura e loucura do personagem toma conta para a duração da luta.

Em última análise, com o início da insanidade permanente (o que equivale a loucura permanente) controle do jogador de seu investigador chega ao fim.

Uma maneira de pensar *Chamada de Cthulhu* é como uma luta entre o jogador eo Keeper para o controle do investigador. O jogador assume o lado do comportamento racional e sadio, enquanto você, o Guardião, são como um diabinho no ombro do investigador, constantemente empurrando o investigador em situações que levem ao seu controle ganhando, resultando em loucura e comportamento irracional.

delírios

Delírios têm maior impacto se a ilusão tem alguma relevância para o investigador. Uma ótima maneira de fazer isso é manter o controle de passado de cada pesquisador e usar as entradas de inspiração para delírios. Um investigador solitário pode sair para explorar alguns antiga casa, apenas para satisfazer um velho amigo lá (a partir de sua história de fundo). Todo o evento pode ser um lugar ilusão tomada na casa do investigador.

Uma série de filmes oferecem boa inspiração para saber como usar delírios e loucura, entre eles *Doze Macacos, erro, The Shining, The Lovely Bones, O Labirinto do Fauno, Clube da Luta* e *Mulholland Drive.* Nestes filmes, personagens lutam para diferenciar entre a realidade e alucinações, e nós, o espectador, não tem certeza se o que estamos vendo é real ou imaginário.

Assustando os jogadores

"O que seus sentimentos ser, sério, se o seu gato ou o seu cão começou a falar com você, e disputa com você em acentos humanos? Você ficaria sobrecarregado com horror. Eu estou certo disso. E se as rosas em seu jardim cantou uma música estranha, você ficaria louco. E suponha que as pedras na estrada começou a inchar e crescer diante de seus olhos, e se a pedra que você notou durante a noite tinha atirado para fora as flores de pedra na parte da manhã?"

- Arthur Machen, *The White Pessoas*

O gênero horror pode ser muito divertido. para baixo direito de batendo corações e testas suadas, é parte da natureza humana para fi nd prazer em estar com medo, contanto que ter medo não é para real. Claro que, realmente assustar ninguém é raro em um jogo que consiste em dados e papel, mas pode ter certeza isso pode acontecer.

a configuração do jogo é ostensivamente a do mundo real com o qual estamos intimamente familiarizado. Como você jogar, se esforçam para tornar o mundo realista para que seus jogadores se sintam em casa na mesma. Se um monstro apareceu na vida real, a maioria de nós gostaria de ter medo, mas um jogador é improvável para ter medo, mesmo se um monstro entra pela porta da frente jogador da sua investigador sabe que este é um jogo de horror, e está esperando monstros. Em vez de usar um monstro para assustar um jogador, tentar confundir as expectativas do jogador de como as coisas no trabalho mundo "real". Considere o seguinte evento, por exemplo: o investigador diz adeus a sua esposa como ela sai de casa para o trabalho, e, em seguida, cinco minutos depois, sua esposa desce as escadas em seu roupão. Não fornecem uma explicação. Se você pode induzir a dissonância cognitiva (segurando duas idéias conflitantes simultaneamente) no leitor, você abrirá a porta a temer como lutas mente do jogador para fazer sentido da situação. Ficamos com medo quando não podemos fazer sentido das coisas, especialmente quando essas coisas que não fazem sentido são o mundano, coisas cotidianas que sabemos que devemos entender.

Pacing trabalha lado a lado com as expectativas de confusão para criar uma sensação de crescente tensão e terror. Apresentar os jogadores com problemas e, quando o jogador mostra sinais de lidar com os problemas, atirar em um adi-

Harvey tem descobre que um culto está operando na cidade local (problema 1). Investigações levá-lo a descobrir que eles estão planejando algo horrível para a cidade justa amanhã à noite (problema 2)! Como suas investigações proceder, ele descobre evidências de que o tio Theodore está envolvido com o culto é a informação realmente verdade (problema 3)?

Harvey está desesperada e procura ajuda a ajuda de um velho amigo, Matthias Nixon, que é aprendido em magia. Sem o conhecimento de Harvey, Nixon está em um estado de transição, tornando-se um vampiro. Nixon oferece Harvey um negócio: ele vai ajudar Harvey, mas em troca Harvey deve fornecer-lhe com um cadáver humano fresco (problema 4).

problemas de Harvey estão se acumulando e o relógio está correndo ...

complicação cional. Olhar através de seu cenário, considere os problemas que irão surgir para os investigadores e estar à procura de mais como você joga.

Magia

Magic é parte do Cthulhu Mythos e homem nunca pode compreendê-lo totalmente. Cada magia tem sua própria descrição listadas no Capítulo 12: Grimoire; no entanto, feitiços são no domínio do Keeper e, portanto, mutável. Você é livre para alterar qualquer aspecto de um feitiço que desejar. Consistência é contrária ao próprio horror genre-Lovecraft nunca mais constrangidos-se com ela, assim que você também não deveria. Uma vez que uma mágica ou monstro é estabelecido em uma determinada história, você provavelmente vai querer mantê-lo em grande parte inalterado para a duração dessa história, mas isso não significa que em uma outra história com diferentes pesquisadores o mesmo monstro ou feitiço não pode se manifestar de uma forma muito maneira diferente.

Bem como o perigo associado com o primeiro vazamento de um feitiço, que são incentivados a incorporar suas próprias idéias para os perigos para os feitiços, talvez para se adequar ao seu cenário.

A passagem da onda de Esquecimento (página @@) requer um corpo de água salgada para estar presente para o período de trabalho e descreve o seu efeito como uma onda do mar poderoso cair para baixo sobre o alvo. Não há nenhuma razão para que isso não poderia, em vez ser uma onda de força invisível ou um vento tão forte que lágrimas fl esh do osso.

Tomes

Você deve observar que o estado regras que cabe a você quando a chamada para rolos, e isso se aplica igualmente a ler tomos e usando magia. Se a leitura do tomo é essencial para a progressão de sua trama, então cuidado de introduzir um rolo de dados e, portanto, um risco de fracasso.

Usando a Regra Opcional: uso espontâneo da Habilidade Cthulhu Mythos

Claramente, o uso desta opção deve ser manuseado com cuidado, pois pode potencialmente colocar o poder desproporcional nas mãos de um jogador. Quando um investigador tem apenas 2% habilidade Cthulhu Mythos, as chances de sucesso usando magia espontânea são muito baixos. Você pode ser tentado por esta baixa probabilidade de sucesso para permitir que um investigador uma chance para alcançar um objetivo maior, como ressuscitar os mortos através do uso espontâneo habilidade Cthulhu Mythos. Isso pode se tornar um problema quando esse mesmo investigador tem 50% habilidade Cthulhu Mythos no futuro; de repente, o que era uma rara oportunidade torna-se uma fi fty- cinqüenta acaso e o investigador é casualmente ressuscitar os mortos em uma base diária. Só você pode decidir o que é apropriado para o seu jogo, por isso tome cuidado para não permitir que as metas excessivamente generosos simplesmente porque o presente chance de sucesso é muito baixa.

jogadores uma sensação de ser penalizado e deve ser evitado usando um pouco de reflexão.

Ao estabelecer metas para o uso da habilidade Cthulhu Mythos, referem-se a um período comparável de orientação sobre os custos e exigências. Diga ao jogador como muitos pontos de magia que vai custar quando o objetivo for acordado, ou talvez indique um tipo de dado (por exemplo 1d8), que será lançado para determinar o custo ponto mágico. Cada uso espontâneo de Cthulhu Mythos deve ser perigoso e único; perder o rolo empurrado pode ter consequências desastrosas (veja As consequências da falta de um rolo de moldagem empurrado, página @@).

Você pode decidir ser mais generoso na definição de metas para o uso da habilidade espontânea Cthulhu Mythos se o objetivo está associada com a profissão do investigador. Desta forma, um médico poderia tornar-se um caractere de um estilo dobrado louco médico Herbert Oeste na reanimação de tecidos mortos.

Entrando no mundo dos Mitos de Cthulhu

Ao criar atmosfera, o Guardião deve jogar até a transição que os investigadores passam quando eles vêm a perceber a realidade dos Mythos. Para alguém sem pontos de habilidade Cthulhu Mythos ou que não acredita nele (veja Tornando-se um crente, página @@), o mundo é um lugar de esperança, um lugar onde a humanidade tem o potencial de viver em felicidade, um lugar onde a lata investigador ansiosos para se estabelecer, começar uma família e desfrutar de uma vida longa e feliz. No entanto, para aqueles que dar o passo irrevogável e compreender a verdadeira natureza do universo, que a luz otimista é extinto para sempre.

Quando alguém se torna um crente, o mundo muda e se torna um ameaçador e desagradáveis de lugares pessoas olham estranho e ameaçador, e o frio vento sopra. Há lugares mais tranquilo, a apenas locais de pavor. Os uma vez grandes conquistas da humanidade agora são vistos como zombarias rasas. Onde uma vez rostos alegres se reuniram para acolher o investigador, agora há apenas à espreita figuras cujos olhos são fi cheio de malícia e ressentimento. Aqueles com conhecimento dos Mythos enfrentar um destino pior do que a maioria. Como sua sanidade é drenada para fora, os pesadelos aumentar, até que eles percebem o horror, mesmo com sua mente desperta. Quando tudo sanidade se foi, como seus snaps mente, eles ouvi-lo claramente, mas por um momento: a chamada terrível de Cthulhu.

Terminar uma História

Todo mundo gosta de um bom final, mas o que constitui um bom final? Considere filmes: um fim com um estrondo (*Guerra das Estrelas),* outros acabam em um ponto crucial (*O trabalho italiano)* e alguns simplesmente parar meados de fluxo (*Onde os Fracos Não Tem Vez).*

Potencialmente, um jogo poderia continuar e continuar, mas como Keeper você deve saber quando a história chega ao fim. Às vezes, o final é óbvio, outras vezes é uma questão de decidir quando dizer, “cut”. Se os investigadores derrotar o mau grande em uma batalha, esta apresenta claramente uma maneira de terminar o jogo. Outras vezes um final pode não ser tão clara.

Se você está jogando por várias horas e quero chamar a sessão ao fim, você tem um par de opções. Peça aos jogadores se eles querem continuar a história outro dia. Se assim for, tentar trazer o jogo para um cliffhanger ou momento dramático e, em seguida, deixar o jogo. Se as pessoas querem terminar o jogo, em seguida, avançar rapidamente para a cena final do fi. Um rolo Idea (consulte a página @@) pode ser útil aqui para decidir se os investigadores começam a cena nal fi em uma posição vantajosa ou não. Dizer aos jogadores o que achar fora e onde leva-los, e, em seguida, começar a cena nal fi in media res. O filme *Planeta terror*

(aka *Grindhouse)* ilustra esta abordagem maravilhosamente: simulando o problema ultrapassado de ter um carretel falta de fi lme, o filme salta para uma cena depois da carnificina com os protagonistas no meio da ação.

investigador Morte

Em alguns casos, a morte (até mesmo a morte de todo o grupo investigador) pode ser um resultado dramático e memorável. Mas a morte de um investigador bate um jogador fora do jogo até que um que um novo investigador podem ser criadas e introduzidas para a história. Não seja demasiado pronto para lidar a morte se outras opções interessantes são possíveis. Esforçando-se para tornar o jogo uma experiência agradável para todos é muito mais importante do que ser um escravo ao realismo.

Lembre-se, este é um jogo de horror, ea ameaça de tanto a morte e insanidade deve acompanhar os investigadores cada passo. Um investigador é controlado por um jogador e há apenas dois resultados que acabam permanentemente esta: morte e insanidade permanente.

Você pode ser tentado no sentido de clemência, quando se trata de lidar o dano, mas estar consciente de que na maioria dos casos acumulado danos leva a inconsciência ao invés de morte. Os jogadores são encorajados a formar um anexo para os seus investigadores e a morte de um investigador deve ser sempre um evento significativo. Não se surpreenda se um jogador recebe a morte de um investigador, especialmente se a morte é heróico, significativa, ou simplesmente fazer uma grande anedota!

epílogos

Um curto epílogo para cada investigador é uma boa maneira de encerrar o fim de uma história. Uma breve epílogo pode ser usado para dizer o que acontece com cada investigador no rescaldo da história, e fornece uma oportunidade para reconhecer a contribuição de cada jogador para o jogo. Vá ao redor do grupo e falar com cada jogador, por sua vez sobre o destino de seu investigador. Não há nenhuma necessidade de jogadas de dados, apenas uma descrição breve do que o futuro reserva. Tente fazer com que cada um epílogo adequadamente Lovecraftian e apropriada para a sua história.

As coisas não vão bem para um grupo de três investigadores jogando The Haunting (consulte a página @@). Dois investigadores estão mortos aos pés de Corbitt, enquanto o terceiro fl EES, insano, do edifício. O Keeper poderia acabar com eles lá, mas ele se sente um pouco abrupto. Ao contrário, o Keeper sugere um epílogo breve e olha para o jogador do investigador sobreviver. "O que acontece com você?" O jogador sugere que após a recuperação, o investigador retorna para a casa com uma lata de gasolina e queima o lugar para o chão. O Keeper envolve as coisas. "Muito bem, a casa está envolvido em chama e você sentir alguma sensação de vitória. É claro que o senhorio não vai ser muito feliz e que você tem a cidade licença para fugir da polícia. Anos mais tarde, você leu de uma nova casa construída, onde o antigo estava. Moradores queixam-se de pesadelos e acontecimentos estranhos, mas certamente velho Corbitt não pode ser responsável. Ou pode?"

criando Cenários

Esta seção examina os ingredientes básicos de um *Chamada de Cthulhu* aventura, com o objetivo de ajudá-lo a tomar o seu primeiro passos na elaboração de cenários para um grupo de investigadores intrépidos.

Não há uma abordagem única para a criação de um cenário mais do que há uma maneira de escrever um livro ou compor uma canção. Aqui está uma seleção dos pontos de partida.

Comece com configuração detalhes e construir uma história a partir do zero

Escolher o Woodstock Festival 1969 como a definição, os conjuntos do depositário de cerca pesquisando o período, as pessoas envolvidas, etc., e usa-lo como inspiração para a trama.

Comece com um misterioso evento

Ao invés de começar com uma configuração geral, escolher um evento mais misteriosa ou inexplicável e construir um cenário com base nela; por exemplo, o evento de Tunguska de 1908 na Rússia.

Conceber uma história alternativa

Escolha um ponto de viragem na história e perguntar o que teria acontecido se as coisas tivessem sido diferentes; e se o Hitler tinha usado Mythos mágica para ganhar a guerra?

Escolha um monstro ou deus

Use uma entidade Mythos como inspiração para um cenário; picking "vampiro re fi" dá um tema de fogo, por exemplo. Eles podem ser convocados para atacar as pessoas e estão ligados com o deus Cthugha. Quem pode adorar tal deus um, que pode querer convocar fogo vampiros e por quê?

Criar um culto

Nas histórias de Lovecraft, muitos seres dos Mythos são poderosos demais para ser derrotado por oponentes humanos e assim horrorizado fi c que o conhecimento direto deles provoca insanidade. Ao lidar com tais seres, Lovecraft precisava de uma maneira para fornecer exposição e construir a tensão sem trazer a história para um fim prematuro. seguidores humanos deu-lhe uma maneira de revelar informações sobre seus "deuses" em uma forma diluída e tornou possível para os seus protagonistas para ganhar vitórias insignificantes. Se os investigadores estão indo contra entidades Mythos poderosos a cada semana, não vai demorar muito antes que eles estão todos mortos. Usando sectários humanos, adoradores, cientistas loucos e outros caracteres adequadamente nefastas irá fornecer não apenas adversários mais equilibrados, mas também a variedade em seus jogos.

Horror de Sobrevivência

O mais básico de motivações humanas é a sobrevivência. O tema mais claro pode haver do que brigando pela vida? Survival horror é popular horror sub-gênero e pode funcionar bem para cenários em que os investigadores são jogados cabeça primeiro em uma situação ameaçadora e são forçados a agir para sobreviver.

Isolamento

Lembre-se, o ônus deve ser sobre os investigadores. São eles que devem sentir-se obrigados a lidar com a situação ao invés de chamar a ajuda externa, como a polícia. Às vezes, o isolamento de locais remotos pode ser completa, onde os investigadores estão a milhas de distância da sociedade e não têm a capacidade de pedir ajuda. Em outras situações, eles podem ser isolados por vontade própria; talvez os investigadores são procurados por um crime e são forçados a se isolar para evitar a prisão e prisão. Em tais situações, os investigadores devem trabalhar à margem da sociedade, fora da proteção da lei.

Escolha uma história

Buscar inspiração a partir de uma história de Lovecraft ou talvez alguma outra coisa, como um filme ou programa de televisão. Fazer alterações a ele, talvez tirando-o para suas partes essenciais, em seguida, construí-la de uma maneira nova e interessante. Por exemplo, pegue *A sombra sobre Innsmouth* e colocá-lo em uma exuberante área florestal, substituindo as profundas com híbridos monstro-humana que adoram Shub-Niggurath.

Comece com uma cena de abertura convincente

Os investigadores começam a bordo de um ônibus. Olhando para fora da janela eles vêem um homem, aparentemente um vagabundo, gritando com os pombos. De repente, um aparece rasgo no tecido do espaço e as coisas começam a vomitar. Talvez este homem é um assistente, a abertura de uma porta para as Dreamlands.

grande final

Cuidado ao usar uma cena clímax como um ponto de partida para criar um cenário. Isso pode ser feito, mas envolve um monte de trabalho a figura para fora como alcançar o clímax e que se seus jogadores fazer algo que vai evitar o evento culminante?

Uma torção ou revelação hedionda

Come-se com algo interessante, misteriosa ou horrível, em seguida, criar um cenário como um veículo para entregá-lo. M. Night Shyamalan tem usado esta técnica para um bom efeito em seus filmes. Por exemplo, sem o conhecimento deles, um dos investigadores é o evildoer, possuía ou controlada por uma força maligna. A verdade provavelmente só será revelado no final do jogo.

Comece com os personagens dos jogadores

Ter os jogadores gerar os seus investigadores e então usar esses personagens e suas backstories como a inspiração para um cenário. Isto tem o potencial para ser um jogo fortemente liderada pelo jogador.

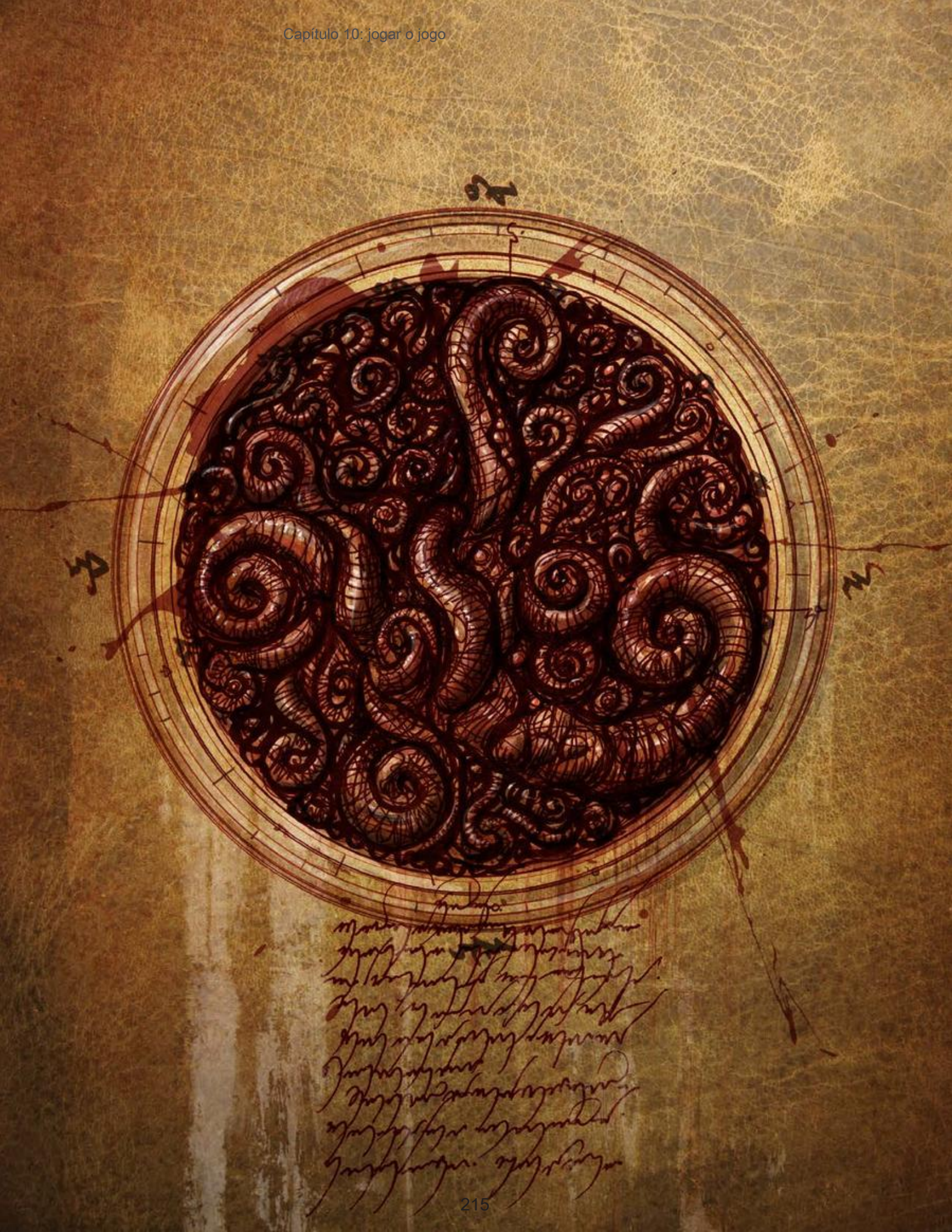
Camadas construto de Mistério

No coração de um *Chamada de Cthulhu* cenário é um mistério, algo que os investigadores devem achar a fim de progredir e afetar um resultado. Mistérios podem ser organizados como as camadas de uma cebola: cada pista arranca uma camada e leva a uma outra questão ou enigma para resolver (outra camada). Estas camadas poderia continuar e continuar até que os investigadores sentem que têm uma possível explicação ou resposta, que por sua vez direciona-los para algum tipo de ação.

Em Lovecraft *O Caso de Charles Dexter Ward,* por exemplo, o jovem Ward começa por investigar os antigos escritos de seu antepassado assistente (há a nossa história, a nossa cebola). Como ele investiga mais (descascando a camada Fi rst da cebola), descobre uma técnica para aumentar a morto. Ele tenta-lo (descascando uma segunda camada da cebola), e é capaz de levantar seu antepassado, que prova ser um gêmeo próximo de Ward na aparência. Este ancestral então se torna o mentor de Ward nas artes arcanas (a terceira camada da cebola). No entanto, o jovem Ward se mostra muito reticente e seus assassinatos ancestral dele e toma o seu lugar. Esse é o fim do cenário para Ward, eo fim da cebola primeiros para nós.

o médico do jovem Ward, em seguida, inicia suas investigações, pesquisando ao longo das mesmas linhas Ward começou. Esta é a camada inicial de um novo cebola. Dr. Willett fi nds que a antiga casa do ancestral sinistro ainda está de pé e visitas ela (a segunda camada deste cebola). Em vastas porões da casa, Willett encontros horrorizado fi c vistas e seres, e descobre como colocar para descansar o ancestral mal a quem ele suspeita deslocou seu paciente, o jovem Ward (esta é a terceira camada do novo cebola). Agora cheio de conhecimento e determinação, Willett visitas ao asilo de loucos, onde as mascaradas mal ancestral como o jovem Ward. Lá, Willett recita a Ressurreição soletrar para trás, destruindo o ancestral e fi nishing o segundo cebola e a história também.

Cada camada de um cenário deve apresentar os investigadores com dois ou três escolhas quanto ao local onde a prosseguir. Os jogadores nunca devem ter certeza de que eles já mergulhou para o fundo de um mistério, exceto para os seus próprios fins, nem devem sempre estar certo de intenções do goleiro. Obviamente, o Guardião não pode fazer cenários infinitamente profundas e complexas, por isso ou deve interromper o jogo quando os investigadores ficar muito profundo, ou improvisar. Se romper do jogo, isso só deve ser até o Keeper consegue estender o cenário ainda mais e dar mais profundidade aos mistérios.



Usando Temas Lovecraftian

A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, eo tipo o mais velho e mais forte do medo é o medo do desconhecido.

- hplovecraft, *Horror Supernatural em Literatura*

Os principais temas podem ser reconhecidos em toda a escrita de Lovecraft, quer à espreita abaixo do texto ou central para o enredo. Utilizando estes temas na concepção de cenários e execução de jogos de *Chamada de Cthulhu* pode ajudar a imbuir seus jogos com uma corrente de horror Lovecraftian.

Medo ... do estrangeiro, o Outsider, do Conhecimento

Um princípio central apresentou em quase todos ficção de Lovecraft é o medo do desconhecido. Tudo o que vem de fora de sua realidade normal, o seu dia-a-dia, é para ser temido. Essas coisas têm uma maneira de invadir seu espaço, a sua vida, e, finalmente, destruir a sua própria personalidade e estilo de vida. Homem é preso e isolado. Está a Verdade no escuro, lugares secretos do mundo; em madeiras antigas, colinas ocas e locais remotos. Cada estranho poderia estar escondendo algo, traçando sua cessão ou querer algo de seu. Investigadores fi nd-se cortado da civilização (sem telefones, ajuda ho, sem segurança) com ninguém que virá em seu auxílio. Eles são os “outsiders”.

Conhecimento causa dor, tristeza e morte. Livros de segredos e magia são para ser temido; eles mudam como você percebe o mundo ao seu redor, eles questionam sua fé e destruir sua alma. Melhor que eles são destruídos ou mantido escondido para que alguns messes enganar com coisas dormir melhor esquerda.

A percepção de que algo afetou você, seja implantes alienígenas, memórias falsas ou verdades escuras, pode fazer para histórias altamente imersivos e assustadores. Os investigadores e os seus jogadores podem não saber estes segredos que o jogo começa-parte do horror (e divertido) vem de desvendar o mistério e enfrentar a grande revelação.

Leitura sugerida: *O Caso de Charles Dexter Ward, The Call of Cthulhu.*

Corrupção ... do Corpo, a Mente, o Mundo

Um sentimento que permeia de corrupção, na mente e no corpo. Muitas das histórias de Lovecraft carregam um sentimento de decadência em seus arredores e configurações, bem como na decadência física e mental dos protagonistas. O deslizamento lento, mas inevitável da corrupção pode ser um pano de fundo útil para um cenário para inspirar um tema de mau agouro e pavor. Keepers também pode tomar este tema e torná-lo pessoal; por exemplo, o desenvolvimento lento e metamorfose assustadora de um investigador em um profundo (a mancha Innsmouth) ou um vampiro. Alterações na aparência e hábitos ao longo do tempo pode provocar a perda de ponto de sanidade para o investigador, bem como aqueles em torno dele ou dela. Os investigadores em questão pode não estar ciente do que está acontecendo, talvez pensando que o

O Rei de Amarelo, um avatar de Hastur

mudanças são causadas pela lenta de fluência de uma doença terrível ou os resultados de demência e delírio.

linhagens familiares levar “lembranças” e impurezas. Descendentes não pode escapar a mancha de crimes malignos cometidos por seus antepassados; inconscientemente, começam a espelhar essas ações escuras. Exposição aos Mythos drena não só a sanidade, mas também a humanidade. Aqueles que repetidamente arriscar contato com coisas que não são deste mundo pode ficar corrompido, perdendo sua fé e da mente. O que comprimentos que uma pessoa ir para?

O mundo ao nosso redor está se deteriorando. Caminhe qualquer rua, olhar para os sinais na janela, olhar nos olhos de estranhos nas esquinas. O fim está próximo. Que esperança que resta? Tudo de bom desmorona e é substituído com um zombeteiro, asfixia escuridão.

Leitura sugerida: *Os ratos nas paredes, The Lurking Fear, The Shadow Over Innsmouth, The Out Cor do Espaço.*

Horror cósmica ... o pesadelo da realidade, o lugar da Humanidade, o Universo Fria

No início do século XX, o aumento da dependência da humanidade na ciência era tanto a abertura de novos mundos e solidificando as maneiras pelas quais eles poderiam ser entendidas. Lovecraft retrata este fi potencial cientifico c como um buraco terrível na compreensão do homem sobre o universo.

O cosmos é indiferente e da humanidade é apenas uma partícula de poeira, inconseqüente. A humanidade é simplesmente, na melhor das hipóteses, esporte para aqueles de fora para saquear. O universo é um lugar escuro que débeis tentativas simulações da humanidade para compreendê-lo.

A busca do desconhecido é a busca da loucura. experiências estranhas erradas gone (ou direita!) e a construção de dispositivos que levantar o véu da ignorância da humanidade levar esses exploradores em mais obscuras e reinos terríveis de realidade e possibilidade. O homem não foi feito para saber essas coisas e aqueles que buscam o retorno desconhecido "mudou". A própria biologia e composição das criaturas Mythos está além da capacidade do homem de conhecer e compreender. É perigoso para tornar-se expostos a essa questão; mesmo sendo na presença de tais criaturas e sua tecnologia é um anátema para os seres humanos, causando dores de cabeça, dor e medo permeia.

Leitura sugerida: *Os sonhos na casa da bruxa, From Beyond, Nas Montanhas da Loucura.*

Não é claro, Lovecraft fez con fi ne-se a histórias Cthulhu Mythos e você também não deveria. Ganhar inspiração de outros escritores, televisão, filmes e folclore. Deixe sua imaginação vagar.

Cena de abertura

Toda jornada começa com um passo primeiros. O início de um cenário estabelece a premissa de que os investigadores se envolverem e efetivamente fornece os jogadores com sua direção inicial de investigação e pesquisa.

Não perca a oportunidade de ligar o interesse dos jogadores da primeira com uma cena de abertura excitante ou intrigante. Certifique-se de que é completamente envolvente e algo que os investigadores não podem ignorar.

Seu cenário começa com os jogadores aprendem sobre um assassinato por meio de relatórios de jornal. isso poderia ser mais envolvente? E se um dos investigadores descobriram o cadáver mutilado quando passeava com seu cão. Considere o que a reação do investigador pode ser? É a cena desafiando o suficiente? Poderia ser ignorada pelo jogador? O exemplo é desagradável, mas pode não levar a lugar nenhum além do investigador inspecionar a cena em busca de pistas e chamar a polícia. E se a vítima é conhecida para o investigador e capaz de falar por um tempo breve antes de morrer? E se a vítima é alguém o investigador ficaria feliz em ver a parte de trás? Talvez alguém a quem o investigador está em dívida? Dê uma olhada em backstories dos investigadores em busca de inspiração.

Anatomia de um cenário Linear

Enquanto cenários podem vir em todas as formas e formas, a participação majoritária alguns elementos comuns, bem como uma peça clássica de detetive ficção. A princípio, meio e um fim é um bom lugar para começar. Sem estes três um cenário faltará de definição e tem o potencial para se tornar uma confusão, não só para os jogadores, mas também para o Keeper.

Os conjuntos início até o jogo inteiro: engancha o interesse dos jogadores, dá o tom e humor, e fornece fonte inicial de indícios e pistas para a investigação. O meio é onde os investigadores começar a buscar informações, personagens não-jogadores se encontram, descobrir pistas e começar a juntar a foto maior. O fim vem quando os investigadores têm (mais ou menos) descobriu o que está acontecendo e decidiram enfrentar o grande vilão ou pelo menos ter uma solução viável para resolver o mistério. Tudo isso chega a um clímax, quando a verdade é (provavelmente) revelou, o vilão preso ou despachadas, e alguma forma de resolução é atingido.

aventuras lineares pode ser caracterizada como uma viagem de carro. Se você conhece o seu destino, você pode planejar uma rota, talvez dirigir uma certa maneira de tomar em algum cenário maravilhoso. Se você encontrar ruim tráfego fi c en route, você pode fazer um desvio. Isso pode afetar o seu tempo de viagem, mas você ainda vai chegar ao seu destino no final. O cenário começa no ponto "A" e termina no ponto "E", com os investigadores viajar através de pontos de "B", "C" e "D" en route.

Vamos dar uma olhada em um dos cenários neste livro-The Haunting (ver página @@). O cenário começa no ponto A, como os investigadores são empregadas para investigar os acontecimentos em uma casa velha. Ponto B englobaria as diversas opções de pesquisa que pode ser feito antes de entrar ponto C, o chão chão da casa própria. A ordem em que as do investigador examinar os quartos é com eles, mas, eventualmente, eles vão encontrar o Sr. Corbitt para o clímax do cenário (ponto D).

Como você pode ver, o enredo é conduzido em uma direção pela aquisição de pistas e informações esparsas. Pense nisso como um trem track-a história só pode ir por um caminho. Esta é fi ne para Keepers novatos e jogadores que estão começando a lidar com o jogo. No entanto, ele conta com os jogadores fazendo o que se espera deles-seguindo as pistas na ordem certa.

A construção de um enredo é essencial para a boa linear concepção cenário, e isso é fácil de fazer. Basta pensar sobre os livros que você leu, filmes e TV que você assistiu e histórias que lhe foram ditas. Todos estes podem fornecer grande inspiração. Não tenha medo de roubar uma idéia legal ou recriar toda uma história como a base do enredo cada pena Keeper do seu cenário de seus roubos de bola (essencial) de sal de filmes e livros. Se você não sabe por onde começar, pegue uma coleção de histórias de Lovecraft e obter leitura! Mudando alguns nomes e misturar os monstros em uma história de Lovecraft particular é a maneira perfeita de começar.

A maioria dos jogadores, como eles se tornam mais familiarizados com o jogo e confiante em seus investigadores, vai querer divergir do cenário linear. Ao invés de seguir as pistas óbvias estabelecidos para eles pelo Guardião, eles vão querer seguir uma pista diferente ou até mesmo chegar a uma linha de investigação inteiramente de sua própria concepção. De repente, a aventura é desviado ea Keeper pode ser tentado a contrive algo para obter a volta reportagem sobre a sua destina

Vamos dar o enredo do bem conhecido horror fi lm, John Carpenter *A Coisa, como base para um Call of Cthulhu cenário. O resumo básico do fi lme é a seguinte:*

A tripulação de um centro de pesquisa da Antártida remoto leva involuntariamente em um alienígena que muda de forma que prossegue para assassinato e membros de réplicas da equipe. O estrangeiro tem despertado de séculos de sono por homens cavando no gelo e agora está tentando sobreviver, enquanto a construção de uma espaçonave para escapar da Antártida.

Estes são os principais ingredientes da história, há muito mais acontecendo, mas isso será suficiente para agora. Tomando estas ideias, vamos reformular a trama para Call of Cthulhu.

A configuração ("o mistério"):

Uma equipe de pesquisadores da Universidade de Miskatonic é chamado para investigar o desaparecimento de membros de uma escavação arqueológica na zona rural de Vermont. Os fatos conhecidos apenas são que a equipe de arqueólogos descobriu os restos de um local antigo e tinha sido condução da escavação por um mês. Há poucos dias, algumas pessoas locais visitou o local apenas para descobrir que a equipe tinha inexplicavelmente desapareceu, deixando todos os seus bens e equipamentos.

O que está acontecendo:

A equipe descobriu uma tabuleta de pedra em que estava escrito o feitiço Invocação / Bind Estrela Vampiro e, sem querer, um deles lançar o feitiço. A equipe de arqueólogos foram comidos pelo monstro (um vampiro estrela), com apenas um sobrevivente (vamos chamá-lo Ted). Enquanto o feitiço funcionou, o vampiro estrela convocado não estava preso corretamente e por isso é livre para fazer o que quer. No momento, está em roaming na floresta, matando aleatoriamente a população local, o gado e os animais selvagens até que decide se transportar de volta de onde veio. Os corpos desaparecidos da equipe arqueológica pode ser encontrado em um bosque perto da escavação de sites tais descobertas podem ser feitas pela polícia local e / ou os investigadores. Ted também está em roaming na floresta, tendo fl ed ataque do monstro. Ele perdeu sua mente e é insano. Estrelas vampiros são invisíveis na maioria das vezes,

Então, nós temos um local relativamente isolado (o suficiente para os investigadores sentem que estão por conta própria, mas perto o suficiente para a civilização para uma gama de personagens não-jogadores a ser introduzido (agricultores locais, a polícia, etc.) Temos um razão para uma equipe de investigadores para estar lá (vamos supor que os investigadores podem ser da Universidade de Miskatonic) e temos um monstro desagradável!

Como resolvê-lo:

Uma vez no local, os investigadores terão de explorar o local de escavação, examinar os restos mortais de pessoas assassinadas, questionar os moradores e, finalmente, descobrir a tabuleta de pedra, antes de aprender o feitiço corretamente e convertê-lo para dissipar o monstro. Ao tentar fazer isso, todos os tipos de loucura ocorre como o monstro está solto e está trabalhando o seu caminho em torno das fazendas locais, matando animais e pessoas. Enquanto isso, Ted está sendo caçado pela polícia como suspeito número um. Cabe aos investigadores para salvar Ted e banir ou matar o monstro.

Três finais potenciais (apenas alguns exemplos, existem muitos mais):

Alguns dos investigadores envolver o monstro em combate como os outros cantar o feitiço no local. Como ele mata o seu segundo investigador, o feitiço produz efeitos e a criatura é banido.

O vampiro estrela usa sua magia para controlar o policial local, que leva os investigadores em uma armadilha, levando a uma cena caótica que termina com metade dos investigadores mortos e os restantes fl eeing loucamente à noite.

Os investigadores descobrir a tabuleta de pedra e destruí-lo, acreditando ser a fonte do mal. Eles podem ter acabado de assinar seus próprios mandados de morte!

Como você pode ver, desde a simples ideia de um monstro que ataca uma equipe de pesquisa, você pode começar a construir um cenário, acrescentando tantos sinos e assobios como você gosta. Como em The Thing, os investigadores não são os únicos que desencadeiam o monstro; em vez disso, tem que pesquisar o que aconteceu com a equipe original e tentar fi x a bagunça que fi nd-se em.

acompanhar, em vez de ir onde os jogadores estão indo. Se os jogadores são obrigados volta à trama preparada do Keeper, eles virão a sentir que sua contribuição é de pouco valor e que eles estão simplesmente seguindo uma história pré-ordenado em vez de criar a sua própria. Isto significa que é hora de olhar na execução de cenários de uma forma não-linear.

A Anatomia de um Non-Linear Cenário

Novice Keepers são aconselhados a criar histórias lineares à primeira, passar para cenários não-lineares como a sua experiência e confiança cresce.

Em uma aventura não-linear, depois de começar no ponto A, os pontos sucessivos pode ser encontrado em um diferente encomendar cada vez que o cenário é jogado e várias terminações desconhecidos pode vir a ser alcançado.

Ao criar uma caixa de areia, o Guardião está estabelecendo uma "geografia" para o jogo no qual numerosas parcelas interligados ou separados podem ser definidos para os investigadores a descobrir ao longo do jogo. Caso os jogadores sair pela tangente, o Guardião é bem versado o suficiente no cenário para acomodar a história em desenvolvimento. Note-se que você não está escrevendo uma história quando você cria um cenário não-linear. Acima de tudo, você não roteiro an-evitar acabar a todo o custo! Você pode escrever uma história de fundo, mas deve parar onde o jogo começa. O que você está criando é elementos do enredo (personagens não-jogadores, locais, etc.), mas como estes são tecidas juntos em uma história é decidido durante o jogo. Você também pode fazer um cronograma de eventos que irão

Carmesim Letters (ver página @@) é um exemplo de uma estrutura de cenário "caixa de areia" não linear ou. Os investigadores podem andar ao redor da caixa de areia onde quiserem, na ordem em que eles like-descobrir e desvendar o enredo como eles vão.

No decorrer do cenário, a responsabilidade recai sobre os investigadores para escolher o que visitar e com quem falar.

O cenário pode acabar em uma batalha desesperada com a fonte do mal, com um tiroteio na unconsidered Trifles, com um confronto com bandidos Atlantic City ou com os investigadores locked-up em Arkham Sanitarium.

Ao preparar um cenário de sandbox, você não precisa escrever longas descrições de cada localidade. Apenas alguns bala-points sobre cada será suficiente para agir como lembrete. Suas notas devem incluir possíveis pistas para ser encontrado e como eles se conectam a outros personagens não-jogadores ou locais. personagens não-jogadores não precisam ter todas as suas habilidades detalhados; uma profissão, alguns pontos de bala e relações com outros personagens devem bastar.

ter lugar na história, se o curso dos acontecimentos não é alterada pelos investigadores, mas você deve estar preparado para alterar os eventos na linha do tempo de acordo com as ações dos jogadores.

Às vezes os jogadores vão perder pistas ou ir até um caminho a Keeper não previu. Esta é fi ne; na verdade, ele é melhor do que fi ne, como alguns dos melhores partes de um jogo são aqueles improvisado em jogo.

aventuras não-lineares dê escolha dos jogadores em como proceder. O próprio fato de que coisas inesperadas vai acontecer por causa das escolhas dos jogadores faz para um jogo mais emocionante para todos, o Keeper incluído. Neste sentido, a história realmente se torne uma colaboração entre o Guardião e os jogadores.

campanhas

Se um cenário foram comparados a um episódio de uma série de televisão, uma campanha seria uma temporada ou talvez uma série inteira. Uma campanha publicados é dividido em capítulos, cada um dos quais pode ser considerado um cenário. Os capítulos são ligados a um tema comum ou uma história de arco. Dependendo da campanha, os capítulos podem precisar de ser concluída em uma ordem estabelecida ou pode haver uma flexibilidade para acomodar jogo os capítulos em ordens diferentes, dependendo das ações dos investigadores.

Em primeiro lugar, pensar em várias parcelas cenário, cada apenas duas ou três camadas de profundidade. Com três ou quatro cenários em mente, pense sobre como eles podem se conectar a um horror central ou mistério. Os jogadores começam a brincar com a própria bordas da Mythos, onde há dezenas de mitos, lendas, pistas e aventuras. Como eles ganham mais conhecimento e experiência, os investigadores irão trabalhar seu caminho para dentro, em histórias de maior profundidade. Após várias dessas histórias, os jogadores devem começar a ver as ligações entre os vários cenários. No centro do mistério reside a verdade hediondo e o clímax da campanha.

Deve haver fraudes e trilhas sem sentido polvilhadas entre os cenários. Estes irão manter o seu mundo de degenerar em uma massa de monstros e seus parentes. Gamblers, espiões, fanáticos religiosos, traficantes de drogas, traficantes de escravos, empresários ávidos, chefes de trabalho venais, terroristas, estrelas de cinema, políticos nefastos e capitães de mar piratas também estão disponíveis. Um cenário ocasional com os perigos provenientes deste mundo (mundano) pode desviar seus jogadores, mas tenha em mente que o tema principal do jogo é a luta dos investigadores contra os Mitos de Cthulhu.

Dentro de cada cenário se preparar, polvilhe informações adicionais que se relaciona com a "grande figura" -a trama principal e que está realmente acontecendo em segundo plano. Como os investigadores trabalham através dos cenários, estas peças díspares de informação deve começar a formar conexões, levando os pesquisadores a buscar novas linhas de investigação e levando-os cada vez mais para a trama principal até atingirem um ponto de realização, como o que está realmente acontecendo on e quem é o verdadeiro inimigo. Este ponto de realização de várias pistas dissociados deve preparar os pesquisadores para o seu maior desafio e o clímax da campanha.

Chaosium publicou uma série de campanhas para *Chamada de Cthulhu,* Incluindo *Horror no Expresso do Oriente* e *As Máscaras de Nyarlathotep.* Se você é você novo para o conceito de campanhas, em seguida, ler (e jogando!) Através de uma campanha publicada lhe dará uma boa noção de como cenários individuais podem ser ligados para formar uma campanha.

Em um cenário, papéis encontrados no antigo estrelado capela sabedoria culto em Boston poderia mencionar a Ordem Esotérica de Dagon. Mais tarde, em outro cenário, as investigações de cultos pântano em Louisiana poderia desenterrar conexões para um culto mestre em New England, centrado em Innsmouth, também chamada Ordem Esotérica de Dagon.

Nível de detalhe

Nós olhamos como cenários e campanhas não-lineares estrutura linear e, mas o que deve uma acabado olhar cenário como? Os cenários na parte de trás deste livro são de autores diferentes, cada um com seu próprio estilo. No entanto, estes são, naturalmente, publicada cenários e cada um teve que atender a certos requisitos e normas que podem não ser

necessário para o cenário homegrown. Vamos dar uma olhada na forma de seu cenário pode tomar.

Assim como não existe uma única maneira de começar quando se escreve um cenário, não há nenhum produto final prescrito. Compare criando um cenário com fazer um discurso. Ao fazer um discurso, algumas pessoas são capazes de fazer as pazes no local com pouca ou nenhuma preparação, enquanto outros fazem algumas notas de improvisar ao redor e outros ainda escrever a coisa toda palavra por palavra. Estes vários níveis de preparação pode funcionar igualmente bem não há certo ou errado aqui. O importante é saber qual o nível de detalhe requerido pessoalmente.

Como usar um cenário Publicado

A grande coisa sobre um cenário publicado é que o trabalho tem sido feito para você e um monte de fundo detalhado e material de ajuste é fornecido para você usar. Dependendo de como você se aproxima dele, este pode se sentir como uma bênção ou um fardo. Se você é alguém que pode ler uma grande quantidade de texto rapidamente, identificar os pontos mais importantes e reter a informação, então você está fora de um início fl ying. A maioria de nós, no entanto, vai achar que esquecemos certas partes, obrigando-nos a quebrar o fluxo do jogo para consultar o texto cenário, desajeitadamente lea fi ng através das páginas em busca desses detalhes evasivo, mas aparentemente todo-importantes.

Então, como melhor usar um cenário publicado? Para começar, folhear o cenário e obter uma visão geral dos capítulos e conteúdos, em seguida, ler o documento inteiro completamente de capa a capa uma vez. Agora você deve ter uma boa compreensão do que o cenário é sobre, mas você ainda pode ser obscuro em alguns dos detalhes, talvez não agarrar os papéis desempenhados por alguns dos personagens não-jogadores; este é fi ne.

Em seguida, o trabalho através do cenário novamente, desta vez tomando notas. Tente escrever um mínimo. Evite detalhes supérfluos ou coisas que você sente confiante de que você vai se lembrar de qualquer maneira. Identifique texto que é simplesmente adicionando cor e reduzir ou omiti-lo. Por exemplo, o texto poderia descrever um quarto em grande detalhe, até a cor da colcha, o papel de parede, o conteúdo do armário de cabeceira e outros móveis. Se você estiver confiante de que nenhuma dessas informações é vital e que você pode improvisar uma descrição de uma sala semelhante durante o jogo, então não há necessidade de registrar os detalhes em suas notas. Você não está fazendo a aventura publicada qualquer-o desrespeito texto impresso do cenário serviu a seu propósito na comunicação com você, leitor, uma imagem do quarto. Quando você executa o jogo você vai ser capaz de descrever um quarto inspirado pelo que você lê no cenário. Se a colcha é é rosa ou azul Nem aqui nem lá. O que pode ser importante é se é um conjunto opulento ou uma quitinete decadente, e você vai saber isto de ter lido o texto publicado.

Certifique-se de identificar e anotar tudo o que é essencial para o cenário. Você vai saber o que é importante eo que não é porque você leu o cenário uma vez já. Claramente, se as notas de cenários que há uma cópia do Cultes des Goules no armário de cabeceira, então você precisa notar a sua presença. Em sua mente ele pode melhor ser escondido debaixo da cama ou sob um frouxo fl oorboard-a localização não é importante, apenas a sua presença.

Para executar um cenário efetivamente você precisa para se sentir posse dela. Após esta segunda leitura do cenário publicado, você deve ter um conjunto de notas a partir do qual você pode executar o jogo em seu próprio caminho. Veja como você mandar destilar uma volta cenário publicada às notas do Guardião, talvez semelhantes aos utilizados pelo autor quando o jogo foi executado para o tempo muito primeiro. Use essas notas como um quadro e com seus jogadores você vai criar novas e maravilhosas histórias que iria surpreender o autor do cenário!

Um cenário publicada descreve uma sala da seguinte forma:

Quarto principal: Um quarto confortável com uma grande janela com vista para o jardim das traseiras. Roupas estão espalhados em todo o chão eo quarto seria beneficiar de uma boa limpeza. Um armário de cabeceira de madeira contém uma cópia do Cultes des Goules numa gaveta fechada.

Suas notas pode reduzir isso para:

Quarto principal, imundo, escondido Cultes des Goules.

E finalmente...

Se há uma coisa que você precisa acima de todos os outros para fazer este divertido jogo, é um entusiasmo positivo para fazer coisas para cima e criar conflito e drama. Essa centelha de vida supera todas as regras e conselhos que qualquer um pode dar-lhe sobre como executar um jogo. Por si só, o entusiasmo não vai fazer você um grande goleiro, mas sem ele você nunca vai ser um. Se alguma coisa neste livro animado, então se concentrar nisso. Obter fi vermelho, ficar animado e compartilhar isso com seus jogadores para que eles sintam isso também.

Agora vá e se divertir!

Capítulo Onze

Tomes de Eldritch Lore

T ei WO RSHI PPE rs, a Gr comer Ol d On eswho livedagesbeforetherew ere qualquer me n, e whoc ame totheyo un g wo rldoutofthe céu . T mangueira Ol d On eswere g em e, agora, insidetheearth e erthe und mar; mas seus de ad b od iesh ad toldtheir segredos. Em sonhos tothefirst me n, whofo rme dacultwhichh ad neverdied.

- H. P. Lo vecraft, T ele Ca llof Ct hulhu

ythos tomos são os repositórios de sabedoria arcana, terríveis segredos e magia poderosa. Eles fornecem o buscador da iluminação com verdades duras sobre a realidade, existência e presença daqueles de fora. Para os incautos, tais livros delinear um caminho para pesadelo, horror e insanidade.

Este capítulo resume os livros dos Mitos de Cthulhu mais frequentemente mencionado na ficção do Lovecraft Círculo de escritores.

Descrevendo Mythos Tomes

Alguns volumes Mythos são recentes o suficiente em sua origem ter sido impresso com tipos móveis. Essas edições foram normalmente publicadas em particular em pequenas tiragens imprensa e vendido apenas para colecionadores ricos ou conhecidos. Após a publicação, as cópias eram frequentemente procurado e destruído pelas autoridades devido à sua natureza escandalosa. Melhor estes textos serem queimados e suprimidas. Tal era o destino da publicação original

O Rei de Amarelo.

Onde existem cópias sobreviventes, estes têm sido muitas vezes mal-tratados pela recuperação enlouquecido ou malicioso, ou então para disfarçar seus conteúdos blasfemos. manuscritos encadernados não foram regularizados pela composição e impressão, e sua vacilante, escrita manchada pode ser totalmente incompreensível para páginas ao mesmo tempo, uma situação remediada apenas pela grande dedicação e erudição.

Mesmo que o resumo de cada livro é uniforme, suponha que cada cópia de um livro Mythos pode ser diferente de seus companheiros. Embora a lógica de que os potenciais diminui para livros recentes, como *Azathoth e outros,* mesmo assim, as ligações podem ser quebrados, páginas arrancadas e assinaturas em falta ou erroneamente agrupadas. O conteúdo pode ser manchado de tinta ou cicatrizes de ácido, com páginas meio-queimado e as palavras ilegíveis ou totalmente desfigurado por loucos (ou por homens sãos que tentaram destruir a informação perigosa nele). informações exclusivas pode ser escrita como marginalia ou anotou em papel de carta e aqui ou inseridos lá.

Alguns tomos começam a possuir a sua própria "personalidade" à medida que crescem na idade. Transmitida através das gerações, entre os membros da família, livreiros e colecionadores, os volumes parecem absorver uma marca de seus proprietários. Isso pode ser mais do que simplesmente as marginalia errantes de estudiosos do ocultismo; com alguns livros, aparentemente, manifestando "personalidades" distintas que ecoam uma vez proprietários poderosos, como grandes feiticeiros e potentados culto. Considere o cheiro, sensação e aparência de Mythos livros. A impressão geral deve ser distintamente insalubre. A ligação será, provavelmente, couro, talvez humana ou mesmo que de algum ser irreal. O couro deixar um resíduo viscoso quando tocado? Será que o livro deixa um odor almiscarado onde quer que tenha sido? Será que a presença do tomo causa das páginas de outro, livros próximas para char e escurecer? Talvez o livro parece se mover por conta própria, para nunca mais ser encontrada onde o investigador se lembra de colocá-lo ...

Feiticeiros e cultistas não são bibliotecários. Eles não se preocupam com as necessidades da posteridade. Eles pretendem-se viver para sempre e que consideram o conhecimento contido dentro de seus tomos ser deles por direito e não deve ser levemente passado para o indigno.

Edições undiscovered

Se uma versão original é encontrada de uma obra que até então era conhecido apenas na tradução, então a versão original é mais informativo. Adicione algumas percentis à habilidade recompensa Cthulhu Mythos. Tratar a edição original como uma outra edição. O Keeper escolhe língua original do livro e pode tornar-se seu título nessa língua também.

Se a criar um novo Mythos Tomé para algum propósito, você deve ter um nome adequado para ele, conhecer a linguagem de sua composição, sabe o que olha e sente como, saber quantos pontos sanidade são perdidos em lê-lo, saber quantas Cthulhu Mythos aponta sua compreensão acrescenta, e ser capaz de determinar o que explicita (se houver) podem ser encontrados dentro dele.

Usando Mythos Tomes

Apesar dos perigos, os investigadores vão optar por estudar este ou aquele livro aterrorizante. O processo de leitura pode ser vagaroso e pode ser suspenso em qualquer ponto durante o tempo que fosse necessário.

Considere que cada livro é um canal potencial da energia Mythos e energia-um portal física e mental para a loucura de segredos além do raciocínio do homem mortal. Livros de poder pode exercer um escuro na influência sobre aqueles que os possuem, alimentando o seu desejo de conhecimento blasfemo, acendendo um fascínio pelo ocultismo e, finalmente, dirigir o proprietário para mergulhar profundamente para os Mythos e insanidade tribunal. Em muitas histórias Lovecraft, o protagonista é jogado cabeça primeiro para os horrores dos Mythos como resultado de algum artefato ou tome Mythos.

Akin a magias, tomos Mythos pode desequilibrar um jogo, se usado muito livremente. Tais livros são um canal de conhecimento e feitiços Cthulhu Mythos, fornecendo os investigadores com uma fonte potencial de grande poder no combate as maquinações dos Mythos. Se em todos os lugares os investigadores transformar eles fi nd um Mythos Tomé, em seguida, o jogo pode tornar-se previsível eo desafio menor. A obtenção de um livro Mythos poderia ser um cenário em si ou pelo menos um sidetrack adequadamente perigoso para uma campanha, permitindo que os investigadores para ganhar segredos que ajuda-los na sua busca contra os asseclas do Mythos.

Este poder e conhecimento tem um preço. No *Chamada de Cthulhu,* isso geralmente significa uma descida aumentando em à loucura. Enquanto os jogadores vão desejo de ganhar livros Mythos, eles também devem temê-los, devido ao terrível sanidade esgotando efeito que terá sobre os seus investigadores.

Investigador posse de um Mythos tomo deve sempre levar uma consequência. Isso pode ser simplesmente o custo em sanidade como descrito acima ou alguma outra história conseqüência relacionado.

Tente planejar entradas fundo investigador corrompidos que impulsionam a história adiante. Pense em como a relação do pesquisador com os Mythos tomo poderiam ser manipulados para obrigar a narrativa do jogo, adicionar mais profundidade ao investigador, e sugerir oportunidades de interpretação para o jogador em causa. Enquanto outros investigadores visualizar o

Mythos Tomé em questão como um mau cheiro, livro de aparência mal, o investigador que foi corrompido por ela vai vê-lo em uma luz muito diferente. Um investigador pode sentir-se compelido a esconder o livro afastado em caso torna-se "magoado" ou talvez o investigador iludidos não consegue ler outro livro sem texto do tomo queima através da impressão.

O tomo está tentando voltar para o que "ele" considera como seu legítimo proprietário através do envio de mensagens na forma de sonhos escuros na esperança de que seu mestre vai achar isso. Enquanto os investigadores sofrem de pesadelos horríveis, verdadeiro dono do livro está se fechando e à espera de uma chance para ter de volta o que foi roubado.

Possíveis entradas fundo investigador corrompidos:

T O tomo era uma fonte de segredos devo know
Devo ficar mais!

T Ninguém está autorizado a tocar o meu livro.

T O livro fala comigo e eu devo obedecer.

T O livro é o mal e assim sou eu para lê-lo.

T Onde quer que eu colocar o livro que mata qualquer coisa próximo a ele.

T O livro está mudando me-I fome de humano
fl esh!

Os Mythos tomo provou ser mais útil, especialmente para o investigador que lê-lo (a ganhar alguns pontos na perícia Cthulhu Mythos e um par de feitiços). No entanto, a perda de sanidade, provocado pela leitura tomo está se manifestando como uma obsessão doentia com o livro. O Keeper decide dar o investigador um novo "corrompido" entrada no seu fundo (sob Treasured Posses): "Será que não faz parte com o Livro de Iod, leva-lo onde quer que vá"

Mythos livros também pode fornecer a inspiração para delírios investigador (Demência efeitos colaterais 2: delírios e Realidade Cheques, consulte a página @@). Talvez o livro de alguma forma influencia o investigador ou o investigador vê o livro em todos os lugares, mesmo apesar de ter sido aparentemente destruído. Delírios centrado em um Mythos tomo pode ter todos os tipos de efeitos sobre os pesquisadores, seja para jogá-los offtrack ou guiá-los através visão insano.

Uma nota sobre as entradas

Informações sobre os volumes descritos podem ser conhecido por bibliophiles eruditos, historiadores e por alguns no comércio de livros raros. Embora seja improvável que tais livros podem ser encontrados nas prateleiras da biblioteca pública comum, alguns podem ser encontradas nas seções de livros raros de certas universidades e em coleções particulares. Para além daqueles listados, outras versões, bem como menores Mythos, existem obras, assim como cadernos incidentais, diários e cartas. Keepers são aconselhados a rever as entradas de inspiração ao projetar novos volumes de lore esquecido, cadernos cultist e assim por diante.

entradas com marcadores indicam diferentes versões do mesmo original. Onde são anotadas duas datas para vários livros Mythos: a última data em cada caso, é a atribuída data na história original. Algumas datas são conjectural. Se disponível em tudo, o número de cópias listadas re fl ete as conhecidas realizada em colecções públicas e privadas. Mais cópias existentes são muito prováveis.

Dimensões indicadas são tradicionais, desde que os tamanhos reais geralmente variam entre as cópias. Fólios variar de 12,5" x 20" a 10" x 15" . In-quartos variar entre 10" x 12,5" e 7,5" x 10" . Octavos variam entre 6,25" x 10" e 5" x 7,5" .

Os resumos também incluem semanas médios de estudo por livro. Ao usar tais números, ter em conta as competências e profissão do leitor individual. Use as horas e datas dadas aqui como indicadores comparativos de dificuldade. Cada pesquisador vai estudar e compreender um livro em um ritmo diferente.

Al-Azif-ver Necronomicon. Azathoth

e Outros

Inglês, Edward Derby de 1919

Uma coleção de primeiras obras do poeta Arkham-nascido. Publicado em Boston em uma edição de bolso, 3,5" x 5,5" e encadernado em couro preto. Aproximadamente 1.400 cópias foram impressas e vendidas.

Sanity Loss: 1D4

Cthulhu Mythos: + 1 / + 3 percentis

Mythos Avaliação: 12

Estude: 1 semana

Magias sugeridas: Nenhum.

Livro de Dzyan

Inglês, autor e desconhecido tradução, supostamente de origem antiga.

Longo referido por teósofo Helena Blavatsky, uma cópia deste tomo nunca foi veri fi cado. Diz-se que uma tradução de manuscritos originais de Atlantis. Também chamado de *Estâncias de Dzyan.* Partes deste trabalho foram traduzidos como *A Doutrina Secreta,* mas que inclui nenhuma mágica ou outras informações Mythos.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 3 / + 6 percentis

Mythos Avaliação: 27

Estude: 14 semanas

Magias sugeridas: Chamada Forth Childe do Woode (Sum-

mon / Bind escuro Young), Call Forth Espírito do Vento (Invocar / Bind Byakhee), Call Forth The Unseen Walker (Invocar / Bind Shambler Dimensional), Sonho Vision (Fale Divindade / Cthulhu).

O livro de Eibon

Três versões seguir:

Book Of Eibon

Inglês, desconhecido tradução, c. Século 15
Um fl impressionado e tradução incompleta. Dezoito cópias por várias mãos, é conhecida hoje.

Sanity Loss: 2D4

Cthulhu Mythos: + 3 / + 8 percentis

Mythos Avaliação: 33

Estude: 32

Magias sugeridas: Chamada / Dispensar Azathoth, Contact Formless do Spawn de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contact Divindade / Kthulhut (Cthulhu), Contact Divindade / Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contact Divindade / Zhothaqquah (Tsathoggua), Criar Gate, Criar névoa de R'lyeh, Roda da névoa de Eibon, Enchant Brazier, Enchant Knife, verde Decay, Levitate, Wither Membro.

Egípcios são pensados para ter entrado na posse do Livro de Eibon através de negociação com lendária Atlântida. Sobreviventes da grande desastre Atlantian também são pensados para ter realizado o livro, inscrito em comprimidos, com eles para muitas partes da Europa, incluindo a Irlanda, França e Grécia.

Através de um pacto com Tsathoggua, Eibon ganhou maior conhecimento e poder, e até mesmo foi tão longe para descobrir uma maneira de passar através dos selos de sala do trono do deus sob o Monte Voormithadreth visitá-lo pessoalmente.

Com medo de seu poder, os sacerdotes de Yhoundeth dirigiu uma campanha de perseguição contra Eibon, finalmente, causando-lhe a fugir através de uma "porta" que levou à Saturno. Apesar dos anos desde que isso aconteceu, errantes de sonhos e outros locais têm, de vez em quando, mencionou um encontro com um antigo sábio chamado Eibon. Se isto é uma ea mesma coisa, restos conjectura.

Liber Ivonis

Latina, traduzido por Caio Filipo Faber, século 9
Embora o original é dito ter sido escrito por Eibon, mágico de Hyperborea, sem versões anteriores do que as Latina foram veri fi cado. Nunca impresso, seis versões manuscritas vinculados foram listados em coleções de bibliotecas.

Sanity Loss: 2D4

Cthulhu Mythos: + 4 / + 9 percentis

Mythos Avaliação: 39

Estude: 36 semanas

Magias sugeridas: Chamada / Dispensar Azathoth, Contact Formless do Spawn de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contact Divindade / Kthulhut (Cthulhu), Contact Divindade / Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contact Divindade / Zhothaqquah (Tsathoggua), Criar Barreira de naach-tith, Criar Gate, Criar névoa de R' lyeh, de fl ect Harm, Roda of Mist, Enchant Brazier, Enchant Knife, verde Decay, Levitate, Voorish sinal de Eibon, Wither Membro.

Livre D'Ivon

Francês, traduzido por Gaspard du Nord, c. século 13
Ligado, manuscrito dos quais treze amostras, parciais ou totais, são conhecidos por existirem.

Sanity Loss: 2D4

Cthulhu Mythos: + 4 / + 8 percentis

Mythos Avaliação: 36

Estude: 36 semanas

Magias sugeridas: mesmo que Liber Ivonis.

Fragmentos Celaeno

manuscrito holográfica em Inglês, pelo Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938)

A única cópia é conhecida a existir, depositado na Biblioteca da Universidade de Miskatonic pouco antes de o autor desapareceu misteriosamente.

Sanity Loss: 1d8

Cthulhu Mythos: + 3 / + 6 percentis

Mythos Avaliação: 27

Estude: 15 semanas

Magias sugeridas: Brew Espaço Mead, Call Cthugha, Elder Sinal, Enchant Whistle, Invocar / Bind Byakhee.

Confissões do Monge Louco Clithanus

Latina, por Clithanus, 400 (1674)
A reforma de Clithanus material recolhido de ler o Necronomicon. Contém extenso tratado sobre sigilos de proteção e o spawn de Cthulhu.

As cópias são mantidos no Museu Field de Chicago, o Museu Britânico e do Seminário Teológico Union, em Manhattan.

Sanity Loss: 2D6

Cthulhu Mythos: + 3 / + 6 percentis

Mythos Avaliação: 27

Estude: 29 semanas

Magias sugeridas: Expulsar o diabo, Call Down the Blasfêmias dos Oceanos (Contato Star-de Spawn de Cthulhu), sinal do Mestre (Elder Sign), Warding.

Cthaat Aquadingen

Duas versões seguir:

Cthaat Aquadingen

Latina, autor desconhecido, c. século 11-12th

Um estudo abrangente dos mais profundos. Três cópias desta versão exist Latina, identicamente encadernados em pele humana, disse a suar quando a umidade cai muito baixo. Um é supostamente realizada no Museu Britânico, embora o museu nega isso, e os outros dois são de propriedade por colecionadores britânicos.

Sanity Loss: 2d8

Cthulhu Mythos: + 4 / + 9 percentis

Mythos Avaliação: 39

Estude: 46 semanas de estudo

Magias sugeridas: Sonhos de Deus (Contact Divindade / Cthulhu), Sonhos de Zattoqua (Contact Divindade / Tsathoggua), Sonhos do Drowner (Contact Divindade / Yibb-Tstll), falar com crianças Mar (Ones contato profundo), falar com Pai Dagon, falar com Mãe Hydra (Contato Deep One / mãe Hydra) falar com Deus com crianças (Contato Star-de spawn de Cthulhu), Nyhargo Dirge (este último feitiço é uma reversão da Ressurreição feitiço usado para destruir revenants).

Cthaat Aquadingen

Inglês médio, autor e desconhecido tradutor, c. Século 14

Um estudo abrangente das mais profundas, mas em uma tradução incompleta e profundamente fl impressionada. Um único manuscrito encadernado é realizada pelo Museu Britânico.

Sanity Loss: 2D4

Cthulhu Mythos: + 2 / + 4 percentis

Mythos Avaliação: 18

Estude: 29 semanas

Magias sugeridas: Sonhos de Deus (Contact Divindade / Cthulhu), Fale com crianças Mar (Ones contato profundo), falar com Pai Dagon, falar com Mãe Hydra, falar com Deus com crianças (Contato Star-de Spawn de Cthulhu).

William Tedworth, um estudioso oculto eccectric, afirmou ter visto uma cópia do Cthaat Aquadingen na biblioteca do médico de Oakdeen Sanitarium em 1935. Devido à perda e danos de muitos registros na sequência dos acontecimentos de 01 de janeiro de 1936, é Desconhece-se se Tedworth era um paciente, visitante ou consultor temporário na instalação; a determinação de que iria lançar luz sobre a veracidade de sua afirmação.

Cthulhu no Necronomicon

Inglês, escrito por Dr.Laban Shrewsbury, 1915 (pub: 1938)

notas manuscritas em direção a um livro destina. Depositado na Biblioteca da Universidade de Miskatonic pouco antes de o autor desapareceu misteriosamente. Diz do poder de Cthulhu para afetar sonhos dos homens, avisando de um culto em todo o mundo dedicado ao retorno da criatura.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 2 / + 4 percentis

Mythos Avaliação: 18

Estude: 14 semanas

Magias sugeridas: Contactar Divindade / Cthulhu, contato profundo Ones, sinal mais velho.

Cultes des Goules

Francês, por François-Honore Balfour, Comte d'Erlette, 1702?

Publicado em 1703 na França (Paris?), Em uma edição in-quarto. A Igreja denunciou-o imediatamente. Catálogos um grande culto praticar necromancia, necrofagia e necrofilia na França. Quatorze cópias são conhecidas, o surgimento mais recente em 1906.

Sanity Loss: 1D10

Cthulhu Mythos: + 4 / + 8 percentis

Mythos Avaliação: 36

Estude: 22 semanas de estudo

Magias sugeridas: Preto vinculativo, Call / Dispensar Nyogtha, Call / Dispensar Shub-Niggurath, Contact Ghoul, Ressurreição, dessecação, Invocar / Bind Byakhee, Invocar / Bind escuro Young, Voorish Sign.

De Vermiis Mysteriis

Latina, por Ludwig Prinn de 1542

carta fólio preto impresso em Colônia, Alemanha, no mesmo ano. Suprimida pela Igreja. Quinze exemplares sobreviveram. Na parte discute o mundo árabe, e as coisas sobrenaturais lá.

Sanity Loss: 2D6

Cthulhu Mythos: + 4 / + 8 percentis

Mythos Avaliação: 36

Estude: 48 semanas

Magias sugeridas: Contactar Divindade / Yig, Criar Scrying Janela, Criar Zombie, Invoke Demon (Invocar / Bind Byakhee), Invoke Child of the Goat (Invocar / Bind escuro Young), Invoke Servo Invisível (Invocar / Bind Estrela vampiro), do Prinn Crux Ansata, Mind Transferência, Command Santo, Voorish Entrar .

Dividido em dezesseis capítulos, De Mysteriis Vermiis se preocupa com uma variedade variada de tópicos, incluindo artes de adivinhação, necromancia, a criação de familiares, assim como as teorias bizarras e descrições de entidades como vampiros, sprites e elementais. Alguns exemplares do tomo têm grandes seções escritas no que é considerado Ogham (runas druidas). Alguns suspeitam que o Ogham é uma cifra usada por Prinn para "esconder" ideias mais reveladoras e blasfemas. Circularam rumores no início do século XX sobre a Ordem Esotérica de Dagon que estavam supostamente buscando uma cópia original do livro. Acredita-se que dentro das seções cifrados é fórmulas para acelerar a metamorfose de um ser humano para um profundo.

Eltdown Shards

Inglês, pelo Rev. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912

tradução questionável de hieróglifos misteriosos encontrados em fragmentos de argila no sul da Inglaterra, em uma edição de 350 panfletos, 64 páginas. Conta a história de seres que poderiam trocar mentes com os outros através do espaço e do tempo.

Sanity Loss: 1d8

Cthulhu Mythos: + 3 / + 8 percentis

Mythos Avaliação: 33

Estude: 6 semanas

Magias sugeridas: Contactar Yithian.

Composto por cacos de cerâmica descobertos perto de Eltdown, sul da Inglaterra, o Eltdown Shards foram declarados intraduzível pelo Dr. Woodford e Dalton (o primeiro a tentar uma tradução). Posteriormente, no entanto, numerosos manuscritos pretendendo ser traduções apareceram, com a versão Winters-Hall mais importante entre eles. Winters-Hall sugere que os Shards não são outros senão os escritos dos coisas mais velhos, enterrados quando a Inglaterra ainda fazia parte do supercontinente de Pangea. Especulação contra esta teoria surgiu a partir de fontes não identificadas que concurso que o script é o da Grande Corrida de Yith.

G'harne Fragments

Inglês, por Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (pub: 1931)

estudo acadêmico e tradução de fragmentos inscritos com padrões de pontos curiosos. Discute a cidade perdida de G'harne em grande quantidade, incluindo a sua localização. Os fragmentos foram descobertos por Windrop no norte da África. A edição original foi 958 cópias impressas a expensas do autor como um sixteenmo humilde (4,5" x5.75").

Sanity Loss: 1D10

Cthulhu Mythos: + 3 / + 7 percentis

Mythos Avaliação: 30

Estude: 12 semanas

Magias sugeridas: Contactar Chthonian, contato Elder Coisa, Contact Shudde M'ell, Sinal Vermelho de Shudde M'ell.

O Rei de Amarelo

Inglês, desconhecido tradutor, c. 1895

O original é em francês, aparentemente, mas que a edição foi apreendido e destruído pela Terceira República apenas após a publicação. A edição de Inglês é um volume em oitavo preta fina em toda a tampa frontal da qual é gravado um grande sinal amarelo. Até que o livro foi lido, o sinal não tem efeito sobre o espectador, com exceção de imbuir um senso de curiosidade. Depois de ler o livro (ou após ter contato com qualquer coisa ou qualquer pessoa de Carcosa), vendo o sinal custa 0 pontos / 1D6 sanidade para ver (apenas uma vez). O texto é um jogo ambíguo, sonho que abre os leitores a loucura. Excepcionalmente, os leitores podem não opt para não acreditar que está escrito aqui. As de um curvado artístico vai se sentir obrigado a reler a peça. Se o livro resulta em insanidade, o leitor deve tornar-se obcecado com Carcosa eo Rei de Amarelo (ver sinal amarelo, página @@).

Um jogo envolto em mistério e tristeza, O Rei de Amarelo parece apenas trazer a loucura ea morte para aqueles que possuem o volume. Embora o dramaturgo permanece desconhecida, alguns sustentam que foi escrito por Christopher Marlowe (autor de Doutor Fausto, bem como o escabrosos O Massacre em Paris). Além de seus trabalhos mais conhecidos, Marlowe é também famosa pela sua misteriosa morte. Um mandado de prisão para Marlowe foi emitido, sem razão dada diferente de acusações de blasfêmia para um manuscrito contendo "vil conceitos heréticos". Ele foi levado para interrogatório, embora (estranhamente) nenhum registro existe da entrevista. Dez dias depois Marlowe foi esfaqueado (acima do olho direito, matando-o instantaneamente) por Ingram Frizer. Alguns acreditam que o manuscrito blasfema para ser o rei em amarelo e a verdadeira causa da morte de Marlowe.

Sanity Loss: 1D10

Cthulhu Mythos: + 1 / + 4 percentis

Mythos Avaliação: 15

Estude: 1 semana para estudo

Magias sugeridas: Nenhum.

Liber Ivonis, Livre D'ivon-ver Book of Eibon

Massa di Requiem Por Shuggay

Italiano, por Benvenuto Chieti Brodighera de 1768

Uma pontuação ópera e libreto nunca publicou e acredita ter sido realizado apenas uma vez. Lida com estupro, incesto e outras degradações. músicos conhecedores pronunciar porções da mesma não pode ser reproduzido. As cópias são realizadas pelo Museu Britânico, a Biblioteca Nacional de Paris, e, provavelmente, de coleta de Z do Vaticano.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 1 / + 3 percentis

Mythos Avaliação: 12

Estude: 2 semanas

Magias sugeridas: (realizada com coro completo e orquestra), Call Azathoth é lançado sobre a meio do terceiro ato.

Monstres e sua Kynde

Inglês, autor desconhecido, século 16

A única versão folio deste livro escrito à mão existiu e que foi roubado do Museu Britânico em 1898. Rumores de outras cópias continuam a persistir até hoje, embora nenhum foi veri fi cado. Contém uma mistura de temas extraídos do *Necronomicon, o Livro de Eibon,* e uma variedade de outros tomos. Muitas entidades são discutidas, incluindo Cthulhu, Yog-Sothoth, e Lloigor, o gêmeo de Zhar.

Sanity Loss: 1d8

Cthulhu Mythos: + 2 / + 6 percentis

Mythos Avaliação: 24

Estude: 36 semanas

Magias sugeridas: Comando Sem Rosto (Invocação / Bind Nightgaunt), Command Ice Demon (Invocar / Bind Byakhee), Command Servo Invisível (Invocar / Bind Estrela vampiro), Command Noite Beast (Invocar / Bind Hunting Horror), Command Estrela Walker (Invocar / Bind Shambler Dimensional), Enchant Altar, Enchant Blade, Pipes Encantamento.

Nameless Cults

Três versões seguir:

Unausprechlichen Kulten

Alemão, por Friedrich Wilhelm von Junzt de 1839

Propriamente conhecido como *Das Buch von den Kulten unaussprechlichen.* Um Quarto, possivelmente impresso em Hamburgo. Este volume, longa referido como o *Livro preto,* fala de conexões de von Junzt para vários cultos e sociedades secretas. Outras edições são rumores. Seis exemplares são conhecidos por serem em grandes bibliotecas na Europa e América. A edição original possui as horrorizado fi co gravuras de Gunther Hasse.

Sanity Loss: 2d8;

Cthulhu Mythos: + 5 / + 10 percentis

Mythos Avaliação: 45

Estude: 52 semanas

Magias sugeridas: Aproximar Brother (Fale Ghoul), Barreira de naach-tith, Beckon Great One (Contact Dagon), Call Aether Diabo (Contato Mi-Go), Call Forth do Sol (Call / Dispensar Azathoth), Call Forth Cyaegha (Call / Dispensar Cyaegha), Call Forth o Homem Horned (Call / Dispensar Nyarlathotep), Call adiante o que não deve ser (Call / Dispensar Nyogtha), Call Forth a Deusa Woodland (Call / Dispensar Shub-Niggurath), Command Airy viajantes (Invocar / Bind Byakhee), o Comando das Árvores (Invocar / Bind escuro Young), Command the Unknown (Call / Dispensar Ghatanothoa), Contact Crianças dos Ones Deep (profundo contato), revivify (Ressurreição).

Nameless Cults

Inglês, desconhecido tradutor, publicada 1845
Uma tradução não autorizada publicada por Bridewell da Inglaterra (provavelmente Londres) em uma edição em oitavo. Pelo menos vinte cópias são realizadas em várias coleções. Mal fl texto impressionada.

Sanity Loss: 2d8

Cthulhu Mythos: + 4 / + 8 percentis

Mythos Avaliação: 36

Estude: 48 semanas

Magias sugeridas: conforme *Unausprechlichen Kulten,* mas a maioria dessas versões magia são incompletos ou defeituosos.

Nameless Cults

Inglês, desconhecido tradutor, publicada 1909
Um expurgada versão do texto Bridewell defeituoso, publicada pela Golden Goblin Press, New York. Contém apenas descrições de feitiços, e não os rituais completos das edições anteriores. Com alguma procura, esta edição pode ser encontrado em livrarias usadas.

Sanity Loss: 2d8

Cthulhu Mythos: + 3 / + 6 percentis

Mythos Avaliação: 27

Estude: 30 semanas

Magias sugeridas: Nenhum

o Necronomicon

Veja a parte traseira do capítulo para uma descrição completa do tomo blasfêmia. Cinco versões seguir.

AL-Azif

Árabe, por Abdul al-Hazrad (Abd-Azrad), c. 730 AD
forma original é desconhecida, mas várias versões manuscritas foram por muito tempo circulou entre os estudiosos medievais. Já no século 12, esta versão foi referido como perdido. É uma comovente compêndio imenso em quase todos os aspectos das Mythos, e uma referência capaz na maioria dos assuntos, incluindo gráficos e mapas estelares.

Sanity Loss: 2D10

Cthulhu Mythos: + 6 / + 12 percentis

Mythos Avaliação: 54

Estude: 68 semanas

Magias sugeridas: Chamada / Dispensar Azathoth, Call / Ignorar Cthugha, Call / Dispensar Hastur, Call / Dispensar Nyogtha, Call / Dispensar Shub-Niggurath, Call / Dispensar Yog-Sothoth, Contact Ghoul, Contact Divindade / Nyarlathotep, Contact Areia Morador, Dominação, Dread Curse of Azathoth, Poeira de Suleiman, o Élder sinal, pó de Ibn-Ghazi, Ressurreição, dessecação, Invocar / Bind Byakhee, Invocar / Bind fogo vampiro, Invocar / Bind Servitor dos Deuses exteriores, Voorish sinal.

Necronomicon

Grego, traduzido por Theodoras Philetas, c. 950 AD
Cedo versões manuscritas são desconhecidos. Uma pequena gráfica em (? Florença) Itália em uma edição fólio foi suprimida pela Igreja; faltava-lhe quaisquer desenhos, mapas ou gráficos. Última cópia conhecida queimado em Salem, 1692.

Sanity Loss: 2D10

Cthulhu Mythos: + 5 / + 12 percentis

Mythos Avaliação: 51

Estude: 68 semanas

Magias sugeridas: igual a *Al-Azif.*

Necronomicon

Latina, traduzido por Olaus Wormius, 1228 AD
Primeiro circulou em forma de manuscrito, em seguida, impresso na Alemanha (final do século 15) como um black-carta fólio. A segunda edição, quase idêntico foi publicado em Espanha no início do século 17. Uma cópia da edição anterior e quatro cópias do último são conhecidos de existir.

Sanity Loss: 2D10

Cthulhu Mythos: + 5 / + 11 percentis

Mythos Avaliação: 48

Estude: 66 semanas

Magias sugeridas: igual a *Al-Azif.*

Necronomicon

Inglês, traduzido por Dr. John Dee, 1586
Uma versão preciso, mas expurgada da tradução grega. Nunca impresso; existe apenas na forma de manuscrito ligado. Três cópias quase completos são conhecidos.

Sanity Loss: 2D10

Cthulhu Mythos: + 5 / + 10 percentis

Mythos Avaliação: 45

Estude: 50 semanas

Magias sugeridas: Invocamos o Anjo Yazrael (Call / Dispensar Yog-Sothoth), Call Forth o Senhor do Pit (Call / descartar Nyogtha), o Comando do Anjo Dilyah (Invocar / Bind Servitor dos Deuses Exteriores), Consulte Servo escuro (Contact Ghoul), Consulte Ye Espírito da Terra (Contactar Nyarlathotep), Dominação, poeira de Suleiman, sinal mais velho, pó de IbnGhazi, Voorish Sign.

o Necronomicon

Cada tomo tem a sua própria história e o Guardião é convidado a usar essa entrada quanto à *Necronomicon* como inspiração para suas próprias histórias de outros tomos ou artefatos semelhantes.

Enquanto as obras mais antigas são insinuado, em línguas humanas é a *Necronomicon* que melhor se relaciona o alcance eo significado do Mitos de Cthulhu.

o *Necronomicon* é enciclopédico e desconcertante, contendo magia Mythos profunda e conhecimento, incluindo um canto de Yog-Sothoth que pode abrir o caminho para este mundo, informações sobre o pó de Ibn-Ghazi, e uma descrição do sinal Voorish. O tomo também discute a natureza da existência, detalha muitos locais e lugares (alguns não desta Terra), e fornece descrições sombrias de algumas entidades Mythos. Alusões são definições, inflexões são explicações, desejos são provas e decoração e design são indistinguíveis. O vocabulário é tão interior como o de um sonho. o *Necronomicon* representa a porta de entrada para a demência, o caminho através do qual os seres humanos passar, metamorfose e emergem irreconhecível.

História

A versão original do *Necronomicon,* Conhecido como *Kitab Al-Azif,* foi escrito por volta de 730 dC em Damasco pelo árabe, Abdul Al-Hazred (Abd al-Azrad). Um estudante de magia, bem como um astrônomo, poeta, filósofo e cientista, al-Azrad nasceu por volta de 700 dC, em Sanaa, Iêmen. Antes de compor seu grande trabalho que ele passou anos de visitar as ruínas da Babilônia, os poços de Memphis e do grande deserto do sul da Arábia.

Ele morreu em Damasco, em 738, de acordo com seu biógrafo do século 12, Ebn Khallikan, devorado em plena luz do dia por um demônio invisível. Manuscritos do *Al-Azif* circulavam secretamente entre os filósofos e cientistas da época, no entanto, não foi até o ano 950 de que o trabalho foi traduzido para o grego pelo bizantino Theodorus Philetas, que rebatizou-o *Necronomicon.* Numerosas cópias do manuscrito Philetas' foram feitas. O aumento da circulação do tomo blasfema levou à sua eventual condenação em 1050 pelo Patriarca de Constantinopla Michael. Muitas cópias foram confiscadas e destruídas, seus proprietários sofrer penas severas.

Em 1228, Olaus Wormius efetuada uma tradução latina da versão grega, todas as cópias do original em árabe tendo por este tempo foi perdido. Sua circulação rápida entre os círculos filosóficos levaram à sua proibição em 1232, tanto do latim e versões gregas colocado no Índice Expurgatorius pelo Papa Gregório
IX. Olaus não re-título grego *Necronomicon,* e o trabalho é, posteriormente, vulgarmente designado por esse nome.

O ano de 1454 viu a primeira prensa de impressão prática usando tipos móveis e antes do final do século uma versão em preto-carta do latim *Necronomicon* tinha sido impresso na Alemanha, provavelmente em Mainz. O texto não identifica a data ou local de impressão.

No início do século XVI, provavelmente antes de 1510, uma versão da tradução grega foi impresso na Itália. Apesar novamente falta quaisquer marcas de identificação, esta versão é acreditado geralmente para ter vindo de imprensa de Aldus Manutius, fundador da Aldine Press, famosa por sua impressão de textos gregos e latinos não editados.

Em 1586 uma tradução em Inglês do *Necronomicon* foi produzido por Dr. John Dee, matemático, astrólogo e médico da rainha Elizabeth da Inglaterra. Nunca publicada, acredita-se que a tradução de Dee ter sido feita a partir de uma edição grega descoberto pelo médico durante suas viagens na Europa Oriental. Embora preciso, é incompleta, parcialmente expurgada pelo seu tradutor.

A segunda edição da versão latina foi feita em Espanha no início do século XVII. Como de costume, a impressora não foi identificado, mas o corte mais pobres do tipo distingue do trabalho alemão mais fina. É em todas as outras formas fiéis à edição anterior.

outras versões

Outras versões e cópias parciais do *Necronomicon* existir.
O Sussex Manuscrito, também conhecido como o *Cultus Maleficarum,* é uma tradução em Inglês feita por um Baron Frederic do texto em latim, publicado em Sussex em 1597. O confusa e incompleta *Al-Azif-Ye Booke de vós árabe,* escrito em Inglês provincial, foi feita no final do século XVI e circulou em manuscrito copiado à mão. A 116-page medieval *Manuscrito Voynich,* atualmente na coleção da Universidade da Pensilvânia, está escrito em grego e latim usando o script árabe.

sobrevivendo Cópias

Condenados e destruídos pela Igreja, apenas cinco cópias do *Necronomicon* Sabe-se que existem hoje, embora um número desconhecido de cópias ainda pode ser realizada em coleções particulares. Cópias que chegam ao mercado aberto são geralmente comprados por bibliotecas ou colecionadores particulares. O aumento resultante no valor tem impulsionado o preço para além do alcance da maioria dos estudantes sérios do oculto. Poucos podem dar ao luxo de obter suas próprias cópias deste escuro e poderoso livro, e, dado o valor e as condições frágeis das cópias existentes, algumas instituições públicas permitir o acesso irrestrito.

As cópias existentes documentados são todas as versões latinas, quatro do impressão espanhola sub-reptícia do século 17 e os quintos um único espécime sobreviventes da edição alemã do século fina 16. Os quatro remanescentes da edição impressa na Espanha estão actualmente detidos nas coleções da Bibliothèque Nationale em Paris, a Biblioteca da Universidade de Miskatonic em Arkham, a Biblioteca Widener em Harvard, ea biblioteca da Universidade de Buenos Aires. A única cópia preciosa da edição impressa na Alemanha reside no Museu Britânico, em Londres.

Embora acredita-se que a última cópia conhecida em grego ter perecido em chamas durante o caos dos julgamentos das bruxas de Salem, em Massachusetts, os rumores de outras cópias gregas ocasionalmente superfície. O mais recente deles afirmou que uma cópia foi possuída pelo artista de Nova Iorque Richard Upton Pickman. Se for verdade, o livro, aparentemente, desapareceu junto com o artista em 1926.

cópias artesanais da versão Dee, a maioria deles danificado e incompleto, ainda são ocasionalmente descobertos. A descoberta mais recente foi feita pela Universidade de Miskatonic, que agora tem um Dee quase completa *Necronomicon* em sua coleção invejável. O decididamente menos rara *Sussex Manuscrito* também podem ser encontradas na coleção de Miskatonic e em muitas outras bibliotecas grandes também. Acredita-se geralmente que nenhuma cópia do original em árabe sobreviveram até os dias de hoje, apesar de persistentes rumores sugerem que uma cópia à tona em San Francisco pouco antes do desastroso terremoto e fogo de 1906. A afirmação de que uma cópia árabe é parte da coleção no Museu britânico foi recentemente refutada.

As descrições físicas

Todas as edições impressas conhecidas do *Necronomicon* são folio porte. As edições latino-impressos na Espanha e na Alemanha medida 18 por 11-1 / 2 polegadas e contêm 802 páginas, uma folha presos em como uma inserção de guias. Os registros sugerem que a versão grega foi várias páginas mais tempo. O tipo estilo é preto letras xilogravuras góticos e numerosos ilustrar o texto. Ligações, como com todos os livros deste período, são individuais, refletindo o gosto dos proprietários originais dos livros.

o *Necronomicon* encontrados no Museu Britânico está em uma ligação ainda em bom estado de couro do século 15. Impresso na Alemanha, o texto está em boas condições, mas lamentavelmente carece sete folhas diferentes, cada um cortada e removida com muito cuidado. Este volume estava entre as três bibliotecas de livros legado ao povo da Inglaterra que levaram à fundação do Museu Britânico em 1753.

A cópia encontrada na Bibliothèque Nationale está em mau estado, ligada ao barato, desintegrando-se pasteboards comum à época. O texto está em semelhante mau estado, com muitas páginas rasgadas e várias páginas em falta completamente. Outras páginas são indecifráveis, seriamente danificada pelo que alguns identificam como o sangue. A aquisição do livro está envolta em mistério, o volume depositado na recepção do hotel em 1811 por um homem furtiva de casta estrangeira. O doador misterioso foi encontrado um dia depois em um apartamento infestado de ratos, uma vítima de veneno.

A Universidade de cópia Buenos Aires' é dito ter vindo para a América do Sul no final do século 17. Embora o texto é apenas em boas condições, ele é único por suas notas marginais ímpares, escritos em hieróglifos desconhecidos.

A Biblioteca Widener em Harvard contém uma *Necronomicon* de mau estado. Sua ligação é original, mas mal rachado e dividido. O texto está completo, mas muitas páginas se separaram e os outros estão em ruínas. esforços de restauração estão em andamento. O livro era parte da biblioteca de Harry Elkins Widener, milionário americano, e é dito que ele obteve o volume pouco antes de ele embarcou no Titanic em 1912.

A cópia da Universidade de Miskatonic foi obtida no final do século passado por um jovem Dr. Armitage, então só recentemente contratado pela escola. Adquiridos a partir da coleção particular da Providência empresário Whipple Phillips, edição do do Miskatonic *Necronomicon* foi rebote, provavelmente no início do século 18, na pele de cabra bronzeada-sumac. Um falso título, *Qanoon-e-Islam,* é gravado em ouro na capa. O texto está completo e em condições razoáveis a boas.

Sussex Manuscrito

Inglês, traduzido por Baron Frederic, 1597

A confusa, tradução incompleta do Latin *Necronomicon,* impressas em Sussex, Inglaterra, em uma edição em oitavo. Corretamente conhecido como o Cultus Masculino fi carum.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 2 / + 5 percentis

Mythos Avaliação: 21

Estude: 36 semanas

Magias sugeridas: igual a *Al Azif,* mas possivelmente perigo-amente fl pasmo na forma e intenção.

Pessoas da Monolith

Inglês, por Justin Geoffrey de 1926

Um volume de poemas, 4" x6.75" , ligado no escuro entretelas vermelho no Erebus Press, Monmouth, Illinois, em uma edição de 1200 exemplares. O poema título é reconhecido como obra-prima de Geoffrey.

Sanity Loss: 1D3

Cthulhu Mythos: + 1/2 + percentis

Mythos Avaliação: 9

Estude: 1 semana

Magias sugeridas: Nenhum

Pnakóticos Manuscritos

Inglês, autor e tradutor desconhecido, século 15

Cinco versões manuscritas encadernados deste livro são catalogados na Europa e América. O volume aparente precursor, o *Pnakotica,* foi escrito em grego clássico, e que o livro pode traçar suas origens até os crinóides pré-humanas que semearam a vida na Terra.

Sanity Loss: 1d8

Cthulhu Mythos: + 3 / + 7 percentis

Mythos Avaliação: 30

Estude: 45 semanas

Magias sugeridas: Contate o Coisa voada (Coisa mais velha).

Ponape Escritura

Inglês, pelo capitão Abner Ezequiel Hoag, 1734.

Publicado postumamente c. 1795, em Boston, como um sextodecimo, 4" x 6,75" , mas inferior em exatidão e integridade para o manuscrito de Hoag, cópias dos quais supostamente ainda existem. Detalha uma Mar do Sul ilhéu culto de seres humanos que adoram e raça com as profundas.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 1 / + 4 percentis

Mythos Avaliação: 15

Estude: 10 semanas

Magias sugeridas: a versão impressa não tem magias. o manuscrito original contém Contato Deep One, Contact Pai Dagon, Contact Mãe Hydra.

Revelações de Gla'aki

Inglês, por vários autores de 1842

Nove folio volumes foram publicados por subscrição, a última em 1865. Desde então, mais três volumes são disse ter sido composta e circulou. Cópias dos nove volumes in-folio originais são mantidos por muitas grandes bibliotecas. Cada volume é por um cultist diferente, que discute um aspecto diferente do Gla'aki, entidades associadas, e as suas cultos. Esta versão do texto foi aparentemente expurgada, mas muita informação sobrevive.

Sanity Loss: 2d8

Cthulhu Mythos: + 5 / + 10 percentis

Mythos Avaliação: 45

Estude: 32 semanas

Magias sugeridas: Chamada / Dispensar Azathoth, Call / Ignorar Daoloth, Call / Dispensar Shub-Niggurath, Contact Divindade (Eihort), Contact Divindade (Gla'aki), Verde Decay, Invocar / Bind sendo de Xiclotl.

As Revelações de Gla'aki são acusados de ser os escritos secretos de uma operação de culto em Severn River Valley, Inglaterra. Enquanto nove volumes são conhecidos de existir, os rumores continuam a circular de onze conjuntos de-destes volumes volumes adicionais aparentemente contendo os aspectos mais secretos de práticas e rituais do culto.

R'lyeh Texto

Chinês, autor desconhecido, c. 300 aC

Supostamente os originais argila tablet foram destruídas, mas as cópias de rolagem e recentes inglês e alemão traduções são disse a existir. O texto aparentemente diz respeito Dagon, Hydra, estrela-spawn, Zoth-Ommog, Ghatanothoa, e Cthulhu, e diz do naufrágio do Mu e R'lyeh.

Sanity Loss: 2D6

Cthulhu Mythos: + 5 / + 10 percentis

Mythos Avaliação: 45

Estude: 54 semanas

Magias sugeridas: Chamada Cyaegha, Contact Divindade / Cthulhu, Ones contato profundo, contato Pai Dagon, Contact Mãe Hydra, Curse of the Stone, Segure of Cthulhu, Wave of Oblivion.

Durante a investigação federal de Innsmouth em 1927-8, cópias do texto R'lyeh foram apreendidos. Durante entrevistas com aqueles apreendidos nos ataques, tornou-se evidente que o livro fino foi considerado pelos habitantes de Innsmouth a ser um importante texto sagrado. Interrogatório de prisioneiros relutantes suscitou informações sugerindo que o livro continha os ritos e reverências apropriadas para "-lo na água" e que (mais fancifully), o livro mantido um segredo que os homens para falar permitidos com os peixes e respirar debaixo da água.

Sem registro existe do que aconteceu com os numerosos volumes do texto R'lyeh apreendidos durante a investigação. Supõe-se que foram destruídas.

Sete cryptical Livros de Hsan

Chinês, escrita por Hsan o maior, c. 2o século dC

Sete rolos, cada um em um tópico diferente. Uma tradução em Inglês, *Sete cryptical Livros da Terra,* é dito para existir. Os livros discutem elementos dos Mythos de especial importância ou interesse para aqueles que vivem no Reino Médio.

Sanity Loss: 1d8

Cthulhu Mythos: + 2 / + 6 percentis

Mythos Avaliação: 24

Estude: 40 semanas

Magias sugeridas: Chamada de Down Espírito (Invocar / Bind Byakhee), Call Forth o Espírito da Terra (Contact Chthonian), Contact Ghoul, Contact Hound of Tindalos, Contact Divindade / Nyarlathotep, porta a Kadath (a porta para Kadath), restaurar a vida (Ressurreição).

Taumatúrgica Prodígios Em The New-England Canaã

Inglês, pelo Rev. Ward Phillips de 1788?

Publicado em duas edições, a segunda em Boston, 1801. octavo americano primitivo em imitação letra preta. Os interiores das edições são os mesmos, exceto para mudanças na impressão, local de impressão e edição data. Comumente encontrados em grandes bibliotecas e bibliotecas da sociedade históricas em Nova Inglaterra. Descreve as blasfêmias de bruxas, feiticeiros, xamãs e outros malfeitores da era colonial. Detalhes de eventos e em torno de madeiras de Billington.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 1 / + 3 percentis

Mythos Avaliação: 12

Estude: 8 semanas

Magias sugeridas: nenhum, mas anotações por Rev. Phillips em sua cópia pessoal revelam Call / Dispensar Ithaka (Ithaqua), Contact Divindade / Narlato (Nyarlathotep), Contact Divindade / Sadogowah (Tsathoggua), Contact Divindade / Yogge Sothyothe (Yog-Sothoth), Elder Sign.

verdadeira Magick

Inglês, por Theophilus Wenn, do século 17

Uma pequena e frágil manuscrito ligada à mão, no entanto descritível como uma verdadeira enciclopédia de conhecimento do Diabo.

Sanity Loss: 1d8

Cthulhu Mythos: + 2 / + 4 percentis

Mythos Avaliação: 18

Estude: 24 semanas

Magias sugeridas: Chamada para Spirit of the Air (Invocar / Bind Estrela vampiro), Call Forth o One (Invocar / Bind Servitor dos Deuses Exteriores), Call Forth o Alado (Invocar / Bind Byakhee), falar com o Dark One (Contact Divindade / Nyogtha).

Zanthu Tablets

Inglês, pelo Prof. Harold Hadley Copeland de 1916

Uma brochura do subtítulo “Um Conjectural tradução” impresso em 400 cópias. Traduz esculturas encontradas em comprimidos jade preto elaborados a partir do fi Paci c oceano por pescadores. O autor afirma que os entalhes são hierática Naacal, a alta linguagem da antiga Mu. O folheto descreve a adoração de Ghatanothoa, Shub-Niggurath, e Cthulhu.

Sanity Loss: 1D6

Cthulhu Mythos: + 1/2 + percentis

Mythos Avaliação: 9

Estude: 8 semanas

Magias sugeridas: o texto é parcialmente expurgada e não contém feitiços. As tabelas Muvian originais contêm Contactar Divindade / Cthulhu, Ghatanothoa, Lloigor, Yuggya e Zoth-Ommog.

ocultas Books

Os proprietários de tomos Mythos é provável também para (nonMythos) volumes própria ocultas.

Um livro ocultista normalmente adiciona pelo menos um ponto para a habilidade oculta após a leitura. Existem milhares de volumes ocultos. Aqui está uma pequena amostra para Keepers usar nas estantes de bibliotecas, colecionadores e cultos.

Lendo um livro oculto geralmente não custa sanidade. Caso contrário, as mesmas regras se aplicam a livros de ocultismo como a livros Mythos. Nenhuma indicação de tempo de leitura foi dado; o Guardião deve atribuir o parente intervalo ele ou ela entenda necessário para o livro.

Keepers são livres para adicionar Mythos soletrar em uma margem ou em um yleaf fl (escrito a letra crabbed de algum estudioso ou cultist) se eles acham que apropriado, mas (exceto para o *Malleus Male fi carum)* o tom destes volumes é muitas vezes nada, mas mal ou perigoso.

Beatus Methodivo

Latina, atribuída a São Metódio do Olimpo, c. 300 dC

De tez gnóstico, este relativamente curto de trabalho é escrito como um apocalipse profético. Prevê a história do mundo. Ele relata como Seth procurou um novo país no Oriente e veio ao país dos iniciados, como os filhos de Caim instituiu um sistema de magia negra na Índia.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 2 percentis

O Tablet Emerald

Muitas línguas, aparentemente de um fenícia original, autor ou autores desconhecido, c. 200 dC

O texto alquímico central para a Europa medieval, misericordiosamente curto, mas tão enigmática e alusiva como o *Tao Te Ching* da China clássica.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 1 percentil.

The Golden Bough

Inglês, por Sir George Frazer, 1890, em dois volumes.

Uma edição de treze volume expandido foi publicado 1911-1915. Uma obra clássica da antropologia explorar a evolução do mágico, religioso e científico c pensamento. Uma versão resumida está disponível na maioria das bibliotecas dos EUA.

Sanity Loss: 1D2

Oculto: + 5 percentis

I Ching

Clássicas mandarim e muitas traduções, incluindo Inglês (cerca de 2000 aC em diante, modernas traduções inglesas disponível)

Um dos cinco clássicos de Confúcio China. Um sistema sutil e poética de adivinhação facilmente aplicado, mas capaz de alusão situacional profunda.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 8 percentis

Isis Unveiled

Inglês, por Madame Helena Petrovna Blavatsky de 1877
Um conjunto de dois volumes que compreende a resposta do autor ao materialismo e a arrogância das comunidades fi cas religiosas e cientificas contemporâneos. O conteúdo (para citar apenas alguns) também incluem seções sobre mesmerism, psicometria, os seres que habitam o espaço etéreo e talismãs.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 6 percentis

A Chave de Salomão

Vários idiomas de original em latim, 14 século dC
Alegou ser escrito pelo Rei Salomão. Composta de dois livros, o primeiro indicando como evitar erros drásticas quando se lida com os espíritos ea segunda discutir as artes mágicas, incluindo muitos rituais complexos.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 5 percentis

Malleus Maleficarum

Vários idiomas do latim, por Sprenger e Kramer, 1486 AD

Também conhecido como o “Martelo das Bruxas”. Um guia para os inquisidores da Idade Média no fi cação identi e persuasão torturante das bruxas. Este terrível livro ajudou a enviar cerca de nove milhões de pessoas para a morte.

A tradução alemã de 1906 tem o título excelente *Der Hexenhammer.*

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 3 percentis

Oráculos de Nostradamus

Várias línguas, por Michel de Nostradame [Nostradamus], 1555-1557

Contém cerca de mil versos de quatro linhas, que se apresente profecias sobre acontecimentos humanos até o ano 3797 AD. As profecias são nonspeci fi c e imagético, emprestando-se a todos os tipos de aplicações. Inúmeras interpretações foram feitas para muitas dessas profecias.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 1 percentil

The Witch-Cult na Europa Ocidental

Inglês, pelo Dr. Margaret Murray de 1921
Um Inglês moderno octavo com sobrecapa; muitas edições e impressões desde então. Conecta os chamados clãs da Idade Média com as crenças pré-cristãs sobreviver como superstições ou, num sentido mais organizado, impulsionado subterrânea pela Igreja. Este volume é frequentemente encontrada em bibliotecas e livrarias.

Sanity Loss: Nenhum

Oculto: + 1 percentil

o Zohar

Aramaico, muitas edições e traduzido para o latim, Alemão, Inglês, Francês, etc., por Moisés de Leon, 1280 AD
O trabalho fundamental da mística judaica medieval pensou, representando o esforço para conhecer ou para chegar a Deus através da contemplação e revelação.

Sanity Loss: 1 / 1D3 + 1

Oculto: + 7 percentis.

Chave

Título - Nome do livro.

Língua - Idioma do livro é predominantemente escrito.

Encontro - Data de quando o livro foi escrito (se conhecida).

Autor - escritor do livro (se conhecida).

Wks. - Número de semanas necessário para estudo completo.

SAN - Sanity aponta perda de ler o livro.

CMI - Cthulhu Mythos inicial - número de pontos de habilidade Cthulhu Mythos adquirida a partir de uma leitura inicial.

CMF - Cthulhu Mythos Full - número de Cthulhu pontos de habilidade adquirida a partir de um estudo completo.

SENHOR - Mythos Avaliação - leitor pode ganhar o máximo CMF se seus pontos de habilidades Cthulhu Mythos estão abaixo a classificação do livro (ver página @@).

Tabela XI: Mythos Tomes

Título	Língua	Encontro	Autor	Wks.	SAN	CMI	CMF	MR
Al-Azif	árabe	c. 730	Abdul al-Hazrad	68	2D10	+ 6	+ 12	54
Azathoth e Outros	Inglês	1919	Edward Derby	1	1D4	+ 1	+ 3	12
Livro Negro da Caveira	grego		J'cak Igguratian	29	1d8	+ 2	+ 4	18
Preto Deus da Loucura	Inglês	1930	Amadaeus Carson	7	1D6	+ 1	+ 3	12
Rites preto	egípcio		Luveh-Keraphf	41	2D6	+ 3	+ 8	33
preto Sutra	birmanês	c. 700	U Pao	18	1d8	+ 1	+ 4	15
preto Tomé	latino		Alsophocus	37	2D6	+ 3	+ 7	30
Livro de Dzyan	Inglês		desconhecido	14	1D6	+ 3	+ 6	27
Livro de Eibon	Inglês	15◦ C.	desconhecido	32	2D4	+ 3	+ 8	33
Livro de Iod	língua antiga		desconhecido	51	2D6	+ 4	+ 8	36
Livro de Iod	Inglês trans.		Johann Negus	10	1D6	+ 1	+ 3	12
Livro de Skelos	Aklo		desconhecido	54	2D6	+ 3	+ 7	30
Cabala de Saboth	grego	1686	desconhecido	16	1D6	+ 1	+ 2	9
Fragmentos Celaeno	Inglês	1915	Laban Shrewsbury	15	1d8	+ 3	+ 6	27
Chronike von Nath	alemão		Rudolf Yergler	22	1d8	+ 2	+ 4	18
Confissões do Monge Louco Clithanus	latino	c. 400	Clithanus	29	2D6	+ 3	+ 6	27
Cthaat Aquadingen	Inglês	14◦ C.	desconhecido	29	2D4	+ 2	+ 4	18
Cthaat Aquadingen	latino	11-12◦C.	desconhecido	46	2d8	+ 4	+ 9	39
Cthulhu no Necronomicon	Inglês	1915	Laban Shrewsbury	14	1D6	+ 2	+ 4	18
Revelações ctônica	Laos		Thanang Phram	18	1d8	+ 2	+ 5	21
Cultes des Goules	francês	1702	Francois-Honore Balfour	22	1D10	+ 4	+ 8	36
Daemonolatreia	Inglês	1595	Remigius	28	1d8	+ 2	+ 6	24
De Vermiis Mysteriis	latino	1542	Ludwig Prinn	48	2D6	+ 4	+ 8	36
Dhol Chants	alemão	1890	Heinrich Zimmer-homem	17	1d8	+ 2	+ 5	21

Título	Língua	Encontro	Autor	wks	SAN	CMI	CMF	MR
Moradores nas profundezas	francês		Gaston Le Fé	12	1d8	+ 2	+ 6	24
Eltdown Shards	Inglês	1912	Arthur B Winters-Hall	6	1d8	+ 3	+ 8	33
Ética de Ygor	latino		desconhecido	13	1D6	+ 1	+ 3	12
Fischbuch	alemão	1598	Konrad von Gerner	8	1D4	+ 1	+ 2	9
Quarto Livro de D'harsis	Inglês		D'harsis	42	2D6	+ 3	+ 8	33
Geph transcrições	Inglês		desconhecido	20	1d8	+ 2	+ 5	21
G'harne Fragments	Inglês		Amery Wendy-Smith	12	1D10	+ 3	+ 7	30
Ghorl da substância negra	Muvian		Naacal Zakuba	46	2d8	+ 4	+ 10	42
Livro verde	Inglês		desconhecido	50	2d8	+ 4	+ 9	39
Hydrophinnae	latino		Mr. Gantley	7	1D4	+ 1	+ 2	9
Ilarnek Papyri	Inglês		desconhecido	15	1d8	+ 2	+ 4	18
Em lugares Pressionados	Inglês		Hartrack	3	1D6	+ 1	+ 4	15
Invocações a Dagon	Inglês		Asafe Waite	16	1d8	+ 3	+ 6	27
Johansen Narrativa	Inglês		Gustaf Johansen	6	1D6	+ 1	+ 3	12
Rei de Amarelo, O	Inglês	1895	desconhecido	1	1D10	+ 1	+ 4	15
Legends of Liqualia	Inglês		Oswald	9	1D4	+ 1	+ 3	12
Liber Damnatus Damnationum	Inglês	1647	Janus Aquaticus	34	1d8	+ 3	+ 7	30
Liber Ivonis	latino	9 ◦ C.	Caio Filipo	36	2D4	+ 4	+ 9	39
Vida de Eibon	francês		Cyron	8	1D4	+ 1	+ 2	9
Livre D'Ivon	francês	13 ◦ C.	Gaspar du Nord	36	2D4	+ 4	+ 8	36
Magia e as Artes Negras	Inglês		Kane	12	1D6	+ 1	+ 4	15
Maravilhas da ciência	Inglês		Morryster	11	1D4	+ 1	+ 2	9
Massa di Requiem por Shuggay	italiano	1768	B Chieti Brodighera	2	1D6	+ 1	+ 3	12
Monstres e sua Kynde	Inglês	16 ◦ C.	desconhecido	36	1d8	+ 2	+ 6	24
Mum-Rath Papyri	latino		Ibn Shoddathua	10	1D6	+ 1	+ 3	12
Naacal Key	Inglês		Churchward	2	1D2	0	+ 1	3
Nameless Cults	Inglês	1845	desconhecido	48	2d8	+ 4	+ 8	36
Nameless Cults	Inglês	1909	desconhecido	30	2d8	+ 3	+ 6	27
Necrolatry	alemão	1702	Ivor Gorstadt	20	2D6	+ 4	+ 8	36
Necronomicon	grego	c. 950	Theodoras Philetas	68	2D10	+ 5	+ 12	51
Necronomicon	latino	1228	Olaus Wormius	66	2D10	+ 5	+ 11	48
Necronomicon	Inglês	1586	John Dee	50	2D10	+ 5	+ 10	45
Night-Gaunt	Inglês		Edgar Gordon	4	1D3	0	+ 1	3
A Fundação Occult	Inglês	c. 1980	JC Wassermann	16	1D6	+ 1	+ 4	15
Of Evil Feitiçarias feito em Nova Inglaterra	Inglês	c.1600	desconhecido	9	1D6	+ 1	+ 3	12
Othuum Omnicia	latino		desconhecido	12	1D4	+ 1	+ 2	9
Pergaminhos de Pnom	Hiperbóreo		Pnom	31	2D6	+ 3	+ 8	33
Pessoas da Monolith	Inglês	1926	Justin Geoffrey	1	1D3	+ 1	+ 2	9
Pnakóticos Manuscritos	Inglês	15 C.	desconhecido	45	1d8	+ 3	+ 7	30
Polinésia Mitologia, com uma nota sobre o Cthulhu Legend-Cycle	Inglês	1906	Harold H. Copeland	8	1D3	+ 1	+ 2	9

Título	Língua	Encontro	Autor	wks	SAN	CMI	CMF	MR
Ponape Escritura		1734	Abner Ezequiel	10	1D6	+ 1	+ 4	15
Prehistoric Paci fi c na Luz								
do Ponape Escritura	Inglês	1911	Harold H. Copeland	7	1D4	+ 1	+ 3	12
Pré-história no Paci fi c: Uma investigação preliminar	Inglês	1902	Harold H. Copeland	4	1D2	0	+ 1	3
Re fl exões	Inglês		Ibn Schacabao	27	1d8	+ 2	+ 6	24
Restos de Lost Empires	alemão	1809	Otto Dostmann	5	1D3	0	+ 2	6
Revelações de Gla'aki	Inglês	1842	vários autores	32	2D6	+ 5	+ 10	45
Revelações de Hali	Inglês	1913	ES Bayrolles	5	1D4	+ 1	+ 3	12
R'lyeh Texto	chinês	c. 300	desconhecido	54	2d8	+ 5	+ 10	45
Saducismus Triumphatus	Inglês	1681	Joseph Glanvill	6	1D6	+ 1	+ 3	12
Sapientia Maglorum	latino		Ostanes	40	2D6	+ 3	+ 7	30
sarracenos Rituals	Inglês	19 C.	clérigo X	6	1D3	+ 1	+ 2	9
Secretos mistérios da Ásia, com um Comentário sobre a Ghorl da substância negra	alemão	1847	Gottfried Mulder	16	1d8	+ 2	+ 5	21
Segredo Watcher, The	Inglês		Halpin Chalmers	10	1D4	+ 1	+ 3	12
Sete cryptical Livros de Hsan	chinês	2º C.	Hsan da Grande	40	1d8	+ 2	+ 6	24
Song of Yste	grego		Família Dirka	11	1D6	+ 1	+ 4	15
Soul of Chaos	Inglês		Edgar Gordon	7	1D4	+ 1	+ 3	12
Sussex Manuscrito	Inglês	1597	Baron Frederic	36	1D6	+ 2	+ 5	21
Testamento de Carnamagos	grego	12º C.	Carnamagos	23	1D6	+ 2	+ 4	18
Prodígios Taumatúrgicos no New Canaan Inglês	Inglês	1788	Ward Philips	8	1D6	+ 1	+ 3	12
verdadeira Magick	Inglês	17º C.	Theophilus Wenn	24	1d8	+ 2	+ 4	18
Tunneler abaixo, o	Inglês	1936	Georg Reuter	2	1D3	+ 1	+ 2	9
toscanas Rituals	italiano		desconhecido	3	1D3	0	+ 2	6
Unausprechlichen Kulten	alemão	1839	FW von Junzt	52	2d8	+ 5	+ 10	45
Unter Zee Kulten	alemão	17º C.	Graf Gauberg	17	1D6	+ 2	+ 4	18
Uralteschrecken	alemão	19 C.	Graf von Konnen-icebergue	22	1D6	+ 2	+ 4	18
Visões de Yaddith	Inglês	1927	Ariel Prescott	1	1D4	+ 1	+ 3	12
Von Denen Verdammten Oder	alemão		Karaj Heinz Vogel	24	2D6	+ 4	+ 8	36
Von Denen Verdammten	Alemão (repr.)	1907	Edith Brendall	10	1D6	+ 1	+ 4	15
Watchers do Outro Lado	Inglês	1940	Nayland Colum	2	1D4	0	+ 3	9
Passamos de Ver	Inglês	1964	Roland Franklyn	1	1D6	+ 1	+ 3	12
yhe Ritual	egípcio		Niggoum-Zhog	14	1d8	+ 3	+ 6	27
Yuggya Chants	Inglês		Desconhecido	11	1D6	+ 1	+ 3	12
Zanthu Tablets								

CARLOS

Capítulo Treze

Grimoire

Eusaytoyouagaine, fazer um e não t chamar qualquer OU thaty c um Nenhum t pu t para baixo e; bythe Wh ich Eu me um e, Qualquer thatc um T urnecall-se Alguns whatagainstyou, wherebyyour Pow erfullest De vícios ma em y no tbeofuse. Como kofthe Le SSEPara que não shal não twishto Um swer, e shal c ommand e mo Reth um você.

- H. P. Lo vecraft, T ele Ca SE de Ch arles De xter Wa rd

Spells

Tele feitiços descrito dentro do Grimoire são listados em ordem alfabética, cada detalhando o propósito 'standard' e resultado de uma fundição de sucesso. Keepers são encorajados a desenvolver, alterar e melhorar as magias listadas aqui. Um feitiço pode ser encontrado em um tomo que produz um efeito mais fraco do que o indicado no Grimoire; igualmente, as versões mais potentes podem ser encontradas.

O Keeper deve modificar magias de acordo com as necessidades de um cenário ou campanha particular. Cuidados devem ser tomados ao criar versões mais potentes dos feitiços e colocá-los nas mãos dos investigadores. Tais dispositivos, muitas vezes desequilíbrio do jogo e deve-se notar que feitiço-craft é o reino dos bruxos insanos mergulhada na tradição dos Mythos. Feitiços nunca deve ser considerada mundana dentro do mundo do jogo. Estes não são superpoderes para ser usado levianamente por investigadores e mexer com essas forças sobrenaturais é susceptível de prejudicar o usuário incauto na mente e no corpo. Mais informações sobre como alterar feitiços é oferecido em Variações magia (ver página @@).

O Keeper deve tomar nota cuidadosa de que os investigadores sabem magia. Um investigador pode lançar um feitiço involuntariamente, enquanto sob o controle do Keeper durante um ataque de loucura.

nomes soletrar

Enquanto cada magia tem um nome padrão, Keepers são fortemente aconselhados a usar títulos mais evocativas sempre que possível. Diferentes tomos Mythos pode conter períodos comuns; no entanto, esses autores vai ter compreendido os feitiços de forma bastante diferente, um autor nomeando o feitiço Contato Deep One como 'A Voz das Profundezas', por exemplo, e outro chamando-Invoca o Abissal Foulness'. Magias diferentes podem até ter os mesmos nomes ou nomes semelhantes. Sugestões para nomes alternativos são fornecidos no final da descrição de cada feitiço.

Deeper Magia

O caminho para Mythos sabedoria e conhecimento leva a loucura. Sanity calibres espera de uma pessoa sobre o que chamamos de 'realidade', o que não é a realidade em todos, mas apenas uma ilusão humana consensual ou entendimento limitado que protege a mente daquele que ele não pode compreender plenamente: os Mitos de Cthulhu. Mythos mágica é antitético e corrosivo para a sanidade humana; o vazamento de feitiços irá corroer sanidade, desintegrando gradualmente link do caster para o mundo humano até o dia vem quando os Mythos é tudo o que resta. objetivo final de um cultist é a abandonar todos os vestígios de sanidade humana e substituí-lo com uma compreensão da verdadeira natureza do universo. A perda de toda a sanidade iria incapacitar a maioria das pessoas, deixando-os incapazes de funcionar de qualquer maneira significativa. No entanto, alguns cultistas alcançar essa mudança de paradigma sem ser reduzido a gibbering destroços; apesar de ter zero pontos de sanidade, que de alguma forma transcender a loucura e ainda são capazes de função e, em alguns casos, são capazes de misturar despercebida com a sociedade em geral.

feiticeiros insanos, que abraçam integralmente os Mythos, são susceptíveis de basear-se em muito mais poder do que uma pessoa que é simplesmente lançar um feitiço aprendido a partir de um livro. Libertada da sanidade humana e habilitada pela sua compreensão dos Mythos, esses assistentes são capazes de descobrir novos aspectos e magias mais profundas. Os investigadores também podem aprender estes níveis mais profundos de compreensão. Sempre que um investigador é insano (finito temporária ou inde) e com sucesso lança um feitiço, rolo 1D100 e comparar o resultado com habilidade Cthulhu Mythos do investigador. Se o teste for igual ou inferior a habilidade do investigador, novas profundidades de magia têm sido sondado com sucesso e a opção de usar o efeito mais profundo do feitiço agora se apresenta. Uma vez que a versão mais profunda de um feitiço é descoberto, ele permanece disponível depois.

Todos os feitiços têm essas profundidades escondidas. versões mais profundas de muitos feitiços neste Grimoire são fornecidos como exemplos. Keepers são aconselhados a frente plano ao introduzir feitiços que possam cair nas mãos dos investigadores e predeterminar possíveis efeitos mais profundo mágicas de tais magias em vez de tentar inventá-los na y fl.

Deeper Magia em Jogo

Todas as entidades Mythos e sectários com zero pontos sanidade vai, se eles sabem de um determinado período, também sabemos as versões mais profundas como alistado no Grimoire. Outros inimigos podem conhecê-los, a critério do Keeper. O Guardião não deve se sentir obrigado a rolar para determinar se o inimigo descobre uma versão mais profunda durante o jogo.

Quando um investigador descobre um efeito mais profundo de um feitiço através do jogo, o Guardião pode decidir como ela difere da versão padrão. A seção sobre Variações Magia pode ser útil. Essencialmente a versão mais profunda deve ser uma emocionante (e mais horrorizada fi c) desenvolvimento do feitiço ao invés de um mundano mecânica benefício (como o feitiço custando menos pontos mágicos). Você pode perguntar ao jogador como o feitiço pode ser alterada; lembre-se, porém, que este é um jogo de horror, ea versão mais profunda pode acrescentar aspectos para o feitiço que são indesejáveis para o investigador. Magia maior deve vir com um preço maior.

variações soletrar

Não existe tal coisa como um feitiço de fi nitiva. Os listados aqui são apenas um guia e ponto de partida para o Keeper para recorrer. Este não é um jogo em que os jogadores podem esperar seus personagens para ganhar magias como uma questão de disciplina. Os jogadores devem estar cientes de que qualquer feitiço seu ganho investigadores podem variar daqueles listados neste livro. Parte do trabalho do Guardião é agir como intermediário entre este Grimoire e os jogadores.

Fazer alterações a magias listadas

Um feitiço é composto de três partes: um custo, uma descrição e um efeito. Custo e efeito têm um impacto mecânico direto sobre o jogo que pode incluir perda de sanidade, danos físicos, perda de pontos de magia, mudança permanente às características e assim por diante. Você é livre para alterar estas coisas, apesar de alguma consideração cuidadosa é necessária; colocando um feitiço barato, poderoso para as mãos dos jogadores pode ter um efeito dramático sobre o jogo. Descrição, por outro lado, é a cor simplesmente dramática e pode ser alterado com relativa facilidade.

rolos POW opostas

Muitos feitiços chamar para um rolo de POW a ser feita para testar se o feitiço afeta seu alvo. Ambos os lados fazer um teste de POW e comparar os seus níveis de sucesso, com a maior sendo um deles o vencedor. No caso de empate, mais alto ganha POW; se os lados ainda são desenhadas, o Guardião pode decidir que ambos sejam prejudicados de alguma maneira que reflete a natureza da magia. Se a diferença entre POW do lançador e POW do alvo é 100 ou mais, o que tem o maior POW ganha automaticamente.

gama feitiço

No jogo, gama feitiço é geralmente uma das três opções: toque, 100 jardas ou vista a olho nu. Estas escolhas gerais são fáceis de visualizar e compreender. intervalos maiores podem se tornar problemas de engenharia, não exemplos de horror.

Fundição tempo e magias em combate

Algumas magias são úteis em situações de combate. Cada magia tem um tempo de execução listados em sua descrição: instantânea, 1 rodada e assim por diante.

Se o tempo de fundição é instantânea, ele ativa em DEX do usuário + 50 (apenas como uma arma preparado).

Se o vazamento leva uma rodada, ele ativa em DEX do usuário no presente redondo.

Se o vazamento leva duas rodadas, ele ativa em DEX do usuário na seguinte rodada, e assim por diante.

Alterando os custos e os efeitos de uma mágica

O custo feitiço normalmente é medido em pontos de magia e pontos de sanidade; no entanto, alguns casos (onde um efeito é de longa duração e / ou altamente signi fi cativa) também pode incluir uma despesa permanente de POW. Quando alterar o custo, você deve considerar todas as alterações que pretende fazer para o efeito. Um efeito mais potente é susceptível de aumentar os custos, ao mesmo tempo um menor efeito pode reduzi-la.

A fonte da qual um feitiço é aprendido pode afetar tanto o custo eo efeito; a mais pura da fonte, melhor o feitiço. Não há relação de conjunto de custo feitiço para efeito neste jogo. Uma fonte mais pobres, tal como um tomo mal traduzida e incompleta, pode fornecer uma versão menor de um período com um efeito reduzido e aumento de custo. Um feitiço transmitida diretamente de um Great Old One para a mente de um personagem poderia ter aumentado bastante efeitos e / ou reduzido muito os custos.

Alterando um feitiço

Tente inserir alguns toques pessoais para o feitiço, amarrando-o com mais força para seu cenário, investigadores e história, se possível.

Localização: considerar os locais em sua história; poderia um deles estar ligado ao feitiço? Se os investigadores estão lidando com fantasmas, por exemplo, um feitiço que deve ser lançado no subsolo, de repente assume uma dimensão adicional.

componentes Magia: o específico itens necessários para lançar o feitiço. Poderia ser que os investigadores precisam da prata curvada punhal eles viram na sessão anterior no Museu Britânico?

Soletrar ritual: um efeito maior feitiço normalmente significa um ritual mais complexo e complicado. Considere onde, quando e como o feitiço é lançado. Será que os investigadores têm a rebocam-se em sangue na lua cheia e inscrever um círculo ritual?

descrição da magia: esta pode variar de sutil para dramático. Tente para imbuir a descrição com cheiros estranhos, visões de desorientação, sons curiosos e perturbadoras sensações-se lembrar que a maioria destes feitiços corroer a sanidade do caster, e a maneira pela qual você descreve o elenco deve fazer este manifesto.

Um exemplo de um período com variações

Um feitiço pode ser comparado com uma receita culinária. Não existe uma receita definitiva pão; refrigerante pão pode ser feito em uma hora, enquanto sourdough pão leva dias. Pode ser utilizada uma variedade de nosso fl e outros ingredientes. Os métodos de fabricação podem variar; isso pode ser feito à mão ou com uma máquina. Os pães resultantes vêm em todas as formas, tamanhos e avors fl. Se você olhar para livros de culinária dez, você vai achar muitas receitas diferentes para o pão com muitos nomes diferentes. O mesmo é verdadeiro para feitiços e tomos.

tomos dez pode listar o que parece à primeira vista ser o mesmo feitiço; no entanto, os específico feitiços haverá mais semelhantes do que todas aquelas pão receitas, há um mundo de diferença entre o pão preto alemão e focaccia. Assim como você escolher um pão que ternos seu menu, então você pode adaptar um feitiço para fi t seu jogo. Vamos pegar o feitiço Criar Zombie e olhar para algumas variações.

O básico Criar feitiço Zombie

Criar Zombie feitiço no Grimoire começa com um cadáver e abrigos de TI para um zumbi. O zumbi dura até apodrece ou cai aos pedaços. Pode demorar comandos básicos de seu criador. O custo ponto mágico é elevado (16 pontos) e a perda Sanity

(1D6) moderada. O feitiço tem uma semana inteira, mas vai trabalhar e não está sujeita a quaisquer rolos de prisioneiros de guerra.

Uma versão rápida e suja do feitiço Criar Zombie

É concebível que os jogadores podem querer fazer um zumbi, talvez para realizar alguma tarefa perigosa em seu nome. Se os investigadores se deparar com um tomo que está mal transcrito, incompletas ou danificadas, você pode querer dar-lhes uma versão do feitiço que parece útil, mas é susceptível de causar-lhes mais problemas do que vale a pena.

Alternativamente, você pode querer chutar um cenário off com um tema Re-animador: um médico louco trazendo cadáveres de volta à vida, apenas para fi nd eles estão além do controle. O custo de tal feitiço um pode ser reduzida para metade, já que é muito menos útil do que a versão standard. A idéia de começar com um cadáver que continua a podridão é mantida, como é a perda de sanidade, no entanto, o tempo de conjuração é reduzido a uma hora. A aparente vantagem de lançar mais rápido e menor custo ponto mágico poderia apelar para os incautos. Vamos chamada esta versão do feitiço 'Grey Encadernação'.

Uma versão melhorada do feitiço Criar Zombie

E se um bruxo tinha o original Criar feitiço Zombie, mas queria um servo mais eficaz, que iria durar mais tempo, que pode até passar por humano? O objetivo do bruxo poderia ser bene fi cento; ele pode até estar tentando trazer de volta um ente querido, como uma esposa ou filho.

Tudo isso, claro, aumentar o custo do feitiço e, como é mais duradouro, o custo pode estar em POW ao invés de mágica pontos-vamos chamá-lo 5 POW. O poder custo Sanity também ser aumentado para 1D10, justi fi cados na descrição do lançamento de feitiços como invocando Mythos deuses e a exigência do rodízio para respirar parte de sua própria 'força vital' para o cadáver. O tempo de fundição não é importante e é reduzida a um dia, mas poderia muito bem ficar em uma semana. Este zumbi vai seguir comandos simples e pode até aprender lentamente tempo mais longo. A vida do zumbi está ligada ao rodízio e ficará inativo e apodrecer deve seu mestre morrer.

Vamos chamada esta mágica 'The Graveyard Kiss' para evocar o que poderia ser seus mais amável, ainda que extraviado, intenções.

Cinza Encadernação (Criar variante Zombie)

Custo: 8 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: 1 hora

Um líquido ritual deve ser derramado sobre um cadáver preparado. Os ingredientes do líquido diferem dependendo da versão do feitiço; no entanto, o sangue do feiticeiro parece comum a todos. Outros ingredientes deve ser determinada pelo depositário (pelo menos uma deve ser caro ou ilegal, ou talvez radioactivo). Imediatamente depois, o rodízio entoa o feitiço.

Após o ritual, as rouses cadáver. Literalmente sem sentido, o zombie é semelhante a um animal selvagem e não está sob o controlo do seu criador.

A coisa continua a apodrecer após a sua criação e por isso, eventualmente decai em incapacidade.

Graveyard Kiss (Criar variante Zombie)

Custo: 5 POW; pontos 1D10 sanidade

Tempo de conjuração: 1 dia

O período requer um cadáver humano que retém carne suficiente para permitir a mobilidade após a activação. O rodízio coloca uma onça de seu próprio sangue na boca do cadáver, em seguida, beija os lábios do cadáver e “respira parte do self” no corpo. Cinco pontos de POW são perdidos, um presente para o cadáver.

Se a mágica for bem sucedido, o rodízio pode dar os comandos de zumbi simples que vai realizar. Ao longo do tempo o zumbi pode aprender a aceitar comandos mais complexos. Caso o rodízio morrer, o zumbi se torna inativo e apodrece. Parte da invocação refere-se coletivamente para os Mythos deuses, embora não forem usados nomes específicos.

versão mais profunda

Há rumores de que alguns podem ser capazes de criar e controlar servos mortos-vivos ilimitadas, com alguns sugerindo que POW um feiticeiro define o limite para o número de zumbis que podem ser controlados.

Divida POW do lançador por cinco; o resultado é o número máximo de zumbis que podem ser controladas activamente em qualquer momento dado.

Nomes alternativos: O Servo Imortal, Perdido de amor Abrace Devolvido

Uma versão macabra do feitiço Criar Zombie:

Se você quiser um completamente versão mais mal do um spell- que envolve a captura e assassinato de uma pessoa inocente, talvez um amigo de um investigador ou mesmo um verdadeiro investigador então algo deve ser alterado para permitir que o feitiço para começar uma vida alvo.

Primeiro, o alvo teria de ser capturado, e uma maneira óbvia de captura e subjugar um alvo é com veneno. Este feitiço se destina a ter uma sensação de mal, de modo que o alvo é então enterrado vivo por alguns dias. Mais tarde, a vítima é convertido em um zumbi para servir seu mestre por tanto tempo como as vidas de rodízio ou desejos. Este é um feitiço que envolve assassinato e tortura, assim o custo sanidade é aumentada para 10 pontos. O fato de que essa magia não tanto animar um cadáver como corrupto uma pessoa que vive é considerado justi fi cação para diminuir a magia

Criar Zombi (Criar variante Zombie)

Custo: 10 pontos de magia; 10 pontos de sanidade

Tempo de conjuração: variável (dias)

O alvo é trazido para perto da morte por um pó paralisante feita a partir de vísceras blowfish e alcalóides. Este veneno deve ser inalado. O alvo deve, então, ter sucesso em um rolo CON Radical (igual ou inferior a CON onefifth) para resistir ao veneno. Numa falha o alvo cai em um indistinguível transe profundo da morte. Horrivelmente, o alvo ainda está consciente, mas incapaz de se mover. A vítima é colocada em um caixão e enterrado vivo no cemitério. Um pequeno tubo liga o caixão para a superfície para que ele ou ela pode respirar. Durante este tempo, o azarado alvo do feitiço deve passar por um rolo de sanidade cada três horas de jogo ou perde 1D6 SAN. Se o alvo enlouquece durante este período, ele ou ela abraça a vontade do feiticeiro, grato que o terror da sepultura foi dissipada.

Três noites depois, o rodízio vem para o túmulo e moldes Criar Zombi. Se o percebe rodízio resistência mental, a partir do alvo, um rolo POW oposta (consulte a página @@) rolo é feita entre o lançador e alvo. Se o destino é são ou insano, sucesso com os drenos magia de distância todos mas 1 POW. Se a magia falhar, o rodízio pode simplesmente cobrir o orifício de respiração e deixar a vítima a sufocar.

Com um elenco bem sucedido, o feiticeiro criou um servo zumbi, capaz de comandos obey simples. Os restos de zumbis infelizes sob o feitiço do feiticeiro, até o tempo tal como o zumbi é released- geralmente significa a verdadeira morte da vítima ou a morte de seu mestre.

custo em pontos de 16 a 10. O feitiço ainda leva um número de dias para elenco, e os zumbis resultante ainda só é capaz de seguir os comandos básicos.

Porque esta mágica tem como alvo uma pessoa que vive deve haver alguma maneira de se opor. Podem ser utilizados dois rolos, um primeiro rolo CON para resistir ao veneno e segundo um rolo POW para resistir aos efeitos do período. Esta variante pode ter apenas o sutilmente diferente nome de 'Criar Zombi'.

Criando um novo feitiço

Chamado de Cthulhu não é um jogo que prima pelo equilíbrio do jogo entre os personagens dos jogadores e seus inimigos. Também não existe uma estrutura de base de nível em períodos que devem fi t. Se, por exemplo, você cria um feitiço que é semelhante a um no Grimoire, mas que custa menos para maior efeito, você não tenha infringido qualquer regra. Você deve ter cuidado com a introdução de elementos (como magias) em seu jogo que podem ter um efeito importante sobre o jogo. Isso não quer dizer que você não deve fazê-lo, só que você não deve fazê-lo sem pensar.

Olhe para os feitiços neste livro e encontrar um que se aproxima da magnitude do efeito do seu novo feitiço. Isto irá fornecer um ponto de partida quanto ao custo em pontos de magia, POW e pontos de sanidade.

Considere o quão fácil o feitiço será elenco. Um lançador pode ter 16 pontos de magia e ser capaz de queimar algumas pontos de vida a aumentar este número para, digamos, 25. Além disso, o rodízio será ou exigir um reservatório de pontos de magia ou participantes adicionais no casting para doar pontos mágicos de conta própria. Algumas magias exigem POW para ser gasto. POW podem ser acumulados por assistentes através de certas magias ou itens, tais como cana-de-encantada.

Sacri escritórios e outros ritos moralmente censuráveis pode ser adicionado para períodos para duas finalidades. Primeiro, para evocar o tema do horror. Em segundo lugar, para fazer os feitiços tanto difícil ou um dilema moral para os jogadores. Por exemplo, será que os jogadores querem usar um feitiço que pode frustrar a oposição, se exige que um ser humano sacrifício?

Chamada, Contato e Invocar disambig- uação

Estes três tipos de magias têm muito em comum e é útil para entender as diferenças.

feitiços chamada são imensamente rituais poderosos que trazer uma manifestação física real de um deus antes do rodízio. feitiços chamada pode ser usado por cultos para levar adiante seus deuses escuros para aceitar sacri ritual fi ces ou como um ato de adoração. O ip-side fl do feitiço de chamadas é o feitiço Dispensar, usado para enviar o deus de volta de onde veio. Dispensar feitiços pode muito bem ser útil para os investigadores.

Contato feitiços pode ser considerado um pedido de comunicação de um pouco como um telefonema esotérico. Quando usado com sucesso com monstros Mythos, ele vai chamar um ou mais para o lançador; no entanto, eles vêm por vontade própria e não estão sob controle do usuário. Quando usado com uma divindade ou Great Old One, o feitiço abre comunicação, mas não necessariamente trazer uma manifestação física.

Investigadores poderia ter razão para usar um feitiço de contacto em determinadas circunstâncias; por exemplo, entrar em contato com raças inteligentes Mythos à informação ganho ou ajuda; no entanto, para fazê-lo é perigoso ao extremo.

Invocar feitiços obrigar um monstro (não um deus) para comparecer perante o rodízio. Esses monstros podem ser obrigados a vontade de rodízio para fazer o seu lance. Assim summon (e ligar) magias são usadas por feiticeiros e cultistas que desejam usar o poder de algum horror sobrenatural. Investigadores pode usar um feitiço convocação, mas eles tinham melhor garantir que eles podem ligar o que eles chamar!

o Grimoire

repartir Ka

Custo: 10 pontos mágicas, 5 pontos POW e 2D10 sanidade por órgão

Tempo de conjuração: 1 dia por órgão

Uma parte da essência da vida do lançador, ou 'ka', é transferido para um de seus órgãos vitais. O órgão encantado é então removido do corpo do lançador, a ser escondido por segurança e fornecendo o assistente com uma forma de invulnerabilidade, contanto que os restos de órgãos encantados escondidos com segurança o assistente não irá sofrer ataques específicos e pode até ser invulnerável a morte .

Essa magia foi pela primeira vez usado por seguidores do faraó Escuro, Nephren-Ka, que iria remover um órgão vital, como o coração ou fígado, e guarde-os em lugares seguros. Isto faria com que o lançador praticamente impossível de matar, se não fosse por uma fraqueza da magia. O cérebro é a sede do poder da magia e, como tal, não pode ser removido. Se o cérebro foi destruído, os outros órgãos perderiam suas propriedades mágicas e o rodízio iria morrer.

próprias entranhas tendo de um removidas custos pontos 2D10 sanidade e a perda permanente de 5 POW por órgão removido. Ataques que causa empalar apenas danos normal (a menos que a cabeça é especificamente visados). Invulnerabilidade caules a partir dos quais é removido órgão; por exemplo, se os pulmões são removidos, em seguida, o lançador não é afectado pela falta de oxigénio (afogamento, assim, e asfixia há ameaças mais longas). Remoção de órgãos vitais também pode tornar o sistema imunitário caster ao veneno e assim por diante.

Se o lançador é prejudicado, pontos de vida deve ser reduzida, como de costume, levando a inconsciência, mas não a morte. A morte só ocorrerá se o cérebro é especi fi camente alvejado e destruído.

Nomes alternativos: *Essência Imbue, Extração do Will, a respiração Imortal.*

Banimento de Yde ETAD

Custo: 1D4 + 3 pontos de magia por rodízio; 1D4 Sanity pontos cada

Tempo de conjuração: variável (mínimo de 1 hora)

Este feitiço envia para casa humano mais trans-dimensional ou humano-como inteligências que estão sob sua própria vontade. Não é eficaz contra qualquer criatura comandado por outra inteligência. Corretamente realizada, o banimento é permanente e irrevogável. Cada expulsão é de um alvo individual, não de um tipo de monstro.

Pelo menos três pessoas devem participar do feitiço. Todos os participantes devem saber o feitiço. Mais participantes adicionar à eficácia; no entanto, o número total de participantes deve ser divisível por três.

Esta expulsão trabalha destruindo com fl ritual ames um sigilo representando o alvo. sigilo pessoal do alvo é o melhor, mas um substituto pode ser preparado de acordo com a fórmula descrita no feitiço. Para o feitiço para efeito de tomada deve ser feito um teste de POW oposição entre o rodízio com a maior POW e alvo. Um morre bônus é concedido para cada conjunto adicional de três rodízios.

O feitiço deve ser realizada ao ar livre no meio da noite, de preferência em um lugar de poder associado com o alvo. Esta poderia ser assombra conhecidos, a sua última localização conhecida ou seu ponto de entrada para esta dimensão. Os rodízios mágica deve dividir seus números: um terço permanecem fora de um círculo de proteção eo suporte resto dentro.

Nomes alternativos: banir do Spawn Dos sete infernos, expulsar demônio, Curse of Fire horrível.

Bind feitiços, ver magias de invocação (Página @@)

Abençoe Lâmina

Custo: 5 POW; pontos 1D4 sanidade

Tempo de conjuração: 1 hora

Cria uma lâmina capaz de danificar ou matar as entidades que não podem ser prejudicados por armas mundanas. Requer o sangue sacrifício de um animal de pelo menos SIZ 50. A lâmina da faca tem de ser de um metal elementar, tais como ferro ou prata. A lâmina pode ser de qualquer tamanho; no entanto, lâminas maiores fazer maior dano (ver Tabela XVII: Armas, páginas @@ - @ @).

Se a lâmina estiver quebrado, derretido ou danificados perde permanentemente essa capacidade; no entanto, não serão prejudicados em ataques contra entidades sobrenaturais.

Nomes alternativos: Poder Imbue dos mais velhos, Ritual dos cortes Sete, Bane do Espírito.

Corpo entortamento do Gorgoroth

Custo: 6+ pontos de magia; 5 POW; pontos 2D6 sanidade

Tempo de conjuração: 1D6 + 4 minutos

Permite que o rodízio de mudar sua forma física. O feiticeiro pode mudar a qualquer forma e aparência, embora mantendo habilidades pessoais. O formulário é fl eshly mas pode parecem ser feitas de pedra, madeira, um tapete, etc. Uma vez transformado em uma nova forma, o lançador tem a mobilidade de que forma.

O lançador STR, CON, INT, POW e DEX não mudam. Se emulando uma pessoa, a aparência do feiticeiro torna-se a do indivíduo emulado. O lançador pode assumir apenas uma forma conhecida.

O lançador invoca Nyarlathotep e repete as frases do feitiço enquanto gastar 6 pontos de magia e um ponto de magia adicional para cada 5 pontos de SIZ a ser ganho ou perdido no empenamento corpo. Apenas uma alteração por fundição é possível e o efeito é permanente até que o feitiço é reformular a mudança de volta. Este feitiço não pode ser convertido em um outro ser.

Nomes alternativos: Mastery of the Flesh, Andar a pé pele, toque de The Black Faraó.

versão mais profunda

Se imitando um indivíduo, o lançador se torna uma réplica dessa pessoa, incluindo padrões de voz e fala. O rodízio não precisa repetir o feitiço para desfazer a deformação, uma frase verbal simples é tudo o que é necessário.

Respiração of the Deep

Custo: 8 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

ll pulmões fi do alvo com água do mar, potencialmente causando uma morte desagradável por afogamento.

O rodízio deve ser capaz de ver o alvo. Depois entoando mentalmente o feitiço para uma rodada, para o feitiço para entrar em vigor o rodízio deve ganhar um rolo POW oposta com o alvo. Se o lançador ganha o alvo começa a afogar-alvo cai no chão, engasgando com água do mar e tomar 1d8 de dano a cada rodada. O alvo deve fazer um rolo CON Radical (igual ou inferior a um quinto CON) depois de tomar danos cada rodada; se o teste é bem sucedido a água foi expulso e os efeitos do cessar feitiço.

Nomes alternativos: Moeda do Mar Azul, A Maldição do Marinheiro, Beijo de salmoura.

Brew Space-Mead

Um líquido maravilhosamente dourada, que ele manteve em uma garrafa em sua mesa e servidos em pequenas copos de licor belgas em quantidades tão pequenas que parecia inútil até mesmo para elevá-la a um de lábios- e ainda a sua buquê e seu sabor ... superou até mesmo o Chianti mais antiga ea melhor Chateau Yquem a tal ponto que mencioná-las no mesmo fôlego era fazer injustiça a bebida do professor. Fiery que fosse, tinha o adicional

efeito de fazer-me sonolento ...

- *August Derleth, The House on Curwen Rua*

Custo: 20 pontos mágicas por dose; além de variáveis pontos mágicos e sanidade adicionais

Tempo de conjuração: Muitos dias

Este período cria uma bebida mágica que permite que um ser humano para suportar trajectos através do vácuo e vicissitudes de espaço. Para todas essas viagens, a eficácia do espaço-Mead também exige o dispêndio de um número igual de pontos de magia e pontos de sanidade, proporcional à distância da viagem em anos-luz pelo viajante tomar a droga (ver Tabela XII: Space Mead Effectiveness).

Fermentando a bebida e tendo a viagem representam estágios separados para o lançador / usuário. Diferentes tipos de existir espaço-Mead, cada um com os mesmos efeitos, mas todas elas requerem diferentes ingredientes.

Brewing espaço-hidromel requer cinco ingredientes especiais a serem escolhidas pelo Keeper e requer pelo menos uma semana de tempo de preparação. Uma vez que o Mead é a formação de espuma e borbulhamento, o

Tabela XII: Espaço Mead Eficácia

Pontos de Magia e sanidade Pontos (cada um para ser despendido pelo viajante)	Distância em anos-luz (não exceder...)
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5	1.000.000

* e assim por diante: adicionar outro par de pontos, adicionar outro zero. Teoricamente, 10 pontos de magia e 10 pontos de sanidade pode ser o suficiente para chegar a qualquer ponto do universo, *pelo menos como nós entendemos o universo.*

caster deve sacrificar 20 pontos mágicos por dose para a bebida. Estes pontos de magia pode ser sacrificado ao longo de muitos dias; mais pontos, mais doses. Cada dose permite que uma pessoa para resistir a uma viagem através do espaço de distância e tempo variável.

Uma vez que o espaço-Mead foi encantado, a fi must viajante nd um meio de transporte, geralmente um monte: entre outros, o feitiço Invocação Byakhee pode fornecer um corcel interestelar. O viajante então bebe uma dose (presumivelmente trazendo uma dose de retorno ao longo), sobe em, comanda a montar e a viagem começa. É neste ponto que o viajante paga a magia necessária e sanidade ponto assunto custo para a distância a ser percorrida.

Enquanto no espaço, os viajantes estão em estase mental e física, quase insensível a seus arredores. À chegada ao destino, os efeitos da bebida concluem.

Nomes alternativos: Breath of the Void, a porção do Traveler, The Draft Quicksilver de Blackest Night.

Ligue e Dispensar Magias deidade

chamada Divindade

Custo: 1+ pontos de magia por pessoa; pontos 1D10 sanidade (apenas rodízio)

Tempo de conjuração: 1-100 minutos

feitiços chamada trazer o avatar, deus ou Great Old One antes do rodízio. Fundição este tipo de magia é perigosa, na verdade, mesmo para cultistas. Só os sacerdotes do culto ou pessoas desesperadas deve optar por chamar uma divindade Mythos. Um punhado são citados aqui; No entanto, tanto de chamadas e destituir feitiços são susceptíveis de existir para todos os Great Old One e para cada forma de Mythos deus.

Um grupo pode ajudar adicionando poder de feitiços chamada, com o rodízio agindo como o foco para o grupo. Todos os presentes gasta 1 ponto de magia. Aqueles que conhecem o feitiço pode sacrifício qualquer número de pontos de magia (incluindo queima de pontos de vida). O total dos pontos de magia gastos é a chance percentual de que o feitiço funciona. Para cada ponto mágico passou, o grupo deve cantar por um minuto, mas nunca por mais de 100 minutos. Em um rolo de 100 o feitiço vai sempre falhar com todos os pontos de magia sacrificado no perdida feitiço.

O rodízio também perde 1D10 pontos sanidade em lançar o feitiço. Todos os presentes perde pontos sanidade mental, se a divindade aparece. O Keeper desempenha a coisa e deve criar alguma motivação para o comportamento da coisa. Principalmente, quando uma divindade Mythos chega à Terra, ele quer ficar e é geralmente fome.

dispensar Divindade

Custo: 1 ou mais pontos de magia por pessoa.

Tempo de conjuração: Um minuto mais 1 rodada extra por participante que doa POW.

Ignorar nomes de magias deidade

Ao compor nomes alternativos para Dispensar feitiços deidade, considere as seguintes palavras para inspiração:

Banimento	*Repelir*	*Repudiar*
Dissipar	*desgraça*	*Expulsar*
Exílio	*Expulsar*	

Além disso, tente usar nomes sugestivos e sutis para as divindades reais Mythos, em vez de simplesmente usando seus nomes comuns. Não há nenhuma razão para que um nome de feitiço sobre Yog-Sothoth não poderia fazer referência a ser como The Hideous Esferas, ou O Unquenchable thirster das Almas, e assim por diante. Manter os jogadores de adivinhação sobre o que um feitiço vai fazer ou a quem ele está conectado pode ajudar a estimular o mistério e medo do desconhecido

A divindade que não quer deixar a Terra pode ser demitido. Cada Dispensar difere magia; o rodízio deve conhecer o específico Dispensar feitiço para a divindade particular. Em primeiro lugar, coloc ponto 1 mágico por 25 POW (arredondado para baixo) possuído pela divindade. Isto concede uma oportunidade inicial de 5% para descartar a Deus e abre o caminho para a demissão da divindade.

Cthugha tem 210 POW e assim por 8 pontos de magia são ed necessidade- para 'abrir o caminho' para descartar essa terrível monstruosidade.

Uma vez que o caminho está preparado, o sacrifício de mais pontos de magia pode tentar a divindade na partida. Neste, a segunda fase, cada novo ponto de magia sacri fi aumenta ced a chance de que as folhas divindade por 5 percentis. Sacri fi cing 10 pontos mais mágicos acrescenta 50 percentis ao acaso. Tal como acontece com a versão chamada Divindade do feitiço, um grupo de pessoas pode ajudar uns aos outros para lançar Dispensar Divindade.

8 pontos de magia abre o caminho para Cthugha, repre- ing uma chance de 5% de despedimento. Sacrificar 10 pontos mais mágicos aumenta a chance de 55%. Para ter um 99% (o máximo alcançável) possibilidade de descartar Cthugha, aqueles montada deve sacrificar 8 + 19 pontos mágicas em dois estágios, um total de 27 pontos mágicas.

Rolo 1D100 contra a chance total para a demissão. Tal como acontece com chamadas Divindade, o rodízio é o foco do feitiço; outros membros do grupo podem contribuir pontos mágicos. Dispensar Divindade não custa pontos sanidade.

Chamada deidade feitiços sempre exigem condições especiais e rituais; no entanto, a parte Dispensar do feitiço pode ser lançado a qualquer hora, em qualquer lugar.

Chamada Divindade soletrar requisitos

Como mencionado, cada divindade requer certas condições para estar no local para a chamada soletrar ao trabalho. Keepers deve usá-los como inspiração, mas não ser limitado por eles, por duas razões. A primeira razão é ficção baseada; nenhum ser humano compreende totalmente os Mitos de Cthulhu portanto, pode haver mais do que uma maneira de chamar a Divindade. A segunda razão é que os jogadores experientes vão trava rapidamente para os elementos familiares eo mistério será soprado.

Chamada Azathoth: Chamar esse deus é extremamente perigoso e tem o potencial para fritar todo o planeta. O feitiço pode ser lançado somente fora à noite; no entanto, não são necessárias outras preparações especiais.

Nomes alternativos: Petição de Chaos, The Unspeakable vogal do The Shaggai.

Chamada Cthugha: Cthugha rajadas a existir através de uma chama realizada pelo lançador (a vela, tocha, etc.) Como os entoa caster o feitiço, ele ou ela se move a chama em série de padrões. O feitiço pode ser lançado com êxito somente em noites claras, quando Fomalhaut (a estrela mais brilhante na constelação de Peixe Austral) limpa o horizonte. Setembro-novembro são as melhores noites para Fomalhaut no Hemisfério Norte.

Nomes alternativos: Evocação do fogo ardente Doom, A Convenção de Fomalhaut.

Chamada Hastur: Chama a divindade para nove grandes blocos de pedra dispostas em um V-padrão (sempre um sinal de atividade cult!) Cada um dos blocos de pedra precisa de um volume de nove ou mais cúbicos jardas.

O feitiço pode ser lançado apenas em noites claras, quando Aldebaran (na constelação de Touro) está acima do horizonte (cerca de outubro a março). Cada byakhee presente durante Chamada Hastur acrescenta mais 10 percentis para a chance de sucesso.

Se 5 pontos de POW foram sacrificados em cada um dos blocos de pedra, de modo que todos estão encantados, a pedra V acrescenta 30 percentis para a chance de elenco Invocar / Bind Byakhee.

Nomes alternativos: O Darke Ritual do aquele que anda na sombra, The Petition amarelo.

Chamada Ithaqua: Concentra a atenção de Ithaqua; no entanto, a presença do Great Old One pode ser notado apenas como um vento gelado turbilhão ou forte. A magia precisa ser lançada em um enorme monte de neve (mínimo 10 pés de altura). Lenda afirma que o feitiço só pode ser efectuada no extremo norte do mundo, quando as temperaturas estão abaixo de zero. Alguns assistentes conjecturar que Ithaqua pode ser chamado a partir de qualquer altura, montanha de neve, mesmo aqueles no Pólo Sul.

Nomes alternativos: The Seven Juramentos do vento norte, invocar a Deus Ice.

Chamada Nyogtha: Invoca a favor da Nyogtha, que parece conceder um benefício para o lançador-se Nyogtha julgar o rodízio digna. O rodízio deve realizar o ritual feitiço na entrada de qualquer caverna (certos tomos sugerir que todas as grandes cavernas link para a um em que Nyogtha habita).

Nomes alternativos: Petição Tua Dark Master, mediante a rigorosa cantar e das Lamentações, Favor Chamar do HE que habita abaixo.

Chamada Shub-Niggurath: Chama Shub-Niggurath a um altar de pedra consagrada. Este altar deve ser posicionado em húmido deserto sob o céu. A magia precisa ser lançada a partir do altar, no escuro da lua.

Cada chamada da deusa negra requer sangue fresco para consagrar o altar. Um altar banhado no sangue do equivalente de 200 SIZ ou mais adiciona 20 percentis para a oportunidade de Chamada Shub-Niggurath, enquanto cada escuro jovem presente acrescenta mais 10 percentis.

Nomes alternativos: Os Ritos Sagrados da União, trazer o desejo carnal da ninfa de madeira.

Chamada Yog-Sothoth: Chama Yog-Sothoth para uma torre de pedra especialmente construído. A torre deve estar em uma área aberta e o céu deve estar sem nuvens. A torre de pedra deve ser de pelo menos dez jardas alta. Cada vez que o feitiço é lançado, os cultistas deve designar um ser humano sacrifício para a tomada do deus. Este não mais necessário do que um convite-apontando para uma vila próxima, por exemplo, a partir do qual Yog-Sothoth, em seguida, seleciona uma vítima.

Por opção do culto, a torre de pedra pode ser encantado, diminuindo os pontos de magia necessários para um elenco bem sucedido do feitiço. Cada ponto de POW infundida na torre melhora permanentemente a chance total de Casting Call Yog-Sothoth dele por 1 percentil.

Nomes alternativos: A canção Proibida da chave, o Yah-Zek Canalização.

Causa / Cure Blindness

Custo: 8 pontos mágicos (e pontos de 2D6 sanidade para causar cegueira)

Tempo de conjuração: 1 dia

O alvo sofre cegueira completa e permanente, como se por um acidente vascular cerebral. O mesmo período pode inverter cegueira se os olhos e os nervos ópticos são, essencialmente, intactas. O feitiço custa 8 pontos de magia para qualquer versão. Um dia de ritual é necessária. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo (sucesso automático se o alvo está consentindo).

Nomes alternativos: Grant vista, Sombra das Trevas, A Maldição do Faraó.

Chant de Thoth

Custo: 10 pontos de magia; pontos 1D4 sanidade.

Tempo de conjuração: 30 minutos

O uso dessa magia aumenta faculdades mentais do lançador, aumentando sua chance de resolver um problema intelectual particular. Passar 10 pontos de magia no canto, concede o lançador um dado bônus em seu dice rolo de adquirir conhecimento, aprender um feitiço, traduzir uma passagem, deduzir o significado de um símbolo, etc.

Nomes alternativos: The Rite of Cerebral Acuity, a canção de Erudita disso, o Coro Scholars.

Harvey está tentando traduzir um pergaminho Latina. Ele lança Chant de Thoth, gastando 10 pontos mágicos. Ele tem uma habilidade Latina de 66. Ele rola 84 e 34 (bônus die); um sucesso. O canto tem expandido suas capacidades mentais para um curto período de tempo, durante o qual ele compreende plenamente língua latina.

Memória nuvem

Custo: pontos mágicos 1D6; pontos 1D2 sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

Os blocos soletram a capacidade do alvo para lembrar conscientemente um evento particular. O rodízio deve ser capaz de ver o alvo eo alvo deve ser capaz de receber instruções do rodízio. O feitiço tem efeito imediato, se o usuário tiver êxito em um rolo POW oposta com o alvo. Se as vitórias de rodízio, a mente do alvo é mentalmente bloqueado sobre uma especi fi incidente ed. Se o incidente foi aterrorizante, a vítima pode, posteriormente, ainda tenho pesadelos vagamente com ele relacionados. Se a magia falhar, o evento em questão torna-se viva na mente do alvo.

O rodízio deve conhecer a especi fi evento c a ser bloqueado. O rodízio não pode comandar algo vago, como "Esqueça o que você fez ontem." Em vez disso, ele ou ela deve citar um determinado evento, tais como, "Esqueça que foram atacados por um monstro." Este feitiço não pode bloquear o conhecimento de feitiços ou dos Mitos de Cthulhu a menos que o conhecimento é firmemente amarrado a um evento especi fi c, nem pode desfazer uma perda de sanidade ou insanidade desfazer.

Nomes alternativos: confundir, dumbfound, Mystify.

Clutch de Nyogtha

Custo: 1+ pontos de magia igual a duas vezes o dano entregue aquela rodada; pontos 1D20 sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

O rodízio deve gastar 1 ponto de magia para começar o feitiço eo alvo deve estar dentro da distância de conversação. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Se o lançador ganha o rolo, o alvo se sente como se uma grande mão ou tentáculo está esmagando seu coração, perdendo 1D3 pontos de vida para cada rodada de combate que o feitiço está em vigor. Enquanto sob tal ataque, o alvo é temporariamente paralisado, como apesar de ter um ataque de coração. Na rodada que o dano acumulado de esta mágica reduz pontos de vida a zero, rupturas do alvo no peito e explosões, e aparece coração fumar do alvo na mão do lançador.

A cada rodada o feitiço dura, o rodízio deve gastar pontos de magia igual ao dobro do número de pontos de vida em danos. O concentrado caster must na soletrar cada rodada que é manter-se em vigor e o rodízio deve derrotar o alvo em um rolo POW oposto cada rodada. Se o lançador é distraído ou se o alvo resiste com sucesso, as extremidades feitiço. Qualquer dano já feito restos.

Nomes alternativos: O Vile Wrench, The Insidious Wrath of the Dark Wizard, Ye Loathsome Tickle.

consumir Semelhança

Custo: 10 pontos de magia a cada 6 horas de Fundição; 5 POW; pontos 1D20 sanidade

Tempo de conjuração: muitos dias

O lançador pode assumir a semelhança viva de uma pessoa recém-morta, como visto pelo olho, câmera de vídeo, raios-X, etc. A vítima pode ser superior a 15 SIZ aponta diferente do caster. Para os próximos dias, o rodízio consome a vítima e trabalha o feitiço, gastando 10 pontos de magia a cada seis horas e permanentemente fi sacri cing 5 pontos de prisioneiros de guerra. O rodízio poderia consumir várias semelhanças e, assim, assumir várias formas. Quando uma vítima é consumida, o lançador perde 1d20 pontos sanidade. Essa magia é conhecido por muitas pessoas de serpente.

Uma vez que o feitiço está completa, o lançador assume a aparência da vítima à vontade, para o tempo que desejar. Para o observador atento, a sombra dos restos rodízio como sua origem (não a do consumido). Da mesma forma, habilidades e memórias do rodízio permanecem intactos-da vítima sumiram.

Após a perda de um ou mais pontos de vida, forma original do lançador é retomada. Para ir de uma forma assumida para a forma original leva 20 segundos. A forma original deve ser revertido para antes de outra forma pode ser assumida. Para ir do original para uma forma assumida leva 1D3 minutos.

Nomes alternativos: A pele de serpente capa, O Valusian Mantle, The Gift of Yig.

versão mais profunda

Rodízios são às vezes capazes de recordar memórias e pensamentos daqueles que foram consumidos. Esta é geralmente uma parte específica de informação que foi conhecida para o destino infeliz do feitiço. Um ponto de magia adicional deve ser gasto em conjunto com um rolo sob POW do lançador para cada peça adicional de informação procurada.

Magias de contato

Custo: Consulte a especi fi c feitiço

custo Sanity: 1D3 (e ainda mais para ler o monstro)

Tempo de conjuração: 1D6 + 4 rodadas

Contato feitiços são divididos em dois grupos distintos: feitiços envolvidas com contato com criaturas Mythos e monstros e magias para contactar Mythos divindades (veja Contato Divindade).

Usando Contactar explicita um cultist poderia entrar em contato com monstros inteligentes e raças alienígenas, talvez para saber mais sobre a história, magia, deuses ou espécies exóticas. O rodízio deve ter um objetivo finito de em mente; pechinchas pode ser atingido, acordos feitos, planos negociado.

Contato feitiços não dão o rodízio a mão superior embora; o feitiço é apenas um método de estabelecer contato. Lembre-se estes são seres independentes e inteligentes, com a sua própria (geralmente contraditórios com humanos) motivações-rodízios fazer contato em seu perigo! Esta é distintamente diferente de Magias de invocação (ver página @@) que têm o potencial para permitir rodízios para ligar os seres convocados para a sua vontade.

Procedimentos são praticamente os mesmos para cada contato feitiço, embora as condições ou requisitos específicos podem ser único. Sabendo um contato feitiço é de nenhuma ajuda em lançar outro. Muitas versões do contato feitiços existe.

Elenco corretamente, este feitiço sempre funciona, a menos que não existem tais coisas vivas dentro de uma distância conveniente (fl pólipos ying viagem poderio da cidade nos Sands a uma parte da Austrália, mas pode ignorar a chance de fl y para a América do Norte).

A Contactar feitiço leva cinco a dez rodadas para elenco. A coisa chegou o feitiço pode aparecer em uma hora de jogo ou tirar um dia de jogo ou mais para aparecer. Para uma aparência aleatória em horas, rolar 1D100. Entidades que vivem nas proximidades irá caminhar, nadar, cavar ou y fl ao ponto de magia. Se a viagem é muito longa, a coisa chamado pelo feitiço nunca aparece. Coisas de outras dimensões podem ser apresentados em qualquer forma característica ou sugestivo.

O feitiço traz um membro aleatório da espécie, presumivelmente com seus próprios motivos. O rodízio deve tentar ficar sozinho ou estar com não mais do que um pequeno grupo, de modo a não parecer ameaçador. Uma vez que a coisa contactado aparece, ele é livre para partir, por isso, se o rodízio tem algo a oferecer-lo, as chances de uma reunião alargada melhorar muito.

Se uma espécie contactadas é grande, como um pólipo ying fl, apenas um irá provavelmente aparecer. Se é humano de tamanho ou menor, o Guardião pode determinar se vários representantes chegam como um grupo.

Não há garantia de que uma entidade contactado preferiria barganha do que devorar o rodízio. Ela terá uma motivação de estrangeiros; No entanto, se mais contato parece vantajoso para ambos os lados, em seguida, alguns RPG interessante pode surgir.

Como mencionado, cada versão do feitiço requer certas condições para estar no lugar para que ele funcione.

Contactar Chthonian: A menos que não há Chthonians nas proximidades, ele consegue automaticamente. A magia precisa ser lançada em um local que tem conhecido recentes terremotos ou onde os pontos quentes e vulcões oferecem transporte relativamente rápido a partir do interior profundo do planeta até a borda externa da crosta geológica.

Custo: 5 pontos de magia

Contato Deep One: A menos que não há mais profundos nas proximidades, o cantar sucede automaticamente. Essa magia deve ser lançado na borda de um oceano de água salgada ou no mar. Para trabalhar melhor, deve ser lançado perto de uma cidade uma profunda, como as águas ao largo Innsmouth, Massachusetts ou a costa perto da cidade perdida de Dunwich by the Sea, Inglaterra. Parte do ritual consiste em atirar pedras especialmente inscritas na água.

Custo: 3 pontos de magia

Contate Coisa mais velha: A menos que não há coisas mais velhos nas proximidades, o cantar sucede automaticamente. As maioria dos locais prováveis são ao longo da parte sul da Dorsal Meso-Atlântica ou sobre as trincheiras geológicas mais próximas da Antártida.

Custo: 3 pontos de magia

Contate o Voo Polyp: A menos que haja nenhuma arvore pólipos nas proximidades, ele consegue automaticamente. pólipos voando ocorrer somente em suas cidades subterrâneas raros, o maior dos quais é abaixo da cidade nas areias, no deserto australiano ocidental. O rodízio deve fi construto primeiro ou abrir um eixo de comunicação para a sua saída.

Custo: 9 pontos mágicos

Contactar Formless do Spawn: A menos que não haja desova sem forma próxima, ele consegue automaticamente. O melhor lugar para jogar esta mágica está em um templo de Tsathoggua, cujo altar estátua de Tsathoggua ainda está presente ou em um local perto de uma abertura para o abismo negro da N'Kai, em algum lugar perto Binger, Oklahoma. Possivelmente outros lugares ocidental ou Centro-Oeste da América do Norte oferecem pontos de entrada e saída. Um tal caverna supostamente existe perto Dunwich, Massachusetts.

Custo: 3 pontos de magia

Contactar Ghoul: A menos que não há fantasmas nas proximidades, ele consegue automaticamente. Ghouls são encontrados onde quer que grandes concentrações de seres humanos são, especialmente perto cemitérios e criptas. Locais de mais enterro de um século de idade são locais propícios para esta mágica. noites de luar são as melhores.

Custo: 5 pontos de magia

Contactar Gnoph-Keh: Excepto se não houver gnoph-keh nas proximidades, ele consegue automaticamente. Gnoph-keh são normalmente encontrados na Groenlândia ou outros resíduos congelados perto do Pólo Norte.

A magia deve ser aumentada com um Cante bem sucedida (Art & Craft especialização) rolo e antes de fazer isso o rodízio deve construir uma pequena fi gy da besta de gelo e neve.

Custo: 6 pontos de magia

Contactar Hound of Tindalos: Se um cão de Tindalos é convocado ele virá automaticamente. Não há nenhuma maneira conhecida de barganha com um cão de Tindalos, cujo motivo para mover-se através da corrente de tempo e espaço é pura fome.

Custo: 7 pontos mágicos

Contato Mi-Go: A menos que haja no mi-go nas proximidades, ele consegue automaticamente. A magia precisa ser lançada na base ou no topo de uma alta montanha-in uma gama conhecida a ser extraído ou visitado pelo espaço enigmático saindo corrida. Entre esses intervalos são os Apalaches, Andes e do Himalaia, e alguns picos na África Central.

Custo: 8 pontos mágicos

Contacto Rato-Thing: Para trazer um rato-coisa falta, deve ser lançado em ou perto de um local infestado por ratos-coisas. A população destas criaturas do mal supostamente existe em Yorkshire, Inglaterra. Outro relatório de criaturas semelhantes vem de Massachusetts.

Custo: 2 pontos mágicos

Contato Areia-Dweller: A menos que não há areia moradores nas proximidades, ele consegue automaticamente. A magia precisa ser lançada em um deserto adequado, tal como no Sahara, o sudoeste dos Estados Unidos, a Arábia Saudita ou Austrália central.

Custo: 3 pontos de magia

Contactar Servitor dos Deuses Exteriores: Um rolo sorte sucesso estabelece que um servo está dentro da Via Láctea quando o feitiço é lançado. Se nenhum servo é dentro desse intervalo, os pontos de magia são perdidas.

Estrelas deve ser visível para o lançador. Ele ou ela tenta visualizar coração Inefável de Azathoth (supostamente um símbolo esferoidal de meditação, mas, na verdade, de forma desconhecida) que os pulsos e brilha como chama líquido. Os manifestos servidoras dentro 1D6 + 4 rodadas e espera uma sangue sacrifício. Se o nomeado sacrifício é inadequada, o serviçal devora o rodízio. Se o servo aceita o sacrifício, ele concorda em realizar uma tarefa simples para o rodízio.

Com um teste bem sucedido Persuadir, o servo também se digna a responder a uma pergunta respeitoso sobre Poderoso Azathoth, o tribunal no centro do universo ou um Deus exterior. A resposta acrescenta 1D3 Cthulhu Mythos ao total do interlocutor, mas a resposta é sem sentido para os espectadores.

Com um rolo de igual ou inferior a um quinto fi do rodízio é persuadir habilidade, o serviçal também transmite um feitiço diretamente no cérebro do caster, custando o rodízio pontos 1d8 sanidade e 1D10 rodadas de desorientação. O servo escolhe o feitiço.

Seus serviços prestados, o serviçal pode permanecer e jogar seus tubos sobrenaturais enquanto cores fl ash através de seu corpo e seus tentáculos se contorcem, ou pode dissolver e voltar a alguns braço galáctico ou berçário estelar e retomar sua atividade anterior.

Ouvindo a sua insana e hipnotizante tubos custa 1 / pontos 1D4 sanidade e, posteriormente, assombra cada cantor ou instrumentista que estava presente. Eles se tornam indiferentes a escalas terrenas e cada vez mais se sentem compelidos a realizar nas escalas cósmicas reveladas a eles.

Custo: 14 pontos de magia

Contate o Espírito dos Mortos: Muitas versões deste exist feitiço. Uma versão requer uma tenda de folhas brancas para ser erguido perto de um rio e jarros cheios de água do córrego são colocados dentro. Canções são cantadas e danças dançou. Uma súplica é feita para os mortos para aparecer. Somar todos os pontos de magia, multiplicar a soma por cinco, com o lançador necessidade de rolo igual ou inferior a esse resultado em 1D100. Com um sucesso, as vozes dos mortos emergir dos jarros de água. Pode-se ouvi-los e discutir ou questioná-los, colocando a cabeça de um na tenda. Lembre-se que os mortos na sua maioria sabe apenas o que sabia na vida e que alguns não perceberam que eles estão mortos.

Custo: 3 ou mais pontos de magia

Contacto Estrela-do Spawn de Cthulhu: A menos que não existam representantes nas proximidades, ele consegue automaticamente. Deve ser lançado na costa do oceano, talvez perto de um posto avançado profunda ou então perto de um local onde estrela-spawn pode dormir. O feitiço funciona bem na Polinésia, ao longo da costa de Massachusetts e, acima de R'lyeh.

Custo: 6 pontos de magia

Contactar Yithian: Este feitiço não chega para a frente ou para trás no tempo. Se uma mente Yithian ocupa um assunto dentro de cem milhas do lançador no momento que o feitiço é lançado, o Yithian percebe o apelo e pode responder se curioso, medo ou alarmado. Se o lançador não tem nada de interessante para dizer ou oferecer, em seguida, o Great Race estudioso ignora questões posteriores ou talvez destrói o rodízio como uma praga provável ou incômodo.

Custo: 4 pontos mágicos

Nomes alternativos: Para contato magias, usar palavras como: União, Comuna, câmbio, Comércio, Aliança, Pacto, Concord, etc. Por exemplo, o Pacto Red, Covenant of the Deep, e assim por diante.

Magias contato deidade

Custo: 5 POW; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: cinco a dez (1D6 + 4) arredonda Contactar deidade feitiços são utilizadas, exceto pelos sacerdotes insanas de essas divindades ou por grandes feiticeiros independentes que esperam fechar acordos e conquistar uma pequena fração do poder da divindade. A divindade procurado O contato pode ser qualquer um dos Deuses ou Grandes Antigos.

Para cada período, o rodízio deve sacrificar 5 POW. A chance de entrar em contato com sucesso a divindade é igual a metade (reduzida) POW do lançador. Se o teste for bem sucedido, a divindade ou algum aspecto dela entrará em contato com o lançador de uma forma semi-friendly Depois de algumas horas de jogo ou dias. A divindade é improvável que dar não-adoradores qualquer coisa de valor. Se a divindade está entediado ou ofendido o deus provavelmente irá esmagar o rodízio, ou dirigir-lhe louco, e assim obter algum prazer desumano da situação.

Cada versão do feitiço tende a refletir a divindade em causa.

Contactar Divindade: Chaugnar Faugn: Abre comunicação com Chaugnar Faugn. Com um sucesso, a divindade envia as visões de rodízio ou pesadelos que informam o sonhador dos desejos do deus, ou permite que ele ou ela sabe se uma petição ao deus deve ser favoravelmente atendida ou rejeitada.

Contactar Divindade: Cthulhu: Abre comunicação com Cthulhu. Cthulhu normalmente responde à noite, durante os sonhos do rodízio. Por sonhos e pesadelos que ele informa seus seguidores de seus desejos.

Contactar Divindade: Eihort: Assemelha-se a outras magias Contactar deidade, mas o rodízio sacri fi ces ponto 1 magia em vez de 5 POW em convertê-lo. O deus aparece automaticamente em forma de sonho, se o rodízio está distante e em pessoa, se a poucas centenas de jardas. Em transmitir essa magia no cérebro do rodízio, Eihort extrai 5 POW em compensação.

Contactar dietética: Nodens: Abre comunicação com Nodens. O contato feitiço para Nodens pode ser lançado somente a partir de um local remoto, despovoado, como a borda de um mar-penhasco. Se, mais tarde, Nodens contatos do lançador, que será quando ele ou ela está sozinha e em um lugar inacessível similar.

Contactar Divindade: Nyarlathotep: Abre comunicação com Nyarlathotep. Este feitiço pode ser lançado de qualquer lugar, como ser fi ts esse deus onipresente; no entanto, Nyarlathotep aparece apenas em reuniões de fiéis ou quando novos sacerdotes dos deuses são ungidos.

Contactar Divindade: Tsathoggua: Abre comunicação com Tsathoggua. Tsathoggua pode aparecer na forma de espírito como um nebuloso e projeção translúcida de seu verdadeiro eu, para o qual as perdas normais sanidade aplicar. Ele geralmente visitas somente se o rodízio está sozinho. Ele fala de forma audível para o lançador.

Contactar Divindade: Y'golonac: Abre comunicação com Y'golonac. Este deus responde ao tentar converter o lançador para a sua adoração. Se a divindade sente que o rodízio seria um padre inadequado, ele vai psiquicamente atacar ele ou ela e tentar comer a alma ea mente. Se o rodízio pode ser adequado, Y'golonac tenta possuir um amigo, que (controlada) se aproxima do caster para tentá-lo ou ela em serviço.

Criar Barreira de naach-tith

Custo: pontos mágicos variáveis; pontos 1D10 sanidade

Tempo de conjuração: 1 minuto

A barreira proporciona uma defesa física e mágica. Cada participante neste feitiço perde pontos 1D10 sanidade e um número variável de pontos de magia. Cada ponto de magia gasto na criação fornece a barreira 3D10 pontos de STR. O feitiço leva 1 minuto para elenco (período durante o qual todos os pontos de magia a usar têm que ser gasto) ea barreira resultando dura 1D4 + 4 horas. Quem conhece o feitiço pode participar no casting e contribuir pontos mágicos para a barreira.

A barreira é de forma esférica e cerca de 100 jardas de diâmetro. Ele pode ser moldado em torno dos rodízios para proteger contra danos ou pode ser convertido para abranger um monstro ou inimigo. Qualquer criatura cortada pelo limite da barreira quando da sua criação está ileso e impulso fora da barreira. Qualquer coisa aprisionado deve ser permitido um rolo STR oposição pelo STR da barreira. Múltiplas vítimas retidas não pode combinar a sua STR para escapar. Uma bala ou míssil pode atravessar a barreira se o dano laminados (ignorar espeta) para a barreira é maior do que uma quinta fi de STR da barreira. Se penetrar a barreira, o objeto faz o dano rolou, como se a barreira não existisse, e a barreira é destruída.

Uma cópia escrita dessa magia é conhecido por ser em uma grande biblioteca assombrada em um planeta orbitando a estrela Celaeno, uma das Plêiades.

Nomes alternativos: Grande Ward de naach-tith, The Unseen Sphere que aprisiona o demônio.

Criar Mist of R'lyeh

Custo: 2 pontos mágicos

Tempo de conjuração: Instantâneo

O período faz com que uma névoa densa para aparecer em um volume em forma de ovo (10 x 10 x 15 centímetros), directamente em frente do lançador. O eixo longo da nuvem está sempre em ângulo reto com a direção em que o lançador enfrenta. A visão do feitiço obscurece para 1D6 + 4 rondas de jogo e depois evapora sem deixar rasto.

Nomes alternativos: Ye Terrível Nuvem, respiração do Mar Escuro, O Dank Fog of Marinheiros Perdidos.

Criar Zombie

Custo: 16 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: uma semana

Um líquido ritual deve ser derramado sobre um cadáver ou na sepultura onde reside um cadáver. O depositário determina os ingredientes do líquido, pelo menos, uma parte deve ser difícil de obter de forma legal.

O cadáver é deixado para amadurecer. No final de uma semana, o rodízio vem para o túmulo e entoa o ritual de ligação. No final do canto de meia hora, o cadáver garras seu caminho da sepultura e depois executa a vontade do caster. O zumbi irá realizar mundano e tarefas simples, como “guardar este”, “buscar que” ou “matá-lo!”

Um zumbi criado desta forma continua a podridão depois de ter ressuscitado. Assim, um assistente que desejam um servo zombie constante deve criar periodicamente substituições.

Estatísticas de zumbis pode ser encontrada no Capítulo 16: Monstros, animais e deuses estranhos.

Por uma série de variações sobre este feitiço Soletrar Variações (ver página @@).

Nomes alternativos: Ritual do Imortal, Black Binding, The Ashen Cowl, ressurreição dos mortos.

Maldição do Putrid Husk

Custo: 5 pontos de magia; 10 pontos de sanidade

Tempo de conjuração: 1 hora

Este feitiço traz ilusões wracking sanidade para a vítima. As percebe vítima que sua pele está visivelmente podres e corrompendo. A aparência externa parece deteriorar-se rapidamente, de modo que grandes rendas e lágrimas ocorrer através do qual os órgãos internos começam a cair fora (com a vítima perder pontos 1D10 sanidade no processo). Então os desmaios vítima e desperta em alguns minutos, inteiros e normais.

Para o feitiço para entrar em vigor um rolo INT oposição deve ser feita entre o lançador e alvo-impor um dado penalidade sobre o destino se o feitiço é lançado durante a noite, enquanto que o alvo é dormir. Todo o ciclo de efeito leva cerca de vinte minutos, incluindo o fraco.

O alvo deve ser conhecido para o lançador e o rodízio deve ter como foco algum objeto pessoal pertencente ao

alvo. A experiência do feitiço é devastador; no entanto, bem-sucedida A psicanálise pode ajudar a vítima entrar em acordo com esses sonhos inexplicáveis e alucinações e restaurar metade de cada tal perda sanidade. psicofármacos fazem pouco para compensar um tal ataque.

Nomes alternativos: The Insidious pesadelo, Invocar sete demônios para Af fl ick teu inimigo, Wither da mente dos fracos.

significar a morte

Custo: 24 pontos de magia; pontos 3D10 sanidade

Tempo de conjuração: rounds 1D3

Reservado para apenas o mais sujo de feiticeiros, este feitiço faz com que a vítima desnorteada a explodir em chama. O alvo deve estar dentro de dez jardas do lançador. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo durante cada rodada de concentração. Depois 1D3 rodadas de concentração, pele da vítima forma grandes bolhas e ele ou ela perde 1D3 pontos de vida. Na próxima rodada, a vítima perde um adicional de pontos de vida 1D6. Na terceira rodada, as rajadas vítima para as chamas, perdendo 1D10 bateu pontos, em seguida, e cada rodada depois. O cheiro de cabelo queimado e esh fl é esmagadora (todas as testemunhas devem fazer rolos de SAN ou perder 1 / 1D6 SAN). É impossível prestar ajuda, uma vez que a horrorizado queimaduras vítima de dentro para fora.

Nomes alternativos: Ye Terrível picadas, A Maldição do Fiery Doom, Abraço de Cthugha.

versão mais profunda

Em vez de causar a vítima a sofrer os efeitos desta magia de forma quase instantânea, o rodízio pode optar por prolongar o feitiço sobre um curso de dias para aumentar o sofrimento da vítima. O rodízio gasta 34 pontos mágicos em lançar esta versão do feitiço. O rodízio não precisa estar fisicamente perto da vítima, em vez do rodízio deve possuir um pedaço da vítima (cabelo, corte de unhas ou a pele, etc.), permitindo que o feitiço para ser lançado a partir de qualquer distância. O feitiço começa no dia seguinte ao da fundição e tem a duração de 7 dias. Para o feitiço para entrar em vigor, deve ser feito um teste de POW oposição entre o lançador eo alvo a cada dia. No primeiro dia, a vítima sofre uma ferida ponto 2 hit, em seguida, uma ferida ponto 4 hit no segundo dia. Depois disso, o tamanho da ferida aumenta em 2 pontos de vida cada dia (6, 8, 10, 12, 14). Uma quantidade igual de sanidade é perdido a cada dia como o alvo começa a perceber o seu terrível destino. No dia em que os pontos de vida são reduzidos a zero, o corpo da vítima é consumida em uma bola de fogo.

Dispensar Divindade (veja Chamada e descartar Magias

deidade, página @@) Dominate

Custo: 1 ponto mágico; ponto 1 sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

Bends a vontade do alvo ao do lançador. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Se for bem sucedido, o alvo obedece os comandos do lançador sem exceção até a próxima rodada de combate conclui.

O feitiço pode afetar apenas um indivíduo de cada vez e tem um alcance máximo de 10 jardas. Obviamente, o comando ou comandos devem ser inteligíveis para o alvo e o período pode ser quebrado se um comando contradiz a natureza básica do alvo (tal como um ser humano para instruir y fl).

Domine pode ser fundido e reformulada, como muitas vezes como o rodízio fi NDS possível, permitindo que um alvo a ser controlado sem interrupção durante vários minutos. Cada elenco da magia tem os mesmos custos e limites. A reformulação é instantânea.

Nomes alternativos: Comando do Assistente, The Chant of Possession, Baleful influência.

Dread Curse of Azathoth

Custo: 4 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

O feiticeiro baseia-se nas energias do Deus Outer para drenar directamente POW de uma vítima. Ao repetir o nome secreto de Azathoth, pode-se gerar respeito e medo em qualquer sendo familiarizado com as Mythos, para saber o nome implica que se sabe o segredo última sílaba. O referido sozinho, a última sílaba pode ser dirigido contra um inimigo. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Se o rodízio for bem sucedida, o alvo perde 3D6 POW.

Nomes alternativos: Expressão da última sílaba, Ye Triste Leeching, pelo verdadeiro nome teu poder é solapada.

Poeira de Suleiman

Tempo de conjuração: 1 rodada para aplicar 1 dose Cria um pó cinza-verde que prejudica os seres não naturais de outros planos de existência. O pó requer a poeira de uma múmia egípcia, pelo menos 2.000 anos de idade; cada um desses múmia suf escritórios de três doses da poeira mágica. Os ingredientes incluem incenso, enxofre, e salitre. Um encantamento deve ser dito sobre a poeira enquanto ele está sendo aspergido.

Polvilhado sobre um ser não desta terra, a entidade perde 1d20 pontos de vida por dose. Leva uma rodada para aplicar uma dose. O pó só funciona em extraterrestres e outros

planar seres, assim, o pó iria prejudicar um Shambler dimensional, Yog-Sothoth ou a mi-go, mas é inútil contra um shoggoth ou um profundo.

Nomes alternativos: o pó egípcio, Proteção dos Mortos.

Elder Sign

Custo: 10 POW

Tempo de conjuração: 1 hora

A sua decoração ... foi, sim, na forma aproximada de uma estrela, no centro da qual não parecia ser uma caricatura de um único olho gigante; mas não era um olho, em vez de um losango quebrado em forma com certas linhas sugestivas de fl ames ou talvez um pilar solitário de chama.

- *August Derleth e HP Lovecraft, The Lurker no Limiar.*

O feitiço ativa um sinal mais velho. Cada sinal mais velho ativo leva um sacrifício, de 10 de POW para criar, mas não custa pontos sanidade. Um sinal mais velho pode ser formado em um selo de chumbo, entalhada na rocha, em aço forjado, etc. Quando feita activo ao lado de uma abertura ou porta, que torna inutilizável caminho para seguidores de grandes velhos e Mythos Deuses, bem como a aqueles maiores próprios seres. Sem o feitiço, o símbolo em si não significa nada e não tem efeito.

Os escritos de certos escribas à parte, o sinal mais velho é inútil em defesa pessoal, se o monstro ou servo pode fugir do Sign. Aqueles vestindo um sinal Elder ao redor do pescoço, por exemplo, pode ganhar a proteção por algumas polegadas quadradas de esh fl, onde os restos do sinal de encontro a pele; no entanto, o resto do corpo do utilizador seria completamente vulnerável.

Nomes alternativos: The Elder Seal, o ramo Omen, os cinco pontos da Sabedoria.

Enthral Victim

Custo: 2 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

O rodízio deve ser capaz de falar com calma com o alvo antes de o feitiço pode ter efeito. Depois de uma rodada ou assim de falar, deve ser feito um teste de POW oposição entre o lançador e alvo em 1D100. Se vencer, a vítima carrinhos atingido, dormente e mudo, até aliviado do transe por agressão física ou algum evento semelhante chocante. Se o lançador não consegue superar a meta, ele ou ela pode tentar a soletrar a rodada seguinte.

Nomes alternativos: Greve mudo, a língua de prata Beguiling.

evil Eye

Custo: 10 pontos de magia; pontos 1D4 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

Lançando este feitiço faz com que uma vítima a sofrer de má sorte. Enquanto o alvo deve estar dentro de vista o rodízio, a vítima não necessariamente sentir o feitiço Evil Eye é in fl uência, mas é propensos a se sentir um frio estranho ou desconforto quando o mau-olhado está lançada.

Com um elenco bem sucedido, o acaso da vítima para um rolo Sorte é reduzido pela metade *. A vítima deve aplicar um dado penalidade em todos os testes característicos e suas armas geléia em cada rolo de 75% ou superior. As chances de feitiços Invocar / Bind são reduzidos para metade. Os efeitos continuam até o próximo nascer do sol, até o rodízio retira o feitiço ou até que o rodízio é encontrado e sangrado (bateu com força suficiente para sangrar), ou até que as matrizes vítima.

* Nem pode o gasto vítima ou pontos sorte de ganho se a regra Sorte opcional está sendo usado.

Nomes alternativos: Ye Rito de má sorte, Escuro Curse, Hex das bruxas.

Fist of Yog-Sothoth

Custo: pontos mágicos variáveis; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

O rodízio faz com uma força enorme, invisível para atingir um único alvo. O rodízio deve ser capaz de ver o alvo.

Cada ponto de magia investidos no feitiço produz 2D10 STR da força. Para cada 30 pés de distância que o rodízio está do alvo (após a primeira trinta pés), o rodízio deve gastar um ponto de magia adicional.

Quando o alvo é atingido (se uma coisa viva), um rolo oposto devem ser feitas usando STR da magia contra CON do alvo. Se for bem sucedido, o alvo é nocauteado. Quer ou não o alvo é deixado inconsciente, a meta é sempre empurrada para longe do rodízio para uma distância em pés igual ao STR do golpe menos SIZ do alvo.

O período pode ser usada contra a STR de objectos inanimados, tais como portas ou paredes. Os resultados podem ser óbvio, mas às vezes Keepers terá que determinar esses casos.

Por exemplo: O usuário gasta 5 pontos de magia para acertar um investigador 50 pés de distância. 1 ponto mágico é gasto no intervalo. O outro 4 gerar uma STR de 8D10 que são enroladas para um resultado de 57. O investigador falhar um rolo duro CON (uma vez que os períodos STR é superior a 50) e por isso são inconsciente. O investigador tem um SIZ de 45 e é rodado de volta 12 pés pelo impacto.

Nomes alternativos: Canal Força do Opener do Caminho, Smite para baixo o teu inimigo, The Hideous Explosão do Uno falta.

carne Ward

Custo: pontos mágicos variáveis; pontos 1D4 sanidade

Tempo de conjuração: 5 rodadas

Concede protecção contra ataque físico. Cada ponto de magia gasto dá o rodízio (ou o alvo escolhido) 1D6 pontos de armadura contra ataques não-mágicos. Esta proteção desaparece como dano ele bloqueia. Por exemplo, se um personagem tinha 12 pontos de Carne Ward como armadura e foi atingido por 8 pontos de dano, a carne Ward seria reduzida a 4 pontos, mas ele ou ela iria tomar nenhum dano. O feitiço dura 24 horas ou até que a proteção é usado para cima.

Magias portão

A idéia de um painel que abriria em algum mundo remoto impressionado Eibon como sendo bastante fantástico, para não dizer rebuscada.

- Clark Ashton Smith, The Door to Saturn.

Custo: variável POW ver Tabela XIII: Porta Criação e despesas de viagem

Custo para acessar um Gate: pontos mágicos variáveis e 1 ponto Sanity

Tempo de conjuração: uma hora por POW gasto

Portão feitiços permitir o rodízio para criar portas entre outras terras ou tempos, dimensões ou mundos-permitindo que o usuário viajar grandes distâncias com um simples passo. Normalmente, uma porta se conecta a um único outro local.

Criação de um portão requer o gasto permanente de POW, em um sacrifício igual ao log de base 10 da distância do Portão conecta em milhas vezes cinco. A porta pode assumir muitas formas, as mais comuns sendo indicado por um padrão de linhas pintadas em um assoalho ou um arranjo peculiar de pedras em um campo.

Usando o Portão custa um número de pontos de magia igual a um quinto do POW originalmente usado para fazer o Gate. Cada viagem através de um portão custa 1 Sanity ponto. Caso o usuário não possuem pontos de magia suficientes para uma viagem, os expends viajante pontos de vida para compensar o custo. Viagens de regresso através de um portão sempre custam o mesmo que a viagem inicial.

Normalmente, alguém ou alguma coisa pode se mover através de um Gate, embora alguns tenham sido construídos de modo a que uma tecla de uma determinada palavra ou gesto, é necessário para ativar o portal. Certas versões do feitiço são conhecidos que também 'mudança' aqueles que passar, para a sobrevivência ajuda em um mundo alienígena. Há também indícios de que algumas portas são capazes de mais de um destino.

versão mais profunda

O lançador pode optar por preparar uma porta para viagens, gastando os pontos de magia necessários antes da viagem. O portão está assim preparado e a próxima pessoa pisar pela porta não é obrigado a pagar o custo ponto mágico, mas ainda terá de sacrificar um Sanity ponto.

encontrar Portão

- **Custo:** 1 ponto mágico; pontos 1D3 sanidade
- **Tempo de conjuração:** 20-60 minutos por uma série de gestos e um canto específico, o feitiço revela para o lançador qualquer porta se está dentro da visão direta do lançador.

Enquanto esta mágica localiza um Gate, ele não habilita alguém para abrir, fechar, criar ou passar por ele. Nem esta forma limitada do feitiço permitir o rodízio para determinar se o Portão atravessa tempo ou distância.

Caixas de portão

- **Custo:** 1 POW; pontos mágicos variáveis e pontos de sanidade
- **Tempo de conjuração:** 5 horas

Permite a criação de caixas mágicas gêmeas que formam duas extremidades de uma porta mágica. Passando por uma caixa portão custa exatamente os mesmos pontos de magia e pontos de sanidade como passando por um portão normal e ao regime de trânsito é a mesma.

Em primeiro lugar, duas caixas de madeira idênticas deve ser feita para qualquer SIZ desejado. As caixas devem ser abertas somente em uma extremidade. Em seguida, o ritual necessário, que consiste em colocar as mãos de um sobre as caixas e conceber certas linhas e ângulos hiper-dimensional na mente por cerca de cinco horas devem ser realizadas. 5 POW é sacrificado neste momento. Em seguida, as caixas de drenar automaticamente a metade Magia do criador aponta a cada dia, até que eles tenham absorvido pontos de magia igual ao seu SIZ total de x 20. 1 Sanity ponto é perdido para cada semana cheia de dreno ponto mágico. Uma vez que os pontos de magia necessárias foram tomadas, as caixas de tornar operativa.

tempo Portão

- **Custo:** POW variável
- **Tempo de conjuração:** uma hora por POW gasto Cria uma porta para o futuro ou passado. O feitiço se assemelha à Criar Portão soletrar mas custa POW para o número de anos

versão mais profunda

O assistente é, através do uso de símbolos e cânticos diabólicas, capazes de criar multi-caminho Tempo Gates-, assim, uma porta pode levar a mais de uma vez ou futuro distante. Apenas o rodízio sabe o que leva caminho para o qual o tempo de entrar no Gate. Aqueles suficiente tolo de usar a porta sem ajuda pelo lançador não será capaz de determinar o caminho correcto e pode chegar a qualquer dos tempos do portão é chavetado para (rolo de forma aleatória). O processo de criação permanece a mesma.

viajou em vez do número de milhas viajaram. Use a Criação Gate e as despesas de viagem de mesa e distância substituto em anos para a distância em milhas.

O feitiço só produz um tempo aproximado ao desejado, embora uma vez como uma porta é criado o intervalo exato entre "agora" e "depois" permanece a mesma.

Ver Portão

- **Custo:** mágica variável e pontos de sanidade

- **Tempo de conjuração:** 3 rodadas Quando expressos numa suspeita Gate, este feitiço permite que o rodízio e companheiros para ver o que, se alguma coisa, está do outro lado da porta, sem passar por ele. O custo varia de acordo com o número de pontos de magia necessários para ativar o Gate. É sempre custa 1 ponto mágico e 1 ponto sanidade para lançar o feitiço. Visualizando é um custo variável, um décimo do custo da porta (fracções acima em volta). Assim, um porta custando 7 pontos mágicos para passar através requer 2 pontos de magia e 2 pontos de sanidade para ver através. A vista dura 1D6 + 1 rodadas. O feitiço pode ser lançado tão frequentemente como pontos de magia do rodízio e pontos de sanidade permitir.

Se há algo horrível de ver, as taxas de sanidade adicionais devem ser exigidas para cada espectador. Os espectadores podem tentar testes de habilidade apropriados para saber onde ou quando ou o que está sendo visualização.

Os nomes alternativos para feitiços de portas: Rito de ver, (Eis) Entrada para outros lugares, Ye Portal de muitas viagens. Arch of Time, Gateway to Coisas longo passado e Sights Unseen, Armadilha do Wizard.

Tabela XIII: Porta Criação e despesas de viagem

POW (Porta de criação)	Pontos de Magia (Travel Gate)	Distância em milhas / anos-luz até...
5	1	100 Milhas
10	2	1.000 Milhas
15	3	10.000 Milhas
20	4	100.000 milhas
25	5	1.000.000 Miles
30	6	10.000.000 Miles
35	7	100.000.000 Miles
40	8	1.000.000.000 de Milhas
45	9	10,000,000,000 Miles
50	10	100,000,000,000 Miles
55	11	1.000.000.000.000 Miles
60	12	~ 1/2 ano-luz
65	13	~ 5 anos-luz
70	14	~ 50 anos-luz
75	15	~ 500 anos-luz
80	16	~ 5.000 anos-luz
85	17	~ 50.000 anos-luz
90	18	~ 500.000 anos-luz
95	19	~ 5.000.000 anos-luz
100	20	~ 50.000.000 anos-luz

Tabela XIV:
Locais e distâncias portão

Distância de Boston	Aproximadamente. mais distantes em milhas / anos-luz	POW (pontos de magia) necessário
Providência	40 milhas	5 (1)
Peoria	1.000 Milhas	10 (2)
Portland (Austrália)	10.000 Milhas	15 (3)
Espaço vazio	100.000 milhas	20 (4)
Lua	230.000 Miles	25 (5)
Mercúrio	140.000.000 Miles	40 (8)
Vênus	160.000.000 Miles	40 (8)
marte	250.000.000 Miles	40 (8)
Júpiter	600.000.000 Miles	40 (8)
Saturno	1.000.000.000 de Milhas	40 (8)
Urano	1,900,000,000 Miles	45 (9)
Netuno	2,800,000,000 Miles	45 (9)
Yuggoth (Plutão)	4,600,000,000 Miles	45 (9)
Nuvem de Oort	9,000,000,000 Miles	45 (9)
Proxima Centauri	4,3 anos-luz	65 (13)
Sírius	8,3 anos-luz	70 (14)
Fomalhaut	~ 22 anos-luz	70 (14)
Vega	~ 26 anos-luz	70 (14)
Aldebaran	~ 50 anos-luz	70 (14)
Celaeno	~ 400 anos-luz	75 (15)
lado mais distante da Via Láctea	~ 70.000 anos-luz	90 (18)
Galaxy M31	~ 2800000, luz anos	95 (19)
Azathoth	~ 10 bilhões de luz anos	105 (23)
distante Quazar	~ 15 bilhões de luz anos	105 (23)
1 astonomical unidade	~ 93.000.000 milhas	35 (7)
1 ano-luz	~ 5.900.000.000.000 milhas	60 (12)
1 parsec	3.26 anos-luz	65 (13)

Uma vez fundido, o feitiço não pode ser reforçado com mais pontos de magia, nem reformulação até a proteção do velho feitiço foi usado para cima.

Nomes alternativos: Proteja Ti golpes poderosos, Armor of the Will, Escudo de Sangue.

verde Decay

Custo: 15 pontos de magia; 10 POW; pontos 2d8 sanidade

Tempo de conjuração: 1 dia uma praga que se transforma um indivíduo em uma pilha verde de molde. Um dia deve ser gasto focando energia sobre o alvo pretendido do feitiço e recitar um encantamento para Glaaki. Nas próximas 24 horas o rodízio deve, pessoalmente, dar uma folha verde para o destino. Na madrugada do dia seguinte, para o feitiço para entrar em vigor deve ser feito um teste de POW oposição entre o lançador e alvo em 1D100. Se o alvo falhar a decadência verde já começou.

Durante os próximos sete dias alvo transforma efetivamente em um molde verde. À primeira manchas verdes aparecem na pele. Estes, então, começar a crescer pêlos molde-like. Como os dias progridem, mais e mais da pele da vítima cresce apodrece verdes ea pele. Em paralelo, os órgãos da vítima também apodrecer. Ao sexto dia facilidades mentais da vítima se deteriorar rapidamente eo movimento torna-se impossível. A única cura conhecida é encontrar e matar o rodízio, que reverte os efeitos da magia.

As transcrições escritos apenas conhecidos desta magia hediondo estão dentro do Livro de Eibon e as revelações de Glaaki.

Implant Fear

Custo: 12 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: Instantânea Este feitiço faz com que a alma de gelar medo, quebrando a concentração do alvo e interromper suas ações. O rodízio deve ser capaz de ver e apontar um dedo para o alvo, enquanto invocando uma maldição.

Os custos súbita enervantes o alvo 0 / pontos 1D6 sanidade e sentem-se obrigados a retirar-se para um 'seguro' lugar-em qualquer lugar a pessoa que normalmente se sentir seguro e protegido.

Nomes alternativos: Dedo de Doom, Jinx do Eibon, The Evil Eye.

melt Flesh

Custo (morto fl esh): 1 ponto mágico por 15 SIZ de esh fl mortos; pontos 1D4 sanidade

Custo (fl esh vivo): 5 pontos de magia por 15 SIZ de viver fl esh; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: 5 rodadas

Este feitiço diabólico aquece fl esh (morto ou vivo) para seu ponto de fusão em uma rodada. Se usado em animar fl esh, o custo é substancialmente maior para o lançador em pontos de magia. A vítima é fl ESH é fundido causando horrorizada fi c dis fi gurement (1D4 danos por 15 pontos siz afectadas). Em certos casos, como quando o cara é alvo, a vítima pode tornar-se cego ou perder a capacidade de ouvir e possivelmente sufocar a menos saídas de ar pode ser rapidamente criado. Vendo humana fl esh derreter ossos humanos custa 1 ponto / 1D6 sanidade.

Nomes alternativos: Rito da dissolução, Liquefy pele.

Sugestão Mental

Custo: pontos mágicos variáveis e pontos de sanidade

Tempo de conjuração: 3 rodadas

O lançador pode comandar qualquer ser com sangue humano em suas veias. Um único alvo, que é visível a olho nu do feiticeiro, é afetado. A vítima realiza tudo o que é comandado pelo lançador, mesmo para a auto-destruição. O feitiço também trabalha contra Lengites, híbridos um profundos, changelings Ghoul, Little People, popular serpente e as profundas que cruzaram com os seres humanos, mas não funciona em entidades não-humanos, tais como Shantaks ou shamblers dimensionais.

O rodízio entoa o período e refere-se a sugestão para o alvo. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. sugestões extremas envolvendo morte ou grandes danos requerem um segundo rolo POW oposta pouco antes de a sugestão é implementado.

O custo para o período varia de acordo com a sugestão. Para sugestões unthreatening ordinárias (soltar sua espada, mão sobre seu dinheiro e licença, etc.), o custo é de 5 pontos de magia e pontos de 1D3 sanidade. sugestões mais arriscados, mas não os antitéticas ao alvo (ir para Dunwich, conjunto de fogo a um edifício, etc.), custo 10 pontos e magia pontos 2D3 sanidade. sugestões perigosas ou suicidas (matar um companheiro, seqüestrar o presidente, etc.) custo 15 pontos de magia e pontos 3D3 sanidade.

Se usado em um investigador os efeitos dura 1 rodada para cada ponto de INT o rodízio possui. Se o INT do investigador é maior do que a do lançador, o rodízio deve ganhar outro rolo POW cada 10 rodadas. Quando o lançador falhar o encanto é quebrado.

Nomes alternativos: Dominação do Will, senhor e servo, curvatura Pedreira para o teu poder, fascine, curvatura Will, Shake Resolve, Governo Mente, Implant sugestão.

Explosão mental

Custo: 10 pontos de magia; pontos 1D3 sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

A vítima dessa magia sofre uma terrível agressão mental, causando a perda de 5 pontos sanidade e induzir loucura temporária. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo.

O alvo é afectada de acordo com as regras de demência temporária, começando com um ataque de loucura, e pode continuar a sofrer de ashbacks e / ou pesadelos fl para os dias seguintes.

Nomes alternativos: Curse of enfraquecimento, Wave of Doom, Abismo do olho da mente.

mente Troca

Custo: 10 + 1D6 pontos de magia; pontos 1D3 sanidade

Tempo de conjuração: 1 hora

Permite que o rodízio para as mentes de comércio com um outro indivíduo. O rodízio perde pontos 1D3 sanidade e deve gastar pontos de magia igual a um quinto da POW do alvo a fi tempo primeiro o feitiço é lançado. Depois disso, o custo vai para baixo 1 ponto mágico por fundição até atingir 1, onde permanece. O custo em pontos Sanity não diminui.

O alvo deve saber o lançador de magias e amor ou favorecer-lhe fortemente. Se esse carinho de alguma forma está perdido, a troca não pode mais ocorrer. afeição fresco renova a chance. Ao chegar no corpo de outra, o alvo perde um mínimo de 1 ponto / 1D3 sanidade.

Este feitiço pode ser convertido em qualquer faixa. Para o feitiço para entrar em vigor o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo, até que o custo ponto mágica para lançar o feitiço foi reduzido para 1, quando um rolo de POW oposto não é mais necessário e o rodízio pode transferir à vontade , usando apenas um grande esforço mental.

O lançador de magias não pode inicialmente ficar mais de alguns minutos dentro do corpo do alvo, mas progressivamente é capaz de mais e mais. Uma vez que o custo para a transferência é de 1 ponto mágico, ele ou ela pode ficar lá indefinidamente.

Nomes alternativos: Vice-Versa Incantation, rito de câmbio, o manto da Outra é Flesh.

Transferência mente

Custo: 10 pontos de magia; pontos 1D10 sanidade

Tempo de conjuração: 5 rodadas ou mais Uma mágica poderosa permitindo o rodízio ao comércio permanentemente mentes com uma meta, talvez para alcançar uma vida mais longa às custas do alvo.

Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Com o sucesso, o lançador perde pontos 1D10 sanidade e a vítima perde 1d20 pontos sanidade. Se a troca falhar, o rodízio deve imediatamente

lançar o feitiço novamente (perda de 10 pontos mais mágicos) ou por seus dissipa alma para a eternidade. Assim que a transferência é iniciada, ela não pode ser quebrada.

Um elenco bem sucedido significa que o rodízio tomou permanentemente o controle do corpo do alvo. corpo anterior do lançador é agora uma coisa oca, morto. Como para a mente do alvo, conjectura sugere que é expelido a partir do corpo e, assim, morre; no entanto alguma dica que ele permaneça dentro de seu próprio corpo, subserviente a mente do caster e trancado em um estado permanente de horrorizado fi c loucura.

versão mais profunda

A vontade escuro de assistentes é uma coisa poderosa, muitas vezes transcende a própria sepultura. Assistentes, com medo da morte ou ansiosos para garantir a longevidade, pode preparar o Transferência de Mente soletrar muitos anos antes de sua fundição. Estas preparações geralmente referem algum item pessoal (como retrato ou produtos lácteos), em que o feitiço é chaveado, aguardando as condições ideais para que ele venha a ser concretizadas. Oft vezes a chave é um futuro em relação ao lançador que, sem saber, ou por vontade própria, ativa o feitiço.

Espelho de Tarkhun Atep

Custo: 5 pontos de magia; ponto 1 sanidade

Tempo de conjuração: metade do dia

Como um assédio ou aviso, o lançador é capaz de projetar sua imagem na superfície de um espelho ou superfície espelhada que está sendo olhou para por vítima do lançador.

A vítima pode estar em qualquer lugar na Terra. O rodízio precisa de um grande o suficiente espelho para ver sua cabeça e pescoço. Olhando dentro dele e mantendo uma imagem do alvo em mente, ele ou ela pronuncia a curto encantamento e espera. Quando os olhares alvo em uma janela escura, um espelho ou qualquer outro re fl superfície ective, uma imagem do rodízio começa a se formar. Se os pneus rodízio antes da aparência alvo em um espelho, que a perda de atenção quebra o encanto.

Às vezes, a imagem espelhada do rodízio está olhando diretamente nos olhos da vítima. Em outros momentos, o lançador é visto de pé diretamente atrás da vítima no exão re fl. Se a vítima usa óculos, imagens refletidas das lentes pode até ser resolvido. O alvo pode ouvir palavras e frases curtas proferidas pelo lançador. O lançador pode ver através de seu espelho também, e ver o alvo e os arredores do alvo.

Nomes alternativos: The Warning prateado, reflexo de ódio, O Olho Que Tudo Vê.

Pó de Ibn-Ghazi

Custo: 1 ponto por dose mágica

Tempo de conjuração: 2 dias preparação, uma rodada para aplicar

Aqueles sem o telescópio viu fl ash única um do instante de nuvem cinza nuvem sobre o tamanho de um moderadamente grande edifício de perto do topo da montanha. Curtis, que ocupou o instrumento, ele caiu com um grito estridente na lama até os tornozelos da estrada. Ele cambaleou, e teria caiu no chão não tinha dois ou três outros apreendidos e firmou-lo. Tudo o que podia fazer era gemer meia inaudível.

- *HP Lovecraft, The Dunwich Horror*

Este feitiço faz visíveis as coisas magicamente invisível, soprando o pó contra ou sobre a coisa invisível. O pó deve ser cuidadosamente compostos, de acordo com as instruções exigentes e envolve três ingredientes especiais e o sacrifício de um ponto mágica por dose. Uma dose é uma aplicação do pó. O Keeper determina os ingredientes especiais.

O pó é quer fundido a partir de um tubo ou lançada sobre o alvo. A única coisa que é estadias Espanado visíveis por não mais de dez batimentos cardíacos.

O que poderia ser feito visível inclui as linhas mágicas que se estende desde um lugar encantado para a convocação de uma divindade Mythos, a aura em torno de um Gate, ou uma criatura que é normalmente invisível, como um vampiro estrela. Usando o pó não custa pontos sanidade, mas vendo o que expõe pode.

Nomes alternativos: Poeira de ver, testemunha do Invisível, Composto de percepção.

Sinal vermelho de Shudde M'ell

Custo: 3 pontos de magia; pontos 1d8 sanidade; 1 ponto de vida por rodada

Tempo de conjuração: 1 rodada

Um feitiço terrível que causa uma ou várias vítimas a morrer horrivelmente. O rodízio inscreve no ar o sinal temido de Shudde M'ell, enquanto falando palavras de poder. Quando formado corretamente, um símbolo vermelho maçante brilha no ar como fi do caster dedo descreve. efeitos maléficos do sinal manifesto da rodada após a sua criação. Uma vez formado, o sinal deve ser mantida pela concentração e as despesas de 3 pontos mais mágicos a cada rodada adicional.

Todos aqueles dentro de 10 jardas do sinal perde 1D3 pontos de vida por rodada, enquanto seus corpos tremor e espasmos, e os seus órgãos internos e os vasos sanguíneos convulsionam. Aqueles mais de 10 jardas, mas mais perto do que 30 jardas perder 1 hit ponto cada rodada. Aqueles mais de 30 jardas tomar nenhum dano.

É possível escapar efeito do sinal por meio da indexação atrás de uma parede stout ou outra barreira opaca. O rodízio deve ficar ao lado do sinal e concentrado. O rodízio perde 1 hit ponto cada rodada por causa de sua proximidade com o sinal.

Nomes alternativos: The Sign Red, The Mark of Fiery Pain.

versão mais profunda

O lançador pode capacitar o sinal vermelho ainda investindo 5 POW em sua criação. Isto feito, o sinal provoca 1D6 bateu perda de pontos por rodada para aqueles dentro de 10 jardas e 2 hit pontos perda para os dentro de 30 jardas.

Alternativamente, o rodízio pode optar por fazer com que o sinal de expulsar a sua energia escura em uma única explosão. O rodízio cria o sinal como de costume e investe com 10 POW. Em 1d4 rodadas seguintes, o sinal vai explodir em chama de luz vermelha causando danos 2d8 a tudo dentro de 50 jardas (incluindo o rodízio).

Ressurreição

Custo: 3 pontos de magia; pontos 1D10 sanidade

Tempo de conjuração: 1 ou 2 rodadas

Voltou-se a partir das inscrições para enfrentar o quarto com seu conteúdo bizarros, e viu que o kylix no chão, em que o sinistro ef fl orescent pó tinha ficado, estava dando para trás uma nuvem de espessura vapor, preto-esverdeado do volume surpreendente

e opacidade.

- *HP Lovecraft, O Caso de Charles Dexter Ward*

A mágica reduz um cadáver para os seus sais e compostos essenciais, um pó cinzento-azulado, ou a inversão do processo para se obter, finalmente, a forma e a alma do defunto. Um cadáver completa é necessária.

Sendo ressuscitada desta maneira custa a vítima pontos 1D20 sanidade.

Se apenas parte do pó cinza está disponível para o feitiço, o feiticeiro recebe "onlie o awfullness mais animada" do que está em seguida, fez esh fl. Mas a necessidade ressuscitado com sucesso não ser tudo em uma única peça, contanto que o caixão está intacto e cuidados su fi ciente é levado para juntar todos os fragmentos e poeira dentro, o feitiço bem-sucedido.

Recitando os feitiços retorna para trás a entidade ressuscitado à poeira e também requer o gasto de 3 pontos de magia e pontos de 1D10 sanidade. A poeira pode ser retido ou jogado fora. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Se as vitórias de rodízio, a vítima retorna ao pó. Se a vítima ganha, pode tentar impedir o lançador de recitar o feitiço novamente. Recitar o feitiço para trás leva duas rodadas. No caso de Charles Dexter Ward, muitos daqueles ressuscitados foram interrogados e torturados para revelar segredos do passado.

Nomes alternativos: The Rite of Knowledge Long Lost, Recrudance, Rito de sais.

dessecação

Custo: pontos mágicos variáveis; pontos de sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

Uma poderosa ofensiva mágica causando dano físico a um alvo. O rodízio investe tantos pontos mágicos como desejado e esse número pela metade nos pontos sanidade. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Se for bem sucedido, o alvo é submetido a uma explosão súbita e aterrorizante de energia, causando fl esh a escurecer e murchar. O alvo perde 1 ponto de vida por ponto mágico investido no período.

Nomes alternativos: Shriving, o minguante Explosão de morte, as palavras pretas.

versão mais profunda

Chamar as poderosas energias dos Mythos é uma coisa; moldá-los através da compreensão e compreensão é outra. Rodízios são capazes de infligir esta magia sem a necessidade de um rolo POW. Além disso, o lançador pode eleger para induzir ainda mais terror mental para a vítima; enquanto recuperando da explosão de energia, o alvo acredita que ele ou ela está sendo assaltado por entidades Mythos terríveis, causando uma perda / 1D6 sanidade.

Song of Hastur

Custo: pontos 1D4 mágicas por rodada; 1D4 Sanity pontos por rodada

Tempo de conjuração: 3 rodadas antes que ele comece a fazer efeito Um hediondo ululation lamentando pelo lançador faz com que a pele e fl esh da vítima escolhida para bolha e apodrecer em blobs pestilentos.

O alvo deve estar visível para o rodízio. Embora todos possam ouvir a música, a magia afeta apenas a pessoa escolhida como alvo. Este feitiço não funcionará, exceto à noite e só se a estrela Aldebaran é visível. Um rolo igual ou inferior a POW do lançador devem ser feitas para cantar a melodia estranha correta.

Com sucesso lançado, o feitiço faz com que o alvo 1D6 bateu danos pontos por rodada o feitiço está ativo. Após cada duas rodadas, cicatrizes reduz APP da vítima por 3D10. Após cada quatro rodadas, rupturas internas diminuir CON da vítima por 3D10. Quando CON da vítima chega a 0 ou morte ocorre de perda de pontos de vida, o corpo incha, e depois explode com um pop nauseante como derramamentos nesga picantes para o chão.

A música pode ser usada de forma defensiva, para se proteger contra outro lançador desta magia. castings opostas sucesso

neutralizam mutuamente.

Nomes alternativos: O Rei Cry, Música do Tribunal em amarelo, trazer o Festering Ferver de grande agonia e tormento.

versão mais profunda

A clareza de compreensão e de afinação para os mistérios de Hastur permitir o rodízio de compreender os segredos de Hali e os alinhamentos necessários de Aldebaran no espaço e no tempo. Assim, o feitiço pode ser lançado quando Aldebaran não é visível no céu noturno.

Além disso, o lançador pode tecer um eco da música em um pedaço de pano amarelo retirado da corte do Rei em Amarelo. Investir 20 pontos de magia para o meios materiais que a próxima pessoa a tocar o pano pálido sofre os efeitos do feitiço para 10 rodadas, a vítima pode tentar rolo igual ou inferior a metade do seu POW cada rodada, com sucesso terminando os efeitos da magia.

magias de invocação

Custo: pontos mágicos variáveis; pontos 1D4 sanidade

Tempo de conjuração: 5 minutos por ponto mágico gasto, ligação leva 1 rodada.

Tais períodos se preocupam com as raças e atendentes alienígenas, esses monstros que normalmente servem maiores monstros ou assistentes. Os procedimentos gerais para estes períodos são os mesmos, mas as condições podem variar de passagem para soletrar. Sabendo um tal feitiço é inútil qualquer na tentativa de lançar outro. A menos que o Keeper desejos de outra forma, a convocação e as porções de vinculação de cada período são aprendidos juntos. Tolo é o assistente impaciente que só aprende a convocar e não ligam ...

Com a exceção de Invocação / Bind Servitor dos Deuses Exteriores, essas magias exigem o sacrifício de 1 ponto mágico por 10 percentis chance de sucesso. Por exemplo, 3 pontos de magia dá uma chance de 30% para o período de sucesso. Em geral, para cada ponto de magia gasto, o rodízio deve gastar cinco minutos cantando-maior a chance de sucesso, quanto maior o período necessário para elenco. Um resultado de 96-100 é sempre um fracasso-resultado rolou de 100 deve sempre ter consequências ruins para o assistente em questão.

O rodízio também perde pontos 1D4 sanidade per feitiço elenco, se o feitiço bem-sucedido ou não.

Se um sucesso, um ser aparece por mágica, 2D10 jogo minutos após o canto conclui. O Maio aparecendo coisa também exigem uma perda de sanidade para vê-lo.

Como o Guardião deseja, a coisa chega vinculados ou o Guardião pode pedir que o rodízio fazer um rolo de POW oposição contra o ser convocado. Com um sucesso, a coisa é ligado; com um fracasso, ele ataca o rodízio e, em seguida, retorna de onde veio. Bound, a coisa deve obedecer uma ordem pelo lançador, até mesmo para atacar sua própria espécie, após o qual é libertado e volta de onde veio.

Forma do comando

A ordem do rodízio para a coisa deve ser especi fi c e limitada no tempo: “proteja-me do mal para sempre,” não seria um comando válido; no entanto, “matar esse homem no canto,” seria. A coisa está vinculado ao rodízio até que ful fi LLS um comando (uma coisa ligada sem um comando logo NDS fi uma forma de sair). Encomendas podem incluir carregando alguém em algum lugar, que preside em algum cerimônia, sendo especialmente dócil ao ser examinado por um grupo de professores, aparecendo em algum lugar como um aviso para aqueles montados-tudo o que pode ser imaginado.

Mantenha comandos simples. A melhor regra de ouro é que um comando não tem mais palavras do que um quinto do INT da coisa. Gestos simples como apontar será compreendido. Suponha que a coisa é sempre capaz de entender um comando simples, seja falado em Inglês ou Urdu. Veja também Separe Encadernação, abaixo.

Invocar Byakhee: um apito deve ser cheio durante o canto. Este feitiço é ativo somente em noites quando Aldebaran está acima do horizonte (outubro a março são os melhores meses). O byakhee convocado vai fl ap descendo do céu, ainda gelada de suas viagens pelo espaço.

Se o apito é encantado, cada ponto de POW em seu encanto adiciona 2 percentis para a chance de sucesso. Tal um apito possa ser usado novamente.

Nomes alternativos: Chamada no Serviço Tua Steed, a melodia que traz o partiam.

Invocar escuro Young: traz presente um jovem único escuro. Uma besta de pelo menos SIZ 40 deve ser sacrificado. O convocador precisa de uma faca para fazer certos cortes rituais em despachar a vítima. Conjurar esta mágica ao ar livre, em uma madeira, durante o escuro da lua. Um jovem negro vai perseguir para fora das sombras após a convocação.

Nomes alternativos: envoke o Darke da Floresta, faca ritual do Bark sangramento.

Invocar Shambler Dimensional: um único Shambler dimensional gradualmente monta-se para fora do ar. O período requer um punhal feita a partir de qualquer metal puro, tal como cobre ou ferro. Ligas, como latão não vai funcionar. Se o punhal é encantado, a chance de sucesso também sobe por 2 percentis por ponto de POW no punhal. Este feitiço pode ser dia elenco ou da noite. Uma autoridade escreveu que shamblers são mais facilmente confundidas sob luz solar intensa.

Nomes alternativos: Recitação para trazer o Wanderer, a canção de cobre.

Invocar fogo Vampire: faz com que um fogo vampiro para swoop para baixo do céu como uma estrela skittering. Um bon fogo ou outra fonte de chama é necessária. O feitiço pode ser lançado apenas à noite quando a estrela Fomalhaut está acima do horizonte (Se-

bro a novembro são os melhores tempos em latitudes moderadamente norte).

Nomes alternativos: Conjure os mais reluzente, O Outono chamada de Vida Fogo.

Invocar Hunting Horror: Uma única cabeça de terror aparece em primeiro lugar, como se inserindo através de um furo no ar. Este feitiço pode ser lançado somente à noite, ao ar livre. Se nenhuma alternativa sacrifício foi preparado para a ligação (ver abaixo), que leva o lançador e desaparece

Nomes alternativos: Petição os dentes festa, enunciados que trazer a Devils torção.

Invocar Nightgaunt: Um swoosh quase silenciosa de ar entra, e em seguida, a forma única de medonho que seja exibido terror ying fl-enfrentado em branco. Para convocar, uma pedra estampada com o sinal mais velho enigmático deve estar presente, mas a pedra em si não precisa ser em forma de estrela. O feitiço pode ser lançado apenas à noite quando não há lua.

Nomes alternativos: As palavras sussurradas dos homens sem rosto, Conjure a Sombra alado.

Invocar Servitor de Outer Gods: Um único servo chega em meio a ecos assombrando de tubulação insano. O custo ponto mágico é o triplo do feitiço Invocação padrão; para cada três pontos de magia sacrificado, aumentar a chance de um elenco bem sucedida por 10 percentis; resultado de 96-100 é sempre um fracasso. Cada elenco deste feitiço também custa pontos 3D4 sanidade. A flauta também é necessário para jogar esta mágica; Se a flauta é encantado, aumenta a chance de sucesso da magia por 2 percentis por ponto de POW dentro da flauta. Cultists jogar esta mágica em qualquer lugar e em qualquer momento que é especialmente noites ímpio não-típicos seria véspera de plenos Verões, Samhain e Noite de Walpurgis.

Nomes alternativos: O Ritual Symphony das Ones indescritível, Recitação do Maddening Piping.

Invocar Estrela Vampire: sons sussurrantes curiosos estão ouvi uma vez essa coisa invisível espreita perto. O rodízio também precisa de um livro no qual estão escritas ou inscritas as palavras do feitiço. Se o livro é encantado, a chance de sucesso é aumentada em 2 percentis por ponto de POW dentro do livro. Este feitiço pode ser lançado somente à noite sob um céu sem nuvens. A criatura é invisível, salvo quando a sua veias fi ll com o sangue de uma criatura visível.

Nomes alternativos: A chamada Noite dos Feasting Morte, Chant das sangrentas Letters.

separado Binding

Custo: ponto 1 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

Encadernação e Invocação são dois lados da mesma moeda. Às vezes, eles são aprendidos como um feitiço, às vezes não. Fica ao critério do depositário os efeitos podem ser combinados ou dois rolos separados pode ser requisitado, um para chamar e um segundo para se ligarem.

Se um monstro chega não ligado ou é chegado inesperadamente, isso pode ser ligado no local. O rodízio deve saber o Invocar / Bind soletrar para esse tipo de coisa e deve passar um canto rodada antes que a coisa pode ser ligado. Para o feitiço para tirar efetuar o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Cada elenco dos custos de ligação de 1 ponto Sanity, mas sem pontos de magia. A obras de ligação de apenas uma criatura de cada vez. Uma opção aberta para o lançador é investir um número de pontos de magia igual a um quinto da POW da criatura invocada para obter uma matriz de bônus na jogada de POW oposta para ligar o monstro.

Uma criatura atacante não pode estar vinculado pela pessoa que é brigando; No entanto, poderia ser limitado por uma pessoa capaz de segurar de volta da briga. Uma criatura atualmente vinculado não pode ser re-bound até seu comando presente é concluída. Uma criatura em ficar vinculado deve ser visível para o lançador e dentro de 100 jardas. Vinculativo requer um teste resistido e rolos opostos não pode ser empurrado; se o teste resistido é falha, o rodízio está em apuros!

Bind Byakhee: Se um encantado apito é usado, o usuário recebe um dado de bônus na jogada de POW oposto. Tal um apito possa ser usado novamente.

Nomes alternativos: Obrigação do Steed, obrigar o partiam.

Bind escuro Young: Se o lançador usa uma faca encantada para matar sua vítima com certos cortes rituais eles ganham um dado bônus para o rolo POW oposto.

Nomes alternativos: Entrada da Madeira Coração, Comando da Floresta para a tua licitação.

Bind Dimensional Shambler: Se o rodízio possui um punhal encantado feita a partir de qualquer metal puro, tal como cobre ou ferro ganham um bónus para o oposto POW rolo Um segundo bónus matriz pode ser obtida se o Shambler dimensional é exposta à luz solar brilhante.

Nomes alternativos: The Copper Encadernação, Armadilha da Luz Searing.

Bind fogo Vampire: Se o lançador fica dentro de um bon fogo eles ganham um bônus dado para o rolo POW oposto. Como o as chamas estão resistiu é até o rodízio.

Nomes alternativos: Anexação do diabo impetuoso, Autoridade da Língua ardência.

Bind Hunting Horror: é necessário o sangue sacri fi ce de um ser senciente. O rodízio não executa o sacri fi ce-o horror caça aproveita o sacrifício. O rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposto ao vincular o Horror.

Nomes alternativos: Tie a torção medo à Tua Vontade, Escritura de assassinato.

Bind Nightgaunt: Se o lançador tem uma pedra estampada com o Elder enigmática Sinal eles ganham um bônus na jogada de POW oposto.

Nomes alternativos: Mastery dos Ones Faceless, The Elder token pelo qual eles saberão que você.

Bind Servitor de Outer Gods: Se o lançador possui uma ute eles ganham um dado bônus para vincular a Servitor encantado fl.

Nomes alternativos: A nota Secret of Command, Pacto de Wittering loucura.

Bind Estrela Vampire: Se o lançador possui um livro encantado que contém o feitiço eles ganham um dado bônus no rolo POW oposto.

Nomes alternativos: Voto do Accord sangrento, The Ungodly Promise.

Voorish Entrar

Custo: 1 ponto mágico; ponto 1 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

Eles de fora vai ajudar, mas eles não podem tomar corpo sem sangue humano. Que no andar de cima parece que vai ter o elenco certo. Eu posso vê-lo um pouco quando eu fazer o sinal Voorish.

- *HP Lovecraft, The Dunwich Horror*

Um gesto antiga e poderosa mão usado por assistentes que bene fi ts o vazamento de outras magias. Ele pode diminuir o custo, reduzir o tempo de lançamento ou aumentar o efeito um pouco, dependendo do período em questão.

Voorish Sign também é rumores de temporariamente ala contra Mythos monstros tais criaturas estão cautelosos com o sinal e pode realizar um ataque até que são conhecidas as intenções do assistente.

Nomes alternativos: sinal de poder, Cunninge Pass.

Warding

Custo: 1 ponto mágico por pedra

Tempo de conjuração: 5 rodadas

Um número de pedras brancas comuns são colocados no chão, como os agrada rodízio, exceto que cada um deve estar dentro de uma jarda de cada um dos outros. Quando lançado, uma névoa de calor cintilante pode ser visto sobre as pedras. Depois disso, se qualquer pedra é movida, o rodízio será ciente do fato, mesmo se estivesse dormindo até então. Uma vez que isso tenha ocorrido, o encanto é quebrado.

Nomes alternativos: Pedras de Guarda, deixe o teu fardo para o Rock, o Círculo de proteção.

Wave of Oblivion

Custo: 30 pontos de magia; pontos 1d8 sanidade

Tempo de conjuração: 1 hora

Uma mágica poderosa que faz com que uma onda de oceano poderosa para esmagar para baixo na direção do lançador. O rodízio deve ser capaz de ver as quantidades teóricas e su fi cientes pretendidas de água salgada devem estar presentes para criar a onda. O rodízio está na água para lançar o feitiço.

O volume de onda é de 3.000 pés cúbicos, o suficiente para inundar ou virar uma pequena pança. Escusado será dizer, as pessoas engolidas por essas ondas de desaparecer para sempre abaixo da superfície.

Outros podem contribuir pontos mágicos para o feitiço para criar ondas enormes capazes de afundar navios oceânicos, navios de guerra ou Manhattan Island. Os que conhecem o feitiço pode contribuir o máximo de pontos mágicos como desejado e deve gastar pontos 1d8 sanidade. Aqueles que não sabem o feitiço pode contribuir 1 magia ponto cada. Em um mínimo de 30 pontos de magia, a onda é pés dez longos, pés e dez de largura e trinta pés de altura. Cada ponto de magia adicional adiciona um pé para o comprimento ea largura da onda.

Nomes alternativos: Canção do punho do Oceano, The Gift Sal, Ye Watery Perdição.

Wither Limb

Custo: 8 pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: Instantâneo

Um feitiço aterrorizante projetado para atormentar e causa danos permanentes a um alvo. O rodízio deve ser dentro de 10 jardas do alvo. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Se for bem sucedido, o rodízio nomeia um braço ou perna. O referido apêndice rapidamente e dolorosamente cernelha e encolhe, causando 1d8 pontos de vida de danos e uma perda permanente de 2D10 CON. A vítima e testemunhas perdem 0 pontos / 1D3 sanidade cada.

Nomes alternativos: The Song of Pain, murchar Thy Enemy, o desperdício queimar.

Palavras de Poder

Custo: 3+ pontos de magia; pontos 1D6 sanidade

Tempo de conjuração: 10+ minutos

O lançador cria uma ligação intensa com um grande grupo de ouvintes. O rodízio deve falar de improviso e, aparentemente, a partir do coração, mantendo a atenção do público. Para cada dez minutos de discurso, o rodízio deve gastar 3 pontos de mágica e fazer um teste de comunicação bem-sucedida como o Guardião acha apropriado (de encanto ou Persuadir), ou as extremidades fala indecisa e confusa. No final de um discurso bem sucedido, o público completamente acredita que foi dito por dias 1D3.

Nomes alternativos: Palavras de Sekhmenkenhep, seduzir os injustos, o domínio do Mob.

sargaço

Custo: 3 pontos de magia; ponto 1 sanidade

Tempo de conjuração: 1 rodada

Este feitiço irá incapacitar temporariamente um único alvo que está dentro de 10 jardas do lançador. Para o feitiço para efeito take o rodízio deve ter sucesso em uma jogada de POW oposta com o alvo. Intensas, dores wracking aproveitar o alvo, o rosto e as mãos blister e gotejamento fl uid, e os olhos nuvem de sangue e tornar-se temporariamente cego. A meta é processado completamente indefeso durante o período de efeito do feitiço.

O efeito dura 1D6 rodadas, depois do qual vista retornos. Em 3D10 minutos, o alvo totalmente recupera e pode retomar a actividade normal. Traços de corrupção física desaparecer rapidamente e em 24 horas apenas manchas fracas pode ser visto na pele. Cada tal experiência custa o alvo 1 / 1D6 + 1 pontos sanidade.

Nomes alternativos: Woeful agonia dos miseráveis, The Festering Cegueira Dos sete infernos, Rend inimigo.

Capítulo Treze

iFacts Arte e dispositivos de Estrangeiro

T heyh ad f ound unh oly wa ys toke ep theirbrainsalive, ou no s ame b ody ordifferentb od ies; e h ad evidentlyachievedaway oft aplicativo ingthec em sciousnessof Thede ad wh om theygatheredtogether.

- H. P. Lo vecraft, T ele Ca SE de Ch arles De xter Wa rd

Embora mais investigadores tendem a ver criaturas dos Mythos como pouco mais do que monstros malignos, na verdade muitos deles têm sociedades vibrantes e tecnologicamente avançados. raças avançadas, tais como o ancião coisas, mi-go, serpente pessoas, e Yithians todos possuem a capacidade de construir e utilizar a tecnologia na busca de suas agendas.

Mythos raças, cultists humanos e assistentes podem, ocasionalmente, têm acesso a artefatos antigos e de outro mundo, bem como para científi c maravilhas. Uma seleção de tecnologia e misteriosos artefatos segue.

A maioria dos humanos não seria capaz de dizer a diferença entre uma peça de equipamento fi c científi avançado e um mágico Mythos artefato, pois ambos são essencialmente além do nível da humanidade da compreensão e capacidade de se reproduzir. Na verdade, o que a humanidade pode considerar a ser elevada mágica poderia muito bem ser de natureza tecnológica, e vice-versa.

Mi-Go

Não são apenas os mi-go tecnologicamente avançados (várias centenas de anos além do que a da Terra), mas eles também estão ansiosos para usá-lo; tecnologia é uma parte muito importante da sua vida diária. A mi-go originalmente veio à Terra para roubar certos minerais que não poderia encontrar em seus próprios mundos. Assim, a maioria das tecnologias que o mi-go trouxeram para a Terra diz respeito à mineração ou para a guerra.

A mi-go também abordar as bordas da tecnologia escuro dos Mythos Deuses, talvez mais do que qualquer outra raça Mythos. Eles criaram Ghadamon, uma larval Great Old One, a partir de uma semente de Azathoth; eles formaram a trapezoedro de brilho, que tem um poder peculiar ao longo de um aspecto de Nyarlthotep; e eles construíram uma rede de portas mágicas que unem muitos dos seus postos avançados.

A longevidade de sua estada na Terra para realizar experimentos sobre e estudar as formas de vida da Terra poderia sugerir a possibilidade de uma tecnologia mais arcano existente em postos avançados mi-sai escondido. Mi-go conhecimento avançado de técnicas médicas e cirúrgicas devem ser observados. Eles são capazes de remover um cérebro humano de seu corpo e preservá-lo para milhares de anos, totalmente funcionais. Além disso, eles podem criar autômatos biológicos autêntico-olhando e se envolver em muitas técnicas cirúrgicas que os seres humanos consideram milagrosa.

Onde tais reside tecnologia, o guarda mi-go-o zelosamente e prosseguirá ninguém suficiente tolo para roubá-la.

Bio-Web Armadura

Bio-Web Armadura

Usado por: *Mi-go*

Em situações perigosas, mi-go normalmente don essas teias de lodo verde semi-luminoso. Os arneses fornece 8 pontos de armadura contra golpes, chama, electricidade, etc.

Os seres humanos podem usar estas bio-tramas, mas ter um ponto de dano como cabelo e ESH fl é rasgado distância cada vez que a armadura é removido. A bio-web vai lentamente degradar porque os seres humanos não exalam as soluções de nutrientes adequados para cuidar dela.

Cada vez que é usado por um ser humano, um bio-web diminui em proteção por um ponto. Quando há pontos de armadura permanecem, a armadura se desintegra em um vapor, piscina pegajoso da matéria viscosa. Se existem efeitos colaterais significativas para usar esta armadura é desconhecida.

Black Lotus Pó

Usado por: *pessoas serpente*

A psicodélica alucinante, também conhecido como “stygian negro”, usado por serpente pessoas como um meio de tortura para extrair informações. Em quantidades mínimas o pó de lótus é um alucinógeno suave, equivalente a cogumelos mágicos; no entanto, em doses maiores do fármaco pode reduzir os levando-o a loucura, driveling idiotas.

O fármaco pode ser administrado quer por injecção (o

pó quando voltas aquecida a líquido) ou por inalação (o fumo preto dado-off aromas como caramelo queimado). Se mais do que a dose habitual (de recreio) é administrado, a vítima começa imediatamente a alucina para 1D6 minutos por dose. As visões são totalmente imersiva e horripilante, concedendo insights sobre o conhecimento indizível do Mythos- alguns homens serpente afirmam que é como olhar para o rosto de Azathoth. pontos 1D4 sanidade são perdidas por minuto a droga é activa. Durante este período, a vítima é altamente suscetível a questionamento, prontamente informações reveladoras e segredos close-mantidos. Para o final, o corpo da vítima entra em espasmo até colapso na inconsciência para 1D10 horas. Não é incomum para a vítima para acordar totalmente insano.

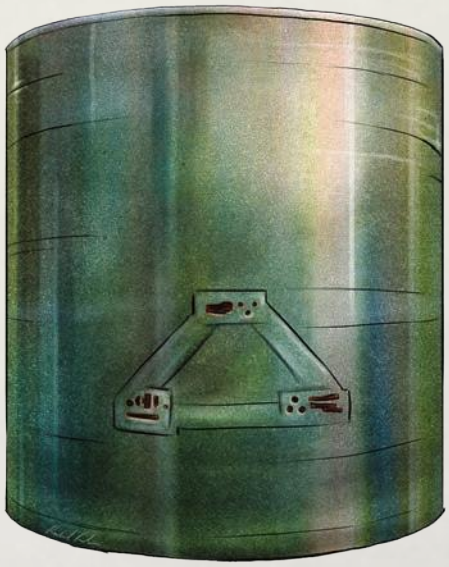
Relatos sugerem que a Lotus preta fl ower era raro até mesmo na época do famoso Valúsia e hoje acredita-se que a planta infame é extinto. No entanto, de vez em quando, frascos antigos e frascos foram descobertos contendo quantidades de pó stygian preto. Não se sabe, ainda presumível, que a ciência moderna pode ser capaz de analisar compostos do pó e recriá-las.

Cilindro cérebro

Usado por: *Mi-go*

Estes cilindros brilhantes são utilizados para preservar cérebros extraído. Lovecraft descreveu como “um pé alto e um pouco menos em diâmetro, com três tomadas curiosos e inseridos num triângulo isósceles sobre a superfície convexa da frente.”

Cada cilindro é encheram com uma solução nutritiva que sustenta o cérebro dentro. Três máquinas de um acessório sonda de altura com lentes individuais montados na parte dianteira, uma caixa com os tubos de vácuo e uma caixa de ressonância, e uma pequena caixa com um disco de metal no topo compreendem a mi-vá aparelho de detecção. Estas máquinas, quando conectado às tomadas adequadas, fornecer o cérebro com as faculdades de visão, fala e audição. A mi-go, não possuidor de sentidos humanos, têm feito o seu melhor; no entanto, é apenas uma aproximação do som e visão. Todos input visual é granulada, de baixa resolução geral e o áudio é fl na, como a de um fonógrafo mono. Discurso, com todas as suas nuances de em exão fl e emoção, é completamente perdido na fungos. A máquina discurso fala com uma voz monótona mecânico, desprovido de emoção. Quando as máquinas sensoriais são desconectados ou desativado, o cérebro envolto cai em um fi estado de sono semi-insano cheio de sonhos estranhos e alucinações.



Cilindro cérebro

Todo mês um cérebro humano é colocado dentro de um cilindro, o cérebro deve rolar por baixo ou igual ao seu INT. Se for bem sucedido, o cérebro lembra que está preso dentro de uma lata e perde pontos 1D3 sanidade.

Toxina carótida

Usado por: *pessoas serpente*

Um veneno rara que provoca uma degeneração lenta das artérias carótidas. A toxina lentamente corrói as artérias carótidas, causando hemorragia interna e morte quase instantânea.

O efeito do veneno leva um número de dias igual a um quinto da CON da vítima. Após este período um CON rolo extremo deve ser feito, caso contrário, o bebedor sofre uma morte agonizante ao longo de dias 1D3. Se o rolo CON for bem sucedida, o bebedor torna-se extremamente doente durante dias 1D6 como o veneno é travada off, com a maior necessidade de estar confinado a cama. Nenhum médico vai fi nd evidência de doença. Durante este período, STR e CON cair temporariamente para 10 a vítima é completamente exausta e sofre de terríveis alucinações. Depois disso, a vítima recupera 1D10 pontos de STR e CON por dia até totalmente recuperado.

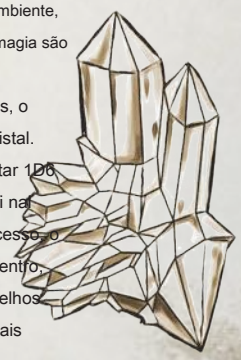
Crystal of the Elder Things

Usado por: *coisas Elder*

Grandes recipientes de armazenamento cristalinas construído para aproveitar a energia necessária para Shoggoths se ligam a coisa mais velho irá. Estes cristais armazenar pontos de magia. Os menores cacos pode armazenar 5 pontos de magia e o maior 100. Um rodízio pode desenhar alguns ou todos os pontos de magia de um cristal, enquanto lançando um feitiço.

Quando esvaziar esses cristais são temperatura ambiente, mas tornam-se mais frio à medida que mais pontos de magia são armazenados neles.

Para acessar os pontos de magia armazenados, o usuário deve entrar em sintonia com a especi fi c cristal. Deve haver contato físico e que o usuário deve gastar 1D6 rodadas sintonizar com as vibrações do cristal. No fi nal em volta de um POW rolo deve ser feita. Com o sucesso, o usuário pode desenhar sobre os pontos de magia dentro, conforme necessário. Nota que as coisas só mais velhos têm a capacidade e compreensão para investir cristais com mais pontos de magia.



Crystal of the Elder Things

Cristalizador de Sonho

Usado por: *Alguém*
Parecendo um ovo grande, de cor amarelada, o cristalizador é utilizado para visualizar lugares distantes (terras distantes, planetas e, talvez, dimensões) em sonhos.

A segunda, supostamente, a função deste artefato é a capacidade que dá em cima de seu usuário para itens trazer (ou mesmo criaturas) de volta com eles as Dreamlands. Presumivelmente, o usuário deve ter o item ou criatura em contato físico com eles para que isso seja bem sucedido.

Mitos cercam este dispositivo único e dizer que o usuário deve tomar cuidado para que não caiam em desgraça com o guardião do cristalizador-servo de Hypnos que aparece como uma translúcida geléia fi sh.

dominação soro

Usado por: *pessoas serpente*
Um soro incolor com o sabor mais fraco de framboesas. Não mais do que dez gotas são necessárias para o pleno efeito. Se um rolo duro Con é falha o alvo se torna muito sugestionáveis, mas apenas a serpente pessoas. Algo em seu cheiro peculiar ou a especi fi c entonação de suas vozes é a chave para esta sugestão. A vítima vai fazer quase qualquer coisa para serpente pessoas, curta de pôr em perigo a sua própria vida ou a vida de seus entes queridos.

O soro metaboliza lentamente, tendo 1D10 + 10 dias para uma vítima de ser livre dos seus efeitos, desde que não mais é embebido no mesmo período.

Terremoto Máquina de mineração

Usado por: *Mi-go*
Um cubo enorme medindo vinte pés em um lado. Os lados estão cobertos com pequenas janelas, espaçados irregularmente convexas de um turvo, substância vítrea. Quando o dispositivo é feita ativo, ele pode ser ajustado para puxar um estrato profundamente enterrado até através de camadas intervenientes de rocha. A máquina pode alcançar até quatro a cinco milhas e pode afetar uma área até uma milha cúbica na área de cada vez. No entanto, a máquina tem o efeito colateral de causar sismos, quando ele é usado.

O tamanho ea profundidade da área afetada estão diretamente correlacionada com a magnitude do terremoto. Por esta razão mi-go tendem a usar tais máquinas apenas em áreas praticamente desabitado, para detecção de evitar. Um desconhecido humana com a tecnologia mi-go seria improvável que seja capaz de usar a máquina de mineração terremoto, exceto, talvez acidentalmente.

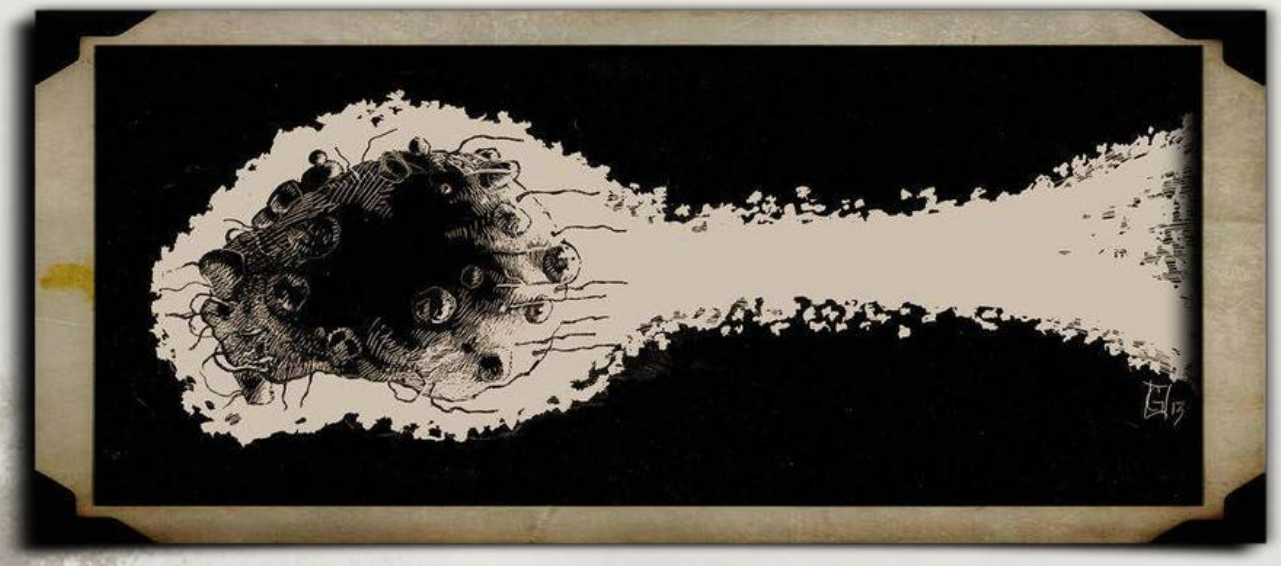
Gun elétrica

Usado por: *Mi-go*
Esta arma parece uma verruga, fixo tamanho maçaneta-de black metal, cobertas de minúsculos fios. Mi-go fogo desta arma por agarrando-a com força e alterando a resistência elétrica do nódulo.

Quando activada, a arma fi res um parafuso azulado de faíscas, causando 1D10 pontos de dano para o alvo. Quando ela atinge, o choque elétrico age como um taser, causando espasmos musculares violentos que imobilizam a vítima para um número de rodadas igual ao dano em infligida. O alvo deve fazer um teste CON ou cair inconsciente por 1d6 rodadas-se o rolo é atrapalhou as sofre alvo de prisão e morre cardíaca, a menos intervenção médica imediata é recebida.

Mi-go tomar dano laminados normal (queimaduras superficiais para a carapaça) a partir destas armas, mas não têm sistemas nervosos elétricos e são imunes aos outros possíveis efeitos de danos das cargas elétricas.

Para ser capaz de fogo Este estrangeiro humanos arma deve realinhar os fios da arma elétrica, um feito que requer um rolo de reparo elétrico. Então júri-equipado para uso humano, a arma fi res incerta. Rolo 1D6 ao tentar fi re: a arma fi res somente em um resultado de 1-2. A probabilidade de base para um atacante humano com as armas de fogo (Electric Gun) habilidade é de 10%.



Gun elétrica

Vidro de Leng

... uma grande janela redonda de um vidro nublado mais curioso, dos quais [Wilbur] disse apenas que era uma obra de grande antiguidade, que ele havia descoberto e adquiridos no curso de suas viagens na Ásia. Ele se referiu a ele ao mesmo tempo como "o vidro de Leng" e em outro como "possivelmente Hyadean de origem", nem dos quais me iluminou um pouco.

- August Derleth e HP Lovecraft, *A Janela Gable.*

Usado por: *Alguém*

Este arcano vidro mágico permite ao possuidor a ver visões aleatórias de outros lugares. O proprietário inscreve um pentagrama no giz vermelho (presumivelmente para proteção), recita um verso breve e, em seguida, os shows de vidro Uma cena de seres dos Mitos de Cthulhu. Infelizmente, tais seres também pode ver através do vidro para o lado do usuário. A escolha da cena vista não é de escolha do usuário e aparece aleatoriamente.

O feitiço usado para encantar o vidro é muito esquecido, apesar de rumores persistem que um determinado companheiro impar que vive em Carcosa dará o feitiço se um negócio pode ser alcançado.

O Lens Lua

Dentro Goatswood, no Vale do Severn da Inglaterra, reside um artefato conhecido como a lente lua. Construído por fiéis de Shub-Niggurath, a lente actua para concentrar um feixe de luar e assim ajudar na invocação da Matriz escuro com um novo Mil para a lua cheia (em vez da escuro da Lua, como é normalmente necessário).

Investigadores do oculto sugerem que a lente de lua é efectivamente um vidro de Comp especificamente sintonizado para as vibrações e o espaço em que Shub-Niggurath habita. Se assim for, então seria efetivamente fornecer o deus com um portal semi-permanente, direta ou porta de entrada para a Terra.

Grande White Space, The

Usado por: *coisas Elder*

Uma estranha outra dimensão. Não se sabe se as coisas mais velhos realmente criado esta dimensão, no entanto, não há dúvida de que eles ativamente explorado isso. Ele se conecta lugares a anos-luz de distância e é ou foi usado pelas coisas mais velhos para atravessar o universo. As coisas mais velhos criados pelo menos um portal para o grande espaço branco na Terra, nas profundezas das montanhas da China; se mais portais existe ainda a ser descoberto.

Coisas Elder

Se o grande espaço em branco foi uma dimensão construída por meio das coisas mais velhos, é razoável presumir que outras dimensões de bolso também pode ter sido criado. Provavelmente, variando em tamanho e secretamente existente até descoberto por algum viajante infeliz ou feiticeiro, quem sabe o que esses espaços iria realizar?

Lâmpada de Alhazred

A lâmpada de Alhazred era incomum em sua aparência. Ele foi feito para queima de petróleo, e parecia ser de ouro. Ele tinha a forma de um pequeno recipiente oblongo, com um puxador curvo para cima a partir de um lado, e um bico de pavio e chama sobre o outro. Muitos desenhos curiosos decorou-a, juntamente com cartas e fotos dispostas em palavras em uma estranha linguagem.

- August Derleth e HP Lovecraft, *A lâmpada de Alhazred.*

Usado por: *Alguém*

Uma lâmpada de óleo-ardente encantado. Quando acesa, a lâmpada dá diante vapores que enviam as mentes daqueles que as inalam em êxtases de visão. Estas revelações são das estranhas e estranhas paisagens de lugares e dimensões Mythos, e as formas das entidades lá. Se esta lâmpada foram realmente utilizados pela Al-Hazred, o autor do *Al Azif,* alguns dos a amplitude de seu conhecimento seria explicado.

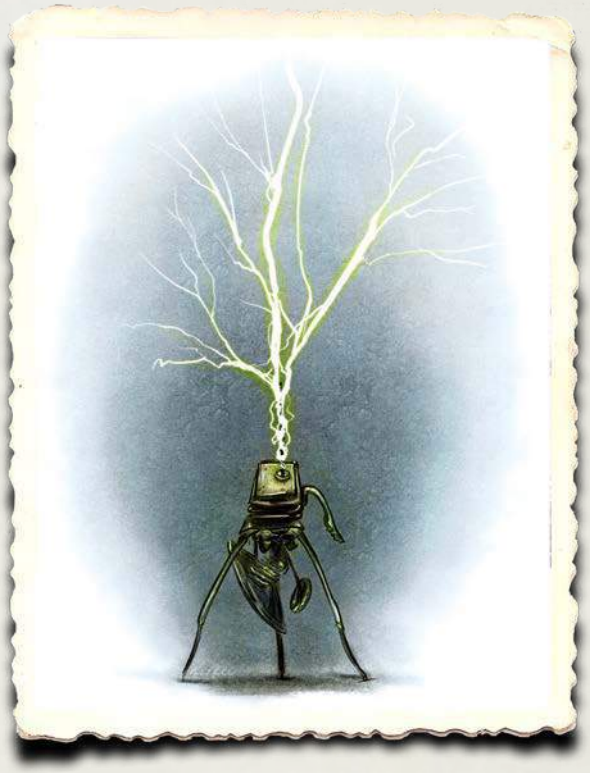
Acredita-se que a lâmpada é única, no entanto seu paradeiro hoje é desconhecido.

Yithians

De todas as raças alienígenas conhecidos, os Yithians são os mais avançados tecnologicamente. No entanto, talvez devido à visão filosófica as Yithians' da vida, eles são estranhamente relutantes em usar sua tecnologia. Eles tendem a ser reativos, de forma rápida e adeptly formulação de uma nova tecnologia, uma vez que é necessário, mas, em geral, a sua curiosidade não levá-los em direção a invenção.

É importante destacar os Yithians' conquista de tempo a razão para seu ser chamado de Grande Race. Eles são a raça única técnica capaz de se mover para cima e para baixo o fluxo de tempo à vontade. De alguma forma eles até mesmo evitar os cães temidas de Tindalos, que perseguem muitos outros que atravessam o tempo e atrair sua atenção.

Embora habilidades temporais os Yithians' são em grande parte mental, eles também inventaram dispositivos que afetam a quarta dimensão.



relâmpago Gun

relâmpago Gun

Usado por: *Yithians*

Uma arma Yithian raro, este dispositivo foi criado pela corrida logo após a sua chegada na Terra pré-histórica. Construído para combater os pólipos fl ying carnívoros, é uma arma câmera em forma que fi res grandes gotas de eletricidade.

Existem inúmeras variedades. Um comum contém um pacote de 32 acusações e leva 1 rodada para recarregar. Múltiplas acusações pode ser demitido de uma só vez, embora cada carga utilizada acima de quatro ao mesmo tempo dá uma chance cumulativa de 5% de queimar a arma. Cada carga faz 1D10 dano ao alvo da arma.

gama de base é de 100 jardas. Para cada um adicional de 100 jardas adicionar uma penalidade para o teste de ataque e diminuir o resultado rolo danos por 3. No ponto-roupa adicionar um bónus para o teste de ataque.

Um investigador pode figura como usar esta arma com um rolo INT bem sucedido. A probabilidade de base para um atacante humano com as armas de fogo (relâmpago Gun) habilidade é de 10%.

Projector névoa

Usado por: *Mi-go*

Um dispositivo de procura como um conjunto de tubos metálicos torcidos que os projectos de um cone de gelado névoa numa nuvem de gordura sobre pés dez

Projector névoa

pólipos voadores

Os mal-intencionados pólipos voando colonizado terra eras atrás, aparentemente depois de voar para a Terra em seu próprio poder. Os pólipos voando construíram grandes cidades-os basalto justamente aqueles que mais tarde foram selados em, mas não há nenhuma outra evidência de sua tecnologia. Supõe-se que ele é, pelo menos ao nível da humanidade de durante o final da Idade Média.

através. Os olhares névoa como névoa branca espessa e é intensamente frio. A névoa faz 1D10 pontos de dano por rodada de exposição, menos um ponto se as metas estão vestidos com roupas quentes ou três pontos para grosso vestuário, ártico. Escondendo dentro de um carro proporciona quatro pontos de proteção, no entanto, a neblina congela motores de automóveis, em execução ou não, eo carro não irá iniciar ou reiniciar até que ele se aquece. projeção da arma pode ser sustentada-mi-go geralmente pulverizar névoa sobre um alvo para várias rodadas, garantindo a morte de seres humanos desprotegidos.

Um investigador pode figura como usar esta arma com um rolo INT bem sucedido. Porque a névoa viaja muito mais lentamente do que uma bala, os investigadores que viram projetores névoa em ação e que têm liberdade de movimento (ou seja, eles não são apanhados em um espaço fechado), pode evitar a névoa lento córregos com um rolo DEX sucesso .

As armas transportar carga suficiente para vinte tiros, cada potencialmente duradoura todo um turno de combate.

drogas plutoniano

Tenho aqui cinco pelotas da droga Liao. Foi usado pelos chineses filósofo Lao Tze, e enquanto estiver sob sua influência, ele visioned Tao. Tao é a força mais misteriosa do mundo; isto

rodeia e permeia todas as coisas

- Frank Belknap Long, *O Hounds of Tindalos.*

Usado por: *Alguém*

Esta droga pode enviar mente costas do usuário em tempo, às vezes tão longe que o usuário pode até encontrar os cães do Tindalos (ver página @@) - entidades capazes de viajar e tempo através dos seus 'cantos'.

Aqueles que tomam a droga deve fazer um teste de sanidade ou perder pontos sanidade 1d8; no entanto, se eles se deparar com entidades Mythos em suas costas viagem no tempo que eles estão sujeitos às perdas sanidade padrão para visualizar essas entidades. Tomar a droga Plutonian e testemunhar a verdadeira história do universo eo planeta Terra fornece o usuário com pontos 1D6 Cthulhu Mythos.

A droga pode aparecer sob a forma líquida ou de comprimidos e o seu fabrico é sugerido dentro de certos tomos Mythos, incluindo o *Livro de Eibon (* consulte a página @@).

insetos de Shaggai

A tecnologia do shan parece mais como o do mi-go-lo tem sido predominantemente voltada para a ciência escuro dos Mythos Deuses. Eles voam através do espaço em grandes naves espaciais piramidais; no centro de cada uma dessas embarcações é um 'reactor'-que nuclear é pensado para ser uma parte ou portal dimensional para Azathoth. Armamento é uma área particular de Shan avanço. Sua nervewhip cruel é apenas uma das muitas armas que eles têm projetado.

Brilhante trapezoedro

[Foi], um poliedro vermelho-estriado quase preto com muitos fl irregular nas superfícies; quer um cristal muito notável de algum tipo, ou um objecto fi cial arti de esculpido e matéria mineral altamente polido. Ele não tocou no fundo da caixa, mas foi realizada suspensa por meio de uma banda de metal em torno de seu centro, com sete suportes estranhamente concebido estendendo-se horizontalmente para ângulos de parede interna da caixa perto do topo ... exposto, [Blake] dificilmente poderia tirar os olhos dele, e quando ele olhou para suas superfícies brilhantes ele quase imaginava que era transparente, com mundos formados meio de maravilha dentro.

- HP Lovecraft, *O Haunter of the Dark.*

The Cult of Starry Wisdom

Usado por: *Cultists de Nyarlathotep*
Uma caixa de metal peculiar em que é montada uma pedra cerca de quatro polegadas de espessura. Ele recompensa ou condena aqueles que olham para ele com visões de outros mundos e dimensões-assim, a pedra brilha com a luz interior das coisas não do nosso mundo.

Quando a caixa está fechada (que envolve a gema na escuridão total), um avatar hedionda de Nyarlathotep vem, conhecido como o habitante do escuro, uma vez que detesta luz não irá entrar em qualquer espaço onde a luz está presente, nem mesmo a círculos de pálida elenco luz, lâmpadas de rua.

A pedra exerce grande domínio sobre a psique humana e é acreditado para ser usado por adoradores de Nyarlathotep. Este artefato é antiga, anterior a humanidade e, possivelmente, fabricado pela mi-go on Yuggoth.

serpente Pessoas

reinos muitos serpente pessoas foram fundadas em feitiçaria e alquimia; no entanto, há pelo menos um que se originou nas profundezas da Terra em Yoth e depois migrou para Hyperborea-o que levantou a ciência para novos níveis. Acredita-se que essas pessoas serpente foram pelo menos tão avançados quanto os seres humanos do final do século XX, mas na ciência da biologia que muito se destacou.

A serpente pessoas de Yoth foram capazes de manipular as formas de vida como eles desejado. Acredita-se que ambos os ghasts e os voormis são as suas criações, cada um criado para realizar determinadas tarefas para seus mestres ofídicos. Não só poderia o povo serpentes ajustar a estrutura genética de uma criatura em seu estado pré-natal, por isso mudou à medida que crescia, mas eles também desenvolveu soros que poderia evocar o maior número de transformações notáveis em espécimes adultas. Clonagem e acelerado crescimento também foram bem dentro da capacidade a serpente das pessoas.

Outra área de interesse particular serpente pessoas foi a criação de vários venenos e toxinas. Alguns morreram, enquanto outros simplesmente induzida sono. Alguns agiu rapidamente, enquanto outros podem levar um século para ter pleno efeito. Alguns eram por demais evidente que causam medo, enquanto outros foram extremamente sutil. Nenhuma outra raça chegou perto de se aproximar do nível de conhecimento dos venenos apreciado pelo povo serpente.

A civilização mais tarde Hyperborean do povo serpente, que preservou muitos dos segredos de Yoth, caiu quase um milhão de anos atrás e desde então a tecnologia do povo serpente quase totalmente desaparecido. Alguns modernos serpente pessoas se esforçam para recuperar a sua tecnologia perdida, mas eles são poucos.

Estrelas Pedras de Mnar

Usado por: *Alguém*
Normalmente encontrada no mesmo local que os supostos túmulos de seres antigos 'mal'. Melhor descrito como rochas (em forma de estrela, às vezes) em forma de disco de cor verde em que foi esculpido um sinal Elder (consulte a página @@).

As pedras são acusados de vir da terra lendária de Mnar na pré-história, embora alguns estudiosos ocultas sugerem que este é um mero conto e que as pedras são de origem extraterrestre e foram, talvez, formado pelos Elder Gods próprios. De qualquer forma, acredita-se que uma pedra estrela para afastar o portador contra os minions os Grandes Antigos, concedendo a passagem segura em locais escuros. Note-se que a proteção só se estende para os asseclas de grandes velhos, não os grandes velhos próprios!

Estado povo sábio que as pedras são corroídas e que qualquer um de remover uma pedra estrela de seu próprio lugar vai sofrer uma maldição mais velho. Presumivelmente, os Elder Gods não deseja as pedras para ser removido da prisão-túmulos dos grandes velhos, pois isso pode enfraquecer os magicks em vigor e permitir que o deus preso para se libertar.

Cube estase

Usado por: *Yithians*
Estes dispositivos aparecer em um número de diferentes formas e tamanhos, mas eles todos têm um único propósito: para retardar o fluxo do tempo. cubos mais velhos dão proporções de 1 segundo tempo interno por lote de mil anos de tempo externa, mas no futuro as Yithians vai avançar este para 1 segundo tempo interno por milhão de anos de tempo externa.

Os menores cubos de estase foram usadas para armazenar livros em Pnakotus. cubos de estase maiores têm sido usados para fl ing Yithians no futuro. Quase todos os cubos de estase são simples no projeto, feito de metal ou plástico, sem nenhum sinal de circuito externo.

Apertar um botão ou abrindo o cubo estase desativa a maioria dos cubos de estase, mas alguns têm complicado painéis permitindo a programação de períodos definidos de estase.

Pnakotus

Um milhão de anos atrás, o Great Race construída a cidade de Pnakotus em algum lugar do deserto australiano. Estudiosos sugerem que seu nome traduz como 'cidade de arquivos' e acredita-se ser um repositório poderoso de conhecimento.

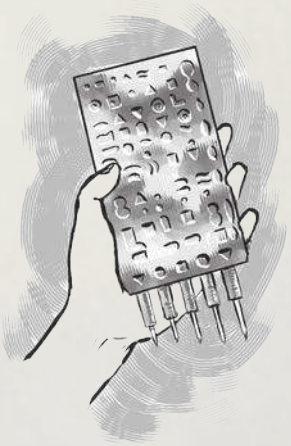
Estes dispositivos mais complicado provavelmente seria incompreensível para alguém que não entendem de tecnologia Yithian, mas qualquer um poderia usar os mais simples, talvez até por acidente.

Dispositivo Tabula Rasa

Usado por: *Yithians*

Um dispositivo inventado pelos Yithians para apagar as memórias dessas entidades que deslocam através do tempo. É uma fina pequena caixa, retangular cobre coberto com pequenos recortes. A partir de um lado da caixa, de cinco tubos metálicos exível fl estender, terminando em agulhas de metal polegadas de comprimento. As agulhas são inseridas na cabeça da vítima, que leva cinco rodadas. Uma vez que o dispositivo é ativado, a vítima está paralisado, a menos que ele ou ela faz um teste de POW sucesso a cada rodada que o dispositivo está conectado.

Cada rodada a máquina apaga-se a pena de memórias de um ano ou remove 5 pontos de INT, a critério do operador. Estas memórias e pensamentos são armazenadas na caixa de cobre. O apagamento de memórias nem sempre é totalmente completa. Todos os anos há uma possibilidade INT que alguns retornos de memória na forma de sonhos. A função deste dispositivo pode também ser invertida, de alimentação das memórias armazenadas para a vítima original ou, alternativamente, à outra entidade totalmente.



O dispositivo tabula rasa é muito complexo, e só pode ser usado por aqueles familiarizados com a tecnologia Yithian. Os seres humanos ignorantes da tecnologia Yithian exigiria uma jogada de extrema INT para o sucesso operar o dispositivo de falha indica que a pessoa conectada à máquina sofreu danos cerebrais e perda de 1D100 INT.

as profundas

A tecnologia das mais profundas é quase irreconhecível para os seres humanos. Além construções básicas da Idade da Pedra, a maior parte da tecnologia dos mais profundos é orgânico em forma. Acredita-se que eles descobriram a base de sua tecnologia orgânica quando eles primeiro aliado com os Shoggoths e descobriu como as coisas mais velhos tinha feito essas criaturas e como eles poderiam ser controlados. No mundo moderno, profundas um cidades não são tanto construído como adulto. Na ocasião outras ferramentas úteis são cultivadas também. A tecnologia não influenciar a sociedade um profundo quase tanto como ele faz a humanidade de, mas ainda é uma força importante.

temporal Communicator

Usado por: *Yithians*

Estes dispositivos são por vezes fornecidos aos agentes humanos dos Yithians. Quando montado, o dispositivo fica quase um pé de altura. Ela é feita de bronze e coberto com entalhes. Uma jóia vermelho, sintonizado para uma especi fi c Yithian, está incorporado na parte superior da máquina.

Quando a alimentação é ligada, a jóia começa a brilhar vermelho. Depois de alguns minutos, o contacto é estabelecido com o Yithian em sintonia com a jóia. O Yithian pode ser qualquer distância no tempo ou no espaço. Um holograma é projetada ea Yithian pode ver no tempo e no espaço ocupado pela máquina e, portanto, pode se comunicar com aqueles que entraram em contato com ele.

Um comunicador temporais Yithian é bastante simples de operar, desde que um investigador pode compreender e determinar quais escultura transforma-lo.

Capítulo Quatorze

Monstros, animais e deuses estranhos

Istoisabsolutelynecessary, para thepeaceandsafety da humanidade ,naquesaome ofearth 'sdark, deadcorners andu np l umb eddepthsbe letalone; para qu ãmo abno rma litieswake toresurgent vida, andblasph emo usly res ma survivingnight squi rm andsplashoutof seus blacklairs tonewerandwider conquistas.

- H .P. Lo vecraft, At a ess Mo un tainsof MADN

seu capítulo fornece uma seleção de monstros, animais e seres alienígenas para uso dentro *Chamada de Cthulhu.* O capítulo é dividido em quatro seções, cada um focando um especi fi c tipo de monstro: entidades Cthulhu Mythos, deuses Cthulhu Mythos, monstros clássicos e bestas. A seleção de monstros através das secções não é exaustiva, todos os fãs de horror provavelmente pode pensar em algum terror não está presente. Os aqui são os encontrados na maioria das histórias importantes, freqüentemente aparecem em cenários, ou são comumente referidos. Muito mais pode ser encontrada no *Chamada de Cthulhu* suplemento *Malleus Monstrorum,* também de Chaosium.

Sobre as entradas

A maioria dos monstros e entidades têm características incluindo STR, CON, SIZ, POW, INT e DEX. No entanto, muitos não têm uma APP ou EDU, uma vez que essas qualidades são sem sentido em tal alienígena e horrorizado fi co criaturas. Keepers tem pleno reinado de alterar, modificar, e repensar essas entradas. Lovecraft não codificar os monstros em suas histórias, então, nem deve se você deseja apresentar versões radicalmente diferentes.

Estas são criaturas de pesadelo, e monstro individuais podem variar a partir de um encontro para o lado nas suas características e capacidades. Os valores de características dadas para cada monstro são aqueles de uma média de amostra. Como Keeper, você tem a opção de rolar as estatísticas de um monstro indivíduo, ou optar por criar um espécime menores ou maiores que usam os intervalos dados como um guia para a geração de valores característicos.

Apenas valores característicos completos estão listados para monstros.

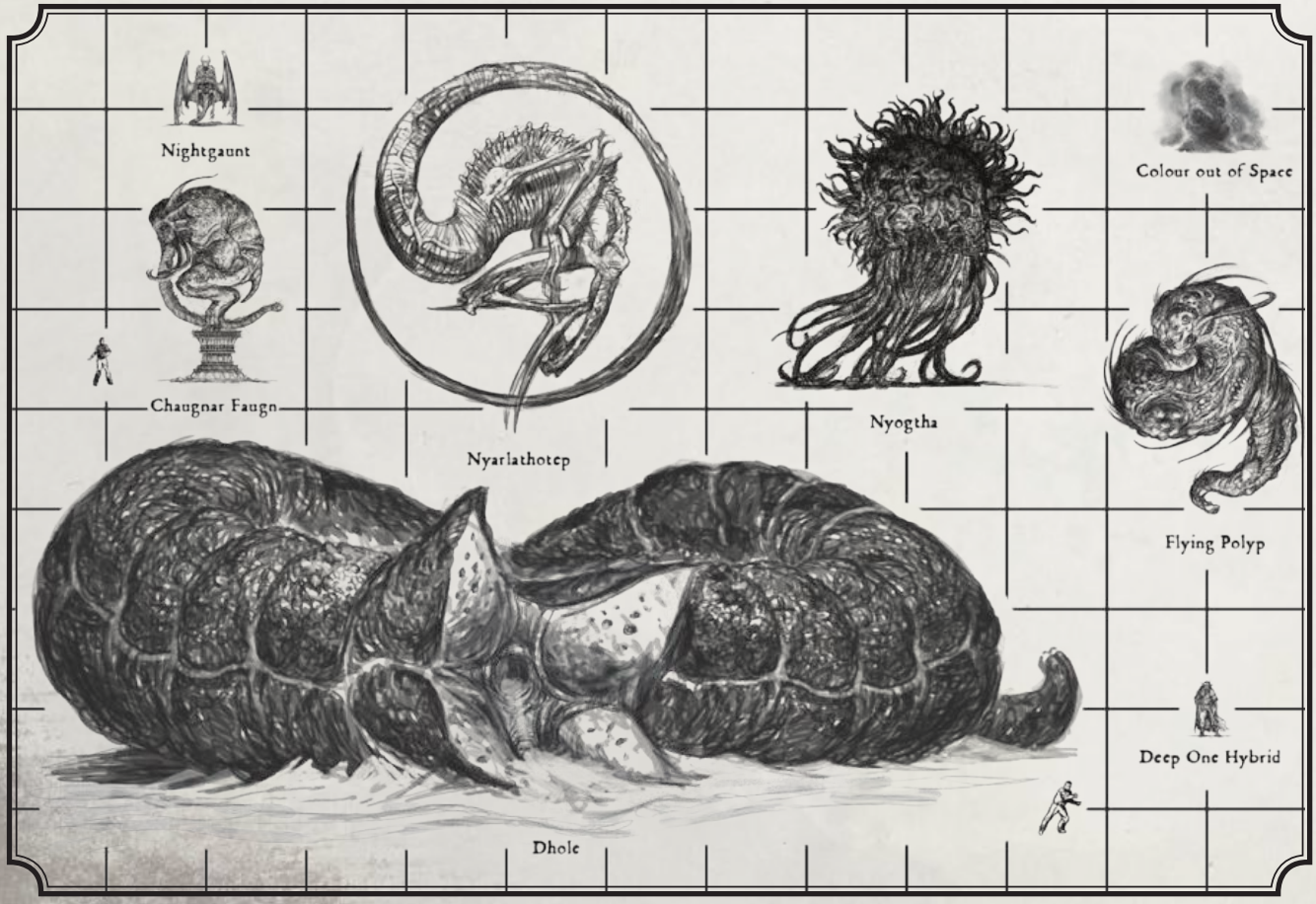
tamanho Comparação charts

Os diagramas abaixo ilustram vários habitantes das Mitos de Cthulhu, proporcionando alguma ideia do tamanho relativo destas criaturas. Observe os vários investigadores infelizes salpicado sobre os monstros. Algumas dessas criaturas, nomeadamente Cthulhu, são capazes de alterar a sua massa e tamanho à vontade; mostra a ilustração apenas uma versão de tais imagens.

caracteres não-jogador e monstro características são usadas principalmente para definir o nível culdade fi dif de testes de habilidade dos jogadores. Como Keeper, você pode ocasionalmente precisa fi gura a metade ou um quinto do valor característico de um determinado monstro, mas isso vai ser incomum.

tamanhos do monstro

Certos monstro são incrivelmente enorme em comparação com a escala humana (principalmente 15-90%); por exemplo, um dhole é



SIZ média de 2775 equivale a ser cerca de 31 vezes o tamanho da maior humano. Para comparações de tamanho, consulte as ilustrações da página @@.

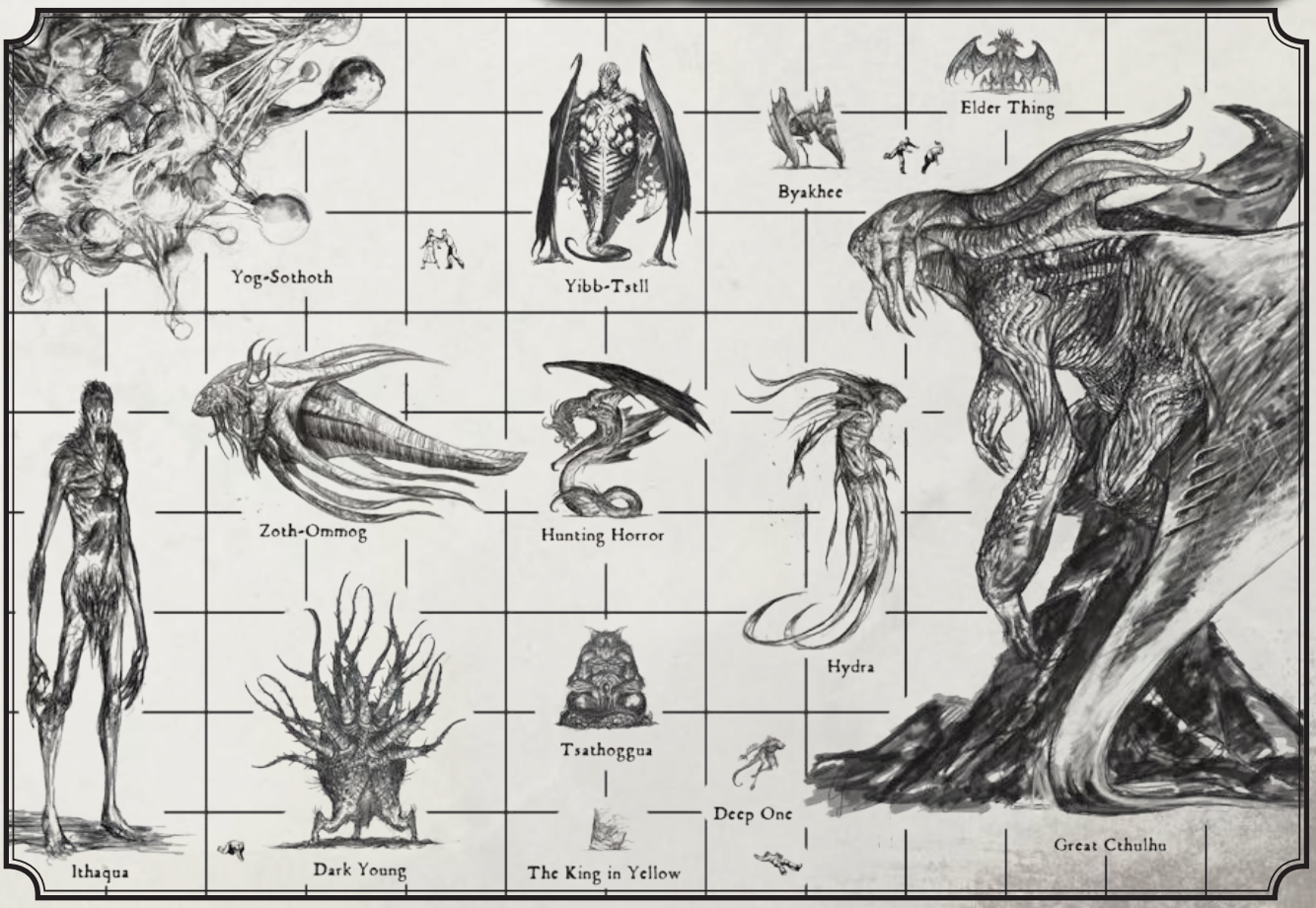
constrói

Junto com a característica de SIZ, cada monstro, caráter e veículo tem um valor de construção. Esta figura fornece uma 'num piscar de olhos' guia para escala. O ser humano médio tem uma construção de 0, com a gama que se estende desde -2 (crianças pequenas e pessoas) a +2 (pugilistas pesados, por exemplo). A formação de calcário não é linear; combinando 5 motocicletas não criaria algo maior do que um caminhão.

Ao considerar que um ser pode levantar ou lance, use um ser humano normal como um guia. O ser humano médio de construção 0 poderia levantar alguém de igual construir fora do chão, talvez levando-os sobre o seu ombro. Algo de 1 build menor poderia ser facilmente levantada, e uma coisa de 2 constrói menor poderia ser acionada. Com uma tensão, um ser humano de construir 0 só poderia levantar uma pessoa de Construir 1. A mais uma pessoa de Desenvolver 0 pode fazer a uma pessoa de construir 2 é para desequilibrar-los ou desarmá-los.

Tabela XV: Comparativo Constrói

Construir	Mundo natural	Mythos	Inanimado
- 2	Criança, morcego	vampiro fogo	
- 1	Grande cão 0		
	adulto humano médio, lobo	Servo de Gla'aki	
1		uma profunda	luz motocicleta
2	Grande humana, Leão	Byakhee	
3	urso preto, gorila	desovar Formless	motocicleta pesada
4	Cape búfalo, cavalo	coisas Elder	economia carro
5		escuro Jovem	carro padrão
6		Adulto Chthonian	Caminhonete
7	elefante africano	Dagon	6 tonelada caminhão
9		Shoggoth	caminhão de 18 rodas
11		Star-desovar de Cthulhu	
22	Baleia Azul	grande Cthulhu	
65		cão selvagem	Battleship



Usando isso como um guia, torna-se simples figura a capacidade relativa de um monstro para levantar e jogar coisas, por exemplo, se um monstro é grande o suficiente para lançar um carro.

Eu Se um alvo for 2 constrói menor: ele pode ser acionada.

Eu Se um alvo for 1 build menor: ele pode ser levantado com facilidade.

Eu Se um alvo é de igual construção: pode ser levado para um tempo curto.

Eu Se um alvo for 1 build maior: que mal pode ser levantada.

Eu Se um alvo for 2 constrói maior: ele não pode ser levantada, mas pode ser desequilibrada ou desarmado.

Jogando Monstros Efetivamente

Monstros são, em sua maior parte, os animais não estúpidos. Muitos são de igual ou maior inteligência do que os investigadores, com motivações e preocupações para além do âmbito da compreensão do ser humano médio. Monstros não vai buscar automaticamente o combate e, se o fizerem, eles não serão necessariamente procuram matar os investigadores. Os monstro mais inteligentes pode levar os investigadores cativo, quer para utilização como escravos ou sacrifícios, ou talvez para fins experimentais. Não cada encontro tem que ser uma briga; esconder ou eeing fl pode ser a opção mais sábia.

Quando envolvido em combate, considere objetivo do monstro. Se seu objetivo é matar o investigador deve Fi voltar luta, em vez de esquivar-se. Se ele quer escapar dos investigadores, pode optar por desviar a fim de ganhar uma oportunidade de ee fl.

Muitos monstros Mythos pode usar magias, fazendo-os como qualquer outro lançador de magias faria. Em alguns casos feitiço de um monstro pode ser retratado como uma manifestação de poder inato daquele monstro.

Monstros podem não ter as habilidades listadas, embora a maioria ou todos possam ter algumas habilidades, como Ouça, Furtivo, ou local escondido. Keepers deve adicionar habilidades conforme necessário, usando seres comparativos como um guia.

Mythos deuses e alguns monstros Mythos são multidimensionais, existente no nosso plano da realidade, bem como outros além do nosso raciocínio, e, portanto, não pode ser realmente morto. Enquanto pontos de vida são dadas, se uma criatura como um Deus exterior ou Great Old One ser de alguma forma reduzido a 0 ou negativas pontos de vida, a coisa não está morto ou inconsciente, mas dissipado ou nas costas obrigou onde veio. Mere dano não irá destruir ou mesmo prejudicar esses poderes. Se eles são forçados ou persuadidos a licença, eles podem voltar.

Monstros e Investigators- uma comparação

É bem possível que os investigadores para bater alguns monstros em combate; contra os outros, no entanto, a sua única chance de sobrevivência é geralmente ee fl ou ocultar. as profundas, byakhees, shamblers dimensionais, vampiros de fogo, ghasts, ghouls, servos de Gla'aki, mi-go, lua-feras, nightgaunts, rato-coisas, areia-moradores, serpente pessoas, insetos de Shagghai, CHOT-CHOT, e, claro, cultists humanos podem ser 'taken on' em combate por vários investigadores com alguma esperança de sucesso. Esta é a razão que tantos cenários apresentam cultistas, os profundos, mi-go, e fantasmas, eles fazem cerca de adversários em escala humana. Essas entidades Mythos pode, na primeira re fl exão, aparecem semelhante à humana em termos de sua vulnerabilidade e tamanho relativo; ainda cuidado de humanizar tais monstro. Como foi dito, seus objetivos, conhecimento e habilidades devem ser difícil, se não impossível, de entender. Eles vão agir de maneiras inesperadas e a simples visão deles pode sacar loucura mediante o investigador curioso.

Chaosium Pronúncias de Mythos Names

Lovecraft desenvolvido nomes impronunciáveis para seus monstros para levar para casa a sua qualidade alienígena.

Estes não são oficiais, mas é como nós dizemos-lhes.

Entidade	Pronúncia
Abhoth	AB-Hauth
Atlach-Nacha	AT-lach NACH-ah
Azathoth	AZ-uh-thoth
entrecasca	BAST
Bokrug	BOE-kruhg
Byakhee	b'YAHK-ee
Chaugnar Faugn	SHAHG-ner Fahn
Chthonian	Kuh-Thoen-ee-un
Cthugha	Kuh-THOOG-hah
Cthulhu	Kuh-thoo-loo
Cyaegha	sigh-AE-guh
Dagon	DAE-Gaun
Daoloth	DAE-oe-Lauth
cão selvagem	DOEL
Eihort	IGH-Hort
Ghast	GAST
Ghatanothoa	gah-tahn-oe-thoe-ah
Gla'aki	GLAH-kee
Gnoph-Keh	Nauf-KAE
Hastur	tem-TOOR
Hidra	ALTA drah
Hypnos	Hip-nãos
Ithaqua	ITH-uh-kwah
Lloigor	LOI-freqüentador
Mi-Go	MEE-goe
Nodens	NOE-denz
Nyarlathotep	PERTO-ar-LAT-enxada-tep
Nyogtha	nee-AUG-thah
Quachil Uttaus	KWAH-chil oo-TAUS
Rhan-Tegoth	ran-TEE-gauth
Shaggai	Shah-Gigh
Shantak	SHAN-tak
Shoggoth	SHOE-gauth
Shub-Niggurath	shub-NIG-er-ath Shudde
M'ell	shood-ih-MEL
Tcho-Tcho	Choe-Choe
Tindalos	Tin-dah-Loes
Tsathoggua	tsah-THAUG-wah
Tulzscha	TUHLZ-chuh
Ubbo Sathla	OO-boe SATH-lah
Xiclotl	ZIGH-klaut'l
Y'golonac	ee-GOE-laun-ahk
Yibb-Tstll	yib-TIS-tuhl
Yig	YIG
Yog-Sothoth	YOG-sau-thauth
Yuggoth	YUG-gauth
Zhar	ZAR

Combate

Por padrão, cada monstro (com algumas exceções), tem a habilidade-a habilidade de combate genérico Combate cobrindo todos os tipos de golpes, chutes, garras, dentes, tentáculos, cotovelos, cabeçadas, etc. Se o ser é capaz de usar corpo a corpo armas, a habilidade de combate deve ser usado para aqueles também. Seja criativo na forma como você usa e retratar esses ataques. Cada entrada descreve como o monstro que normalmente atacam e palavras-chave, tais como a 'mordida' ou 'chute', são fornecidos para dar ideias Keepers sobre a melhor forma para descrever ataques diferentes. O ambiente também podem ser adicionadas para a descrição de ataques e danos: um investigador poderia ser esmagada entre um elefante e uma árvore; um vampiro poderia rachar a cabeça de um investigador contra uma lápide; e assim por diante.

Enquanto padrão de ataque de um monstro poderia ser usado de cada vez, isso poderia se tornar repetitivo e monótono. Usando o dano listado para o ataque de combate padrão do monstro libera o Keeper de ter que ajustar o dano com cada variação, permitindo a maior liberdade Keeper para descrever os ataques do monstro de maneiras criativas e imaginativas. O Guardião é nem ganhar uma vantagem ou desvantagem em diferentes do monstro attacks- ele ou ela está fazendo a história mais emocionante e envolvente.

A uma profunda tem o seguinte ataque listados:

Lutando 45% (22/9), o dano bônus de dano 1D6 + (1D4)

Usando esta habilidade, o Guardião poderia descrever um ataque bem sucedido em qualquer uma das seguintes maneiras. Independentemente do modo de ataque, para facilidade de jogar, o mesmo 1D6 + danos 1D4 é tratado.

Eu *A um profundo ancinhos suas garras através Harvey peito, cortando suas roupas.*

Eu *As profundas um encargos em Harvey, body-slam-ming ele.*

Eu *Chutando para fora para trás como um cavalo, a profunda um bate seu pé no umbigo de Harvey.*

Eu *A um profundo agarra o casaco de Harvey, empurrando A cabeça de Harvey no gesso em ruínas de na parede na Gilman House Hotel.*

Monstros e manobras

Manobras (mnvr) usar a habilidade de combate do monstro. Build é um fator importante para mnvrs; se o adversário é de 3 pontos Construir acima de um atacante, uma manobra é ineficaz. Qualquer monstro de construir 2 ou maior nunca vai ter dados penalidade ao usar uma manobra contra um ser humano. O maior oponente humano (máximo Construir 2) poderia assumir com uma manobra seria Desenvolver 4 (cavalo, coisa velha, etc.) - mesmo assim, o maior de seres humanos iria atacar com 2 dados de penalização, devido à diferença no Build.

Em combate, monstros podem usar a mesma gama de manobras abrir para os seres humanos. O Keeper deve visualizar o monstro e imaginar como ele pode tirar proveito de suas características físicas

Um jovem negro é brigando um grupo de investigadores. O jovem escura pode iniciar cinco ataques separados por sua vez, na ordem DEX, uma das quais pode ser seu ataque atropelar.

Primeiro ataque: *O jovem escuro levanta um dos seus muitos cascos de selo sobre um investigador infeliz. O jogador do investigador rola uma falha na tentativa de evitar o ataque, enquanto o Keeper rola um sucesso regular na habilidade de luta do jovem escuro, e causa dano igual ao bônus de dano (4D6), para 11 dano.*

Segundo ataque: *Desta vez, os jovens escuros cílios com um tentáculo para tentar agarrar um investigador. Este utiliza um brigando manobra; é claro que o jovem negro tem uma construção maior do que qualquer investigador, por isso não é preciso qualquer dado de penalidade na manobra. O Keeper rola um sucesso Extreme. O investigador não esquiva e é agarrado e levantado no ar, sendo drenado de 12 pontos de força. O jovem escuro irá manter o investigador realizada até o pobre infeliz foi completamente drenado.*

Terceiro ataque: *Dois dos investigadores está recebendo em sua caminhonete. Lembre-se que o jovem negro tem um INT de 70, tanto quanto a maioria dos investigadores, por isso pode muito bem saber o que um captador é. Ele usa seu ataque atropelar na picape. Actualmente, o veículo é estático e assim o Keeper permite um sucesso automático, mas rolos para a jogada de ataque em caso de sucesso fumble ou extrema. O ataque normalmente teria falhado, mas não era um fumble, portanto, neste caso o ataque contra um objeto fixo é sucesso. Este promoções (6D6) 17 dano. Cada 10 pontos cheios de danos reduz a formação de um veículo por um ponto.*

Quarto ataque: *Irritado com o quão duro o caminhão provou ser, o Keeper decide que o jovem negro tentará fl ip do veículo. O captador tem uma construção de 6 (que tem um ponto de danos, mas a sua construção é ainda listados 6), uma mais elevada do que a construção de novo escuro; o jovem escuro pode usar a sua manobra brigando, mas deve aplicar uma penalidade de morrer. Mais uma vez, o carro não está se movendo tão a menos que o Keeper rola um fumble, o ataque será bem sucedido. O Keeper rola 24 ou 14 (com o dado de grande penalidade) que, tendo o maior rolo, ainda dá um sucesso rígido. Constrói (consulte a página @@) afirma que um ser é apenas capaz de levantar algo que é de 1 build maior do que si mesmo. O jovem escuro consegue fazer pender a picape mais para o lado, com um estrondo.*

Por sua fi nal atacar o jovem escuro simplesmente ataca com um chute em um investigador nas proximidades, eo Keeper rola um sucesso rígido. O jogador rola um sucesso Difícil se esquivar, então o investigador evita o golpe.

formam em combate. Se ele tem tentáculos, mãos ou pinças, pode apoderar-se de seu oponente. Se ele tem uma boca proeminente, então ele pode morder e agarrar sua presa. criaturas grandes pode simplesmente prender seus oponentes com seu volume, esmagando a vida fora delas. Oponentes que são apreendidos ou agarrados são

realizada até conseguirem um rolo STR oposto ou manobra de seus próprios para se libertar.

Com uma manobra bem sucedida, um monstro poderia:

Eu Bata um investigador para o chão, ganhando um bônus
morrer em seu próximo ataque se o investigador ainda é propenso.

Eu Empurre um investigador fora de uma janela ou de um penhasco.

Eu Desarmar um investigador, batendo que irritante
'Boom-pau' fora de suas mãos.

Eu Segure a preensão de um investigador com um tentáculo, gain-
ção de uma fieira de bónus para causar danos pela constrição ou golpeando o investigador realizada contra uma parede sobre o próximo ataque.

Eu Se o monstro é grande o suficiente, pode aproveitar uma
investigador e levar ele ou ela fora próxima rodada, talvez arvore fora ou levar o investigador erguida com um tentáculo contorcendo.

Eu Um carro padrão tem uma construção de 5, de modo que qualquer monstro com
uma compilação de 3+ tem o potencial de veículos de danos. monstros maiores pode até apoderar-se de um veículo contendo os investigadores, bem como uma criança irritada jogando uma caixa de cereal.

Monstros e lutando para trás

A menos que um ser está tentando escapar ou de ser especialmente habilidoso, você deve responder a ataques investigador por brigando para trás, em vez de se esquivar. Quando brigando para trás, um monstro deve geralmente usar sua habilidade básica Fighting. Um monstro que tem mais de um ataque por rodada também pode esquivar ou para trás lutar esse número de vezes antes de seus inimigos são concedidos um dado bônus para outnumbering (ver Outnumbered, página @@). Assim, um vampiro com três ataques podem Fi voltar luta três vezes antes de seus atacantes ganhar um dado bônus para seus ataques. Algumas entidades Mythos nunca pode ser superados em número pelos investigadores.

matar Monstros

Ao invés de declarar que um monstro ou adversário está morto, o Guardião é encorajado a descrever o que os investigadores podem ver-o movimento monstro parou, ele parece estar derretendo, uma espessa fluido verde está brotando a partir de um buraco na lateral de seu corpo, e assim por diante. Lembre-se que esses monstros são seres estranhos e alienígenas; determinar a morte não deve ser simples. Alguns monstros (quando reduzido a pontos de inconsciência ou nula HIT) pode parecer ser morto, apenas para subir novamente momentos ou horas mais tarde para in fl ito uma terrível vingança contra seus agressores. Apenas uma bem sucedida First Aid ou Medicina rolo irá determinar com certeza se um ser está vivo ou morto.

Magias do monstro

POW O maior de um monstro e INT, o mais provável é a de saber feitiços. Como um guia, aqueles com POW e INT de 50 a 100 pode saber 1D6 feitiços. Na escolha de magias, considere o objectivo ea natureza da criatura. Keepers são encorajados a manipular e feitiços alter para melhor atender particulares monstros Mythos. No rolo de moldagem é necessário para o elenco inicial de um feitiço por um monstro. Gastam pontos de magia, conforme exigido pelo custo feitiço, mas desconsiderar quaisquer custos SAN ou rolos sanidade. feitiços adequados para cada monstro são sugeridas, embora outros possam ser conhecido se o Keeper deseja.

Na escolha de magias, considere o objectivo ea natureza da criatura. Em muitos casos, os monstros Mythos descrito aqui adoram um ou mais dos os exteriores Deuses ou Grandes Antigos, e deve-se assumir que eles saberiam pelo menos um feitiço para contato, chamada ou convocar seus mestres.

Capítulo 13: Detalhes do Grimoire muitas magias adequadas, no entanto Keepers são encorajados a manipular e feitiços alter para melhor atender particulares monstros Mythos, afinal, esses seres não são algum humano desastrado assistente buscando os mistérios da magia, mas sim a própria personificação dos Mythos em toda a sua horrorizado fi c esplendor. Keepers são recomendados para usar as versões mais profundos de feitiços para monstros Mythos.

Seção Um: Mythos Monstros

Esta seção detalha as abominações dos Mitos de Cthulhu criaturas deste mundo e do além. Os monstros descritos aqui são, no essencial, repugnante para a humanidade em seu rosto e aspecto, sendo uma ameaça para a mente eo corpo de um investigador.

Keepers são lembrados de que essas formas de realização dos Mythos não são uniformes em sua aparência e distinções podem ser feitas entre as criaturas da mesma raça.

Ao retratar um monstro Mythos, o Guardião deve evitar única ilustrando o aspecto visual para os jogadores. Cheiro e som são importantes ers signi fi; assim também é a atmosfera de outro mundo tais criaturas criar. Como afirma o Necronomicon, "... como uma impureza vós os conhecereis."

Byakhee

Há fl apped ritmicamente uma horda de manso, treinados, híbrido alado coisas ... não totalmente corvos, nem moles, nem urubus, nem formigas, nem decomposto seres humanos, mas

algo que não pode e não deve recordar.

- HP Lovecraft, *O festival*

Esta corrida interestelar muitas vezes serve Hastur o Unnamable e podem ser convocados a participar de rituais. Composto de matéria convencional, eles são vulneráveis a armas comuns, tais como pistolas.

Habitando no espaço interestelar, byakhee não tem bases na Terra, mas pode ser convocado para realizar atos ou para servir como cavalos, levando os pilotos através do espaço interestelar.

ESPECIAL PODERES Fly: Byakhee pode fl y através do espaço e realizar um piloto; embora tais pilotos precisam de protecção contra o vácuo e frio por mágicas ou poções adequados (por exemplo, espaço Mead).

magias: Byakhee tem 40% de chance de conhecer feitiços 1D4. Tais períodos podem dizer respeito a Hastur e seres associados.

BYAKHEE, As-corcéis estrela

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	90	(X5 5d6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	90	(X5 5d6)
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	67	(3D6 + 3 x5)

Byakhee

Pontos de vida: 14

Bonus média Danos: 1D6

Desenvolver média: 2

Média Magia Pontos: 10

Mover: 5/16 ying fl

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: o byakhee pode atacar com garras ou acidente em que sua vítima entregar graves ferimentos.

Morder e espera (mnvr): Se a mordida greves casa do byakhee permanece ligado à vítima e começa a drenar seu sangue. Cada ronda os restos byakhee ligados, incluindo o primeiro, os substratos de drenagem de sangue 3D10 pontos de STR da vítima, até que ocorre a morte (em STR 0). O byakhee caracteristicamente permanece ligado com este ataque até que a vítima é drenado do sangue a menos que a vítima pode fazer um sucesso oposto rolo STR. Escapar da morte, deixe o resto vítima e recuperar o sangue (por transfusão também), em até 1D10 + 5 STR por dia. A Byakhee pode ter apenas uma vítima de cada vez. Lutando 55% (27/11), danos 1D6 + mordida bônus de dano e espera (mnvr) danos 1D6 + 3D10 STR (sangue) de drenagem

(Vítima único) de

Dodge 33% (16/6)

Armaduras: 2 pontos de peles e couro duro.

Habilidades: Ouça 50%, Spot Invisível 50%.

Sanity Loss: 1 / pontos 1D6 sanidade ver um byakhee.

Fazer byakhee possuem a capacidade de dobrar o espaço? Alguns conjectura de que este se manifesta de energia através de um determinado órgão interno, às vezes conhecido como um 'hune'. Há alguns que iria encontrar grande interesse nos potenciais aplicações como um órgão poderia ter como uma arma ou método de transporte.

Talvez um exemplar desta reside órgãos em algum museu esquecido ou de laboratório, apenas esperando por um cientista inconsciente para ativar seus segredos terríveis ...

Chthonians

Fluindo tentáculos e cinza-escuro polposo, saco alongado de um corpo ... sem características distintivas em tudo diferente do alcance, tateando tentáculos. Ou havia, sim, um nó na parte superior do corpo da coisa ... um recipiente das sortes para o cérebro, os gânglios, ou qualquer órgão doente governado este vida repugnante do horror!

- Brian Lumley, *Os Burrowers Beneath*

Estes animais são como lulas ligados à terra imensas, e seus corpos vermiformes alongados são revestidos com lodo. Um som cantando os acompanha. Estes burrowers poderosos vivem mais de mil anos, e são protetores de seus filhotes. Um amontoado de propriedades notáveis, Chthonians têm pouca semelhança com qualquer outra coisa no planeta. O importante ctônico mais individual é a gigantesca Shudde M'ell.

Todas as etapas do Chthonians comunicar por telepatia e pode, assim, chegar a outro de sua raça em qualquer lugar no mundo, e pode sentir outras mentes. Somente adultos podem telepaticamente controlar membros de outras espécies com esse poder.

Eles podem túnel através da rocha como se fosse manteiga e não tem necessidade de respirar. Chthonians adultos pode suportar enormes temperaturas, até 4000 ° C (7200 ° F). Pode ser que a maioria dos Chthonians vivem em direção ao núcleo do planeta, e que apenas párias, andarilhos, e aqueles acidentalmente apanhados em pluming magma explorar a crosta externa fria onde o homem prospera. Talvez eles migram aqui para dar à luz, desde os estágios mais jovens não pode suportar o calor extremo. Nós não sabemos os seus motivos.

adultos completos podem causar terremotos. Chthonians são extremamente sensíveis à água. Embora o seu revestimento lodo protege-los a partir de pequenas quantidades de água, imersão geral destrói um ctônio. Penetração da pele, estes monstro evitar signi fi água não podem distinguir pela relativamente baixa eco pro fi cheiros da água e do sedimento aquoso, evitando tais áreas.

Chthonians estão em todo o mundo, mesmo encontrado em basalto sob os oceanos. Na África ocidental é uma cidade mistério chamado G'harne, que eles freqüentam. Eles podem ter sido preso lá uma vez, éons atrás.

A discussão geral e estatísticas iniciais dizem respeito ao adulto completo, a última e maior palco (instar) entre mudas. Este é o tipo que os investigadores têm mais probabilidade de se encontrar. Uma seção fechando compara todos os seis estágios, uma vez que um ninho de Chthonians mais jovens podem ser encontradas, ou um bando de Chthonians com diferentes faixas etárias podem ser satisfeitas com.

ESPECIAL PODERES Chthonian controle telepático: Chthonians pode usar telepatia para os seres humanos de controle, embora elas não costumam fazê-lo a menos que o alvo tem algo que eles querem, como formações minerais esféricas ímpares.

O alvo pode tentar resistir a um único ctônio com um rolo POW oposta. Superar, a vítima é obrigada a área onde psiquicamente atacou. No primeiro o alvo tem a mobilidade de uma milha ou assim, mas isso diminui progressivamente à medida que o ctônico se aproxima, até que a vítima pode não ser

capaz de sair de uma sala particular, ou mesmo uma cadeira particular. O alvo imobilizada, os irrompe subterrâneos através do chão e recolhe sua devida. Se a vítima se torna consciente do mental in fl uência de um ctônico, a espera pode ser quebrado, fazendo com sucesso um rolo POW versus o ctônico. Uma vez que uma vítima tem experiência de Chthonians, um bem sucedido rolo INT constitui consciência.

A ctônico pode telepaticamente em contato com um lugar humano conhecido na Terra, mas pode levar algum tempo antes que ele possa localizar a mente de sua vítima.

O custo é um ponto mágico um ctônico para se comunicar com um ser humano ou para ligar um ser humano a um local por um dia. Cada dez milhas de distância de um também obrigatório custa outro ponto mágico. Vários Chthonians podem contribuir pontos de magia para compensar a distância, mas os rolos de prisioneiros de guerra são feitas individualmente.

Ele não custa pontos de magia entrar em contato com outra ctônico, não importa a que distância.

as evidências sugerem que os adultos pode ser capaz de drenar pontos de magia de um ser humano, mas nada de infinito é realmente conhecido.

ataques do terremoto: Todos os Chthonians adultos pode criar terremotos. Figura força de um terremoto por totalizando o POW de Chthonians participantes e dividindo por 100. O resultado é a magnitude do terremoto na escala de Richter, mas apenas no diâmetro primeiros de 100 jardas. Nos próximos 100 jardas, a força de Richter é diminuída por um, e assim por diante para cada um adicional de 100 jardas até a força do terremoto pode ser ignorado. Alternativamente, os Chthonians pode limitar a força do diâmetro central e em vez disso se estendem do terremoto diâmetro de efeito ou efeito máximo por múltiplos de 100 jardas.

Pelo menos metade dos participantes deve ser diretamente sob o centro do terremoto. Cada ctônico deve gastar pontos de magia igual ao maior número Richter Scale gerado pelo terremoto. Historicamente, os números mais elevados Richter ter sido cerca de noves, mas existe evidência geológica de tremores que têm sido muito mais forte.

magias: Um adulto completo tem 50% de chance de conhecer feitiços 1D6, a maioria dos quais devem ser conectados com Shudde M'ell e grandes velhos amarrados a esta terra, como Cthulhu, Y'Golonac, Yig, etc.

ADULTOS COMPLETA Chthonian, burrowers tentáculos

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	260	(X25 3D6)
VIGARISTA	200	(3D6 + 30 x5)
SIZ	260	(X25 3D6)
INT	90	(X5 3D6)
PANCADA	90	(X5 3D6)
DEX	35	(X5 2D6)

HP: 46

Damage Bonus Média: + 5d6

Desenvolver média: 6

Média Magia Pontos: 18

Mover: 6/1 burrowing

ATAQUES ataques por rodada: 1d8. Ele só pode usar seu ataque de esmagar uma vez por volta.

Combate ataques: É perigoso para chegar perto para essas coisas. Seus esmagando a granel e fl tentáculos em dificuldades podem atacar a qualquer momento.

Segure e drenagem (mnvr): A cada rodada, um ctônico pode atacar com tentáculos 1d8, cada um dos quais causa dano igual à metade bônus de dano da criatura (arredondado para baixo). Se um tentáculo atinge casa, ele se apega e worms seu caminho em sinais vitais da vítima, e começa a escorrer sangue e fluidos, custando 3D10 CON cada rodada. Atingindo 0 CON, a vítima morre. CON perdeu para um ctônico se foi para sempre. Enquanto um tentáculo está drenando uma vítima, ele não pode ser usado para drenar outros alvos, mas ele ainda pode ser usado para lutar para trás, balançando a pobre vítima realizada como uma bola em uma corrente em seu atacante.

Tentáculos de drenagem suas metas continuarão a CON seiva cada rodada. Cada tentáculo poderia atacar um alvo diferente ou todos eles podem atacar a mesma.

A paixão súbita: Um ctônio pode usar o seu imenso volume para esmagar um inimigo. E se esmagamento, pode continuar a vítimas de retenção e de drenagem que já estão presas. As partes traseiras subterrâneos para cima e cai para baixo sobre um grupo: a área de esmagamento é circular, golpeando igualmente todos dentro. A área de esmagamento é igual a um diâmetro em jardas de SIZ do ctônico dividido por cinquenta. Dentro da área de queda, um investigador deve ter sucesso com DEX, o rodeio ou Jump, ou pontos de vida perder igual ao bônus de dano total da criatura. Combate 75% (37/15), danos 2D6 (tentáculos debulha) dreno Reter & dreno (mnvr) danos 2D6 + do sangue (tentáculos apreendem) esmagamento de 80% (40/16), dano: bónus danos (a granel, grupo) de Dodge 17 % (03/08)

Armaduras: 5-ponto ocultar e muscular; regenera 5 pontos de vida por rodada após feridos, mas deixa de trabalho quando abaixo de 1 ponto de vida.

Sanity Loss: 1D3 / 1D20 Sanity aponta para um adulto completo; 1 / 1D10 sanidade aponta para os estádios menores; Não há pontos de sanidade para ver um filhote.

Perto invulnerável, os pontos fracos de Cthonians têm sido exploradas por apenas alguns (MAD) assistentes. vulnerabilidades suposta incluir o Vâch-Virâj Chant, o sinal mais velho e imersão total em um corpo de água.

Chthonian

Cores fora do espaço

O eixo de fosforescência do poço trouxe uma sensação de desgraça e anormalidade que muito outraced qualquer imagem suas mentes conscientes poderiam formar. Já não estava brilhando fora, ele estava derramando; e como o fluxo informe de cor indefinível deixou o bem parecia fluir diretamente para o céu.

- HP Lovecraft, *O Fora da cor do espaço*

A cor é um organismo sensível que se manifesta como puro cor-la não é gasoso, é insubstancial. Quando ele se move, é visível como uma cintilante remendo amorfo, de cor, de rolamento e que brilha em tons de suas cores pálidas que nada partida no espectro conhecida. Este patch derrama sobre o chão ou moscas em uma forma de estar. Quando se alimenta, a pele de sua vítima e rosto brilhar com a cor.

Embora incorpóreo, a sua passagem, no entanto, parece que o toque de um viscoso, vapor insalubre. contadores Geiger registar a sua presença como uma explosão distintivo da radiação. Com engrenagem fi cação light-intensi de hoje, ele mostra como uma mancha brilhante de luminosidade. espectadores infravermelhos são inúteis.

Cores vêm das profundezas do espaço, onde as leis naturais diferem. cores adultos criar embriões, esferas threeinch inofensivos aparentemente vazio. Depositada em solo verdejante ou em águas rasas, o embrião começa a germinar. Depois de alguns dias, se dissolve casca exterior e a nova criatura, que podemos chamar de uma larva, emerge.

A larva gelatinosa pode crescer até tamanho grande. Como se in fi ltrates o ecossistema, a vegetação local exibe um enorme crescimento, mas insalubre. Fruit tem gosto amargo. Insetos e animais nascem deformadas. À noite, toda a vida vegetal brilha com a cor, e a vegetação começa a torcer e contorcer-se durante a noite, como se em um forte vento. Mesmo os seres humanos brilhar com a luz espectral. Depois de alguns meses, a larva se transforma em um jovem de cor.

Ele agora faz breves viagens de sua toca para se alimentar, e começa a drenar a força vital da área anteriormente afetada pela larva. Quando se drena a energia suficiente, ele se afasta do planeta para o espaço e idade adulta. Em modo de maturação, a cor pode drenar a força vital de uma área de cinco acres ou então se rica em vida, ou talvez 10-20 acres de pântano ou pastagens. A área drenada está arruinada depois, e nenhuma planta pode crescer.

inibe luz brilhante uma cor. Ele passa horas de luz do dia no escuro, recantos de cool, de um modo preferido subaquáticas: cisternas, poços, lagos, reservatórios, e oceanos são todos adequados.

ESPECIAL PODERES Desintegração: A cor pode concentrar suas energias para se desintegram um buraco através de quase qualquer material. Essa habilidade é usada principalmente para escavar uma toca subterrânea. O mesmo esforço para derreter um pé cúbico de titânio remove várias jardas cúbicos de madeira de pinho. Os lados do buraco aparecem derreteu, mas nenhum calor é gerado.

Solidificar: A cor pode concentrar-se e solidificar uma parte de si mesmo. Essa parte se torna translúcido. Ela pode, em seguida, manipular objectos.

Cor fora do espaço

CORES fora do espaço, alimentadores de-força da vida

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	15	(1D6 x 5) por 50 POW ou fracção
VIGARISTA	N / A	
SIZ	igual a POW INT	
	70	(X5 4D6)
PANCADA	50 *	(X5 2D6)
DEX	95	(2D6 + 12 x5)

* quantidade de base, que, em seguida, aumenta à medida que a rações de cor.

HP: N / D

Bonus média Danos: N / D

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 10 *

Mover: 12 vertendo / 20 ying fl

ATAQUES ataques por rodada: 1

Uma vez que uma cor é tão eficientes um atacante, Keepers pode desejar permitir investigadores para vê-lo chegando, permitindo rolos local escondido para detectar a sua ligeiro brilho ou a notar uma súbita presença de ozônio. Cores não têm qualquer habilidade de combate reconhecidos e não pode ser prejudicado por meios normais.

Escorra Característica: Quando a cor é a alimentação, a vítima deve faça um teste POW oposto. Se a cor ganha drena permanentemente 1D10 pontos cada de STR, CON, POW, DEX e APP da vítima, e os custos a ele ou ela 1D6 pontos de vida também. Cada ponto de POW tão drenado aumenta POW da cor. A vítima está consciente de uma sucção, sensação e cernelha progressivamente e cinzas queimando. pias rosto da vítima, o envelhecimento da pele com rachaduras hediondos e rugas. Uma vez drenada, as matrizes vítima.

Ataque Mental: A cor pode enfraquecer as mentes dos senciente proximidades seres. Para cada dia nas imediações do cor, cada pessoa deve fazer um rolo INT oposto ou perder pontos de magia 1D6 e pontos 1D6 sanidade. pontos de magia tão destruídas não pode ser recuperado sem sair da área. A in fl uência também se liga fortemente a vítima para sua casa ea in fl uência torna-se cada vez mais irresistível como a vontade da vítima enfraquece. Para deixar a área, ele ou ela deve fazer um bem sucedido rolo duro ou extrema POW (meia POW se pontos de magia são reduzidos em 50% ou um quinto de POW se pontos de magia foram reduzidos a 0 ou menos), ou ser inexplicavelmente compelido ficar.

Escorra rolo Oposta: POW da vítima vs. POW de cores, danificar 1D6 + Perda de características

Ataque Mental rolo Oposta: INT da vítima vs. POW de cores, DANO idade 1D6 pontos de magia + 1D6 Sanity aponta rodeio

47% (23/9)

Armaduras: Nenhum-invulnerável ao ataque físico, excepto por forte campos magnéticos, que podem aprisionam. Vulnerável a magia.

Sanity Loss: Pontos 0 / 1D4 Sanity de ver uma cor; 1 / 1d8 sanidade pontos de ver uma vítima de uma cor.

> Poderia a cor do espaço fora têm procurado Terra como lugar para pupate ou gestar seus jovens? Talvez a Terra oferece um refúgio seguro e abundante contra predadores Mythos outro mundo? Que experiências estranhas seria o mi-go executar se eles capturado ou criado uma cor com sucesso?

rastejando Ones

Sabiamente fez Ibn Schacabao dizer que feliz a cidade à noite cujos assistentes são todos cinzas. Pois é de rumor antigo que a alma dos pressas comprou-diabo não de seu barro charnel, gorduras buts e instrui o próprio verme que rói; Até fora de molas vida corrupção horrível, e os catadores maçantes da terra cera astuto para irritar-lo e inchar monstruosa a flagelar-lo. Grandes buracos secretamente são cavados, onde os poros da terra deve su fi ce,

e as coisas que aprenderam a andar que deve rastejar.

- HP Lovecraft, *O festival*

A um rastreamento é composto de milhares de vermes e larvas. Cada worm é individualmente vivo e constantemente se move, embora eles geralmente têm a forma de um corpo humano. A massa coletiva de criaturas contorcendo possui a 'mente' de um feiticeiro morto, por muito tempo desde devorado pela horda maggoty. O ingerido 'vontade' do assistente efetivamente dirigir a massa para trabalhar coletivamente para realizar atos e ações.

PODERES ESPECIAIS

aqueles que rastejam não pode falar, mas pode escrever mensagens. É desnecessário para eles usarem palavras faladas em realizar feitiços ou quando comunhão com seus mestres alienígenas ou criaturas do além.

magias: Cada um rastejando conhece pelo menos 1D10 feitiços.

RASTEJANDO queridos, contorcendo-se mestres da feitiçaria

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	45	(1D6 + 6 x5)
VIGARISTA	70	(X5 4D6)
SIZ	65	(2D6 + 6 x5)
INT	65	(X5 4D6)
PANCADA	100	(X5 2D6)
DEX	35	(X5 2D6)

HP: 13

Bonus média Danos: Nenhum.

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 20

Mover: 8

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Crawling One

Combate ataques: aqueles que rastejam pode usar armas como os humanos, no entanto, eles preferem usar magias ou seus asseclas para realizar tarefas físicas.

Combate a 35% (17/7), danificar 1D3 (desarmado) ou por tipo de arma de Dodge 20% (04/10)

Armaduras: Nenhum, no entanto, devido à qualidade macia e resiliente do rastejando corpos de um, armas normais fazem o mínimo de danos para as coisas. Balas só causam um único ponto de dano, exceto para chumbo de espingarda, que fazem dano mínimo para esse tipo de fi rearme.

Habilidades: Discrição 60%.

Sanity Loss: 1D3 / pontos 2D6 sanidade para ver um rastreamento.

Dagon e Hydra (únicas Seres)

Vasto, Polyphemous-like, e repugnante, que se lançou como um monstro estupenda de pesadelos para o monólito, sobre

que fl ung seus braços escamosas gigantescas.

- HP Lovecraft, *Dagon*

Pai Dagon e Mãe Hydra são aquelas profundas que cresceram enormemente em tamanho e idade, cada um mais de 20 pés de altura e talvez milhões de anos. Eles governam os profundos e levá-los em seu culto de Cthulhu. Este par está ativa e móvel, ao contrário de Cthulhu e seus asseclas, mas raramente são cumpridos. características de Dagon e Hydra são idênticos. É possível que mais de dois mais profundas têm crescido ao

Dagon & Hydra

enorme tamanho e força comparável ao descrito no Dagon de Lovecraft.

Magias ESPECIAL Powers: Cada conhece todas as magias convocar e ligar e Contact feitiços.

DAGON & HYDRA, Réguas das profundas

STR 260 CON 250 300 SIZ INT 100 POW 150
DEX 100 HP 55
Bonus Damage: + 6D6
Construir: 7
Pontos de Magia: 30
Mover: 10/15 natação

ATAQUES ataques por rodada: 2
Combate ataques: Esses monstros enormes pode atacar os investigadores em um variedade de maneiras, retrocesso, arranhando, perfuração, estampagem, etc combate de 80% (40/18), danos bónus danos 1D6 + Esquiva 50% (25/10)

Armaduras: pele de 6 pontos.
Sanity Loss: 1 / pontos 1D10 sanidade para ver Dagon ou Hydra.

A adoração de Dagon pela humanidade parece ser antiga, com muitos cultos fl florescente e morrendo ao longo da história. Muitas vezes escondidos atrás de uma fachada benigna, tais cultos operar em público com apenas os membros do círculo interno consciente da verdadeira natureza e propósito do culto.

Os fenícios, sumérios, Cannanites e filisteus todos parecem ter reverenciado um deus da fertilidade chamado Dagon ou Dagan. O Dogon Pessoas de Mali reverenciar anfíbio, fi shlike ancestral espíritos que vieram para a Terra no passado distante, como gêmeos de uma estrela invisível, cujo retorno marcará uma nova era.

observadores Keen afirmar que o crescimento da Ordem Esotérica de Dagon, popular com os moradores de portos e cidades ao longo da costa da Nova Inglaterra, é algo a ser observado de perto.

Alguns afirmam que Dagon e Hydra são apenas facetas ou avatares do Grande Cthulhu, sendo os elementos ou partes desse imenso ser que não foram presos em R'lyeh debaixo do oceano.

escuro Jovem

preto algo na estrada, algo que não era uma árvore. algo grande e preto e viscoso, apenas cócoras lá, esperando, com os braços ropy contorcendo e chegando ... Ele veio subindo a encosta ... e foi a coisa preta dos meus sonhos, que o preto, ropy, viscoso geléia árvore-coisa fora do madeiras. Ele se arrastou para cima e ele fl devia-se em seus cascos e

bocas e braços snaky.

- Robert Bloch, *Notebook Encontrado em uma Casa abandonada*

Estes seres são enormes massas se contorcendo, formados a partir de tentáculos negros ropy. Aqui e ali sobre as superfícies das coisas são grandes bocas franzidos que gotejam gosma verde.

Sob as criaturas, tentáculos terminam em cascos preto, no qual eles Stamp. Os monstros se assemelham mais ou menos árvores na silhueta-os troncos sendo as pernas curtas, e as copas das árvores representado pelo ropy, ramificando corpos. toda a massa dessas coisas cheiram como sepulturas abertas. Escuro jovem ficar entre 12 e 20 pés de altura.

Essas entidades são o "jovem" que se refere o epíteto de Shub-Niggurath, "Black Goat das madeiras com um jovem Mil". Eles estão intimamente ligados a ela, e são encontradas apenas em áreas onde ela é adorado. jovem ato escuro como proxies para Shub-Niggurath em aceitar sacri fi ces, aceitando a adoração de cultistas, devorando não-sectários e difusão da fé de sua mãe em todo o mundo. Felizmente, eles são raramente se encontrou com.

Magias ESPECIAL Powers: Cada jovem escuro conhece uma série de feitiços igual a um décimo do seu INT.

Escura nova de Shub-Niggurath

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	220	(4D6 + 30 x5)
VIGARISTA	80	(3D6 + 6 x5)
SIZ	220	(4D6 + 30 x5)
INT	70	(X5 4D6)
PANCADA	90	(X5 5d6)
DEX	80	(3D6 + 6 x5)

Pontos de vida: 30
Bonus média Danos: 4D6
Desenvolver média: 5
Média Magia Pontos: 18
Mover: 8

escuro Jovem

ATAQUES

Ataques por rodada: 5. Só pode usar seu ataque Atropelar uma vez por rodada.

Combate ataques: Em suas massas de tentáculos, um jovem negro típico tem quatro mais grossos tentáculos sinuosos com a qual ele ataca. Cada um desses tentáculos mais grossos podem riscar a ferir. Ele também pode chutar para fora com seus cascos ou simplesmente esmagar ou golpear com seu volume enorme.

Grab (mnvr): The Young escuro pode usar seus tentáculos para agarrar e capturar até quatro vítimas. Se a vítima é agarrado, ele ou ela é realizada para uma das bocas de sucção horríveis e drenado de 1D10 + 5 STR por rodada. Esta perda STR não pode ser restaurado. Apesar de ser drenado, a vítima é capaz apenas de se contorcendo ineficaz e gritando.

atropelar: O jovem escuro pode também como eléctricos ple com seus cascos enormes, tipicamente vaiando e gritando como ele eleva-se, então, tenta atropelar o maior número de adversários, pois ele pode (até seres humanos 1D4 se eles estão situados próximos uns dos outros). Lutando 80% (40/16), bônus de dano

Grab (mnvr) agarrado e mantido para 1D10 + 5 STR escorrer por rodada

Trample 40% (20/8), danos bónus danos 2D6 + Esquiva 40% (20/8)

Deep One

Armaduras: Escuro jovens são de não-Earthly materiais e make-up, de modo que qualquer ataque bem sucedido com um fi ataque rearmar só faz um ponto de dano por bala (2 pontos para um empalar). armas Handto mão causar danos normal. Ataques dependentes de calor, explosão, corrosão, carga elétrica ou envenenamento não têm nenhum efeito.

Habilidades: Discrição (die bônus em madeiras) de 30%.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D10 Sanity ver um jovem escuro.

Uma pesquisa recente por fi arqueólogos ELD na região central da Inglaterra descobriu pistas curiosas sobre um antigo culto pagão da fertilidade. o fi achados revelam uma devoção saudável de árvores e darkly sugerem ritos religiosos horríveis envolvendo a sacri fi ce de virgens para algo chamado apenas como a 'árvore murcha'.

Talvez conectado são as reivindicações de certos anciãos da Amazônia que falam das regiões da selva que 'andar' e como presentes devem ser dadas aos ones 'Tall' para saciar sua fome. Na verdade, um punhado de viajantes nessas regiões voltaram com contos estranhos de ser acordado durante a noite por vinhas aparentemente invadindo suas tendas, com alguns indo tão longe a alegação de que eles despertaram para fi nd videiras pretas circundando suas pernas ou braços.

O profundos

Acho que a cor predominante era um cinza-verde, embora eles tinham barrigas brancas. Eles eram em sua maioria brilhante e escorregadio, mas os cumes de suas costas estavam escamosa. Suas formas vagamente sugerido o antropóide, enquanto suas cabeças foram os cabeças de peixe, com os olhos esbugalhados prodigiosos que nunca fechou. No os lados dos seus pescoços foram palpitating guelras e suas longas patas foram alado. Eles pularam de forma irregular, por vezes, sobre as patas traseiras e às vezes em quatro ... seu coaxar, latindo vozes ... realizada todos os tons escuros de expressão que o seu olhar fixamente rostos faltava.

- HP Lovecraft, *A sombra sobre Innsmouth*

As profundas são uma raça anfíbia que serve principalmente Cthulhu e dois seres conhecidos como Pai Dagon e Mãe Hydra. Trancado nas profundezas intemporais do mar, seu alienígena, vidas arrogantes são friamente bonita, incrivelmente cruel e efetivamente imortal. Eles se reúnem para acasalar ou para adorar Grande Cthulhu, mas fazer tocar não têm vontade ou ser tocado como os humanos. Eles são uma raça marinha, desconhecida em ambientes de água doce, e globalmente tem muitas cidades, toda submersa sob as ondas. Um deles é largo da costa de Massachusetts, perto de Innsmouth, enquanto outros sites são rumores de mentira fora das Ilhas Britânicas.

as profundas pode ser adorado pelos seres humanos com quem eles regularmente procriar, para os mais profundos são imortais, a menos mortos, e por isso são qualquer descendência híbrida.

Poderes especiais respirar debaixo d'água: Habitação sob o mar, as profundas requerem nenhuma ajuda exterior para respirar debaixo d'água e são igualmente capazes de respirar em terra.

magias: as profundas têm 40% de chance de conhecer feitiços 1D4.

O profundos, mestres sem guelras dos mares profundos

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	70	(X5 4D6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	80	(3D6 + 6 x5)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(X5 3D6)

Pontos de vida: 13

Bonus média Danos: 1D4

Desenvolver média: 1

Média Magia Pontos: 10

Mover: 8/10 Natação

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: as profundas podem usar armas como os humanos. Eles são qualificados com as lanças e tridents. Lutando 45% (22/9), danificar bônus de dano 1D6 + ou por arma tipo (por exemplo, lança, danos bónus danos 1d8 +) de Dodge 25% (05/12)

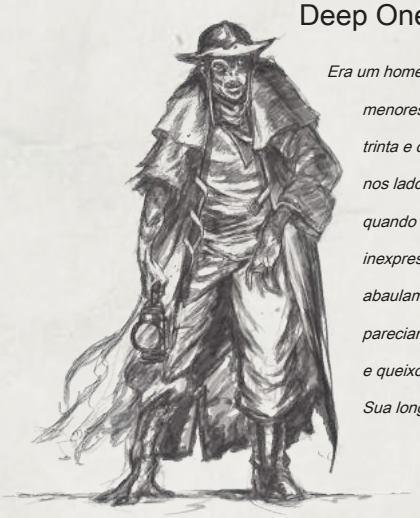
Armaduras: de pele de 1 ponto e escalas.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um profundo um.

Durante séculos as profundas tiveram que construir suas cidades subaquáticas fabulosas escondidas nos oceanos mais profundos para ninguém ver. encontrou ocasionalmente nos diários, memórias ou contos de marinheiros, fi pescadores e mergulhadores de pérolas são sugestões e reivindicações de jóias estranha, enormes pedras trabalhadas (muitas vezes incrustado com madrepérola) e, claro, sereias.

Se reunidos, tais histórias pode levar à conclusão de que certas regiões são hospedeiras de comunidades profundamente um imortal. Nomes como Ahu-Y'hloa, Y'ha-enésimo-lei e G'll-oo foram registrados ...

Deep One Híbridos



Profundamente um híbrido

Era um homem magro, de ombros caídos não muito menores de seis pés de altura ... Sua idade foi talvez trinta e cinco, mas os estranhos, vincos profundos nos lados do pescoço fazia parecer mais velho quando um não estudou sua maçante, rosto inexpressivo . Ele tinha uma cabeça estreita abaulamento, lacrimejantes olhos azuis que nunca pareciam a piscadela, um fl no nariz, a testa recuando e queixo, e orelhas singularmente subdesenvolvidos. Sua longa, lábios grossos e grosseiro poros, bochechas acinzentados parecia quase sem barba exceto para alguns cabelos amarelos esparsas que straggled e enrolado em manchas irregulares; e em locais da superfície parecia estranhamente irregular, como se descamação de alguns doença cutânea.

- HP Lovecraft, *A sombra sobre Innsmouth*

Profundos um híbridos constituem progenitura de uma profunda e acasalamento humano. Embora os filhos de tais uniões são geralmente nascem como seres humanos normais, mudanças na aparência e fisiologia tendem a ocorrer em final da adolescência-comumente conhecido como o 'Innsmouth Look'. Na meia-idade, a maioria dos híbridos exibir algum tipo de deformidade grave e tais indivíduos retirar-se para a privacidade de suas casas em close-fechada. Dentro de alguns anos, o híbrido sofre o fi transformação final em um profundo e embarca numa nova vida no mar.

As mudanças físicas são acompanhadas por um despertar de novos sentidos, sonhos estranhos de cidades submarinas e um desejo de localidades-particularmente visita à beira-mar casas ancestrais ou lugar de nascimento do indivíduo.

Normalmente, os híbridos habitam aldeias remotas costeiras, no entanto eles podem ser encontrados ainda uma fi eld (particularmente nas fases iniciais da sua transformação). Enquanto o fi transformações nal ter lugar o híbrido seja aprende a abraçar a sua herança monstruosa ou vai louca no processo.

as profundas tentará atrair híbridos para seus lares ou locais de segurança, onde podem supervisionar a fi metamorfose final e garantir a híbrido é apropriadamente treinados na sua herança partilhada. Cerca de 10% dos híbridos não completa a transformação e está condenado a passar o resto de sua vida como um meio profundo um meio-humano, enquanto outros 10% não sofrem a metamorfose em tudo, com as profundas um genes essencialmente faltando uma geração somente se manifestar em uma geração futura.

ESPECIAL PODERES respirar debaixo d'água: Híbridos são incapazes de respirar debaixo d'água até que eles tenham sido submetidos a mudança completa para uma profunda; No entanto, desde a infância em diante eles podem permanecer debaixo d'água por até duas vezes, desde que o ser humano médio.

magias: híbridos mais velhas que começaram a abraçar a sua herança aquosa tem 10% de chance de conhecer feitiços 1D3.

Profundamente um HYBRID, Innsmouth-Tainted Progeny of the Deep

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	65	(2D6 + 6 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	52	(X5 3D6)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)
APLICATIVO	35	(X5 2D6)

HP: 11

Bonus média Danos: Nenhum.

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 10

Mover: 8/8 Natação

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: híbridos profundamente um pode usar armas, como seres humanos Faz.

Combate 45% (22/9), dano por tipo de bónus arma + ou danos por tipo de arma.

Esquiva 30% (15/6)

Armaduras: Nenhum.

Habilidades: Ir 45%, 50% Escutar, Discrição 46%, Swim 60%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D4 sanidade ver um híbrido de um profundo, embora esta pode ser aumentada (1 / 1D6 +) para os espécimes particularmente monstruosas.

dholes

Abaixo dele, o chão estava inflamada com gigantesca dholes, e mesmo quando ele olhou, um empinou-se várias centenas de pés e nivelado um final branqueada, viscoso para ele.

- HP Lovecraft e E. Hoffman Price, *Através da porta de a chave de prata*

Dholes são gigantescas horrores wormlike Buraqueira. Eles não são nativas da Terra e nenhum parece ter sido trazido aqui para além de breves períodos, felizmente, pois eles parecem ter resíduos crivado e colocou a vários outros mundos. Eles não gostam de luz, embora não visivelmente prejudicá-los. Eles só raramente são vistos à luz do dia, e apenas em planetas que eles têm completamente conquistados. Alguma relação desconhecido

entre dholes e Chthonians podem existir. criaturas semelhantes, bholes, existem na Terra dos Sonhos.

Dholes, horrores Burrowing

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	2525	(10D100 x5)
VIGARISTA	755	(1D100 + 100 x5)
SIZ	2775	(X5 + 1D100 STR)
INT	35	(X5 2D6)
PANCADA	170	(X5 10d6)
DEX	10	(X5 1D4)

HP: 353

Bonus média Danos: suficiente para fl atten um navio de guerra (64D6)

Desenvolver média: 65

Média Magia Pontos: 35

Mover: 15 Rastreio / 10 Toca

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: O maciço, em movimento rápido maior parte dessas coisas é muito perigoso para fl mortais eshy se aproximar. Um golpe de sua massa é como ser atingido por um trem. Se um dhole esmaga um investigador, a morte é automática. Com um rolo sorte sucesso, o suficiente pode ser encontrada para enterrar.

Goo Ataque: Em vez de engolir ou esmagando um alvo, uma lata dhole cuspir um gob de gosma viscosa de sua boca até uma gama de 2-3 milhas. As tampas goo uma área circular com um diâmetro igual a 1% do SIZ do monstro em pés: assim um dhole de SIZ 2750 espetos um glob 27 pés de diâmetro, grande o suficiente para derrubar um avião. Qualquer coisa viva atingida pelo glob fica atordoado e engolido.

Saindo de uma massa de goo requer uma jogada de extrema STR; fazer uma tentativa por rodada. Enquanto enterrado no lodo assustadora, o investigador não pode respirar e começa a se afogar. Além disso, o lodo cáustica custa o ponto hit investigador 1 por volta dela ou ela é realizada. Uma vez que os escapes vítima, o dano queima pára.

engulf: Se um andorinhas Dhole (engulfs) alguém, colheres um limpa área de tamanho igual ao da área de ataque a sua viscosidade.

Combate a 30% (15/6), a morte danos cuspo de viscosidade de 50% (25/10), danos especial Engulf 80% (40/16), danos por ingestão de Dodge 6% (01/03)

pontos de armadura: igual um- fi FTH de POW do dhole.

Sanity Loss: aponta 1D4 / 1D20 Sanity ver um dhole.

O grande mago, Ay-i-Shak a Cunning, afirmou em suas memórias blasfemas que ele visitou e consorciado com as bholes na terra de sonho, aprendendo que estes seres imensos eram os verdadeiros mães de dholes. Através de meios insondáveis, as bholes foram capazes de enviar seus descendentes dhole através do espaço e tempo para planetas no Waking Mundial. Ay-i-Shak escreve que ele mal era capaz de escapar com vida do encontro; foi apenas o sacri oportuna fi ce de seu jovem assistente, Mamoud, o que permitiu o assistente para fazer a sua fuga.

Shamblers dimensionais

Shuf fl ing para ele na escuridão era a gigantesca forma blasfema de uma coisa não totalmente macaco e não de todo inseto. Sua pele pendiam sobre sua imagem e sua rugosa, rudimento morto de olhos de uma cabeça balançava drunkenly de lado a lado. As patas dianteiras foram estendidas, com as garras bem abertas, e todo o seu corpo estava tenso com malignidade assassina apesar de sua

total falta de descrição facial.

- HP Lovecraft e Hazel Heald, *O Horror no Museu*

Pouco se sabe sobre esses seres salvar o seu nome e uma descrição de um esconderijo. Supõe-se que eles são entidades capazes de caminhar entre os planos e os mundos do universo, não gastar muito tempo em qualquer localização.

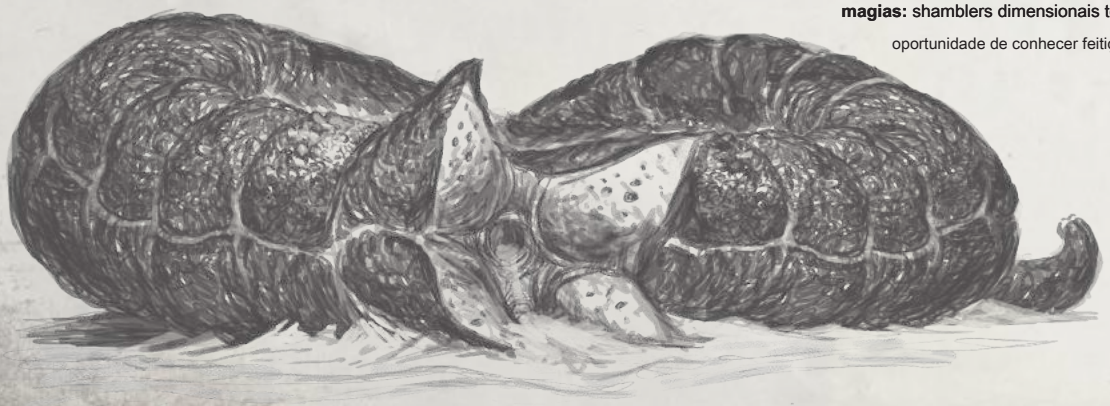
Rumores sugerem que essas entidades servem ocasionalmente um Deus ou um Great Old One, no entanto as suas motivações individuais e finalidade permanecem um mistério.

Viagem ESPECIAL PODERES Trans-dimensional: Capaz de deixar um plano de existência à vontade, sinalizando a mudança, começando a shimmer e fade. Esta transição lhes custa 4 pontos de magia e leva uma rodada para ser concluído. Durante esse tempo eles podem ser atacados, no entanto, não pode, em fl danos TIC em seus atacantes.

A Shambler pode levar objetos ou seres com ele quando ele desaparece em outra dimensão. Por agarrando o objecto desejado entre as garras e gastando um ponto mágica adicional por 50 pontos siz do objecto ou criatura, o que é realizada a marcas trânsito também. Objetos e vítimas perdidos nunca são encontrados novamente.

magias: shamblers dimensionais têm um 40% oportunidade de conhecer feitiços 1D3.

cão selvagem



Shambler dimensional

Shamblers dimensionais, os viajantes-hopping Dimensão

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	95	(2D6 + 12 x5)
VIGARISTA	80	(3D6 + 6 x5)
SIZ	95	(2D6 + 12 x5)
INT	35	(X5 2D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 17

Damage Bonus Média: + 1D6.

Desenvolver média: 2

Média Magia Pontos: 10

Mover: 7

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: shamblers dimensionais podem atacar com ambos fore-garras e ataques desarmados gerais, eles também podem tentar agarrar um adversário e desaparecem em uma outra dimensão. Lutando 45% (22/9), bônus de dano 1d8 +

Grab (mnvr) agarrado e mantido por 1 rodada antes de desaparecer para quem sabe onde rodeio 30%

(15/6) Armor: 3 pontos pele grossa.

Perda Sanity: 0 / pontos 1D10 sanidade ver um Shambler dimensional.

Mais velho º Ings

Eles representado um objecto em forma de barril sulcadas com braços horizontais finas irradiando raios semelhante a partir de um anel central e com botões vertical ou lâmpadas que se projectam a partir da cabeça e da base do tambor. Cada um destes botões foi o centro de um sistema de cinco longo, fl na, triangular afunilando braços dispostos em torno dele como os braços

de um sh estrela fi.

- HP Lovecraft, *Sonhos na casa da bruxa*

Uma descrição completa de um desses seres pode ser encontrado em *Nas Montanhas da Loucura* por Lovecraft, observa que a entidade está cerca de oito pés de altura, com um seis-pé torso e que tem asas, que ordenadamente dobrar em slots. Nessa história desta corrida é referido como os Antigos. coisas Elder comunicar por assobios de tubulação e pode sentir sem luz.

coisas mais velhos vieram à Terra há bilhões de anos e pode ter acidentalmente começou a vida terrestre através da experimentação arcano. Eles criaram os Shoggoths blasfemas para servir como escravos. Sua corrida começou a degenerar antes que o homem evoluiu e eles, pelo menos parcialmente perdido sua antiga capacidade de fl y através do espaço em suas asas membranosas. Depois de numerosas guerras com outras raças, o mi-go e do primeiro-estrela-spawn entre eles, ea rebelião de seus antigos escravos, os Shoggoths, as coisas mais velhos anfíbios foram finalmente conduzidos de volta para a Antártica nos últimos milhões de anos, onde a sua restos última cidade congelado sob uma geleira. Sua civilização foi finalmente dizimado pelo frio da idade do gelo. As coisas mais velhos estão extintos em terra, no entanto eles ainda podem ter colónias em águas mais profundas.

bruxas e feiticeiros que viajam no tempo, por vezes procurado as coisas mais velhos, a fim de continuar a sua aprendizagem e compreensão do universo e assuntos Mythos. Tal testemunho também sugere a não-degenerados coisas mais velhos que ainda vivem entre as estrelas.

Magias ESPECIAL Powers: coisas mais velhos têm 70% de chance de conhecer feitiços 1D4.

Tecnologia: Veja o Capítulo 13: Artefatos e dispositivos estrangeiro para mais informações.

COISAS Elder, cientistas misteriosas do início dos tempos

Caracteres.		*médias*	*rolos*
STR		190	(4D6 + 24 x5)
VIGARISTA		110	(3D6 + 6 x5)
SIZ	140	(X5 8d6)	
INT		80	(1D6 + 12 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)	
DEX	80	(3D6 + 6 x5)	

HP: 25

coisa mais velha

Damage Bonus Média: + 3D6

Desenvolver média: 4

Média Magia Pontos: 10

Mover: 8/10 fl ying

ATAQUES

Ataques por rodada: 5

Combate ataques: Uma coisa mais velho pode usar seus tentáculos e seu volume para atacar adversários.

Aproveitar (mnvr): Uma vez que um tentáculo apertos, ele se agarra à vítima e cada ponto rodada, posteriormente, a vítima perde de vida igual à metade bônus de dano da coisa mais velho em constrição e esmagamento danos. Cada coisa mais velho tem fi ve tentáculos, portanto, não mais do que fi ve vítimas poderão ser realizadas desta forma. Lutando 40% (20/8), bônus de dano

Apreende (mnvr) aproveita alvo, seguido por ½ bónus danos em constriction cada rodada do

rodeio de 40% (20/8)

Armaduras: pele de 7 pontos.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade para ver uma coisa mais velho.

fogo Vampires

Estes apareceu como milhares de minúsculos pontos de luz ... A miríade de pontos de luz eram entidades vivas da chama! Onde

eles tocaram, fogo surgiu.

- August Derleth, *O Morador na Escuridão*

vampiros de fogo são asseclas do Cthugha Great Old One chamado e, como ele, me debruçar sobre ou perto da estrela Fomalhaut. Eles vêm para a Terra quando convocados ou quando acompanha Cthugha. Eles parecem ser uma forma de gás ou plasma inteligente.

Magias ESPECIAL Powers: vampiros de fogo têm uma chance de 20% de conhecer

feitiços 1D3.

FOGO vampiros, The fl alimentadores ame

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	N / D	
CON	35	(X5 2D6)
SIZ	01	(01)
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	65	(2D + x5 6)
DEX	80	(3D6 + 6 x5)

HP: 3

Bonus média Danos: N / D

Desenvolver média: - 2

Média Magia Pontos: 13

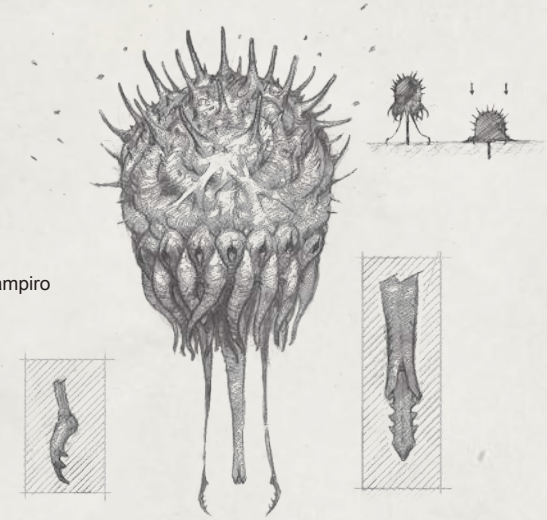
Mover: 11 fl ying

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate Ataques: Fogo vampiros ataque tocando suas vítimas e pode definir fl objetos inflamáveis acesa pelo toque. Eles danificam os seres humanos por choque térmico. Para determinar o roll-choque térmico danos 2D6 para o ataque do vampiro. Se o investigador passa um rolo CON, metade deste dano é tomada, se não o dano total está em fl infligido.

No mesmo ataque, o vampiro vai tentar roubar pontos mágicos de o seu objectivo: um POW rolo oposto. Se o vampiro ganha, ele rouba



fogo vampiro

1D10 pontos mágicos da vítima. Se o alvo ganha o rolo, o fi vampiro re perde um de seus próprios pontos de magia. Assim, em cada ataque por um fi vampiro re, rolo duas vezes, uma para determinar os danos do calor e uma vez para determinar a perda ponto mágico. Lutando 85% (42/17), danos 2D6 queimar + ponto mágico dreno rodeio 40% (20/8)

Armaduras: armas de material padrão não podem prejudicá-los, (lâminas, Bulpermite, etc.) os custos de água a fi re vampiro um ponto de vida por meio galão derramada sobre ele, um computador de mão típico fi extintor de re faz 1D6 bater pontos de dano a ele, enquanto um balde de água custa-1D3 pontos de vida.

Sanity Loss: 0 pontos / D6 sanidade para ver uma fi re vampiro.

Voar pólipos

A raça antiga horrível de metade polypous, entidades totalmente estranhas ... Eles estavam apenas parcialmente o material e tinha o poder de movimento aéreo, apesar da ausência de asas ... Sugestões de uma plasticidade monstruoso e de lapsos temporários de visibilidade ... singular assobiar ruídos e colossal pé- impressões feitas por cinco marcas de dedo do pé circulares parecia também estar associado com

eles.

- HP Lovecraft, *O Fora Sombra do Tempo*

Esta espécie sem nome veio à Terra a partir do espaço como conquistadores sobre setecentos e fi cinqüenta milhões de anos atrás. Eles construíram cidades do basalto com torres de alta janelas e habitada três outros planetas no sistema solar também. Na Terra, pelejaram com a Grande Corrida de Yith e foram

fi finalmente derrotados e obrigados à clandestinidade, no fim do período Cretáceo (cerca de 50 milhões de anos atrás) levantaram-se de seus refúgios subterrâneos e extraído sua vingança por exterminar a Great Race.

Pólipos ainda permanecem em suas cavernas profundas e parecem conteúdo para permanecer lá, aniquilando os poucos seres que chance em cima deles. As entradas para as suas habitações são na sua maioria profundamente dentro ruínas antigas onde existem grandes poços fechados de novo com pedra. Dentro destes poços habitar os pólipos ainda, alienígena feroz fi ghters com uma desconcertante variedade de ataques.

Os contos antigos dizem que eles têm o poder de controle

grandes ventos; capaz de causar devastação, bem como indivíduos-alvo.

ESPECIAL PODERES Invisibilidade: Ao gastar 1 ponto de magia por rodada, um pólipo pode transformar totalmente invisível, no entanto, ainda pode ser grosseiramente localizado pelo som tubulação constante nauseante que sempre o acompanha. Qualquer um que tenta bater um pólipo invisível deve fazer um bem sucedido Ouça rolo para dizer onde ele está, mas se localizado, qualquer rolos para atingi-lo são feitos com um dado de grande penalidade.

Pólipos são sempre phasing dentro e fora de visibilidade, de modo que um rolo sorte deve ser feita com cada ataque feito em cima dele, se o rolo Sorte falhou as fases pólipo apenas naquele momento e o ataque é feito com um dado de grande penalidade. Quando um pólipo é invisível, ele não ataca com seus tentáculos, mas ainda pode usar um dos ataques do vento ou lançar feitiços.

magias: Os pólipos têm 70% de chance de conhecer 1D10 feitiços.

VOO pólipos, terrores da escuridão abaixo

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	250	(4D6 + 36 x5)
VIGARISTA	125	(2D6 + 18 x5)
SIZ	250	(4D6 + 36 x5)
INT	70	(X5 4D6)
PANCADA	80	(3D6 + 6 x5)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 37

Bonus média Danos: + 5d6 (mas o uso apenas para vento explosão)

Desenvolver média: 6

Média Magia Pontos: 16

Mover: 8/12 fl ying

ATAQUES

Ataques por rodada: 2D6 (cada rodada, rolo 2D6 para determinar como muitos tentáculos do formulário); pode usar apenas um ataque baseado vento por rodada.

Combate Ataques: Pólipos continuamente formar e dissolver tentáculos de seus corpos. danos Tentacle é sempre 1D10. Devido à natureza parcialmente imaterial dessas entidades, o dano do tentáculo é feito diretamente aos pontos de vida do alvo, ignorando qualquer armadura. A ferida tem a forma de um windburn ou dessecação do tecido.

Nota: Cada do vento polipóide abil- dades custar-lhes um ponto mágico por rodada para uso.

Vento Explosão: A explosão de vento tem um gama de base de 20 jardas e um cilindro de diâmetro de 10 jardas do efeito que emana do pólipo, fazendo dano igual ao bônus de dano do pólipo. A explosão cildrica pode estender-se ainda mais do que 20 jardas, mas perde danos 1D6 para cada múltiplo da base de distância- assim, um alvo a 39 jardas levaria 4D6 (bónus danos menos 1D6), e um alvo a 41 jardas levaria danos 3D6. Vítimas da explosão de vento, literalmente, têm o seu fl esh despojado de seus ossos e sua pele desidratada e wind-queimada, e são soprados para trás para um número de jardas igual ao ponto de vida que perderam.

Fixação Ataque: Este é um método misterioso para capturar presas. No Neste modo, o ataque do vento tem uma gama de 1.000 jardas e podem explodir sem diminuição em torno dos cantos ou para cima através dos corredores de enrolamento. Embora os emana de vento do pólipo, ele tem uma peculiar sugando efeito sobre o alvo, retardando dele ou dela e forçando o alvo para fazer um rolo STR oposição contra POW do pólipo. Além das 200 jardas isso se torna menos eficaz e um dado bônus é concedido. Se as vitórias pólipo, a vítima não pode afastar a rodada. Se o alvo ganha, ele ou ela pode se mover normalmente. o fl ying pólipo pode mover a toda velocidade ao usar essa habilidade, por isso pode ser tanto perseguindo presas interessante e retardando-o.

Esta técnica pode ser usada em múltiplos alvos dentro de 30 jardas de um outro. O segundo alvo ganha um bônus de morrer no rolo STR se opor à pólipo, os terceiros ganhos dois dados de bônus e assim por diante. O pólipo pode escolher seus alvos.

Windstorm Ataque: Um pólipo pode gerar um vento em conjunto com os seus companheiros. O vendaval tem uma velocidade de meia milha por hora por ponto de POW do pólipo participante. Esta tempestade é local, perdendo 5 mph de força para cada 200 jardas ele viaja. Um grupo de pólipos pode gerar ventos com força de furacão num espaço de algumas milhas quadradas. Alvos tomar dano 1D4 para cada 20 mph acima 100 mph de velocidade do vento; aqueles que conseguem um rolo Sorte tomar metade do dano. Combate 85% (42/17), danos explosão 1D10 vento 70% (35/14), bónus danos (reduzido por 1D6 por 20

distância jardas)

Evasiva 30% (15/6)

Armaduras: 4 pontos, mais invisibilidade. O pólipo extra-terrena leva apenas danos mínimos de armas físicas, que é reduzido novamente em 4 pontos devido a armadura pele do monstro. armas encantadas fazer dano normal completo, assim como as forças, como calor ou eletricidade.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D20 Sanity ver um fl ying pólipo.

formless do spawn

Quando os homens de K'N-Yan, desceu ao abismo negro do N'Kai com seus grandes holofotes átomo de potência, eles encontrado coisas que escorria ao longo dos canais de pedra e adoraram ônix e imagens de basalto de Tsathoggua seres vivos-vivo. Mas eles não eram sapos como ele Tsathoggua. Muito pior, eles eram caroços amorfas de lodo preto viscoso que tiveram temporária molda para vários fins. Os exploradores de K'N-Yan não parou para observações detalhadas, e aqueles que escaparam vivos selou a passagem.

- HP Lovecraft e Zealia Bishop, *o Mound*

Estes seres mutáveis pretas mudar de forma em um instante, de sapo-como pedaços de coisas alongadas com centenas de pernas rudimentares. Eles escorrer através de pequenas rachaduras e ampliar seus apêndices à vontade. Eles estão intimamente associados com Tsathoggua, muitas vezes encontrada em seus templos ou em cavernas sem sol.

Voar Polyp

Magias ESPECIAL Powers: desovar informes têm 25% de chance de conhecer um feitiço. Destes, 2% conheço muitos feitiços.

SEM FORMA SPAWN, horrores que muda de forma

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	90	(1D6 + 6 x5 para 6D6 + 6 x5)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	120	(1D6 + 12 x5 para 6D6 + 12 x5)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	95	(2D6 + 12 x5)

HP: 17

Bonus média Danos: + 2D6.

Desenvolver média: 3

Média Magia Pontos: 10

Mover: 12

ATAQUES

Ataques por rodada: 2 (limitado a uma mordida por rodada)

Combate ataques: Devido à sua extrema fl uidity eles são capazes para atacar em uma ampla variedade de maneiras, formando chicotes, tentáculos e outros apêndices com os quais a ameaçar e atacar seus oponentes.

Mordida: A vítima é imediatamente engolida. A cada rodada, posteriormente, a vítima leva um ponto de dano de constrio-os danos causados por rodada progressivamente crescente por um ponto (por exemplo, sobre a segunda ronda 2 pontos de danos são tomadas, e assim por diante). Enquanto ingestão, a vítima pode tomar nenhuma qualquer ação, embora os amigos podem tentar matar o monstro para libertá-lo ou ela. A desova sem forma pode fazer um ataque de mordida por rodada e pode continuar a engolir presas até ter engolido seu próprio SIZ em presa. Enquanto digerindo uma vítima, um spawn pode continuar a fi luta, mas não pode mudar local sem escoamento que ele tenha engolido.

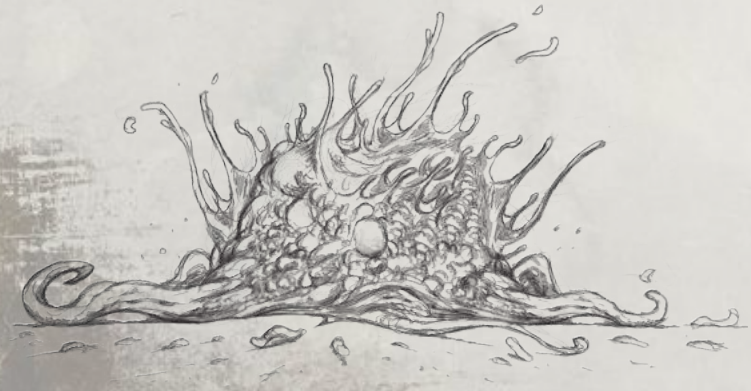
Grab (mnvr): Agarra um adversário usando um dos seus chicote como apêndices; gama é sempre um- fi FTH de SIZ do monstro em jardas.

Combate a 60% (30/12), danos 2D6 + bônus de dano Grab (mnvr) danos 1D6 + bônus de dano da mordida 30% (15/6), danos engoliu rodeio 47% (23/9)

Armaduras: Imune a todas as armas físicas, mesmo encantado ones- feridas simplesmente tirar fechado depois de ser aberta. Magias podem afetá-los, como pode fi re, produtos químicos ou outras forças.

Sanity Loss: 1 / pontos 1D10 sanidade ver um desova sem forma.

formless do spawn



Ghasts

seres repulsivos que morrem na luz ... e saltar sobre longas pernas traseiras ... um par de olhos vermelhos amarelados ... Ghasts têm, na verdade um excelente senso de cheiro ... algo sobre o tamanho de um pequeno cavalo saltou para a penumbra cinzenta, e Carter virou doente no aspecto dessa besta escabroso e doentia, cujo rosto é tão curiosamente humana, apesar da ausência de um nariz, a testa, e outros elementos ... Eles falaram em

tosse guturais.

- HP Lovecraft, *O Dream-Quest of Unknown Kadath*

Ghasts são restritas ao submundo e vastas cavernas onde a luz solar nunca chega. Exposto à luz solar direta, eles adoecem e acabam por morrer. Ghasts são canibais e comem uns aos outros, bem como outros seres que apanham.

Os terríveis, bipeds semi-humanos que são montados pela altamente cientifica fi c mas moralmente degenerados seres humanos habitam a caverna de K'N-Yan pode ser familiares ou mesmo de ser exemplos de ghasts. Se este for o caso, então ghasts são provavelmente o resultado de serpente pessoas experimentação genética. Ghasts são evidentemente tamable, embora primitiva e selvagem.

Ghasts, feras prejudiciais escabrosas

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	110	(3D6 + 12 x5)
VIGARISTA	70	(X5 4D6)
SIZ	130	(4D6 + 12 x5)
INT	15	(X5 1D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 20

Bonus média Danos: + 2D6.

Desenvolver média: 3

Média Magia Pontos: 10

Mover: 10

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Ghasts têm usuais gama de ataques desarmados abrir para humanóides. Combate 45% (22/9), danificar 1D6

+ Bónus danos de Dodge 35% (17/7)

Ghast

Armaduras: Nenhum.

Habilidades: Discrição 70%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1d8 sanidade ver um ghast.

ghouls

Estas figuras raramente eram completamente humano, mas muitas vezes abordado a humanidade em vários graus. A maioria dos corpos, enquanto cerca de bípede, teve uma queda frente, e um elenco vagamente canina. A textura da maioria era uma espécie de rubberiness desagradável.

- HP Lovecraft, *Modelo de Pickman*

Ghouls são humanóides repugnantes com pele de borracha, hoof-

como os pés, as características caninos e garras. Eles falam em que são descritos como gibberings e meepings. Eles são muitas vezes incrustado com grave molde coletado como eles se alimentam.

Eles habitam em sistemas de túneis sob muitas cidades, muitas vezes centrada em cemitérios e antigas catacumbas. Eles são conhecidos por terem commerce com bruxas e aqueles que procuram prazeres inenarráveis, embora um ser humano inconsciente é mais como ser atacado quando encontrados.

Escuro lore sugere que é possível para um ser humano para se transformar em um vampiro ao longo de um período prolongado.

Magias ESPECIAL Powers: ghouls têm 15% de chance de conhecer 1D10 feitiços.

GHOULS, alimentadores Mocking mortuária

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	80	(3D6 + 6 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	65	(2D6 + 6 x5)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 13

Bonus média Danos: 1D4

Desenvolver média: 1

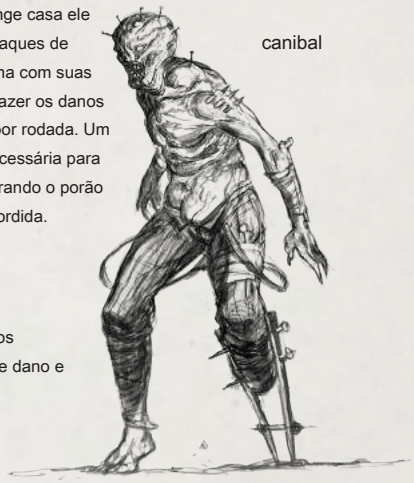
Média Magia Pontos: 13

Mover: 9

ATAQUES ataques por rodada: 3

Combate ataques: Ghouls têm a gama habitual de ataques desarmados abrir a humanóides. Também ghouls têm suas garras que são nítidas e fi imunda; estas protuberâncias ósseas fatia através humano fl esh em um instante. As feridas causadas pode tornar doente, se não for tratada.

Morder e espera (mnvr): Se o mordida do vampiro atinge casa ele trava em vez de usar ataques de garra e preocupa a vítima com suas presas, continuando a fazer os danos 1D4 automaticamente por rodada. Um rolo STR oposição é necessária para desalojar o ghoul, quebrando o porão e terminando o dano mordida.



canibal

Combate a 40% (20/8), danos 1D6 + mordida bônus de dano e espera (mnvr) danos 1D4 per rodeio rodada 40% (20/8)

Armaduras: Armas de fogo e projéteis fazer metade do dano rolou; volta para baixo qualquer fracção.

Habilidades: Subir 85%, Furtivo 70%, Ir 75%, Escute 70%, Spot Oculto 50%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade para ver um vampiro.

Ghouls pode ser a verdade que está por trás do mito do changeling-a crença de que fadas roubar bebês jovens, deixando 'coisas selvagens' em seu lugar. As coisas selvagens que aparecem humana inicialmente, mas tornando-se estranho e mais estranho à medida que envelhecem até que um dia, normalmente em torno de maturidade, eles desaparecem.

Gla'aki, Servos de

Uma mão veio scrabbling subir a alavanca it up! ... a mão de um cadáver sem derramamento de sangue e esquelético, e com incrivelmente longo, pregos rachados.

- R. Campbell, *O Habitante do Lago*

escravos de Gla'aki são coisas mortos-vivos criados por seus espinhos. Eles compartilham memórias de Gla'aki e tornar-se quase uma parte do Great Old One, embora eles ainda podem executar várias ações individuais.

em fi primeiro eles se parecem bastante humana, se rígida e cadavérico, mas com o tempo eles murcham e olhar como os monstros mortos-vivos que são. Depois de seis décadas de meia-morte, os servos de Gla'aki tornar-se sujeito à decadência verde se forem expostos à luz intensa, como a luz do dia. O Decay verde começa rot no local, destruindo um tão exposta em poucas horas.

Magias ESPECIAL Powers: Servos de Gla'aki geralmente não tem nenhum feitiços, embora eles reter qualquer eles aprenderam enquanto vivo, além de quaisquer novas magias ensinadas por Gla'aki (a critério do Keeper).

SERVOS DE GLA'AKI, escravos deterioração

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	105	(X10 3D6)
SIZ	65	(2D6 + 6 x5)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	15	(X5 1D6)

HP: 17

Bonus Damage média: nenhum.

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 10

Mover: 5

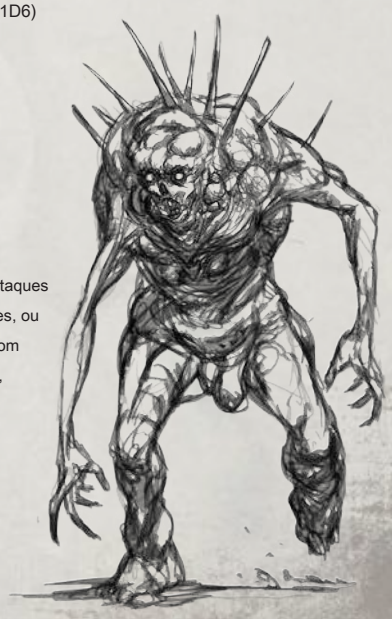
ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: servos de Gla'aki têm a gama habitual de ataques desarmados abrir para humanóides, ou podem ser armado, tipicamente com uma foice. Combate a 40% (20/8), danos

1D3 + bónus danos ou por arma (tipicamente uma foice, danos 1D6 + 1

+ Bónus de danos) de Dodge 10% (02/05)

Armaduras: Nenhum.



Servo de Gla'aki

Sanity Loss: Sem sanidade perda ponto se-parecendo humana; 1 / 1d8 sanidade pontos perdidos se no aspecto de estar de cadáver; se estivesse morto de Green Decay, 1 / pontos 1D10 sanidade para ver.

Gnoph-Keh

Gnoph-Keh, o peludo mito coisa do gelo da Groenlândia, que andava às vezes sobre duas pernas, às vezes em quatro, e às vezes em seis.

- HP Lovecraft e Hazel Heald, *O Horror no Museu*

Nas histórias anteriores, Gnoph-Keh parece ser um único ser, porém mais tarde ela parece ser uma raça de seres, possível mesmo uma tribo degenerado. Aqui assumimos que é uma corrida escassa de seres, associado com Ithaqua.

Normalmente, apenas um gnoph-keh é encontrado em um tempo e a corrida é geralmente restrita a geleiras, calotas polares e áreas extremamente frias e geladas. Especialmente invernos rigorosos pode trazê-los para baixo nas planícies. Se uma tribo humana de fato si nomeado após o gnoph-keh lendário, talvez eles adoram o gnoph-keh como uma divindade ou usá-lo como um animal totem.

ESPECIAL PODERES Blizzard: O gnoph-keh tem o poder de convocar uma pequena nevasca sobre si, restringindo a visibilidade de 3 jardas máxima. Isto custa o ponto mágico criatura 1 por hora e produz uma nevasca com um raio de 100 jardas. Que raio pode ser aumentada em mais 100 jardas para cada ponto mágico adicional gasto. Nas raras ocasiões em que duas ou mais gnoph-kehs trabalham juntos, eles podem combinar os seus pontos de magia para criar nevascas gigantescas. A nevasca será sempre centrada na gnoph-keh.

A cada 15 minutos que um investigador passa dentro de tal nevasca um, o jogador deve fazer um teste CON ou ter a sua investigador perder ponto 1 hit ao congelamento dano (se não forem devidamente protegidos contra o gelo e vento). Note-se que nenhuma recuperação de pontos de vida podem ter lugar ao mesmo tempo exposto à nevasca.

Gnoph-Keh

Gerar Fria: O gnoph-keh também pode criar um frio intenso em torno de seu corpo, gastando pontos de magia. Para cada ponto mágica o gnoph-keh gasta, a temperatura abaixa de 20 ° F durante uma hora em um raio de 100 jardas. Se os desejos criatura, pode combinar os frios e Blizzard ataques para criar uma tempestade locais aterrorizante.

magias: Gnoph-KEH tem uma chance de 75% de saber 1D10 feitiços.

GNOPH-KEH, Fiends do gelo

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	155	(2D6 + 24 x5)
VIGARISTA	110	(3D6 + 12 x5)
SIZ	155	(2D6 + 24 x5)
INT	75	(1D6 + 12 x5)
PANCADA	105	(X5 6D6)
DEX	70	(X5 4D6)

HP: 26

Bonus média Danos: + 3D6

Desenvolver média: 4

Média Magia Pontos: 21

Mover: 9

ATAQUES ataques por rodada: 5 (apenas 1 Chifre Gore por rodada).

Combate ataques: O gnoph-keh pode atacar com as suas garras viciosos e tremendo volume.

Chifre Gore: Uma vez por rodada a gnoph-keh pode trazer sua terrível chifre de suportar em um alvo. Lutando 45% (22/9), o dano bônus de dano 1D6 + Chifre Gore 65% (32/13), danos 1D10 + bônus de dano de Dodge 35% (17/7)

Armaduras: 9 pontos de cartilagem, pele e esconder.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D10 sanidade para ver uma gnoph-keh.

Grande Corrida de Yith

Enormes, cones iridescentes, cerca de pés dez altos e pés dez de largura na base, e constituído por alguns ridgy, escamosa, matéria semi-elástica. A partir dos seus ápices projectada quatro flexível, membros cilíndricos, cada trinta centímetros de espessura, e de uma substância ridgy como a dos próprios cartuchos. Estes membros foram por vezes contratados a quase nada, e às vezes estendido para qualquer distância até cerca de pés dez. Finalizando dois deles foram enormes garras ou pinças. No final de um terceiro eram quatro vermelho-trombeta como apêndices. O quarto terminou em um globo amarelado irregular cerca de dois pés de diâmetro e com três grandes olhos escuros variou ao longo de sua circunferência central. . . Ultrapassando essa cabeça eram quatro hastes esbeltas cinzento rolamento fl owerlike apêndices, enquanto que a partir do seu lado inferior pendurado oito antenas esverdeado ou tentáculos.

uma substância cinzenta de borracha que passou toda a entidade por meio de expansão e contracção.

- HP Lovecraft, *O Fora Sombra do Tempo*

Uma espécie de tempo viajando entidades mentais, fl eeing destruição de seu próprio mundo. Eles vieram para a Terra e assumiu as mentes e os corpos dos seres em forma de cone que habitam aqui. A combinação dos corpos Terra-nascidos e as mentes dos estrangeiros fez a Great Race. Eles ensinaram seus filhotes a sua própria tecnologia e cultura. Aqueles jovens cresceu como verdadeiros herdeiros dos mentalists e os novos corpos eram naturais para eles. Nos eras que se seguiram, o Great Race dividido a terra entre si, o mi-go, e parentes de Cthulhu. Cthulhu e seu tipo governado do Paci fi c e as terras perdidas de R'lyeh e Mu. A mi-go controlado do Norte, enquanto que no sul da Grande Raça foram supremo. Sua maior cidade era Pnakotus, na atual Austrália.

esta corrida fl floresceu a partir de cerca de quatrocentos milhões de anos atrás até fi cinqüenta milhões de anos atrás, quando eles foram exterminados pela fl ying pólipos, uma antiga raça que haviam aprisionado quando eles fi primeiro veio para a Terra. No entanto, as mentes da Grande Raça tinha previsto seu destino e assim fl ed seus corpos em forma de cone, mentalmente viajando para o futuro e impor suas mentes nos corpos de um besouro-como raça destinado a suceder a humanidade-the New Great Race (consulte a página @@).

O Grande reproduzir raça por meio de esporos, mas fazê-lo com pouca frequência por causa de suas longas extensões de vida individuais (4.000 a 5.000 anos). Membros alimentar exclusivamente em líquidos.

Os Yithians são uma raça de indivíduos socialistas. Eles valorizam a inteligência acima de tudo e usá-lo como critério para a imigração. Os recursos são compartilhados entre sua espécie fora de um senso de lógica intelectual e proporção. Strife é raro. The Great Race adorar deuses.

ESPECIAL PODERES Tempo de viagem: The Great Race são assim chamados porque eles conquistaram tempo tão completamente-a única raça conhecida por ter feito isso. Um membro da raça pode enviar a sua mente para a frente ou para trás no tempo e no espaço, escolher um adequado mentes sujeitos e comerciais com ela; sempre que um membro da Great Race assume o corpo de um ser, que a mente de ser transferida para o corpo da Grande indivíduo raça, para ali ficar até o estando agora habita o seu antigo corpo vê fi t para retornar e locais de comércio mais uma vez. Com esta técnica a corrida tem viajado em massa através do tempo e espaço e conquistou outros planetas.

estudantes interessados da história, uma troca individuais lugares com uma pessoa selecione na era ele deseja estudar. As mentes são trocados por cerca de fi cinco anos. Na Terra, amigos notar muitas diferenças sobre o substituto: um rolo INT seria apropriado para perceber isso.

Uma vez forçada a entrar no alienígena Grande corpo raça a vítima é levado a escrever tudo o que sabe sobre o seu próprio tempo. The Great Race são bastante gentil e permitir que seus cativos para viajar sobre e ver o país, bem como permitindo-lhes conhecer outras vítimas como eles, geralmente de planetas ou eras distantes. Quando chega a hora de restaurar uma vítima de seu próprio corpo, os grandes espaços em branco de corridas Todos os memória do que aconteceu enquanto a vítima estava presa em sua idade. Este apagamento é imperfeito: a vítima pode sonhar e ter pesadelos de ser realizada pelo Great Race.

Um culto sobre SIDA e abets Terra atuais Grandes Visitantes corrida. Em troca, os visitantes compartilhar conhecimento tecnológico ou mágico. Tempo de viagem é o principal meio pelo qual um membro desta raça podem ser atendidos em seu cone-corpo original, embora tenha havido casos dispersos envolvendo cubos de estase e invocações de feitiçaria através das eras.

magias: Yithians raramente aprender magia; cada um tem 10% de chance de conhecer feitiços 1D3.

GRANDE CORRIDA DE Yith, mentais viajantes do tempo

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	210	(X5 12d6)
VIGARISTA	130	(4D6 + 12 x5)
SIZ	320	(8d6 + 36 x5)
INT	100	(4D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	50	(2D6 + 3 x5)

HP: 45

Bonus média Danos: + 6D6

Desenvolver média: 7

Média Magia Pontos: 13

Mover: 7

ATAQUES ataques por rodada: 2 (a relâmpago da arma pode ser apenas fi uma vez vermelho

cada rodada).

Combate ataques: Em combate, um membro desta raça podem usar seu tenazes para atacar. Ele também possui grande tamanho que ele pode usar para esmagar ou bater um investigador. No entanto, esta raça civilizada evita combate corpo-a-corpo, preferindo armas que fi re grandes gotas de eletricidade de armas que foram originalmente criados para destruir o fl ying pólipos.

Relâmpago Gun: Há muitos variedades de raios armas (ver página @@). Um comum contém um pacote de 32 acusações e leva 1 rodada para recarregar. Como muitos encargos como desejado pode ser fi vermelho como um único tiro, no entanto cada carga passado 4 fi vermelho ao mesmo tempo dá uma chance acumulando 5% de queimar a arma. Assim, se 7 acusações eram fi vermelho de uma vez, a arma estaria arruinado em um 1D100 resultado separada de 15 ou menos. Cada carga faz 1D10 pontos

Yithian

de dano ao alvo, de modo que 3 encargos faria 3D10 pontos de dano. A arma tem uma gama básica de 100 jardas. Para cada 100 jardas fi passado vermelho que a base de aplicar um dado de grande penalidade para o rolo de hit. Combate a 40% (20/8), danos

1D6 + bónus danos relâmpago arma 30% (15/6),

danificar 1D10 por carga de Dodge 25% (05/12)

Armaduras: pele de 8 pontos

Habilidades: Biologia 80%, 70% Química, reparação de 60%, psichology 30%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade para ver um dos Great Race.

Hounds de Tindalos

"Eles são magros e com sede!" ele gritou. . . "Todo o mal no universo estava concentrada em seus corpos magros e famintos. Ou se tivessem corpos? Vi-os apenas por um momento, eu não posso esteja certo."

- Frank Belknap Long, *O Hounds of Tindalos*

Os cães do Tindalos resida no passado distante da terra, quando a vida normal, ainda não tem unicelulares animais últimos avançadas. Eles habitam os ângulos de tempo, enquanto outros seres (como a humanidade e toda a vida comum) descendem de curvas. Este conceito é difícil imaginar e só parece ser usado com relação a eles. Os cães de caça cobiçar algo na humanidade e outras formas de vida normal, seguindo as vítimas através do tempo e espaço para obtê-lo. Eles são imortais.

Apenas o que essas criaturas parecer é desconhecido, já que aqueles que os atender parecem não sobreviver. Um cão de Tindalos é improvável que olhar como um cão de caça e mais como ser alguma forma de terror alienígena consistindo de dentes e garras afiadas, ardor nos olhos e pulsante pele azulada.

Por causa da sua relação com os ângulos de tempo, que pode materializar-se através de qualquer canto, se for afiada (120 ° ou menos). Os quartos da maioria das casas humanos têm paredes que se encontram em 90 °. Quando um se manifesta hound, ele fi aparece primeiros como fumaça saindo do canto, do qual a cabeça e, em seguida, o corpo da coisa emerge.

Uma vez que um ser humano (em geral, um viajante do tempo inconsciente) tornou-se conhecido por uma dessas criaturas, que prosseguirá o indivíduo incansavelmente para chegar até ele. Para fi Gure o tempo antes de o cão de Tindalos atinge sua presa, determinar o número de anos entre o tempo presente da presa e o momento em que viu pela criatura. Em seguida, dividir o número de anos por 100.000.000 para obter o número de dias de tempo de viagem para o cão.

Expulsos por um alvo, um cão de Tindalos geralmente desiste. Infelizmente, tal criatura um é dif fi cult para expulsar. Amigos que vêm a ajuda de um alvo pode também tornar-se conhecido pela criatura e assim vai ser perseguido e atacado.

Hound de Tindalos

Harvey Walters encontrou uma jóia misteriosa que, quando meditado, lhe permite ver o passado distante. Ele olha 3.000.000.000 de anos atrás, vê um cão de Tindalos, e é visto como bem! Embora desmaios Harvey, quebrando a conexão, o cão de Tindalos está fora de sangue! O tempo de viagem para a criatura é de cerca de 30 dias. Harvey tem um mês para se preparar para um visitante indesejado.

Magias ESPECIAL Powers: Cada cão conhece pelo menos 1d8 magias.

Hounds of TINDALOS, limpadores de tempo

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	80	(3D6 + 6 x5)
VIGARISTA	150	(3D6 + 20 x5)
SIZ	85	(3D6 + 6 x5)
INT	85	(X5 5d6)
PANCADA	120	(X5 7D6)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 23

Bonus média Danos: + 1D6

Desenvolver média: 2

Média Magia Pontos: 24

Mover: 20/06 fl ying

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Um cão pode usar as suas patas ou sua mordida de ataque. UMA hound de Tindalos é coberto com uma espécie de pus azulada (Ichor). Quando uma vítima é atingido por um ataque Luta, uma gota deste material mucóide está manchada sobre ele ou ela. Este material pus-like está vivo e ativo; causando danos 2D6 para o alvo, e novos danos é feito na mesma quantidade para cada rodada que os restos Ichor no corpo da vítima. O icor pode ser varrido com um pano ou toalha com um rolo de DEX. Também poderia ser lavado com água ou algum outro agente. Fogo mataria o ichor, embora 1D6 pontos de vida seria perdida a queimaduras do fl ame.

Língua: Uma vez por rodada, com um ataque de língua bem sucedida, uma profunda penetrante (embora sem derramamento de sangue e indolor) furo é formado. A vítima não recebe nenhum dano físico, apesar da ferida peculiar, mas perde 3D6 POW permanentemente. Combate 90% (45/18), danos bónus danos 1D6 + + icor (2d6 danos por rodada, em curso até que sejam removidas) Língua 90% (45/18), danos 3D6 POW drenado por rodada de Dodge 26% (13/5)

A torção, encurvamento, torres saca-rolhas da cidade de Tindalos estão agora completamente esquecido. escritos antigos descrevem a cidade como existente na Terra, embora também se diz que Grande Tindalosi era (e talvez ainda é) situada longe na galáxia perto de um vazio abissal (talvez um buraco negro?) rumores sussurrados contar magicks falta e ciência da natureza que trouxe a concepção dos cães do Tindalos ea destruição de quem os criou.

Alguns afirmam que tanto a cidade e os cães estão intimamente ligadas à Um-em-Tudo Yog-Sothoth.

Horror caça

Armaduras: 2-ponto ocultar; regenera 4 pontos de vida por rodada, a menos em 0 pontos de vida; armas mundanas não têm efeito sobre um cão, embora armas encantadas e feitiços fazem dano total.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D20 Sanity ver um cão de Tindalos.

caça Horrors

E no ar sobre ele eram grandes criaturas viperina, que tinham cabeças curiosamente distorcida e grotescamente grandes apêndices em forma de garras, apoiando-se com facilidade com a ajuda de asas de borracha preto de dimensões monstruosas singularmente.

- August Derleth, *O Lurker no Limiar*

Assemelham-se a enorme ropy serpentes negras ou worms que possuem bat like-ou guarda-chuva asas, a forma de um horror caça continuamente mudanças e transformações, se contorcendo e se contorcendo, por isso é difícil olhar para eles. Eles podem ter apenas um único asa grande, em vez de dois. Eles falam em grandes vozes ásperas. comprimento médias quarenta pés de um horror caça.

Estes seres são dissipadas pela luz do dia. Um suficientemente forte explosão de luz (a partir de uma reacção nuclear, talvez) pode sear um pó. horrores caça mover-se rapidamente e são Harrier criaturas para alguns dos deuses, particularmente Nyarlathotep. Eles podem ser convocados por direito próprio e enviado para procurar sangue e vidas.

Magias ESPECIAL Powers: horrores caça tem 25% de chance de conhecer 2D10 feitiços.

CAÇA HORRORS, Grande viperina fl yers

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	145	(5d6 + 12 x5)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	205	(5d6 + 12 x5)
INT	75	(1D6 + 12 x5)
PANCADA	105	(X5 6D6)
DEX	65	(3D6 + 3 x5)

HP: 25

Bonus média Danos: 3D6

Desenvolver média: 4

Média Magia Pontos: 21

Mover: 11/07 fl ying

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Um terror caça pode atacar com a sua picada, a sua esmagando a granel e seus ataques cauda tentáculo.

Agarrar (mnvr): A cauda pode ser usado para envolver a vítima, impedir o movimento. O horror caça pode então fl y off com a sua vítima ou manter fi combates. A vítima só pode libertar-se como o resultado de uma bem sucedida oposição rolo STR. Quando uma vítima é pego na cauda, o horror caça só pode fazer um ataque de mordida, mordiscando a vítima pendurada com um dado bônus para bater uma vez braços da vítima são geralmente amarrados. Combate 65% (32/13), danificar 1D6 + Aperto bónus danos (mnvr) imóvel alvo e deve ganhar um rolo STR oposta

para escapar de

Dodge 35% (17/7)

Armaduras: pele de 9 pontos.

Sanidade Pontos: 0 / pontos 1D10 sanidade ver um horror caça.

Lloigor

"invisíveis das estrelas." Estes últimos, disse ele eram estrangeiros de fi nitivamente em nossa terra, eo principal deles foi chamado Ghatanothoa, o escuro. Eles às vezes tomou formas, tais como o monstro no tablet, que era uma representação do Ghatanothoa, mas existia como vórtices de

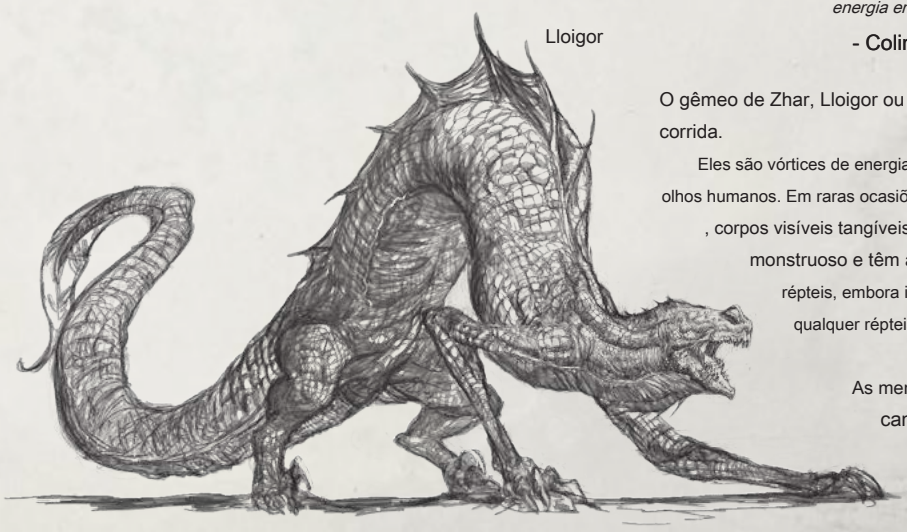
energia em seu estado natural.

- Colin Wilson, *O Retorno do Lloigor*

O gêmeo de Zhar, Lloigor ou Lloigornos, não deve ser confundida com esta corrida.

Eles são vórtices de energia em forma natural e completamente invisível aos olhos humanos. Em raras ocasiões, eles podem criar , corpos visíveis tangíveis para si próprios. Tais corpos são monstruoso e têm alguma semelhança com enorme répteis, embora inspecção revelar sua dissimilaridade absoluto para qualquer répteis que já caminharam sobre a face da Terra.

As mentes dos lloigor não são divididos em camadas de consciência. Lloigor não se esqueça, nem têm imaginação ou subconsciente para enganar ou distraí-los. Suas perspectivas de



Lloigor

pessimismo absoluto resulta em uma atmosfera que permeia de melancolia que faz lloigor mentes e ações incompreensível para os seres humanos. Mente-contato com lloigor sempre leva à depressão suicida para os parceiros humanos.

Acredita-se que o lloigor originalmente veio para a Terra a partir da galáxia de Andrômeda e que sua fi primeiro terrena colônia estava em um algum lugar continente perdido no Oceano Índico, possivelmente o mesmo continente submerso que hoje leva a cidade de R'lyeh e sua estrela-spawn com ele. O lloigor utilizado escravos humanos para realizar sua vontade e usado disciplinas cruéis para controlar os escravos recalcitrantes, como amputar membros ou causar câncer-como crescimentos tentaculares a brotar sobre eles. Earthly lloigor continuou a decadência e declínio, e eles se retiraram sob a terra e mares, onde eles ainda marido suas energias falhando.

Wales, Rhode Island e no Iraque são lugares onde lloigor são conhecidos por ter atuado na memória recente. Eles são insinuada no folclore do Haiti, Polinésia e Massachusetts. Alguns Lloigor estão ligados com o Great Old One Ghatanothoa, enquanto outros podem ter ligação ou conexão adorar Ithaqua.

PODERES ESPECIAIS

Escorra Magia Pontos de seres humanos: Normalmente os seus servos humanos vêm de famílias com histórico de instabilidade mental, os seres humanos precisam lloigor para sobreviver como estas entidades imateriais deve extrair energia a partir de seres inteligentes para executar tarefas necessárias. Gastando um de seus próprios pontos de magia um lloigor pode drenar 1D6 pontos de magia (por noite) de um ser humano de dormir para uso na realização de alguma ação mágica. A lloigor pode drenar a energia de vários seres humanos dormir ao mesmo tempo, de até várias milhas de distância apesar dos obstáculos intervenientes.

Na manhã seguinte, as vítimas acordar queixando-se de dores de cabeça e sono ruim. Com drenagem contínua, tais indivíduos tornam-se fisicamente e espiritualmente fraco, levando a doença e, possivelmente, morte. Sempre que uma vítima é drenado de quaisquer pontos de magia por lloigor, desta forma, um rolo CON (pelo dif regular fi nível culdade) deve ser feita antes de quaisquer pontos de magia pode ser recuperado. Se o rolo CON-sucedido, a vítima recupera 1 ponto de magia e velórios. Se a jogada falhar nenhuma mágica pontos são recuperados e a vítima continua a dormir, após o que o lloigor pode drenar mais 1D6 pontos mágicos da vítima durante a hora seguinte, depois do que outro rolo CON é tentada e assim por diante.

Telekinetic Efeitos: O lloigor pode empurrar as pessoas e manipular objectos, tais como uma agulha da bússola ou uma porta de fecho através de tele-

Casos de "tempo perdido" foram relatados em locais perto das tocas de lloigor. Tais exemplos parecem carregar características comuns, incluindo uma letargia geral na população adulta e indivíduos exibindo narcolepsia aguda com uma tendência para descrever longos períodos de tempo perdido em que não se lembra o que aconteceu com eles. Em um momento em que o indivíduo se lembra de andar ao longo de uma pista do país, só para depois fi nd que ele ou ela é pé no topo de um penhasco com nenhuma memória de viajar para lá. Nos últimos tempos, tais casos foram às vezes atribuída a UFO "próximo encontro" fenômenos.

kinesis. O (presumivelmente imaterial) lloigor deve ser diretamente presente e dentro de alguns estaleiros do efeito. Demora 10 pontos de magia para criar uma força telecinética da STR 5 acima do solo, 6 pontos de magia para criar telecinese de STR 5 em um subsolo mas aberto área, como um leito de rio ou cânion, e 3 pontos de magia para causar telecinese de STR 5 em um túnel ou caverna. Um grupo de lloigor pode combinar telecinese, aumentar o STR do efeito e assim realizar atos potentes.

Manifestação de réptil: Para tomar a forma de um réptil distorcida monstruoso, um lloigor deve gastar pontos de magia igual a um- fi FTH de SIZ do lloigor. Uma vez que o corpo é formado, pode ser mantida inde fi infinitamente ou dissolvido à vontade. Se o lloigor é morto em forma de réptil, ele morre permanentemente. Vários lloigor podem combinar os seus pontos de magia para permitir que um único para criar uma forma física rapidamente. Um lloigor em forma réptil tem todos os poderes de um imaterial no modo, excepto que não pode passar através das paredes e não é invisível.

Enquanto na forma de répteis, um lloigor tem todas as características a seguir indicadas. Quando imaterial e intangível, ela não tem as características parênteses, habilidades, etc., possuindo única INT, POW, e DEX.

magias: Lloigor saber pelo menos 1D4 feitiços.

LLOIGOR, Mestrado de telecinese

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	200	(3D6 + 30 x5)
VIGARISTA	140	(X5 8d6)
SIZ	250	(X50 2D4)
INT	100	(4D6 + 6 x5)
PANCADA	70	(X5 4D6)
DEX	50	(X5 3D6)

(HP :) 39

(Bonus dano médio :) + 5d6

Desenvolver média: 6

Média Magia Pontos: 14

Mover: 03/07 através de pedra como imaterial

ATAQUES ataques por rodada: 1 (2, enquanto na forma de réptil)

Combate ataques: Lloigor pode atacar em muitas maneiras, incluindo greves, ataques de garra e mordida enquanto em forma reptiliana. Caso contrário, eles podem usar um de seus poderes especiais ou um ataque de vórtice.

Vortex Ataque: arma mais temível do lloigor é um tipo de implosão soando como o trovão distante. Coisas na área da explosão são rasgadas em pedaços eo chão é rompido. Pelo menos 100 pontos de magia são necessários para uma área de dez metros de diâmetro. Tudo dentro do círculo perde 1D100 pontos de vida. investigadores de alerta pode observar os efeitos do conto dizer de linhas que rodam aparecendo no ar e uma palpitante meia inédito ruído penetrar seus corpos. Lutando 30% (15/6), o dano bônus de dano 1D6 + Esquiva 26% (13/5)

Armaduras: 8-ponto ocultar réptil. No estado imaterial não pode ser prejudicados por quaisquer armas físicas, mágico ou não.

Sanity Loss: 0 / 1d8 como répteis; invisível, sem perda de sanidade; mente contato custa 1 / pontos 1D4 sanidade.

Mi-Go, o Fungos de Yuggoth

Eram coisas rosadas cerca de cinco pés de comprimento; com corpos de crustáceos tendo vastas pares de ns fi dorsais ou asas membranosas e vários conjuntos de membros articulados e com uma espécie de elipsóide complicado, coberto com multidões de muito curto antena, onde uma cabeça normalmente seriam. . . Às vezes, eles caminhavam em todas as suas pernas e às vezes na traseira-most

emparelhar única.

- HP Lovecraft, *O Whisperer in Darkness*

Os fungos de Yuggoth são uma raça interestelar, com uma grande colónia ou base sobre a Yuggoth planeta (Plutão). Existem colônias de mineração nas montanhas da Terra, onde o mi-go buscam minérios metálicos raros. A mi-go não são animais em fisiologia, sendo mais semelhante a uma forma de fungos. Eles se comunicam uns com os outros, mudando as cores de seu cérebro-como cabeças, no entanto eles podem falar línguas humanas em zumbido, inseto-como vozes.

Incapaz de comer alimentos terrena, o mi-go deve importar deles a partir de outros mundos. Eles são capazes de fl y através do éter interestelar em suas grandes asas, porém atmosfera da Terra faz sua fl ying manobrabilidade desajeitado na melhor das hipóteses.

Alguns especulam que o mi-go são seres pan-dimensionais, como seus corpos parecem ressoar em freqüências incomuns; isso se torna mais evidente quando se tenta capturar as criaturas em fi lm como chapas fotográficas comuns não terá uma imagem desses seres. Possivelmente moderna alta de fi-definição de vídeo digital ou fi química primeiro-taxa poderia conceber uma emulsão que o trabalho pode, no entanto ninguém ter alcançado tal sucesso nunca veio para a frente.

Quando ferido, os seres parecem ser capazes de tanto regrow ou anexar novos membros, conforme necessário. Após a morte, a mi-go se dissolve em uma piscina de gosma translúcida dentro de algumas horas. Este goo seca rapidamente, deixando apenas uma mancha oleosa.

A mi-go adoração tanto Nyarlathotep e Shub-Niggurath, e possivelmente outros. Eles contratam ou agentes obrigar humanos para simplificar e frente as suas operações na Terra e, consequentemente, são por vezes ligada a cultos. avistamentos ocasionais em lugares remotos se tornaram a fonte das histórias Abominável Homem das Neves disse no Himalaia, bem como, talvez, a verdade por trás de supostos encontros com alienígenas ou fl ying pires.

Mi-go são cientistas curiosos, capazes de feitos cirúrgicos surpreendentes, incluindo a colocação de viver cérebros humanos em tubos de metal que sustentam a vida. Eles podem, em seguida, anexar falando, ouvindo e vendo dispositivos aos tubos, de modo que o cérebro pode interagir com aqueles sobre eles. Tais cérebros contidas podem, então, ser transportado e levado para o vácuo e frio do espaço; permitindo que seus favorecidas servos humanos a oportunidade de visitar estrelas distantes e outros postos avançados mi-go.

ESPECIAL PODERES Hipnose: Com a introdução de ultra e tons de frequência ultrabaixas em seu zumbido, o mi-go pode colocar um ou muitos seres humanos escutam-lo em um estado de transe. Aqueles dentro de quarenta e pés de um zumbido mi-go deve ter sucesso em uma jogada de POW oposto ou tornar-se incapaz de agir. Mi-go pode falar

Mi-Go

telepaticamente para os seres humanos, que custa 1 ponto mágico por 5 rodadas. O ser humano pode resistir a comunicação com um rolo POW oposta.

Luz vazio: Cria uma pia a partir do qual os fótons não surgirão. A mi-go deve gastar 1 ponto de magia para cada jarda cúbica de escuridão desejado. Nenhuma luz pode escapar da área afetada, fazendo uma proteção visual útil para esses estrangeiros frágeis. A escuridão pode ser como uma folha ou um volume esférico.

magias: Mi-go têm 25% de chance de conhecer feitiços 1D3.

MI-GO, cientistas enigmáticos de Yuggoth

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	50	(X5 3D6)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	70	(X5 4D6)

HP: 10

Bonus média Danos: Nenhum.

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 13

Mover: 13/07 fl ying

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Fungos de Yuggoth podem atacar no lado-a-lado combate com suas duas garras de caranguejo-like.

Aproveitar (mnvr): Alternativamente, eles podem tentar aproveitar a vítima (de sua construção ou menor) e, em seguida, fl y para o céu a cair vítima de uma altura ou tomar a vítima tão alto que seus pulmões estourar.

Lutando 45% (22/9), bônus de dano 1D6 + Seize (mnvr) pode levar embora os seres de igual Desenvolver ou menor (pin-RCEs, garra, fl y)

Esquiva 35% (17/7)

Armaduras: Nenhum deles, porém suas causas corpo de ressonância extra-terrenas todas as armas penetrantes (balas incluído) para fazer o dano mínimo.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um mi-go.

Nightgaunts

Chocante e rude coisas pretas com lisa, oleosa, baleia-como superfícies, chifres desagradáveis que curvadas para dentro para o outro, asas de morcego cujas batidas não fez nenhum som,

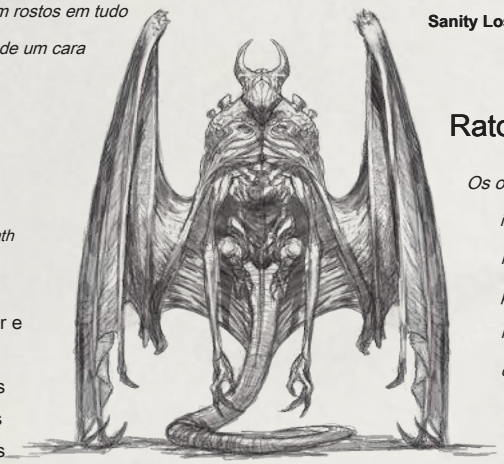
patas preênseis feias, e as caudas farpado que amarradas desnecessariamente e inquietantemente. E o pior de tudo, eles nunca falou ou riu, e nunca sorriu porque não tinham rostos em tudo para sorrir com, mas apenas um vazio sugestivo onde um cara deveria ser. Tudo o que fiz foi embreagem e y fl e

cócegas; essa era a forma de nightgaunts.

- HP Lovecraft, *O Dream-Quest of*

desconhecida Kadath

Nightgaunts



Nightgaunts são criaturas das Dreamlands que servem Nodens por, entre outras coisas, agarrar e transportar os intrusos, que são sem a menor cerimônia nos lugares mais sombrios e horríveis imagináveis e deixado para morrer. Nightgaunts estão estacionados em vários pontos nas partes solitárias de

o Dreamlands, saindo à noite para procurar a sua presa.

Em tempos primitivos que habitavam na Waking Mundial, bem como, e alguns sugerem que ainda pode ser o caso. Embora não seja muito inteligente, nightgaunts pode entender algumas línguas (como os gibberings de fantasmas) e são amigáveis para algumas corridas ocultas.

NIGHTGAUNTS, aqueles sem rosto

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	70	(X5 4D6)
INT	20	(X5 1D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 12

Bonus Média Dano: 0

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 10

Mover: 12/06 fl ying

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Eles atacam com suas patas, rabo, chifres ou membros.

Aproveitar (mnvr): Nightgaunts favorecem apreendendo seus oponentes depois que eles podem agradar-los com sua cauda farpado. Nightgaunts costumam atacar em massa, tentando deslocar-se em silêncio sobre as vítimas, agarrar suas armas e dominá-los. Dois ou mais nightgaunts podem combinar seus ataques para se apossar de uma vítima forte (potencialmente concessão do prémio die em menor número).

Cócegas: Nightgaunts só pode agradar inimigos que já foram apreendidos. Um ataque de cócegas sucesso é extremamente irritante, para a farpa de sua cauda é afiada e perigosa, mesmo quando a sua aplicação de luz não faz nenhum dano-alvo torna-se perplexo, humilhado e desorientado, sofrendo uma matriz de penalidade em todos os testes para 1d4 rodadas ou até as cócegas pára. caudas Nightgaunt pode cobra-se através dos furos e as aberturas, através de fatia de espessura e roupas fi nd mesmo os interstícios de armadura de metal. Lutando 45% (22/9), o dano bônus de dano 1D4 + Seize (mnvr) vítima é realizada rápido para Tickle ou mais ataques Tickle * 35% (17/7), imobilizada 1D6 + 1 rodadas (target must já ser apreendida)

Esquiva 35% (17/7)

Armaduras: pele 2-ponto.

Habilidades: Discrição 90%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um Nightgaunt.

Rato- º Ings

Os ossos das patas minúsculas, é rumores, implica características preênsil mais típicos de um macaco diminuto do que de um rato; enquanto o crânio pequeno com suas presas amarelas selvagens é da maior anomalousness, aparecendo de certos ângulos como uma miniatura, monstruosamente degradado

paródia de um crânio humano.

- HP Lovecraft, *Os sonhos nos*

a Casa Witch

Assemelhando-se ratos comuns e facilmente confundida com eles à distância. No entanto close-up, a cabeça de um-coisa do rato é uma caricatura mal de uma cabeça humana e suas patas são como pequenas mãos humanas. Todos têm dentes extremamente fortes, afiados.

Essas criaturas não naturais são, possivelmente, criado por feitiçaria maligna. Às vezes, um servo fiel pode ser transformado em uma coisa de rato e, assim, continuar a servir o seu mestre. Diz-se tais abominações são sábios na tradição do Mythos e pode ser dotado como familiares a bruxas e feiticeiros amados dos deuses escuros. Brown Jenkin, o familiar de Keziah Mason, a bruxa, era uma coisa de rato.

PODERES ESPECIAIS

Magias: Rato-coisas têm 30% de chance de conhecer feitiços 1D3; aqueles que conheciam feitiços na vida reter esse conhecimento como ratthings. Se o rato-coisa é um dom de um Deus exterior ou entidade somesuch, é provável que sabe muito mais feitiços.

Rato-COISAS, Escarnecedores malévolos e espiões scuttling

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	10	(X5 1D3)
VIGARISTA	35	(X5 2D6)
SIZ 05	(05)	
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	35	(X5 2D6)
DEX	90	(4D6 + 4 x5)

HP: 4

Damage Bonus Média: - 2

Desenvolver média: -2

Média Magia Pontos: 7

Mover: 9

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Rato-coisas atacar escalando as pernas ou roupas de oponentes humanos ou suspenso no teto. Uma vez que um ataque for bem sucedido, os agarra rat-coisa e continua a morder. Rasgar a-coisa do rato custa em 1D3 adicional bater pontos para a infeliz vítima.

Combate a 35% (17/7), danos bónus danos 1D4 + Esquiva 45% (22/9)

Rat-Thing

Armaduras: Nenhum, mas ataques para bater um rato-coisa correr são feitos com uma matriz de grande penalidade.

Habilidades: Esquivar 45%, Furtivo 75%, Escute 50%.

Sanity Loss: Pontos 0 / 1D6 Sanity ver um-coisa do rato; se o rato-coisa era conhecido do observador na vida, no entanto, custa 1 / pontos 1d8 sanidade para vê-lo.

Areia-moradores

Em seguida, fora de uma das cavernas veio um Areia-Dweller-roughskinned, de olhos grandes, grande orelhudo, com uma semelhança horrível, distorcida para o coala facialmente, embora seu corpo tinha uma aparência de emagrecimento. Ele cambaleou em minha direção,

manifestamente ansioso.

- HP Lovecraft e agosto Derleth, *A Janela Gable*

Este olhar raça obscura como se eles estão incrustados com areia. Eles habitam em cavernas profundas em áreas desérticas e sair à noite para espreita e caça de presas. Eles são conhecidos por viver na América do Sul Oeste e podem viver em outros desertos do mundo também. Eles são conhecidos para servir os Grandes Antigos.

Magias ESPECIAL Powers: Areia-moradores têm 30% de chance de conhecer feitiços 1D6.

Areia-moradores, Stalkers dos resíduos

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	80	(3D6 + 6 x5)
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 14

Bonus média Danos: + 1D4

Desenvolver média: 1

Média Magia Pontos: 10

Mover: 8

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

ataques de combate: Em combate, areia habitantes têm usuais gama de ataques desarmados abrir para humanóides, além de suas garras.

Areia-Dweller

Lutando 30% (15/6), o dano bônus de dano 1D6 + Esquiva 30% (15/6)

Armaduras: 3 pontos hide áspero.

Habilidades: Discrição 55%, 60% Escutar, local escondido 50%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um areia-morador.

serpente Pessoas

Eles caminharam lithely e ereto sinuosamente sobre os membros pré-mamífero, seus corpos Pied e sem pêlos flexão com grande flexibilidade. Não foi um sonoro sibilante de fórmulas como eles foram

para lá e para cá.

- Clark Ashton Smith, *Sete Geases.*

pessoas serpente se assemelham a serpentes verticais com cabeças ofídicos e escalas, uma cauda e dois braços e pernas. Estamos fi raça definida e culta, muitas vezes vestida em vestes. Yig é reverenciado acima de todos os outros deuses dos povos serpente, pois ele é o pai de todas as cobras. Nos tempos antigos, alguns blasfemos preferiu rezar a Tsathoggua, no entanto, eles foram destruídos por um vingativos milhões deus de anos atrás, é duvidoso que qualquer desses marginais continuam a vender suas ladainhas 'falsos'.

A serpente das pessoas fi reino primeiro (Valúsia) fi floresceu antes mesmo dinossauros caminharam sobre a Terra, alguns duzentos e setenta e fi cinco milhões de anos atrás. Eles construíram cidades de basalto negro e guerras travadas, todos na era Permiano ou antes. Eles foram, então, grandes feiticeiros dedicando muita energia para chamar demônios diante terríveis e cerveja venenos potentes. Com a vinda dos dinossauros duzentos e vinte e fi cinco milhões de anos atrás, o fi reino primeiro caiu e serpente pessoas recuou para fortalezas longe subterrâneo, o maior dos quais foi Yoth. Nestes tempos o povo serpentes se tornaram grandes cientistas, bem como, capaz de manipular a própria vida.

Na pré-história humana as pessoas serpente levantou seu segundo reino no centro do continente Thurian. Caiu ainda mais rapidamente do que a fi primeiro Valúsia, derrubado desta vez por seres humanos, que mais tarde afirmou a terra como sua própria. Uma e outra vez o povo serpentes se retiraram antes de as hordas humanos até sua última cidadela de Yanyoga foi destruído em 10.000 aC

Alguns remanescentes à espreita da raça sobrevivem, assim como bolsos de degenerados anões. Estas diminuições são susceptíveis de incluir uma atávica ocasional, capaz totalmente pessoa serpente que ainda é favorecido por Yig. Degenerados serpente pessoas são susceptíveis de ter características diminuído em até um terço. Além disso, há certa serpente hibernando pessoas- as travessas-que ter descansado durante milhares de anos ou mais. Na ocasião, essas pessoas serpente acordar, a pesar da humanidade. Esta terceira classe de serpente pessoas é tipicamente mais inteligente e poderoso do que os seus irmãos à espreita, muitas vezes mantendo o conhecimento e habilidade de lançar grande feitiçaria.

Magias ESPECIAL Powers: popular serpente completos saber pelo menos 2D6 feitiços apropriados. Uma mágica comum entre eles é uma ilusão que transforma a aparência do rodízio para a de um ser humano normal, permitir-

ing a pessoa serpente para se misturar na sociedade humana (ver Consumir Semelhança página @@).

Note-se que formas degeneradas não são susceptíveis de saber magia.

Tecnologia: Sendo grandes cientistas, serpente pessoas podem ter acesso, ou a capacidade de construir útil tecnologia de ver Capítulo 13: Artefatos e dispositivos estrangeiro.

SERPENTE PESSOAS, atavismo completa

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	50	(X5 3D6)
INT	80	(3D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 10

Bonus média Danos: Nenhum.

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 13

Mover: 8

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: serpente pes-ple têm a gama habitual de ataques desarmados abrir para humanóides. Eles podem usar todas as armas conhecidas pelo homem, segurando-los de forma eficaz nas mãos com garras.

Mordida: A mordida de uma pessoa serpente é altamente venenoso. A vítima deve ter sucesso em um CON extrema roll-se take falhou dano 1d8.

Combate 50% (25/10), danos 1D3 + bónus danos mordida 35% (17/7), dano 1d8 + veneno (ver acima) de Dodge 32% (16/6)

Armaduras: escalas de 1 ponto.

Habilidades: Intimidar 60%, Ciências: (Biologia) 40%, (química) 40%, Local escondido 35%.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver uma pessoa serpente.

Servitors dos Deuses Exteriores

Sapo-como criaturas que pareciam ser constantemente mudando de forma e aparência, e de quem emanava, por alguns meios eu não conseguia distinguir, ululation medonho, a um tubulação.

- August Derleth, *O Lurker no Limite*

Servitor dos Deuses Exteriores

Vagamente parecida com rãs, bem como lulas ou polvos, esses seres amorfos progredir rolando, slither-ing ou balançando. Suas formas em constante mudança são uma contorção blasfemo, tornando descrição um pouco dif fi culto.

Servitors acompanhar seus mestres conforme necessário, embora eles são mais comumente encontrados na corte de Azathoth.

Estes são o demônio fl autists que desempenham o fl ute-like música para seus mestres para dançar por. O ruído é melhor descrito como uma espécie de canto fúnebre fundo subindo para uma cacofonia enlouquecedora de tubulação.

Eles às vezes jogar para grupos de seitas, bem como, talvez, auxiliando na convocação de entidades escuras ou deuses. De qualquer maneira, o deus ou entidade chega 1D3 + 1 rodadas após o serviçal anuncia-lo e afasta quando demitido pelo servo, ou 2d6 rodadas depois da morte do servo, ou quando os agrada a Deus. Convocando os custos do servo um ponto mágico, e outro ponto mágico para cada fi ve rodadas que o ser convocado permanece.

Pessoa Serpent

ESPECIAL PODERES Music of Madness: A música dissonante feitas por esses criaturas afeta negativamente os ouvintes humanos, que deve fazer um teste de sanidade cada duas rodadas que perduram a música ou perder pontos 1D4 sanidade. É sugerido por assistentes aprendi que aqueles que perdem a sua mente através de tal música pode-se torna-se servos-deformados na mente e corpo e para sempre condenados a dançar ao som dos Deuses Exteriores.

magias: Cada conhece pelo menos 1D10 magias, sempre incluindo 1D10 Evocar / Bind e chamar feitiços.

Servos dos Deuses Exteriores

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	70	(X5 4D6)
VIGARISTA	80	(3D6 + 6 x5)
SIZ	100	(4D6 + 6 x5)
INT	85	(X5 5d6)
PANCADA	95	(2D6 + 12 x5)
DEX	80	(3D6 + 6 x5)

HP: 18

Damage Bonus Média: + 1D6

Desenvolver média: 2

Média Magia Pontos: 19

Mover: 7

ATAQUES ataques por rodada: 4

Combate ataques: Uma massa de contorcendo tentáculos massa e toque em o alvo. Após um ataque bem sucedido, rolo 1D3 determinar quantos tentáculos causar danos. Seus tentáculos podem ser usados para aproveitar um oponente com um mnvr bem sucedido. A gama de seus tentáculos equivale a um- fi FTH de SIZ do monstro em jardas. Combate 45% (22/9), danos bónus danos 1D6 + por tentáculo de Dodge 41% (20/8)

Armaduras: Nenhum, mas nenhuma arma física pode prejudicar um; feitiços e armas mágicas causar danos normal; regenera 3 pontos de vida por rodada até mortos.

Sanity Loss: 1 / pontos 1D10 sanidade ver um servo.

Shaggai, insetos de

Mesmo que voou tão rápido que eu podia, com a percepção aumentada de terror, faça para fora muito mais detalhes do que eu desejava. Aqueles enormes olhos sem pálpebras, que olhou com ódio em mim, os tentáculos articulados que pareciam torcer a partir da cabeça em ritmos cósmicos, as pernas dez, coberto com tentáculos brilhantes pretas e cruzou para a pálida baixo-ventre, e as asas sulcadas semi-circular coberto com triangular escalas que tudo isso não pode transmitir o horror-rasgando a alma da forma que se lançou para mim. Eu vi os três bocas do movimento coisa

moistly, e então era sobre mim.

- Ramsey Campbell, *Os insetos de Shaggai*

Estes insetos-seres para-dimensional não alimentar (se eles fazem isso é por algum método estranho, como a fotossíntese), e eles passam o tempo em decadência, em prazer estético de anormalidade juntamente com um desejo de causar dor aos outros (geralmente através do tortura de suas muitas raças de escravos).

Shans, como também são conhecidos, são extremamente longa duração, levando séculos para atingir a idade adulta. Como uma raça, eles são scienti fi camente avançado, tendo acesso a muitas armas e dispositivos que operam por focado mente-power (pontos de magia). O shan adorar Azathoth com muitos ritos e sistemas de tormento complexos.

Shans são agora uma corrida fugitivo. -se Shaggai foi destruída por uma grande catástrofe, porém muitos shan escapou em templos feitos de um metal cinza indestrutível, teletransportar-los para outros mundos, incluindo a Terra. No entanto, a atmosfera da Terra contém componente certo que impediu o shan de teletransporte longe uma vez que eles chegaram aqui. Este componente desconhecido também pára shan indivíduo de fl ying qualquer grande distância.

Sem saída, os insetos-seres agora habitam na Terra trouxeram seres escravos do Xiclotl planeta como guardas. Ao longo dos séculos, o shan ter manipulado e possuía um pequeno número de seres humanos para avançar sua agenda alienígena. Houve uma época em que governou uma bruxa-cult humana dedicada a fi nding sacri fi CES para Azathoth, enquanto que no tempo mais moderno é sugerido que eles começaram a nos fi bolsos ltrate do poder político. A maior colônia de shan rumores de existir perto Goatswood, uma aldeia de Severn Vale da Inglaterra.

ESPECIAL poderes de ataque Mental: Shans são parasitas e não totalmente material. Uma dessas criaturas do tamanho de aves-can fl y direito através de tecido humano no cérebro de um alvo, em que rasteja sobre e lê as memórias de seu anfitrião, afeta os processos de pensamento e injeta especi fi c memórias e idéias próprias. Durante o dia, o inseto não está ativo dentro do cérebro, deixando a vítima para fazer mais ou menos como ele ou ela agrada. no entanto, em

Inseto de Shaggai

noite, o shan acorda e começa a implantar memories- efetivamente pré-programação do hospedeiro para fazer o seu lance. Pode implantar-destruir locais sanidade, que o insecto tem testemunhado, ou memória de fragmentos crivo para atrair a vítima em executar certas acções. Eventualmente, o anfitrião é tão hipnotizado que ele ou ela de bom grado (consciente ou inconscientemente) ajuda o shan. Muitas vezes, esse controle aumentando progressivamente faz com que a vítima para ir delirante e assim tornar-se um host inadequada.

magias: Shan tem uma chance de 80% de saber 2D10 feitiços, geralmente incluindo Chamada Azathoth.

Os insectos do Shaggai, parasitas Mentais

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	10	(X5 1D3)
VIGARISTA	10	(X5 1D3)
SIZ	05	(05)
INT	80	(3D6 + 6 x5)
PANCADA	85	(X5 5d6)
DEX	80	(2D6 + 24 x5)

HP: 1

Bonus média Danos: N / D

Desenvolver média: - 2

Média Magia Pontos: 19

Movimento: 20/04 fl ying

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Um inseto de Shaggai depende tanto sua nerve-chicote ou na sua capacidade de possuir o alvo (fusão) e tem nenhuma habilidade de combate inato de outra forma.

Nerve chicote: O nervo chicote é um pequeno dispositivo técnico que pro-ecte uma linha de vibração de luz pálida. Quando a luz atinge um alvo, faça um teste POW oposto. Se o shan ganha, o alvo é superada pela agonia e não pode fazer nada, mas se contorcer no chão até que a arma está desligado. Se o ataque falhar, o alvo está ainda na dor e todos os rolos são feitos com uma fieira penalidade para um número de horas igual a 24 menos um- fi FTH de CON da vítima. O ataque pode ser renovada a cada rodada e as penalidades são cumulativos.

Meld: Isto representa a chance do shan de fl y em que a cabeça de um humano e ficar lá. Nervo chicote 50% (25/10), danos especial Fusão com 60% (30/12), sem danos, no entanto, os ganhos de insectos progressão

controlo sive depois da sua entrada no cérebro de alvo de Dodge 77% (38/15)

Armaduras: Nenhum.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um shan.

Shantak

Shantaks

Não todos os pássaros ou morcegos conhecidas em outros lugares na terra ... pois eram maiores do que elefantes e tinham cabeças como um cavalo de ... O Shantak-pássaro tem escalas em vez de penas e essas escalas são muito escorregadio.

- HP Lovecraft, *O Dream-Quest of Unknown Kadath*

Shantaks ninhada em buracos cavernosos e suas asas são incrustados com rime e salitre. Eles são sempre descritos como perniciosa e repugnante, e muitas vezes são usados como montarias por servos dos Deuses Exteriores. Eles têm um medo extremo de nightgaunts e sempre recuar a partir deles.

Shantaks pode fl y através do espaço e ter sido conhecida a transportar um piloto incautos direto para o trono de Azathoth.

Magias ESPECIAL Powers: Nenhum.

Shantaks, montagens elefantinas Winged

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	170	(4D6 + 20 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	250	(4D6 + 36 x5)
INT	15	(X5 1D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(2D6 + 3 x5)

HP: 31

Bonus média Danos: + 4D6

Desenvolver média: 5

Média Magia Pontos: 10

Mover: 6/18 fl ying

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Estes grandes monstros podem atacar com membros ou morder em um adversário.

Morder e espera (mnvr): Use um ataque mordida para agarrar suas presas. Lutando 45% (22/9), danos 1D6 + mordida bônus de dano e espera (mnvr) danos 2D6 + 2 + realizada por danos 1D6 per volta

Esquiva 25% (05/12)

Armaduras: 9-ponto ocultar.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um Shantak.

Acredita-se que Shantaks prestar serviço para Nylarthotep e talvez também para o Wendigo (Ithaqua), embora tais rumores são grassa com informações enganosas. O Livro de recontagens Eibon como um Shantak foi convocado para atuar como um corcel; No entanto, uma vez que a viagem tinha começado, a criatura não teve o cuidado de comandos de seu Summoner e em vez disso tentou viajar para o tribunal de Azathoth. Apenas raciocínio rápido, resultando na morte do Shantak, salvo o viajante de um destino medonho.

Shoggoths

O pesadelo, coluna de plástico de fétido, iridescência preto escorria firmemente em diante ... Um disforme congerie de bolhas protoplasmáticos, ligeiramente auto-luminosa, e com miríades de olhos temporárias moldagem e unforming como pústulas de luz esverdeada toda a frente preenchendo tunnel- que furo para baixo em cima de nós, esmagando os pinguins frenéticos e deslizando sobre o chão reluzente que ele e sua espécie tinha varrido tão maldosamente livre de toda a ninhada. Ainda veio para que

Eldritch zombando cry-"Tekeli-li! Tekeli-li!"

- HP Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Shoggoths estão entre os repugnante mais horrível e de monstros Mythos. sacos poderosos de protoplasma, cerca de 15 pés de diâmetro, essas criaturas anfíbias são capazes de formar membros, olhos e outros apêndices à vontade, imitar outras formas de vida e realizar grandes feitos de força. Eles se comunicam de qualquer maneira seus desejos mestre de corrida, formando órgãos especiais para o efeito.

Apesar das alegações de Abdul Alhazred que não havia nenhum na própria Terra, salvo nos pesadelos enlouquecidos de sonhadores, fazer existir Shoggoths em lugares profundos e escuros. Muitas vezes encontrado como servos de mais profundas e outras raças, eles são grosseiro no melhor, nunca se tornando mais inteligente, mais rebelde e mais imitativa. Seus criadores, os antigos coisas mais velhos, descobriram a seu custo a verdadeira natureza de seus servos em uma rebelião que praticamente destruiu sua civilização.

Magias ESPECIAL Powers: Nenhum-no entanto, certos indivíduos de idade avançada pode possuir o conhecimento e habilidade para casos feitiços.

Shoggoths, irisações Fetid

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	315	(X5 18D6)
VIGARISTA	210	(X5 12d6)
SIZ	420	(X5 24D6)
INT	35	(X5 2D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	15	(X5 1D6)

Pontos de vida: 63

Bonus média Danos: 8d6

Desenvolver média: 9

Média Magia Pontos: 10

Mover: 10 rolamento

Shoggoth

Shoggoth Senhor

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Em combate, um shoggoth cobre uma área de 5 jardas quadrado e é capaz de produzir tentáculos, garras ou qualquer forma de apêndices à vontade com o qual para executar um ataque de esmagamento. Aqueles bastante infeliz de ser atingido por um ataque shoggoth também pode ser engolida.

engulf: Cada pessoa engolida dentro do shoggoth é atacado septo arately e cada um deve fazer uma bem sucedida oposição rolo STR ou ser sugado distante. Se os ataques shoggoth mais de um alvo, ele deve dividir a sua STR entre todos os alvos.

Os detidos dentro de vulto negro do shoggoth pode atacar de volta apenas em rodadas em que eles rolam com sucesso STR ou menos em 1D100. Cada vítima uma rodada é realizada dentro de um shoggoth, ele ou ela perde pontos de vida igual ao bônus de dano do shoggoth; o descritíveis danos como ruptura, trituração e ser sugado em pedaços. A shoggoth pode envolver qualquer número de inimigos; no entanto, eles não podem exceder um maior SIZ total do que o seu próprio SIZ. Lutando 70% (35/14), o dano é igual a bônus de dano ou pode

escolher a engolir o alvo (ver acima) de Dodge: 8% (01/04)

Armaduras: Nenhum, mas (1) fi Re e elétricos ataques causam apenas metade DANO era; (2) armas físicas, tais como fi rearms e facas fazer apenas 1 ponto de dano por hit; (3) um shoggoth regenera 2 pontos de vida por rodada.

Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 Sanity ver um shoggoth.

> Como a ciência da genética cresce desde a infância até a maturidade, o dia pode vir quando experiências revelam um código até então desconhecido nas células de todos os seres vivos na Terra. O código, quando activado, faz com que as células de modificar, permitindo uma evolução rápida e hibridado nunca antes vistos na natureza com- fi esh instantaneamente adaptar a ambientes em mudança. Será que a humanidade boas-vindas ou revolta com horror a shoggoth dentro de todos nós ...

Shoggoth Senhor

Você não pode imaginar o domínio de formas do Senhor Shoggoth! Sua corrida gerou menor desde que o homem moderno último encontro com ele. Oh, mas os Senhores shoggoth são flexíveis agora! Supremest polymorph- embora o que eles estão abaixo de tudo, é em si Horror.

- Michael Ela *um, cara gorda*

Shoggoth Lords são pequenos descendentes, mais inteligentes de seus primos monstruosas maiores. Através de algum capricho da evolução, ou talvez através da intervenção involuntária de algumas outras espécies ou ser, um punhado de Shoggoths evoluíram para criaturas inteligentes capazes à vontade para os seres humanos imitam na aparência e discurso.

Estes seres, sem exceção, aparecem em forma humana como grosseiramente obeso, sem pêlos fi guras. Eles são espertos e charmoso, e um pouco estranho em suas interações com os seres humanos. Embora um senhor shoggoth pode transmutar livremente entre as suas formas monstruosas humano e é preciso grande concentração e controlo de permanecer na forma humana por qualquer período de tempo. Se de alguma forma pego de surpresa, irritado, ou distraído, um senhor shoggoth derrete rapidamente para baixo em sua terrível verdadeiro eu gelatinosa. Estas criaturas guardam seus segredos e identidades bem, vivendo e alimentando sozinho em privado e rapidamente despachar investigadores curiosos que iria desmascará-los e expor seu verdadeiro horror.

senhores shoggoth fi nd divertido (e nutrir) penetrem no mundo humano; apenas em seres humanos é que eles fi nd delicioso horror de compreensão que faz uma coisa realmente vale a pena comer. senhores shoggoth se preocupam apenas em satisfazer-se. Embora mais sofisticado do que a maioria dos predadores, eles são dadas as mesmas afirmações grandiosas de território e de brigas assassinas entre si. Eles não são sociais, eles não morrem de morte natural, nem se reproduzir.

Por causa da grande controlo necessária para sustentar as suas formas humanos, certas características na sua forma humana são mais baixos do que quando no seu estado natural.

Magias ESPECIAL Powers: Sabe 1D3 períodos como os desejos Keeper.

Shoggoth Senhor, monstruosidades corpulento

Forma humana

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	75	(2D6 + 8 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	65	(3D6 + 3 x5)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(3D6 + 3 x5)
DEX	50	(X5 3D6)
APLICATIVO	30	(1D6 + 3 x5)
EDU	50	(X5 3D6)

Shoggoth Form

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	120	(4D6 + 10 x5)
VIGARISTA	155	(6D6 + 10 x5)
SIZ	65	(3D6 + 3 x5)
INT	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(3D6 + 3 x5)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 13 (forma humana) / 22 (forma shoggoth)

Bonus média Danos: 1D4 (forma humana) / 1D6 (shoggoth Formato)

Desenvolver média: 1 (forma humana) / 2 (forma shoggoth)

Média Magia Pontos: 13

Mover: 8 curta / 10 rolamento

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Combate ataques: Um senhor shoggoth tentará envolver a sua vida presa no seu corpo gelatinoso borbulhar. Quando se toma presa, ele agarra e prende sua vítima, uma vez que começa a chupar-lo em sua massa corporal, onde ele pode ser digerida. Apesar de ser digerido, a vítima sofre 1D6 pontos de vida danificar cada rodada do cáustica ácidos e digestivo fi uids quebrando o corpo do infeliz.

Aqueles assim realizada pode tentar se libertar cada rodada por uma oposição rolo STR. Ao contrário dos seus primos maiores, shoggoth senhores só pode alimentar-se uma vítima de cada vez. Enquanto a alimentação, o senhor shoggoth não pode utilizar o seu ataque esmagamento, embora ainda pode lançar-se com a sua poderosa pseudópode fi STS.

Combate 90% (45/18), danificar 1D6 + 2 + danos bónus ade- adequadas para a sua forma actual ou engolir um alvo, danos por 1D6 (danos ácido) rodada, até que é vítima morto de Dodge 26% (13/5)

Armaduras: Nenhum, mas (1) fi Re e elétricos ataques causam apenas metade DANO era; (2) armas físicas, tais como fi rearms e facas fazer apenas 1 ponto de dano por hit; (3) um shoggoth regenera 2 pontos de vida por rodada.

Habilidades: Encanto 70%, 60% Intimidar, Persuada 60%, 65% discrição, mais como os desejos Keeper.

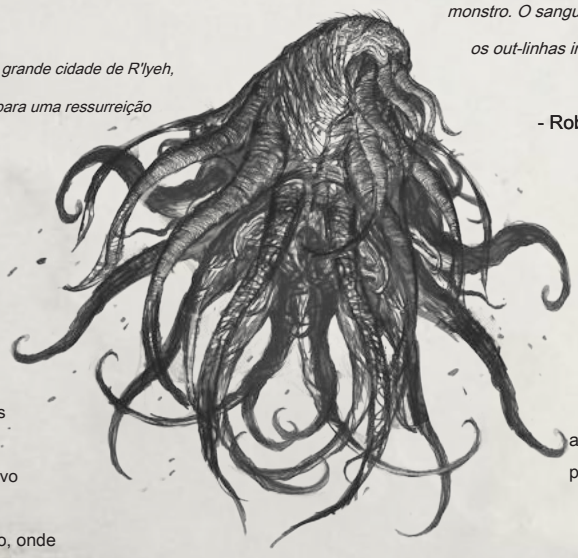
Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 Sanity ver um senhor shoggoth em sua verdadeira forma. Keepers pode adicionar 1 / perda ponto 1D3 sanidade para os investigadores testemunhando uma mudança shoggoth senhor de humano para forma shoggoth.

Estrela-do Spawn de Cthulhu

Todos eles estava em casas de pedra em sua grande cidade de R'lyeh, preservada pelos períodos de Cthulhu poderoso para uma ressurreição gloriosa quando as estrelas e o poder terra mais uma vez estar pronto ...

- HP Lovecraft, *The Call of Cthulhu*

Estes seres Octopoid gigantescas assemelham-se Cthulhu, no entanto são menores em estatura. Nem todos os habitantes de R'lyeh foram presos em seus ângulos lacrimejantes quando afundou. Alguns ainda vivo no nas trincheiras nas profundezas do oceano, onde elas são cuidadas por aqueles profundos. entidades relacionadas também habitam nas estrelas, como os seres disse a infestar o Lago de Hali em um planeta perto da estrela Aldebaran, em Touro.



estrela do spawn

Magias ESPECIAL Powers: Cada sabe 3D6 feitiços.

STAR-SPAWN de Cthulhu, Satraps do dorminhoco

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	350	(X50 2D6)
VIGARISTA	260	(X25 3D6)
SIZ	525	(X50 3D6)
INT	105	(X5 6D6)
PANCADA	105	(X5 6D6)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 78

Bonus média Danos: + 10d6

Desenvolver média: 11

Média Magia Pontos: 21

Mover: 15/15 Swim

ATAQUES ataques por rodada: 4

Combate ataques: Uma estrela-spawn pode atacar com tentáculos ou com garras de causar dano ou de aproveitar as pessoas. Lutando 80% (40/16), o dano é igual a bônus de dano de Dodge 26% (13/5)

Armaduras: 10-ponto ocultar e gordura; regenera 3 pontos de vida por volta.

Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 sanidade para ver uma estrela-spawn.

estrela Vampires

Os contornos sombrios de uma presença entrou em exibição; o fi sangue encheram contornos de que Shambler invisível das estrelas. Era vermelho e pingando; uma imensidade de pulsação, movendo geleia; uma bolha escarlate com troncos tentaculares inumeráveis que acenou e vacilou. Havia otários nas pontas dos apêndices, e estes foram abrindo e fechando com desejo macabro ... A coisa estava inchado e obsceno; um sem cabeça, sem rosto, sem olhos em massa com a goela voraz e garras titânicas de uma estrela-nascido monstro. O sangue humano em que se haviam alimentado revelou os out-linhas invisíveis do até então festeiro.

- Robert Bloch, *O Shambler do estrelas*

Essas coisas repugnantes são normalmente invisíveis, sua presença sinalizado apenas por uma espécie de som tittering macabro. Após a alimentação, eles se tornam visíveis através do sangue que bebem.

Convocado das profundezas do espaço, alguns podem ser controlados para servir magos poderosos ou outros seres.

Poderes especiais

invisíveis: Essa tentando atacar uma estrela vampiro sofre um dado penalidade a hit, mesmo que seja tittering. Depois de alimentando, a vampiro estrela permanece visível durante seis rodadas, enquanto o sangue fresco metaboliza em um equivalente transparente. Enquanto ele pode ser visto, os ataques podem ser feitas em uma chance normais para bater.

estrela vampiro

magias: Estrelas vampiros têm 30% de chance de conhecer feitiços 1D3.

ESTRELA vampiros, Raveners invisíveis

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	130	(X50 2D6)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	130	(4D6 + 12 x5)
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	75	(1D6 + 12 x5)
DEX	40	(1D6 + 6 x5)

HP: 19

Damage Bonus Média: + 2D6

Desenvolver média: 3

Média Magia Pontos: 15

Mover: 6/9 fl ying

ATAQUES ataques por rodada: 3

Combate ataques: Ele pode usar suas garras para atacar.

Talon Seize (mnvr): Uma vez que a vítima é apreendido, no seguinte rodada, o vampiro estrela vai usar seu ataque mordida para drenar a vítima de sangue

Mordida: só pode ser usado em uma vítima apreendido, vivo ou morto, com as vítimas que vivem perdendo 3D10 STR por rodada, como a perda de sangue. Se não morto, a vítima substitui essa perda rapidamente, em três dias ou menos.

Lutando 45% (22/9), o dano bônus de dano 1D6 + Seize (mnvr) Nenhum dano, aproveitar-alvo. alvos apreendidos podem ser mordido na rodada seguinte

Mordida sucesso Automático se apreendido, danos 3D10 STR sangue escorrer per rodeio rodada

23% (04/11)

Armaduras: 4-ponto ocultar. Balas fazem apenas metade do dano ao extra-ter- tegumento rene do vampiro estrela.

Sanity Loss: 1 / pontos 1D10 sanidade para ver um vampiro estrela ou expe- rência seu ataque.

Histórias falam de cultos que convocou hordas de Star vampiros para causar estragos e morte sobre seus inimigos. Ao todo três legiões romanas foram aniquilados na Floresta de Teutoburg, sussurra em Roma disse que as tribos germânicas tinham mais do que o aço com a qual se defender.

Tcho-Tchos

Nossos atacantes ... eram uma horda de pequenos homens, o mais alto deles não mais do que quatro pés, com olhos pequenos singularmente definidas no fundo de cúpula como, cabeças calvas. Estes ... atacantes caiu sobre a festa e tinha homens mortos e animais com suas espadas brilhantes quase diante de nossos homens poderia extrair suas armas.

- August Derleth e Mark Schorer, *O Lair of the Estrela-do Spawn*

O Planalto explodiu de Tsang no Tibet é reivindicada a ser uma das incursões de Leng pavor em nosso espaço-tempo. Sobre ele e em algumas outras regiões remotas removidos habitam as tribos da Tcho-Tchos. Nos primórdios do tempo, Chaugnar Faugn feita uma raça de seres, a Miri Nigri, para servi-lo. O Miri eram uma raça de anões formado a partir da fl esh de anfíbios primitivos. O Tcho-Tchos são disse vir de seres humanos que se misturaram com a horrível Miri, formando uma raça híbrida do mal intenção. Descendentes são exteriormente semelhante à humana, e de vários tamanhos e traje, no entanto, a mancha do Miri amaldiçoa toda Tcho-Tchos com Half-normal de sanidade no nascimento. A sanidade restante do Tcho-Tchos está rapidamente erodida em poucos anos pela participação em cerimônias indizíveis e horrorizado fi c ações, enquanto um desejo no fl icting crueldade e tortura sobre os outros torna-se uma segunda natureza.

Diferentes tribos Tcho-CHOT adoram uma variedade de grandes velhos, não apenas Chaugnar Faugn.

Magias ESPECIAL Powers: A Tcho-Tcho sacerdote ou acólito conhece pelo menos três períodos, geralmente incluindo um feitiço Contato Divindade eo Sinal Voorish.

CHOT-CHOT, cruel, adoradores selvagens dos deuses negros

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	45	(2D6 + 2 x5)
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(X5 3D6)

Nota: Halve SAN para as crianças e reduzir Sanity aponta para 0 em adultos.

HP: 9

Bonus média Danos: Nenhum.

Desenvolver média: 0

Média Magia Pontos: 10

Mover: 8

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Tcho-Tchos têm usuais gama de ataques desarmados abrir para humanóides e pode usar qualquer arma humanos. Combate 45% (22/9), danificar danos 1D3 + bônus ou por arma tipo de

Dodge 26% (13/5)

Armaduras: Nenhum.

Habilidades: Intimidar 40%, 60% discrição, para nadar, 45%, Pista 50%.

Sanity Loss: 0 / 1D3 ver destas criaturas degenerados.

Tcho-Tcho

Seção Dois: Divindades dos Mythos

Os Antigos foram, os Antigos são e os Antigos serão. Não nos espaços que conhecemos, mas 'entre' eles, Eles andam sereno e primal, undimensioned e nos invisível.

- HP Lovecraft, *O Horror de Dunwich*

Embora muitas das raças alienígenas dos Mitos de Cthulhu são terríveis, não são nada diante do poder dos Mythos deuses-imensas criaturas mal dentro do nosso escopo de compreender, ainda mais terrível para o fato de que eles não se preocupam com o destino da humanidade .

Também deve-se notar que muitas divindades têm avatares. Estes são especi fi c formas, às vezes com especi fi c atributos, em que uma porção de um deus podem aparecer. Cultos muitas vezes adoram avatares dos deuses, em vez dos próprios deuses. Nyarlathotep é particularmente conhecido por seus milhares de avatares (ou máscaras).

O termo deidade é usado aqui para significar não só deuses, mas aqueles com poderes divinos, como o próprio Grande Cthulhu. Enquanto Cthulhu é adorado como um deus, muitos acreditam que ele seja parte de uma raça alienígena, embora se seus irmãos são como ele ou são seres inferiores não é claro. Aqueles que, como Grande Cthulhu pode ser denominado grandes velhos para distingui-los dos deuses reais como nós geralmente entender o termo. Alguns tentaram des fi ne um panteão de deuses Mythos ou classificá-los em uma hierarquia, como deuses mais velhos, outros deuses, deuses exteriores, grandes velhos e assim por diante. Em seus escritos, Lovecraft era inconsistente em seu uso dessas entidades, assim como os mitos do mundo real têm inconsistências e contradições. Como Keeper você deve se sentir habilitada a tomar suas próprias decisões sobre o que fi ts sua história, e que os deuses que você deseja usar e como. Estas questões são destinadas a ser além da compreensão do homem, de modo que a de fi ne-los muito de perto pode revelar-se contraproducente.

Cada divindade tem valores característicos listados, embora estes são muitas vezes tão grande quando comparados com os de um investigador que eles podem deixar de ter qualquer relevância útil. Eles são incluídos apenas para dar uma sensação de escala e abrangência. Tal como acontece com monstro, estes valores podem ser levantada ou baixada de acordo com o cenário e requisitos da baliza.

Lembrar que um rolo não é permitida se uma característica oposta excede a de um investigador por 100 ou mais; esta será muitas vezes o caso com divindades.

Note, porém, que essas divindades não são onipotentes e que muitos podem ser agredido fisicamente e levado de volta (se não morto), como acontece com grande Cthulhu na história *The Call of Cthulhu.*

habilidade de esquiva: Quando é que uma necessidade deus para desviar um investigador? A habilidade do rodeio foi omitido deuses.

Outnumbered bônus: Isso nunca é concedido quando em combate com uma divindade.

Ao enfrentar um Deus

Um deus vai considerar um investigador como um ser humano pode considerar um inseto. Sabe o nome de uma formiga particular, que vive em seu jardim? Será que uma formiga tem o intelecto ou o poder de afetá-lo? você pode fl ick um inseto longe se ele cair em você, mas você caçá-lo?

Quando os seres humanos são, na presença de um deus, é improvável que o deus vai sequer notar-los. Talvez fosse pisar sobre eles como nós pode pisar em uma formiga.

Abhoth

Ele descried ... na piscina de um acinzentado, massa horrível que quase se engasgou-lo de borda a orlarar. Aqui, ao que parecia, era a fonte final de toda criação errônea e abominação. Para a massa cinzenta quobbed e tremeu, e inchou perpetuamente; e a partir dele, em colector fi ssion, foram gerados os anatomias que penetrou

longe de todos os lados através da gruta.

- Clark Ashton Smith, *Sete Geases*

Manifestamente não nativo a este planeta, Abhoth de forma protéica ea mente cínica implica relação ao Tsathoggua. As cavernas pretas onde ele habita e que ele nunca folhas podem muito bem ser parte de N'Kai, um mundo subterrâneo debaixo América do Norte. Alguns relatórios colocar essas cavernas diretamente abaixo da vila da Nova Inglaterra de Dunwich.

Culto

Abhoth não tem conhecido adoradores humanos. horrores subterrâneos ou própria semente do Abhoth podem adorá-lo.

Outras características

monstros obscenos formar constantemente na massa cinzenta e rastejar longe de seus pais. tentáculos e membros da Abhoth compreender muitos descendentes e devorá-los novamente, retornando-os à massa primordial, mas mais conseguem escapar. Se alguém se aproxima Abhoth, os vários desova monstruosa, que continuamente separar de seu corpo, tornam-se mais numerosas e estes podem harry ou ataque investigadores.

Desova de Abhoth são múltiplas e variadas na aparência; detalhes são melhor deixar para o Keeper. Seus micélios não são maiores do que 5 a 90 SIZ (3D6 x 5), pelo menos fi RST-depois de um ano ou assim de alimentação e crescente, um spawn pode ser de qualquer tamanho.

Se uma parte é suficiente infeliz para vir sobre si Abhoth, borbulhando Desasseadas em sua piscina de fi LTH, Abhoth vai colocar diante de um lado ou membro da sondagem, que vai se sentir ao longo dos intrusos e depois cair fora e rastreamento de distância. O visitante vai então ser apreendido e devorado por outros apêndices de Abhoth de ou ignorado, por opção do Keeper. Abhoth é conhecido por falar telepaticamente com os intrusos, mas poucos retornaram da reunião.

ABHOTH, Fonte de impureza

STR 200 CON 500 400 SIZ INT 65 POW 250
DEX 5 HP 90

Damage Bonus: + 6D6, mas apenas 1D6 por pseudopod

Construir: 7

Pontos de Magia: 50

Abhoth

Mover: 0

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Abhoth vai lutar e aproveitar usando seu append-as idades. Se for bem sucedido, ele aproveita e absorve sua vítima-se a vítima é digerido lentamente ou assimilado telepaticamente não é conhecido.

Combate a: 60% (30/12), vítima absorvida

Armaduras: Abhoth regenera de todos os danos cinética à taxa de 20 pontos por turno de combate. Incêndio ou magia vai causar danos normal. Se Abhoth é reduzido a 0 pontos de vida, ele se retira e pias longe para dentro da terra onde é inacessível a mais danos. Ele transborda em direção à superfície após a cura de seus ferimentos.

magias: Nenhum, mas pode dar a alguém que leva uma fantasia para uma por-ção de seu próprio corpo, o que poderia ser usado para criar uma criatura idêntica à desova de Abhoth.

Sanity Loss: vendo Abhoth custa pontos 1D3 / 1D20 sanidade.

Atlach-Nacha

A darksome forma, grande como um homem agachado, mas com muito tempo de aranha membros ... Ele viu que havia uma espécie de rosto no corpo de ébano agachamento, baixo para baixo no meio das pernas de vários articulados. O cara olhou para cima com uma expressão estranha de dúvida e questionamento; e terror se arrastou através das veias do caçador valente como ele conheceu os olhos pequenos e astutos que foram circulados

sobre com o cabelo.

- Clark Ashton Smith, *Sete Geases*

Atlach-Nacha Super fi cialmente se assemelha a um enorme e horrenda aranha peludo preta com uma cara estranha, remotamente humana e olhos pouco vermelhos aros com cabelo. Ele vive no subsolo, eternamente tecendo uma teia fantástica, unindo um abismo infinitamente profunda para fins desconhecidos. livros antigos citam a crença de que quando a web é concluída, o fim do mundo virá. No passado remoto morada de Atlach-Nacha foi muito abaixo do continente Hyperborea- moderna Groenlândia. Agora pode habitar debaixo América do Sul.

Culto

Atlach-Nacha é acreditado supersticiosamente para governar todas as aranhas, talvez por causa de sua forma corporal. Não tem nenhum cult entre os seres humanos, no entanto, às vezes concede feiticeiros feitiços e POW. Feiticeiros às vezes chamar Atlach-Nacha através de várias magias de um ancião abordagem perigosa, no entanto, para o ódios deus-aranha deixando seu trabalho eterno de fiação.

Os filhos de Atlach-Nacha nas Dreamlands chamado o Leng Spiders-são conhecidos por adorar Atlach-Nacha.

Outras características

Quem tropeça em web do Atlach-Nacha fica preso. A web tem STR150 contra o qual qualquer vítima deve rolar para escapar. Em uma hora ou um dia, Atlach-Nacha parece desfazer do cativo.

A lata deus aranha fi primeiro fl ing mais fios sobre a vítima e, em seguida, morder, ou ele pode morder uma só vez. Quando morde, ele injeta um veneno paralisante, deixando o incapaz vítima de ação ou defesa.

Atlach-Nacha então suga sucos do corpo da vítima, à taxa de 3D10 STR por turno de combate. Se uncared-for, a casca logo morre. Se resgatado, retornos STR da vítima a uma taxa de 2D10 pontos por mês jogo da cama-descanso. Durante este tempo os pontos de vida da vítima nunca pode exceder um extremo de sua STR.

ATLACH-NACHA, O Deus da aranha

STR 150 CON 375 125 SIZ INT 75 POW 150 DEX 125 HP 50

Bonus Damage: + 2D6

Construir: 3

Pontos de Magia: 30

Mover: 15

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Atlach-Nacha pode chutar para fora com suas muitas pernas ou festa com seu abdômen volumoso.

Mordida: A penetra mordida qualquer armadura mundana e injeta paralisantes Poção. O alvo deve fazer um CON rolo Extreme para resistir por 1D10 rodadas, após o que o rolo deve ser feita novamente. Se o segundo rolo também é bem sucedido o veneno tenha sido resistiu. Se qualquer jogada falhar o alvo é paralisado.

web cast: O alvo está enredado em uma teia forte, pegajoso. Quebra fora requer um rolo oposto STR versus o da web 150. STR Combate 60% (30/12), bónus danos ou mordida (ver acima) fundido teia 80% (40/16), ver acima

Armaduras: 12 Os pontos de quitina e de peles. Se os pontos de vida chegar a zero, fl ees em toda a sua complexa rede a um esconderijo secreto onde ele cura.

magias: Todos os feitiços Contact.

Sanity Loss: 1 / pontos 1D10 sanidade para ver Atlach-Nacha.

Atlach-Nacha

Azathoth

Essa última praga amorfa de confusão nethermost que blasfema e bolhas no centro de tudo infinito-o ilimitado daemon sultão Azathoth, cujo nome não lábios se atreve a falar em voz alta, e quem rói avidamente no inconcebível,

câmaras unlighted além do tempo no meio da abafado, enlouquecedora rufar dos tambores vis e o monótono fina

lamentação da maldita fl utes.

- HP Lovecraft, *O Dream-Quest of Unknown Kadath*

Azathoth é o governante dos deuses, e existe desde o início do universo. Ele permanece para além do espaço-tempo normal no centro do universo, onde o seu corpo amorfo writhes incessantemente à tubagem monótona de uma flauta. deuses menores dançar sem pensar rodada Azathoth a mesma música. Azathoth é descrito como cega e idiota, um "monstruoso caos nuclear." Os impulsos de Azathoth são imediatamente fi ful encheram por Nyarlathotep.

Culto

Azathoth é pouco adorado, pois o Deus ofertas nem gratidão em troca. Normalmente, os humanos invocam Azathoth por acidente, e, assim, trazer involuntariamente desastre e horror. Só os loucos criminosos teria conscientemente adorar tal ser. No entanto, esses fiéis podem ter visão especial sobre a natureza do universo, sua origem, poderes, e significado, percepções talvez compreensíveis apenas por outros loucos.

Outras características

Azathoth sempre se manifesta com um autista servitor fl para jogar sua música, e 1D10-1 Lesser Outros Deuses. Summoners arriscar Azathoth riscando em irritação, a chance percentual igual a 100% menos percentis dez para o outro Deus que chegou, e menos outro cinco percentis para cada ponto mágico que os gasta feiticeiro para aplacar a Deus. Os pontos de magia sacrificado deve ser renovado a cada rodada.

Se irritou, Azathoth cresce: na primeira rodada que ele ataques, também germina a partir de seus convocados nes con fi, e seus pseudopods tem um alcance de 50 jardas. No segundo turno de combate tem um alcance de 100 jardas, a terceira rodada dando-lhe 200 jardas, e assim por diante, dobrando a cada rodada fi inde infinitamente.

Há também uma chance de que Azathoth se afasta voluntariamente se torna-se irritado, igual a dez percentis por um menos rodada percentil por menor outro deus que chegou com ele.

Uma área igual ao seu raio pseudópode é soprado por Azathoth e totalmente destruída, com pedras quebradas, piscinas de água alcalina, e árvores estilhaçadas mortas, mas o dano para os investigadores é feito por especi fi c pseudópode.

Azathoth, o caos nuclear Seething

STR N / D CON 1500 SIZ varia INT 0 POW 500
DEX N / A 300 HP

Bonus Damage: N / D

Construir: Varia

Pontos de Magia: 100

Mover: 0

ATAQUES ataques por rodada: 1D6

Combate ataques: muitos pseudopods de azathoth pode atacar qualquer-coisa nas proximidades.

Lutando 100% (50/20), danos 1D100 pontos de vida

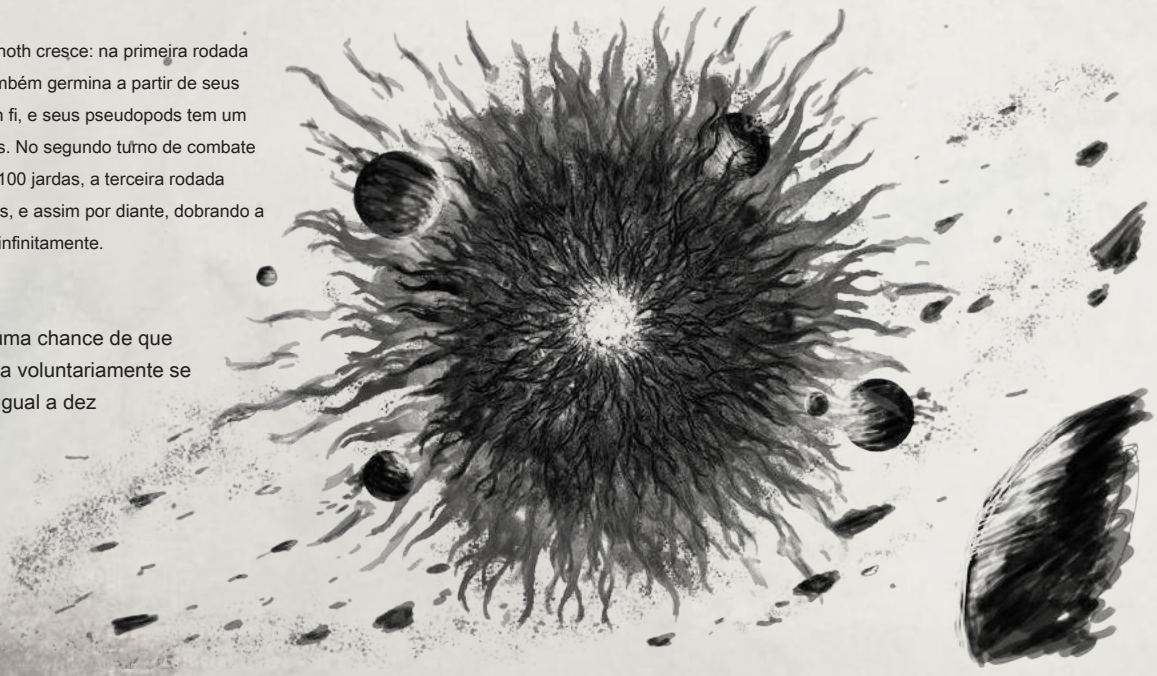
Armaduras: Nenhum, mas a 0 pontos de vida Azathoth é dissipada e não morto, e pode voltar com força total em 1D6 horas. Leva danos 3D6 a partir de um sinal Elder, mas destrói o sinal.

magias: Ordena que todos os menores Outros Deuses e grande parte do universo; Felizmente ele tem 0 INT.

Sanity Loss: aponta 1D10 / 1D100 Sanity ver Azathoth.

Alguns dizem que Azathoth gerou o universo e que ele é também o seu fim-caos muito primal do qual toda a matéria e a vida começou. Assim é o poder daquilo que está no centro da realidade que muitos candidatos de conhecimento proibido foram levados à loucura na busca de seu nome, um segredo nome disse a balançar espera e poder sobre 'os de fora'.

Azathoth



entrecasca

-Beauty-frieza-indiferença filosófica repouso auto-suficiência-indomada maestria-fi onde mais podemos nd essas coisas, mesmo com metade da perfeição e completude que marcam sua encarnação na inigualável e suavemente deslizando gato?

- HP Lovecraft, *Gatos e cachorros*

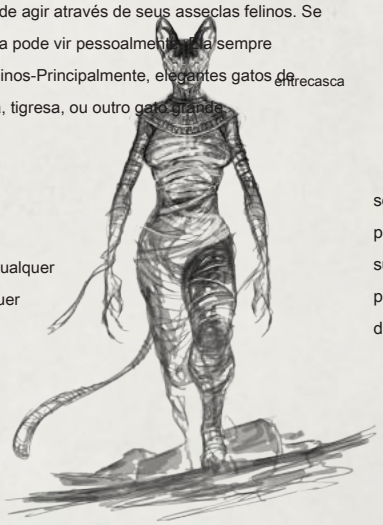
Bast, a deusa do gato, é representado como um gato ou como uma mulher com cabeça de um gato. No antigo Egito ela foi muitas vezes mostrado com um sistro na mão direita, um égide encimada com uma cabeça de leão em sua mão esquerda, e uma pequena bolsa pendurada sobre seu braço esquerdo. Ela também é chamada de Bastet ou Ubasti. Bast pode ter domínio somente sobre a Terra e seus dreamlands, para os gatos de Saturno na Dreamlands são hostis aos gatos da Terra.

Culto

A deusa da antiga Bubastis, no Egito, culto de Bast finalmente chegou às principais cidades romanas, incluindo Pompéia. Quando ela era adorada ativamente, ela era ao mesmo tempo uma divindade da casa e uma deusa da guerra leoa. Seus adoradores sempre considerada carinhosamente. Seu culto não parece ter sobrevivido entre os humanos, exceto nos Dreamlands, mas ela pode não se importar. Todos os gatos adorá-la em seus corações selvagens.

Outras características

Como os outros deuses, Bast raramente entra em ação. Se uma pessoa é extremamente cruel para os gatos, ela pode agir através de seus asseclas felinos. Se eles não podem resolver o cuidade di fi ela pode vir pessoalmente. Ela sempre aparece com uma comitiva de grandes felinos-Principalmente, elegantes gatos de casa, mas incluindo pelo menos uma leoa, tigresa, ou outro gato grande.



Bast comanda todos os felinos, em qualquer lugar do mundo. Ela pode convocar qualquer número de gatos, mas eles devem viajar normalmente para ela.

Ela pode curar o dano a si mesma ou a um gato, gastando um ponto mágico por ponto de dano.

Bast, deusa do Cats

STR 240 CON 125 SIZ 60 INT 175 POW 150
DEX 225 APP 99 HP 18

Damage Bonus: + 3D6

Construir: 4

Pontos de Magia: 30

Mover: 20

ATAQUES ataques por rodada: 3

Combate ataques: Se Bast devem participar de uma briga, ela pode transformar um ou ambos os braços delicados e mãos nos membros anteriores tawny de uma leoa e furto com eles. Seus ataques armadura penetrar sem diminuição do dano e as feridas pingando não curam até ser tratado por mágica ou por uma bem sucedida First Aid ou Medicina rolo. Bem como mordida e garra ela também tem a habitual gama de ataques desarmados abertas para humanóides.

Lutando 100% (50/20), danificar bônus de dano 1d8 +.

Armaduras: Nenhum, mas nota feitiços entrada abaixo.

Sanity Loss: 0 / perda 1D6 Sanity ver Bast.

Apesar de uma purga do culto Bast dentro da cidade de Bubastis, acredita-se que alguns indivíduos escaparam com vida, rituais e devoções a Inglaterra. Trabalhando em segredo e recrutar aqueles com uma afinidade natural com gatos, o culto cresceu e se espalhou. A informação é esboçado; No entanto, acredita-se o culto tinha aprendido a lição e manteve-se no subsolo, com medo de outro expurgo. Se o culto ainda existe permanece conjectura, mas está escrito em contas de início de pesquisadores de folclore de 1800 que certas aldeias rurais no oeste da Inglaterra, realizada muitas histórias a respeito gatos sendo o familiar predominante de bruxas e feiticeiros.

Chaugnar Faugn

As orelhas foram webbed e tentáculos, o tronco terminou em um enorme disco de flangear, pelo menos, um pé de diâmetro ... Seus membros dianteiros eram dobrados Stif fl y no cotovelo, e suas mãos tinha palmas humanos mãos descansado para cima em seu colo. Seus ombros eram largos e quadrado e seus seios e barriga enorme inclinada para fora, amortecendo o tronco.

- Frank Belknap Long, *O Horror das Hills*

squats Chaugnar Faugn em uma caverna na Ásia montanhosa, dia guardado e noite por escravos subumanas apenas vagamente humanóides, que possuem ritos tão sujo que ninguém se atreve a descrevê-los. Normalmente Chaugnar Faugn permanece imóvel em seu pedestal, uma estátua grotesca. Lendas dizem que um dia o "White Acolyte" virá a ter Chaugnar Faugn para uma nova terra.

Culto

Chaugnar Faugn é adorado principalmente pelo subumanas CHOT-CHOT pessoas do Tsang Plateau. Além disso, ele tem cultos espalhados entre os seres humanos da Ásia Central. Alguns deles começaram a se espalhar, tais como o sangue, que migraram para Montreal, Canadá, no século 18.

Outras características

À noite, Chaugnar Faugn pode agitar e avidamente se alimentar de um sacrifício, ou a qualquer um na mão. Dia ou noite, ele pode oscilar de seu pedestal para os incrédulos aniquilar que entram seus recintos. O disco-como focinho no final do seu tronco é um órgão que drena sangue de uma vítima. Colocada sobre uma ferida aberta, isso nunca ferida cicatriza.

Se não está com fome, ele pode simplesmente espancar uma vítima para 1D6 bateu danos pontos.

Ele pode escolher um ser humano como um companheiro, e, posteriormente, essa pessoa hipnotizada perde pontos 1D10 sanidade diariamente até louco. À noite Chaugnar Faugn estabelece o focinho-disco em seu companheiro, aliás induzir o nariz do prisioneiro

e orelhas gradualmente a crescer em caricaturas de Chaugnar Faugn de. Psiquicamente ligada ao companheiro, Chaugnar Faugn controla a sua vontade. Se nenhuma outra vítima é útil, o deus elephantine amamenta do companheiro, que perde 5 CON cada vez.

Psychic Envio: o alvo sonha em Chaugnar Faugn ea sua grandeza. Se de natureza sensível, o alvo pode tornar-se obcecado por esses sonhos.

CHAUGNAR FAUGN, Horror das Hills

STR 325 CON 700 SIZ 200 INT 125 POW 175
DEX 150 HP 90

Damage Bonus: + 6D6

Construir: 7

Pontos de Magia: 35

Mover: 20

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Combate ataques: Chaugnar Faugn pode atacar um alvo em muitos maneiras. Ele tem mãos e pés e um tronco com que dar um soco, empurrão, segure e pontapé.

Morder e espera (mnvr): Uma vez que mordido o alvo é realizada e drenado de 1D6 pontos de vida por rodada.

Ataque cardíaco: Para repelir este ataque, os alvos devem rolar sob a sua VIGARISTA; com sucesso o alvo perde apenas 1D6 pontos de vida e cai inconsciente. Com um rolo inferior ou igual a um quinto da CON o alvo sofre sem efeitos nocivos.

Mesmerize sacrifício: Causas alvo para ir para Chaugnar Faugn para destruição Await; no entanto, o alvo pode quebrar o transe, fazendo uma jogada de extrema POW.

Lutando 80% (40/18), danos 1D6 + mordida bônus de dano e espera (mnvr) drenar 1D6 pontos de vida a cada rodada coração alvo de ataque deve fazer rolo CON, veja acima Mesmerize alvo deve fazer um rolo de extrema POW, veja acima

Armaduras: Nenhuma arma comum ou dispositivo mecânico faz dano; defende contra armas empalar encantadas com 10 pontos de esconder super-densa; resiste até mesmo as forças poderosas maioria por 15 minutos antes de se tornar desencarnado. Se Chaugnar Faugn los-es mais de 90 pontos de vida, ele se torna inerte e sem vida. Dependendo do alinhamento das estrelas, ele exige meses, décadas, ou séculos de rituais e sacrifícios para ser restaurado à vida.

magias: Contactar Chaugnar Faugn, Curse of Chaugnar Faugn, Invocar / Bind Irmão de Chaugnar Faugn, outros como os desejos Keeper.

Sanity Loss: Inerte, ele custa 0 / pontos 1D6 sanidade para ver; animado e ativo, ele custa 2D6 + 1 pontos 1D4 / sanidade; companheiro mutante de ver Chaugnar Faugn custa 1 / pontos 1D6 sanidade.

Chaugnar Faugn

... e Mu Sang raio e ele disse que o mais poderoso subiria e um Acólito Branco viria entre eles. O acólito Branco é o escolhido de Chaugnar Faugn e é através dele que o Grande seria levado para uma nova terra onde o alimento que ser abundante e Nosso Mestre iria festejar. O acólito Branca virá do Ocidente e por este sinal que você deve conhecê-lo. Quando a grande festa começa, não terminará até que Nosso Mestre devorou sobre a própria estrelas no céu e seu estômago está cheio.

Cthugha

Mas, embora tivéssemos blindado nossos olhos, era impossível não ver as grandes formas amorfas de streaming para o céu a partir deste lugar amaldiçoado, nem o igualmente grande ser pairando

como uma nuvem de viver fogo acima das árvores.

- Agosto de Derleth, *O Morador na Escuridão*

Cthugha se assemelha a uma massa queima enorme, continuamente variando em forma. Ele habita em ou perto da estrela Fomalhaut, de onde ele pode ser chamado. É um dos mais obscuros e remotos de todos os Grandes Antigos.

Culto

Nenhum culto parece estar ligado com Cthugha, embora dispersos cultos de fogo para ele ter existido no passado, tais como a igreja de Melkarth na Roma antiga. É servido por entidades conhecidas como vampiros incêndio. Em alguns livros, os vampiros de fogo são demonstrados a ser governado por um ser conhecido como Fthagghua; talvez este é apenas outra maneira de soletrar Cthugha.

Outras características

Cthugha tem as habilidades telepáticas comuns às divindades, mas não parece se comunicar com seres humanos em qualquer forma e deve ser convocado para ser tratadas.

CTHUGHA, a chama viva

STR 400 CON 600 700 SIZ INT 140 POW 210
DEX 105 HP 130

Bonus Damage: + 13D6

Construir: 14

Pontos de Magia: 42

Mover: 0 (dispersão aérea)

ATAQUES ataques por rodada: 3

Combate ataques: A cada rodada, Cthugha pode formar pseudopods de sua massa sem forma com a qual fl ail ou espremer alvos individuais.

Scorch automática: Convocado, Cthugha traz 1D100 x10 fl ame vampiros com ele, que imediatamente começam a incendiar a área. -se Cthugha fl aveia acima, queimando e queimando todo o site. Os seres humanos na área de perder pontos de vida ao calor, começando na rodada após Cthugha vem. A cada rodada os jogadores devem tentar CON rolo. Em caso de falha, o investigador perde 1 ponto de vida por rodada até a morte. A única maneira de sobreviver é fl ee a zona de uma área de aproximadamente circular com um diâmetro de 2D10 x 20 jardas. não Cthugha não saem até que a área foi completamente explodiu e queimou, a menos que primeiro demitido por meio de um feitiço.

Estouro de chama: Cthugha pode arrotar diante fogo em vez de usando pseudopods. Um busto fl ame tem um alcance de 150 jardas e cobertores o site alvo com fogo, incinerando uma área de 20 jardas de diâmetro. Os investigadores dentro da área deve tentar um rolo CON Radical (rolando igual ou inferior a um quinto do seu CON): Uma falha indica incineração. Um sucesso indica 1D10 perda de pontos de vida. Corpo armadura é de nenhuma ajuda contra este ataque, mas intervenção de uma parede ou aterro seria. Combate a 40% (20/8), danificar 1D6 + meia dam-

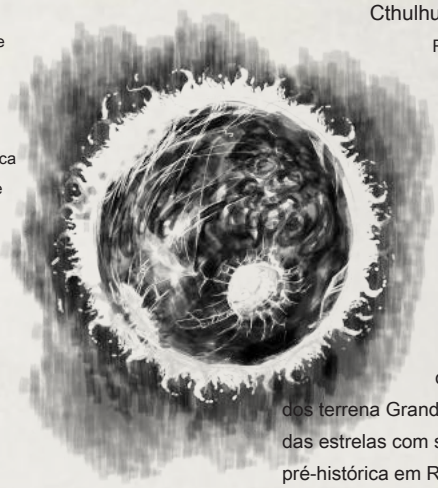
bônus de idade

Chama Explosão Alvos deve fazer um extremo rolo CON, especial (ver acima)

Armaduras: 14 pontos de armadura. Armas que entram em para contacto com Cthugha são destruídos.

magias: Todos os feitiços relativas a entidades de chama e ela própria.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D20 Sanity ver Cthugha.



Cthugha

Embora há restos de discos, o Grande Incêndio de Londres em 1666 é acreditado em alguns círculos ter começado devido a um ritual de devoção imprudente Cthugha que teve lugar nos porões de um padeiro em Pudding Lane. Os envolvidos convocou um poder muito maior do que tinham antecipado e uma legião de vampiros chamas desceram antes de clímax da invocação. superar rapidamente, os participantes do ritual fugiu antes do trabalho poderia ser desfeita ou contida, e, assim, em poucas horas toda a cidade estava em chamas.

Cthulhu habita na cidade cadáver de preto

R'lyeh, afundado profundamente abaixo da superfície do Paci fi c. Ele está em uma morte em vida, enquanto lá, mas um dia a cidade vai subir e ele vai acordar, liberado para corvo e matar todo o mundo. Na cidade também estão enterrados outros membros da corrida de Cthulhu. Cthulhu é, evidentemente, o sumo sacerdote e governante de todos eles, e é de longe o mais potente.

Culto

culto de Cthulhu é o culto mais difundida e popular dos terrena Grandes Antigos. Este culto acredita que Cthulhu caiu das estrelas com seus parentes e construiu uma grande cidade pré-histórica em R'lyeh, governando o mundo. Quando as estrelas mudaram, seu continente afundou sob o mar, a cidade e seus habitantes caiu em uma morte-sono onde aguardam o seu despertar por membros do culto de Cthulhu. Quando R'lyeh sobe acima das ondas, os membros do culto será obrigado a vir a ele e abrir a grande porta preta atrás da qual Cthulhu sonha, ao que ele vai despertar e subir ao revel em todo o mundo no abandono selvagem com os fiéis.

tribos inteiras são registrados como adorando Cthulhu. Inuitas remotos são mencionados. Então são degenerados Louisiana swamp-folk. Ele parece ser mais adorado entre seafolk, ou seres que vivem perto do mar. Ele é servido pelos seres conhecidos como os mais profundos, bem como pelas coisas Octopoid conhecidos como a estrela-spawn de Cthulhu. culto de Cthulhu é pré-histórico e de muitas variantes, e o próprio Cthulhu tem muitos nomes, a maioria dos quais pode ser rastreada até ao seu

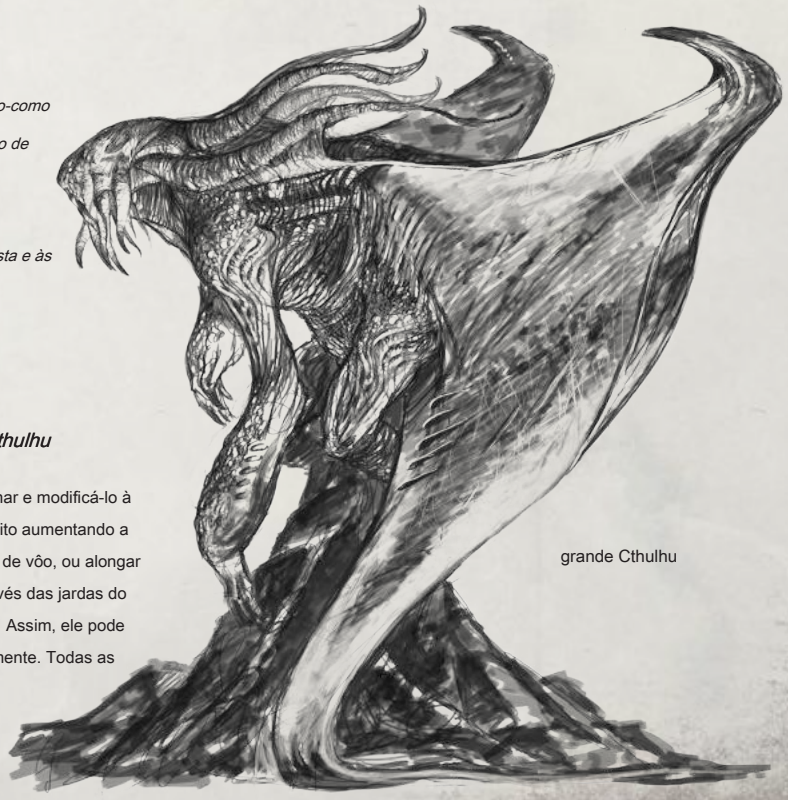
grande Cthulhu

Um monstro de contorno vagamente antropóide, mas com um polvo-como cabeça cujo rosto era uma massa de antenas, um escamosa, corpo de aparência emborrachada, garras prodigiosas nos pés traseiros e dianteiros, e longas, asas estreitas trás. Essa coisa ... era de uma corpulência um pouco inchado ... É pesadamente slobberingly à vista e às apalpadelas apertou seu verde gelatinosa

imensidão pela porta preto ... Uma montanha andou ou tropeçou.

- HP Lovecraft, *The Call of Cthulhu*

forma o corpo de grande Cthulhu não está fixado. Ele pode deformar e modificá-lo à vontade, estendendo-se novos membros, retraindo os antigos, muito aumentando a área de seus asas e reduzir o tamanho do seu corpo para permitir de vôo, ou alongar um único membro ou tentáculo para habilitá-lo a se contorcer através das jardas do corredor. No entanto, sua forma geral está ligada à forma descrita. Assim, ele pode expandir ou contrair suas asas, mas nunca absorvê-los completamente. Todas as suas formas são reconhecíveis como caricaturas de Cthulhu.



grande Cthulhu

The Call of Cthulhu

Na cidade abismal submersa de R'lyeh Cthulhu sonhos e esses sonhos podem afetar os sonhos dos homens. Alguns seres humanos sensíveis têm, ao longo dos séculos, ouviu esta chamada sonho. sensibilidades frequentemente artísticos forem afetados, fazendo com que o destinatário para acordado do sono e ser conduzido para produzir telas de pesadelo ou esculturas; encontrar nenhum descanso até que seus trabalhos corrompidos de arte foram concluídos. Outros, não encontrando ventilação para as suas emoções e sonho percepções seguir um caminho mais sombrio para absoluta loucura e ao suicídio.

Algumas seitas acreditam que os destinatários da chamada de Cthulhu são honrados e deve ser tido em alta consideração, pois eles podem muito bem falar os ecos de pensamentos de grande Cthulhu. Se há inteligência por trás de tal sonho envio ou apenas as emanações do resíduo psíquico infectando a mente sensível é desconhecida. De qualquer forma, os resultados tendem para o mesmo: a mente do ser humano é aberta para vistas impressionantes de experiência desumana, enquanto ao mesmo tempo compreender a intenção indizível e implacável de sonhar Cthulhu.

A primeira vez que uma pessoa recebe os sonhos de Cthulhu eles devem fazer um teste de sanidade (1 / 1D4) e cada noite depois disso. O Keeper devem determinar a duração do tempo durante o qual tal sonho envio ocorre (geralmente 1d20 dias). Como a afectar para fora sobre o caráter em causa, é deixado para o jogador e Keeper para melhor decidir depende temperamento do personagem e habilidades artísticas.

forma original. Assim, dois de seus nomes são Tulu e Qui Qui

Outras características

Embora no sono milenar, Cthulhu é conhecido para enviar sonhos terríveis para os homens mortais, que podem ter derrubado algumas pessoas à loucura.

Grande Cthulhu, Mestre de R'lyeh

STR 700 CON 550 SIZ 1050 INT 210 POW 210
DEX 105 HP 160

Bonus Damage: + 21D6

Construir: 22

Pontos de Magia: 42

Mover: Passada 16/14 Swim / 12 mosca

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Combate ataques: Cthulhu é enorme e vai bater, chutar e paixão com os pés, agarrou as mãos e tentáculos.

Colher (mnvr): Cada rodada investigadores 1D3 são pegou em fl garras Abby Cthulhu morrer horrivelmente. Se Cthulhu estavam apenas emergindo de um grande buraco ou se ele fosse se inclinar mais, os investigadores também pode ser atacado por tentáculos faciais de Cthulhu, que pode pegar quatro pessoas por rodada e que pode penetrar pequenas aberturas.

Lutando 100% (50/20), danos 1D6 + 21D6 bônus danos colher (mnvr)

1D3 investigadores morto

Armaduras: 21 Os pontos de trans-dimensional lama e muscular; adicionalmente, ele regenera 6 pontos de vida por rodada. Em 0 pontos de vida, rajadas de Cthulhu e se dissolve em um nojento, enjoativo nuvem esverdeada, em seguida, começa imediatamente a reforma. Ele precisa 1D10 + 10 minutos para recuperar a solidez completo e, quando o faz, ele então tem um total de 160 pontos de vida novamente.

magias: Sabe centenas de feitiços, mas não Invocar / Bind Nightmagro e Contact Nodens; ele pode transmitir Ones contato profundo ou contato Cthulhu via terríveis sonhos.

Sanity Loss: aponta 1D10 / 1D100 Sanity ver Cthulhu.

Apesar de ser considerado o maior e mais generalizado culto Mythos, o Cthulhu Cult é acreditado para ser muito fragmentada, se a pesquisa e teorias do Professor Angell devem ser levadas a sério. Enquanto uma fé comum é compartilhada, os métodos, práticas e dogmas de diferentes seitas parecem estar visivelmente em desacordo com o outro. Enquanto alguns trabalhos em silêncio e sombras, uma minoria de outros defendem uma abordagem mais direta, trabalhando para estabelecer os órgãos públicos, tais como a Ordem Esotérica de Dagon, cuja proselitismo condena dominante religião. Embora tais seitas permanecer uma excentricidade de franja, isto continua a ser visto, se tal cisão interna irá terminar em confronto, e em caso afirmativo, que lado vai ganhar o dia.

Cyaegha

Eles viram que era um olho gigantesco olhando para eles. Em torno do olho, o céu dividido; fendas profundas aberto através do qual a escuridão começou a escorrer, a mais negra escuridão do que a noite, o que arrastou para baixo como um conjunto de tentáculos viscosos, assumindo mais forma, mais de fi nite forma ... algo estava de pé, recortado contra o céu negro, algo que tinha tentáculos

da escuridão e um olho-verde brilhante.

- Eddy C. Bertin, *Escuridão, meu nome é*

Cyaegha é uma massa negra enorme, com um enorme olho verde esférica. É possível que a forma de Cyaegha é simplesmente a do olho enorme cercado por longos tentáculos.

Culto

Cyaegha é adorado pelos moradores de uma pequena aldeia ao longo do seu lugar de descanso em uma parte remota da Alemanha ocidental. O culto detém humana sacrifício; no entanto Cyaegha pouco se importa com o culto, apenas para o dia de seu lançamento. Outros cultos, rurais podem existir em outros lugares no norte da Europa.

Cyaegha, The One in Darkness

STR 400 CON 600 SIZ 1000 INT 100 POW 175
DEX 70 HP 160

Bonus Damage: + 17D6

Construir: 18

Pontos de Magia: 42

Mover: 20 fl ying

ATAQUES ataques por rodada: 5

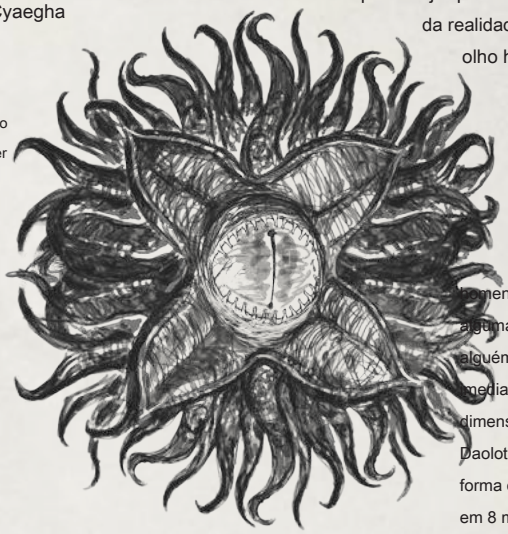
Combate ataques: Se liberado, Cyaegha deriva sobre uma área, examinando todos abaixo, escolhendo aleatoriamente alvos humanos para esmagar e espremer com seus tentáculos. Combate 100% (50/20), danificar 8d6

Armaduras: Nenhum, mas leva mínimo dano de armas empalar e balas. Atingindo 0 pontos de vida, Cyaegha retiros ou reformas subterrâneo.

magias: Seja qual for Call / Dispensar ou Contato explicita os desejos Keeper.

Sanity Loss: 1D10 pontos / 1D100 sanidade veja Cyaegha.

Cyaegha



para viajar para outras dimensões e ver outros tipos da realidade. Vendo Daoloth é desastroso, pois a olho humano é incapaz de seguir contorno movimento do deus, causando loucura no espectador. alguns sectários humanos da Daoloth convocar o deus apenas na escuridão absoluta.

Outras características

A presença do deus provoca desastres entre os homens. Se ele não for cuidadosamente realizado dentro de alguma barreira mágica, sua forma se expande e engole alguém nas proximidades. Aqueles tragado por Daoloth são imediatamente enviados para mundos distantes e sombrio ou dimensões alternativas, das quais eles raramente retornam. Daoloth movimentos não convencional, seja por expansão sua forma ou deslizando através das dimensões. Ele se expande em 8 metros de raio por rodada e pode continuar se expandindo para qualquer tamanho.

Alguns falam de uma terrível maldição que aflige aqueles que vivem em áreas isoladas onde existe a possibilidade de adoração Cyaegha. Diz-se que o One in Darkness pode possuir os incautos e convertê-los para a sua causa. Esta sugestão hipnótica indizível parece começar em um indivíduo rebelde que então converte lentamente os outros até que um grupo coven ou secreta é formado com membros suficientes para abrir um canal direto para seu novo mestre.

Alguns contos falam de um bando que foi capaz de poder sanguessuga e aprendizagem mágica diretamente do Cyaegha. Seus ritos diabólicos não foram feitos para livre ou capacitar o deus, mas sim para sifão-off energias do deus para seu próprio benefício. Os contos igualmente falar de uma terrível, ainda sem nome, desgraça que veio para aqueles que praticavam esta forma invertida de culto.

DAOLOTH, o render das Veils

STR N / D CON 500 SIZ varia INT 250 POW 350 DEX 150 HP 100

Bonus Damage: N / D

Construir: Varia

Pontos de Magia: 70

Mover: 8

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Daoloth não lutar de qualquer maneira normal.

engulf: sucesso automático; envia vítima de outro plano de existência.

Armaduras: Qualquer coisa marcante ou penetrante Daoloth é transportado para outra dimensão, mas qualquer magia que o Guardião pensa poder apropriado causar danos ou repelir.

Daoloth

Não disforme, mas tão complexo que o olho poderia reconhecer nenhuma forma descritível. Havia hemisférios e metal brilhante, acoplado por hastes de plástico longos. As hastes eram de fl na cor cinza, de modo que ele não podia ver que estavam mais perto; se fundiram em uma fl em massa a partir do qual se projetava cilindros individuais. Quando ele olhou para ela, ele tinha uma sensação estranha de que os olhos brilhavam por entre essas varas; mas onde quer que ele olhou a construção, ele viu apenas os espaços entre eles.

- Ramsey Campbell, *Render dos Veils*

Um estranho ser, geométrico, Daoloth não parece ser particularmente maligna. Ele vive em algum lugar além do nosso universo, mas pode ser convocado para ele.

Culto

Daoloth está adoraram Yuggoth e outros mundos alienígenas, mas parece ter pouco culto terrestre. Seus astrólogo-sacerdotes pode ver o passado eo futuro, e perceber como os objetos se estendem até a última dimensão. Eles ganham o poder

Daoloth

magias: Ele pode saber qualquer negociação feitiço com ver ou viajar para outros mundos, planos e dimensões, e qualquer outro feitiços o Guardião acha apropriado.

Sanity Loss: pontos 1D10 / 1D100 sanidade no primeiro turno o deus é visível; cada rodada, posteriormente, perde automaticamente pontos 1D10 sanidade enquanto nas proximidades.

Na convocação da render dos véus, primeiro encontrar a imagem sagrada do HIM e preparar o espaço ritual, certificando-se que o Pentáculo de Planes é afixada e pronto. Uma faca para cortar o sangue de sua vida, preparado através dos preparativos adequados, é realizada e a convocação pode começar. Cuidado com a ganância como um desejo, mas deve render entregar.

Eihort

Depois veio o movimento pálido no poço, e algo subiu da escuridão, um inchado blanched oval suportado em uma miríade de fl eshless pernas. Olhos formados no oval gelatinoso

e olhou para ele.

- *Ramsey Campbell, antes da tempestade*

Eihort é um ser monstruoso que vive em uma rede labiríntica de túneis nas profundezas Severn Vale da Inglaterra.

Culto

cultos conhecidos apenas de Eihort estão no Vale do Severn, particularmente nas cidades de Brichester e Camside. Tipicamente, um grupo de seres humanos dementes é conduzido por um grupo de ninhada do Eihort, que se tenham formado no simulacro de um ser humano.

Outras características prole de Eihort: pequena, globular, branco comida abundante semelhante ou aranha-criaturas semelhantes, facilmente morto. A sua destruição sistemática arrisca a ira de Eihort. Após seu nascimento macabra, o couro Brood até os Grandes Antigos andei na Terra novamente. Então eles vão metamorfosear em versões menores de Eihort e, posteriormente, participar dele. Brood não são inteligentes ou agressivo, porém eles podem roer alvos imóveis até o osso. Em 1D10 minutos um grupo pode fazer danos ponto 1 hit a um alvo indefeso.

Eihort

Bargain do Eihort: Encurralando uma vítima humana, as questões Eihort o cativo e se o prisioneiro se recusa Eihort, ela bate-lhe à morte.

Quem responde e aceita Bargain do Eihort aceita a implantação de imaturo Brood em seu corpo. Progressivamente sonhos horríveis e-wracking sanidade começar, custando pontos 1D4 sanidade e adicionando 1D3 Cthulhu Mythos, afetando a vítima nos próximos meses. O amadurecimento Brood lutar o negociador para o controle de seu corpo. Depois 1D100 meses, os ápices de luta tão aterrorizante visões naufragar cérebro do negociador, e, finalmente, o maduro Brood rachar o corpo do negociador e emergir de dentro e afundar off. O negociador sempre morre.

EIHORT, Deus do Labirinto

STR 220 CON 400 250 SIZ INT 125 POW 150
DEX 60 HP 65

Bonus Damage: + 5d6

Construir: 6

Pontos de Magia: 30

Mover: 8/1 buraqueira

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Pode chutar e esmagar qualquer um perto o suficiente.

Mordida: A mordida injeta um veneno paralisante exigindo metas para fazer um extremo rolo CON ou ficar paralisada por 1d6 horas.

A paixão súbita: Pode esmagar todos os alvos dentro de uma área de 10 pés. Lutando 70% (35/14), bônus de metade do dano Mordida 70% (35/14), metade bônus de dano + toxinas paralisantes (ver acima)

Esmagamento de 85% (42/17), o dano é igual a bônus de dano para todos em 10 pés raio

Armaduras: Nenhum. Todos os ataques físicos causam danos mínimos. adicionalmente, Eihort regenera 3 pontos de vida por turno de combate. Trazido a 0 pontos de vida, os seus restos mortais escorrer para o chão e ele se regenera em algum lugar distante no interior da terra.

magias: Nuvem de memória, todas as magias Contactar deidade, Criar Gate, Summon / Bind Chthonian, Invocar / Bind Ghoul.

Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 Sanity ver Eihort.

Ghatanothoa

Nada que eu pudesse dizer poderia até mesmo esboçar o repugnante, profanos, não-humano, horror extra-galáctica e ódio e do mal indizível de que desova proibido de caos preto

e noite ilimitado.

- HP Lovecraft e Hazel Heald, *Fora dos Eons*

Ghatanothoa é conhecido por ser extremamente horrível, com uma miríade de tentáculos, maws e órgãos sensoriais, com um infinito terrível esboço de. No antigo Mu, Ghatanothoa habitou em uma toca debaixo de uma cidade construída originalmente por fungos de Yuggoth, embora geralmente habitadas por seres humanos primitivos. A Toca foi encimado por um cone vulcânico truncado. Quando Mu afundou, casa do deus foi sobreposto pelas ondas e ele já não era livre. Às vezes, convulsões tectônicas forçar a morada de Ghatanothoa à superfície, como se horrorizado fi preparação c para esse dia horrível quando ele vai subir, juntamente com R'lyeh, a não mais afundar. investigadores poder

Ghatanothoa

cuidado com qualquer ilha entre a Nova Zelândia e Chile, que corresponde à descrição de morada de Ghatanothoa.

Culto

Ghatanothoa às vezes é amarrado a lloigor. No momento, há sectários humanos são conhecidos por ele. Nos tempos antigos, os sacerdotes de Mu involuntariamente oferecido periódicas humanos sacrifícios para Ghatanothoa, para que ele se levantou do seu extinto vulcão e trabalho maior carnificina. Certos fungos de Yuggoth também serviu Ghatanothoa nestes tempos antigos.

GHATANOTHOA, Lord of the Volcano

STR 450 CON 400 700 SIZ INT 100 POW 175
DEX 40 HP 110
Bonus Damage: + 13D6
Construir: 14
Pontos de Magia: 35
Mover: 9

ATAQUES ataques por rodada: 1

Maldição de Ghatanothoa: Qualquer pessoa na proximidade visual para um perfeito imagem de Ghatanothoa recebe esta maldição. Cada rodada que a imagem de Ghatanothoa está presente, as testemunhas humanos devem tentar rolos CON. Em caso de falha, o investigador perde 3D10 DEX como os músculos enrijecem e insidiosa paralisia começa. Se DEX de um investigador é levado a zero, imobilização completa ocorre, um processo de petrificação normalmente irreversível. Em poucos minutos, esh e tendões fl da vítima rapidamente endurecer a

a consistência de couro e ossos. O cérebro e outros órgãos internos permanecem frescos e vivos neste caso duro, imóvel, consciente ainda insuportavelmente preso. Apenas a destruição do cérebro pode acabar com o sofrimento da vítima. O cego, vítima insensível perde pontos 1D6 sanidade por dia até chegar a loucura permanente ou a liberação perdoando da morte.

Nota: Quando ele está a menos de 0 pontos de vida, o grande velho de praga é inoperativo. Uma vez regenerar a pelo menos um ponto de vida, petrificação prossegue normalmente.

Combate ataques: Ataques a maioria com tentáculos. Combate 80% (40/16), danificar 7D6

Armaduras: 10-ponto ocultar. Regenera um adicional de 10 pontos de vida por volta.

magias: Conhece todas as magias Invocar / ligamento, bem como o contacto feitiços para grandes velhos, Chthonians, as profundas, voando pólipos, Ghouls, Estrela-do Spawn de Cthulhu, e areia Moradores.

Sanity Loss: 1D10 / 1D100 Sanity aponta para ver Ghatanothoa, mas que é o menor dos problemas do investigador.

Gla'aki

A partir de um corpo oval fino saliente inúmeras espinhas, pontas de metal colorido multi-; na extremidade mais arredondada da oval uma boca circular, de espessura de lábios formado no centro de uma face esponjoso, a partir do qual subiu três olhos amarelos em hastes finas. Ao redor da parte de baixo do corpo eram muitas pirâmides brancas, presumivelmente utilizados para locomoção. O diâmetro do corpo deve ter sido pés dez em sua menos ampla ... hastes longas foram torcendo acima dela ... a forma erguia, pulsando e sacudindo com ensurdecedor vibração ... uma espinha endureceu em direção a uma vítima.

- Ramsey Campbell, *O Habitante do Lago*

Gla'aki habita atualmente no fundo de um lago no vale do rio Severn, na Inglaterra, de onde ela convoca novas seitas por um “sonho-pull” -a envio dos sonhos hipnóticos para potenciais iniciados. Gla'aki é fraco agora, e sem a força extraída do processo de iniciação, não pode enviar o sonho-pull qualquer distância. Quando alguém chega a viver nas proximidades, ele pode enviar os sonhos, ou ele pode despachar servos de Gla'aki a captura ou orientar novos iniciados.

Culto

Gla'aki cabeças um culto particularmente repugnante em que a maioria dos membros são mortos-vivos. Na ocasião seres humanos que vivem adoraram Gla'aki, no entanto, atualmente a área em torno de seu lago está deserta.

Outras características Sonho-Pull: Gla'aki utiliza principalmente o sonho-pull desenhar vítimas para o lago para a iniciação. a chance do alvo a ser dominado pelo sonho é igual a pontos de magia de Gla'aki menos pontos mágicos da vítima em 1D100. Para cada meia milha de distância entre a vítima e covil de Gla'aki, adicionar 1 ponto de magia para total da vítima para o efeito deste cálculo. Gla'aki pode tentar uma vez por noite, por tantas noites como desejado.

Para a iniciação, o novato fica na margem do lago, enquanto Gla'aki sobe do profundo. Gla'aki dirige um de seus espinhos no peito da vítima e, em seguida, na próxima rodada, injeta uma fl uid para a vítima. Normalmente, a coluna vertebral mata a vítima humana. Os separa da coluna vertebral de Gla'aki e de la crescer saliências através do corpo da vítima. Quando o crescimento é completa, em uma ou duas noites, a coluna cai, deixando uma mancha lívida que não sangrar e a partir do qual emana uma rede de linhas vermelhas. A vítima é, então, um escravo morto-vivo, um servo de Gla'aki.

condições: se o dano da coluna vertebral não consegue matar o alvo antes de o fluido é injetado, a vítima torna-se um horror mortos-vivos, mas não está sujeito à vontade de Gla'aki. Se possível Gla'aki tem seus servos capturar um indivíduo tal e segurá-lo ou ela, enquanto ele dirige em outra coluna para forçar servidão adequada. Se a vítima consegue quebrar a coluna vertebral durante a rodada em que ele ou ela é esfaqueado e antes que o fluido é injetado, ele ou ela morre, mas mesmo assim não se tornar um escravo morto-vivo de Gla'aki. No caso raro que a coluna não causa dano suficiente para matar a vítima, e é interrompida antes do fluido é injetado, a vítima pode re-

Gla'aki

principal um ser humano normal. escravos mortos-vivos do Gla'aki pode deter os novatos com força para impedi-los de quebrar off espinhos prematuramente.

Gla'aki, o morador do Lago

STR 200 CON 300 SIZ 450 INT 150 POW 140
DEX 50 HP 75

Bonus Damage: + 7D6

Construir: 8

Pontos de Magia: 28

Mover: 6

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Ataques com seus espinhos, seja batendo-los ou atirando no alvo. Combate 100%

(50/20), 3D10 danos

Armaduras: 40-ponto tegumento. Cada coluna tem 4 pontos de armadura e 6 pontos de vida.

magias: Gla'aki sabe a maioria dos feitiços, e ensina muitos a sua wor-shiper-escravos.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D20 Sanity ver Gla'aki.

Hastur o indizível

Totalmente estrangeiro paisagem ... Primeiro Plano um lago profundo. Hali? Em cinco minutos, a água começou a ondulação onde algo rosa. Voltado para dentro. estar aquático A titânica, tentáculos. Octopoid, mas muito, muito maior do dez e vinte vezes maior do que o gigante polvo apallyon da costa oeste. Qual foi o pescoço sozinho facilmente quinze varas de diâmetro. Não podia arriscar chance de ver sua face.

- August Derleth, *A Janela Gable*

Hastur habita Unspeakable perto da estrela Aldebaran, na constelação de Touro. Ele está conectado com o lago místico de Hali, o sinal amarelo e Carcosa, bem como as coisas que nela habitam. Ele pode ser conectado de alguma maneira com o poder de ight fl através do espaço. Sua aparência é contestada. Em um caso relatado de possessão por Hastur, um cadáver assumiu um olhar escamosa inchado, e os membros se tornou desossada e fl uid. As coisas no olhar Lago de Hali Octopoid a partir de uma visão traseira e estão relacionadas a Hastur. Eles também têm rostos insuportavelmente horríveis. Ainda assim, a aparência de Hastur é em grande parte até o Keeper individual. Hastur é bem servida por o byakhee, uma corrida ying fl interestelar.

Culto

O culto de Hastur é moderadamente comum na Terra, e os abomináveis povos Tcho-CHOT são supostamente entre os seus adoradores, assim como os Irmãos do Sinal amarelo. cult de Hastur é particularmente repugnante, e é mais amplamente conhecido do que é pertencia. Adoradores referem-se a Hastur como aquele que é para não ser identificado. Este pode ser um equívoco, decorrentes de seu título, “o indizível”.

Outras características

Hastur é summonable apenas à noite. Quando Hastur está presente, cada rodada três indivíduos dentro de 20 jardas do horror deve com sucesso esquivar ou ser compreendida por Hastur e destruiu na rodada seguinte. Hastur normalmente não atacam amigos ou adoradores. Ele deve sempre deixar essa parte da Terra onde Aldebaran está abaixo do horizonte.

Hastur, aquele que é para não ser identificado

STR 600 CON 1000 SIZ 500 INT 75 POW 175
DEX 150 HP 150

Bonus Damage: + 13D6

Construir: 14

Pontos de Magia: 30

Mover: 16/25 ying fl

ATAQUES ataques por rodada: 2

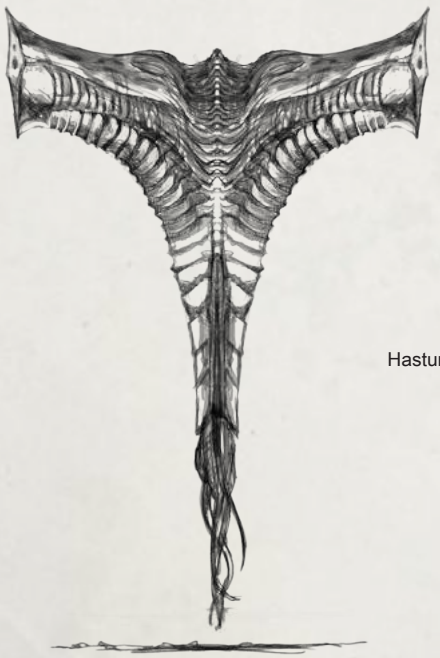
Combate ataques: Tudo o que ele é, Hastur tem tentáculos e garras entre os seus apêndices.

Combate 100% (50/20), o dano é a morte instantânea

Armaduras: 30 pontos de espessura, escamosa, elástico e ocultar folgado.

Soletrar: Brew Espaço Mead, todas as magias Call e Contact, Invocar / Bind Byakhee, e outros o Keeper fi nds apropriadas.

Sanity Loss: aponta 1D10 / 1D100 Sanity ver Hastur.



Hastur

Ithaqua

As estrelas tinham sido apagados ... a grande nuvem que tinha obscurecido o céu olhou com curiosidade como o esboço de um grande homem. E ... onde o topo da "nuvem" deve ter sido, em que a cabeça da coisa deveria ter sido, houve duas estrelas brilhantes, visíveis, apesar da sombra, duas estrelas brilhantes,

queimando brilhante como os olhos!

- August Derleth, *A única coisa que andou sobre a vento*

Ithaqua é relatado a partir do Ártico e sub-Ártico, onde nativos americanos encontrou ele. Ele é conhecido por perseguir os resíduos, rastreando os viajantes infelizes e levando-off. Esses infelizes às vezes são encontrados vivos, e eles permanecem vivos por um tempo, incapaz de explicar o que aconteceu com eles. A maioria são encontrados semanas mortas ou meses mais tarde, enterrado parcialmente como se tivesse caído de uma altura, congelado em posições de grande agonia, e faltando partes do corpo aleatórios.

Culto

Ithaqua tem um cult mínima, embora muitos temem, no extremo norte. Os habitantes da Sibéria e Alasca pode deixar sacrifícios para manter o Wendigo de assombrando seus acampamentos, mas a adoração organizada parece ser rara. Ithaqua é mais amplamente adorado no mundo distante de Borea.

Ithaqua, The Wind-Walker, The Wendigo

STR 250 CON 750 500 SIZ INT 50 POW 175
DEX 150 HP 125

Bonus Damage: + 8d6

Construir: 9

Pontos de Magia: 35

Mover: 10/30 ying fl

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Esta enorme estar pode bater, soco e esmagar seus alvos. Se ele usa suas garras todas as armaduras é ignorado. Se ao alcance, Ithaqua pode agarrar com uma garra poderosa por rodada. Qualquer pessoa agarrou é automaticamente realizada, bem como, se Ithaqua deseja.

Rajada de vento: Se Ithaqua está dentro de algumas dezenas de jardas, ele pode usar ventos poderosos para tentar levá vítimas no ar. Jogadores dos atacados desta forma deve fazer um teste de STR oposto. Se Ithaqua está atacando vários investigadores, dividir seu STR entre eles. O dano é no elevador e gota-1D10 x 10 pés. Cada 10 pés caiu iguais danos 1D6.

Lutando 80% (40/16), bônus de dano de Vento 100% (50/20), especial (Veja acima)

Armaduras: 10 Os pontos de pele e rime espessa.

magias: All Call e Contact feitiços.

Ithaqua

Sanity Loss: aponta 1D10 / 1D100 Sanity ver Ithaqua. 1 / 1D6 Sandade aponta para ouvir o uivo do Wendigo no vento norte.

Apesar de contos de prisão de Ithaqua no norte Ártico, alguns acreditam que as correntes que o prendem só tem força sobre a Terra e que ele é livre para viajar para outro lugar para outras esferas e planetas de sua escolha. Seus servos demasiado o vento queima-gelo e seus outros asseclas-pode ir para onde lhes aprouver, agindo fora a ira de Deus sobre aqueles que se fora segura da região da prisão de Ithaqua pensar.

O grito do Wendigo é dito ser a angústia do deus preso, combinando o ódio de ligação dele e um ciúme para os seres vivos capazes de rastrear onde eles vão sobre a terra.

Rei de Amarelo, Avatar de Hastur

Ele está em estado sobre a varanda. Ele não tem rosto, e é o dobro da altura de um homem, Ele usa sapatos pontiagudos sob seus farrapos, roupões fantasticamente coloridas, e uma serpentina de seda parece cair do ponta aguda de seu capuz ... Às vezes ele

parece ser alado; em outros, haloed.

- James Blish, *Mais luz*

O Rei de Amarelo pode ser, vestido com trapos amarelos ou cor de parti esfarrapadas e vestindo a máscara Pallid-parecendo humana. Os panos são extensões de esh fl da entidade, enquanto as tampas máscara pseudopods horríveis que pode anexar a um alvo e drenam a própria vida deles (POW). Acima de tudo, o ser possui uma plasticidade repugnante de forma, capaz de esticar e mudar à vontade. Este é o avatar mais frequente de Hastur o inominável.

Culto

Adoradores são muitas vezes solitários loucos-artistas e poetas, louco conduzido por ler o jogo assombrando o Rei em Amarelo (consulte a página @@), e inspirado por sua beleza cruel para criar arte que torna experiência humana sem sentido. O Sinal amarelo indutores de insanidade (consulte a página @@) é muitas vezes em relevo ou estampado em edições do livro mal. A assinar um foco para a loucura, ajudando a deformar os sonhos de quem a vê.

O Rei de Amarelo, Avatar de Hastur, Senhor de Carcosa, Mestre do Sinal amarelo

STR 125 CON 530 SIZ 70 INT 250 POW 175
DEX 135 HP 60

Bonus Damage: + 1D6

Construir: 2

Pontos de Magia: 35

Mover: 15 ou pode aparecer / desaparecer à vontade.

ATAQUES ataques por rodada: Um ataque visual, 6 de barbear farrapos afiadas, ou uma cara tentáculo.

Combate ataques: Alguns dizem que o rei tem um tentáculo facial estranha escondido atrás de sua máscara pálida com que ele beija sua wor-

O Rei de Amarelo

shipers. Outros dizem que ele dança vestes esfarrapadas estender como pseudópodos, cortando aqueles ao redor dele, como lâminas de barbear.

Olhar do Rei Amarelo: Induz a paroxismos de medo de olhar fixamente no alvo, custando os infelizes pontos 1D6 sanidade por rodada, enquanto o Rei de Amarelo incide sobre eles (custando o rei de 3 pontos mágicos por rodada). Para evitar o olhar para uma rodada, o alvo deve fazer um rolo de extrema POW. Combate 100% (50/20), os danos de barbear farrapos afiadas é 1D6 + bónus danos + 1D6 POW, ou pela cara tentáculo é 1D10 + danos bónus + 1D10 POW por rodada enquanto ligado. Gaze alvo deve fazer um rolo de extrema POW para resistir, especial (ver acima)

Armaduras: Nenhum.

magias: Todos os Call e Contact feitiços, e outros como os desejos Keeper.

Sanity Loss: Com a máscara Pallid após a sua 'cara' não há Sanity perda; no entanto, em qualquer outra forma, ou com a máscara removida, custa / pontos 1D10 sanidade 1D3 para ver o Rei em Amarelo.

O Sinal amarelo

Pretendia ser o grande selo de Aquele que é para não ser identificado em sua forma como o Rei de Amarelo, o sinal amarelo detém grande interesse e poder para aqueles aprendido nos caminhos do ocultismo. Sem um único padrão pode ser acordada a forma real do sinal e design, com muitos alegando que o sinal de alguma forma muda de aspecto sempre que o seu mestre ou Seus servos estão perto. Durante anos os ignorantes inocente e pode passar o sinal dia, independentemente ou conhecimento do seu significado; talvez apenas em pesadelos faz o registo Sign. No entanto, uma vez que o sinal se torna 'ativo' a mesma pessoa vai vê-lo em primeira eles não, e muitas vezes depois, em lugares inusitadas. Qualquer um que tenha visto o sinal amarelo é considerado abençoado e escolhido.

Talvez trabalhar subliminarmente, o sinal amarelo é um foco para o mal e a loucura, e essencialmente um símbolo de alta adoração para os cultos de Hastur. Visualizando o sinal amarelo provoca 0 / 1D6 Sanity perda de ponto. O sinal parece redemoinho, shimmer e se contorcer, como se chegando para o espectador. Este efeito leva só um momento; No entanto, para a pessoa afetada se sente como se o tempo parou. Aqueles que perdem pontos sanidade de ver o sinal amarelo são amaldiçoados; da próxima vez que eles dormem eles devem fazer outro rolo sanidade e se não, eles sofrem terríveis pesadelos sobre o Rei de Amarelo, Carcosa e Hastur custando mais um ponto de sanidade. Cada vez que depois disso a pessoa dorme eles devem fazer um teste de sanidade (0/1) e isto é repetido a cada noite até que eles conseguem o rolo de sanidade ou a loucura ultrapassa-los.

Nodens

E sobre as costas dos golfinhos foi equilibrado uma vasta concha crenelate onde montou a forma cinza e terrível de Nodens primordiais, Senhor do grande abismo ... Então Nodens hoary estendeu a mão encarquilhado e ajudou Olney e seu anfitrião no vasto

Concha.

- HP Lovecraft, *The Strange High House in the Mist*

Ele geralmente toma a forma de um ser humano normal, de barba grisalha e grisalho. Nodens muitas vezes monta em uma carruagem formado a partir de uma enorme concha puxado por monstros sobrenaturais ou seres fantásticos de lenda terrena.

Culto

Às vezes, Nodens é quase amigável para a humanidade. Ele visitou a Terra na ocasião, e é conhecido por ter ajudado alguns que foram perseguidos ou molestados pelos grandes velhos ou Nyarlathotep. Nodens não tem culto na Terra. Ele é servido por nightgaunts.

Nodens, Senhor do Grande Abismo

STR 210 CON 225 SIZ 75 INT 350 POW 500
DEX 105 APP 99 HP 30
Bonus Damage: + 3D6

Nodens

Construir: 4

Pontos de Magia: 100

Mover: 12

ATAQUES combate ataques: Nodens não ataca fisicamente um inimigo. Confrontado por um oponente fraco, ele convoca nightgaunts em suf quantidade fi ciente para levar o alvo. Enfrentando um inimigo poderoso, Nodens tentativas de rejeitar o inimigo: um rolo POW oposto. Com um sucesso, os restos inimigo e Nodens afasta voluntariamente para evitar uma luta. Se Nodens é forçado a sair por causa de algum tal ser de resistir a sua demissão, ele tem sido conhecido por ter um ser humano favorecida com ele parcialmente, deixado em algum local aleatório. Ele é registrado como tendo tomado um ser humano em viagens para o exterior atinge da galáxia (e vice-versa).

Armaduras: Nenhum para começar, mas pode optar por adicionar armadura, gastando 1 ponto mágica por ponto de armadura desejada, esta armadura dura até que pôr da lua ou do nascer do sol.

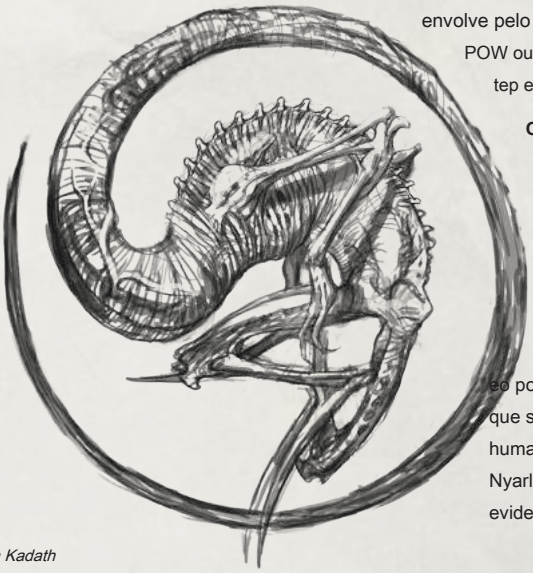
magias: Pode chamar nightgaunts em seu auxílio, à taxa de 1D10 noite-gaunts por ponto de magia gasto; Nodens pode convocar outros agentes a uma taxa de um por ponto mágico gastado; ele cura a si mesmo, gastando um ponto mágico por ponto de dano; Keepers deve adicionar outras magias como característica pensamento desse deus.

Sanity Loss: Sem sanidade aponta perda para ver Nodens.

Nyarlathotep

Um alto, magro figura com o rosto jovem de um faraó antigo, gay com vestes prismáticas e coroada com um pshent que brilhava com a luz inerente ... o fascínio de um deus escuro ou arcanjo decaído, e em torno cujos olhos não escondia o brilho lânguido de caprichosa humor.

- HP Lovecraft, *O Dream-Quest of desconhecida Kadath*



Nyarlathotep é o mensageiro, coração e alma dos Deuses. Ele é o único a ter uma verdadeira personalidade, e ele afirma ter milhares de formas diferentes. Para ele, causando loucura e insanidade é mais importante e agradável do que a mera morte ou destruição.

Apenas algumas das 999 formas de Nyarlathotep foram descritos. O Faraó Negro é um ser humano egípcio-olhando. A Língua sangrento é um enorme monstro com apêndices com garras e um único tentáculo vermelho-sangue longa no lugar de um rosto. Este tentáculo se estende para a frente quando a Coisa uiva para a lua. O Haunter of the Dark é preto e alado, com um olho vermelho lobadas-tri, e não pode suportar a luz. A Mulher Bloated é uma mulher gigantesca, cujo corpo convulsiona com vários tentáculos. A Besta toma a forma de esfinge do Egito; porém seu rosto é fi cheio de estrelas. Há alguma sugestão que o negro de cerimônias de bruxas europeus é também uma forma de Nyarlathotep.

Culto

Nyarlathotep é tipicamente adorado embora uma de suas formas, ou 'máscaras'. Existem inúmeros cultos, propagação em todo o globo.

A Irmandade do Faraó Negro está centrada no Cairo e tem um poderoso ramo em Londres. The Cult of the Tongue sangrento é conhecido no Quênia e Nova York. A sabedoria Cult estrelado da Providência adora o Haunter of the Dark, assim como o Cult of the Bat Areia na Austrália. Outros cultos conhecidos incluem Ordem da Mulher inchado e a Irmandade mundial da Besta de Xangai.

Além disso, aqueles adorar os deuses, muitas vezes fazê-lo na esperança de reunir o favor de Nyarlathotep. Recompensas aos escravos leais geralmente vêm através do Crawling Chaos, como muitos dos outros deuses são demasiado estúpido para cuidar. Nyarlathotep pode conceder adoradores conhecimento de um feitiço, transmitir algum fato destrutivo ou crença religiosa divisionista ou conceder um monstro servitor como assistente. presentes da nyarlathotep sempre parecem provocar turbulência entre a humanidade e são particularmente susceptíveis de trazer sofrimento e terror para o destinatário de um presente.

Nyarlathotep tem servos especiais, incluindo os Shantaks e horrores de caça. Ele dom pode qualquer tipo de criatura para um adorador se julgar bom. Tal legado envolve pelo menos a doação permanente de POW ou outra característica para Nyarlatho-tep e outros deuses.

Outras características

Nyarlathotep decreta a vontade do Azathoth e outros deuses, e é conhecido com precisão como a sua alma. Ele sempre tenta trazer a loucura para a humanidade e várias profecias, Incluindo as histórias O Crawling Chaos, nyarlathotep e o poema Os fungos de Yuggoth parecem estado que se algum dia Nyarlathotep vai destruir a humanidade e, possivelmente, todo o planeta. Nyarlathotep é sempre uma figura de zombaria fi, evidentemente, desdenhoso dos seus senhores.

Todas as invocações a Azathoth e muitos outros deuses incluem o nome de Nyarlathotep, possivelmente, reconhecendo-o como seu mensageiro. Ele é conhecido e temido por todas as espécies de Mythos e ocasionalmente requer coisas deles.

Em forma humana Nyarlathotep pode tentar corromper ou enganar seus inimigos aparecendo como um amigo, e é geralmente relutante em revelar seus poderes sobrenaturais, a menos pressionado. Nyarlathotep geralmente reage aos desafios com a convocação de seres para levar ou dispor de inimigos.

Nyarlathotep pode convocar um membro de qualquer raça neste livro (além de mais que não são), ao custo de 1 ponto mágico por 5 pontos POW a criatura possui. Quando em forma de monstro, ele tende a agarrar suas vítimas e, em seguida, levá-los com ele.

NYARLATHOTEP, The Crawling Chaos

Forma humana

STR 60	CON 95	SIZ 55	INT 430	POW 500
DEX 95	APP 90	HP 15		

Bonus Damage: Nenhum.

Construir: 0

Pontos de Magia: 12

Mover: 12

monstruosa Form

STR 400 CON 250 450 SIZ INT 430 POW 500

DEX 95 APP N / A HP 70

Bonus Damage: + 10d6

Construir: 11

Pontos de Magia: 100

Mover: 16

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Quando na forma humana, Nyarlathotep podem ser mortos por physi- normais meios cal. Se assim for morto, após o colapso do corpo começa a inchar e tremor, a rebentar para libertar um enorme monstro agarrada (ou alguma outra forma monstruosa descrito anteriormente). Este colosso indesejável, em seguida, levanta-se do cadáver divisão e desaparece no céu sem molestar ainda mais o assassino.

Quando na forma monstruosa, Nyarlathotep é difícil de matar, no entanto matando faz dissipar-lo.

forma de demônio garras de Nyarlathotep muda continuamente; cada rodada, ele terá pelo menos duas garras capazes de atacar.

Combate ataques: Como um ser humano, tem a gama usual de desarmado ataques abrir para humanóides. Como um monstro que ele é capaz de usar uma infinidade de apêndices, em função da sua forma. Combate (como um humano) 100% (50/20), 1D3 ou danos como por weap- em

Combate (como um monstro) 85% (42/17), bônus de dano 10d6 +

Armaduras: Nenhum, mas trouxe a 0 pontos de vida, ele cai no chão, muda de forma (sempre para um mais monstruoso, que faz com que seus espectadores a perder pontos sanidade) e, em seguida, moscas para o espaço interestelar.

magias: Nyarlathotep conhece todas as magias Mythos; ele pode invocar monstro, à taxa de 1 ponto mágica por 5 pontos POW o monstro tem; ele pode convocar um Shantak, caça horror ou servo dos Deuses Exteriores com o custo de um único ponto de magia.

Sanity Loss: Sem perda para ver sua forma humana; em muitos de seus outros 999 formulários, 1D10 / 1D100 para ver Nyarlathotep.

Nyogtha

Um odor insidiosa começou a penetrar no quarto. Era vagamente reptiliano, almiscarado, e nauseante. O disco levantou inexoravelmente, e um pouco dedo do rastejou escuridão por baixo de sua borda veio uma grande onda de escuridão iridescente, nem líquido nem sólida, uma massa gelatinosa assustadora.

- Henry Kuttner, *O Horror Salem*

Nyogtha é uma divindade menor relatou a habitar cavernas subterrâneas na Terra. Ele pode estar relacionado com Cthulhu. Nyogtha se assemelha a uma bolha de escuridão que pode jogar fora tentáculos pretos ou pseudopods à vontade vivendo.

Culto

Nyogtha tem alguns fiéis, a maioria das bruxas e sua laia. Ensina-lhes feitiços na ocasião, em troca de sacrifícios e POW. Nos Dreamlands, Nyogtha é adorado por um bando de vampiros.

Alguns fantasmas no Waking mundo pode praticar este culto também.

Nyogtha

NYOGTHA, a coisa que não deve ser

STR 425 CON 200 400 SIZ INT 100 POW 140

DEX 100 HP 60

Bonus Damage: Feito de tal substância que bônus de dano não é aplicável

Construir: 10

Pontos de Magia: 28

Mover: 10

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Se Nyogtha golpeia para dano, cada alvo dentro 10 jardas leva 1D10 pontos de dano a partir de inúmeras pequenas feridas.

A não ser expulsos por períodos apropriados, Nyogtha agarra e arrasta a sua vítima fora de poços subterrâneos. Lutando 100% (50/20), danos 1D10 a todos dentro de 10 jardas

Armaduras: Ignora o primeiro 10 pontos de dano recebido cada rodada de todas as fontes; a 0 pontos de vida, Nyogtha é dissipada e vai deixar.

magias: Todos os Call e Contact feitiços; Criar Gate.

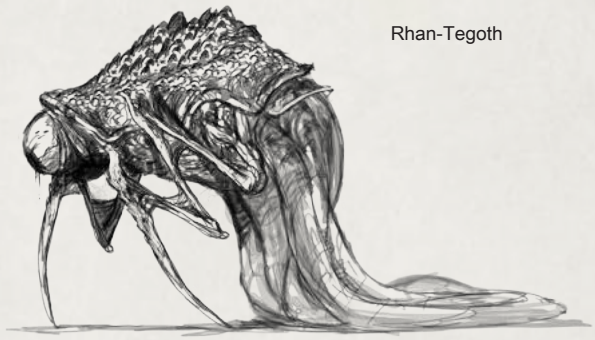
Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 Sanity ver Nyogtha.

Rhan-Tegoth

Um torso quase globular, com seis longa, membros sinuosos terminando em caranguejo-como garras. A partir da extremidade superior um globo subsidiária incharam bolha-like para a frente; seu triângulo de três Olhos Abertos, fi olhos tímidos, seus pés de comprimento e evidentemente flexível tromba, e uma análoga sistema lateral distendido para as guelras sugeriu que era uma cabeça.

- HP Lovecraft, *O Horror no Museu*

Este deus menor governado o que é o Alasca hoje, alimentando-se de hominídeos fibrosas que corriam gritando antes de sua força. Talvez tão tarde quanto o último ciclo glacial, Rhan-Tegoth entrou em uma profunda hibernação a partir do qual ele não queria ou não podia acordar. Redescoberto por homens modernos, a maioria erro o deus imóvel por uma estátua medonho.



Rhan-Tegoth

Culto

Nos tempos antigos Rhan-Tegoth era adorado por um povo humanos primitivos, talvez do Inuit. Desde que ele entrou em hibernação, seu culto se desvaneceu. O gnoph-keh bestial dos resíduos do norte também pode ter alguma relação com RhanTegoth.

Outras características

Um anfíbio-like fétido de ser, ele requer sangue sacri escritórios de pelo menos SIZ 75 por dia. Para alimentação, ele agarra uma vítima gritando e chama-lhe na massa de tentáculos. Há os tentáculos começam a drenar a presa de sangue, fluidos orgânicos e 5 pontos STR por rodada. Para cada 10 desses pontos, aumentar o CON de Rhan-Tegoth por 5, até um máximo de 800 CON. pontos adicionais são perdidos. Jejum, Rhan-Tegoth perde 1D100 CON cada dia até chegar a 300, e então re-entra em hibernação.

Um sacrifício totalmente drenada por Rhan-Tegoth é deixado fl attened e cheio de centenas de pequenas perfurações. Os uids sangue e fl corpo sugado para fora, apenas o shell esmagado dos restos de cadáveres. Vendo tal cadáver custa 1 ponto / 1D6 sanidade.

Rhan-TEGOTH, Terror dos hominídeos

STR 200 CON 300 * 150 SIZ INT 75 POW 175
DEX 75 HP 45 **

* * (Quantidade de base; aumenta à medida que ele alimenta)

Damage Bonus: + 3D6

Construir: 4

Pontos de Magia: 35

Mover: 10/14 Swim

ATAQUES ataques por rodada: 1D6 + 2

Combate ataques: Capaz de atacar com garras, pernas e tentáculos para um variedade de ataques.

Lutando 80% (40/16), o dano bônus de dano 1D6 +

Armaduras: 10 pontos de pele e tentáculos espessura, coberto de lodo. Também regenera 1 ponto de vida por rodada.

magias: Qualquer.

Sanity Loss: aponta 1d8 / 1D20 Sanity ver Rhan-Tegoth.

Shub-Niggurath

"I a! I a! Shub-Niggurath! O Bode Preto das madeiras com um Mil jovens!"

- HP Lovecraft, *O Whisperer in Darkness*

Shub-Niggurath é muitas vezes referida em rituais e feitiços. Foi imaginado que ela é uma deidade da fertilidade perversa.

Em uma de suas poucas descrições, Shub-Niggurath é dito ser uma massa nebulosa enorme. Este, sem dúvida, a massa ferve e Festers. É provável que partes do coalesce névoa às vezes, formando partes horrendos corpo, tentáculos negros ropy, bocas-gotejamento limo, ou pernas contorcidas curtos, terminando em cascos negros que pode explicar a referência titular para "cabra". Quando ela chega, ela pode brotam jovem escuro.

Informações recentes sugerem que o leite pode ter propriedades notáveis, mas Keepers deve estabelecer isso.

Culto

Adorado extensivamente, ela pode ter ligações com druidas e grupos semelhantes. Adoradores de Shub-Niggurath geralmente formam em gangues ou congregações, assim como cultists de Cthulhu. Seus emissários e stand-ins, o jovem escuro, pode representar a ajuda que concede adoradores.

Convocado, ataques Shub-Niggurath não-fiéis presentes.

Ela é frequentemente convocado especificamente para aceitar sacrifícios. Shub-Niggurath pode ser descartada por aqueles que conhecem sua convocação feitiço e é possível machucá-la o suficiente para fazer a sua licença.

Shub-Niggurath, O Bode Preto das madeiras

STR 360 CON 850 600 SIZ INT 105 POW 350
DEX 140 HP 145

Bonus Damage: + 11D6

Construir: 12

Pontos de Magia: 70

Mover: 15

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Shub-Niggurath tem uma infinidade de tentáculos, que fl ail volta e pode bater adversários.

Aproveitar (mnvr): Shub-Niggurath tem dezenas de tentáculos, mas pode única aproveitar uma vítima em uma rodada. Com uma captura bem sucedida, o investigador é apreendido e chicoteado ao corpo da deusa a ser

Shub-Niggurath

drenado de fluidos do corpo por uma de suas muitas bocas, a mordida drenagem permanentemente 3D10 STR da vítima por rodada. Apesar de ser drenado, a vítima é realizada absolutamente impotente, e

não pode lançar magias, pontos de expend mágicas, ou praticar qualquer ato que seja, exceto a contorcer-se de dor e gritar. Na batalha contra os seres mais poderosos, Shub-Niggurath ainda

ataques com um tentáculo por oponente, mas depois de um tentáculo greves que detém, e uma segunda ataques de tentáculo, e assim por diante. Cada ataque bem sucedido adicional permite uma nova boca para começar a drenar sua vítima gigantesca.

atropelar: Uma vez por rodada, Shub-Niggurath pode pisar seres de

SIZ 300 ou menos. O ataque atropelar é eficaz contra todos esses seres em seu caminho, que em média 10-20 jardas de diâmetro. Lutando 75% bônus de dano (37/15) metade

Aproveitar (mnvr) agarra uma vítima e mordida automática próxima rodada mordida automática quando de posse, o dano é 3D10 STR drenado por

volta

Atropelar 75% (37/15) de dano igual bônus de dano

Armaduras: Sem armadura, no entanto ela slimy corpo névoa é imune a

armas físicas. armas mágicas ou fogo, eletricidade, ou energias semelhantes danificar ela normalmente. Sua ropy tentáculos e vapores pegajosos pode voltar a juntar-se, permitindo que ela efetivamente para pontos regenerados de danos. Cada ponto de magia que ela gasta lhe permite curar 2 pontos de dano.

magias: Shub-Niggurath sabe, no mínimo, todas as magias pertencentes

aos deuses; Ela é conhecida por ter dado Criar Gate, Curse of Azathoth e sinal Voorish aos favoritos.

Sanity Loss: aponta 1D10 / 1D100 Sanity ver Shub-Niggurath.

As raízes da pagão e mais modernos rituais religiosos são realizados por alguns como pálidos reflexos de devoções mais cedo para The Black Goat com um jovem mil. O ciclo anual de morte e renascimento, os sacrifícios época da colheita, o fogo purga em Beltane, todos os vestígios porão de sua adoração. Se a maioria que seguem as velhas práticas de Eostre, Lammas ou Samhain estão cientes das verdadeiras origens é duvidoso, no entanto, existem certos povos sábios ainda habita nas bordas da sociedade que certamente fazer entender o significado dos ritos. Deve-se ter o cuidado de se aproximar tais popular astúcia como nunca se pode ter certeza de que é servo eles realmente são.

Shudde M'ell

A grande coisa cinza de uma milha cantando longa e exalando ácidos estranhos ... o carregamento através das profundezas da terra a uma velocidade fantástica, em uma fúria terrível ... derretendo rochas basálticas como manteiga

sob um maçarico.

- Brian Lumley, *Os Burrowers Beneath*

Ele é proeminente entre os Chthonians e, aparentemente, é o maior e mais maligno de sua espécie. De acordo com lendas uma vez que ele foi preso sob G'harne, porém agora está livre para vagar pela Terra com seus parentes.

Culto

Chthonians, Shudde M'ell entre eles, não são muito adorado pelos seres humanos hoje em dia, embora druidas são rumores de

Shudde M'ell

o fizeram no passado e remanescentes tribos da Idade da Pedra pode continuar a prática. Talvez as raças que construíram G'harne fizeram para honrar Shudde M'ell.

Outras características

Por si mesmo, Shudde M'ell pode causar um terremoto de locais de intensidade chocante. Em conjunto com outros Chthonians, ele pode criar fortes terremotos de tamanho regional, forte o suficiente para derrubar edifícios ou destruir pontes.

Se os ataques Shudde M'ell diretamente, um vasto buraco se abre, acompanhado por uma terrível cantando ruído e babando, sugando sons. Tudo sobre o buraco, que é pelo menos 1D10 + 10 jardas de diâmetro, é sugado e destruídos. Chthonians depois verter para fora do orifício e de ataque sobreviventes.

SHUDDE M'ELL, O Burrower Beneath

STR 450 CON 400 600 SIZ INT 100 POW 175
DEX 75 HP 100

Bonus Damage: + 12d6

Construir: 13

Pontos de Magia: 35

Mover: 8/8 burrowing

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Pode usar seu volume e tentáculos para bash e paixão.

Grab e Alimentação (mnvr): Pode agarrar um adversário com um tentáculo e

drenar 3D10 CON por rodada

A paixão súbita: Uma vez por rodada pode usar seu volume de esmagar tudo à sua frente.

Lutando 100% (50/20), bônus de dano de alimentação dano (mnvr) Grab e dreno 6D6 + 3D10 CON por esmagamento rodada 90% (45/18), danos 12d6 para todos dentro de 12 jardas raio

Armaduras: pele 8-ponto; regenera 5 pontos de vida por rodada.

magias: Conhece todas as magias do Keeper fi NDS apropriado; ensinou

muitos sobre os Ones e servos Grandes Antigos.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D20 Sanity ver Shudde M'ell.

Tsathoggua

Tsathoggua

Ele discerniu em um recesso escuro o volume sem forma de uma massa couchant. E a massa mexeu um pouco na sua abordagem e, estendendo com infinito preguiça uma cabeça enorme e toadshaped. E a cabeça abriu os olhos lentamente, como se metade despertado do sono, de modo que eles eram visíveis como dois

fendas de exsudação de fósforo em face browless preto.

- Clark Ashton Smith, *Sete Geases*

Ele habita no golfo preto de N'Kai, onde ele primeiro chegou na Terra de Saturno. Ele é um dos seres menos malévolos dos Mitos de Cthulhu, embora ainda terrível. Tsathoggua é geralmente representada como tendo um corpo peludo gordura e uma cabeça de sapo com morcego orelhas e pele. Sua boca é amplo e seus olhos são sempre semicerrados, como se sonolento. Diz-se também que ele pode alterar livremente a sua forma.

Culto

Tsathoggua era adorado por pessoas serpente ea voormis subumanas peludos nos tempos antigos, e por feiticeiros e bruxos em tempos posteriores. Ele deu portas mágicas e feitiços para os fiéis no passado. Ele é servido por uma raça de entidades conhecidas, por falta de um nome melhor, como a desova sem forma. Eles habitam em N'Kai e nas têmporas.

Outras características

Quando encontrado, pedir um rolo grupo Sorte dos investigadores para determinar se Tsathoggua está com fome. Se Tsathoggua não está com fome, ele ignora os investigadores e finge estar dormindo.

Tsathoggua, The Sleeper de N'kai

STR 250 CON 600 150 SIZ INT 150 POW 175
DEX 135 HP 75

Bonus Damage: + 4D6

Construir: 5

Pontos de Magia: 35

Mover: 16

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Tsathoggua pode chutar e golpear oponentes.

Espera e de alimentação (mnvr): Se com fome, Tsathoggua agarra um investitor e puxa a vítima para ele: em cada rodada seguinte o personagem perde 5 pontos de cada característica até que sejam reduzidas a zero ou até Tsathoggua é expulso. A vítima será em grande agonia, com queimaduras com ácido, vitriol correndo em suas veias, perfurações corporais em todos os lugares, etc. Neste caso (se o investigador de alguma forma consegue viver e escapar) uma semana cheia de restaurações cuidados hospitalares um ponto para cada característica . Combate 100% (50/20), espera de bónus e danos de alimentação (mnvr) usadas para aproveitar após o que drenar 5 pontos

de cada característica por rodada

Armaduras: Regenera 30 pontos de vida por rodada de ferimentos e furos; re no entanto fi, electricidade e outras forças têm efeitos normais sobre o deus monstruoso.

magias: Amplos poderes mágicos, como ser ts fi a Great Old One; ele é registrado como tendo ensinado Criar Gate e vários feitiços Invocar / ligam a seres humanos.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D10 sanidade para ver Tsathoggua.

Tulzscha

Uma coluna de arrotos de doentes esverdeada fl ame ... jorrando vulcânica das profundidades profundas e inconcebíveis, não projectar sombras como chama saudável deveria, e revestindo a pedra nitroso com um desagradáveis, verdigris venenosas. Porque em tudo o que a combustão fervente nenhum calor deitado, mas apenas o clamminess

da morte e da corrupção.

- HP Lovecraft, *O festival.*

Na corte de Azathoth, é uma bola verde ardente da chama, dançando com irmãos deuses antes do Daemon Sultan. Chamado para o nosso mundo, ele assume a forma gasosa, penetra o planeta para o núcleo e, em seguida, entra em erupção a partir de baixo como um pilar da chama. Ele não pode se mover de onde emerge.

Culto

Tulzcha

Alguns bolsões de cultists adorar esta entidade obscura, geralmente em templos subterrâneos, e especialmente durante equinócios, solstícios e conjunções importantes. Tulzscha prospera em morte, corrupção e decadência.

TULZSCHA, The Green Flame

STR 300 CON 180 SIZ 390 INT 75 POW 75
DEX 60 HP 57

Bonus Damage: N / D

Construir: 9

Pontos de Magia: 15

Mover: 0 (na superfície)

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Estar perto o suficiente para se envolver em causas de combate 3D6 fi re danos.

Chama Gota: Eficaz no pé 50 ou menos; Um ataque por rodada. o gota de reballs fi verdes podem ser evitados. Com um ataque bem sucedido, as idades alvo 2D10 anos. O alvo deve fazer CON e POW rolos, com as perdas expressas em 1D6 / 3D10 CON e 1D6 / 3D10 POW, respectivamente para o sucesso / fracasso. Um segundo rolo de POW é necessário, bem como, falhando isto, rolo 1D6: 1-2 = perder 5 STR; 3-4 = perder 5 DEX; 5-6 = perder 5 APP. Luta contra os danos 3D6 automático quando no intervalo brigando Chama gota de 80% (40/16), danos especial (ver acima)

Armaduras: Nenhum, mas imune a armas empalar e ao calor, frio, ácido, e electricidade. Explosivos e todos os outros ataques físicos causam danos mínimos. Magia afeta-lo normalmente, mas Tulzscha só pode ser expulso por atingir 0 pontos de vida.

magias: Tudo no Grimoire e como os desejos Keeper.

Sanity Loss: aponta 1D3 / 1D20 Sanity ver Tulzscha.

Ubbo-Sathla

Há, no início cinzenta da Terra, a massa disforme que foi Ubbo-Sathla depositada em meio ao lodo e os vapores. Headless, sem órgãos ou membros, é descartado de seus lados oozy, em um lento, onda incessante, as formas amebiana que eram os arquétipos da vida terrena. Sobre lá estavam os comprimidos poderosos de pedra star-quarried que foram writ com o inconcebível sabedoria dos deuses premundane.

- Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*

Este Deus habita em um frio, caverna úmida, e nunca deixa sua toca a menos que chamou ou perturbado. A gruta pode ser introduzido através de ssures fi profundidade no gelo da Antártida ou através de entradas secretas da vastidão fria dos Dreamlands. podem existir outras rotas.

Culto

Ubbo-Sathla não tem culto humano, embora o mi-go e outras raças alienígenas podem adorá-lo. O Livro de Eibon eo Necronomicon mencionar esse deus.

Outras características

A Fonte Incriado pode ter desovado os protótipos de toda a vida terrena. sugeriu-se que foi a partir de tecidos de Ubbo-Sathla que as coisas mais velhos criaram suas Shoggoths terríveis. Dentro da gruta de Ubbo-Sathla, vários comprimidos de descanso pedra forjado estrela, que se diz conter um grande conhecimento e segredos dos deuses. Estes comprimidos, as teclas mais velho, permanecem um enigma. Buscando estes comprimidos, mesmo os mais poderosos feiticeiros não conseguiram retorno.

Um observador vê centenas de pseudopods formando, FL doente sobre, agarrar a presa e sendo absorvido de volta para dentro da massa do corpo em todos os momentos. Permanecendo mais do que alguns minutos em Garante a presença do deus que um ou mais investigadores irão ser atacados.

Spawn de Ubbo-Sathla: Ela produz continuamente 1D10 prole por rodada, alguns dos quais ele come e outros que escapam. Aqueles sobreviventes fi ful ll todos os caprichos e desejo de seu primal, senhor irracional. Geralmente encontrado apenas na gruta primal do Ubbo-Sathla, não há dois desova são exatamente iguais. Todos preferem ataques de surpresa de emboscada: um ataque com filamentos pegajosos, alguns com pseudopods, alguns com tentáculos gelatinosos, e assim por diante.

Ubbo-SATHLA, a fonte Incriado

STR N / D CON 1000 SIZ 1000 INT 0 POW 375
DEX N / A 200 HP

Bonus Damage: N / D

Construir: 9

Pontos de Magia: 12

Mover: 0

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Ataca com pseudopods.to agarrar o alvo e, em seguida, absorvem-los para o seu volume. Cada pseudopod tem um alcance de 100 jardas. Combate 90% (45/18), danos aperto e absorver

Nota: Qualquer ponto tocado por Ubbo-Sathla fica desprovido de vida.

Armaduras: Regenera 25 pontos de vida por rodada. Imune ao impacto, projétil, e armas de corte; fogo, feitiços e armas encantadas fazer dano normal. Um sinal mais velho vai causar danos 3D6, no entanto, o sinal é destruída. Atingindo 0 pontos de vida as exsudações Deus de volta para sua caverna ou um ssure fi e regenera totalmente.

Habilidades: Gerar do Spawn 100%.

magias: Nenhum, mas Ubbo-Sathla controla a sua desova em qualquer razoável distância.

Sanity Loss: aponta 1d8 / 5D10 Sanity ver Ubbo-Sathla.

Ubbo-Sathla

Cria de Ubbo-SATHLA

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	110	(1D6 para 6d10 + x5 6)
VIGARISTA	80	(3D6 + 6 x5)
SIZ	115	(1D6 para 6d10 + 10 x5)
INT	0	(0)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	70	(X5 4D6)

HP: 19

Bonus média Danos: + 2D6

Desenvolver média: 3

Média Magia Pontos: 10

Mover: 8

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Sticky filamentos e outros apêndices tentar desenhar o alvo perto o suficiente para que ele possa ser digerida. Andorinha (mnvr): Os ataques com pegajosas fi lamentos, ou com pseudopods tentáculos gelatinosos. Seja qual for o ataque, um sucesso desenha o alvo no corpo do spawn, onde é digerido a uma taxa de 1D6 pontos de vida por rodada. Uma vez ingerido, nenhuma ação é possível, embora amigos podem tentar libertar a vítima. Combate 75% (37/15), danificar 1D6 por rodada quando ingerido andorinha (mnvr) desenha-alvo dentro do corpo, digeriu-se a danos 1D6 por rodada

Armaduras: Imune a golpes e cortes; fogo, magia e encantado armas prejudicá-los normalmente.

magias: Nenhum.

Habilidades: Discrição 90%.

Sanity Loss: 1 / pontos 1d8 sanidade ver um desova de Ubbo-Sathla.

Y'golonac

Ele viu por que a sombra no painel fosco ontem tinha sido decapitado, e ele gritou. À medida que a mesa foi empurrado de lado pela imponente nu fi gura, em cuja superfície ainda trapos pendurados do terno de tweed, o último pensamento de Strutt era uma convicção descrente que isso estava acontecendo porque ele tinha lido os Revelations ... mas antes que pudesse gritar o seu protesto seu respiração foi cortada, como as mãos desceu sobre o rosto eo molhou bocas vermelhas abertas em suas palmas.

- Ramsey Campbell, *Imprimir frio*

Y'golonac é delineada nas Revelações de Gla'aki, um livro misterioso. É um inchado, brilhante figura que habita no subsolo em uma vasta ruína atrás de uma parede de tijolos. Esta prisão pode ser perto da cidade Severn Vale do Brichester, pois é conhecida a freqüentar aquele lugar. Y'golonac é conhecido por vir quando seu nome é lido ou falado, enquanto o mal está presente. É um deus menor, mas maligno.

Culto

Y'golonac tem pouco culto, mas se esforça poderosamente depois de mais culto, aprisionar aqueles que estão mal sutilmente para serem seus sacerdotes. noção do mal de Y'Golonac parece ser uma rasa um, no entanto.

Outras características

Y'golonac pode parecer ser um ser humano normal, um pouco neurótica e fl Abby. Quando ele consegue entrar em contato com uma pessoa

Y'golonac

que é degradada no mal, a vítima é possuído e absorvida pela divindade e, posteriormente, a sua forma pode mudar à vontade da forma do indivíduo possuído como verdadeiro sem cabeça,-brilhante forma de Y'golonac, nu e enorme, com bocas molhadas abertura em as palmas das mãos.

Para lutar fora de uma posse, a POW rolo de destino deve ou menos em 1D100 cada rodada para evitar ser superado. Uma vez superado, o investigador perde 10 INT e 10 POW cada rodada até Y'golonac é forçado fora ou até a sua alma e mente são destruídos e substituídos por Y'golonac's e Y'golonac sai somente se ele perde todos os seus pontos de vida. Y'golonac normalmente ataca pessoas que se tornaram consciente dele, geralmente através da leitura de, pelo menos, uma página das revelações da Gla'aki. Y'golonac é inteligente no sentido de conseguir pessoas para ler passagens do que o livro horrível, sem saber que eles fizeram.

Y'GOLONAC, a mão que alimenta

STR 125 CON 625 125 SIZ INT 150 POW 140

DEX 70 HP 75

Bonus Damage: + 2D6

Construir: 3

Pontos de Magia: 28

Mover: 1 0

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Sendo vagamente humanóide, Y'Golonac pode chutar e perfurador.

Mordida: No combate contra mais de um inimigo, usos Y'golonac suas bocas para devorar e destruir inimigos. Danos causados pelas bocas não cicatriza naturalmente e INT e perda POW é permanente, uma vez que as feridas supurada nunca fecham. Lutando 100% (50/20), bônus de dano Mordida 100% (50/20), danos 1D4 danos não-cura e perder 5 INT e 5 POW cada rodada

Armaduras: Nenhum

magias: Invocar / Bind e Contact feitiços, e tudo aquilo que o Keeper acha apropriado.

Sanity Loss: 1 / 1D20 sanidade pontos a testemunha humano para Y'golonac transformação; 1 / 1D10 + 1 para ver Y'golonac.

Yibb-Tstll

Há, sobre o corpo negro pulsante do antigo Um, extremamente alado criaturas répteis sem caras desordenado e agarrou-se uma multiplicidade de contorção pretamente,

seios pendurados! Os olhos se moviam rapidamente, independentemente-deslizante com viscosidade vil sobre toda a superfície podre de polposo de Yibb-Tstll, brilhando cabeça!

- Brian Lumley, *O Horror no Oakdeene*

Esta deidade horrível vê todo tempo e espaço, uma vez que gira lentamente no centro da sua clareira na selva de Kled, em Dreamlands da Terra. Sob o seu manto esvoaçante uma infinidade de nightgaunts, sugando e apertando os seios de Yibb-Tstll.

Yibb-Tstll

Culto

Nos tempos antigos Yibb-Tstll era adorado como o deus Yibb, mas agora ele não tem culto conhecido.

Yibb-Tstll é frequentemente abordado por indivíduos-o mais frequentemente feiticeiros-que tanto anseiam o uso de servos de Yibb-Tstll, os nightgaunts, ou pedir sua bene fi cento toque.

Outras características

O sangue de Yibb-Tstll, conhecido como The Black por feiticeiros, pode ser convocado e pode agir independente (ver página chamada The Black @@).

O toque de Yibb-Tstll comumente provoca uma perda drástica, um de escolha, talvez a perda imediata do Guardião de todos os pontos de sanidade, uma morte rápida de terríveis convulsões ou talvez correndo para a frente a mamar da coisa antes de ser rasgado em pedaços. As alterações podem ser física. Às vezes, eles são benéficos.

YIBB-TSTLL, A Um Paciente

STR 200 CON 240 260 SIZ INT 300 POW 325
DEX 80 HP 50

Bonus Damage: + 5d6

Construir: 6

Pontos de Magia: 65

Mover: 0

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: O toque de Yibb-Tstll é mortal. Toque de 100% (50/20), ver acima

Armaduras: 12 pontos capa, regenera 5 pontos de vida por rodada. Perda de todos os pontos de vida dissipa Yibb-Tstll, mas ele pode em breve reforma ou em algum lugar reaparecer mais.

magias: Todos os feitiços Contato, chamada Yibb-Tstll, Contact Yibb-Tstll, Chamar The Black, Invocar / Bind Nightgaunt, outros como desejado pelo goleiro.

Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 Sanity ver Yibb-Tstll.

Yig

O pai meio-humano de serpentes ... a cobra-deus das planícies centrais tribos-presumivelmente a origem primária da Quetzacoatl mais para sul ou Kukulcan-se um ângulo diferente, meia-anthropomor-diabo PHIC.

- HP Lovecraft e Zealia Bishop, *o Maldição de Yig*

Yig nunca é claramente descrita, mas pode ser parecido com um homem forte escamosa com uma serpente-como cabeça ou uma cabeça normal. Ele pode ser acompanhado por mobs de cobras. Ele parece ser principalmente uma divindade norte-americano. A "maldição do Yig" notório consiste de loucura e crianças malformadas.

Culto

Yig é registrado como sendo adorado por Plains tribos e médicos voodoo, e pode ser de algum modo ligado a Quetzacoatl. Ele também é adorado pelo povo serpente e seus parentes. Adoradores ganhar alguma imunidade de cobras venenosas, a capacidade de falar com cobras, e alguns rituais arcanos e feitiços. Se alguém expõe segredos de culto ou faz mal ao culto, Yig envia uma serpente sagrada para matar o agressor.

Outras características

A manifestação de Yig seria sinalizado em grande parte ou totalmente por um tapete de serpentes-cascavel na América do Norte, somadores de sopro ou cobras em outros lugares.

Uma cobra sagrada de Yig é sempre um grande indivíduo de uma espécie nativa para a área onde se manifestam, com um crescente branco no topo de sua cabeça. Na América do Norte, um normalmente tais cobra seria uma enorme cascavel tom, pelo menos 5-6 pés de comprimento. A cobra aparece com tanta rapidez que a vítima é sempre assustado e automaticamente bater a menos que ele ou ela pode reagir rapidamente (teste de perícia rodeio). Nas rodadas seguintes, o uso bem sucedido do rodeio é necessária para evitar ser picado pela cobra, que irá prosseguir e continuar a atacar a menos que seja morto. Sem antivenin pode salvar alguém mordido por uma cobra sagrada de Yig-mordido, ele ou ela sempre morre depois de alguns minutos de agonia.

YIG, Pai de Serpentes

STR 150 CON 600 100 SIZ INT 100 POW 140
DEX 90 HP 70

Bonus Damage: + 2D6

Construir: 3

Pontos de Magia: 28

Mover: 10

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Yig tem a gama habitual de ataques desarmados abertas para humanóides.

Agarrar (mnvr): Em combate corpo-a-corpo, a mão do apreende Yig, não dá um soco, fazendo esmagamento danos a um braço ou perna.

Mordida: No próximo turno de combate, Yig atrai a vítima para ele (opposou rolo STR para resistir) e mordidas.

Lutando 90% (45/18), Grasp bônus de dano

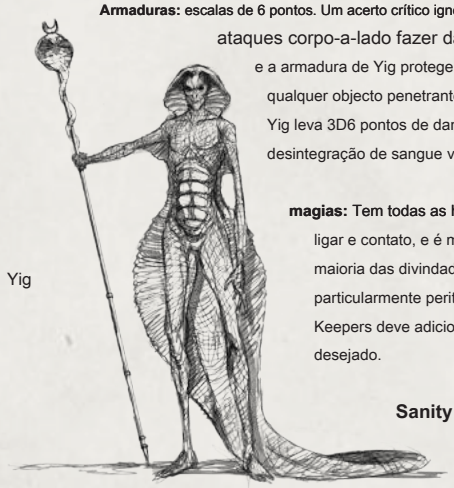
(mnvr), esmagando dano 2D6

Morda (após APERTO) 95% (47/19), dano 1d8 + morte instantânea se armadura é penetrado

Armaduras: escalas de 6 pontos. Um acerto crítico ignora armadura.

ataques corpo-a-lado fazer dano normal e a armadura de Yig protege normalmente, no entanto, qualquer objecto penetrante armadura escamosa do Yig leva 3D6 pontos de dano dos efeitos de desintegração de sangue venenosa de Yig.

magias: Tem todas as habituais feitiços Invocar / ligar e contato, e é mais dispostos do que a maioria das divindades para dar-lhes; ele é particularmente perito com Chthonians; Keepers deve adicionar outras magias como desejado.



Yig

Sanity Loss: 0 / pontos 1d8 sanidade para ver Yig.

Yog-Sothoth

Grandes globos de Massing luz para a abertura ... o quebrando dos globos mais próximas, eo protoplasmic fl esh que fl devido blackly para fora, para se unir e formar que Eldritch, horror hedionda do espaço exterior ... cuja máscara era um amontoado de globos iridescentes ... quem froths como lodo primordial no caos nuclear para sempre além dos postos avançados nethermost

de espaço e tempo!

- August Derleth, *O Lurker no Limiar*

Yog-Sothoth habita nos interstícios entre os planos que compõem o universo. Não se manifesta como um conglomerado de globos iridescentes, que são sempre de deslocamento, fluindo em um outro e quebrar. Este conglomerado é grande, mas variável, de modo que em um tempo que pode parecer ser 100 jardas de diâmetro e na outra metade do tempo de uma milha ou mais. Conexões entre aparência e avistamentos de supostos discos ying fl do Yog-Sothoth são óbvias.

Culto

Yog-Sothoth é preeminentemente a divindade de feiticeiros e bruxos. Ele lhes concede o poder de viajar entre os planos, ou o poder de ver em outros aviões através de um pedaço de vidro mágica ou algo semelhante. Yog-Sothoth também pode dar a seus escravos a capacidade de comandar vários monstros de mundos distantes.

Em troca desses presentes, adoradores abrir o caminho para Yog-Sothoth para viajar de seus domínios habituais para a Terra, para devastar e pilhagem.

Como Tawil at'Umr, todos aqueles que desejam viajar para tempos distantes e locais podem lidar com segurança com ele. Esta forma parece ser a forma menos maligna em que para encontrá-lo, mas, mesmo assim, há sempre o perigo de que Tawil at'Umr irá remover seu véu e causar loucura completa e destruição para aqueles que lidam com ela.

Outras características

Yog-Sothoth detém o poder de viajar dentro dos aviões para chegar a qualquer outro tempo ou espaço. -se Yog-Sothoth é coincidente com todo o tempo e espaço. Devido a isso, Yog-Sothoth foi chamado a chave eo Gate. No aspecto de Yog-Sothoth como Opener do Caminho, ele é registrado como Umr at'Tawil a forma árabe correto seria Tawil at'Umr, o que significa que o prolongado de vida. Yog-Sothoth deseja entrar neste plano de festa na vida que ela contém, mas só pode fazê-lo em determinados momentos.

Yog-Sothoth pode fl y através de nossa atmosfera a velocidades de centenas ou milhares de milhas por hora.

Yog-Sothoth pode transportar um personagem por qualquer rodada no universo ou em qualquer lugar no tempo por tocá-lo.

YOG-Sothoth, O All-In-One

STR N / D CON 2000 SIZ varia INT 200 POW 500

DEX 5 HP 400

Bonus Damage: N / D

Construir: Varia

Pontos de Magia: 100

Mover: 100

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Usa seguinte ataques especiais.

esferas: Cada rodada de combate, Yog-Sothoth podem tocar em um ca-ter com as suas esferas viscoso e que o personagem perde imediatamente 3D10 CON. Este dano é permanente e não vai curar normalmente. Ele toma a forma de corrosão, fulminante, ou corrupção da parte do corpo tocado, e pode também envolver uma perda de APP para a vítima.

parafusos: Alternativamente, Yog-Sothoth pode desencadear parafusos de prateado fl uid ou fogo (a um custo de pontos de magia 1D6) que pode chegar a mais de meia milha e destruir quaisquer objetos normais atingiu-derrubar aviões e matando ou atordoamento qualquer ou todos os seres humanos deixando de Dodge. Uma gota de energia cobre uma área de cerca de 5 jardas todo com o seu efeito.

Yog-Sothoth

Esferas 100% (50/20), danos 3D10 CON permanente Parafusos 80% (40/18), a morte danos no diâmetro de 5 jardas

Armaduras: Nenhum, no entanto apenas armas mágicas podem danificar Yog-Sothoth.

magias: Como muitos como ele quer.

Sanity Loss: aponta 1D10 / 1D100 sanidade para vê-lo em forma esférica. Não há custo para ver formulário Tawil at'Umr.

Zoth-Ommog

Um corpo com a forma de uma base ampla, de cone truncado. Um fl na, sem corte,, cabeça vagamente réptil em forma de cunha supera essa cónica do tronco, e a cabeça é quase totalmente escondido por trás tranças de roda. Este cabelo ou barba e cabeleira, consiste em densamente cordas esculpidas e enrolando, como serpentes ou vermes ... Através desta repulsiva Medusa-juba de gavinhas ropy, dois feroz, serpente-como olhos o reflexo em um terrível mescla de frio, zombaria desumana e que Eu só posso descrever como

regozijando ameaça.

- Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Ela tem um corpo em forma de cone com uma cabeça de lagarto. Da cabeça cresce uma massa de tentáculos de serpente de espessura. A partir da base do projecto pescoço quatro pseudopods espessas que se assemelham braços sh estrela fi, um em cada lado do corpo. Zoth-Ommog é, evidentemente, enterrado debaixo do Paci fi c no cadáver cidade de R'lyeh.

Culto

Zoth-Ommog não tem culto ativo entre os seres humanos. Alguns dos mais profundos podem adorar esta entidade maligna. Zoth-Ommog pode manifestar-se através de uma das muitas estátuas de si espalhados aparentemente de forma aleatória em todo o mundo.

Zoth-Ommog, Filho de Cthulhu

STR 200 CON 600 300 SIZ INT 100 POW 175
DEX 60 HP 90

Bonus Damage: + 5d6

Construir: 6

Pontos de Magia: 35

Mover: 25

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Pode atacar em uma variedade de maneiras usando tentáculos, pés, golpes esmagadores, e assim por diante. Geralmente, ele assalta qualquer homem à vista, atacar ou com um dos seus gigantesca pseudopods ou uma mordida.

Zoth-Ommog

Lutando 90% (45/18), bônus de dano

Armaduras: 10 ponto de espessura, ocultar blubbery; regenera 3 pontos de vida por rodada de combate.

magias: All Call e Contact feitiços, mais qualquer que as fi nds Keeper apropriada.

Sanity Loss: aponta 1D6 / 1D20 Sanity ver Zoth-Ommog.

Seção Três: Tradicional Horrors

Pode-se facilmente imaginar um núcleo alienígena da substância ou energia, sem forma ou de outra forma, mantido vivo por subtrações imperceptíveis ou imateriais da força vital ou tecidos corporais e fluidos de outras coisas mais palpável que vivem no qual ele

penetra e com cujo tecido às vezes

completamente funde.

- HP Lovecraft, *O Shunned Casa*

jogos de *Chamada de Cthulhu* pode ser usado para dizer qualquer tipo de horror história-não sensação restrito a utilizar adversários autenticamente Lovecraft. horror tradicional tem frequentemente contado com a dualidade do bem contra o mal, um conceito que perde o seu significado no universo niilista de Lovecraft. Muitos dos seres sobrenaturais de legenda são tradicionalmente derrotado com o uso de parafernália religiosa: o vampiro é prejudicado por água benta e repelidos por um crucifixo; fantasmas e demônios estão sujeitos a exorcismo por sacerdotes cristãos. Por que essas coisas funcionam em um ambiente Lovecraft? Nem tudo precisa ser explicado, mas inconsistências gritantes devem ser abordadas; se os vampiros são afetados por um crucifixo, então por que não são fantasmas?

Tentando se casar com os tropos de terror tradicionais com um universo de Lovecraft pode não ser tão fácil quanto parece. Pode ser útil para distinguir entre os jogos que usam uma configuração de Lovecraft de jogos de terror genéricos.

Coerência só é exigida quando duas histórias estão ligadas. Você pode decidir ter Cruci xes fi queimar o esh fl dos mortos-vivos em um 1970 vampiro cenário só para ter essas coisas escarnecido e sem valor em um encontro moderno-dia com os Mythos. Se as histórias não estão ligados (isto é, utilizar um conjunto diferente de caracteres) então não é necessária consistência.

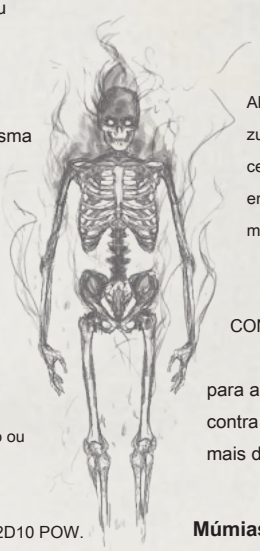
O uso de monstros tradicionais nos jogos também fornece Keepers com a opção de inserir 'pistas falsas' para a história ou a assegurar que os jogos não se tornar obsoleto como os investigadores enfrentam ainda outro monstro Mythos, semana após semana. Misturando monstros tradicionais e Mythos permite Keepers para criar mistérios única e desafiadora onde os jogadores podem pensar que eles sabem o que eles enfrentam, apenas para descobrir algum novo horror híbrido que é ainda mais desafiador e assustador.

Ghosts

Cada fantasma deve ser trabalhada pela Keeper para fi t as circunstâncias do cenário. Fantasmas geralmente possuem apenas INT e POW, aparecendo como fraca, formas enevoadas. eles assombrar

determinados locais ou específico objetos (como um livro, navio ou automóvel).

Ghosts pode ou não ser vulnerável a magia ou exorcismo. Fantasmas parecem especialmente para locais haunt a fim de comunicar o horror que levou a sua formação. Às vezes um fantasma dá pistas ou instruções que, se realizadas, permitem a sombra ansiosa dissolver e fi nd paz. Apesar de todos os fantasmas são aterrorizantes, algumas são mais repugnante do que outros; uma perda ponto 1d8 sanidade deve ser a perda máxima para ver um fantasma.



Fantasma

Poderes especiais

Para o ataque de um fantasma, use um rolo POW oposto. Enquanto isto acontece, o fantasma pode ser vislumbrada como arranhando, envolvendo ou de outro modo fisicamente atacando o alvo.

Se o personagem falhar o rolo POW oposto, o personagem perde 2D10 POW. Se o personagem pode superar o fantasma, ele ou ela faz com que o fantasma de perder 2D10 POW. Quaisquer pontos de POW perdidos serão confiscados. Fantasmas de maior força pode descarregar 3D10 POW ou mais de uma vítima em um único turno de combate, mas tais entidades potentes ainda perder única 2D10 POW se superar pela vítima em uma rodada particular.

Cabe ao Guardião para determinar como um fantasma pode ser colocado para descansar. Algumas possibilidades incluem:

Eu Localizar a fonte de anexo para o fantasma e destruí-lo.

Eu A localização dos restos físicos do fantasma e sal-ing e queimá-los.

Eu Exorcizar o fantasma (isso pode incluir opostas rolos POW).

Eu Permitindo que o fantasma de fi ful ll sua 'missão' (prevenção a morte de um ente querido, resolvendo un fi negócio terminado, etc.)

Alguns fantasmas pode manipular o ambiente ao seu redor, causando potes para fl y das prateleiras, portas de abrir e telefones a tocar-o poltergeist infame. Mais poltergeists poderosos podem causar danos físicos para os incautos, atacando com itens jogados. Em tais casos, os investigadores devem usar a habilidade do rodeio para evitar ser atingido e talvez procurar meios alternativos para acalmar ou expulsar o espírito com raiva.

fantasmas individualmente trabalhada são boas fontes de cenários assustadores. campanhas inteiras pode ser dedicado ao estudo da e exorcismo de fantasmas. Livros para ler como fontes de idéias sobre fantasmas incluem The Haunting of Hill House (tanto o romance eo lm 1963 fi, The Haunting) por Shirley Jackson, o brilho de Stephen King, qualquer uma das histórias de fantasmas de William Hope Hodgson (particularmente a Thomas Carnacki the Ghost contos Finder), e as histórias de fantasmas de M.

R. James. Henry James contribui com um volume inteiro de histórias de fantasmas em suas obras completas e Rudyard Kipling definir algumas excelentes contos de fantasmas na Inglaterra e Índia.

múmias

Estes seres mortos-vivos são semelhantes a zumbis inteligentes. Alguns cultos manter múmias em seus templos como guardiões. Como zumbis, múmias deve ser cortado em pedaços para torná-los ação cessar. Ao contrário da crença popular, muitas múmias não têm envolvimentos curativo e pode mover-se com relativa rapidez. Algumas múmias não pode regenerar naturalmente pontos de magia.

A múmia tem o dobro do seu STR humana, 1,5 vezes o seu CON original e dois terços da DEX originais.

Por causa do betume e ligaduras frequentemente utilizadas para assegurar a sua conservação, fogo é particularmente eficaz contra múmias egípcios: dano é normal, no entanto às chamas são mais difíceis de extinguir por causa do betume nos invólucros.

Múmias, cascas de horror

Caracteres. médias		*rolos*
STR 105		(X10 3D6)
CON 80		(3D6 + 2 x7.5)
SIZ	65	(2D6 + 6 x5)
INT	55	(X5 3D6)
PANCADA	75	(1D6 + 12 x5)
DEX	35	(X5 2D6)

HP: 14

Bonus média Danos: + 1D6

Desenvolver média: 2

Pontos de Magia: 15

Mover: 6

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Múmias têm a habitual gama de desarmado ataques abrir para humanóides. Combate 70% (35/14), danos bónus danos 1D6 + Esquiva 17% (03/08)

Armaduras: pele 2-ponto. armas empalar têm pouco efeito (meia danificar).

Habilidades: Discrição 50%.

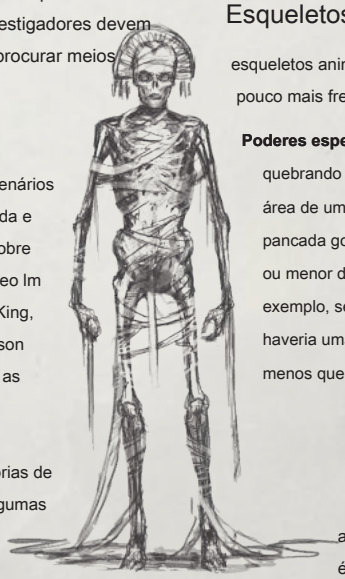
Sanity Loss: 1 / pontos 1d8 sanidade para ver uma múmia.

Esqueletos, humana

esqueletos animados são encontradas em algumas lendas medievais e um pouco mais frequentemente em histórias e filmes.

Poderes especiais resistentes a danos: ossos secos são bastante frágeis, quebrando e estilhaçando facilmente de um duro golpe, no entanto nenhuma área de um esqueleto é mais vulnerável do que qualquer outro. Qualquer pancada golpeia um esqueleto tem uma possibilidade de destruir que igual ou menor do que os danos causados x 5 (como laminados em 1D100). Por exemplo, se um machado bateu um esqueleto e fez 8 pontos de dano, haveria uma chance de 40% de destruir o esqueleto por quebrando-o. A menos que os quebra esqueleto, permanece totalmente intacta.

Aplicar um dado penalidade em ataques feitos com uma arma de empalação (incluindo balas), uma vez que muito do alvo é simplesmente ar.



Mamãe

Esqueletos, The Lovely Bones

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	50	(X5 3D6)
VIGARISTA	N / A	
SIZ	65	(2D6 + 6 x5)
INT	50	(X5 3D6)
PANCADA	05	(05)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: N / A (regras especiais)

Bonus média Danos: Nenhum

Desenvolver média: 0

Pontos de Magia: 1

Mover: 7

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

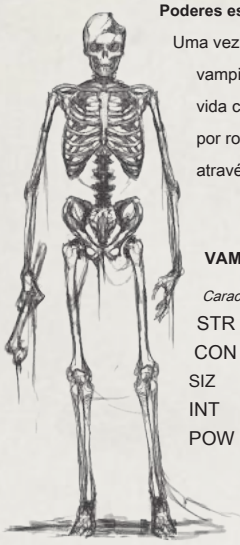
Combate ataques: esqueletos animados utilizam tradicionalmente armas em vez de golpes marcantes diretamente, talvez porque eles quebrar tão facilmente. Equipar como desejado, normalmente um pequeno clube ou espada.

Combate 45% (22/9), danos bónus danos 1D3 + ou weap- em danos de

Dodge 30% (15/6)

Armaduras: Resistente a dano (veja poderes especiais)

Sanity Loss: 0 / pontos 1D6 sanidade ver um esqueleto animado.



Esqueleto

Vampiros

Cada jogador vai estar interessado em juízo com estas sanguessugas correspondência; no entanto histórias sobre vampiros e seus poderes são tão conflitantes e contraditórias que o Keeper indivíduo deve determinar quais fatos vampiro são verdadeiras em jogo e quais são meramente lendário. Aqui estão algumas opções:

Eu Um vampiro não lança re fl exão.

Eu Um vampiro pode ter que retornar ao solo em que originalmente foi enterrado, a fim de passar as horas do dia.

Eu A terceira mordida de um vampiro faz com que um personagem morrer e, em seguida, tornar-se um dos mortos-vivos.

Eu Um vampiro não tem poderes especiais na luz do dia e pode ser incapaz de se mover no exterior, ou ser incapaz de se mover a partir do seu caixão.

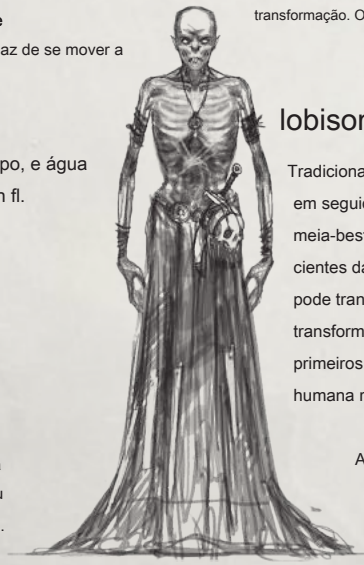
Eu Em culturas cristãos, a cruz dá pro- tecção de um vampiro, pelo menos por um tempo, e água benta tocar as Sears coisa e escaldões sua esh fl.

Eu O vampiro só é afetado pelo que a religião praticada ou compreendida enquanto vivo.

Eu Um vampiro nunca bebe ou come.

Eu Um vampiro não pode passar sobre águas vivas.

Eu Um vampiro pode transformar-se em fumaça, névoa, uma lobo ou um morcego à vontade. Em caso de fumaça ou névoa, que deriva a uma taxa de uma jarda por rodada.



Vampiro

Poderes especiais

Uma vez que os ataques físicos superaram seus pontos de vida, as voltas de vampiros em fumaça ou névoa no final da rodada após o qual seus pontos de vida chegou a zero, a partir daí regenerar pontos de vida, à taxa de 1 ponto por rodada. Se, quando a zero pontos de vida, uma estaca é conduzido através do seu coração o vampiro é morto e reduzido a cinzas.

VAM, anormais sugadores de sangue

Caracteres.	*médias*	*rolos*	
STR	105	(X10 3D6)	
CON	65	(2D6 + 6 x5)	
SIZ	50	(X5 3D6)	
INT	65	(2D6 + 6 x5)	
POW	65	(2D6 + 6 x5)	
DEX	50	(X5 3D6)	

HP: 11

Bonus média Danos: + 1D4

Desenvolver média: 1

Pontos de Magia: 13

Mover: taxa de espécies 2 (vampiro MOV humano 10)

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Vampiros têm a habitual gama de no- desarmado tachas abrir para humanóides.

Mordida: Dependendo do estilo do seu vampiro, o vampiro pode tem que segurar a vítima para continuar drenando o sangue de sua vítima, ou o ato de morder pode subjugar a vítima a vontade do vampiro. De qualquer maneira o vampiro drena 2D10 STR (sangue) da vítima cada rodada depois.

olhar: Se o alvo falhar um rolo POW oposta do alvo é hypno- Tized e podem ser feitas de seguir instruções simples. Se estas instruções são auto-destrutivo, no início de uma rodada jogador do alvo pode tentar um rolo INT para tirar proveito dela. Lutando 50% (25/10), o dano bônus de dano 1D4 + ou arma Mordida 50% (25/10), danos 1D4 + especial (ver acima) Gaze Hypnotized, veja acima.

Esquiva: 25% (05/12)

Armaduras: 0, mas a reforma lata após os pontos de vida são excedidos.

Habilidades: Charme 60%, a psicologia humana 60%, Track (Scent Blood) 75%, 70% discrição.

Sanity Loss: 0 / pontos 1D4 sanidade para ser atacado; 1 / 1D3 a uma testemunha transformação. Os vampiros de aparência humana custam nenhum ponto sanidade para ver.

lobisomens

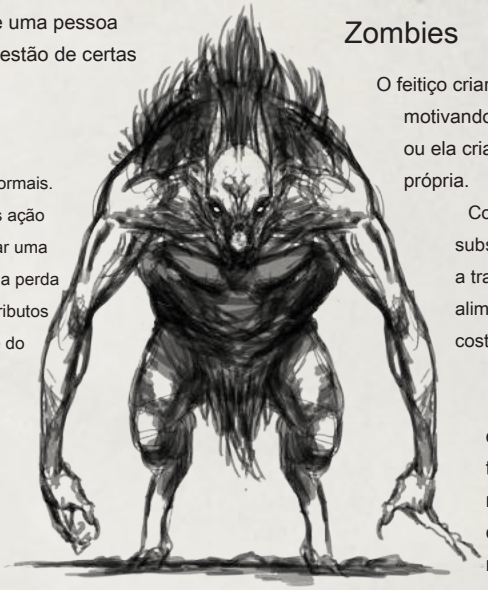
Tradicionalmente, um humano normal é amaldiçoado e, ocasionalmente, em seguida transforma-se em um monstro, meia-humana e uma meia-besta-classicamente para a lua cheia. Este infeliz podem não estar cientes da maldição ou pode detestar o seu destino. A segunda espécie pode transformar completamente em um lobo, glorying nas suas transformações e tem mais controlo sobre a metamorfose do que os primeiros. Vorazes e ferozes ataques, bem como o cão louco clássica ou humana raivoso, são típicas de ambos.

Ambos os tipos de lobisomem aparentemente propagar através da transmissão de um agente de transformação através da saliva, enquanto mordendo. Em algumas culturas, uma pessoa pode se tornar um lobisomem devido à bruxaria; a maldição, neste caso, ser

um feitiço. Enquanto alguns folclore sugere que uma pessoa pode adoptar a transformação sobre si pela ingestão de certas plantas e o sangue do inocente.

Tal como os seres humanos, homens lobo são exteriormente normal e têm características humanas normais. As formas homem-besta e lobo gigante abaixo ataques ação ordinária, armaduras, etc. O Keeper pode ou não cobrar uma perda de sanidade para a forma de lobo: se houver uma perda de sanidade, dar à criatura olhos brilhantes e outros atributos sobrenaturais para a conta para a percepção na mente do personagem.

Especial Powers Regeneração: Na forma bestial o lobisomem é notoriamente resistente a lesões, regeneração 1 hit ponto cada rodada. Cicatrizes e vergões de tal danos podem permanecer após a Ravener reassume forma humana. Tal cura está enfraquecendo, muitas vezes obrigando o transmorfo para passar dias na cama.



Lobisomem

Imunidade: Lobisomens são imunes à maioria das armas, no entanto eles podem ser danificados ou mortos por fogo ou por armas de prata. Sua pele definir um incêndio, o lobisomem perde pontos bater mais rápido do que ele pode se regenerar. Prata, o metal lunar, é venenoso para o lobisomem. Se o lobisomem recebe uma grande ferida (metade do seu ponto de vida, total ou acima de uma ferida) de uma arma feita de prata o lobisomem vai morrer. Se demorar menos de uma grande ferida de uma arma de prata o lobisomem não pode pontos de vida regenerados tão perdido.

LOBISOMENS, forma Humanoid

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	105	(X5 6D6)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ *	55	(X5 3D6)
INT	20	(1D4 + 2 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

* Aumentar SIZ a 65 (3D6 + 1D3 x5) para uma forma de lobo gigante.

HP: 12

Bonus média Danos: + 1D4

Desenvolver média: 1

Pontos de Magia: 13

Mover: 12

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Mordendo, arranhando e mauling. Se o alvo da pele quebrada por uma mordida, as transformações vítima em um lobisomem na próxima lua cheia.

Combate a 50% (2510), danos bónus danos 1d8 + Esquiva 32% (16/6)

Armaduras: Enquanto na forma de lobo ou homem-animal, 1-ponto ocultar mais regeneração de 1 ponto de vida por rodada.

Habilidades: Rastrear (por cheiro) 90%, 60% discrição

Sanity Loss: 0 / pontos 1d8 sanidade ver um lobisomem.

0 / 1D3 para ver uma forma de mudança.

Zombies

O feitiço criar o zumbi fornece os pontos de POW motivando-lo. Cada feitiço-lançador direciona o que ele ou ela cria: zumbis, na sua maioria, não têm vontade própria.

Como o Guardião deseja, alguns feitiços e substâncias podem desativar essas coisas. Segundo a tradição vodu, zumbis poderia ser destruído, alimentando-sal; seus fabricantes iria primeiro costurar fechar suas bocas para proteger contra isso.

Além da tradição vodu, Keepers deve observar o feitiço ressurreição dentro da tradição-a Cthulhu Mythos meio de ressuscitar os mortos (que parecem mais no controle de suas faculdades), e as novas racionalidades que a ciência estranha ou vil poluição também pode criar zumbi coisas.

Zombies, The Walking Dead

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	80	(X7.5 3D6)
VIGARISTA	80	(X7.5 3D6)
SIZ *	65	(2D6 + 6 x5)
PANCADA	05	(05)
DEX	35	(2D6)

Pontos de vida: 14

Bonus média Danos: 1D4

Desenvolver média: 1

Pontos de Magia: 1

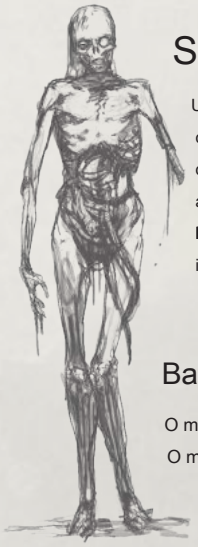
Mover: 6 (se bamboleante) / 8 (se não bamboleante)

ATAQUES ataques por rodada: 1

Lutando 30% (15/6), danificar 1D3 (ou dano da arma) + bônus de dano Esquiva: falta de vontade, isso não é uma opção

Armaduras: Principais feridas entregues ao corpo irá resultar na perda de um membro. Caso contrário ignorar danos excepto para a cabeça (uma matriz penalidade em rolos para atingir a cabeça).

Sanity Loss: 0 / pontos 1d8 sanidade ver um zumbi.



zumbi

Secção quatro: Beasts

Um guia completo para todas as variedades de animais no mundo é claramente além do escopo deste livro e seria completamente desnecessária para o jogo. Os animais listados abaixo são aqueles que apresentam como inimigos em histórias do gênero horror (pense em Hitchcock *Os pássaros)* ou aqueles que possam ser utilizados pelos investigadores (tais como cavalos como montagens).

Bat, Large

O morcego gigante da América Central reúne em dezenas ou centenas. O morcegos comum menor para os Estados Unidos se reúnem em enormes ocks fl baseada em cavernas de até 50.000 indivíduos. Morcegos em todo o mundo estão sob ataque ambiental grave dos humanos.

BAT, Large

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	25	(X5 2D4)
VIGARISTA	35	(X5 2D6)
SIZ	15	(X5 2D4)
PANCADA	35	(X5 2D6)
DEX	105	(1D6 + 18 x5)

Se atacar como um grupo, use as características acima para representar o grupo, o aumento do tamanho em 10 e dano tamanho dados por um para cada bastão adicional.

HP: 5

Bonus média Danos: - 2

Desenvolver média: -2

Mover: 12/01 ying fl

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Brigando ataques: Ataques com dentes e garras.

ataques de combate (Grupo): Cada vez que o alvo bate os morcegos em um rolo de combate reduzir o número de morcegos por um. Assim, um grupo de 6 bastões teria um tamanho de 65 e seria, em fl ito danos 1D6 (uma vez que não é um D7).

bastão de vampiro

Combate a 40% (20/8), danificar 1D2 (um para dados de tamanho por bastão extra grupo)

Esquiva 52% (26/10)

Armaduras: Nenhum.

Habilidades: Local escondido (eco-localizar) 75%.

Habitat: Aquecer e climas temperados no mundo inteiro.

Pássaro

aves comuns, como a pega, corvo e gralha não oferecem nenhuma ameaça para os seres humanos normalmente, no entanto no gênero horror dessas criaturas, por vezes, se transformar em inimigos. Use os valores indicados para os morcegos para um pássaro menor individual.

aves maiores podem representar possíveis ameaças se tão inclinado. As estatísticas abaixo prever uma águia gigante ou qualquer outro pássaro grande. Apenas as maiores aves vai atacar seres humanos, embora abutres vão atacar presa indefesa de qualquer espécie. Todas as aves têm a habilidade especial para cortar a chance de um atacante para bater ao meio (um de pênalti dado para hit), enquanto eles estão ying fl.

pássaros maiores vivem nas colinas e montanhas mais elevadas, que oferecem locais de nidificação seguras e confiáveis para updrafts subindo. Eles pousar entre os pináculos ou saliências rochosas, ou mesmo em árvores que cresceram perto o suficiente para suportar o peso considerável de até meia dúzia de grandes aves e seus ninhos. A gama de tais aves é efetivamente o hemisfério ocidental, mas não há razão que existe um depositário não pode dizer: "Um pássaro gigante é o mergulho em você" em qualquer lugar deste lado da Antártida, onde os pássaros gigantes única andar.

California Condor

CONDOR, Vulture gryphus

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	110	(3D6 + 12 x5)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	80	(3D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	95	(2D6 + 12 x5)

HP: 13

Bonus média Danos: + 1D6

Desenvolver média: 2

Mover: 12/05 ying fl

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Navalha bicos afiados e garras cruéis. Combate 45% (22/9), danos 1D6 + bónus danos de

Dodge 47% (23/9)

Armaduras: penas um ponto.

Habilidades: Local escondido 90%.

Habitat: norte e Sul América.

Urso preto

Urso

O urso preto é de longe o tipo mais comum de urso na América do Norte. É o único urso provável que se encontrem no leste dos Estados Unidos.

Urso, preto

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	100	(3D6 + 10 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	100	(3D6 + 10 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 16

Bonus média Danos: + 2D6

Desenvolver média: 3

Mover: 12

ATAQUES ataques por rodada: 2

Combate ataques: Grandes criaturas fortes com patas grandes, garras e dentes.

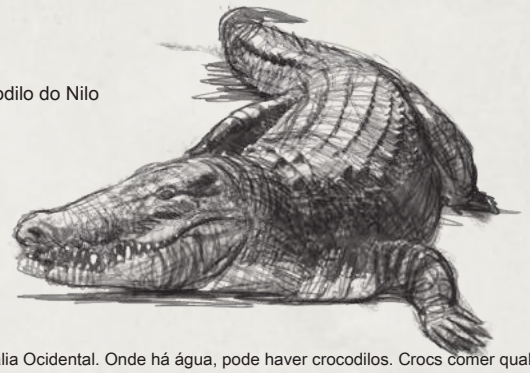
Combate a 40% (20/8), danos 1D6 + bónus danos de Dodge 25% (5/12) Armor: 3-ponto pele e cartilagem.

Habilidades: Subir 30%, Escute 75%, Cheiro Prey 70%

Habitat: Sul do Canadá ao sul do México.

Crocodilo

O crocodilo do Nilo, agora rara no Nilo menor, mas ainda encontrou no centro de África, Madagascar, Ásia tropical e do norte



Crocodilo do Nilo

e Austrália Ocidental. Onde há água, pode haver crocodilos. Crocs comer qualquer coisa que eles podem pegar e vêm em grande número para uma matança para alimentar comunitariamente. Normalmente eles não vão atacar um barco. Estatísticas semelhantes podem ser usados para qualquer crocodilia, incluindo jacarés, jacarés, e gavials-all longo focinho, lagarto-like e carnívoros.

Crocodilo, NILE

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	130	(4D6 + 12 x5)
VIGARISTA	90	(3D6 + 8 x5)
SIZ	130	(4D6 + 12 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	35	(X5 2D6)

HP: 22

Damage Bonus Média: + 2D6

Desenvolver média: 3

Mover: 08/06 natação

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: O perigo principal do curso é sua mordida, mas um grande se pode deambular e causa danos por impacto.

Morder e espera (mnvr): mandíbulas vicioso, uma vez que têm segurar eles são Não deve deixar ir e pode arrastar a sua subaquática vítima a se afogar.

Lutando 50% (25/10), bônus de dano

Mordida e espera (mnvr) danos 1D10 + bônus de dano, seguido por bônus de dano a cada rodada, enquanto realizado (ou afogamento) Evasiva 17% (8/3)

Armaduras: 2-ponto ocultar.

Habilidades: Discrição 60% (em água a 80%)

Habitat: Trópicos, especialmente pântanos selva em todo o mundo.

cães

Nossos amigos nacionais são notáveis entre os animais para devoção e carinho para seus mestres humanos. Como caçadores, eles preferem se reunir em embalagens de 1d8 + 3 animais mínimo.

Cães vem em uma variedade de tamanhos e os valores (média) abaixo devem ser adaptadas em conformidade.

CÃES

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	35	(X5 2D6)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	35	(X5 2D6)
PANCADA	35	(X5 2D6)
DEX	70	(X5 4D6)

HP: 8

Bonus média Danos: - 1

Desenvolver média: - 1

Mover: 12

ATAQUES ataques por rodada: 1 Combate 50% (25/10), danificar 1D6 de Dodge 42% (21/8)

Armaduras: N / D

Habilidades: Ouça 75%, Cheiro Algo interessante 90%.

Habitat: Onde quer que os seres humanos vivem.

Cão

Cavalo

Cavalos oferecem muitas vantagens para aqueles que conhecem os seus caminhos. Para roleplaying, dividi-los em cavalos de equitação, cavalos de esboço, burros e mulas.

Uso da equitação é coberto pela habilidade Ride. pilotos individuais e pequenos grupos podem facilmente cobrir quarenta milhas em um dia, dada a abundância de água e forragem, como aveia e outros grãos. cavalos de sela pode treinar com outros cavalos, mas eles não lutar a não ser encurralado. cavalos treinados cavalaria mesmo são treinados apenas para ficar sua terra e controlar seu nervosismo. Quase todos os cavalos vão entrar em pânico com a presença de alguma coisa sobrenatural.

Projecto de cavalos são os maiores dos cavalos, geralmente quebrados para passeio, mas não muito montado. Para engatar-los aos vagões, uma Cavalos unidade ou similares rolo pode ser solicitado. Selas e ventilas grande o suficiente para eles pode não existir; equitação bareback poderia ser feito com um dado de grande penalidade para a habilidade Ride.

Burros e mulas principalmente carregam fardos, e não os pilotos, ou desenhar vagões ou carrinhos. Estereótipo, eles ignoram comandos quando se lhes agrada, mesmo os mais brutais.

Entre todos os cavalos, a tendência sobre acontecimentos sangrentos, arma fogo, monstros, multidões furiosas e assim por diante, será um sensível, a ee fl.

CAVALO

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	140	(3D6 + 18 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	165	(6D6 + 12 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 23

Bonus média Danos: + 3D6

Desenvolver média: 4

Cavalo

Mover: 12

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Estes são animais de grande porte que pode chutar e morder , bem como buffet um adversário de menor para o chão. Pode levantar-se sobre as patas traseiras, em seguida, mergulhar para baixo com suas patas dianteiras. Um cavalo requer treinamento para que atropelar pessoas. Lutando 25% (05/12), o dano bônus de dano 1d8 + Esquiva 25% (05/12),

Armaduras: Nenhum.

Habitat: Pradarias e desertos altos, ou onde os seres humanos são.

Leão

Incluindo leões (Panthera leo), tigres, leões da montanha, pumas e pumas. Os valores para um Leão estão listados abaixo e pode ser usado para todos os gatos grandes com pequenas variações. Um tigre é um pouco mais forte, enquanto chitas são mais leves e mais rápido.

LEÃO

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	95	(2D6 + 12 x5)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	80	(3D6 + 6 x5)
PANCADA	65	(2D6 + 6 x5)
DEX	95	(2D6 + 12 x5)

HP: 13

Bonus média Danos: + 1D6

Desenvolver média: 2

Mover: 10

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Combate ataques: Estes predadores perigosos têm garras afiadas e dentes. Pode usar um Mnvr lutar e fixá seu oponente. Combate: 60% (30/12), danos bónus danos 2D6 + Esquiva 25% (05/12)

Armaduras: 2-ponto da pele e a pele

Habilidades: Discrição 30%, faixa de 25%.

Habitat: África e Oriente Médio.

Rato

Os ratos individuais são oponentes não dignas; no entanto uma infestação de ratos pode ser difícil. Suponha ratos dez por embalagem. UMA ataque bem sucedido por um investigador mata um ou dois ratos e normalmente afugenta o resto do bando.

existem pacotes de ratos apenas para fins de jogos.

RAT PACK

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	35	(1D6 + 4 x5)
VIGARISTA	55	(2D6 + 4 x5)
SIZ	35	(1D6 + 4 x5)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	70	(X5 4D6)

HP: 9

Bonus média Danos: - 1

Desenvolver média: - 1

Mover: 9

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Ratos atacar com dentes e garras.

Oprima (mnvr): Como um pacote que pode assaltar e um oprimir individual usando as regras Mnvr, por causa de seus números eles ganham um dado bônus para o ataque. Tal ataque envolveria enxame sobre o alvo, que morde e coçar como o fazem. Combate a 40% (20/8), danos 1D3 Overwhelm (mnvr) 2D6 danos de Dodge 42% (21/8)

Armaduras: N / D

Habitat: Não muito longe de onde você está sentado agora.

Tubarão

Às vezes isso tubarão, ele olha para a direita em você. Para a direita em seus olhos. Você sabe que a coisa sobre um tubarão, ele tem ... olhos sem vida, olhos negros, como um olho de boneca. Quando ele vem pra nós, não parece estar vivendo. Até que ele morde ya e aqueles olhos negros rolar sobre o branco. E, em seguida, ah, então você ouvir esse terrível gritando tom alto e as voltas oceano vermelho e apesar de todo o poundin'

eo hollerin' todos eles entrar e rasgá-lo em pedaços.

- Peter Benchley, *mandíbulas*

Perigoso e temido por todos os oceanos do mundo por humanidade e criaturas marinhas da mesma forma, estes predadores foram chamados a máquina de matar perfeita. Estas estatísticas são um exemplo de tubarão genérico, para um aumento de tubarão maior SIZ, STR e CON.

Os tipos mais comuns de tubarões são touro, grande branco e martelo, e estes tubarões variam muito em tamanho, temperamento e aparência. Sharkskin é extremamente resistente e coberto com minúsculos esmalte “dentes', e os tubarões são frequentemente caçados por sua pele.

TUBARÃO

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	90	(X5 5d6)
VIGARISTA	90	(X5 5d6)
SIZ	90	(X5 5d6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	50	(X5 3D6)

HP: 18

Damage Bonus Média: + 1D6

Desenvolver média: 2

Mover: 12 da natação

Tubarão

ATAQUES ataques por rodada: 2 (só pode agarrar e prender uma vítima)

Combate ataques: Mordendo, batendo e golpeando com seus ns fi.

Morder e Hold (mnvr): Um tubarão pode morder e segurar sua vítima, em fl icting danos automática no seguinte rodadas até que possa ser desalojado por um rolo STR oposta.

Lutando 75% (37/15), danos 2D3 + metade mordida bônus de dano e espera (mnvr) dano bônus de dano 2D6 + para cada rodada mantido

Esquiva 25% (05/12)

Armaduras: 5 pontos pele dura.

Habilidades: Vida Sense 95%.

Habitat: Oceanos, abaixo de 2000-3000 metros.

Serpente

Em termos gerais caindo em duas categorias; constritores e venenosa. Os primeiros utilizam a sua ataque para agarrar e contrair a presa (use as regras Mnvr), este último utilizando o ataque para morder.

Serpente, constrictor, Pythons e outras cobras gigantes

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	110	(3D6 + 12 x5)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	70	(X5 4D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 13

Bonus média Danos: + 1D6

Desenvolver média: 2

Mover: 6

ATAQUES ataques por rodada: 1

Combate ataques: Pode morder, mas principalmente confiar em esmagar suas presas.

Constrição (mnvr): Visa envolver em torno nele é rapina, a partir daí esmagamento, em seguida, engolir toda vítima. Com um ataque bem sucedido a vítima é uma desvantagem em seguida (penalidade fieira) e danos automático é aplicado cada rodada a menos que a cobra é morto ou desalojado por um rolo STR oposta. Lutando 40% (20/8), danos 1D3 constrição (mnvr) dano bônus de dano 1D6 + Esquiva 25% (05/12)

Armaduras: pele cintilante 2-ponto

Habilidades: Discrição 90%

Habitat: As florestas tropicais.

Serpente, peçonhento, cobra, cobra, etc.

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	35	(X5 2D6)
VIGARISTA	35	(X5 2D6)
SIZ	15	(X5 1D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	90	(X5 5d6)

HP: 5

Bonus média Danos: - 2

Desenvolver média: - 2

Mover: 8

ATAQUES ataques por rodada: 1 (pode usar mordida para fi inúmeras vezes GHT-back por rodada)

Combate ataques: Mordida. A toxicidade de veneno de cobra pode variar. As vítimas devem fazer um rolo CON Extreme para resistir pleno efeito do veneno. Um rolo com êxito indica um efeito menor. A menos que antiveneno ou tratamento médico adequado pode ser encontrado dentro de algumas horas, a vítima de uma picada pode morrer (ver página Venenos @@). Combate a 40% (20/8), danificar 1D4 + bónus danos + veneno de Dodge 42% (21/8)

Armaduras: N / D

Habilidades: Discrição 90%.

Habitat: As florestas tropicais.

Squid, Giant

O tamanho médio das espécies é um corpo de cerca de 12 pés de comprimento, com tentáculos um adicional de até sessenta pés de comprimento. As estatísticas refletem uma lula deste tamanho. Para fazer uma baleia-combatente, adicione 3D10 de SIZ e STR para cada dois pés de aumento da extensão da ponta tentáculo de ponta.

SQUID, GIANT

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	105	(X5 6D6)
VIGARISTA	65	(2D6 + 6 x5)
SIZ	105	(X5 6D6)
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	95	(2D6 + 12 x5)

HP: 17

Damage Bonus Média: + 2D6

Desenvolver média: 3

Mover: 10/04 natação

ATAQUES ataques por rodada: 4

Combate ataques: tentáculos surra bater qualquer coisa nas proximidades. Será usar manobras para aproveitar e morder suas presas.

Aproveitar (mnvr): Pode aproveitar uma vítima com um dos seus oito tentáculos. o primeiro tentáculo golpeando um inimigo trava diante; Quando um segundo liga, os dois constringir o alvo e cada faz o seu dano cada rodada.

Mordida: Uma vez tomado por um tentáculo a vítima pode ser mordido pelo crea- ture é venenosa bico. As vítimas devem fazer um rolo CON Extreme para resistir ao efeito completo do veneno (consulte a página Veneno @@). Se não resistiu ao veneno provoca danos 1D6 e uma matriz de penalidade em todas as ações futuras por várias horas. Lutando 45% (22/9), danos 1D6 + bônus de dano Seize (mnvr) danos 1D6 por rodada + mordida realizada (deve ser aproveitada) 45% (22/9), danos 1D10 + veneno rodeio 47% (23/9)

Armaduras: ocultar 2-ponto

Habilidades: Discrição 70%.

Habitat: oceanos profundos, de preferência arrefecer águas polares.

Vespa e abelha Enxames

Uma nuvem de, ying fl equipado ferrão insetos ataques por rodadas de combate 2D6 antes perseguição parada. A menos que as vítimas são completamente coberto (como com a rede ou sendo fechado em um automóvel ou por subaquática de mergulho), não há nenhuma proteção contra eles. Um investigador que é picado extensivamente e cujo jogador falha um rolo CON podem experimentar choque sistema imunológico profunda, cair gravemente doente, e (raramente) morrer.

As abelhas africanizadas atualmente colonizadores das Américas são mais intenção em sua busca do que são as abelhas ou vespas, atacando até minutos 3D6. Sendo seriamente picado por esses chamados abelhas assassinas ocasionalmente resulta em morte, uma vez que os ataques são comparativamente implacável e muitas vezes mais numerosos. Cada minuto de tal ataque pode custar tanto quanto 1D6 pontos de vida.

Lobo cinza

Lobo

Eles podem caçar em embalagens quando dogging rebanhos de alces ou caribu; que tão frequentemente caçar individualmente ou em pares familiares.

Os lobos são normalmente ataques tímidos e veri fi cadas em seres humanos saudáveis são disse a ser rara ou inexistente.

LOBO

Caracteres.	*médias*	*rolos*
STR	65	(2D6 + 6 x5)
VIGARISTA	50	(X5 3D6)
SIZ	40	(2D6 + 1 x5
PANCADA	50	(X5 3D6)
DEX	65	(2D6 + 6 x5)

HP: 9

Bonus média Danos: Nenhum

Desenvolver média: 0

Mover: 12

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Dentes, garras e mauling. Combate 50% (25/10), danos bónus danos 1d8 + Esquiva 32% (16/6)

Armaduras: 1-ponto pele

Habilidades: Rastrear (por cheiro) 90%, 60% local escondido

Habitat: Aproximadamente as mesmas gamas como maior frio e temperate ruminantes climáticas e herbívoros.

Regras opcionais

Uma Estrutura opcional para os Mitos de Cthulhu

Lovecraft escreveu muitas histórias maravilhosas, mas cada um deles ficou sozinho em vez de ser parte de um todo coeso. Havia, naturalmente, alguns elementos comuns chamado dentro de suas histórias, certos lugares, personagens, livros, deuses e assim por diante, mas quando olhamos de perto estes raramente são repetidos ou desenvolvidos. A semelhança mais forte é menos tangível; uma certa sensação e atmosfera que Lovecraft procurou captar em seus 'contos estranhos'. Os elementos repetidos da história são mais facilmente agarrou a, e formar o corpo do que se tornou conhecido como os Mitos de Cthulhu.

mitos do mundo real têm inconsistências e contradições, e isso também é verdade para os Mitos de Cthulhu. É estas mesmas inconsistências e contradições que fazem o Cthulhu Mythos um terreno tão fértil para os outros a cultivar a sua própria história-sementes. Como Keeper você deve se sentir habilitada a tomar suas próprias decisões, utilizando as diversas entidades, divindades, tomos e assim por diante como blocos de construção para criar suas próprias histórias únicas. O Cthulhu Mythos é feito para ser além da compreensão do homem, por este livro para tentar de fi ne-lo muito de perto pode revelar-se contraproducente para o leitor.

Alguns tentaram de fi ne um panteão de deuses Mythos ou classificá-los em uma hierarquia de deuses antigos, outros deuses, deuses exteriores, grandes velhos e assim por diante. Esses diferentes classi fi cações das entidades Mythos não são ajustados na pedra e que serve meramente como um guia para aqueles que podem preferir uma estrutura mais de fi nite.

Deuses Exteriores, Elder Gods, Outros Deuses

Dependendo de qual autor se lê, o universo é governado por seres denominações tão diversas como os Elder Gods, Outer deuses ou outros deuses. Apenas algumas dessas divindades são conhecidos pelo nome. A maioria é cega e idiota. Eles são todos os seres alienígenas extremamente poderosos e alguns podem ser de origem extra-cósmica.

Os Deuses Exteriores governar o universo e têm pouco a ver com a humanidade, com exceção de Nyarlathotep. Os seres humanos intromissão com essas entidades sofrer por isso, geralmente terminando louco ou morto. Nomes para alguns Deuses Exteriores são conhecidos. Eles aparecem quase a ser verdadeiros deuses, ao contrário do horror alienígena dos Grandes Antigos, e alguns podem personificar algum princípio cósmico. Apenas algumas dessas divindades parecem ter interesse nos assuntos humanos ou a reconhecer a existência da raça humana. Quando o fazem, muitas vezes eles são mostrados tentando romper paredes cósmicos ou dimensões, a fim de causar nova

destruição. Todas as raças e divindades menores dos Mythos reconhecer os Deuses Exteriores e muitos adorá-los.

Os Deuses Exteriores são controladas, ou pelo menos representados, em certa medida por seu mensageiro e alma, Nyarlathotep. Quando os deuses exteriores são incomodados, Nyarlathotep investiga. Azathoth, o sultão daemon e governante do cosmos, se contorce sem pensar na tubulação de um demônio fl ute no centro do universo. Yog-Sothoth, ou um segundo-em-comando ou co-regente, é coincidente com todo o tempo e espaço, mas bloqueado de alguma forma fora do universo mundano. Yog-Sothoth pode ser convocado para este lado apenas através da utilização de feitiços poderosos, enquanto Azathoth teoricamente pode ser cumprida por viajar longe o suficiente através do espaço. Um grupo de Outer Deuses e seus servidores dançar lentamente em torno Azathoth, mas nenhum são nomeados.

Os Deuses exteriores incluem: Abhoth, Azathoth, Daoloth, menor Outros Deuses, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Tulzscha, Ubbo Sathla, Yibb-Tstll e Yog-Sothoth.

Os Elder Gods não são uma convenção Lovecraftiana; escritores posteriores (como August Derleth) cunhou o termo e muitos considerá-los uma adição mal-julgado às Mythos como eles sugerem os conceitos de bem e mal-termos que têm pouco ou nenhum significado quando se considera a acções, propósito e ideologias de cósmica , deuses alienígenas. Derleth postulou que os Elder Gods alguma forma opor os Deuses Exteriores e os Grandes Antigos são, na verdade a causa da catástrofe que provocou a prisão dos Grandes Antigos.

The Elder Gods incluem: Bast, Hypnos e Nodens. Outer e Elder Gods, por vezes, foram agrupados e confusamente chamou os outros deuses, embora principalmente deuses dos planetas exteriores e não da nossa Terra. Eles parecem raramente chamado aqui, mas quando aparecem são segundo para nada em horror. (E, só para completamente confundi-lo, um conjunto de pequenas Outer deuses são conhecidos coletivamente como o menor Outros Deuses!) Espécies associadas a estas divindades (Shantaks, caça horrores, servos dos Deuses Exteriores, jovens escura de Shub-Niggurath) são correspondentemente raro na Terra.

Os Grandes Antigos

Eles não são tão sobrenatural como os Deuses Exteriores, mas não deixam de ser deus-como e terrível aos sentidos humanos. Os seres humanos são muito mais propensos a adorar os Grandes Antigos, que são relativamente próximo à mão e que ocasionalmente participam nos assuntos humanos ou contato seres humanos individuais, que eles devem adorar Outer Deuses. clãs inteiros ou cultos podem secretamente adorar um Great Old One. loucos solitários, por outro lado, parecem preferir os Deuses Exteriores. Seres que servem os grandes velhos frequentemente habitam a solidez remoto da Terra. Investigadores na maioria das vezes encontrar seus adoradores e servos alienígenas.

Os Grandes Antigos si parecem ser seres imensamente poderosos alienígenas com habilidades sobrenaturais de aparência, mas não para ser verdadeiros deuses no sentido de que os Deuses Exteriores são relatados. Cada Great Old One é independente do resto e muitos parecem ser temporariamente preso de alguma forma.

Diz-se que "quando as estrelas estão certos" os Grandes Antigos pode mergulhar de mundo a mundo. Quando as estrelas não estão bem, eles não podem viver. "Não pode viver" não significa necessariamente morte, como o famoso dístico do Necronomicon sugere.

Isso não está inoperante que pode mentira eterno, E com aeons estranhos mesmo a morte pode morrer.

Cthulhu, a maioria famosa criação de Lovecraft, é um Great Old One. Com o resto de sua raça, ele dorme em um vasto túmulo na parte inferior da fi Paci c Oceano. Cthulhu parece ser o mais importante Great Old One na Terra. existem outros de formas diferentes e eles são registrados como sendo tanto menos poderoso e mais livre. Ithaqua o Windwalker perambula à vontade através latitudes árticas da Terra. Hastur habita Unspeakable perto Aldebaran e Cthugha perto de Fomalhaut. Outros grandes velhos sem dúvida infestam outros mundos e pode ser comum para um mundo a ser governado por dominantes Grandes Antigos. Todos aqueles conhecidos na Terra são invocados ou adorado pelos seres humanos, mas, pela evidência das histórias, Cthulhu é adorado mais do que o resto juntos. Menor grandes velhos como Quachil Uttaus geralmente não têm adoradores, no entanto assistentes podem saber feitiços para convocá-los.

Intervenções por grandes velhos em assuntos humanos são isolados. Alguns comentaristas suspeitar que esses seres maiores raramente pensam sobre os seres humanos ou levá-los em conta. A humanidade é insignificante e sem importância.

Os grandes velhos incluem: Atlach-Nacha, Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Cyaegha, Eihort, Ghatanothoa, Gla'aki, Hastur, Ithaqua, Nyogtha, Quachil Uttaus, RhanTegoth, Shudde M'ell, Tsathoggua, Y'golonac, Yig , Zhar e Zoth-Ommog.

servitor raças

espécie em particular são frequentemente associados com determinadas grandes velhos ou Outer Gods-byakhee com Hastur, por exemplo, ou nightgaunts com Nodens. Estes são espécies servidoras, e freqüentemente um Deus exterior ou Grande velho manifesta acompanhados por vários desses servos. Os representantes podem atuar como assassinos, mensageiros, espiões e entregadores, os investigadores fora assustadoras e aumentando a confrontos. Em comparação, Outer Deuses e grandes velhos devem ser atendidas com muito pouca freqüência.

A lista de raças servidoras inclui: Byakhee, escuro Jovem de Shub-Niggurath, O profundos, Fogo vampiros, Servos de Gla'aki, Estrela-do Spawn de Cthulhu, Formless de Spawn, Caça Horrors, Nightgaunts, Rato-Things, areia-moradores, Servitors dos Outer Deuses, Shantaks, do spawn de Ubbo-Sathla e Tcho-Tchos.

raças independentes

Outras espécies exóticas também são importantes, e às vezes têm sido capazes de organizar os seus próprios contra os Grandes Antigos. As corridas independentes variam no poder, e alguns são extintos. Eles estão intimamente ligados com o nosso planeta, como descrito em Nas Montanhas da Loucura e The Out Shadow of Time. Nestas histórias Lovecraft dá a verdadeira história da Terra. Algumas espécies, como dholes ou pólipos ying fl, fazer nenhuma associação com deuses particulares ou então, como acontece com as coisas mais velhos e da Grande Raça, não têm interesse especial em magia. Se um é maior ou menor parece depender o perigo relativo colocado pelo indivíduo médio.

Na aurora da era cambriana, os seres conhecido apenas como as coisas mais velhos voou para a Terra. Eles habitavam grande parte da terra, guerreou com outras espécies, e finalmente foram empurrados de volta para a Antártida. As coisas mais velhos, talvez erroneamente, criados organismos, eventualmente, evoluir para o dinossauros, mamíferos e humanidade. Eles também criados os Shoggoths horríveis, cuja revolta final levou à quase extinção das coisas mais velhos.

Aeons atrás, os seres em forma de cone indígenas tinham suas mentes assumida pela Grande Corrida de Yith, seres mentais das estrelas. The Great Race sobreviveu em seus corpos adoptadas até cerca de 50 milhões de anos atrás, quando eles foram derrotados pelos terríveis pólipos fl ying não nativos a esta Terra, que a Great Race tinha presos em vastas cavernas abaixo da superfície. No entanto, o Great Race já tinha transmitido as suas mentes para a frente a tempo de escapar de sua desgraça.

A estrela-desovar of Cthulhu desceu sobre a Terra e conquistado um vasto alcance de terra no primordial Paci fi c Oceano, mas foram presos quando se afundou sob a superfície. Os seres referido como os fungos de Yuggoth (ou migo) estabeleceram sua primeira bases na Terra no período Jurássico, cerca de cem milhões de anos atrás. Eles gradualmente reduzido suas bases para os topos de certas montanhas, onde se mantêm colônias de mineração e tal.

No momento, os humanos partilham o planeta com uns e ghouls profundas (que parecem relacionadas com a humanidade de alguma forma), e com um punhado de mi-go. Outras espécies, ocasionalmente, visitar a Terra, ou estão dormindo, ou estão dormentes.

A lista de raças independentes inclui: Chthonians, Cores fora do espaço, dholes, Shamblers dimensionais, Elder Things, Voar pólipos, Ghasts, Ghouls, Gnoph-Keh, Grande Corrida de Yith, New Great Race, Gugs, Hounds of Tindalos, Lloigor, mi-go, Lua-Beasts, Serpent Pessoas, Insects de Shaggai, Shoggoths, Star vampiros e seres de Xicotl.

Capítulo Quinze

cenários

Nós deve sw im fora tothatbro od ingreef no mar e mergulho para baixo throughblackabyssas Cy cl ope um e ma-NY-c ol UMN ed Y' h um thlei, e inthat lairofthe De EP em ESWE deve dw ell ami dst er wond e gloryforever.

- H .P. Lo vecraft, T ele SH Adow Ov er I nn smo UTH

Entre as árvores antigas

ele filha de um industrial local tem sido sequestrada. O pagamento do resgate deu terrivelmente errado, terminando em uma luta arma fi na borda da Floresta Nacional de Green Mountain. Os sequestradores fugiram a cena com tanto a menina quanto o dinheiro do resgate, e de volta ed fl para dentro da floresta.

Os investigadores devem resgatar a garota, caçar os criminosos para baixo, e trazê-los à justiça. No entanto, há mais a ser descoberto na floresta do que ninguém jamais imaginou ...

Introdução

Entre as árvores antigas ocorre no verão de 1925 em Sudoeste Vermont, embora Keepers pode mudar a configuração da aventura e alterar o período para se adequar ao seu grupo de jogo.

Os investigadores estão em Bennington, Vermont e sign-up para se juntar ao grupo de busca para os criminosos e a menina seqüestrada. O cenário assume que os jogadores irão criar investigadores especificamente para esta aventura e inclui sugestões para obter os investigadores envolvidos. Se a aventura é para ser executado como parte de uma campanha em curso, os investigadores são livres para trazer suas próprias razões para se inscrever para o grupo de busca.

Este cenário enfatiza a ação sobre investigação. No entanto, há oportunidades para investigações a ter lugar no início da aventura. O Keeper pode querer fazer os jogadores cientes deste antemão se criar personagens exclusivamente para este cenário, para evitar a seleção de conjuntos de habilidades que vai ver pouca utilidade. As habilidades mais útil será Rastreamento, local escondido, escuta, discrição, de combate e armas de fogo.

Embora o período sugeriria que os investigadores masculinos iria se juntar ao pelotão de busca, não há nenhuma razão para que personagens femininas não pode fazê-lo.

O Guardião é aconselhado a ler as descrições de ambos Gla'aki e os servos de Gla'aki no Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos.

fundo

Milênios atrás, o Great Old One conhecido como Gla'aki veio à Terra em uma prisão de cristal em cima de um meteoro. Pego de campo gravitacional da Terra, o meteoro foi puxado para fora do curso e se separaram como ele acelerou ainda mais em direção à Terra. fragmentos de o meteoro ea prisão de cristal desembarcou em todo o mundo. Uma das lascas menores veio descansar na América do Norte. Embora disperso, a prisão de cristal ainda tem poder sobre o Great Old One. Gla'aki é confinado a este planeta enquanto o poder da prisão permanece intacta.

Ao longo dos milênios que se seguiu, Gla'aki foi buscar esses cacos e projetando-se para outros corpos de água perto de onde caíram os cacos de cristal. A partir desses lugares desolados ele envia a sua chamada Sonho de habitantes atração das terras ao redor para ele e, exercendo-se, ela se manifesta lá por um tempo breve para convertê-los em servos mortos-vivos. Estes servidores são usados para cimentar a preensão de Gla'aki nestes territórios e, finalmente, fi nd os cacos da prisão de cristal próximas. Uma vez encontrado e trazido para o lago, Gla'aki pode destruir o poder dentro dos cacos. Com cada peça de cristal destrói, mais fraca a prisão se torna. Um dia Gla'aki será capaz de finalmente escapar da prisão e viaje sem impedimentos, mais uma vez.

Em 1865, Joseph Turner e sua turma de amigos foram recrutados para o exército da União. Aterrorizados de conhecer o seu fim na batalha fi eld, o grupo decidiu deserto e norte ee fl da fronteira canadense e esperar o fim da guerra.

Turner e sua gangue fugiu para o que mais tarde se tornaria o Green Mountain National Forest, onde eles poderiam esconder das autoridades sobre seu norte caminhada. Aqui, ao norte da pequena vila de Somerset, Vermont, eles encontraram algo muito mais terrível do que a guerra que estavam escapando. No meio do deserto virgem, Turner e seus homens montaram acampamento nas margens de um lago menos de uma milha de onde um dos cacos da prisão de cristal tinha vindo para descansar. Naquela noite, eles ouviram o chamado Dream of Gla'aki. Com a promessa de vida eterna que entrou em águas pretas com os braços abertos. Aqui, Gla'aki levou Turner e seus homens e lhes levantou como seus servos imortais.

Ao longo dos últimos 60 anos, Turner e os outros agentes

foram lentamente cavar através dos bosques que procuram o cristal enterrado. Agora eles tê-lo encontrado, enterrado no chão. Muito em breve eles vão ter realizado sua tarefa e Gla'aki vai dar um passo mais perto da liberdade.

Eventos recentes

Verão de 1925, escavadores e inspectores de trabalho sobre as fundações para o novo reservatório de Somerset (nomeado após a antiga vila que é agora uma pequena comunidade logging) encontraram vestígios de depósitos-os minerais estranhos restos do meteoro que caiu na Terra há milênios, compostos de um mineral desconhecido.

Os depósitos têm análise de fi cado e causaram Lucas Strong, o novo chefe do Conselho de Água Vermont e ex-proprietário de uma bem sucedida locais de registro fi rm, uma grande dor de cabeça. Enquanto a pesquisa inicial diz que estes materiais são, provavelmente, não tóxico, Strong não está preparado para assumir o risco, ele não iria sobreviver ao escândalo se a palavra saiu que ele sabia que o site continha compostos potencialmente prejudiciais que poderiam contaminar o abastecimento de água. Com a grande maioria do orçamento amarrado do Conselho de água na terra, movendo-se o reservatório para outro local não é simplesmente uma opção.

Enfrentando potencial ruína, Strong decidiu tomar medidas para garantir que ele tem feito todo o possível para remover a ameaça de toxicidade potencial através do envio de uma equipe de topógrafos e geólogos para a floresta para rastrear outros depósitos remanescentes na área da bacia de drenagem e remova eles. Depois de ter sido visto como tendo feito tudo o que era humanamente possível, Strong acredita que ele pode enfrentar para baixo qualquer potencial para escândalo. No entanto, há apenas um pequeno senão ...

A palavra da boca começou a circular que Strong tinha enviado uma equipe de levantamento para a floresta para procurar 'metais preciosos'. Embora tecnicamente precisa, quando essas palavras chegaram aos ouvidos de um tempo pequeno vigarista chamado Sidney Harris, ele traduziu 'metais preciosos' em 'ouro', e forte tornou-se um alvo para extorsão.

Harris e sua gangue raptado filha de dezesseis yearold de Strong, Jane, levando-a para dentro da floresta para mantê-la cativa em um antigo pavilhão de caça. Tudo estava indo com o plano até que Harris e seus homens começaram a experimentar os sonhos de Gla'aki chamando a eles para se juntar a ele no lago. Os sonhos definir os homens na borda, o que os torna ansioso e paranóico. Quando chegou a hora para a entrega do dinheiro do resgate, a quadrilha entrou em pânico e uma pistola de lutar com as autoridades se seguiu. Depois de disparar contra vários policiais, Harris (que conseguiu agarrar a bolsa contendo o dinheiro do resgate) e um outro sobrevivente ferido (Eugene Clayton) fl ed volta para a floresta. plano de Harris' é voltar para a cabine, onde Jane está sendo realizada. De lá, talvez ele possa fazer uma corrida para a fronteira canadense com Dobbs e Clayton.

Enquanto isso, a equipe de Strong estavam realizando sua pesquisa. Infelizmente para eles, eles desviaram um pouco demasiado perto do lago de Gla'aki e caiu totalmente sob seu controle, juntando-se a gangue Turner como servos mortos-vivos. Com mais mão de obra mortos-vivos, bem como equipamentos modernos da equipe, o objetivo de desenterrar o cristal e entregá-la ao seu deus no lago está à vista.

dramatis Personae

Lucas Forte: figurão local e pai para a garota seqüestrada.

Jane Strong: menina sequestrada, 16 anos de idade.

sequestradores: Uma equipe 3-homem; Eugene Clayton, Sidney Harris e Christopher Dobbs.

Forte equipe de pesquisa: James Stanton, Dean Walters, Carl White e Richard Gibson. Enviado para olhar para os depósitos minerais. Tornaram-se servos de Gla'aki.

Caçadores: Brian e Arthur Hall, Alistair e George Lawson (dois pai e equipes filho); caçadores inocentes perderam na floresta, pego em eventos que eles não entendem.

artistas: Um grupo de artistas em uma viagem de campo fi, acampar na floresta. Eles são atacados por e destinado a aderir, os servos de Gla'aki.

Servos de Gla'aki: Joseph Turner e seu bando de desertores da guerra civil (de agosto de Jacob, Vincent e Louis). Profundamente na floresta eles procuram sacrificar pessoas inocentes para Gla'aki e desenterrar um cristal enterrado.

A coisa no lago: A manifestação do grande velho, Gla'aki, que pretende utilizar a sua influência para liderar seus servos para procurar e destruir um fragmento de sua prisão de cristal.

Cronograma de eventos

Esta é uma cronologia dos principais eventos, a concessão do Keeper um quadro de referência se os jogadores forjar seu próprio caminho através do cenário.

Dia 0: sexta - feira, 19 de junho, 1925

sequestradores: Após o fogo lutar na borda da floresta, Sidney Harris corre de volta para dentro da floresta com Eugene Clayton. Os dois não muito longe naquela noite e refugiar-se em um dos muitos cabines desertas em toda a floresta.

Servos de Gla'aki: Para o fim da noite, na floresta perto do lago, os servos de Gla'aki invadir o acampamento dos Artistas, depois de ter sido informado pelo seu deus que há intrusos na área próxima.

Artistas e Hunters: Os artistas, juntamente com dois caçadores (Brian e Arthur Hall), são capturados, levados para o local de escavação pelos servos de Gla'aki e trancado em Hut 4 a aguardar a sua conversão. Um dos escapes artistas, e embora ferido mortalmente, começa a fazer o seu caminho de volta para Bennington a procurar ajuda.

Dia 1: sábado, 20 de junho, 1925

investigadores: O jogo começa com os investigadores chegam na reunião da cidade.

sequestradores: Sidney Harris torna mais de meio caminho de volta para o esconderijo onde Dobbs prende a menina. Eugene Clayton é ferido, cobrindo apenas metade da distância Harris é capaz de, e que dispara noite em um dos servos errantes de Gla'aki.

Servos de Gla'aki: Durante a noite, os servos de Gla'aki invadir o esconderijo onde Jane Forte é realizada, Christopher Dobbs, que está segurando ela, é morto no confronto. Eles levá-la para seu acampamento e colocá-la com os outros prisioneiros.

artistas: A maioria está agora em cativeiro ou morto; no entanto, um conseguiu ee fl e finalmente entra em colapso por perda de sangue, não morrer longe de onde os investigadores estão acampados durante a noite.

Dia 2: domingo, 21 de junho, 1925

sequestradores: Sidney Harris chega ao esconderijo no final da tarde para fi nd a menina desapareceu. Ele camas lá em baixo, com o plano de ajuste off na manhã seguinte para a fronteira canadense. Naquela noite, os servos de Gla'aki assalto o esconderijo; no entanto Harris usa sua arma para mantê-los afastados.

Servos de Gla'aki: Conduzir a maior explosão (que os investigadores irão testemunhar de longe), que fi nalmente libera o fragmento de cristal. Eles vão começar a levantar-lo amanhã. Os servos voltar para o esconderijo para coletar Harris.

Os artistas: Os servos de Gla'aki tomar a cinco artistas até a beira do lago a ser convertido (Jane Strong e outros dois prisioneiros são mantidos no local de escavação).

Dia 3: segunda-feira, 22 de junho, 1925

Os artistas: Down by the Lakeside, lentamente sendo convertida em servos de Gla'aki.

sequestradores: Agora insano, Harris tem barricou-se em sua cabine. Ele permanece lá até que a investigadores fi nd ele.

Servos de Gla'aki: Os servos mais recentes estão trabalhando na escavação do local.

investigadores: Este é o lugar onde os investigadores são mais susceptíveis de alterar o curso dos acontecimentos. Se os trabalhadores mortos-vivos não são interrompidos, o cristal é puxado para fora do poço logo após o pôr do sol e levado para o lago. Os prisioneiros recém-convertidos estão soltos e retornar à escavação do local para recolher os restantes prisioneiros para a conversão.

A coisa no lago: Se o cristal é entregue ao lago, o Great Old One tem alcançado seu objetivo na floresta.

investigador Motivações

ao executar *Entre as árvores antigas* como uma aventura independente recomenda-se que os investigadores têm motivações para se juntar à legião formada para rastrear Harris. Estas motivações funcionam melhor quando amarrado em segundo plano cenário, mas poderia ser mais genérico.

Apresentadas a seguir estão algumas motivações investigador opcionais, que podem ser entregues-out aleatoriamente durante a criação do investigador ou discutidos com os jogadores, o que lhes permite moldar as motivações mais estreitamente com os seus conceitos de caracteres. Os jogadores podem ser encorajados a seguir as suas motivações com a promessa de um ponto de recompensa Sanity no final do cenário, se tudo correr bem.

Estas motivações são puramente opcional. Os jogadores não devem sentir-se obrigados a usá-los se eles não acreditam que encaixa seus conceitos de caracteres.

Sugeridas Investigador Motivações:

1

Você se meteu uma situação financeira terrível. Dívidas ao banco, a empresa de hipoteca, e assim por diante. Em seu desespero, você virou-se para um agiota. Você tem até o final da semana para obter o dinheiro ou o agiota vai começar a quebrar ossos. Tudo que você precisa é de US $ 1000 e você está em claro ...

nota Keeper: Sr. Strong, o financiamento da posse com seu próprio dinheiro, está oferecendo US $ 25 por dia para todos os envolvidos. Não vai demorar muitos dias para fi nd Harris, por isso o jogador pode tentar permuta por pagar mais ou para obter a participação do outro investigador. Há também a opção do resgate que Harris fugiu com. desejos fortes de volta, mas o investigador desesperada poderia sempre tentar arrebatá-la.

Dois

John, o seu irmão, costumava trabalhar para Lucas Strong e sua companhia de água. Ele costumava dizer-lhe sobre o quanto de um avarento Strong era. O homem não lhe daria um centavo se sua vida dependesse disso. Seu irmão tem fi vermelho só porque ele queria economizar alguns dólares. Ele não fez nada errado e que seja apenas condenado injusta. Agora que algo aconteceu com sua filha, ele está jogando dinheiro ao redor que poderia ter mantido o seu irmão em seu trabalho. É hora de fazer o que é certo ...

nota Keeper: Esta é potencialmente uma das motivações mais escuras e está aberto para o jogador de interpretar. Algumas interpretações possíveis: tentar extorquir mais dinheiro do Forte; tentar obter o irmão costas trabalho; o jogador pode até sequestrar Jane e usá-la como vantagem sobre Strong, etc. Isto poderia levar a algumas interessantes intrapartidária conflitos se os empurrões jogador na direção errada no momento errado.

Três

Você costumava trabalhar para Lucas forte até que você desarrumada. Claro que foi o seu erro, mas as pessoas cometem erros. Um desentendimento com um cliente e você estava fi vermelho. Desde então você sobreviveu no trabalho improvisado, embora o dinheiro está apertado.

Agora Strong realmente precisa de alguém para obter a sua volta filha. Você é a pessoa certa para o trabalho. Tudo que você precisa fazer é mostrar o que você pode fazer e ele vai levá-lo de volta e as suas preocupações terá terminado.

nota Keeper: Neste caso, o investigador poderia tentar assumir a posse, tornando-se o 'líder da equipa'. Em vez de uma recompensa monetária, o investigador poderia tentar ser reintegrado no seu trabalho. Isso pode envolver até mesmo tentativas de influenciar qualquer testemunho Jane dá se ela é resgatada.

quatro

Você e Sidney Harris e sua gangue vão caminho de volta. Você cresceram juntos, mas não eram amigos. Harris usado para tornar a sua vida uma miséria. Uma vez que um valentão, sempre um valentão ... Você fez bem para si mesmo desde então e Harris é baixo na sarjeta. Agora é você quem vai sair por cima. Esta é a sua chance de se vingar dele, agindo em nome da lei ...

Keeper: Nota Isso pode ser interpretado como a captura de Harris e fazê-lo de volta à cidade à justiça rosto, ou como motivação de vingança pessoal.

motivações do investigador poderia ser tratada de forma aleatória para os jogadores. Você pode querer criar motivações adicionais se você tiver mais de quatro jogadores. Aleatoriamente emissão de motivações como estes é uma técnica que você pode escolher para usar em cenários futuros. Uma recompensa de pontos de 1D6 de sanidade também é oferecido como um incentivo para os jogadores. Um pouco disso como isso vai um longo caminho no sentido de relançar o jogo e inspirando alguns resultados imprevisíveis.

Dia 1: Briefing

Leia o texto em caixa em voz alta para os jogadores:

As ruas de Bennington estão zumbindo com notícias e fofocas sobre a arma lutar na noite passada na borda da floresta. Fala-se de carros de polícia, sirenes, tiros de espingarda e sequestradores escaparam. Os locais estão dizendo que três bandidos foram mortos e dois policiais de RCEs fi foram baleados, alguns digamos ferido, outros dizem morto. Posters estão a subir em toda a cidade dizendo que o xerife está a organizar uma caça ao homem para fi nd Lucas Strong filha desaparecida e pegar os bandidos escaparam. Todos na cidade é convidado para a reunião na delegacia. Há rumores de que o Sr. Strong anunciou uma recompensa de US $ 5.000 para o retorno seguro de sua filha e está disposta a pagar qualquer um que pode ajudar em seu resgate.

O cenário começa às 10:00 com os investigadores presentes na brie fi ng na delegacia. Sheriff Jenkins explica o contexto do que aconteceu:

G Sidney Harris e sua gangue seqüestraram Jane Strong, filha de Lucas forte.

G Harris exigiram um resgate de US $ 10.000 para Jane retorno e uma mão-over foi organizado para ontem à noite na orla da cidade.

G Tudo parecia estar indo bem até que Harris e seus homens tem tiques e chumbo começou ying fl. Chaos seguiu com ambos os lados atirando-o para fora.

G Depois de disparar dois policiais de RCEs fi, Harris e um outro membro do seu bando fugiu com o dinheiro do resgate.

G A fugitivos Tem fugido de volta para a floresta, onde acredita-se estar segurando Jane.

G Lucas Forte é no atendimento e acrescenta que ele é pessoalmente, oferecendo a US $ 25 por dia para qualquer um que se junta a caça. Ele acrescenta que se trata de um "real bondade" se o corpo morto de Harris também foi trazido de volta. Ele reitera a mensagem nos cartazes vistos em torno da cidade, que ele está disposto a qualquer pagamento que está disposto a ajudar, "Homem ou mulher, preto ou branco, eu não me importo. Basta trazer a minha pequena garota para casa e você vai ser pago!"

Se os investigadores desejam questionar o xerife ou Strong ainda podem fazê-lo, embora ambos sabemos pouco mais do que o que já foi dito. Se os investigadores pressionar forte por mais dinheiro ou fazer uma cena, o xerife terá objeção e alertar os investigadores à mente suas maneiras.

Os voluntários são então agrupadas em conjunto, com os investigadores colocados na mesma equipa. Eles recebem até meio-dia (duas horas) em que para obter seus suprimentos e equipamentos em conjunto.

Os investigadores que desejam comprar armas ou equipamentos adicionais podem fazê-lo de Hardware de Arthur J. Spence e Gun Store em Main Street (consulte a lista de equipamentos em páginas @@ - @ @).

Se os investigadores vão à procura de equipamentos incomum então rolos sorte pode ser chamado para. Lembre-se que esta é essencialmente uma cidade de fronteira e assim alguns itens será impossível comprar no momento em que os investigadores têm.

Qualquer pessoa que queira trabalhar fora da rota que Harris está usando pode olhar para a biblioteca local ou jornal de fi ce. Ambos carregam um arquivo da bandeira Bennington. Existem inúmeros artigos de volta à guerra civil (sem Biblioteca Use necessário) sobre a floresta vai sendo usado como um esconderijo para fugitivos tentando fugir recrutamento para o Exército da União. Muitos são acreditados para ter fugido para a fronteira canadense. artigos mais recentes descrevem o plano de Strong para o reservatório e o fato de que ele enviou recentemente uma equipe geológica de pesquisa de minerais preciosos no que se tornará o leito do reservatório.

Os investigadores também pode tentar pegar informações de boca em boca (como na loja de ferragens e arma).

É do conhecimento comum que grupos de caça, muitas vezes aventurar-se para a floresta e caçadores voltar com abundância de boas histórias. Uma coisa que se destaca é que nenhum dos caçadores como ficar de fora na floresta por muito tempo e nenhum deles aventurar muito longe para o coração da madeira como há "menos jogo para ser encontrado lá." Além disso, os investigadores podem ouvir de um grupo de artistas da cidade que recentemente encabeçou em floresta. Ninguém parece saber quem são os artistas são ou o que estão fazendo.

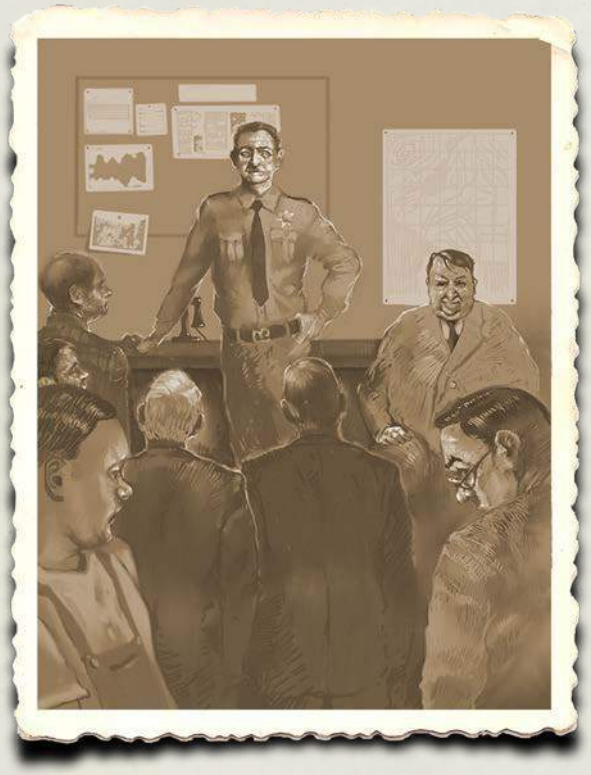
Os investigadores que desejam pegar mais alguma informação de boca em boca também podem ouvir histórias do povo da cidade mais supersticiosos a respeito de eventos estranhos na floresta ao longo dos anos. Tais contos pode tecer fantasias de cemitérios indígenas (um arenque vermelho), um antigo mal enterrada (potencialmente aludindo à presença de Gla'aki, mas também prenunciando o cristal enterrado), e os fantasmas da guerra civil desertores que vagueiam durante toda a noite (especi fi camente, incluindo o nome de Joseph Turner).

O Guardião é encorajado a usar rumores para deixar dicas sutis sobre o que perigos pode aguardar os investigadores. Os jogadores vão estar se perguntando o que eles estão enfrentando e sugestões vai alimentar a sua imaginação. Tome nota de qualquer especulação os jogadores fazem; às vezes eles vão pensar em coisas que são mais assustador do que aqueles no cenário! Esteja sempre pronto para incorporar algumas dessas idéias mais tarde. Alternativamente, você pode responder a algo um jogador diz com a voz de um personagem não-jogador, "O que é que Sonny? Você talkin 'bout fantasmas? I feito um visto, uma vez, quando eu era um fi shin' à beira do lago ..."

Keepers são encorajados a deixar os investigadores ouvir vários rumores relacionados com a filha de Strong rebelde, seus fi nanceiras e transações comerciais, e os estranhos acontecimentos na floresta.

Ao meio-dia, os vários grupos de voluntários que compõem a posse se reuniram na praça da cidade. O xerife dirige a cada grupo para uma área geral da floresta em que a centrar a sua pesquisa. A ideia é que os grupos individuais irá formar um laço que aperta gradualmente em direção ao centro da floresta. grupo do investigador é dito para tomar uma rota para nordeste, e siga essa linha para além do limite do que se tornará o reservatório.

Os investigadores estão entre a primeira grupos para ser mostrado ao seu ponto de partida: a cena do tiroteio da noite anterior. O site é uma clareira recém-formado cerca de cem jardas em toda a borda da floresta, formando parte de uma área mais ampla marcada para registro. A pista de terra dos principais cabeças da estrada sobre um pequeno campo para a borda da clareira. Ele está cheio de tocos curtos e um par de pilhas de troncos caídos, rodeado por árvores altas, aparecendo que estão próximas umas das outras. Espalhados sobre o local é uma evidência dos acontecimentos da noite anterior: cartuchos de espingarda descartados e cartuchos de munição; buracos de bala em árvores e troncos; e



O Brie fi ng

um par de manchas de sangue pesados onde a polícia de RCEs fi foram mortos a tiros. A área é de outra forma ainda e sinistramente quieto. A partir daqui, os investigadores são dirigidos para a cabeça nordeste.

Evidência de dois homens correndo para dentro da floresta é rapidamente descoberto por quem procura a área. Estes são os rastros deixados por Sidney Harris e Eugene Clayton.

Como os personagens partiu a partir da borda da floresta, você pode começar a chamar para rastreamento rolos para fi nd a direção os sequestradores tomaram. Se os jogadores constantemente falhar os rolos de rastreamento o progresso investigadores será lenta e perigosa. Sinta-se livre para incorporar alguns dos resultados negativos listados na seção Empurrando testes de habilidade na floresta (ver página @@). Em última análise, os investigadores devem achar as faixas de outro modo não haverá cenário. rolos de rastreamento de sucesso deve fornecer uma ligeira vantagem para os jogadores, o que lhes permite antecipar encontros em vez de ser surpreendido ou prejudicados por eles.

Dia 1: Encontro The Hunting Party

Para o primeiro algumas horas de caminhadas pela floresta todos os investigadores vão ver é o vislumbre ocasional de veados correndo entre as moitas.

Neste ponto, peça a cada jogador para descrever como sua investigador está vestida, se não tiver feito isso. Se nenhum deles tem especificamente fez a escolha de usar brilhantemente colorido roupas que os faz se destacar de seus arredores, chamada por Ouça rolos. Aqueles conseguindo ouvir o som de madeira quebrando-se à frente.

Qualquer pessoa que fez o Ouça rolo também pode tentar um rolo local escondido para detectar um par de pessoas com ri fl es à frente deles na trilha. Aqueles que falharam na Ouça rolo pode tentar um rolo rígido local escondido (necessitando igual ou inferior a metade da sua habilidade para ter sucesso). A par, um homem e um menino, são ambos transportando ri fl es e embalagens.

Se os caçadores não são vistos ou ouvidos, sua presença venha a ser conhecido quando os investigadores ouvir tiros em frente. Se algum dos investigadores estão vestindo roupas brilhantemente culta, em seguida, não há tiros, como eles não são confundidos com jogo em potencial, e o homem e menino andar para a frente, tornando sua presença conhecida de uma maneira muito mais amigável.

Se os investigadores manchar o grupo de caça antes de os tiros são tomadas, o contato pode ser feito por ondulação ou chorando um "Olá," caso contrário pedir os investigadores a fazer um teste de grupo Luck (veja Sorte, página @@). Um grupo falhou meios rolo sorte que um investigador aleatória tem sido confundido com um animal selvagem a uma distância e atirou pelos caçadores para 1D3 danos-a bala marcando um sucesso olhando. Tais manifesta danos em fl esh ferida em vez de uma lesão grave. Observe que não há nenhuma necessidade de rolo para bater-este foi um incidente aleatório eo dano é resultado do rolo Sorte falhou.

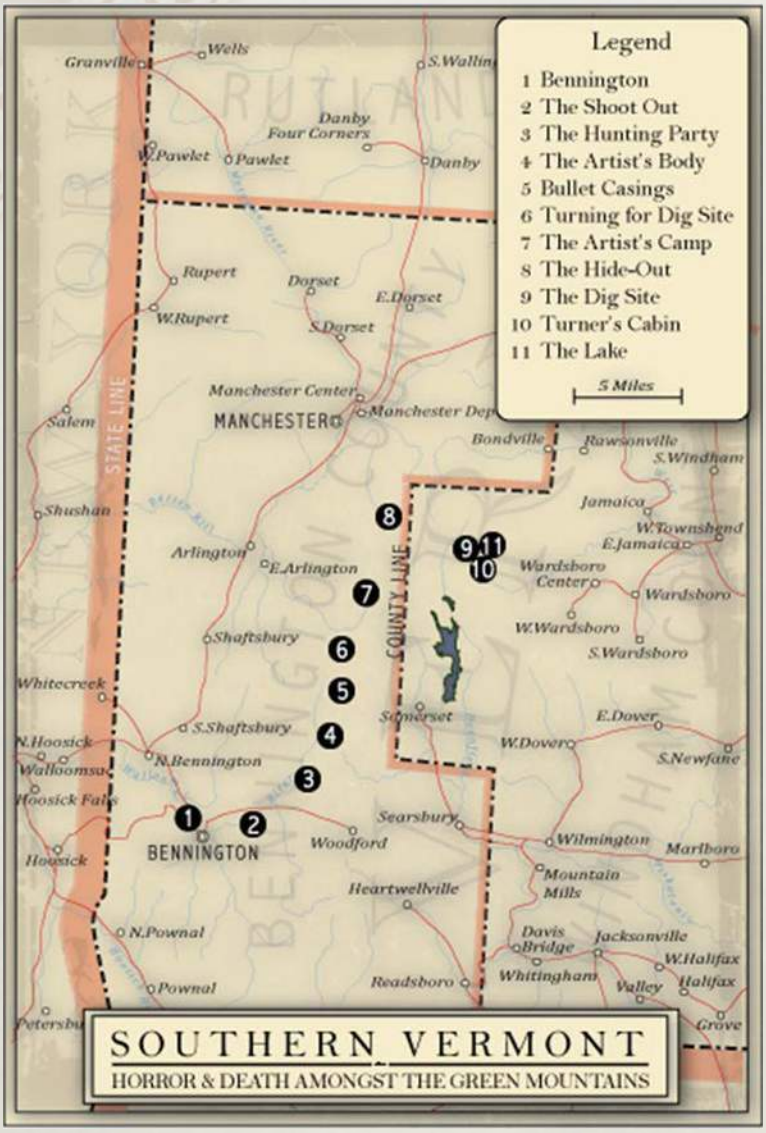
O grito resultante e possível volta arma fogo vai trazer gritos de "Não atire!" do grupo de caça, que são tão assustado como o inferno e muito apologético.

O grupo de caça compreende Alistair Lawson e seu 14-year-old filho, George, que veio de Boston em um acampamento com seus vizinhos, Brian Hall e seu 12-year-old filho, Arthur, para ensinar seus meninos como caça . Eles são completamente inconscientes da caçada e não ouvi nada estranho na área-além da ocasional estrondo de um caminhão-se a norte da fuga em direcção ao local de reservatório de escavação. Eles só estive fora três dias e não se aventurou muito longe na floresta.

Brian e Arthur Municipal foi mais fundo na floresta um par de dias atrás e não foi visto desde então. Os Lawsons tem sido manter até a borda da floresta para olhar para cervos, mais (Alistair diz calmamente) George estava ficando com medo à noite, para que eles se retirou para a beira da madeira.

Se os investigadores falar com George sobre estar com medo, ele vai dizer que ele e seu pai estavam tendo pesadelos. Ele não se lembra o que eles estavam prestes. Ambos pai e filho estão relutantes em dizer mais, no entanto, se pressionado, Alistair diz que ele manteve sonhando que estava se afogando.

Eles concordam que eles não vão ficar no caminho do posse e desejo por eles para olhar para Brian e Arthur. "Você não pode perder Brian. Ele tem um grande ol' chapéu texano ele trouxe com ele para manter fora do sol ". Alistair também menciona que se depararam com um grupo de artistas acampar nos bosques algum caminho para a floresta. "Eles disseram que estavam em casa de volta, bem como, da Universidade de Boston. Eles estão trabalhando em alguma tarefa. Pintura a vida selvagem e paisagens, disseram. Nós nos deparamos com eles há alguns dias e eles disseram se passado de volta dessa maneira a cair em para um café. Mantenha-se atento para eles. Espero que não seja pego em tudo isso ".



Dia 1: A primeira noite

Encontrar uma clareira em que para montar acampamento é relativamente fácil até aqui para a floresta. Os investigadores podem cama para a noite sem problema, embora o Guardião deve implicar que o perigo está sempre presente.

Dada a recuperação iminente do cristal, a atenção de Gla'aki está focada em seus servidores existentes e, portanto, não está chamando ativamente os investigadores para tornar-se novos servidores. No entanto, tudo dentro da floresta estão sujeitos ao distúrbio psíquico causado pela presença de Gla'aki, que se manifesta através de sonhos ruins.

Durante a chamada noite para rolos de prisioneiros de guerra. Aqueles que passam ter sono ininterrupto e não sofrer efeitos negativos. Aqueles falhando o rolo POW são suscetíveis a Sonho Chamado de Gla'aki e deve ser dada a Dream Chamada Handout selecionados aleatoriamente (ver página @@). Quando indicado no folheto, chamada para um rolo de sanidade para cada investigador afetados (aplicando a perda ponto de sanidade como observado). Manter a nota de qual jogador recebeu que esmola. Re fl ect sobre backstories do investigador e considerar tecer algum aspecto do passado de um investigador no seu sonho.

Quem está acordado à meia-noite pode tentar uma Ouça rolo. significa sucesso que o investigador pode fazer o som fraco de um motor de caminhão ao longe algum lugar à frente, mas eles podem ver nenhuma luz. Em outra ocasião, eles vão ouvir um Urry fl de ri fl e fi re, mas muito longe de identificar. A arma fogo é Eugene Clayton tiro em um dos passando servos mortos-vivos (veja Dia 2: O primeiro seqüestrador, página @@).

Se os investigadores decidirem ir para a frente depois de ouvir o som de ri fl e fi re no meio da noite, chamada para rolos CON rígidos. Aqueles que não o rolo CON simplesmente não pode continuar como exaustão assume. Os investigadores não são susceptíveis de localizar Eugene naquela noite. Se o fizerem vagar agora, o Keeper podem escolher ter outro encontro naquela noite, ou Dia 2: O corpo do artista (ver página @@) ou Dia 2: O caminhão (ver página @@).

Dia 2: Mover-se através da floresta

No dia seguinte, a posse estão entrando no coração da floresta. Estranhamente, há poucos sinais ou sons de animais até aqui dentro.

Dia 2: o corpo do artista

Como a posse continuar através da floresta, chamada de rastreamento e local escondido rolos. Aqueles sucedendo com local escondido descobrir de sangue respingos através de seu caminho sobre a terra. Aqueles que passam rolos de rastreamento notar que a folhagem foi perturbado, com galhos quebrados e galhos que implicam alguém estava correndo enquanto ferido por aqui recentemente.

Se optar por seguir a trilha, ele desvia longe de seu caminho pretendido, mas não o suficiente para que eles não podem dupla de volta mais tarde.

A meia milha abaixo da trilha uma faca de caça descartado é encontrado. É de idade, oxidado, e coberto de sangue pegajoso, semi-seca. Um pouco mais longe isso está o corpo de um dos artistas que escaparam do ataque a seu acampamento (veja Dia 3: acampamento dos artistas, página @@). Vendo o corpo rasgado-up custa 0 / 1D3 SAN para aqueles que não acostumados com a visão da morte.

O corpo masculino não tem qualquer de identificação; No entanto, o total que ele está usando é fl ecked com tinta. Há uma (faca) ferida para o lado dele que ele tentou curativo mal. Medicina ou de primeiros socorros rolos vai determinar que ele sangrou constantemente para o último dia ou mais antes de finalmente entrar em colapso.

Os investigadores devem decidir se deseja seguir a trilha feita pelo homem de volta mortos para sua origem ou para colocar isso de lado por agora e continuar a caça Harris.

Aqueles decidir seguir pistas do morto terá que fazer um teste de rastreamento e passar o resto do dia a procura para os artistas fi nd Camp (ver Dia 3: Os artistas acampamento, página @@). É a critério do Keeper se os investigadores encontrar os eventos restantes do Dia 2 (ver

Empurrando testes de habilidade em a floresta

Se os investigadores não estão dispostos a desistir depois de ter falhado um teste de habilidade, eles podem perseverar. Lembre-se que cabe aos jogadores para explicar as ações que seu investigador está tomando, e para você como Keeper decidir se um rolo empurrados se justifica.

A consequência de não um rolo empurrado deve sempre ser derivada da situação. Aqui estão algumas sugestões para consequências de não rolos empurrado na floresta:

Os investigadores inadvertidamente tropeçar em cima de um urso preto solitário (veja Bear, Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos, página @@) e irritar-lo com sua aparência. Depois de infligir algum dano nos investigadores, o urso foge.

Outro posse ouve os investigadores passam por seu acampamento e tomar potshots para eles, acreditando que eles sejam os sequestradores. Isso poderia funcionar muito bem como Reunião do grupo de caça (ver página @@).

Os pesquisadores montaram acampamento ou fazer uma pausa de descanso na clareira. Na verdade, é o caminho usado pelo caminhão (ver Dia 2: A página caminhão @@). Talvez o off e doze grupo está acordado quando o caminhão é quase em cima deles. Peça rolos DEX para limpar seus equipamentos a partir do caminho do caminhão.

Um servo errante de Gla'aki espia os investigadores e um assalto é planejado.

Algo importante é perdido por um investigador. Talvez um rifle, encostado árvore e esquecido.

A floresta está cheia de perigos. Um investigador pode cair, ser mordido por uma cobra ou inseto, sofrer bolhas ruins, e assim por diante.

Dia 2: O caminhão e Dia 2: A primeira sequestrador) antes ou depois de terem chegado ao acampamento.

Dia 2: The Truck

Os tropeços posse através de uma trilha de marcas de pneus que têm corte através do chão da floresta fl. Dado que está serpenteando aproximadamente a nordeste, um bem sucedido rolo Navigation pode parcela que a pista está se dirigindo para o norte de Somerset área. Qualquer pessoa com conhecimento local sabe que não são nada além de árvores eo pequeno lago ocasional lá.

Pouco tempo depois, a posse ouve o som distante de um motor (a mesma que possivelmente ouvido por aqueles no relógio na noite anterior). James Stanton é o motorista do caminhão. Ele é um dos engenheiros da equipe de pesquisa do Forte e

O corpo do artista

recentemente se tornou um servo de Gla'aki. Ele ainda é humana na aparência, embora ele tem uma ferida terrível em seu peito (onde um dos espinhos do Gla'aki foi inserido), que ele escondeu debaixo do casaco. Ele é um pouco distante e hostil a ninguém bloqueando seu caminho, olhando para eles com firmeza e exigente eles ficam fora da pista. Não jogue-o como um zumbi estúpido, mas ele deve se sentir frio e sem emoção.

Stanton vai opor-se à posse tentando procurar o caminhão, mas não vai tentar ativamente para detê-los. Não há fugitivos dentro, mas há várias caixas de dinamite. Ele explica que ele está no levantamento geológico a ser liderado por Carl Branco, sob a direção do Sr. Strong.

reivindicações Stanton não saber nada sobre o seqüestro, no entanto está interessado em saber que pode haver pessoas em todo o seu campo, então ele vai manter um olho para fora para eles. Ele não vai levar os investigadores ao local de escavação acampamento / base, mas vai dizer que seria fi ne a visitá-los, “Basta seguir a estrada e você vai chegar lá eventualmente.” A não ser impedido, então ele vai embora.

Dia 2: A Primeira Kidnapper

Um pouco antes do anoitecer, ligue para rolos de disco local escondido. Aqueles sucedendo captura o brilho de luz fora ri fl e-escopo de Eugene Clayton, do seu ponto de vista sobre um cume à frente. Um grupo Sorte rolo determina se Eugene manchou os investigadores que se aproximam.

Se ele os viu, Eugene vai demitir um tiro sobre suas cabeças em um esforço para assustá-los. Ele só tem três tiros esquerda após isso, ter usado a maior parte de sua munição do tiroteio noite anterior na escuridão no servo morto-vivo que passa. Veja Eugene pro fi le na seção personagens não-jogadores, página @@) Se ele não os viu, o investi-

tores podem tentar fazer rolos de invisibilidade para tentar obter a cair sobre ele.

Os investigadores podem ter cobertura facilmente uma vez que o tiro de advertência foi fi vermelho, mas chegar ao seqüestrador, sem ser baleado exigiria um êxito da implantação do discrição. Uma falha vai deixar um investigador exposta e, possivelmente, um alvo. Qualquer investigador tentando fl ee a área não será um alvo para Eugene.

Quaisquer investigadores que são apanhados em campo aberto tentando fazer um ataque frontal em Eugene deixá-lo sem escolha: ele vai tentar matá-los mortos. No entanto, dado que ele está gravemente ferido depois de ser baleado pela polícia há duas noites, todos os seus rolos de combate são feitos com uma matriz de penalidade (ver página @@).

Se os pesquisadores conseguirem avançar o suficiente, ou se ele fica sem munição, Eugene vai tentar ee fl em vez de posição e lutar. A perseguição pode acontecer, embora rolos de Eugene deve ser de uma penalidade devido a seus ferimentos (ver Capítulo 7: Perseguições). Se ele escapa, o Guardião deve decidir quando ele volta a aparecer. Potencialmente, os investigadores poderiam encontrá-lo novamente a qualquer momento, seja seguindo suas trilhas e pegá-lo exausto depois de um rolo de rastreamento bem sucedido, ou talvez durante um evento mais tarde, como ele faz o seu caminho para o esconderijo.

Se preso ou encurralado na mira da arma, Eugene vai se render, exigindo que a posse levá-lo de volta para a cidade para obter cuidados médicos. Eugene está sofrendo de uma febre, feridas do tiroteio (atingido por uma espingarda de polícia), e afirma que ele está delirando, ele afirma que ele levou um pote de tiro em alguém que ele viu na noite passada e ele jura que bateu, mas a figura apenas orientado!

Eugene vai dizer nada para fixar o sequestro (e quaisquer outros crimes que ele acha que ele vai ser responsabilizado por) sobre Harris, alegando que ele foi intimidado para ele. Se questionado sobre Jane Strong, ele vai dizer que ela foi cuidada e estava saudável quando ele viu pela última vez antes do tiroteio. Ele irá fornecer indicações para a cabine esconderijo em que ela é realizada.

Os investigadores têm a opção de seguir as instruções de Eugene ou pegar faixas Harris novamente.

Dia 2: A Segunda Noite

Os investigadores têm viajado muito para o coração da floresta agora e são agora muito mais perto de onde Gla'aki habita, seus pensamentos desumanas à deriva sobre os ventos de sonho.

Todos os investigadores vão experimentar Sonho Chamado de Gla'aki nesta noite (independentemente de que eles já tenham experimentado). Cada pesquisador seleciona aleatoriamente um sonho Chamada Handout (consulte a página @@), excluindo “A Restless Night” a partir desta seleção. O Keeper devem ligar para rolos de sanidade para os sonhos relevantes (aplicando a perda SAN como observado em cada apostila).

Pergunte aqueles de guarda para fazer uma jogada de extrema local escondido (exigindo que o jogador rolo igual ou inferior a um quinto de sua habilidade). Se o teste falhar, o investigador em causa tem a impressão de estar sendo observado. Aqueles que têm sucesso aviso algo se movendo na escuridão.

O observador no escuro é um dos servos mortos-vivos do Gla'aki (Louis-um da gangue de Turner, consulte non-player

Perseguindo o seqüestrador através da floresta

A série de locais que compõem esta perseguição serão todos de base florestal, por exemplo:

- G encosta lamacenta íngreme, exigindo um rolo subida.
- G Brook, exigindo um rolo Jump.
- G Uma área grossa com árvores jovens, exigindo uma DEX rolo para tecer rapidamente através. Se Eugene ganha uma vantagem de três locais que você pode querer perguntar para rolos local escondido para mantê-lo em vista, ou Rastreamento rolos de seguir seu rastro.

caracteres na página @@), patrulhando as madeiras após os outros agentes foram alertados para o fato de que há um grande número de pessoas na floresta no momento que poderia interromper sua missão. Se for deixado sozinho, Louis vai escapulir de volta para o local de escavação de informar a Turner. Se for seguido, a monstruosidade mortos-vivos vai realizar um ataque rápido para causar tanta confusão quanto possível, com o objetivo de desaparecer na floresta.

Se encurralado, Louis não quer arriscar a lutar até a morte, por isso, vai esperar até que ele recebe um golpe de força razoável para torná-la viável para ele jogar mortos; como ele é um cadáver ambulante, ele consegue automaticamente. Quando deixado sozinho ou com apenas um mínimo de atenção a ser pago para ele, Louis vai escapar na escuridão.

À meia-noite, todo mundo vai ser acordado por um algum lugar explosão na distância para o norte. Esta é a equipe de pesquisa soprando as rochas livre do monólito de cristal. Mesmo que o eco do dies detonar rapidamente, uma luz azul fraca pode ser visto persistente, refletida fora da base das nuvens por alguns momentos.

Não muito tempo depois, há uma frente farfalhar (Ouça rolo para detectar o ruído com antecedência) e uma outra equipe posse aparece fora da escuridão. Eles tiveram o suficiente da floresta e os maus sonhos, embora, a menos pressionado, eles afirmam que eles são apenas cansado e doente, de ter comido alguma má carne (rolo de Psicologia para detectar que eles estão mentindo). Eles estão voltando para a cidade.

Dia 3: Mover-se através da floresta

Os investigadores estão perto do lago e, assim, começar a sentir e ver os efeitos do Sonho Chamado de Gla'aki. O dossel da floresta cresce grossa, deixando os investigadores andam em um Half Light fraca onde as árvores parecem torcido de dor, e a cor da vegetação rasteira é anormalmente pálido-doentio amarelo. Chamar para

Ouça rolos, com aqueles sucedendo percebendo que não há nenhum som de vida selvagem em tudo (rolo Sanity, 0/1 perda SAN).

Dia 3: Os Artistas Camp

acampamento dos artistas não está longe de ser a trilha usada pelos caminhões que dirigem ao local da escavação. O acampamento fogo há muito tempo já morreu, as tendas são quebrados e há sinais de luta ou lutar. Turner e sua gangue veio na calada da noite, levando os artistas para o lago como uma oferenda a seu deus (convertendo-os em novos servidores, consulte Dia 3: O lago, página @@).

Um dos seis artistas ficar lá conseguiu escapar do ataque, mas não antes de ser gravemente ferido. Este é o infeliz a quem os investigadores já encontraram mortos (ver Dia 2: O corpo do artista, página @@).

Há quatro tendas para dormir, dois dos quais parecem terem sido o lar de um homem e uma mulher, com ocupantes único single nos outros dois. Há outros dois, tendas maiores. Uma delas é uma grande tenda comum, aparentemente usado para cozinhar, embora o fogão é muito tempo já frio. A última tenda também é relativamente grande e parece ser ter sido usado como um estúdio de pintura. Cavaletes mentira quebrado, tintas e pincéis aparecem esmagado e telas de maca do chão.

A busca das tendas para dormir revela um notebook, várias almofadas de arte, e algumas telas a óleo parcialmente concluídas. Além disso, um rolo local escondido revela uma descartado ri fl e e chapéu texano em um arbusto próximo, ao lado de marcas de arrasto dirigindo para o norte (na direção do local de escavação). Isso deve lembrar aos investigadores de palavras de despedida de Alistair Lawson a eles a partir Dia 1: Encontro com o grupo de caça (ver página @@) sobre Brian Hall.

Olhando através do notebook revela que os artistas são de Boston e que eles vieram aqui para pintar para seu curso de arte. As entradas mais recentes descrever sonhos assustadores (estranhamente semelhantes aos investigadores estão experimentando), e como eles se conheceram Brian e Arthur Hall, que afirmam ter experimentado os mesmos sonhos.

As almofadas de arte e telas mostram uma série de pinturas, principalmente de paisagens e cenas da floresta:

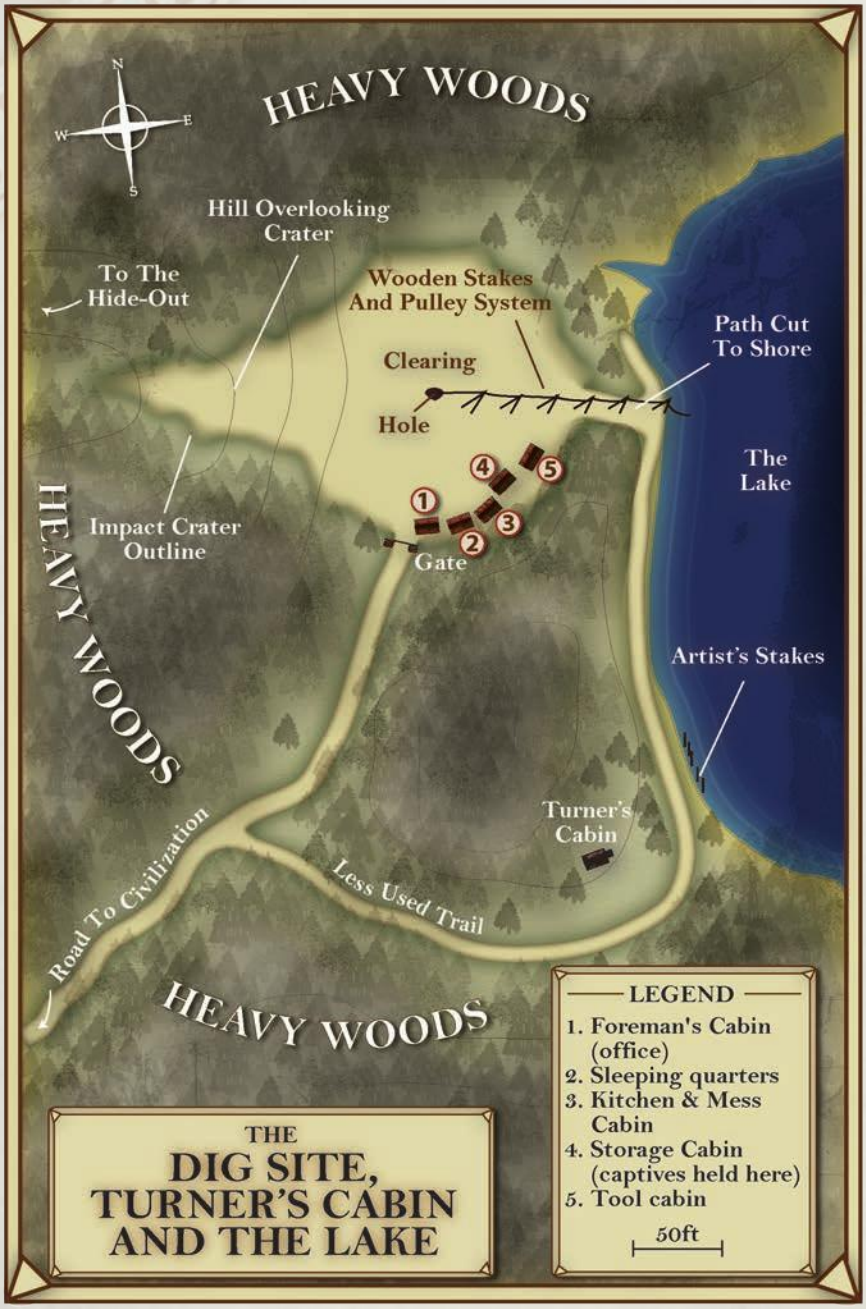
G Uma coruja empoleirada em uma filial, olhando para fora na crepúsculo escuro.

G Um cervo que olha através das árvores em uma outra forma madeira abandonada.

G A lua brilhando através das árvores acima.

G Um caminho que serpenteia o seu caminho por entre as árvores, o chão coberto de folhas amarelas, mortas. [SONHE]

As pinturas encontradas no acampamento dos Artistas.



Dia 3: The Hideout

Em uma clareira está uma velha cabana. A porta está fechada e não há nenhum sinal de movimento.

Como os investigadores entrar na clareira, eles detectam o cheiro da morte. O mau cheiro vem de uma árvore encharcada de sangue, onde empalado no peito em uma filial na metade do caminho é Christopher Dobbs-o membro da gangue esquerda para proteger a menina. Chamada para rolos de sanidade, com 0 / perda 1D4 SAN devido à natureza macabra da morte.

A cabine é atravessada por muitos buracos de bala. Se investigada, ele aparece as balas eram fi vermelho de dentro.

Distraído com a descoberta do corpo, os investigadores são mais prováveis sem saber que Harris está viva dentro da cabine. Quando ele ouve os investigadores, ele irá abrir fogo de dentro da cabine com sua espingarda (tomar nota que os danos shotgun é diminuída com a gama, e que os ataques de espingarda não empalar). Ele grita: "Dê-lhe de volta ou obter o inferno fora!" Ele é louco do Sonho Chamado de Gla'aki e foi cortar servos mortos-vivos durante toda a noite. A menos que os investigadores podem incapacitar ou acalmá-lo (Extreme persuadir, encanto ou rolo Intimidar), ele vai continuar a disparar, temendo os investigadores são mais dos horrores vir buscá-lo.

Se os investigadores conseguem pacificar Harris, ele vai explicar que a menina desapareceu. Ele encontrou Dobbs morto na noite anterior, e ele foi atacado durante a noite (pelos servos). Uma vez que ele disse isso, ele entrará em colapso em histeria.

G A velha cabana em ruínas, a porta aberta e escuro
Esboço de uma figura dentro. [SONHE]

G A figura visto de trás, com vista para o
águas negras como algo horrível sobe para fora do lago. [SONHE]

Se um investigador já experimentou algo semelhante a uma das pinturas em um sonho, o jogador em causa deve fazer um teste de sanidade, perdendo a mesma quantidade como originalmente solicitado pelo sonho. Aplicar a regra habitual aqui para limitar a perda cumulativa de uma fonte. Assim, se a perda de SAN para o sonho particular é 1D6, o máximo que pode ser perdida por ter o sonho e depois de ver a pintura é um total de 6 pontos sanidade.

Os investigadores podem ser seguinte direcção de Eugene ou faixas de Harris. Alternativamente eles podem rastrear os atacantes dos artistas para o lago.

Dia 3: Cabine de Turner

Voltando para as faixas através da floresta, os posse fi nds se divide em dois. Olhares de uma estrada usada recentemente, o outro menos. Recém folhas caídas deitar no fl oor floresta, um evento que não deve acontecer até a queda. Qualquer um que tenha experimentado o folheto Sonho Call "Um caminho através da floresta" reconhecerá a estrada menos utilizadas como parte do caminho de seu sonho (Sanity rolo, 0/1 SAN perda). Se eles avançam na pista recentemente utilizadas, ir para o Dia 3: O local de escavação (consulte a página @@).

Se eles avançam para baixo o, pista menos usada mais velhos, eles se deparam com uma clareira para a esquerda onde outra, reside cabine mais velhos: cabine de Turner. Esta é instantaneamente familiar a qualquer um que tenha experimentado o folheto Sonho Call "A Cabin in Darkness" como sendo a cabine de seu sonho (Sanity rolo, 1 / perda 1D6 SAN, como o horror do sonho inicial é revivido em sua mente). A trilha continua após a limpeza, bem como, para o Dia 3: O lago (veja a página @@).

Que investigadores fi nd dentro da cabine de Turner.

No interior, há uniformes e chapéus Exército da União Guerra Civil pendurado pinos, manchado de sangue facas de caça sobre a mesa, e os animais mortos há muito tempo pendurado em ganchos no teto. Não há nenhuma evidência de cozinhar. Um velho Civil Warera ri fl e fica em um canto. Não tem sido mantida; o seu mecanismo é oxidada e encravado.

Um local escondido rolo revela uma luz azul-claro subindo a partir das aberturas nas oorboards fl. Um alçapão pode ser encontrado, o que leva até um porão de barro. Os emana luz azul-claros de um conjunto de cinco caixões de pedra azul que os servos mortos-vivos usar a dormir durante o dia, protegendo-se da luz solar prejudicial (eles podem se esconder em outro lugar, mas preferem esses caixões). Estes caixões são um presente do seu deus, aquele que ele concede aos seus servos.

Durante o dia, dois de gangue de Turner (agosto e Jacob), encontram-se em seus caixões. Os outros caixões estão desocupados, mas que contêm alguns itens:

G Bugigangas pertencentes aos membros da quadrilha de Turner,
que remonta aos dias da Guerra Civil: medalhões com as fotos de entes queridos, há muito tempo morto; anéis ou outras jóias do mesmo período.

G Um dos espinhos de Gla'aki. É um cintilante, metálico,
espinha afiada que parece ter sido arrancado em uma extremidade. Um canal tubular oco corre ao longo do centro do seu comprimento. Todos os rolos de Ciência relevantes são incapazes de identificar o metal. Ele não é um metal de origem terrestre (Sanity rolo, 0/1 perda de SAN para aqueles que fazem seu rolo Ciência (Química ou Biologia)).

G Um diário, com o nome de Joseph Turner Inscribed
dentro da capa, que detalha seu passado (veja a página @@). A maior parte é na escrita bastante desarrumado e vai demorar algum tempo para ser lido. No entanto, Icking fl através do livro, os investigadores podem ter uma idéia geral dos eventos de linhas legíveis ocasionais.

G Alguns pequenos traços de decadência poeira-like verde ainda é
Actualmente, depois de ter caído a partir dos agentes ao mesmo tempo no interior. Ciência (Biologia ou Botânica) rolos são incapazes de discernir exatamente o que esta substância está além de possivelmente ser algum tipo de decomposição fungos ou mofo. O Guardião é encorajado a retransmitir a informação encontrada no diário verbalmente a atmosfera de construção. Não há folheto apresentado aqui, permitindo que o Keeper de controle quanta informação os investigadores começar a partir do diário sobre os acontecimentos que levaram à sua transformação em mortos-vivos criados-revelam tão pouco ou tanto quanto você quiser. Apenas a última passagem, mais importante do diário é apresentada abaixo para ser lido em voz alta para os investigadores:

Finalmente o nosso caminho é longo. Nós fugiram do exército para escapar com nossas vidas e fazer um novo começo no Canadá, mas em vez disso, descobrimos que o que nós desejamos, às margens do norte lago negro de Somerset. Ele nos chamou aqui com a promessa de vida eterna. Ele nos chamou aqui em nossos sonhos. Ela existe aqui e ainda não chegou ao mesmo tempo. Ele permanece preso em uma prisão de cristal do qual ele anseia para ser liberado. Ele veio aqui há tantos séculos em cima de um cometa que se partiu e foi espalhados por todo o mundo. Um tal peça desembarcou aqui, com parte do cristal que a mantém ligada. Se o auxiliarem na encontrando o cristal e entregá-lo ao lago, o nosso benfeitor pode destruí-lo, enfraquecendo a força da prisão que o liga. Um dia, ele subirá para as estrelas e vamos aproveitar a sua gratidão eterna e poder. É o único Deus verdadeiro, o verdadeiro mestre de vida e morte. Vamos para juntar-se com ele nas águas negras do lago. Vamos agora a ser feito imortal pelo nosso novo Deus. Gla'aki, que sua vontade seja feita.

Caso contrário, à noite, os caixões são todos parcialmente aberta e vazia como servos são todos no local de escavação.

Se agosto ou Jacob estão presentes e seus caixões são descobertos, eles emergem e tentar ganhar os investigadores a sua causa. Eles evitar o combate, como eles são vulneráveis durante o dia, em vez promovendo os benefícios da vida eterna que os espera. servos mortos-vivos do Gla'aki não são sem sentido; eles são espertos e tem como objectivo atrair os investigadores para o lago, uma vez que cresce escuro.

Se os investigadores começar uma briga ou tentar sair, agosto e Jacob vai atacar e tentar neutralizá-los antes de colocá-los nos caixões vazios. Aqui, eles serão presos, aguardando a cobertura da escuridão quando eles podem ser levados para o lago a ser convertido. Uma vez que os prisioneiros são seguros, eles retornam para seus próprios caixões que esperar até o anoitecer.

Mesmo com três caixões desocupada, ainda há muito espaço para os investigadores, uma vez que cada um é grande o suficiente para espremer duas pessoas dentro. Uma vez no interior preso, o azul

luz proporciona uma iluminação limitada. A tampa é firmemente selado no lugar quando ele desliza fechada, não apenas pelo peso físico da tampa, mas pelas propriedades mágicas investiram nela por Gla'aki. Abrindo um caixão requer um disco STR ou POW rolo, o que for menor. Se for bem sucedido, a tampa pode ser aberta a partir do interior ou no exterior. Se a jogada é empurrado, uma consequência sugerido de falha é que o personagem passa para fora ou tem um sonho-visão enviado de Gla'aki.

Dado que eles não vão deixar a cabana de Turner durante o dia, Agosto e Jacob não vai perseguir os investigadores além do limiar deve eles fl ee da cabine. Eles vão esperar para a cobertura da escuridão para começar qualquer exercício.

Dia 3: The Lake

Seguindo a trilha mais velhos, mais ainda, ele vem para a beira do lago preto e estagnada que os investigadores ter visto em seus sonhos. Aqui, os cinco artistas sobreviventes foram amarrados a postes de cerca de cinco metros de da margem do lago. Na noite do dia 2 eles foram comprados aqui e se ofereceu para Gla'aki, que subiu do lago e perfurou cada um no peito com um dois-pé, coluna metálica; sangue e vísceras cobrir os pintores infelizes. Chamada para rolos de sanidade, com 1 / perda 1D6 SAN. Cada artista deve ser morto, no entanto, se os investigadores chegar perto o suficiente eles percebem que eles ainda estão se movendo-provocando outro rolo Sanity, com 1 / perda 1D4 SAN.

Apesar de suas mentes sendo quebrado por suas experiências, os artistas vão retransmitir sua história, se os investigadores desatar-los. Leia em voz alta ou parafrasear o seguinte:

"Eles nos levou na noite de nosso acampamento ... cadáveres ambulantes ... Eles nos levou para o local de escavação onde os outros estão sendo realizadas. Há um menino e um homem, e uma menina. Um de nós foi embora ... Os mortos estão tentando levantar algo fora de um poço. Eles estão usando ferramentas e dinamite. Algo terrível está na água. É em nós, se espalhando como uma doença. Eu posso sentir isso queimando minha alma. MATE-NOS! REMOVER os espinhos! POR FAVOR!"

Removendo os espinhos de seus peitos liberta-los de sua dor e que cada dado com um grito que pode muito bem atrair a atenção. Chamada para um rolo grupo Luck. meios de falha que James Stanton e Dean Walters vêm do local de escavação perto para investigar.

Se os investigadores ficar para ver o que acontece, então eles precisam fazer rolos stealth para detecção de evitar. Os servos mortos-vivos tentará dominar os investigadores e arrastá-los para a cabana (veja Capturando os investigadores) se identificá-los. Se os investigadores removido espinhos de qualquer um dos cativos, os servos descuidadamente descartar os cadáveres e amarrar quaisquer investigadores capturados para os pólos vagos. Escapando esses títulos requer um rolo duro STR ou DEX. Se o teste falhar, o jogador pode empurrar o rolo. Lembre-se o leitor deve justificar o rolo empurrado. Uma conseqüência da falha pode ser que o investigador rochas do pólo tanto que cai sobre, pousando o rosto investigador para baixo na água. Alternativamente, eles passar para fora e despertar à noite como Gla'aki aparece ...

Se eles ainda estão presos lá quando a noite cai, Turner e sua gangue veio ao lago para evocar Gla'aki e oferecer os investigadores como imortal servos. Se algum dos artistas não foram libertados pelos investigadores eles vão subir como servos mortos-vivos à meia-noite.

Dia 3: The Dig site

Como esta cena se desenrola é dependente das ações dos investigadores; se eles marcham cegamente no local de escavação ou tomar uma abordagem mais cautelosa (ver uma abordagem mais cautelosa, consulte a página @@).

A tentativa de ganhar a entrada aberta e direta

Andando pela estrada, os investigadores irão ouvir o som da atividade à frente. Arredondamento de um canto, eles fi nd um dos servos mortos-vivos da equipe de pesquisa, Richard Gibson, de pé ao lado de um cinco bar-portão que bloqueia a estrada. As curvas da estrada mais longe em torno fora de vista, no entanto, a

"Matar-nos! REMOVER os espinhos! POR FAVOR!"

investigadores são capazes de fazer para fora algumas cabanas e uma clareira de onde vem o som das máquinas.

Se os investigadores não são hostis, Richard vai ser surpreendentemente civil e acolhedor, embora não vai permitir-lhes o acesso ao site. Lembre-se que, enquanto Richard é um servo morto-vivo que ele ainda pode passar por humano, ele ainda é muito 'fresco'. Ele vai explicar que este é um local de trabalho onde eles estão realizando jateamento e não seguro para os membros do público.

Os investigadores podem tentar falar rápido, persuadir, charme ou intimidar rolos. meios de falha que eles estão se virou. Se eles empurram o rolo e falhar, o tempo é desperdiçado e outros agentes mortos-vivos chegar, levando a um possível confronto. Sucesso significa Richard vai levá-los para Carl White, o capataz site.

Dentro do site Dig

Os compreende um local de escavação cinco barracas temporários ao redor da borda de uma compensação. No centro da clareira é uma cratera explosão levando para o buraco que contém o cristal.

James Stanton, Dean Walters, e Carl Branca fazem o seu caminho e para trás a partir do furo para a cabana mais distante (a cabana de armazenamento), onde eles estão levando cordas e ferramentas para anexar ao cristal para puxá-lo para a superfície. À noite, eles são assistido por Turner e sua gangue.

A primeira cabana é do capataz de fi ce. Há levantamento geológico mapas da floresta em exposição, com inúmeros lugares marcados (sítios suspeitos de depósitos minerais), bem como equipamento básico de laboratório. Se os investigadores têm a oportunidade de olhar através da papelada aqui, eles vão descobrir que certos depósitos minerais foram encontrados que desafiam análise e que a equipe foram enviados para recuperar todos os depósitos na bacia de drenagem de água para evitar a possível contaminação do reservatório .

O segundo dos cinco cabanas oferece quartos de dormir para a equipe, contendo o que posses o mínimo que eles trouxeram com eles.

A terceira cabana é uma cozinha e bagunça hall (não utilizado da tarde). A quarta cabana tem as janelas tapadas e é simplesmente marcado como "armazenamento". Esta cabana é utilizado para prisioneiros de espera.

O quinto cabana, na outra extremidade, é marcada como uma "ferramenta shed", que contém equipamentos de perfuração e outras ferramentas, tais como dinamite.

Explicação e Armadilha de Carl

Se os investigadores ter acesso, eles podem ser introduzidas para Carl White, que é bastante agradável para os investigadores na

O Site Dig

primeiro e sugere que eles entram em seu escritório. Tendo em conta que ele e sua equipe só recentemente foram convertidos à causa de Gla'aki, eles não sofrem os efeitos nocivos da exposição à luz solar, mas ainda é um dia de verão quente lá fora, tudo a mesma coisa, por isso sombra é preferível por um longo conversação.

Carl está disposta a dar aos investigadores uma versão higienizada do que a equipe está fazendo. Ele explica (honestamente) que eles foram enviados para a floresta para conduzir pesquisas geológicas. Ele não diz que eles estão à procura de depósitos minerais que poderiam contaminar o abastecimento de água do reservatório. Ele explica que eles encontraram evidências de um depósito potencial de platina neste local, por isso a detonação de profundidade. Eles ainda alguém não ter encontrado, mas eles estão esperançosos de que eles vão em breve.

Se a posse não são satisfeitas por suas respostas, Carl vai oferecer para mostrar-lhes em torno do resto do site, mas vai evitar mostrar-los dentro do buraco e o monólito de cristal que eles estão tentando explodir livre. Isso tudo é uma farsa, projetado para levar os investigadores a uma armadilha.

Capturando os investigadores

Carl acabará por levar os investigadores a quarta cabana, e os outros agentes começam a fazer casualmente seu caminho para ajudá-lo na captura. Carl convida os investigadores para mostrar-lhes algumas das amostras minerais que foram descobertos.

O interior é escuro, mas com a porta da frente aberta há luz suficiente para ver o interior. Carl leva os investigadores a uma sala ao lado onde os prisioneiros encadernados (Jane Strong, Brian e Arthur Hall) estão sendo mantidos. Enquanto isso, os servos fechou a porta para apagar a luz (como eles podem ver perfeitamente no escuro) e apressar os investigadores, na tentativa de conter e capturá-los.

Turner, Vincent e Louis (se ele não foi enviado anteriormente) estão na sala adjacente, protegendo do sol, e virá para ajudar ao som de con fl ito. Turner pode usar o feitiço Dominate (ver página @@) para garantir que os investigadores são obrigados sem problema.

Em qualquer caso, as luvas estão fora neste momento e os servos não pode permitir que os investigadores a sair. Se vencer, os investigadores será bloqueado na cabana escura até o anoitecer, quando eles serão levados até a água para tornar-se escravos de Deus de Turner.

Os outros prisioneiros e seus guardas

Se capturados, os investigadores pode conversar com os outros prisioneiros:

Jane: Ela foi levada do esconderijo na calada da noite, onde ela havia sido mantida refém pela quadrilha Harris. Em seguida, "homens mortos" entrou e matou seu captor por empalar-lo no lado da árvore.

Brian e Arthur: Eles estavam em seu caminho de volta para fora da floresta, quando se encontraram os artistas e decidiu ficar para a noite. Eles viram as pinturas e percebeu que eles estavam todos com os mesmos sonhos. Brian é mal abalado e confuso; ele ouviu seus cativos falando. Um disse que, "Torne-se um com o seu novo deus." Eles tomaram a

The Crystal

artistas de distância e eles não voltaram. Arthur, o rapaz, simplesmente rochas e para trás, chorando.

Os servos será manter guarda e pode fazer uma aparição como o Guardião deseja. Eles não querem prejudicar seus prisioneiros antes do anoitecer se eles podem ajudá-lo.

Escapar

Se os investigadores foram levados cativos, os laços mantê-los será seguro; que pode demorar um tempo para trabalhar-se livres. Os investigadores podem fazer rolos duro DEX, se tentar libertar os seus próprios títulos ou ajudar outro investigador. Este rolo pode ser empurrado, com a consequência de não estar atraindo a atenção dos servos.

Quaisquer agentes no quarto ao lado pode ouvir tudo o que os investigadores dizem se mais alto do que um sussurro. Eles vão intervir se ouvem nada suspeito. Um rolo de Stealth bem sucedida permitirá que investigadores (uma vez livre de seus laços) para mover através da sala para a porta sem ser ouvido. As ligações porta para a sala principal da cabana onde os servos ficar de guarda.

Em última análise, como ele joga fora daqui é baixo para o Keeper. Alguns pontos a ter em mente são o que o tempo foi quando os investigadores entraram na cabana e quanto tempo eles têm até o tempo necessário para se libertar dado-sol. Depois, há a questão de Turner e sua gangue na sala ao lado. Se os prisioneiros são encontrados para ter quebrado livre, eles não vão ter qualquer hesitação usar a força para subjugá-los. Se eles se libertar na luz do dia, é baixo para Carl ea equipe de pesquisa para detê-los, como Turner e seus homens não irá prosseguir durante o dia. Escapando do site irá resultar em uma caça à morte, como os servos mortos-vivos não pode correr o risco dos investigadores que escapam quando eles estão tão perto de completar seu objetivo.

Se os investigadores não conseguem libertar-se que eles são

levado até o lago quando a noite cai a ser convertido em imortal servos; ver o lago (veja a página @@).

Uma abordagem mais cautelosa

investigadores sábias podem assistir o site por um tempo e ter uma melhor idéia do que está acontecendo. Ao longo do dia restante, eles vão ver os servos mortos-vivos (todos exceto Turner e seus homens-eles esperam até a noite na cabana) andando propositadamente ao redor do local, carregando ferramentas e cordas para o pit. De dentro do poço eles podem ouvir o som do trabalho e, por do sol, os servos terá construído um sistema de polia elaborado acima do poço que as cobras do local até a beira do lago nas proximidades. Logo depois, quando a noite cai, os trabalhadores, assistidos por Turner e sua tripulação, começar a operar a polia, usando o caminhão para puxar um cristal de cor azul pálido. Parece quase como se houvesse uma fonte de luz que brilha no fundo do cristal.

Se os investigadores não intervêm, os trabalhadores vão arrastar o cristal para o lago e evocar Gla'aki, que sobe das águas, agarra o cristal e começa a drenar o poder a partir dele. O cristal brilha com uma luz azul brilhante (como visto na noite anterior, depois da explosão) que se torna doloroso assistir depois de alguns segundos. Com um clarão, a luz fi nalmente fieiras e agita Gla'aki na água. Com um rugido, ele afunda lentamente sob as ondas e os servos mortos-vivos retornar ao local de escavação, cheia de prazer por ter ful encheram os sonhos de seu deus. Investigadores testemunhando isso deve fazer rolos de sanidade apropriadas para ver Gla'aki.

Eles vão recolher os seus prisioneiros e cabeça para o lago para convertê-los antes que eles se juntar a seu deus nas profundezas das águas negras.

Os investigadores podia esperar até o anoitecer e usar o manto da escuridão (apesar de provavelmente não ter conhecimento do fato de que a escuridão não impede os servos mortos-vivos) e a distração dos trabalhadores mortos-vivos com o cristal, para libertar os prisioneiros.

Da mesma forma, há uma abundância de ferramentas, incluindo dinamite, deitado sobre o site. Se os investigadores podem destruir a polia e / ou quebra o cristal (que pode ser reduzido a pedaços menores, mas nunca destruído), então eles também irá prevenir ou tentativas de atraso Gla'aki para recuperá-lo e drenar o poder a partir dele. Matando os trabalhadores mortos-vivos também minar a capacidade de Gla'aki para agir.

Se os investigadores sair e ir para a ajuda, após o seu regresso, eles fi nd o site inteiro explodido pelo restante da dinamite. As cabanas são queimadas, o lago ainda é, e só um padrão de shambling pegadas na lama (indo abaixo do nível da água) permanecem.

conclusões

Se seus servos mortos-vivos foram bem sucedidos, Gla'aki tomou um pequeno passo em direção à liberdade. Muitos cacos de cristal são deixados ao redor do mundo para ele para drenar antes que possa finalmente ser livre de novo. É uma longa estrada, mas um que foi feito um pouco menor.

Se os investigadores estavam cientes de que os prisioneiros estavam sendo mantidos no site, mas não foram capazes de salvá-los, cada um deles sofrer 1 / perda 1D6 sanidade.

Se Jane Strong é resgatado e Gla'aki frustrado, cada investigador que ful fi LLS a sua motivação (se apostilas motivação foram dadas no início do jogo) recebe uma recompensa 1D6 SAN.

Se os prisioneiros foram salvos, os investigadores ganhar pontos 1D6 sanidade, além do dinheiro da recompensa. Eles são celebridades locais e recebem brilhante write-ups no banner Bennington.

Uma nota sobre Letalidade

Neste cenário, e em particular o confronto final, é projetado para um grupo de investigadores novo para *Chamada de Cthulhu*. Como tal, a letalidade é relativamente baixo.

No entanto, para aqueles Keepers que desejam levantar a aposta, considere dar os servos de Gla'aki algum período armamento Guerra Civil. Tendo desertou do exército da União, não pode ter deixado desarmado. Como o rifle na cabine de Turner sugere, eles poderiam muito bem ter algumas outras armas em outro lugar que trabalho. Como tal, este pode se transformar em um tiroteio entre os servos e os investigadores.

Personagens não-jogadores

Onde grupos de personagens não-jogadores são listados, podem ser utilizados os mesmos valores para cada um deles, no entanto, o Keeper podem variar as estatísticas como quiserem.

Joseph Turner e sua gangue, *Servos mortos-vivos de Gla'aki*

Turner e sua gangue chegou aqui em 1865, evitando o recrutamento para o exército da União. Eles foram convertidos em servos de Gla'aki e foram aqui desde então. Eles são mais monstro que humano agora.

A quadrilha Turner consiste de Turner além de quatro outros; Agosto de Jacob, Vincent e Louis. Use as entradas de dados para servidores de Gla'aki no Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos.

Os servos têm pontos fracos e pode ser destruído. Se exposto à luz solar, Turner e sua gangue deve ter uma pena aplicada a todas as suas ações por hora de exposição. Só passar o tempo gasto nos caixões de pedra azul pode aliviar a propagação da cárie verde. Depois de três horas de luz solar constante seus corpos se desintegram para sempre.

Turner foi especialmente abençoado por Gla'aki e é um pouco mais poderoso do que o Servo média.

JOSEPH TURNER, *Favorecido servo morto-vivo de Gla'aki*

STR 70 CON 120 SIZ 80 INT 65 POW 75
DEX 55 APP 0 EDU 0 SAN 0 HP 20

bônus de dano: + 1D4

Construir: 1

Pontos de Magia: 15

Mover: 7

Ataques por rodada: 1

Combate ataques: Turner tem a gama habitual de ataques desarmados abrir a humanóides e está armado com uma faca.

Combate (rixa) 50% (25/10) danos bónus danos 1D3 + ou Faca (danos 1D6 + 1 + bónus de danos) de Dodge 15% (03/07)

magias: Dominação, Wither Limb, Criar Barreira de naach-tith (se Turner está desesperado, ele pode se refugiar em algum lugar, talvez com o cristal, e usar esta magia para manter os investigadores na baía).

Habilidades: Discrição 55%

Sanity Loss: 1 / 1d8 pontos de sanidade para ver Turner.

AGOSTO DE JACOB, VINCENT & LOUIS, *gangues de Turner, Servos de Gla'aki*

Eles aparecem como seres humanos terrivelmente cariados. Por conveniência, usar os valores padrão para um Servo de Gla'aki (ver Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos) ou você pode querer elaborar valores únicos para cada um. Keepers que procuram aumentar a letalidade dos servos apresentados são encorajados a aumentar os níveis de Con e DEX da gangue.

Cada um está armado com uma faca ou uma ferramenta similar.

Sanity Loss: 1 / 1d8 pontos de sanidade para ver de agosto de Jacob, Louis e Vincent.

Equipe de Pesquisa de Strong, *Servos de Gla'aki*

Carl, James, Dean e Richard foram recentemente transformados em servos mortos-vivos de Gla'aki. Eles ainda aparecem humana. Use os valores padrão para um Servo de Gla'aki (ver Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos) ou você pode querer elaborar valores únicos para cada um.

Cada um está armado com uma faca ou uma ferramenta similar.

Sanity Loss: Nenhum para ver estes servos aparentemente humanos, embora se inspeccionada mais estreitamente 1 / 1d8.

SIDNEY HARRIS & EUGENE CLAYTON, *sequestradores em fuga*

Enquanto estatísticas idênticas são listadas para ambos, o Guardião deve personalizar estes dois através da maneira como eles são retratados. STR 70

CON 65 SIZ 65 INT 50 POW 50
DEX 62 APP 50 EDU 55 SAN 48 HP 13

bônus de dano: + 1D4

Construir: 1

Mover: 8

Fighting (Brawl) 40% (20/8) bônus de dano 1D3 + danos rodeio 31% (15/6)

Harris está armado com uma espingarda:

As armas de fogo (espingarda) 50% (25/10) de danos 4D6 / 2D6 / 1D6 Clayton está armado com um ri fl e:

As armas de fogo (30-06 ferrolho Ri fl e) 40% (20/8) de danos 2D6 + 4

Habilidades: Discrição 35%, 50% Intimidar

LUCAS FORTE, *Água Administrador*

STR 65 CON 75 SIZ 75 INT 90 POW 80
DEX 65 APP 70 EDU 75 SAN 80 HP 15

bônus de dano: + 1D4

Construir: 1

Mover: 7

Combate (rixa) 25% (5/12) danos bónus 1D3 + danos de Dodge 32% (16/6)

Habilidades: Psicologia 40%, Charme 70%, Persuadir 60%, Credit Rating 80.

JANE FORTE, *vítima de sequestro, de 16 anos*

STR 50 CON 75 SIZ 45 INT 80 POW 65
DEX 70 APP 70 EDU 65 SAN 64 HP 12

bônus de dano: Nenhum.

Construir: 0

Mover: 9

Fighting (Brawl) 25% (05/12) bônus de dano 1D3 + danos rodeio 35% (17/7)

Habilidades: Encanto 60%, 50% discrição

ALISTAIR LAWSON & Brian Hall, *pais que ensinam seus filhos para caçar*

Enquanto estatísticas idênticos são listados tanto para os caçadores, o detentor deverá personalizar estes dois através da maneira como eles são retratados. STR 50

CON 60 SIZ 65 INT 65 POW 70
DEX 65 APP 60 EDU 70 SAN 70 HP 12

bônus de dano: + 1D4

Construir: 1

Mover: 8

Combate (rixa) 25% (5/12) danos 1D3 + bónus danos armas de fogo (30-06 ferrolho Ri fl e) 35% (17/7) de danos 2D6 + 4

Habilidades: Discrição 40%

GEORGE LAWSON (14) & Arthur Hall (12), *filhos aprendendo a caçar*

Enquanto estatísticas idênticos são listados tanto para o Keeper deve personalizar estes dois através da maneira como eles são retratados. STR 35

CON 60 SIZ 40 INT 70 POW 55
DEX 75 APP 60 EDU 50 SAN 55 HP 10

bônus de dano: - 1

Construir: - 1

Mover: 8

Fighting (Brawl) 25% (05/12) danos 1D3 + bônus de dano de fogo (30-06 Bolt-ação Ri fl e) 25% (05/12) Danos 2D6 + 4 rodeio 40% (20/8)

Habilidades: Discrição 55%.

GLA'AKI, *UMA GRANDE VELHO*

Consulte a entrada no Capítulo 14: Monstros, animais e deuses estranhos.

A Restless Noite

Seu sono está longe de ser tranquila. Você arremessar e virar de lado a lado, bombardeado durante as horas de escuridão por imagens que você mal me lembro quando você acorda. Talvez seja caminhada do dia anterior pela floresta que está influenciando este. Tudo que você lembre-se são as árvores escuras ao seu redor, o doente, amarelecimento folhas caindo no chão. Você se sente um terrível pressentimento. Algo está lá fora. Assistindo. Esperando…

Você acorda sentindo-se exausto. É como se você não dormiu nada. Você sofre um dado penalidade em todos os testes CON durante todo o dia seguinte até que você dormir de novo.

Path a floresta

A floresta se estende ao seu redor. Os cortes de caminho e serpenteia por entre as árvores, atapetadas por folhas amareladas recentemente caída que começaram a secar e murchar como se um infesta doença eles. Você está andando lentamente pelo caminho em silêncio. move nada além de você. Não há vento. Não há som. Tudo está morto. Você sente algo chamando-o de mais longe no caminho, apenas fora da vista. Há uma clareira à frente; luz amarela reflete algo ... Poderia ser água? Há um estalar de um galho atrás de você e como você se vira para olhar, um afiados pias dor em seu peito enquanto mergulha algo em você.

Você acorda com um suspiro e um splutter.

A Cabin in Darkness

folhas amarelas caem lentamente a partir do telhado espessa de ramos acima. Lâminas de luz solar punhalada na escuridão. À frente de você está uma cabana em ruínas. A porta se abre lentamente e emergir figuras. Eles avançam lentamente com propósito. Você quer virar e correr, mas você não pode tirar os olhos deles. Seus músculos estirpe como seu cérebro grita para os seus membros ao trabalho a você é impotente!

Os números usar roupas estranhas ... Você ouve o primeiro, uma voz de homem, como ele se aproxima. "Venha conosco. Junte-se a nós em Seu serviço. Abrace o seu novo destino e aproveitar sua eterna glória ". Seu rosto está sem vida, pálida e sem piscar. Uma mancha verde escuro dos spreads de corrupção para baixo a partir de uma órbita vazia. Ele sorri e suas rachaduras da pele.

Você acorda no terror.

[Faça um rolo Sanity por 1 perda / 1D6 SAN]

A coisa no Lake Um Através

Você está na margem de um lago estagnado. Preto, fedendo mentiras água antes de você, enquanto a lua pálida acima reflete fora de sua superfície oleosa. Um brilho amarelo doentio brilha através da linha das árvores arborizada em torno do lago. Você pode sentir a sua presença atrás de você, bloqueando o seu retiro. Você ficou lá por horas e agora você sabe que o tempo é finalmente em mãos. pulsos de luz estranhas a partir de debaixo da água. Gavinhas subir lentamente a partir da superfície, se contorcendo e torcendo no ar frio da noite. Em suas extremidades, tampas abrir e piscar de olhos, revelando olhos desumanos que olhar para sua alma. Uma matriz de picos metálicos começa a cima impulso como algo que os enormes aumentos para saudar a noite. Como metal polido, que brilha sob o luar. Os espinhos se contorcer e flex. Você sente uma punhalada nauseante como algo que mergulha em seu peito ...

Você acorda gritando. [Faça um rolo de sanidade para a perda de 1D3 / 1D10 SAN]

Letras vermelhas

Introdução

o seu é um jogo cenário aberto nos arredores de Arkham. A aventura começa focada em eventos que ocorrem na Universidade Miskatonic malfadada e envolve a realização de um conjunto de documentos que faltam valiosos e perigosos após uma morte inexplicada. O cenário é na sua essência um mistério de assassinato, mas onde o verdadeiro culpado não é desta terra e os fatos do caso estão envoltas por eventos estranhos, ganância e obsessão. O cenário acontece em outubro, em algum momento na década de 1920, durante a era de proibição.

Enquanto isso poderia ser usado como uma introdução aos Mythos para os investigadores, talvez seja mais adequado como parte dos estágios de uma campanha maior abertura, depois de os investigadores vieram juntos como um grupo e começaram a ganhar uma reputação em certos círculos. Ele também tem suficientes aberturas e oportunidades para Keepers para adicionar tramas, encontros, e facções de seu próprio para explorar mais tarde, bem como fornecer aos investigadores com potenciais amigos e contatos (que eles deveriam ter sucesso) para ajudá-los no futuro.

Os eventos deste cenário são acionados pela morte inesperada do Professor Charles Leiter, um acadêmico da Universidade de Miskatonic, em circunstâncias estranhas que têm a possibilidade de abrir-se a Universidade das acusações de apropriação indevida e roubo, e um escândalo potencial que pode mal ter recursos . Um dos administradores da universidade, Dean Bryce Fallon, irá envolver os pesquisadores com a tarefa de olhar para a morte prematura de Charles Leiter, e em particular a recuperação de certos documentos valiosos que estavam sob os cuidados de Leiter e agora estão desaparecidas, de preferência antes seus proprietários legais tornar-se consciente da perda.

O cenário é destinado para dois a cinco investigadores. Ele será útil se pelo menos um dos investigadores tem um antiquário ou acadêmico, embora este não é vital. Boas habilidades sociais também será de ajuda, como se uma vontade de se envolver com os personagens não-jogadores.

Este cenário é não-linear e exige algumas decisões e preparação pelo goleiro antes do jogo. Embora esse cenário pode ser jogado em uma única sessão, se condensado, pode ser mais gratificante se jogado ao longo de várias sessões.

Informação de Keeper

Charles Leiter, um professor de up-and-coming jovem na Universidade de Miskatonic, não era tudo o que ele apareceu. Um especialista na história colonial, bem como algo de uma socialite e encantador, sem o conhecimento de seus companheiros nos salões impassíveis da universidade ele também estava vivendo uma vida dupla como um pro fl iGate e um jogador-a vida que ele foi o financiamento através de falsificação e roubo . Artefatos de época hold valor passado e revolucionário colonial da América considerável para colecionadores particulares e Leiter passou os últimos anos usando seu acesso a coleção da universidade, e as coleções particulares dessas suas credenciais acadêmicas permitiram-lhe pedir emprestado, que lhe forneça os meios para apoiar seu vice. Geralmente ele foi esperto ao fazer isto, forjar cartas e documentos e, quando ele pode,

Cerca de quatro meses atrás, Leiter foi chamado para ajudar a Universidade Miskatonic na avaliação dos papéis da tarde Joshua Hobbhouse por sua propriedade. Hobbhouse era um recluso que morreu um solteirão octogenário e tinha vivido em um casarão colonial, nos arredores da cidade, a última descendente direta de uma linha de volta para a fundação dos séculos cidade antes de ir. Sua casa tem provado ser um tesouro de agendas, documentos históricos, fotos e artefatos que abrangem a história da Nova Inglaterra.

Inventariado primeiro pela firma legal atribuído pela família Cobb (a bem-fazer Providência clã que são parentes distantes por casamento e os herdeiros afortunados da Hobbhouse estate), os papéis foram repassados ao Miskatonic para avaliação mais profissional do seu valor e significado, com o entendimento de que essa confiança pode ser reembolsado em última análise, com a eventual posse de uma coleção ou a doação de certos papéis. Isso representou um grande golpe como o prestígio prometeu que traria é de valor significativo para a universidade.

Leiter pressionaram fortemente para a avaliação dos trabalhos para chegar a ele. Não surpreendentemente, ele tinha pressionando mo- ulterior

tivas para garantir o trabalho, como o dinheiro estava acabando e alguns menos de credores agradáveis tinha sido ameaçando levar questões de reembolso em suas próprias mãos. Os papéis rapidamente provou ser uma dádiva de Deus a esse respeito, ou então ele pensou-a no meio deles, ele descobriu um maço limite de correspondência previamente desconhecida e materiais probatórios dos Trials Arkham Bruxa da década de 1690 a pena uma pequena fortuna para o comprador certo. Leiter acreditava que os documentos antigos empoeirados tratados com nada mais do que um período estranho de histeria e superstição na história da Nova Inglaterra, no entanto ele não poderia ter sido mais errado e foi para pagar por seu erro com sua vida.

Assim que ele poderia colocar suas mãos sobre a Bruxa Teste Papers, Leiter colocar a palavra aos potenciais compradores secretos e com a ajuda de sua longa data cúmplice-a ex-aluno e fi ne artista fracassado chamado Cecil Hunter-set sobre a tentativa de forjar a parte mais complexa dos documentos. Isto provou ser o começo de seus problemas como a recepção para sua oferta entre os seus contactos foi quase universalmente pobre, exceto para solicitações de pretensos clientes que não tinha para negociar e cuja reputação assustava. Leiter encontrou-se no centro de uma guerra de lances entre vários clientes. Sua casa foi arrombada e saqueada, e ele se convenceu de que estava sendo seguido. Mal sabia Leiter saber, pela separação dos papéis e da tentativa de copiá-los, as forças adormecidas na tinta seria desencadeada.

Sujeito a uma onda repentina de horrorizado fi co pesadelos e convencido de que sua vida estava em perigo, ele tornou-se determinado a se livrar do problema o mais rápido possível. Leiter bater em cima o plano de venda de duplicatas a várias partes de uma vez, e assim atribuído Hunter a tarefa de forjar rapidamente vários conjuntos de diagramas complicados que faziam parte dos papéis-apesar próprios receios crescentes de Hunter. Pouco depois, Cecil Hunter enlouqueceu e do resto dos papéis desapareceu.

Leiter, sua vida espiral fora de controle, perseguidos e perseguidos agora por indivíduos que já não podia sequer esperança de apaziguar, fez arranjos apressados para fugir da cidade com qualquer riqueza que conseguiu reunir, deixando o nome e carreira que ele tinha construído atrás dele. Na noite do dia 23 de setembro de Leiter voltou para sua faculdade de fi ce na Universidade Miskatonic para recuperar o que itens de valor que pudesse. O último ato de Leiter foi um pouco nobre. Quando possuído pelo Horror, ao invés de fazer o seu lance (e sabendo que seu fim estava próximo), obrigou-se a olhar fi xedly em um espelho; sua alma foi queimado e morreu por trás de sua própria em algum momento porta trancada após a meia-noite. Seu corpo, congelado em um paroxismo de terror, foi descoberto no dia seguinte. A causa da morte desde então tem sido oficialmente registrada como insuficiência cardíaca súbita,

Uma investigação superficial pelo Chefe Faculdade, Dean Fallon, tem provas inquietante descoberta da vida escondida Leiter foi líder (embora Fallon mal arranhamos a superfície), ea ausência da bruxa Teste Papers. Um escândalo e processo talvez penal (ou pelo menos civil)

Ameaças, escondido and Otherwise

Este cenário possui vários perigos para os investigadores, tanto mortal e de outro mundo. Cabe ao Guardião, e em grande parte, as ações dos investigadores, o que perigos serão confrontados e quando. Keepers não deve dar aos jogadores que "touro numa loja de porcelana" o seu caminho através da investigação um tempo fácil de it-o menos sutis e incautos os investigadores são, mais perigo que eles podem colocar-se em.

A máfia: O mais mundano destes são credores da Leiter, especificamente um par de pesados gangster enviados para fazer bom em dívidas de Leiter qualquer maneira que puderem. Até que eles ver um corpo, eles não vão sair, depois de tudo isso não seria a primeira pessoa a ter morte fingida, a fim de fugir de uma dívida.

Os suspeitos: Mesmo que Charles Leiter não sabia e não teria acreditado que ele tinha em suas mãos, existem aqueles que podem muito bem ter feito e que têm seus próprios segredos. Talvez um estudante com um machado para moer ou um negociante de arte roubada e antiguidades com o mais escuro dos apetites-as ofertas seção Dramatis personae um número de indivíduos potenciais que podem não ter a amabilidade dos investigadores que fazem perguntas e bisbilhotando em seus assuntos, independentemente se eles realmente têm a bruxa teste Papers si. Esses indivíduos podem ser facilmente provocado para humilhar, chantagear ou atacando os investigadores quando se sentem ameaçadas com a exposição.

Bound in Blood and Ink: Pego no próprio tecido da Arkham bruxa Teste Papers, algo de outro mundo e totalmente hostil à vida tem cochilaram para momentos séculos de meros às suas percepções alienígenas. Na separação dos papéis e tentativas desajeitadas o falsificador para replicar a geometria quebradas da imagem que ele preso, emperramentos da criatura são lentamente desvendar e é lentamente deslizando para o mundo, com o aumento da solidez e de energia. Aqueles que entram em contato físico com os papéis estão em risco, como os caças de terror-los para baixo e possui-los, usá-los como vasos através dos quais ela provoca caos e morte.

O Ticking Bomb: Embora os investigadores não vai em primeiro lugar estar ciente disso, uma contagem regressiva está em operação e, se for permitido chegar a zero, não haverá sangue. Basta devolver o Papers não é suficiente e aqueles que não lidar com o horror ligado dentro vai estar em uma surpresa desagradável mais tarde, como o monstro mata o Dean e qualquer outra pessoa que tenha tocado os Papers-incluindo os investigadores!

contra a Universidade pelos proprietários dos jornais é iminente se as respostas não podem ser reunidos rapidamente, no entanto o próprio Fallon não pode ser visto para ser envolvido. Assim, os investigadores são chamados, mas eles estão longe de ser os únicos interessados nestas cartas particulares, e as forças ligadas dentro dos papéis próprios estão ficando impacientes.

Então, onde estão os papéis e quem os tem? Isso é para o Keeper decidir.

Formato cenário

O curso deste cenário é determinado por ações do investigador (e, portanto, as decisões do jogador). Fatos e pistas mentir em torno dos assuntos do homem morto e aqueles que o conheciam, e cabe aos investigadores que linhas de investigação para prosseguir. É importante ressaltar que nenhuma pista ou a sua descoberta é vital para o resultado do cenário, é em vez em vez da tapeçaria do que os investigadores fazem eo que eles descobrem que levará à conclusão do cenário para o bem ou para o mal. Além dessa estrutura frouxa, há-se o Keeper deseja usá-lo-o fator opcional de um prazo envolvidos, como algo foi desencadeada a partir da bruxa Teste Papers, a mesma coisa que matou Leiter em sua bloqueado de fi ce da Universidade Miskatonic, uma coisa que agora deseja ser livre e não ser interrompido, pode causar estragos consideráveis e assassinato em sua passagem.

A maioria dos principais fatos e segredos deste mistério encontram-se não em bloqueado desenha ou quartos escondidos, mas nas mentes e desejos das pessoas que cercam a morte de Charles Leiter. Em vez de uma lista de locais e encontros, a 'carne' desta aventura é uma detalhada dramatis personae-um elenco de personagens, cujos segredos e motivações do Keeper deve se familiarizar com, e mais importante, decidir quem é o culpado.

Os investigadores terão de extrair informações dos vários personagens não-jogadores (NPCs) e por isso terá de habilidades de comunicação empregam (Fast Talk, persuadir, Charme, Intimidar, bem como Psicologia). Keepers são recomendados para rever tanto as várias descrições de habilidades e a seção sobre Charme,

Timeline de eventos passados

Conduzindo à aventura

ano presente: 192-

Fevereiro: Joshua Hobbhouse, último de sua linha, morre um recluso em sua mansão fora de Arkham.
Abril: A propriedade Hobbhouse passa para as mãos da família Cobb da Providência.

Junho: A família Cobb entra em um acordo com a Universidade de Miskatonic para analisar e recolher os papéis Hobbhouse e biblioteca. Professor Charles Leiter lobbies com sucesso para o controle do projeto na Faculdade de História.

Final de agosto: Leiter, precisando de dinheiro depois de uma viagem de jogo desastroso para Atlantic City, espalha a palavra através de suas conexões do submundo da venda do Arkham bruxa Teste Papers.
Começo de setembro: Leiter passa a receber interesse no que ele está oferecendo, mas não a partir de seus contatos habituais; vastas somas são oferecidos por alguns, ameaças por outros.

05 de setembro: Leiter passa a Arkham bruxa Teste Papers para Cecil Hunter para que ele possa começar a criar falsificações.
09 de setembro: Leiter primeira acredita que ele está sendo seguido.
11 setembro: cabana de Leiter é arrombada e saqueada (por Flinders), enquanto ele está no trabalho.
12 setembro: Leiter atualize a segurança de sua casa, mudando as fechaduras e adicionando parafusos para portas e janelas.
16 de setembro: Cecil Hunter, de Leiter artista / falsificador, enlouquece ao tentar copiar os papéis.
17 setembro: Leiter tem Hunter empenhada em Arkham Sanitarium. Leiter, ao retornar à residência de Hunter para recolher as descobertas originais Arkham bruxa experimental papéis que estão faltando-misteriosamente roubado (o Keeper decide quem roubou as Papers).

18 de setembro: Leiter estreita evita a morte ao cair telhas de um edifício da faculdade telhado perder ele por polegadas (ver Sinais de passagem).
23 de setembro: Leiter faz a sua mente para fugir e vai para seu escritório tarde da noite para destruir quaisquer documentos incriminatórios e tomar qualquer coisa portátil de valor. Os manifestos de terror e ataques dele por trás de portas fechadas e ele é horrivelmente morto.

24 de setembro: O corpo de Leiter é encontrado por um de seus grad-alunos, Emilia Tribunal. circunstâncias suspeitas chegar rapidamente à luz, no entanto, a polícia está ludibriando-off por Dean Fallon. O Arkham bruxa Teste Papers são descobertos estar faltando. A certidão de óbito de "insuficiência cardíaca maciça e repentina" é escrito pelo doutor John Wheatcroft, um médico da Faculdade de Medicina do Miskatonic, que se encarrega do cadáver de Leiter.

1 ° de outubro: Com perguntas cada vez mais concisas sendo feita pela família Cobb, tipos estranhos fazer perguntas sobre o homem morto, e rumores de jogo sujo no exterior no campus, Dean Fallon procura ajuda externa. Os investigadores são chamados in-the cenário começa.

Eventos futuros: Outubro (várias datas como o Keeper desejos) -em uma série cada vez mais violenta das manifestações, o Horror começa a caçar qualquer pessoa que teve contato próximo com os papéis, a frequência das manifestações aumentando rapidamente.

Rápido Talk, intimidar e persuadir habilidades: definir o nível de fi culdade dif (consulte a página @@). Sempre que possível tentar incentivar os jogadores para roleplay através de suas conversas com os diferentes personagens como isso vai ser muito mais divertido do que dados simplesmente rolando.

Cada um dos principais NPCs foi dado 'ganchos de RPG'. Os ganchos fornecê-lo com possíveis maneiras de envolver o NPC com os investigadores e para complicar a vida do investigador.

Finalmente, a informação apresentada é destinada primeiro e acima de tudo como um esqueleto para o Keeper de fl esh como desejado, adicionando mais detalhes como ele ou ela deseja-tudo para fazer o melhor uso do cenário para seu próprio jogo e de acordo com seus próprios gostos e que um dos jogadores.

Fontes de expansão

Keepers pode encontrar o Mapa de Arkham (consulte a página @@) útil para determinar as localizações dos vários personagens não-jogadores que vivem fora da Universidade de Miskatonic. Além disso, as publicações Chaosium *Arkham de HP Lovecraft* e *Universidade Miskatonic* seria útil para Keepers que desejam adicionar mais profundidade à aventura. No entanto nenhum destes *Chamada de Cthulhu* source livros é essencial para o funcionamento deste cenário.

dramatis Personae

O seguinte é uma lista dos principais personagens os investigadores podem encontrar, juntamente com descrições, sua relação com Leiter, e seu papel no cenário. Estatísticas de jogo para cada um pode ser encontrada no Apêndice no final do cenário.

Cada um dos potenciais culpados é inicialmente descrito como uma parte inocente (em relação ao Arkham bruxa Teste Papers), seguido por uma entrada explicando o seu papel se for escolhido como o culpado. Uma vez que o Keeper escolheu um culpado, pode ser necessário refazer o resto da entrada para que o indivíduo, fazendo alterações para o personagem, conforme necessário.

Bryce Fallon, Dean de Administração da Universidade Miskatonic

Um dos órgãos de administração sênior de RCEs fi da Universidade, Fallon é um homem encantador, impecavelmente acabou-out em seus primeiros fties fi a quem a meia-idade tem sido bom, e quem exala o tipo de temperamento mesmo e autoridade calma muito procurado no gosta de clérigos e médicos do país. Ele tem uma forma agradável e certa reflexão do discurso que esconde com sucesso toda a extensão de ambos sua inteligência e ambição. Um administrador capaz com um talento para lembrar nomes e rostos, sua vocação sempre foi dentro da administração da Universidade, em vez de pura academia (com a matemática sendo seu um pouco indiferente ex-especialidade). Seu interesse nos jornais falta é puramente político-a preservação da reputação da universidade de Miskatonic é seu objetivo principal. Curto de implicação direta no assassinato e derramamento de sangue, ele vai muito feliz ir junto com (ou pelo menos fechar os olhos para) qualquer coisa que vai ver a questão do Hobbhouse bruxa Teste Papers "tratadas de forma satisfatória".

Bryce Fallon

Relação com Leiter: Fallon sabia Leiter profissionalmente, mas pessoalmente não fora do trabalho. Ele sabia que ele seja competente e ambicioso, e mais do que um pouco oleosa. Ele vai cumprimentá quaisquer revelações sobre a vida pessoal de Leiter com desdém, mas não surpresa, e está ansioso para a carreira de Leiter no MU para ser tranquilamente esquecida.

Fatos e Clues

T Fallon vai informar os investigadores do mysteri-
morte ous (ele não tem idéia da causa diferente de "tomada violenta").

T Fallon não tem conhecimento do verdadeiro perigo ou valor
dos jornais, nem da conexão do Leiter para Cecil Hunter. Se perguntado, ele pode con carreira antes fi rm do Hunter como um estudante de arte no MU e sua demissão por torpeza moral.

T Fallon pode fornecer aos investigadores com chaves para
Leiter de de fi ce e em casa, bem como o contacto com todos os membros relevantes da Faculdade.

T Ele irá discutir o envolvimento de ambos Harland
Roach e Emilia Tribunal.

T Enquanto ele sabe um pouco sobre o jogo de Leiter, ele
não sabe nada sobre o negócio de falsificação de Leiter.

Interpretação ganchos

T Fallon é cada vez mais ansiosos para garantir os Papers
antes que o problema se agrava ainda mais entre a família Cobb e da universidade (isto pode acontecer quando um dos dies família Cobb).

T Ele insiste em ser sistemática; provas devem ser catalogado, avaliada, e retido (incluindo o corpo de Leiter) até que a matéria está fechado.

T Mais tarde, falhando o retorno dos papéis, Fallon procurará transferir a culpa para outro NPC (ou até mesmo os investigadores), desesperado para preservar sua própria reputação.

Notas do goleiro: Fallon está longe de qualquer estereótipo de um trapalhão acadêmica, apesar do que outros podem assumir, nem ele é ingênuo. Ele passou um curto período no exército em sua juventude e por muitos anos tem lidado com questões de 'infeliz' para a Universidade Miskatonic com tato e-critério variando de suicídios de estudantes para o mundano e, ocasionalmente, menos de falhas mundanos de membros do corpo docente. Embora ele não tem grande conhecimento pessoal dos Mythos ou aqueles que têm caminhão com ele, ele está calmamente informados por suas próprias experiências que às vezes as coisas muito longe do funcionamento normal da existência reunir em torno de Arkham e sua universidade.

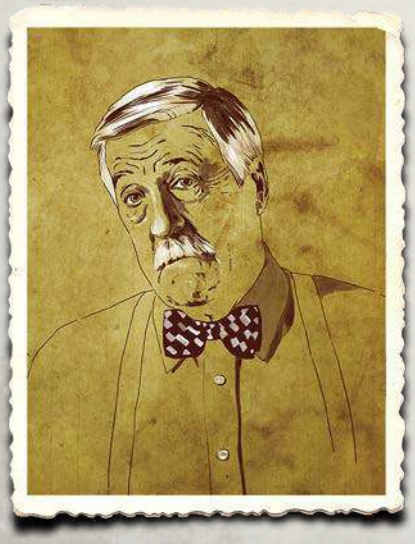
Fallon vai querer atualizações privadas regulares sobre como as coisas estão progredindo dos investigadores. O Dean pode actuar como um veículo de informação a partir do detentor, como necessário.

Se o julgamento Papers Witch são entregues a ele no início do cenário por investigadores particularmente hábil, o Horror serão atraídos para ele, embora o seu fi primeira manifestação será meramente aterrorizante ao invés de fatal. Ele vai apelar imediatamente para os investigadores para ajudá-lo, se puderem, embora se eles podem salvá-lo é outro assunto!

Além deste cenário: Dependendo relações pessoais dos investigadores com Fallon, ele deve sobreviver, ele pode fazer para um contato útil no futuro e uma fonte potencial de ambas as informações e emprego.

Doctor John Wheatcroft, Médico, Mestre e Coroner sometime

Wheatcroft é uma aguada de olhos, e walrus-bigode homem idoso, em algum lugar do lado errado de sessenta, com muita pele e não o suficiente fl esh, tendo perdido considerável peso desde tendo um ataque cardíaco leve alguns anos dez atrás. Anteriormente um legista assistente em Boston, Wheatcroft retirou-se para uma posição de ensino a tempo parcial na Universidade Miskatonic, onde ele tinha alcançado seu grau médico em sua juventude. Ele é um homem sem brilho, prosaica e sem imaginação, que é, todavia, um diligente e examinador médico experiente.



Dr. John Wheatcroft

Ele é leal a Fallon e da Faculdade, e dado o estado dos restos mortais de Leiter, ele era mais do que pronto para emitir um certi morte fi cate para "enorme fracasso e súbita cardíaca" em vez de expor a estranheza da morte e qualquer escândalo que daí possam resultar. Embora, como a alma de um convencional como ele é, este leve cover-up está pesando fortemente em sua consciência.

Fatos e Clues

T Wheatcroft ambos pronunciados Leiter mortos e tomou carga do corpo (que ainda está em sua posse nas instalações da escola médica) e realizou uma autópsia privada a mando de Dean Fallon. Se um dos convence investigadores Wheatcroft da sua própria formação médica, têm Wheatcroft envolvem o investigador na autópsia ao invés de ter realizado já.

T Wheatcroft sabia Leiter enquanto vivo apenas como um rosto passou ocasionalmente em um corredor ou vislumbrado em uma cerimônia de uma universidade fato de que ele é agora de coração contente.

Interpretação ganchos

T O médico está ansioso para obter uma promessa do investigators que não vai contar a ninguém sobre o verdadeiro estado do cadáver de Leiter, muito menos mostrar a ninguém!

T Ele quer se livrar do corpo o mais rápido possível (Como a sua presença é angustiante ele); certamente os investigadores pode ajudar.

T Ele nega qualquer crença no sobrenatural (enquanto constantemente olhando por cima do ombro). Ele procura tranquilidade e empresa.

Notas do goleiro: Wheatcroft serão relutantes em falar em fi primeiro, principalmente por culpa de sua parte no encobrimento; No entanto, se os investigadores impressioná-lo com tato e competência (exibindo conhecimento processual médica ou polícia, por exemplo), ele vai se tornar mais útil e ser feliz com a responsabilidade de transferência nesta matéria a eles.

Emilia Tribunal, Pós-graduando

Uma intensa e estudiosa jovem, cujo vestido e forma restrita minimizar sua boa aparência. Emilia Court é um estudante de pós-graduação, que foi encarregado de ajudar Leiter na catalogação e pesquisa sobre os papéis Hobbhouse. Ela tinha uma antipatia legal de Leiter, mas adorava o trabalho e aplicou-se a ele com algo que se aproxima fervor. Para a parte do Leiter, uma vez que ele percebeu que ela estava imune a seus encantos, ele percebeu seu valor profissional e estava disposta a tratá-la com toda a atenção e cuidado que ele pode conceder a adição de um útil o cuidado de esconder qualquer impropriedade dela, embora não-ser máquina inteiramente com sucesso.

Fatos e Clues

T Tribunal encontrou o corpo de Leiter depois que ela chamou de custodian com uma chave de acesso quando ela não poderia entrar para fazer o seu trabalho atribuído. A memória é um angustiante para ela. Leiter estava dentro da bloqueado de fi ce: mortos no fl oor atrás de sua mesa, papéis e dinheiro espalhado sobre ele.

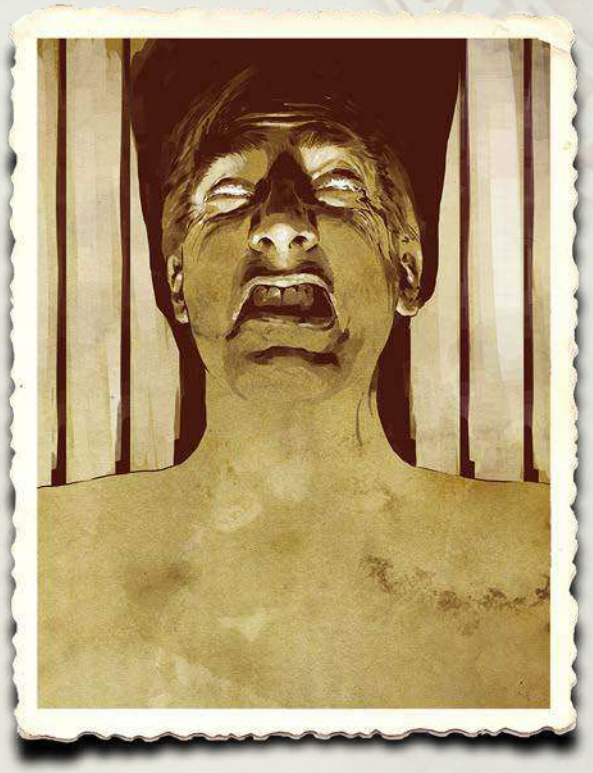
O organismo em questão

O corpo de mentiras Professor Charles Leiter nas entranhas da Miskatonic University Medical School em armazenamento a frio bloqueado, e permanecerá assim até que Dean Fallon tem calmamente e decentemente cremado. O atestado de óbito já emitido afirma que "insuficiência cardíaca maciça e repentina", que não é mentira, mas não exatamente cobrir toda a verdade.

O rosto de Leiter é um rosto gritando de horror, congelado em agonia e terror no momento da morte. Seus olhos estão inchados, massas cinza esbranquiçada de incolor, coagulado, tecidos. Visualizando o corpo requer um teste de sanidade (0 / 1D4). Basta estar em torno do corpo (mesmo coberto) tem um efeito inexplicavelmente irritante, colocando ninguém por perto na borda e dando-lhes a sensação de estar sendo observado. Peça Ouça rolos de ouvir uma presença aparente no lado da sala de (vazio) (um sinal de passagem); tais eventos estão afetando a sanidade do doutor.

O Horror pode se manifestar através de cadáver de Leiter (ver Sinais de passagem), elevando-se como um zumbi para causar o caos. Isso não deve acontecer durante a primeira visita dos investigadores, mas poderia acontecer mais tarde, se os investigadores voltar com os mafiosos ou Lucy Stone. Em alternativa, os pesquisadores podem obter uma chamada quando a coisa foge da escola, na calada da noite.

Os resultados da autópsia: Os resultados básicos como encontrados por Wheatcroft são que Leiter sofreu um ataque cardíaco fulminante causando a morte quase instantânea. Além disso, o corpo sofreu espasmos musculares violentas e, por algum meio, danos térmicos severa dos tecidos óptica, semelhante aos efeitos de ferver a matéria vítrea, causa desconhecida. falha do órgão simultânea ocorreu em todo o corpo e até mesmo os seus flora intestinal são mortos, que está a abrandar a taxa de decomposição. Nada disto é de qualquer forma normal ou explicável por qualquer causa externa.



Cadáver do Professor Leiter

T Tribunal serve testemunha para o lado legítimo de Leiter vida dupla, sua relação com o corpo docente e o prestígio dos documentos Hobbhouse.

T Ela sabe da rivalidade e divergências entre Leiter e Roach.

T Ela sabe que Anthony Flinders era um unwel- vindo visitante, que begrudged sua posição como assistente de Leiter.

T Ela também pode testemunhar de Leiter cada vez mais errático comportamento no início de setembro, o que limita no paranóico.

T As tentativas para trazer Tribunal rodada para auxiliar o investi- jacarés podem melhor ser tentada com inteligência e sagacidade. Ela é fortemente disinclined e resistente a glib fl attery, manifestado em suas habilidades através de sua pontuação Psicologia alta (55%), assim os investigadores irão fi nd o dif fi nível culdade para rolos de Charme começa no Hard. Ela pode revelar que ela viu um recibo para uma mudança de fechaduras no apartamento de Leiter (veja a linha do tempo) em sua mesa. Ela já conhecida há algum tempo, por meio de conversas telefônicas Overheard, que Leiter tem uma amiga íntima que embarca em um apartamento perto Roadhouse de HIBB em Arkham, onde-Court adivinha-se garçonetes e cujas fi nome primeiro é Lucy, mas não sabe mais do que isso.

Interpretação ganchos

T Tribunal faz questão de provar o seu valor nos olhos do investigadores; como ela pode ajudar?

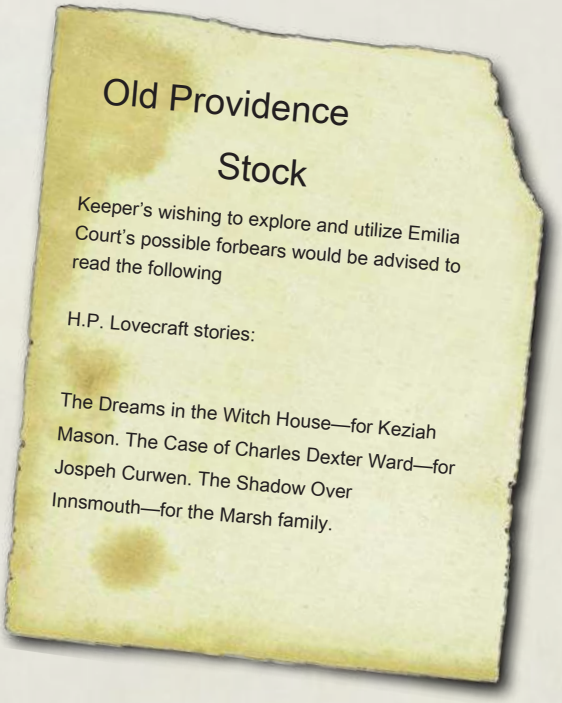
T Ela está buscando desacreditar Flinders e Roach, e provavelmente vai colocar a culpa sobre eles.

Notas do goleiro: Há mais do que encontra o olho para Emilia Tribunal. Ela é realmente rico e independente do estoque Providência de idade, um fato que ela tem mantido escondido de todo mundo ao seu redor, preferindo fazer o seu caminho por mérito e força de vontade em um fi eld inclinado a ela por tanto sua relativa juventude e gênero; seu ser objetivo final premiado com um cargo de professor. Esses fatos podem ser encontrados por alguns diligente escavação em torno se os investigadores crescer suspeito de Tribunal. Considerado como uma espécie de frio fi sh por seus colegas, ela é fi ferozmente inteligente e respeita o roubo da bruxa Teste Papers como um travesti que devem ser retos fi ed. Tribunal é também

uma boa opção para um jogador para assumir deve uma fatalidade investigador ser sofridos durante o cenário! (Contanto que ela não é o culpado, é claro.)

Emilia Tribunal

Se escolhido como o culpado: Tribunal faz para uma interessante se suspeito aparentemente improvável. Se o Keeper escolhe-la para o culpado ela esconde um coração muito mais escura do que qualquer redor dela acho. Talvez ela plotados o roubo da bruxa Teste Papers para 'salvaguarda -los' depois de sua descoberta independente do anel de falsificação de Leiter, ou talvez ela sabia o signi especial fi cance dos Documentos e sua natureza sobrenatural e assim plotados morte de Leiter para obtê-los. Se este for o caso, ela vai ter perseguido Cecil Hunter em seu apartamento, voluntariamente, condenando-o aos horrores que continham, desencadeando o pesadelo dos papéis. Ela é, como dito, de dinheiro Providência de idade, e que é dizer que os Tribunais não são parentes próximos aos Curwens, os pântanos ou até mesmo que uma vez que seu nome era Mason ... Se você decidir este for o caso, você deve refazer sua personagem como uma bruxa, dando-lhe uma habilidade e magias de Cthulhu Mythos. Como alternativa, talvez, um assistente (um de seus ancestrais) tem usado a consumir Semelhança ou "Troca Mind" soletrar e roubado sua identidade para que ele possa se apossar dos Documentos.



Old Providence Stock

Keeper's wishing to explore and utilize Emilia Court's possible forbears would be advised to read the following

H.P. Lovecraft stories:

The Dreams in the Witch House—for Keziah Mason. The Case of Charles Dexter Ward—for Jospeh Curwen. The Shadow Over Innsmouth—for the Marsh family.

Harland Roach, Rival Academic ao morto

Roach é um barrigudo, homem suado com óculos de garrafa-bottom grossas e desbaste, oleada cabelo que ele interfere com sempre nervoso ou agitado, que é muitas vezes. Ele parece permanentemente amarrotada e despenteada em tweeds e camisas cujos despenteado colares olhar torcendo metade molhada o tempo isso juntamente com uma tendência de olhar para as mulheres e crianças como se fossem uma estranha forma de vida da lagoa inexplicável, e uma voz com uma grade nasal lamentar-oferecem a explicação de por que, apesar de sua erudição superiores e uma invejável lista de trabalhos publicados, ele perdeu para o tempo Leiter e novamente.

Harland Roach

Foi com algum pesar naquela Cair sobre virou-se para Roach à sorte os papéis de Leiter após sua morte. Roach pretendia usar a oportunidade para roubar os papéis para si mesmo, mas em vez disso descobriu o fato de que o julgamento Papers Witch estão faltando.

Fatos e Clues

T Roach tem feito um levantamento dos papéis de Leiter e foi para a casa de Leiter com o Dean e um dos trabalhadores manuais da universidade para recolher quaisquer mais papéis. Enquanto estava lá, Roach descoberto fi provas de primeira mão de falsificações últimos, bem como livros e materiais retirados da universidade sem autoridade. Dividido entre frustrar Fallon e besmirching Leiter, Roach tinha certeza do que fazer. Ele informou Fallon sobre o jogo de Leiter, mas manteve evidências de falsificações para si mesmo (esperando pro fi t de alguma forma depois).

T Roach sabe o valor histórico (e monetária) de o que está faltando, mas nenhum de seus verdadeiros perigos.

T Roach não viu o corpo e parece acreditar a história "ataque cardíaco" sem suspeita.

T Ele é um fi rm não-crente no sobrenatural.

T Roach já passou por os papéis em Leiter casa de campo perto do campus uma vez e viu várias coisas de nota que ele desconsiderados como irrelevante (ver Cottage de Leiter).

Interpretação ganchos

T Roach está buscando para melhorar a sua posição com o universidade e pode considerar Fallon um potencial obstáculo (afinal, Fallon passou Roach em favor de Leiter para lidar com as Papers). Roach vai fazer o que puder para desacreditar Fallon, talvez procurar ajuda dos investigadores a fazê-lo.

T Ele vai procurar a manchar o nome e reputa- de Leiter
ção no entanto possível.

Notas do goleiro: Roach é overeager de estar a serviço para a Universidade do qual é actualmente entre os seus membros do corpo docente menos favorecidos, esperando fi nalmente para a posse como uma recompensa por sua parte neste negócio. Ele é tranquilo terri fi ed de Dean Fallon, que o mantém na linha, mas é maligna e ambicioso de uma forma pequena de coração e ele não pode se impedir de se regozijando com a morte de Leiter.

Roach também é insuportavelmente curioso sobre o assunto agora suas dimensões escandalosas tornaram-se conhecidos por ele, e se ele acredita que aí reside alguma vantagem para fazê-lo, pode tentar tag along com os investigadores ou cão suas trilhas, possivelmente tentando roubar os papéis (se ele não possuí-los) ou chantagem os investigadores (se ele é capaz), a fim de obter os papéis para que ele possa 'salvar o dia' a si mesmo.

Se escolhido como o culpado: Roach faz para um suspeito lógico dos Papers roubo-Leiter repetidamente usurpado ele e sua rivalidade era bem conhecido na universidade, como foi o desprezo aberto Leiter tinha para ele. Pior, Leiter foi tudo Roach é não-charmoso, educado, e bem sucedido com as mulheres. Descrédito Leiter, antes ou depois de sua morte, seja por roubar os papéis como um roubo premeditado ou até mesmo como um ato de postmortem oportunidade, não está além Roach na mínima. Roach tem (inconscientemente) colocou-se no maior perigo. Bem ciente de que se a sua culpa vem à luz, sua vida e carreira são ambos efetivamente acabou, ele nunca vai admitir para tomar o Papers, nem dar-lhes-se voluntariamente, sem a mais extrema coerção.

Anthony Flinders, Graduação Misguided com uma insalubre obsessão

Um considerável, graduação se dourly vestida, olhando cada uma polegada de estudantes mais abastados da Universidade de Miskatonic em rolamento e forma. Atrás de ar bem-educado grampeado, interior de dicção Nova York e Anthony Flinders' é o

Anthony Flinders

mente de um fanático, e uma equivocada. Anthony Flinders é um estudante da história, aquele que tentou várias vezes e sem sucesso, ligar-se à equipe do professor Leiter, ea categorização dos Documentos de Hobbhouse, e que foi repetidamente rejeitado. Seus interesses, de modo alegou eram puramente na busca de sua tese proposta, que incide sobre os Trials Arkham bruxa, ea recusa da parte de Leiter foi uma instância do homem, enquanto ser um criminoso e falsificador, sendo um bom juiz de caráter. Inquéritos sobre Flinders no campus irá revelar alguém que Super fi cialmente fi ts em e um estudante com um registro acadêmico normal que toma parte na vida da universidade, pelo menos de forma superficial. No entanto, o questionamento detalhado irá revelar amigos íntimos ninguém pode apontar, juntamente com um certo mal-estar subjacente a seu respeito daqueles que gastaram tempo prolongado com o homem.

Anthony Flinders não é apenas focando seus estudos históricos sobre os julgamentos de bruxas, ele está obcecado com eles e pior, secretamente, ele é um crente, um verdadeiro satanista self-made, um culto de uma cujo credo é mutilado de uma dúzia de fontes bíblicas e históricas , mas aquele que é lamentavelmente, suicidally ignorantes da verdade.

Fatos e Clues

T Flinders sabe relativamente pouco sobre o verdadeiro curso
de eventos, mas possui o conhecimento de um obsessivo sobre os Trials Arkham bruxa, a lenda de Keziah Mason, e Arkham folclore. Ele acredita que o teste Papers Witch conter 'verdadeiras fórmulas mágicas' que lhe permitirão fazer um pacto faustiano, mas não vai divulgar este fato a não ser sob extrema pressão.

T No período que antecedeu a morte de Leiter, ele intermitentemente
seguido e observado o professor e podem estar cientes de crescente paranóia de Leiter e um ou mais dos contatos de Leiter, como Lucy Stone, Cecil Hunter ou Abner Wick, mas não vai desistir esta informação voluntariamente.

T Ele invadiu a casa de Leiter em 11 de setembro
em busca dos Documentos. Por não ter fi nd-los, ele fez ver com roubar alguns pertences pessoais menores.

Interpretação ganchos

T Entusiasmado para garantir os papéis para a sua própria privada
propósitos.

T Vai "ajudar" os investigadores-se querem
-lo ou não.

T Cheio de idéias malucas, que ele vai tentar apresentar como
teorias plausíveis para os investigadores, tais como, "Fallon roubou o teste Papers bruxa para o pro fi t", 'Fallon e Roach são amantes e realizar rituais de magia negra', 'Tribunal é uma bruxa que matou Leiter e tem o Papers'.

Notas do goleiro: Flinders pode servir vários propósitos, não menos importante, como o factor de antagonista e estragar. A fronteira psicótico e, certamente, delirante, ele é perfeitamente dispostos a usar a violência para alcançar seus objetivos, desde que ele acredita que pode fugir com ele ou a recompensa supera o risco. Se desprezado, ele vai hesitar em ataque aberto por medo de ser dominado ou preso. Perseguindo e atacando um investigador isolado, incêndio de alojamentos, e fingindo um sucesso e acidente de corrida em um automóvel estão todos dentro de suas capacidades. Ele é, após a bruxa Teste Papers, e vai agir contra os investigadores se ele

acredita que isso é do seu interesse; encenar arrombamentos, seguindo os investigadores, atacando testemunhas, e fazendo uma ameaça de si mesmo. Ele tentará roubar cabelo ou do prego recortes para uso em maldições. Ele é um malévolo, alma mesquinha que anseia poder e domínio sobre os outros.

Se escolhido como o culpado: Se o Keeper escolheu Flinders ser culpado do roubo, então ele vai ter seguido Leiter para o apartamento de Hunter, esperou até a noite e então quebrado em, fi encontrando a Hunter agora insano e tomando o teste Papers bruxa para si mesmo. Ele agora tem um tigre pelos acontecimentos cauda-estranha estão começando a acontecer em torno dele e de sua desgraça se aproxima (veja Manifestações na página @@). Nightly ele tenta discernir as verdades escondidas escondidas dentro dos Papers, no entanto, ele está perto paralisado de medo do que está registrado nos manuscritos e que seu destino será o mesmo que Leiter. O Diabo não vai responder a ele, mas mais cedo ou mais tarde, algo mais vontade.

Lucy Stone, Angústia Paramour

Stone é um aspecto bom, bem-feito jovem em seus vinte e poucos anos, um peróxido loira com um balanço de sua caminhada que chama a atenção. Apesar da flor da juventude, Pedra já se formou na escola de batidas duras e tem poucas ilusões sobre o mundo, tendo sido um filho do Bowery, em Nova York, e tendo variadamente sido uma garçonete, menina cigarro, empregada doméstica e modelo do artista em uma meia dúzia de vilas e cidades sinuosos ao norte de sua terra natal. Se perguntado por que ela deixou a grande atrás da cidade, ela vai sorrir e dizer conscientemente, “Na cidade grande, há um nocaute em cada esquina, mas um pouco de glamour pode te coloca em uma cidade pequena.”

Ela ficou com Leiter mais cedo na primavera, enquanto garçonete em um bar clandestino chamado de HIBB Roadhouse à beira de Arkham. Ele era bonito e inteligente e não tem medo de estabelecer algum dinheiro em uma menina, que estava tudo bem com ela. Enquanto a cabeça lhe disse que ela não era mais do que uma coisa passageira com ele, seu coração tocou uma melodia diferente, e ela se apaixonou por ele mais um pouco. Ela nunca deixar este show, justamente supondo que ele iria deixá-la como um ferro quente se soubesse. Esta foi a razão que, quando, como ela vai colocá-lo, “As coisas ficaram torcido”, ela andava e não sair da cidade imediatamente e ainda não tem. Ela quer pagar seus últimos respeitos a Leiter e não entende por que ela não tem permissão para ver o corpo; depois de tudo que ele morreu de um ataque cardíaco, certo?

Lucy Stone

Fatos e Clues

T Pedra serve como testemunha para o 'outro' lado de Charles
A vida de Leiter. Como Leiter gostava de se mostrar em privado, ela sabe o contorno de sua raquete livro, embora ela pago pouca atenção a muitos dos detalhes.

T Ela sabe que, assim como um falsificador e negociante de rara
livros (os "sem perguntas" tipo), Leiter também era um jogador que gostava de brincar de ser um high roller-ele levou duas vezes para Atlantic City, em junho e agosto deste ano. Ela sabia que a viagem agosto ele tinha ocasionado a perda de grande e ele deixou devido dinheiro para as pessoas não era sensato perder-se com. Quando a oportunidade se apresenta, ela vai quebrar a casa de Leiter em busca de preciosidades escondidas (ela sabe seu esconderijo secreto).

T Se perguntado sobre qualquer um dos contatos do Leiter usado em seu
raquete, ela vai mencionar que ela sabia que ele usou um artista a ajuda de documentos de uma cópia estudante de algum tipo que tinha sido expulso da MU de alguns anos atrás, mas não sabe o nome. Mais solidamente, ela ainda tem o cartão de visita (incluindo endereço de loja) de um revendedor local antigo que era um comprador, um homem comum chamado Abner Wick. Se perguntado sobre ele, ela irá oferecer que ela o tinha encontrado “Uma ou duas vezes socialmente”, e que ele parecia-lhe “um verdadeiro cavalheiro à moda antiga, mas você sabe, eu duvido que eu era o tipo dele.”

T Ela pode atestar a crescente paranóia, a instabilidade do Leiter
e desejo de fugir da cidade em seu fi nal semanas.

T Se perguntou se ela se sentiu em perigo, ela vai homens-
ção de um “assustador garotinho faculdade” Ela é visto pendurado em torno de vez no bairro, tanto antes da morte de Leiter e uma ou duas vezes uma vez que (este é Anthony Flinders). investigadores observantes (rolo de Psicologia) pode notar que ela está escondendo algo mais, mesmo que eles já conseguiram conquistá-la. Para desenhar mais informações dela exige um encanto, intimidar ou persuadir rolo (note que encanto e intimidar será mais dif fi cult desde que ela tem 50% + em ambos habilidade) e revela que ela já foi questionada sobre a morte de Leiter por dois gangsters da máfia Atlantic City, que estão interessados em se ou não Leiter é de fato morto ou se ele falsificou a sua morte para evitar o pagamento de suas dívidas de natureza súbita e misteriosa da morte e a falta de um funeral fez seu chefe suspeito. Enquanto as perguntas parou de violência real, os gangsters deixou em dúvida quanto às consequências de mentir para eles, assim como instruções para mantê-los informados se algo suspeito sobre Leiter mostrou-se: “Se ela queria para permanecer saudável.” A menos que os investigadores persuadi-la a dizer-lhes isso, ela vai estar chamando os gangsters em Atlantic City, assim que eles se foram.

Interpretação ganchos

T Stone vai levar tudo o que ela pode Get- “A garota tem a
viver!"

T Acha que ela pode torcer cada homem (incluindo sexo masculino
investigadores) em torno de seu pequeno fi dedo.

T Ela adorava Leiter e quer pagá-la fi respeitos finais
ao seu corpo.

T Ela está assustada com a visita dos mafiosos e
quer para obter o dinheiro escondido de casa de Leiter; no entanto, se ela vê outra oportunidade para o dinheiro para lhe permitir fl ee e começar de novo em uma nova cidade, ela vai aproveitá-la.

Notas do goleiro: Pedra é governado por suas emoções, tanto quanto sua cabeça, e, como tal, é mais provável para ajudar os investigadores se ela acha que eles estão tentando resolver o mistério da morte de Leiter, algo que ela está com fome de fatos sobre. Ela é também suscetível a boa suborno antiquado por sua assistência, particularmente se os investigadores dar-lhe dinheiro suficiente para fl cidade ee.

The Late Lucy Stone? Stone é em uma posição precária, ela não sabe, mas ela é a última vida e testemunha sane as atividades de Charles Leiter. Por isso ela é um candidato provável para a morte durante o curso do cenário, talvez por causa das ações dos investigadores ou a falta deles. Há várias partes que querem o que ela conhece e que estão muito dispostos a dispor dela para que ela não pode dizer que ninguém seus segredos, real ou imaginada, incluindo Anthony Flinders e Abner Wick. Ela também poderia colidir com a multidão Atlantic City se eles acham que ela está escondendo algo deles, e por último mas não menos importante, o Prisioneiro das páginas pode tê-la marcado para morrer também. Se esta última desgraça é o caso, certifique-se de ter este prenunciado de forma adequada (ver Manifestações na página @@).

Abner Wick, negociante de antiguidades e Degenerada

Abner Wick

Wick é um grande, fl eshy e um pouco estéril homem, em algum lugar no final da década de quarenta, que dá a impressão de uma vez ter tido um físico poderoso agora desfeito por anos de vida indulgente e excesso. Ele tem um ligeiro odor azedo, mascarado para a parte principal de seu uso pesado de Colónia, e um sickliness subjacente à sua palidez que sugere alguma morbidade da fl esh, doença ou vício af fl icting o homem. Wick, apesar de qualquer inconveniente física afeta, é um surpreendentemente calmo, confiante e culta fi Gure que exibe sem esforço maneiras a todos e uma gentileza de um tipo raramente encontrada na pressa de idade moderna da década de 1920. Ele irá descrever-se modestamente como um "Gentlemen de alguns pequenos meios privados que brinca em antiguidades e belos livros antigos", e mantém uma pequena loja de antiguidades chamados Unconsidered Tri fl es em uma rua lateral no melhor trimestre de distrito comercial de Arkham. Como o próprio Wick, a loja tem uma reputação razoável no comércio e quaisquer investigadores com interesses de antiquário que vêm de Arkham pode muito bem ter visitado antes, embora é improvável que tenham cumprido Wick si mesmo como ele deixa o dia-a-dia do fazer compras para a ajuda contratada. Assim, pelo menos, vai a sua fachada pública.

Fatos e Clues

T Abner Wick realizou negócios com Charles Leiter
em várias ocasiões, tanto como comerciante e colecionador particular de livros raros e manuscritos.

T Ele fazia parte de uma guerra de lances para a bruxa experimental
Papers, que já tinham atingido vários milhares de dólares e ameaçou ir muito mais elevado.

T Wick desejado Documentos para si mesmo, no entanto,
logo tinha ido além de sua própria faixa de preço, embora ele continuou como um agente de "várias outras partes interessadas, com bolsos mais profundos", cujas identidades não irá divulgar e se pressionado irá simplesmente marca como "estrangeiros".

T Wick se sentiu traído por Leiter, supondo que ele tinha vindo
a um acordo com um comprador que não seja ele mesmo.

T Wick irá reconhecer que existem "perigosas
forças no mundo e além dele, não aos homens de saber,"e medos, de que ouviu desde a morte de Charles Leiter, que tais forças se reúnem em torno dos Documentos. Se solicitado a elaborar ele vai apenas apontar para a história da tragédia que envolve a família Hobbhouse e os acontecimentos recentes, acrescentando que qualquer perigo é provável que emanam "das coisas velho Hobbhouse apreendidos no julgamento," em vez de qualquer outra coisa.

T Ele ainda está interessado em "adquirir" os Documentos e
vai oferecer um preço de vários milhares de dólares para a aquisição dos originais, "Sem perguntas."

Interpretação ganchos

T Wick gosta de estar no comando. Ele vai tentar usar o
investigadores como seus peões.

T Ele quer que os Documentos; pode o investigador ajuda?

T Ele está ansioso para saber tudo sobre a morte e da Leiter
paradeiro do corpo (talvez para uma saborosa).

Notas do goleiro: Abner Wick é um homem de muitos segredos, máscaras e mentiras, e dependendo da função escolhida a Keeper determinou para ele, alguns ou todos estes podem ser revelados aos investigadores no decorrer do jogo. Wick possui conhecimento dos Mythos e assim poderia fornecer uma visão singular sobre a morte de Charles Leiter e suas verdadeiras causas, embora ele vai muito preferem falar de assuntos tais como, "Dark possibilidades" em vez de em termos factuais.

As Mentiras de Abner Wick: Abner Wick de fi máscara primeira de engano-o de gentleman antiquário-se facilmente dissipadas através de sua conexão com Charles Leiter, o que pode ser descoberto, quer estudando as anotações de Leiter ou através

conversas com Lucy Stone. Isto irá revelar Wick para ser um cliente de longa data e go-between por falsificação e roubos de Leiter, embora, como um cliente, em vez de co-conspirador, e um Leiter fez questão de manter do seu lado.

A segunda máscara que pode ser descoberto é que de degeneração de Wick e quão profundamente suas mentiras corrupção. Outras investigações em conexões criminosas de Wick, que variam de Arkham para Maine, Boston e Providence, irá revelar uma dope- fama fi acabar (e talvez pior), um comerciante de bens roubados (especi fi antiguidades camente), e cerca conhecido com uma reputação de ser capaz de colocar suas mãos sobre o dinheiro grande para os itens certos. Ele também é conhecido por ser um homem fatal para atravessar.

A terceira máscara, e um dos investigadores é improvável que ver por trás, é o da humanidade. Abner Wick é um canibal e assassino, cujo sangue contaminado carrega a mancha dos chacais da terra. Uma vez que uma criança changeling, cuja mãe deu-lhe nas profundezas sem luz das passagens enterrou-Ghoul nas profundezas sepulcrais abaixo da cidade de Boston quase uma centena de anos atrás, ele era um híbrido-bastardo, promovido em cima de uma família rica cujo próprio bebê era devorado na escuridão. Sua transformação de humano para fully- fl Ghoul gumes tem sido lento e longo. Seu gosto muito estabelecido para humano fresco fl esh, particularmente a dos jovens, está lentamente se degenerar em um gosto para carniça-um sinal claro podre ele (dentro de uma década ou mais) passar por baixo na escuridão. Até então ele vai servir como Ele serviu no passado, como um intermediário entre o mundo acima e as sombras abaixo: um procurador de fl esh e tesouros, e um negociante os despojos dos mortos para a humanidade, que são tão facilmente compraram-off com bolas e lixo.

Hector & Carla: Apesar de seu poder, Wick prefere qualquer trabalho sujo feito em uma remoção por subordinados a ele vinculadas por sangue contaminado, fazendo apenas a sua própria morte quando longe dos olhos do público ou possível descoberta. o pro fi les de dois de seus asseclas, Hector e Carla Fademan, um par de irmãos locais cuja vampiro-mancha é um pouco mais ao longo de Wick próprio (e que também carecem de inteligência considerável de seu mestre e charme), são fornecidos na seção NPC. Eles servem como trabalhadores, seqüestradores, ladrões e assassinos, conforme necessário.

Se Wick acredita que os investigadores são dignos de sua atenção, ele terá Hector e Carla acompanhamento e observá-los a aprender a direção de suas investigações, ou se ele suspeita que os investigadores têm agora os papéis que podem enviar Hector e Carla para recuperá-los.

Além deste cenário: Dependendo relações pessoais dos investigadores com Wick, ele pode fazer um contato muito útil no futuro e uma fonte potencial de ambas as informações e emprego, ainda que extremamente perigoso e corrompendo.

Se escolhido como o culpado: Se Wick é culpado escolhido do Keeper, em seguida, seu desejo para a bruxa Teste Papers foi grande o suficiente para ele simplesmente acabar com o pretexto da guerra de lances e tê-los levado diretamente a partir do falsificador Cecil Hunter no meio da noite por seu menos-que- servos humanos (que podem ter tido mais do que uma pequena parte em Hunter fi repartição final). Se ele sente que os investigadores estão a ele, ele vai usar Hector e Carla para jogar os investigadores off o cheiro, talvez usando-os para chamar a atenção para um suspeito diferente, ou ele vai enviar seus asseclas para atacar e matar os investigadores intrometidos. Ele sabe muito bem os perigos do horror Leiter e Hunter inadvertidamente ter tudo, mas solto e estará em preparativos para um ritual para apaziguar e obrigar a entidade a sua vontade, um ritual destinado a ser realizada nas entranhas da sua loja ou talvez no Hobbhouse Manse arruinado se o Keeper prefere. O ritual vai exigir algumas vítimas para alimentar o desejo da entidade para a destruição e adequados candidatos provavelmente irá incluir qualquer pessoa com laços com o caso, sejam eles Lucy Stone, um infeliz intruso como Anthony Flinders ou os próprios investigadores.

Oaks e Shaunassy, o Atlantic City Hoods

Oaks e Shaunassy

Estes dois são cortadas a partir da mesmo pano-largo, sólido, e sombria, com eu vou- fi tting ternos cinza e chapéu de feltro de abas largas puxado baixo para sombrear suas características. Um é mais velho e fala, o outro é mais jovem e permanece em silêncio; Afora isso, há pouco entre eles. Eles estão dentro a linguagem das raquetes "YELLOWJACKETS, não torpedos", que é dizer perna-disjuntores e coletores-Não débito assassinos, mas eles não estão acima matando se ameaçados ou ordenou a fazê-lo. Eles estão em Arkham porque Charles Leiter devia uma grande quantidade de dinheiro para seus chefes em Atlantic City e Leiter 'morte' foi mais do que suficiente suspeito para fazê-los acreditar que algo não está no nível sobre o assunto. Eles estão corretos sobre um cover-up, mas completamente em erro quanto ao porquê. Eles começam em sua caça poucos dias antes de os investigadores e até agora suas investigações incluíram bisbilhotando seedier lado de Arkham e sacudindo sua única liderança decente, Lucy Stone. Eles tê-la sob observação, tanto pessoal (de vez em quando) e através de informantes no speakeasy onde ela trabalha,

Fatos e Clues

T As capas de Atlantic City são em grande parte ignorante da verdade; eles pensam Leiter está vivo e está procurando por ele. Qualquer coisa aquém de mostrar o corpo deles de Leiter tem poucas chances de convencê-los de que ele é realmente morto, e mesmo isso, eles podem não acreditar dado o mau estado do cadáver. Eles são fortemente inclinado a não acreditar na morte de Leiter assim qualquer rolos para apaziguar deles são Extreme.

T Eles têm a tarefa com a coleção de um jogo
Debt $ 11.000 dólares para ser mais preciso, e se eles descobrem existência e vale a pena o teste Papers' bruxa, o Guardião pode decidir que eles vão atrás deles (sabendo que eles têm valor é suficiente, eles vão deixar o resto para os seus patrões).

T Eles irão recorrer a ameaças e violência ocasional como um
importa é claro, mas estadia tímido de demonstrações públicas que irão atrair a atenção da lei. Eles não vão se envolver em homicídio doloso a menos que eles próprios atacado. Eles estão armados com soqueiras, navalhas e pistolas pesado calibre, e vai tentar isolar um alvo em vez do risco de ficar em desvantagem.

Interpretação ganchos

T Desejosos de recolher em dívida da Leiter.

T Agressivamente curioso tudo sobre e every-
1.

T Vai querer prova concreta da morte de Leiter.

Nota do Keeper: Estes dois são um fator de deterioração deliberada para o cenário; um rival para os investigadores que podem ser jogados como uma ameaça séria ou apenas como um encontro linha lateral como os desejos Keeper. Eles também podem ser usados para fornecer alguma ação física (ou seja, um stand-up fi ght) para o seu jogo também. Eles também podem servir tanto como aliados improváveis para os investigadores ou como forragem para o verdadeiro vilão (ou o Horror das Páginas) se eles chegarem muito perto da verdade.

Uma boa maneira de introduzir os capuzes é tê-los fazer uma visita à casa de Leiter quando os investigadores estão lá em busca de pistas. Em função das reacções dos investigadores, a dupla pode jogá-lo esfriar e simplesmente dizer que eles querem Leiter e o dinheiro em dívida, ou eles podem ser mais direto, dizendo que tudo que eles querem é o dinheiro e eles não se importam de onde vem -Se eles não podem fi nd Leiter, os investigadores são tão bons uma fonte para o dinheiro (sendo na casa de Leiter e herdando a dívida por associação). Se os investigadores reagir violentamente, a dupla não vai fugir de um fi luta, no entanto eles são mais propensos a recuar e emboscar os investigadores numa fase posterior.

Cecil Hunter, Insane Forger

Hunter é um Reedy, o homem de rosto fino no final de seus vinte e poucos anos com um rosto sardento e uma mecha de cabelo loiro avermelhado. Quando conheci ele provavelmente será straightjacketed e sob observação, phasing dentro e fora do pensamento racional e murmúrios mórbidos sobre, “Worms fervendo nas paredes!” e Reciting linhas de Edgar Poe fracturado. Ele atualmente reside dentro das admissões Ward do Sanatório de Arkham, sua conexão com o caso bruxa experimental totalmente desconhecido para ninguém na Universidade Miskatonic, tendo sido colocados lá por Leiter não muito tempo antes da morte do homem. Leiter se fazia passar por um ex-tutor em causa, alegando ter visitado um estudante ao trabalho de fi nd-lo um estado degenerado, deixando-o em cuidados do médico com a promessa de entrar em contato com a família de Hunter com a notícia, simplesmente protelando para o tempo da parte de Leiter.

Cecil Hunter

Hunter, um boêmio que foi expulso da Universidade Miskatonic cerca de quatro anos atrás por conduta licenciosa, já há algum tempo tinha um pro fi relacionamento secreto mesa com Leiter, ajudando-o nos aspectos mais artísticos de falsificações históricas. Ele morava em um apartamento acima de um gasto Wash casa em um dos bairros mais pobres de Arkham e Tribunal de Justiça decidiu com uma variedade de outros tipos dissolutos quando ele estava em dinheiro; os rendimentos de falsificação sendo o seu único rendimento. Na tentativa de desvendar e copiar o texto oculto dentro da bruxa Teste Papers, ele acidentalmente desfez as ligações sobre a entidade preso dentro deles. Ele estava sujeita à fi grande manifestação primeira do horror e da experiência causou uma quebra de sanidade do artista. A criatura voltará novamente, mais cedo ou mais tarde.

Fatos e Clues

T Hunter foi internado no Sanatório de Arkham em
September 17th, sofrendo uma profunda crise nervosa e é considerado como um perigo para si mesmo, tendo parcialmente mastigado através dos tendões nas costas de suas próprias mãos. Desde então, ele tem respondido bem à medicação, mas continua a ser retirado, incoerente, e facilmente agitado.

T Ele foi internado por um ex-tutor auto-professos,
Professor Charles Leiter, que mostrou suas credenciais e que alegou ter encontrado o jovem neste estado em sua casa. Leiter prometeu informar a família do homem e retorno, mas nenhuma família vieram para a frente.

T O Horror pode possuir Hunter e tê-lo es-
capa.

Interpretação ganchos

T Hunter está ansioso para obter os papéis de volta para que ele possa
completar o seu trabalho.

T Ele quer ajuda para sair do sanatório, por qualquer
significa.

T Ele implora por empresa e tem medo de passar o tempo
sozinho. Se ele escapa ele pode procurar a empresa dos investigadores se eles eram simpáticos.

Manifestação: Os investigadores talvez ouvir a voz do paciente na cela acolchoada ao lado ... Só que ele se matou ontem à noite e o quarto foi esvaziado nesta manhã.

declarações semi-lúcidas desencadeadas por determinadas palavras: Hunter está distraído, incoerente, e incapaz de conduzir uma racionais conversa-e é aí que a calma e parcialmente sedado. No entanto, se os investigadores falar com ele, certas palavras e frases que eles possam utilizar irá desencadear declarações pertinentes sobre o passado recente, que a mente de Hunter só pode agora aproximar-se obliquamente. O Keeper devem se sentir livres para parafrasear e adicione aos exemplos seguintes.

Falsificação: "O dinheiro, só dinheiro, falsa arte, mas todos nós vendemos nossas almas em nosso caminho."

Bruxa / Que: "Ela, que era o seu julgamento, seus papéis, o nome dela, seus símbolos, seu prisioneiro, estúpido, estúpido, estúpido. Eu posso ouvi-la rir. Os gritos, ó Deus os gritos dos recém-nascidos na sua mesa ".

Leiter: "Homem morto, morto, viu-los e eles o viram, e lá vamos nós ... Fora-out são os lights-out tudo! E, por cima de cada forma trêmula, a cortina, uma mortalha funerária, vem para baixo com a pressa de uma tempestade. E os anjos, todos pálidos e WAN, insurreição, inauguração, af fi rm que o jogo é a tragédia: "Homem, e seu herói The Conqueror Worm"

Os investigadores sucederam em um disco próprio rolo Idioma irá identificar a última parte deste como uma citação direta de Edgar Allan Poe.

Venda / comprador: "Oh dinheiro, que era todo o dinheiro com ele, nenhum amor à arte, sem compreensão real, todos os dólares e centavos. Oh ele ficou ofertas agora, porém não fez ele, o dinheiro e dinheiro e dinheiro (risos). Ele estava feliz em fi primeiro, tão feliz, pensei que ele ia bater um dos grandes, nós dois fizemos, pobre de mim velho, manter-me nas tintas e bom uísque e meninas bonitas eh. Mas o preço continuou indo para cima e para cima e para cima e para cima, até que foram tão assustado ... direito de ter medo ... a verdade ... (gritos)"

Pavio: "Não, não, não ele, homem mau, mau homem, come e come e come, você pode ouvi-los em sua loja! Sussurrando, plotagem, lambendo e lambendo, ratos, ratos nas paredes, velho e sujo de terra."

Lucy: "Vê-la, vê-la próxima, muito, muito, todos os vermes, vermes, coitada, pobre Lucy, derrama Lucy, esperando mesas à espera mesas, esperando ... esperando ..."

O que você viu? / O que aconteceu no Studio ?: "Você vê, oh meu deus, o que temos feito, não para fora, não todo o caminho, mas em breve. você não pode ouvi-lo, quebrando as paredes, gritando no vento? Ele será livre e, em seguida,-Oh-Deus que não era minha culpa, geometria quebrado, fl aw, fl cópia awed, nas linhas e os ângulos, seu imbecil, você não vê?"

Mais conselhos para o goleiro

Não há exato 'direito' ou caminho 'errado' em carmesim Letters, independentemente de qual NPC foi escolhido como o ladrão da bruxa Teste Papers. Dito isto, no entanto, algumas abordagens e ligações serão mais eficazes do que outros, e os jogadores inteligentes, mais do que qualquer outro fator, pode curto-circuito seu caminho para a verdade, muitas vezes mais rápido do que um depositário irá prever. Esta não é uma ocorrência a ser evitado e o Guardião não deve ter medo de expandir a narrativa em todos os sentidos interessantes os jogadores optam por explorar; arredondamento o fi mundo ficcional do jogo para acomodá-los quando necessário, mas também para sutilmente trazê-los de volta rodada se afastar muito longe da trama desnecessariamente. Esta última atividade é sempre melhor feito dentro do jogo do que fora dele e, idealmente, os jogadores nunca deve adivinhar quando isso acontece e, assim como em qualquer jogo, o Keeper deve se lembrar que as pistas, encontros e eventos-chave do cenário não são selado inviolável na impressão frio, mas deve aparecer onde e quando o Keeper escolhe para localizá-los.

O Keeper nunca deve ter medo de consequências adversas para acções dos investigadores (até o ponto de simplesmente destruí-los fora de mão, é claro, que é em grande parte insatisfatória para todos no jogo!), Quando são merecido e lógico dentro da história e traçar o cenário. A pergunta errada no ouvido errado, demonstrações públicas de força ou mão pesada geral na condução de seus negócios podem derrubar o ladrão a ações do investigador e pintá-los como uma ameaça a ser tratada, por bem ou por mal. Isso pode virar a mesa sobre os personagens dos jogadores, que se pode, em seguida, tornar-se objeto de investigação, perseguição, pressão e até mesmo ataque, tudo o que pode fazer para um jogo mais rico e mais emocionante.

Pacing e ameaça são algo para o Keeper focar e se os investigadores rapidamente executado através da investigação Keeper não deve ter medo de adicionar em complicações extras e perigos para atrasá-los um pouco: lance em algumas pistas falsas, têm um dos NPCs estar fora da cidade por alguns dias, matar um NPC inesperadamente ou colocar os investigadores em perigo inesperado! As etapas anteriores deste cenário são investigativo na natureza e Keepers desejam apimentar as coisas podem criar drama e ação com uma manifestação do Horror (lembre-se isso pode ocorrer em locais onde o julgamento Papers Witch foram, eo Horror será buscar e, possivelmente, possuindo qualquer um que tocou os Papers). Quando os eventos escalar, a polícia é provável que se torne envolvido, levando a complicações posteriores para os jogadores.

Em desespero, o ladrão pode esforçam para ter os investigadores lidar com os papéis, em uma tentativa de obrigar outros a juntar-se à luta contra o Terror.

A conclusão bem sucedida do cenário será mais agradável se os jogadores tem que ser criativo em sua luta para resolvê-lo, afinal, os RPGs são sobre a experiência de jogo, não quem é fi primeiro sobre o fi linha nish!

Fazendo o trabalho braçal

A seguir está uma lista de outras pistas, locais e outras provas que podem ser recolhidos a partir de investigações gerais em negociações realizadas antes do Leiter, espaço vivo, e movimentos, bem como alguns encontros possíveis ao longo do caminho. O Keeper deve se sentir livre para adicionar a estes ou criteriosamente colocar as informações que eles oferecem em outros lugares no caminho dos investigadores, conforme necessário.

Localizações

Casa de campo de Leiter

Um pequeno, casa bem decorado perto do campus, um de um número de casas semelhantes de propriedade da Universidade e alugados aos membros do corpo docente.

A fechadura da porta traseira foi recentemente substituída e novos parafusos adicionados às portas e janelas. O local está em um estado de caos semi-organizado; Leiter claramente tendo sido no processo de obtenção pronto para sair. Vários (incriminatórias) trabalhos foram apressadamente queimado no fi substituir no salão de um possível lugar para pistas, tais como os restos queimados de uma carta de Arkham Sanitarium, uma data diário com Lucy Stone, ou uma proposta de interesse de Abner Wick.

mesa de Leiter está cheio de todos os tipos de papéis (principalmente de pouca importância), no entanto detalhes de sua fi transações financeiras podem ser descobertos (como Roach já fez). Um caderno de bolso mostra contas de Leiter, com detalhes de repetidos em fl uxes de dinheiro na casa dos milhares de dólares e sua rápida remoção, os montantes envolvidos serem muito além meio de um professor universitário. bilhetes de viagem e recibos de inúmeras viagens para Atlantic City também podem estar em evidência, como é um recibo para a substituição de fechaduras e ferrolhos (datada de 12 de Setembro) do chalé.

Uma carta mentiras fechados no capacho do sanatório local (que Roach confundiram com uma circular). Esta carta é um aviso de admissão e pedido para visitar sobre o caso de um C. Hunter, dos quais Professor Leiter assumiu a tutela temporária.

falsificações parciais, juntamente com um mil dólares em dinheiro, são bem escondido em um esconderijo secreto conhecido apenas por Leiter e Lucy Stone, exigindo quer a ajuda de Lucy ou um rolo local escondido de localizar.

Gabinete do Leiter na Universidade

Leiter é de fi ce no campus é um caso pequeno, com uma única mesa, alguns fi armários ling e uma fi substituir. Na parede é um espelho quebrado, que se cuidadosamente estudada será encontrada para ser parcialmente fundido. Foi esse espelho que Leiter olhou na noite de sua morte, olhando para o horror abissal que queimou a sua alma. Estudo do espelho pode levar a algum evento infeliz; talvez uma parte do monstro ainda está dentro do vidro (ver Sinais de passagem).

O de fi ce é ao lado de uma pequena sala onde Emilia Tribunal compromete seu trabalho como assistente e secretário de Leiter.

Uma inspeção do de fi ce revela pouco (Leiter passou pelo menos metade do seu tempo de trabalho em casa, um fato facilmente veri fi ed por Emilia Corte). Uma série de cartas e documentos parecem ter sido queimado no fi substituir. Se questionado sobre isso, Tribunal vai dizer que isso deve ter acontecido na noite da morte de Leiter. Buscando através do fi armários Ling revela que um número de (incriminating) fi les estão desaparecidos, presumivelmente queimado no fi substituir (ou talvez tomada por Roach).

O Keeper pode querer plantar outras pistas aqui, como uma caixa de fósforos para Roadhouse de HIBB (talvez escrito por Lucy Stone), uma obra de arte por Cecil Hunter, ou talvez um chip poker do casino (caído atrás do balcão).

Roadhouse de HIBB

Um estabelecimento estridente mas razoavelmente sofisticado à beira de Arkham, catering para o consumo ilícito precisa da cidade universitária. O estabelecimento é dividido em dois: um suco suave e café (atuando como o 'frente' para o speakeasy), e uma sala de volta onde licor ilegal é servido. Aqui podem ser encontrados Lucy Stone e, potencialmente, as capas de Atlantic City ou aqueles que serão felizes para tomar o seu dinheiro para dedurar os investigadores a eles.

O Hobbhouse Manse

O Hobbhouse Manse é um desorganizado late-colonial de três andares set casa em motivos crescidos, solitário e desolado, cerca de meia hora de carro de Arkham adequada.

O manse representa um contínuo escuro com passado Arkham dentro deste cenário e pode proporcionar um lado-viagem atmosférica durante os investigadores, e uma avenida, através da qual o protetor pode stoke ainda mais a tensão e um sentido de ninhada maldade atrás acontecimentos ocorridos.

É uma casa triste e agora esvaziado, envolta em poeira e totalmente oco com ausência, e sua abordagem é uma ninhada singularmente e trecho desolado da floresta campo que serve para isolá-lo da cidade de Arkham. Os investigadores que tomam tempo para pesquisar em todo o Manse é provável que uma testemunha ou mais do terror manifestações-ver sinais de Passagem.

Detalhes da Manse foram deixados relativamente escassa, permitindo Keepers para desenvolver os seus segredos e conteúdos a seu critério, possivelmente fornecendo ganchos para cenários posteriores.

Nota do Keeper:

Keepers deve permanecer sempre sensível às ações de seus jogadores e flexível na sua entrega do cenário escrito. Isso pode exigir o Keeper de improvisar um novo aspecto do cenário ou situação na mosca. Um pequeno exemplo de jogo real é incluído aqui para ilustrar isso. Tais incidentes sem roteiro pode ser o destaque de um jogo e falou sobre por todos os envolvidos por muito tempo depois.

Durante uma playtest, os pesquisadores decidiram visitar o Hobbhouse Manse tarde, tanto o cenário ea sessão de jogo. O Keeper não queria diminuir a tensão que havia construído quando os jogadores perceberam a localização foi um arenque vermelho, então ele determinou que seria o lugar perfeito para introduzir Oaks e Shaunassy. Depois de uma busca sem intercorrências através da casa, os investigadores surgiram para encontrar calçada do Manse bloqueada por carro dos gangsters. Os investigadores disseram os gangsters que Leiter foi no necrotério e concordou em montar de volta com os bandidos para mostrar a eles, deixando Flinders, que tinha se ligados a eles por agora, siga com seu carro. Uma vez que esta foi a terceira vez que tinha visitado o cadáver (o primeiro sozinho e o segundo com Lucy), Dr. Wheatcroft estava se preparando para tirar umas férias de improviso, mas concordou em uma última visita, tranquilizados pelo número de pessoas que seriam que o acompanhavam. Shaunassy tirou um recorte de jornal de uma imagem de Lieter receber um prêmio acadêmico e segurou-a junto ao rosto do cadáver para que ele pudesse ter certeza de que era o mesmo homem. O cadáver aproveitou a oportunidade para agarrar (e break) o pulso de Shaunassy, Dr. Wheatcroft falhou seu teste de sanidade e desmaiou, e uma briga se seguiu!

unconsidered Trifles

loja de Abner Wick é um negócio de antiguidades respeitáveis e estabelecidas, não grande, mas bem visto nos Garante Wick com o comércio locais que quaisquer produtos de origem rastreável duvidosa nunca ver a frente da loja.

Há um de fi ce na fl oor cima da loja, enquanto que na parte de trás da loja é despensa e carregamento quintal. Na despensa é uma porta que leva para baixo em um porão copiosa fi cheio de caixotes e uma rackety caldeira de idade.

A implantação bem sucedida local escondido no porão irá revelar um alçapão parcialmente ocultado que conduz para baixo para um subsolo labirinto fi cheio de caixotes velhos, caixas, cof preso fi ns, e osso-lotes de ossos, principalmente humanos. Alguns dos ossos foram formados em tochas, cadeiras, mesas e apetrechos macabros semelhantes. No centro e muito abaixo do nível da rua é uma câmara, cujo centro é um tijolo-alinhado bem que cai fora à escuridão, onde os fantasmas habitam. Aqui está um santuário charnel e os efeitos da o oculto e escuro lore (se Wick possui o Teste Papers bruxa, eles vão ser encontrada aqui).

Os subbasements dos loja de antiguidades são uma armadilha na morte menos um e possivelmente mais dos servos de Wick estão em residência aqui a qualquer hora e em qualquer alarme ou o som de arma fi re é susceptível de trazer ghouls de baixo.

O segredo de Should Wick ser descoberto e exposição ameaçada, a loja será destruído pelo fi re e os porões desmoronados (antes de qualquer autoridade pode erguer), sem deixar vestígios dos túneis.

outros Clues

Visitando a Polícia

Detective tenente Bill Somerset é responsável pelo caso Leiter. Ele pode con fi rm que Leiter morreu de um ataque cardíaco e que, tanto quanto lhe diz respeito, o caso está encerrado. Se questionado sobre as circunstâncias incomuns do caso (o corpo encontrado em um bloqueado de fi ce, o olhar de terror no rosto de Leiter, etc.) e

Partido de um jantar com o Sr. Wick

presumindo que eles fizeram uma boa impressão, Somerset vai nivelar com os investigadores e dizer-lhes que ele tem casos mais fácil de resolver e que ele não tem mente nem tempo para perseguir-se os esquisitos.

Claro que, se os investigadores dar Somerset um momento difícil ou empurrá-lo muito longe, ele pode se interessar por eles, talvez colocando uma cauda sobre eles ou olhando para suas transações comerciais para ver se há algum problema, ele pode causar-lhes. Somerset é easy-going na maioria das vezes, no entanto, se ele se sente alguém precisa ensinar uma lição de respeito pela lei, ele não está além de usar seus vastos recursos para fazer dif vida fi cult para eles.

Um telegrama do asilo

Uma pista adicional adequado, devem os investigadores ficar preso (ou apenas para adicionar tensão), é um telegrama do sanatório para chegar à universidade, dirigidas ao Professor Charles Leiter. O telegrama, perguntando sobre assuntos relacionados com o cuidado de um Cecil Hunter, será, naturalmente, imediatamente bati por Dean Fallon e entregou aos investigadores para lidar com eles.

Um convite para jantar com o senhor Abner Wick

Uma vez que os investigadores têm obtido os dentes sobre o caso e perseguiu algumas pistas, ele será adequado para que eles recebam um convite formal para jantar no Crawford Restaurant, o melhor e mais caro restaurante em Arkham com o senhor Abner Wick, "Antiquarian" como seu cartão de visita vai se relacionar. Ele pretende conhecer o seu interesse no assunto da bruxa Teste Papers, investigar a morte de seu empre-

A Bruxa Hobbhouse

julgamento Papers

O Hobbhouse bruxa Teste Papers compreendem um fólio de couro, fechado com satchel-cintas acadêmicos, contendo um maço de algumas páginas soltas sessenta. Estas páginas recolhidos são documentos escritos à mão que datam dos primeiros dezessete-centenas e compreendem um registro de correspondência pessoal entre o jurista Caleb Hobbhouse e uma série de autoridades legais e espirituais notáveis em Nova Inglaterra colonial.

As letras se concentrar sobre os 1690s Trials Arkham bruxa (parte em que Hobbhouse tinha tomado), causas e natureza da bruxa-pânico e medos da fuga dos verdadeiros instigadores do mal das mãos do tribunal de Hobbhouse. Entre as cartas são uma série de extratos de ensaios, depoimentos juramentados, e cerca de uma dúzia de páginas de perto ilustradas mostrando fórmulas geométricas ou alquímicas, com diagramas pretendia ser a partir da posse da bruxa condenado e criança-killer, Keziah Mason, pensou nunca ter sido replicado em outro lugar.

Hobbhouse bruxa Teste Papers

Inglês, Caleb Hobbhouse, Circa 1707

perda de sanidade: 1D6

Cthulhu Mythos: + 1/2 + percentis

Mythos Avaliação: 9

Estude: 6 semanas

Magias sugeridas: chamar o (feitiço-Keeper escolha Invocação de) Shambling One, círculo de proteção (afastar).

conhecido ness e escolher seus cérebros (de uma forma não-literal para o momento) sobre o que está acontecendo.

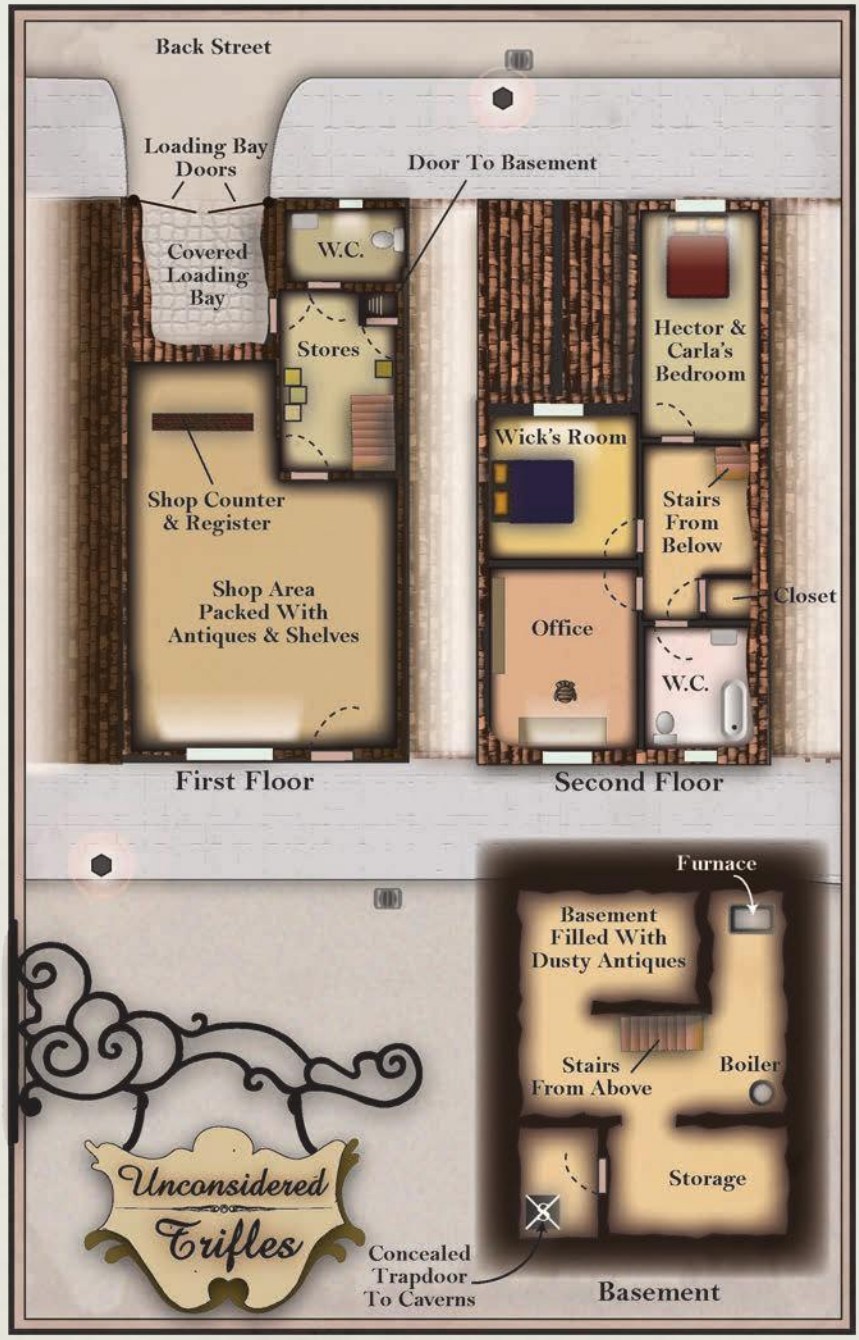
Manifestações de Horror

Na tentativa de copiar a fórmula ilustrada do bruxa Ensaio Papers, o falsificador Cecil Hunter parcialmente desvendado a ligação que o bruxa Cássia Mason tinha colocado em cima de uma entidade sob o escravo, um terror ligado no sangue e tinta dentro de ângulos e de linhas sobre a página .

Agora parcialmente livres, o Horror está martelando as paredes da realidade e em breve romper, fi primeiro para o nosso mundo, e depois nos vazios desconhecidas de onde foi fi primeira desenhada. Seus ataques contra as barreiras da realidade assumir a forma de uma série de manifestações de aumento da gravidade, as manifestações em que o próprio Horror aparecerá fi primeiro como uma forma espectral que os ganhos de força e solidez com cada aparição-os subseqüentes tremores secundários perturbadores destas violações vai começar a jogar estragos no mundo em torno dele.

A natureza exata e frequência dessas manifestações é deixada para o Guardião, e eles devem construir rapidamente em termos de gravidade. Manifestações devem ocorrer em alguma proximidade, quer Hobbhouse bruxa Teste Papers a si ou a qualquer que tocaram-los; uma lista de pessoas que inclui: a família Cobb, o cadáver de Leiter, Emilia Tribunal, Cecil Hunter, Lucy Stone e, claro, quem quer que o Guardião tenha selecionado como o culpado do roubo (ver Sinais de passagem).

Dentro de um curto espaço de tempo, o Horror em Ink vai se libertar e aqueles nas proximidades irá morrer em um horrorizado indescritivelmente fi c forma, os estragos Horror wreaking semelhante a um tornado repentino antes de partir. Se isso ocorrer dentro dos limites de Arkham ou a universidade, o número de mortos será considerável.



Sinais de Passage

A seguir está uma lista de possíveis manifestações do Horror e seus efeitos em crescimento. Dentro de uma meia milha ou assim de sua localização, o efeito será visivelmente pronunciado e inteligente investigadores poderia muito bem usar este fato para diminuir seus suspeitos e pesquisas. Keepers são incentivados a criar as suas próprias manifestações, utilizando o seguinte como orientação.

Qualquer um que tenha tocado o Arkham bruxa Teste Papers pode encontrar qualquer ou todas as manifestações. A seguir são listados numa ordem sugerida de ocorrência.

T **A tempestade iminente:** rádios, baterias e sistemas elétricos sofrerá aumento interrupção, fusíveis explodir inesperadamente e os carros parar inexplicavelmente. Isto é acompanhado por aberração tempo-eólica tempestades explodir com força estranhamente puissant a desaparecer novamente em instantes, enquanto a temperatura localizada cai causa a respiração de nevoeiro, como se no inverno súbita.

T **Bruxa Fire:** luzes avermelhadas Eerie são vistos no distância e pode ser relatada em locais de nota, como o lendário Witch House de Keziah Mason, o Hobbhouse Manse, de Hunter Studio, casa de Leiter ou apropriado em qualquer outro lugar considerado pela Keeper. As testemunhas podem depois queixar-se de doença, fadiga e dores de cabeça, enquanto as luzes podem ser a fonte de uma série de falsas fi re relatórios às autoridades.

T **Solavancos na noite:** O Horror fará disturbances perto para aqueles que têm tocado os papéis. A presença será sentida nas proximidades; alguém entra no quarto, mas quando você vire há ninguém lá; passos som no quarto vago acima; telefones tocar, se respondidas vozes única sussurrando pode ser ouvido.

T **Posse:** Se os mortos ou vivos, que têm tocados os papéis estão abertos à posse pela Horror. Através da vítima possuído, o Horror usará seu Gravar Alma (além de ataques normais da vítima) para atacar pessoas nas proximidades. Se um cadáver é possuído ele age como um Zombie (consulte a página @@).

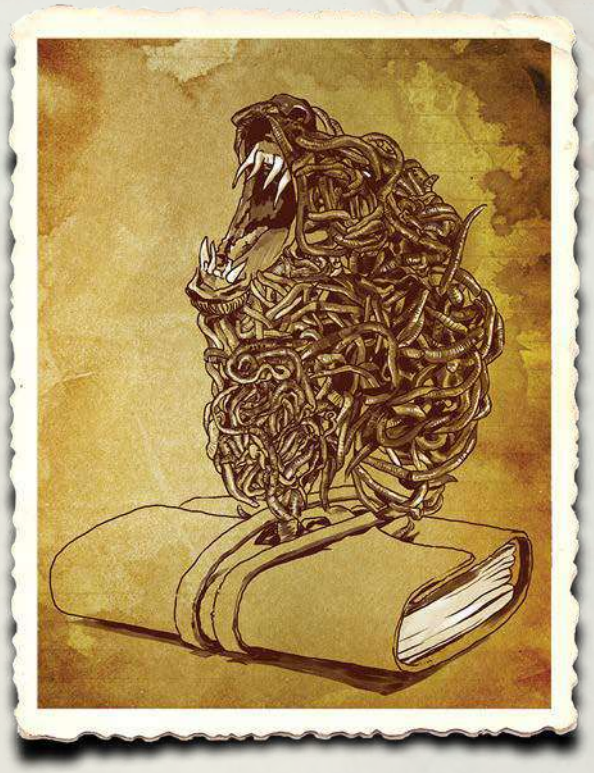
T **Aparição:** O Horror será em parte manifesto, leaving um rastro de loucura e morte em sua esteira antes de sua fi nal, plena manifestação em realidade. Testemunhando uma parciais chamadas manifestação para um rolo Sanity (1 perda / 1D4 SAN).

Combate ao Terror

Há talvez três principais meios de tentar pôr fim a Horror antes que totalmente manifesta. o fi primeiro é tomar a parte ilustrada original do Witch Teste Papers, bem como as meias-cópias, e colocá-los bem longe de qualquer lugar que pode fazer direto mal-the ef fi Cacy deste é até o Keeper, como este é semelhante a enviar uma bomba para longe para explodir no quintal de outra pessoa, e visitação do Horror não é con fi ned para apenas um lugar, mas também para aqueles que tiveram contato prolongado com a bruxa Teste Papers.

A segunda e talvez mais óbvia é destruir a parte ilustrada da Papers (como este é o único lugar o perigo realmente mentiras). Isso também é um negócio arriscado, como o Horror irá imediatamente manifesto em um frenesi, atacando como se desenrola em éter até que ele se desintegra, deixando apenas uma sangrenta, alcatrão-como resíduo na sua esteira (um processo que levará 1D6 rodadas) . Como uma nota lateral, Abner Wick é o único NPC neste cenário capaz de conter e lidar com o horror com sucesso, embora ele vai exigir a posse dos papéis para fazê-lo, e os métodos que ele utilização irá são tais que os investigadores preferem permanecem ignorantes.

A terceira possibilidade é o uso espontâneo opcional de Cthulhu Mythos habilidade (ver página @@). Se os investigadores não têm



O Horror em Ink

Manifestação do Horror in Ink

a habilidade, eles podem ganhar alguns pontos com uma leitura inicial dos Documentos (concedida após estudo de uma noite). O objetivo em usar esta habilidade é até o jogador, talvez dissipar o monstro dos papéis. Em desespero, o jogador pode tentar empurrar o rolo e falhar, levando a conseqüências terríveis e uma horrorizado fi c conclusão do cenário.

Resolver o affair

Se os investigadores com sucesso fi nd Trial Papers Bruxa antes do horror de fi manifestação final, eles podem escolher para lidar com a parte perigosa si mesmos e / ou mão fora os papéis para ambos Dean Fallon ou de outra parte interessada.

Alternativamente, eles podem falhar em um ou ambos destes objectivos.

Se tiverem sucesso em voltar a experimentação Papers Arkham Bruxa no falsificações todo ou em parte, ou mesmo, para Dean Fallon, eles vão ganhar-lo como um contato profissional de boa reputação, bem como ser fi financeiramente recompensado com uma quantia acordada ou US $ 250 dólares cada. No entanto, isto não vai parar o horror de se manifestar (a menos que tenham alguma forma neutralizado a entidade), e, se o desejo Keeper, ele vai caçar os investigadores. Talvez os investigadores podem perceber as coisas não estão no fim, quando no jornal do dia seguinte eles lêem a primeira página para ver que Dean Fallon (que ainda não pagou-los) foi terrivelmente assassinada de forma brutal e bizarro (pelo Horror) .

Se tiverem sucesso na luta contra o terror e impedir a sua plena manifestação, sem obstáculos, eles devem ganhar pontos + 1D6 sanidade.

Se eles falham e os manifestos de terror em algum lugar em Arkham, e o número de mortos é alto, cada um deles deve fazer um teste de sanidade como eles vêm a um acordo com a sua incapacidade de evitar a perda de vida (perda 1D3 / 1D10 SAN). Se os manifestos de terror em algum lugar além Arkham, onde os efeitos são minimizados com pouca perda de vida, aplica 0 / perda 1D4 SAN vez.

Uma vez que a poeira baixou

Keepers que desejam continuar o conjunto história se neste cenário pode querer considerar as seguintes possibilidades na elaboração de novas aventuras para os investigadores.

Os outros compradores: Além de Abner Wick, Leiter foi cheia de ofertas para os papéis de uma gama de pessoas desagradáveis. Enquanto tais indivíduos permaneceram nas sombras durante o cenário, eles podem decidir ter um interesse ativo na determinação do destino dos Documentos e Leiter. Talvez eles chegar aos investigadores e, ao fazê-lo, desenhar os investigadores para outra série de eventos misteriosos.

Abner Wick: Dependente sobre os acontecimentos no cenário, o negócio de Abner Wick e interesses pessoais fornecer uma rica fonte de inspiração para Keepers para explorar. Talvez os investigadores desvendar o seu nome no curso de um outro cenário que leva de volta para Unconsidered Tri fl es e as cavernas hediondos abaixo.

Personagens não-jogadores

Em vez de fornecer uma lista exaustiva de competências, apenas os principais esperado para chegar em jogo são fornecidos. O Keeper deve sentir-se livre para fi ll os espaços em branco.

EMILIA TRIBUNAL DE JUSTIÇA, *Estudante de pós-graduação*

STR 45	CON 75	SIZ 45	INT 75	POW 35
DEX 45	APP 65	EDU 85	SAN 35	HP 12

bônus de dano: Nenhum. **Construir:** 0 **Mover:** 8 Combate (rixa)

25% (05/12), danificar 1D3 de Dodge 20% (04/10)

Armaduras: Nenhum

Habilidades: Unidade Auto 40%, História de 80%, Intimidar 60%, Biblioteca Uso 50%, 40% Ouça, Persuadir 50%, Psicologia 55%.

BRYCE Fallon, *Faculdade Dean*

STR 50	CON 55	SIZ 50	INT 75	POW 65
DEX 70	APP 60	EDU 93	SAN 65	HP 10

bônus de dano: Nenhum. **Construir:** 0 **Mover:** 7 Combate (rixa)

30% (15/6), danificar 1D3 Combate (Cerco Foil) 40% (20/8), dano de Dodge 1D6 40% (20/8)

Armaduras: Nenhum

Habilidades: Representando 55%, rating de crédito de 70%, Intimidar 70%, Lei 30%, 40% Psychology, Science (Matemática) 70%.

ANTHONY FLINDERS, *Estudante universitário*

STR 75	CON 50	SIZ 70	INT 90	POW 45
DEX 60	APP 80	EDU 80	SAN 75	HP 12

bônus de dano: + 1D4 **Construir:** 1 **Mover:** 8 Combate (rixa) 45% (22/9), danos bónus danos 1D3 + Esquiva 35% (17/7)

Armaduras: Nenhum

Habilidades: Arqueologia 20%, Disfarce 40%, História de 50%, Intimidação 75%, Biblioteca Use 30%, Occult 40%, Persuadir 20%, Psicologia 20%, Furtivo 40%, Spot Invisível 35%.

CECIL HUNTER, *Falsificador*

STR 45	CON 50	SIZ 65	INT 90	POW 45
DEX 80	APP 40	EDU 80	SAN 0	HP 11

bônus de dano: Nenhum. **Construir:** 0 **Mover:** 8 Combate (rixa) 25% (05/12), danos bónus danos 1D3 + Esquiva 30% (15/6)

Armaduras: Nenhum.

Habilidades: Arte / Artesanato: (Belas artes) 50%, (falsificação) de 75%, a Dodge 40%, Oculto 30%.

Carvalhos e SHAUNASSY, Atlantic City Hoods

Retratar estes como indivíduos, mas usar as mesmas características e habilidades. STR 75

	CON 60	SIZ 80	INT 60	POW 60
DEX 70	APP 55	EDU 50	SAN 60	HP 14

bônus de dano: + 1D4 **Construir:** 1 **Mover:** 8 Combate (rixa) 60% (30/12), danificar bónus danos 1D3 + ou Juntas de bronze, danos 1D3 + 1 + bónus danos ou estilete faca, danos 1D4 + 2 + bónus danos armas de fogo (0,32 Auto pistola) 50% (25/10), dano 1d8 rodeio 40% (20/8)

Armaduras: Nenhum

Habilidades (entre os dois): Subir 30%, a Drive Auto 30%, Intimidate 70%, Escute 30%, serralheiro de 40%, Reparação mecânica 45%, operar maquinaria pesada de 40%, Psicologia 30%, Furtivo 40%, Spot Invisível 40%, Lance 30%.

HARLAND ROACH, *acadêmico*

STR 45	CON 45	SIZ 80	INT 75	POW 30
DEX 85	APP 35	EDU 96	SAN 85	HP 12

bônus de dano: + 1D4 Construir: 1 Mover: 8 Combate (rixa) 35% (17/7),

danos bónus danos 1D3 + Esquiva 45% (22/9)

Armaduras: Nenhum.

Habilidades: Charme 35%, História de 85%, Biblioteca Use 40%, Ouça a 60%, Persuadir 25%, 20% Psychology, Discrição 50%, 50% local escondido.

Lucy Stone, *Garçonete*

STR 40	CON 35	SIZ 60	INT 85	POW 65
DEX 70	APP 90	EDU 65	SAN 65	HP 9

bônus de dano: Nenhum. Construir: 0 Mover: 8 Combate (rixa)

40% (20/8), danificar 1D3 armas de fogo (0,22 Auto) a 35%

(17/7), dano de Dodge 1D6 35% (17/7)

Armaduras: Nenhum

Habilidades: Arte / Ofício: (dançarino) 60%, (Singer) 30%, 70% encanto, Subida 35%, Disfarce 40%, First Aid 35%, Intimidação 65%, Escute 45%, serralheiro de 30%, Reparação mecânica 20%, Persuadir 40%, Sleight of Hand 65%, Furtivo 30%.

ABNER Wick, *Half-Ghoul e Coletor de Antiguidades*

STR 80	CON 85	SIZ 65	INT 85	POW 90
DEX 70	APP 25	EDU 90	SAN 0	HP 15

bônus de dano: + 1D4 Construir: 1 Mover: 9

Pontos de Magia: 24

Combate (rixa) 80% (40/16), danos bónus danos 1D3 + ou Knife, bônus de dano de açougueiro 1D6 + danos rodeio

35% (17/7)

Armaduras: 1-ponto ocultar a semi-elástico

Habilidades: Disfarce 55%, 60% Appraise, arqueologia 40%, 60% encanto, Subir 35%, Cthulhu Mythos 40%, História de 65%, Intimidar 90%, Biblioteca Use 60%, Escute 45%, Navigate (subterrâneo) 50%, Occult 70%, Idiomas: (Ghoul) de 80%, (francês) de 40% , (árabe) de 30%, (grego) de 40%, (Latin) 60%, Persuadir 70%, Psicologia 40%, Sleight of Hand 30%, spot Invisível 45%, faixa de 45%.

magias: Nuvem de memória, Contact Ghoul, Dominação, Evil Eye, Flesh Ward, dessecação, Wrack, sugestão mental

HECTOR E CARLA FADEMAN, *Assistentes de Wick*

Retratar estes como indivíduos, mas usar as mesmas características e habilidades. STR 75

	CON 80	SIZ 65	INT 45	POW 40
DEX 55	APP 30	EDU 40	SAN 0	HP 14

bônus de dano: + 1D4 Construir: 1 Mover: 8

Ataques por rodada: 2

Combate (rixa) 50% (25/10), danos bónus danos 1D3 + ou Faca de caça, danos bónus danos 1D6 + Esquiva 35%

(17/7)

Armaduras: 1-ponto ocultar a semi-elástico

Habilidades: Suba 50%, Cthulhu 30%, Ir 45%, 30% Escutar, Navegar (subterrâneo) 30%, idioma (Ghoul) 40%, 60% discrição, Pista 55%.

Sanity Loss: 0 / 1D4 pontos de sanidade para ver Hector e Carla de perto e pessoal.

DOCTOR John Wheatcroft, *Médico*

STR 40	CON 60	SIZ 75	INT 80	POW 70
DEX 55	APP 50	EDU 100 SAN 70		HP 13

bônus de dano: Nenhum. Construir: 0 Mover: 4 Combate (rixa)

25% (05/12), danificar 1D3 de Dodge 30% (15/6)

Armaduras: Nenhum

Habilidades: Lei de 25%, Biblioteca Use 30%, Escute 35%, Medicina 65%, Idioma (Latin) 60%, Psicologia 55%, Ciências: (Biologia) 40%, (Química) 35%, Spot Invisível 35%.

A TINTA HORROR IN, *monstro Malevolent*

O horror em si é totalmente maligno e alienígena, sua incompreensível senciência em termos humanos. A percepção humana forma vai tentar atribuir ao Terror, quando ela se manifesta é de uma mudança, desmedido, quase de urso massa feita de brilhante, brilhando vermes avermelhadas-preta, semelhante na cor à ebulição sangue e morrendo cinzas. STR 110 CON 300 130 SIZ

INT 20 POW 150

DEX 80 HP 43 *

Damage Bonus: + 2D6 Construir: 3 Mover: 7

Pontos de Magia: 30

* (Se reduziu a zero a HP terror é dissipado até que os Documentos são tocou de novo)

Ataques por rodada: 2

Quando totalmente manifesto ele tentará aproveitar e abraçar sua vítima usando um fi combates manobra (habilidade Fighting), em seguida, olhar para os olhos da vítima usando alma queimar.

ataques de combate (quando manifesto): Seu toque causa danos 1D4 e drena a vida do alvo a uma taxa de 1D10 e CON STR por ataque (sobreviventes vai recuperar esta perda na taxa de 1D10 por dia).

Alma Burn: Se imaterial ou totalmente manifesta, o Horror pode olhar para a alma de um único alvo. Olhando diretamente em suas fileiras de escuro, vazio, como os olhos, o alvo deve ter sucesso em uma jogada de extrema POW ou ser incapaz de desviar o olhar, sofrendo terror inimaginável como o Horror literalmente 'queimaduras' roll alma-Sanity do alvo (1D6 / 1D10 SAN perda). Não há limite para a perda de sanidade cumulativa que isto pode ascender a mais ataques sucessivos. O uso constante deste ataque é o que matou Leiter.

Imaterial: Quando não está plenamente manifestada, o Horror pode passar livremente através de objectos sólidos; assim Portas, espadas e balas apresentar nenhum desafio. armas mágicas podem danificar e afetar o Horror a critério do Keeper.

Posse: Pode possuir qualquer um que tenha tocado o Arkham Bruxa Papers teste. As vítimas devem fazer um teste de POW oposição contra POW do Horror de resistir. Nenhum teste exigido se o alvo já está morto. Pode usar os olhos de uma vítima possuía para atacar os outros com alma Burn.

Combate a 60% (30/12), danificar 1D4 mais 1D10 STR e dreno CON alma Queime extrema POW rolo ou sofrer 1D6 / 1D10 perda SAN rodeio 40% (20/8)

Armaduras: 5 pontos de bicho-like, contorcendo pele. não pode ser prejudicado com ataques físicos, enquanto imaterial.

Habilidades: Ouça 40%, Spot Invisível 40%.

Sanity Loss: 1D4 / 1d8 pontos de sanidade para ver o Horror.

magias: Sense Vida, dessecação, mais dois da escolha do Keeper.

Capítulo dezesseis

Apêndices

Ne verwasas uma mo e homem re dan gerouslyclosetothearc ana ofbasicentit y - Neverwas um org um icbrainnearertoutter ann ihilati em inthechaos naquellauma sce s nd fo rm e força e é tentativa ymme.

- H. P. Lo vecraft, T ele Wh i spe reNa escuridão

Apêndice I: Glossário

Um índice alfabético da terminologia chave usada em jogos de *Chamada de Cthulhu.*

1D100: Vejo **Percentagem, Percentagem dos dados.**

1D4, 1D6; 1d8; 1D10, etc .: Notação usada para indicar um número e tipo de dados.

Aventura: Vejo **Cenário.**

APLICATIVO: Aparência, uma característica. Vejo **Característica.**

Armaduras: Reduz a quantidade de dano recebido. Pode ser usado (tal como um colete a prova de balas) ou natural (tal como a pele escamosa de um monstro). Deduzir o número de pontos de armadura a partir dos danos; o resultado restante é quantidade de dano real subtraído de pontos de vida do personagem (veja a página @@).

Ativos: Derivado do rating de crédito. Riqueza que é amarrado em ativos só pode ser gasto se o tempo é tomado para realizar o capital próprio (ver página @@).

Histórico: Aspectos do investigador que ajudam a definir a sua personagem.

Base de Chance: A chance de um investigador destreinado tem que usar com sucesso uma habilidade. Algumas habilidades não pode ser pego rapidamente por personagens destreinados e, assim, ter uma chance base de 1%. chances de base são apresentados entre parêntesis ao lado de cada perícia na folha investigador (ver página @@).

Crente: É possível aprender sobre a Cthulhu Mythos a partir de fontes secundárias, tais como tomos-ainda não acreditam realmente nas Mythos. No entanto, quando um personagem encontra os Mythos em primeira mão, todos os pontos de Habilidade Cthulhu Mythos acumulados são imediatamente deduzido como perda Sanity (consulte a página @@).

Die Bonus: Pode ser aplicado pelo Guardião para um rolo. Rolar um adicional 'dezenas' percentagem morrem ao lado do par habitual de dados percentuais ao fazer uma habilidade ou rolo característica. Você agora está rolando 3 dados separados; uma fieira 'unidades' e dados dois 'dezenas'. Use o die 'dezenas' que os rendimentos do melhor (menor) resultado (ver página @@).

Bout of Madness: Quando vai insano, um investigador inicialmente experimenta um ataque de loucura, que pode ser tanto "tempo real" ou "Resumo", dependente da situação (ver página @@).

Construir: Uma medida do tamanho físico, a resistência e durabilidade. Usado para seres animados e objetos inanimados, permitindo uma comparação escala fácil.

Campanha: Uma série de aventuras de cenários ligados em que o mesmo grupo de investigadores participam.

Característica: Oito características são rolados para cada investigador-Força (STR), Constituição (CON), Size (SIZ), Inteligência (INT), Energia (PANCADA), Destreza (DEX), Aparência (APP) e Educação (EDU). Outros atributos, como pontos de Sanity, magia e pontos de vida são derivados desses oito características principais. Características determinam as capacidades fundamentais de um personagem (veja a página @@).

Correr atrás: Uma série de ações dentro de locais determinados em que uma perseguição ocorre. Perseguições podem ter lugar a pé ou em veículos (ver página @@).

Dinheiro: Derivado do rating de crédito. O dinheiro é prontamente disponível ao investigador para gastar como e quando eles gostam (consulte a página @@).

Verifica: Vejo **Carraça.**

Combate / perseguição rodada: Uma unidade elástica do tempo de jogo contra o qual movimento do personagem, o uso de armas e uso de habilidades são comparadas. ações dos personagens em uma rodada são resolvidos em ordem de classificação DEX, maior para o menor (ver página @@).

Combinada rolo de habilidade: Um rolo dos dados é feita e em comparação com mais de uma habilidade. O Keeper pode exigir sucesso em uma ou todas as habilidades, dependendo da situação (ver página @@).

VIGARISTA: Constituição, uma característica. Vejo **Característica.**

Consequência: O resultado negativo de uma falha **empurrado** teste de perícia (veja a página @@).

Rating de Crédito: Determina a quantidade de dinheiro que um personagem tem disponível como dinheiro ou bens. Também indica as normas gerais de vida de uma pessoa pode pagar (ver página @@).

Crítico: Um resultado "01" 1D100 é sempre um sucesso e o melhor resultado possível (ver página @@).

Cthulhu: (pronuncia-se "kuh-THOOloo" em Chaosiumese). Ele foi criado em contos de HP Lovecraft e desde então tem estado presente ou foi intimado em histórias de outros autores.

habilidade Cthulhu Mythos: A habilidade usada para determinar o conhecimento de um personagem dos verdadeiros deuses, entidades, monstros e lore diabólico do cosmos (consulte a página @@).

Danificar: Ataques e acidentes são disse para "fazer dano", isto é, para criar feridas ou lesões. Valores de dano são subtraídos os pontos de vida (ver página @ @).

Bonus Damage (DB): Derivada adicionando STR e SIZ juntos e fazendo referência ao total na Tabela 1: bônus de dano (ver página @@).

Morte: A morte ocorre quando First Aid (e Medicina) não conseguiu manter o caráter de um vivo que tenha sofrido uma grande ferida e cujos pontos de vida estão em zero.

Além disso, se uma quantidade de dano maior do que pontos de vida máximos do personagem é levado em um ataque, em seguida, a morte é inevitável (ver página @@).

Deeper Magia, mais profundo Versão: Uma variante mais eficaz de um feitiço (consulte a página @@).

Ilusão: Enquanto insano, um investigador pode misperceive ou estar sujeito a alucinações, assim o jogador pode ser apresentado com informações falsas pela Keeper. O jogador pode testar a situação com um **Reality Check (** consulte a página **@@).**

Fase de desenvolvimento: Vejo **Fase de Desenvolvimento investigador.**

DEX: Destreza, uma característica. Vejo **Característica.**

DEX Ordem: Usado em combate e perseguições. Personagens agem por sua vez, na ordem DEX (maior para o menor) (ver página @@).

Dado, Die (D): Denota que um resultado dados é necessária para determinar um resultado no jogo.

Nível de dificuldade: existem três níveis de dificuldade: regular, duro, e Extreme (ver página @@).

Mergulho para a capa: Um alvo que está ciente do que está sendo alvejados pode reagir 'mergulho para a tampa' (alvo faz um teste de perícia de Dodge) (ver página @@).

Esquiva: A habilidade usada para evitar corpo a corpo e ataques de armas de fogo (ver página @@).

Morrendo: Um personagem está morrendo quando seus pontos de vida são reduzidos a zero e eles também tenham sofrido uma ferida Major (ver página @@).

EDU: Educação, uma característica. Vejo **Característica.**

Quinto: Um quinto da habilidade de um personagem ou característica em 1D100. Usado para nível de dificuldade extrema.

Combate Manobra: Qualquer uso de Combate habilidade com um objectivo diferente do que simplesmente infligir danos, tais como apreensão de um adversário, desarmando, desequilibrando, etc. (ver página @@).

Primeiros socorros: Uma habilidade que, quando usado pode curar 1 ponto de vida a um personagem ferido ou estabilizar um personagem morrer (ver página @@). Vejo **Cura.**

prenunciando: Quando um rolo é empurrado, antes que os dados são lançados, a consequência da falha pode ser prenunciado pela Keeper que dá uma indicação do resultado dire que podem aguardar o investigador se o rolo empurrou é falha (consulte a página @@).

Período Integral: Um estudo prolongado de um Mythos Tome. Numerosos estudos completos pode ser realizada do mesmo tomo, com cada estudo tendo duas vezes mais longo que o anterior (ver página @@).

fumble: Um resultado de 96-100 1D100 (se o número necessário para passar um rolo é inferior 50), ou 100 (se o número necessário para passar um rolo é de 50 ou acima) é uma falha automática; geralmente o resultado mais catastrófico possível (ver página @@).

Objetivo: O que os objectivos do jogador de conseguir com um rolo habilidade de sucesso (ver página @@).

Metade: Uma metade da habilidade ou característica em 1D100. Usado para o nível de dificuldade Hard.

Folheto: Documentos ou de outra forma que o Guardião fisicamente as mãos para os jogadores. Geralmente algum tipo de pista.

Mão a mão: Um modo de luta ou de um ataque de arma alimentado por muscular, como um soco ou espada balanço (ver página @@).

Perigo: A localização em uma perseguição que é susceptível de causar danos ou atraso, requerendo um teste de perícia.

Cura: Se um personagem ferido não tenha sofrido uma grande ferida, o personagem recupera 1 ponto de vida por dia; caso contrário, um rolo deve ser feita-ver **Grande ferida.**
Primeiros Socorros e Medicina pode ajudar com a cura.

Pontos de Vida (HP): A média de Con e SIZ características de um personagem dividido por dez (arredondado para baixo). pontos de vida são verificados off para indicar lesão (ver página @@).

Hit ponto Total: O número total de pontos de vida de um personagem tem, quando em plena saúde.

Limites Humanos: Um jogador não pode rolo de afectar um adversário se a característica oposta excede o do investigador por 100 ou mais (ver página @@).

Rolo ideia: Caso os jogadores encontram-se em uma perda de como proceder, eles podem fazer um rolo Idea ea Keeper irá colocá-los de volta aos trilhos (veja a página @@).

Empalar: Maior dano é causado se o atacante bem sucedido ganha um nível extremo de sucesso em seu ataque a arma penetrante ou bala acaso para atacar uma área vital (ver página @@).

Insanity, indefinido: Ocorre quando um investigador perde um quinto ou mais pontos sanidade atuais em um dia de jogo e dura até que o personagem está curado ou recupera (ver página @@).

Insanity, permanente: Se os pontos de sanidade atuais chegar a zero, o investigador é completamente insano (talvez permanentemente institucionalizado) e é removida do jogo (veja a página @@).

Insanity, Temporário: Ao perder 5 ou mais pontos por causa de um único rolo sanidade sanidade, o investigador sofreu trauma emocional. Com um rolo idéia bem sucedida, o investigador compreende plenamente o que foi visto e enlouquece para 1D10 horas (ver página @@).

INT: Inteligência, uma característica. Vejo **Característica,** Além disso **Inteligência** rolo (consulte a página @@).

A leitura inicial: A primeira leitura de um tomo Mythos. Permite uma visão geral do conteúdo do livro, concedendo metade Cthulhu Mythos ganho de habilidade. Se o leitor é um crente, em seguida, pontos sanidade deve ser perdido (ver página @@).

Investigador: A personagem do jogador.

Fase de Desenvolvimento Investigador: Um período do jogo quando os jogadores podem atualizar seus investigadores (rolo para aumentos de habilidade, etc.) Normalmente ocorre no final de uma sessão de jogo ou na conclusão de um cenário (consulte a página @@).

Keeper of Arcane Lore: A pessoa que executa o jogo. O Keeper conhece os segredos da trama, descreve as situações e controles personagens não-jogadores e monstros. O Guardião é o árbitro final das regras do jogo e deve se esforçar para manter o equilíbrio e equidade no jogo.

Saber (EDU) rolo: Um rolo de Educação, onde a educação ea formação de um investigador pode fornecer informações adicionais para determinadas situações.

Níveis de Sucesso: Existem quatro níveis de sucesso; Fail, regular Sucesso, sucesso rígido, e sucesso Extreme. Extrema bate forte; Duro bate o regular; batidas regulares falha (consulte a página @@).

Sorte: Uma medida da fortuna de um personagem com eventos que estão além de seu controle.

Rolo sorte: Usado para determinar o destino das circunstâncias externas para os investigadores (ver página @@).

Loucura: Vejo **Bout of Madness.**

Pontos de Mágica (MP): pontos mágicos representam a expressão flutuante da característica POW. Usado em feitiços, pontos de magia são inerentes aos seres humanos e outras inteligências. Chegar a zero pontos de magia, qualquer despesa suplementar é deduzido a partir de pontos de vida a uma taxa de um para um. pontos mágicos regenerar a uma taxa de um por hora (ver página @@).

Maior Wound: Se o dano de um único ataque é igual ou superior a metade dos pontos de vida máximos de um personagem, o personagem sofreu uma grande ferida. Um personagem que recebeu uma grande ferida pode morrer se seus pontos de vida atuais são reduzidos a zero (ver página @@). No final de cada semana, um rolo de dados é feita para a cura.

Manobra: Vejo **Combate manobra.**

Máxima Sanity: Igual a 99-Cthulhu Mythos Habilidade (consulte a página @@).

Remédio: Cura 1D3 pontos de vida a um personagem ferido ou doente, ou para estabilizar um personagem morrer (ver página @@). Vejo **Cura.**

Combate corpo a corpo: Vejo **Mão a mão.**

Movimento Rate (MOV): O número de metros ou jardas que um personagem pode se mover com cuidado em uma rodada. Se correndo, um personagem pode viajar até cinco vezes esse valor (ver página @@).

Mythos: Vejo **Cthulhu Mythos.**

Mythos Avaliação: A medida da profundidade do conhecimento Cthulhu Mythos contido dentro de cada tomo (consulte a página @@).

NPC: Personagem não jogável, interpretado pelo Keeper.

Obscurecer Pista: O Keeper pode decidir reter um indício se os jogadores falham em seus **Percepção** testes de habilidade (ver página @@).

Clue óbvia: O Keeper pode decidir que uma pista é essencial e simplesmente entregá-lo a um jogador (ver página @@).

Ocupação: O que um investigador faz para viver.

Rolo oposta: Ambos os lados do rolo de concurso e os níveis de comparar de sucesso; o maior nível de sucesso ganha o concurso (ver página @@).

Regra Opcional: Essas regras estão disponíveis como acessórios ou alternativas para as regras padrão e pode ser usado a critério do Keeper.

outnumbered: Uma vez que um personagem tem tanto lutou para trás ou se esquivou no presente turno de combate, todos os ataques subseqüentes sobre eles são feitos com um bônus dado. Personagens e monstros que têm mais de um ataque por rodada também pode esquivar ou lutar para trás esse número de vezes antes de o dado de bônus é aplicado (ver página @@).

Multa: Pode ser aplicado pelo Guardião para um rolo. Role um adicional 'dezenas' percentagem morre ao lado do par habitual de dados percentuais ao fazer uma habilidade ou rolo característica. Você agora está rolando 3 dados separados; uma fieira 'unidades' e dados dois 'dezenas'. Use o die 'dezenas' que produz o pior (mais alta) resultado (ver página @@).

Percentagem de Percentagem Dice: A maioria das rolagens de dados do jogo são 1D100 (percentuais) rolos. Nível e características são expressas como percentagens.

Percepção, Roll percepção: Engloba local escondido, Psicologia e Ouça habilidades. pode também incluir Track.

Interesse pessoal: Ao criar um investigador, o jogador pode passar int x 2 pontos de habilidade entre todas as habilidades desejadas (consulte a página @@).

À queima-roupa: Armas de fogo ataques feitos dentro de um quinto da DEX do atirador em pés ganhar um dado bônus (consulte a página @@).

PANCADA: Poder, uma característica. Vejo **Característica.**

Profissão: Vejo **Ocupação.**

Empurrar, Empurrar: Fornece um jogador com a opção de uma segunda tentativa em um teste de habilidade, se o jogador pode justificar a segunda tentativa. Um rolo empurrado sempre carrega uma consequência mais grave se o rolo é falhou. Combate, rolos Chase, sanidade, e sorte não pode ser empurrado (ver página @@). Vejo **Prenunciando.**

Reality Check: O jogador faz um teste de sanidade para testar delírios (ver página @@).

Danos regular: O resultado de qualquer único ataque que causa dano igual ao menos da metade pontos de vida máximos do personagem em um único golpe. Um personagem não pode morrer como resultado de dano normal (ver página @@).

Sucesso regular: Um resultado 1D100 rolo igual a ou menor do que o número de destino. Um sucesso regular é um resultado igual ou inferior a habilidade total ou valor característico (consulte a página @@). Veja Nível de Dificuldade.

Volta: Vejo **Combate / perseguição Redonda.**

Sanidade: Cada investigador começa o jogo como são, mas através da perda de pontos sanidade pode ficar temporariamente, indefinidamente ou permanentemente insano. Veja Insanity.

Sanity (SAN) Perda: A quantidade (geralmente um rolo de dados) da sanidade perdida a um personagem devido a enervante e aterrorizante experiências (tais como ver um monstro) (ver página @@).

Pontos de sanidade (SAN): Uma classificação de sanidade que começa como igual a POW do personagem. Este número pode flutuar. pontos máxima sanidade igualar 99 menos o que quer percentis da habilidade Cthulhu Mythos o investigador tem. pontos de sanidade pode diminuir ou aumentar; no entanto, eles não costumam se regenerar.

Sanity rolo: A 1D100 rolo. Um sucesso é igual ou inferior a pontos sanidade atuais. Um sucesso pode custar pontos sanidade nominais ou nenhum. Falha sempre custa mais e leva em direção a insanidade (ver página @@).

Cenário: Uma organizada e plotados narrativa concebido para roleplaying, que inclui a sequência de eventos, estatísticas de personagens, regras especiais e magias, e outras descrições que os investigadores podem achar útil, interessante, ou evocativa. Pode ser originalmente concebido e desenhado pelo Keeper ou parte de um cenário ou fonte livro publicado.

SIZ: Tamanho, uma característica. Vejo **Característica.**

Habilidade: Um corpo definido de conhecimentos, técnica ou capacidade física, especialmente no que concerne aos investigadores e as habilidades disponíveis para eles.

Rolo de habilidade: A 1D100 rolo. Vejo **Sucesso.**

História: Vejo **Cenário. STR:** Força, uma característica. Vejo **Característica.**

Surpresa: Uma súbita, ataque inesperado que pode surpreender o adversário (veja a página @@).

Carraça: Os investigadores que usam com sucesso uma marca de habilidade da caixa (“tick” ou “verificação”) na folha de investigador que fica ao lado da habilidade. Rolo para melhoria da habilidade na fase de desenvolvimento investigador do jogo. Habilidades melhorar em incrementos 1D10 pontos. Cthulhu Mythos e rating de crédito não pode ser assinalada (ver página @@).

Tome, Mythos Tomé: Um conhecimento livro contendo os Mitos de Cthulhu, geralmente conferindo pontos de Habilidade Cthulhu Mythos e feitiços.

Inconsciente: Um personagem que recebeu uma grande ferida pode cair inconsciente se eles não conseguem rolar igual ou inferior a CON. A duração da inconsciência é a critério do Keeper. A bem sucedida First Aid ou Medicina habilidade rolo pode retornar um personagem à consciência (ver

Apêndice II: Convertendo para Regras 7ª edição

Converter o material de edições anteriores do Call of Cthulhu

Se você está acostumado a edições anteriores destas regras, você vai notar algumas mudanças foram feitas na 7ª Edição. Estas regras destinam-se a permitir que os materiais de todas as edições anteriores *Chamada de Cthulhu* para ser compatível com 7ª Edição usando o mínimo esforço. Algumas dessas mudanças são discutidas aqui com a intenção de fornecer ao leitor uma compreensão do pensamento por trás deles.

convertendo Investigators

Se os jogadores têm investigadores existentes que deseja converter para uso com 7th Edition, siga estas instruções. Dada a expectativa de vida limitada do investigador média, isso é pouco provável que seja um pouco de preocupação para muitos jogadores!

Características

A decisão foi tomada para características e habilidades unificar; ambos estão agora em uma escala percentual comparável. A intenção é torná-lo mais fácil de comparar e fazer rolos opostos, usando uma mistura de habilidades e características.

O objectivo é que todas as contas para ser feito ao criar um investigador, em vez de no meio de um jogo. Você não tem que escrever todo o meio e quinto valores na folha de investigador, no entanto, descobrimos que isso acelera o jogo, especialmente quando os jogadores são convidados a fazer um teste e anunciar o nível de sucesso.

A decisão foi tomada ao divórcio Sorte de POW uma vez que este é de grande importância no resto do jogo. Por esse motivo é agora Sorte laminados aleatoriamente (3D6 x 5).

EDU não é a única característica usado para gerar capacidade profissional Points. Alguns caracteres podem ter um baixo nível de educação, mas ser extremamente proficiente em algumas das habilidades menos acadêmicas. Isso também dá mais valor a APP no jogo.

Nós consideramos a opção de associar uma característica com cada habilidade (como acontece com Dodge e DEX), mas decidiu contra essa abordagem. A idéia é suficiente som: faz todo o sentido para a habilidade de base de um em encanto a ser um quinto da aparência, por exemplo. Decidimos contra esta abordagem por três razões:

Usando valores característicos introduz trabalho adicional durante a criação do investigador.

Um quinto de uma característica será entre 3 e 18. Se é uma habilidade em que você é provável gastar pontos, o benefício de usar um quinto da característica não parecia suficiente significativa para justificar a complicação adicional.

As características alimentar em que os pontos de habilidade para um grau limitado. Uma variedade de características são usadas para calcular pontos de habilidade, dependendo de ocupação escolhida do seu investigador.

Nós escolhemos para manter a ligação entre a Dodge e DEX, uma vez que tem sido sempre assim.

O STR, DEX, CON, SIZ, APP, INT, POW, e EDU características (ver nota seguinte) das edições anteriores agora fornecer os um quinto valores. Multiplique estes por cinco para os valores completos e dividir este novo valor por dois, arredondar para baixo, para o valor de metade.

Conversão característica

7ª Ed. Característica	Dividido por cinco
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14
75	15
80	16
85	17
90	18
95	19
100	20

pontos sorte e pontos de vida pode ser deixado inalterado. A característica SAN serviu apenas para set pontos de partida sanidade e já não é registrado como uma característica.

Educação (EDU) pontuação maior do que 18 requereu modificação adicional, conforme indicado na Tabela XVI: EDU Conversão.

Era

edições anteriores continha regras para o envelhecimento e, enquanto estas variar um pouco de regras 7ª edição, não há necessidade de refazer os efeitos da idade. bônus de dano permanecerá inalterado, no entanto, a taxa de movimento (ver Movimento Rate, página @@) devem ser verificados e de construção deve ser adicionado (ver bônus de dano e construir, página @@).

Bonus Damage

Mais baixos bônus de dano foram alterados na 7ª edição.

7· edição danos Bônus	6·& 5· edições
- 1	- 1D4
- 2	- 1D6

Pontos de Vida

Na 7ª edição, pontos de vida são derivados adicionando CON + SIZ e dividindo por 10, arredondando para baixo. Assim, um cultist com CON 60 + 65 siz totais 125 dividido por 10, dando origem a 12,5. Ele tem 12 pontos de vida.

Em edições anteriores, os pontos de vida foram a média de CON + SIZ, arredondado para cima. O mesmo cultist teria CON 12 + SIZ 13, em média, a 12,5 e arredondado para 13 pontos de vida. Assim, alguns inimigos e personagens não-jogadores pode ter 1 ponto de vida menos na 7ª edição do que em edições anteriores. Recomenda-se que o Keeper ignorar essa diferença de monstros e inimigos.

Construir

7ª edição introduz Build, que é usado para determinar manobras de combate e também persegue, e é derivado de STR e SIZ (ver bônus de dano e construir, página @@).

movimento Taxa

Na 6ª edição, todas as taxas de movimento humano são os mesmos (8), enquanto que a 7ª edição introduz escalado valores de movimento (ver Movimento Rate, página @@). Recomenda-se (para simplificar) que o Keeper usa os valores do movimento como dado ao usar material escrito para as edições anteriores.

Tabela XVI: EDU Conversão

EDU (6· Edição)	EDU (7· Edição)
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

habilidade Piscina

Muitas das habilidades permanecem inalterados e os valores podem simplesmente ser transferido para o dia 7 de folha investigador Edition. Onde os pontos foram gastos em uma habilidade que não existe mais, esses pontos devem ser registrados em uma 'habilidade Pool' para posterior distribuição. Ao adicionar pontos para a piscina habilidade, tome cuidado para não incluir os valores de base.

Esta piscina é redistribuído entre as habilidades 7ª edição com o objectivo de criar um personagem similar. Ao distribuir a piscina habilidade, considere gastar pontos nas novas habilidades 7ª edição, especialmente Charme e intimidar.

Algumas habilidades de edições anteriores foram amalgamadas. Isso foi feito, onde uma habilidade em uma área conferiria claramente um maior nível de habilidade em uma área relacionada, tal como acontece com rifle e espingarda. As duas armas são diferentes em muitos aspectos, mas alguém que é proficiente com uma espingarda terá uma grande vantagem sobre e pessoa inexperiente quando se utiliza um rifl

Ri fl e e Shotgun antes eram duas habilidades separadas, mas agora foram amalgamadas. 6ª Edição Archie tem Ri fl e 40% e Shotgun 70%. Os valores de base 6a Edição foram Ri fl E 25% e 30% da espingarda. Ri fl e habilidade de Archie foi aumentado de 15%, sua habilidade de espingarda em 40%.

O valor de base para a habilidade Edição 7 de Archie armas de fogo (Ri fl e / espingarda) é 25%, ao qual é adicionado o maior dos dois valores (40%) para dar uma das armas de fogo (Ri fl e / espingarda) habilidade de 65%. Os 15% que foi deixado não utilizado é adicionado à habilidade de Archie Pool.

Quaisquer pontos de habilidade que foram agrupados como resultado de habilidades amalgamados ou removidas agora deve ser distribuído como o jogador vê o ajuste. O Keeper pode querer impor um limite máximo de 75% em começar habilidades.

Com a permissão do Keeper, alguns pontos podem ser transferidos entre as competências para ajustar ou equilibrar um investigador, se necessário.

Uma lista completa de habilidades e seus novos títulos aparece nas proximidades.

avaliação de crédito

Se o seu personagem já tem um valor registrado de sua riqueza, este pode permanecer inalterada. Caso contrário, a riqueza figura do seu investigador de acordo com a sua classificação de crédito pontuação-ver dinheiro e ativos, página @@.

Habilidades de combate (pontapé, perfurador, Head Butt, Grapple, faca, e Club)

Cada ataque desarmado tinha sua própria habilidade individual em edições anteriores. Estes já foram amalgamadas em uma habilidade: Fighting (Brawl). Se o seu investigador é de perto com alguém, uma cabeçada pode ser a forma mais adequada de ataque. Se o alvo estiver no chão, um pontapé pode ser mais ajustadas. O jogador é encorajado a escolher uma forma de ataque que se encaixa a situação em vez de taticamente usando sua maior habilidade.

armas básicas, tais como clubes e facas, agora estão incluídos nos combates (Brawl) habilidade. Se o seu investigador é atacado, ele ou ela pode pegar uma faca de cozinha, de preferência a ser desarmado, mas que eles fariam isso, se isso significava usar um valor menor habilidade? Um lutador hábil é provável que seja capaz de colocar qualquer faca ou clube para uma boa utilização.

Convertendo personagens não-jogadores, deuses, animais e monstros

NPCs humanos que são totalmente descritas pode ser convertido usando as mesmas regras para investigadores (acima). Normalmente NPCs são menos detalhadas que os investigadores e podem ser convertidos usando as diretrizes para monstros.

Características: pontuações característicos de edições anteriores são simplesmente multiplicado por cinco para fornecer valores 7ª edição. Desde características para NPCs e monstros são usados principalmente para definir o nível de dificuldade para os testes de habilidade dos jogadores, não há necessidade de registrar os valores de meia e quinto.

Habilidades: A maioria dos NPCs e monstros têm apenas um número limitado de habilidades listadas, que em sua maior parte pode permanecer para uso 7ª Edição. Se o personagem tem habilidades não mais utilizados na 7ª Edição em seguida, atribuir o valor para uma habilidade comparável.

Lutando habilidade: Muitos seres ter vários valores de ataque listados e, em sua maior parte, estes devem ser integradas, para uma habilidade de combate. Comente os ataques listados e usar o mais alto para a habilidade de combate da criatura. Punch é a única exceção a esta, uma vez que anteriormente começou a 50% no caso de NPCs humanos, de modo a reduzir a sua habilidade soco em 25% para criar equilíbrio.

Número de ataques por rodada: Comente descrição e figura quantos ataques pode fazer por rodada, e se qualquer um dos seus ataques são limitados no número de vezes que pode ser usado em uma única rodada do monstro.

Outras formas de ataque: Muitos monstros têm formas únicas de ataque. Sempre que possível tentativa para abranger esses ataques, tais como

Habilidades

7· Edição	6ª e 5· edições
Avaliar	-
Charme	-
Intimidar	-
Sobrevivência	-
Arte / Artesanato (Fotografia)	Fotografia
Fighting (Brawl)	Punho / perfurador
Fighting (Brawl)	Agarrar
Fighting (Brawl)	cabeçada
Fighting (Brawl)	Pontapé
Fighting (Brawl)	Faca
Fighting (Brawl)	Artes marciais
Armas de fogo (Ri fl e / espingarda)	Ri fl e
Armas de fogo (Ri fl e / espingarda)	Espingarda
rolo Idea (raro)	rolo Idea
teste de inteligência	rolo Idea
Mundo natural	História Natural
Persuadir	Debate
Persuadir	Pechincha
Persuadir	Oratório
Ciência (a astronomia)	Astronomia
Ciência (Biologia)	Biologia
Science (Química)	Química
Science (Geologia)	Geologia
Science (Farmácia)	Farmacia
Ciências (Física)	Física
Sleight of Hand	Esconder
Sleight of Hand	bolso da picareta
Furtividade	ocultar
Furtividade	Esgueirar-se

garras ou tentáculos, sob o guarda-chuva habilidade de lutar, acrescentando algumas notas sobre como narrar os ataques. Se o ataque faz algo diferente do que simplesmente causar danos, criar uma manobra de combate que replica os efeitos do ataque. Se o efeito é simplesmente agarrar ou bater um adversário para o chão, isso simplesmente pode ser realizada com uma manobra (ver Combate Manobras, página @@) usando a habilidade de combate básica da criatura. Tome cuidado para multiplicar os efeitos nas características por 5, e se necessário, a substituição de uma combinação dos dados que se aproxima da nova gama de efeito.

Outras características: bônus de dano do monstro, pontos de vida, armaduras, e MOV permanecem inalterados.

convertendo Cenários

Uma das grandes virtudes para muitos jogadores de *Chamada de Cthulhu* é a riqueza de cenários publicados e campanhas que foram publicados ao longo dos anos. Todos estes podem ser usados com o novo *7ª Edição de Call of Cthulhu* governa com apenas algumas pequenas regras modificações.

Rolls Idea

É importante notar a diferença entre rolos de Inteligência e rolos de idéia em *Chamada de Cthulhu 7ª edição.*

O rolo ideia era comumente usado para colocar os jogadores de volta

Escura nova de Shub-Niggurath. Para começar, suas características médias na 6ª edição são multiplicados por 5. Quando dois valores são listados (mostrado entre parênteses abaixo) o Guardião pode optar por levar tanto a média ou o mais elevado a seu critério.

6ª Ed.		*7ª Ed.*
STR 44 x 5	=	*STR 220*
CON (16-17) 16,5 x 5	=	*CON 82*
SIZ 44 x 5	=	*SIZ 220*
INT 14 x 5	=	*INT 70*
POW (17-18) 18 x 5	=	*POW 90*
DEX (16-17) 16,5 x 5	=	*DEX 82*

O jovem escuro tem os seguintes ataques listados na 6ª Edição.

ATAQUES e de efeitos especiais: *Em suas massas de tentáculos, um jovem negro típico tem quatro mais grossos tentáculos sinuosos com a qual ele ataca. Cada um desses tentáculos mais grossos podem riscar ferir ou agarrar e captura de uma vez por rodada, concebivelmente em quatro alvos diferentes. Se a vítima é agarrado, ele ou ela é realizada para uma das bocas de sucção horríveis e drenado de 1D3 STR por rodada. Esta perda STR não pode ser restaurado. Apesar de ser drenado, a vítima é capaz apenas de se contorcendo ineficaz e gritando. O jovem escuro também pode atropelar com seus cascos enormes, tipicamente vaiando e gritando como ele faz.*

Armas: tentáculo 80%, danos PO + STR drene pisa 40%, danos 2D6 + DB

Para 7ª Edição estes são alterados da seguinte forma. Primeiro, uma série de ataques por rodada é fi gurado. Os informa texto nos que os jovens escuros podem atacar 4 vezes com seus tentáculos e uma vez com seus cascos, portanto, ele tem 5 ataques por rodada:

Ataques por rodada: *5. Só pode usar seu ataque Atropelar uma vez por rodada.*

Então ataque de combate básica da criatura é fi gurado. Seu ataque mais comum é tentáculo, de modo que este valor é usado, definindo o seu ataque de luta para 80%. O conselho é oferecido em como descrever os ataques, centrado em torno, mas não limitado a, o uso dos tentáculos. O Keeper pode usar os tentáculos cada vez, mas poderá sentir que é repetitivo e pode preferir usar chutes ou descrever a granel do jovem escuro simplesmente esmagar adversários.

Uma característica fundamental de ataques do jovem negro é que ele pode pegar investigadores com seus tentáculos. Isso pode ser feito usando uma manobra combates fi eo uso de sua habilidade de luta, por isso não há necessidade de uma habilidade adicional para acomodar isso. O efeito sobre a STR da força de drenagem é multiplicado por 5; 1D3 dá uma gama de 1 a 3, multiplicado por 5 daria uma gama de 5 a 15, de modo que este é definido como 1D10 + 5.

Combate ataques: *Em suas massas de tentáculos, um jovem negro típico tem quatro mais grossos tentáculos sinuosos com a qual ele ataca. Cada um desses tentáculos mais grossos podem riscar a ferir. Ele também pode chutar para fora com seus cascos ou simplesmente esmagar ou golpear com seu volume enorme.*

Agarrar (fi combates manobra): *O jovem escuro pode usar seus tentáculos para agarrar e capturar até quatro vítimas. Se a vítima é agarrado, ele ou ela é realizada para uma das bocas de sucção horríveis e drenado de 1D10 + 5 STR por rodada. Esta perda STR não pode ser restaurado. Apesar de ser drenado, a vítima é capaz apenas de se contorcendo ineficaz e gritando.*

atropelar: *O jovem escuro também pode atropelar com seus cascos enormes, tipicamente piando e berrando como ele eleva-se, então, tenta atropelar o maior número de adversários, pois ele pode (até seres humanos 1D4 se eles estão situados próximos uns dos outros). Lutando 80% (40/16), bônus de dano*

Grab (brigando manobra) agarrado e mantido para 1D10 + 5 dreno STR per Atropelar rodada 40% (20/8), o dano bônus de dano 2D6 +

na pista em cenários mais velhos. Dois aspectos do *7ª Edição* regras entram em jogo aqui. Em primeiro lugar, não se esqueça de pedir rolos para pistas achar que você quer jogadores para encontrar (ver pistas óbvias, página @@). Em segundo lugar, o novo rolo Idea (consulte a página @@) tem um efeito muito mais significativo em jogo do que em edições anteriores e só deve ser usado ocasionalmente.

- Um Inteligência (INT) rolo pode ser solicitado pelo Keeper, quando um investigador está tentando resolver um quebra-cabeça intelectual de algum tipo.
- Um rolo Idea é feita quando os jogadores tornaram-se preso em um ponto da investigação; talvez eles perderam uma pista vital, ou simplesmente não sabe o que fazer a seguir e o jogo foi paralisado. O rolo Idea permite que o Keeper para obter a volta investigação na pista.

Os modificadores de habilidade

Onde pequenos modificadores de habilidade (de 5 ou menos) são listados estes podem ser ignorados.

Para aproximar isso, assumir que um bônus morrer significa um + 20% acaso, e que uma fieira penalidade significa uma chance -20%. Se um modificador listado parece significativo para o Keeper, considerar ou alterar o nível de dificuldade ou a aplicação de uma penalidade ou bônus de morrer, dependendo da situação. Isso pode causar alguns testes de habilidade para tornar-se menos propensos a ter sucesso, mas os jogadores têm agora a opção para empurrar o rolo.

Uma entrada em 'Trapos do King' O cenário lê: "Se a entrevista é bem tratado e que o entrevistador pode fornecer alguma prova de seu interesse profissional na universidade e na expedição, ou ter sucesso em um teste rápido Talk (- 10 percentis se eles estão operando através de um intérprete), Bacci é muito útil."

Ao invés de ajustar o teste de perícia por 10 percentis, o detentor deverá aumentar o nível de dificuldade de regular a Hard se os investigadores estão operando através de um intérprete.

Interação social

Onde as chamadas para Fast Talk, Bargain, ou persuadir são chamados para, considerar se intimidar ou Charme pode também ser opções. Isso é muitas vezes óbvio a partir do contexto, mas estar preparado para ser flexível, se seus jogadores usar uma das novas habilidades de uma forma que você não esperava.

Empurrando testes de habilidade

Isso não vai ser mencionado em publicações que pré-data 7ª Edição. Muitas vezes, um cenário pode incluir uma consequência de ter falhado um teste de perícia. O Keeper deve considerar se tal complicação deve ocorrer imediatamente ou ser reservados como a consequência de não um rolo empurrado.

Usando o exemplo acima, um dos jogadores procura intimidar Bacci no seu escritório, desenhando uma arma e gritando demandas para ele em italiano. O Keeper refere-se ao encanto, Fast Talk, Intimidar e persuadir habilidades: definir o nível de fi culdade dif (consulte a página @@). Não há valores de habilidade são coletados para Bacci; ele é um acadêmico ea Keeper decide que Bacci não possuem intimidar ou habilidade Psicologia superior a 50%, e assim define o nível de fi culdade dif para Regular. Bacci não está inclinado a divulgar detalhes da expedição para qualquer um, mas nem ele está motivado fortemente para mantê-lo em segredo. O investigador está acenando uma arma na cara de Bacci, de modo que o nível culdade fi dif deve ser facilitada. O Keeper regras que o jogador terá sucesso a não ser que o rolo Intimidar é atrapalhou. O jogador se atrapalha seu rolo Intimidar. Bacci pede ajuda e tenta agarrar a arma do investigador. A SCUF fl e foi quebrado ea Keeper muda para rodadas de combate.

Rolls característicos

Onde rolos característicos são chamados para você, deve utilizar o seguinte guia.

- x1 característica (por exemplo POW x1, STR x1): uso extremo nível de dificuldade (um quinto da característica).
- x2 x3 característica ou (por exemplo x2 POW, STR x3): uso nível de dificuldade Hard (metade da característica).
- x4 característica ou X5 ou X6 (por exemplo, x4 POW, STR x5): usar nível de dificuldade normal (característica completo).
- x7 x8 característica ou (por exemplo, x7 POW, STR x8): uso nível normal de dificuldade (característica completa) com um bônus dado.

Oposta rolos e a Tabela Resistência

7ª edição não utiliza a Tabela de resistência das edições anteriores. Em vez disso, rolos opostos são feitas. Cada parte contrária faz um teste sob a habilidade necessária ou característica, com o objetivo de rolo sob o seu próprio valor e alcançar um maior grau de sucesso do que o valor adversária.

Para 6ª edição e anteriores, para qualquer menção de um teste de resistência ou a Tabela de Resistência, use um rolo oposto vez. Assim, fazendo um rolo Tabela Resistência contra STR 16 é agora opostas uma STR de 80. Em oposição POW um mago 18 na Tabela A resistência é agora um rolo oposto contra POW 90.

A potência do veneno

Em versões anteriores do *Chamada de Cthulhu,* cada veneno tinha um valor de potência (POT). Quanto maior o valor do pote, a mais mortal do veneno. Utilize este reckoner para converter valores velho pote para as bandas de veneno.

PANELA	veneno Banda
1-9	Suave
10-19	Forte
20 +	Letal

Tomes

Cada tomo tem um valor que representa o número de pontos de habilidade Cthulhu Mythos que são obtidos quando um personagem lê o livro. Na 7ª edição, o montante total de pontos de Cthulhu Mythos permanece inalterada, mas é dividida em dois valores: Mitos de Cthulhu inicial (CMI) para uma leitura inicial do livro (semelhante a "leitura desnatado"), e Cthulhu Mythos completa (CMF) para, uma leitura completa adequada e estudo do texto.

Para descobrir os dois valores, basta dividir o 6º valor Edição Cthulhu Mythos do tomo por três e baixo round; esta é a quantidade de pontos ganhos para uma leitura inicial (CMI). O restante dos pontos são os que ganharam para uma leitura de estudo completo (CMF).

Na 6ª edição, o Eltdown Shards tem um Cthulhu Mythos + 11%. Dividido por três, o que dá um valor + 3% para a leitura inicial, e de 8% para o estudo completo (3% / + 8%).

Conclusão

Chamada de Cthulhu foi criado há 30 anos por Sandy Petersen. Tem havido muito poucas mudanças nesses 30 anos. O objectivo desta nova edição é manter os aspectos que fizeram *Chamada de Cthulhu* muito divertido de jogar e ao mesmo tempo introduzir algumas regras novas que fornecem o Guardião e os jogadores com formas adicionais para criar drama e emoção, como a capacidade de rolos de pressão e cenas run perseguição.

Nós esperamos que você aproveite esta nova edição.

Apêndice III: Listas de Equipamento

Equipamento, Viagens e Arma custa por período

Todos os custos são para um item média, salvo indicação contrária. Os preços variam devido à escassez e demanda, e Keepers podem diminuir ou aumentam os custos em conformidade.

1920

Roupa para Homem

Lã penteada Vestido Suit $ 17,95 Terno
Cashmere Vestido $ 18,50
Fato, mohair $ 13,85
terno União, Floresta Mills 69 ¢
revestimento externas $ 9,95-35,00
Chester fi eld Overcoat $ 19,95
Oxford Sapatos $ 6,95
Sapatos de couro do trabalho $ 4,95
Calças, branco fl annel $ 8,00
Shirt, percal 79 ¢ - $ 1,25
Broadcloth vestido de camisa $ 1,95
Shaker Sweater $ 7,69
sentiu Fedora $ 4,95
Wool Cap Golf 79 ¢
Chapéu de palha $ 1,95
Couro do capacete de futebol $ 3,65
camisola 98 ¢
Gravata, de seda 50 ¢
Asa de morcego laço 55 ¢
sock Garters 39 ¢
Abotoaduras 40 ¢
Cinto de couro $ 1,35
Suspensórios 79 ¢
Caminhando Carregadores $ 7,25
Roupa de banho $ 3,45

Roupas Femininas

Vestido Designer Chic $ 90.00 +
Tafetá de seda Frock $ 10,95
cetim Charmeuse $ 10,95
vestido de algodão $ 2,59
Saia plissada, Silk $ 7,95
Blusa, algodão $ 1,98
Suéter de lã penteada $ 9,48
Cotton Crepe Negligee 88 ¢
salto alto pico parisienses Shoes $ 4,45
Couro One-Strap Slippers 98 ¢ Snug
Velour Hat $ 4,44
Satin turbante-estilo Hat $ 3,69
Rayon Elastic Corset $ 2,59
Costume bordado Deslize $ 1,59 Silk
Mangueira (3 pares) $ 2,25
Bloomers, Silk $ 3.98- $ 4,98
Jacket Tweed, totalmente forrado $ 3,95 Brasão
com guarnição da pele de veludo $ 39,75 Brasão
Brown Fox Fur $ 198,00
Belted Chuva Coat-Cotton $ 3,98 seda
Handbag $ 4,98
Vestido Comb cabelo 98 ¢
Shirt exterior: Khaki Jean
material $ 41,79
Todos Lã Tweed ou linho $ 2.98 Outdoor
Joelho de comprimento Knickers: Khaki Jean
Materiais $ 1,79
white Linen $ 2,98
Khaki Leggings $ 98 ¢
Botas exteriores $ 2,59
Roupa de banho $ 4,95
Touca de banho 40 ¢
Calçados, Bombas $ 1,29

refeições

Frango, Jantar $ 2,50 / pessoa
Café da manhã 45 ¢
Almoço 65 ¢
Jantar $ 1,25

Preços speakeasy

Rotgut Gin (Shot) 10 ¢
coquetel 25 ¢
Copo de vinho) 75 ¢
Copo de cerveja 20 ¢
Whiskey (Glass) 25 ¢
Coca-Cola (12 oz). 5 ¢

Alojamento

Hotéis (por noite):
Hotel média $ 4,50
(Com serviço, por semana) $ 10,00
fleabag Hotel 75 ¢
Good Hotel $ 9,00
(Com serviço, por semana) $ 24,00
Hotel de luxo $ 30.00 +
YMCA, Quarto mobilado $ 5,00 House
(aluguel por ano) $ 1000,00
House (aluguel por mês) $ 55.00 Summer
House (aluguel por temporada)
$ 350,00
Flat (aluguel por semana) $ 12,50
Apartamento, Média (aluguel por semana)
$ 10,00
Apartamento, Bom (aluguel por semana)
$ 40,00

Imobiliária

Country House $ 20.000,00 + Casa
Grande $ 7.000,00 +
town House $ 4,000.00- $ 8142,00
Média House R $ 2900.00 +
Bungalow $ 3100,00
Pré-Fabricadas Houses: Pequeno (6
Quartos) $ 1.175,00 Mid (8 Quartos) $
2.135,00 grandes (9 Quartos) $ 3.278,00
maciças (24 Apartamento Quartos)
$ 4492,00

Equipamento médico

Aspirina (12 comprimidos) 10 ¢
sais de Epsom 09 ¢ / lb.
indigestão Medicina 25 ¢
Remedy laxante, da natureza 25 ¢ Caso
Medical $ 10,45
Fórceps $ 3,59
bisturi Set $ 1,39
hipodérmicas Seringas $ 12,50
vaporizador $ 1,39
Pensos de gaze (5 jardas) 69 ¢
Termómetro Clínica 69 ¢
Álcool (meio galão) 20 ¢
Borracha dura Seringa 69 ¢
Cama Pan $ 1,79
cadeiras de rodas $ 39,95
bordo Muletas $ 1,59
Esparadrapo 29 ¢
Sustentações de arco de metal $ 1,98
Apoios de tornozelo de couro 98 ¢

Outdoor & Travel engrenagem

Kit Cooking $ 8,98
Fogão de acampamento $ 6,10
garrafa térmica 89 ¢
Folding Banheira $ 6,79
Cobertor à prova de água $ 5,06

Folding Acampamento Bed $ 3,65
Lâmpada Carbide $ 2,35
Lata de Carbide (2 lbs.) 25 ¢
Holofote $ 5,95
Lanterna gasolina $ 6,40
Lanterna de querosene $ 1,30
lanterna de furta-fogo $ 1,68
Tocha elétrica $ 2,40
baterias 60 ¢
Pen Luz $ 1,00
Alargamento (descartável) 27 ¢
Telescópio $ 3,45
Campo Glasses (3x para 6x) $ 8,50-23,00
binóculo $ 28,50
Jeweled Compass $ 3,25
Compasso com tampa $ 2,85
Faca de caça $ 2,35
2-Blade Pocket Knife $ 1,20
Machado de mão 98 ¢
Pequenos animais animal armadilha $ 2,48 Coil Spring animal armadilha $ 5,98 Bear Trap $ 11,43
Pesca Rod e equipamento $ 9,35
Hemp Twine 27 ¢
hodômetro $ 1,70
Ombro pesado Bolsa R $ 3,45 Quinze horas Velas (12) 62 ¢ Waterproof Match Case Row Boat 48 ¢ Steel (assentos 4) $ 35.20 2 HP Motor para Row Boats $ 79,95 tela e madeira Canoe $ 75,00

tendas

Tenda de 7 x 7 pé $ 11,48
Tenda 12 x 16 pés $ 28,15
Tenda 16 x 24 pés $ 53,48
24 x 36 pés encerado $ 39,35
Tent Car 7 x 7 pés $ 12,80
Ferro Tenda estacas (12) $ 1,15
Auto Bed $ 8,95
Cantina (1 quarto) $ 1,69
Duplas Tank (5 galões) $ 3,98 Água Bag (1 galão) 80 ¢
Saco de água (5 galões) $ 2,06

Ferramentas

ferramenta de Fora fi t (20 ferramentas) $ 14,90
Broca de mão (mais de 8 bits) $ 6,15
Polia Grande Aço $ 1,75
Cadeado 95 ¢
Corda (50 pés) $ 8,60
Cadeia Leve (por pé) 10 ¢
Kit de ferramentas de relojoeiro $ 7,74
Pé de cabra $ 2,25
serrote de mão $ 1,65
gasolina Maçarico $ 4,45
Luvas de eletricistas $ 1,98
Cinto de Ferramentas & Alça de Segurança $ 3,33 Alpinistas do lineman $ 2,52
Jewelers 48 Pedaço Tool Set $ 15,98 Rotary Ferramenta Grinder $ 6,90
Pá 95 ¢
Início Tool Set in Box $ 14,90

Vários Utilidades Investigador

Algemas $ 3,35
Extra algema Key 28 ¢
polícia Whistle 30 ¢
Ditafone $ 39,95
Recorder fio $ 129,95
relógio de pulso $ 5,95
Ouro relógio de bolso $ 35,10
Auto- fi lling Fountain Pen $ 1,80
Lapiseira 85 ¢
escrita Tablet 20 ¢
Camisa de força $ 9,50
Sketch Pad 25 ¢
Fato de Mergulho completa $ 1200,00
Remington Typewriter $ 40,00
Harris Typewriter $ 66,75
Microscópio de bolso 58 ¢
110x Desk Microscópio $ 17,50
Andar Seguro (950 lbs.) $ 62,50
guarda-chuva $ 1,79
Turco Cano de água 99 ¢
Os cigarros (por pacote) 10 ¢
Caixa de charutos $ 2,29
Unabridged Dicionário $ 6,75
10 volumes Encyclopedia $ 49.00 Wet Esponja Respirador $ 1,95
Bolso Lupa $ 1,68 Bíblia $ 3,98
Pasta $ 1,48
Globo no carrinho $ 9,95
Folding mesa de escrita $ 16,65
Glass-porta de carvalho Estante $ 24,65 Carrinho de bebê $ 34,45
Chemical Extintor $ 13,85 Olho do Relojoeiro vidro 45 ¢

Transporte

Veículos: Norton motocicleta $ 95,00
Buick modelo D-45 $ 1020,00
Cadillac Tipo 55 $ 2240,00
Chevrolet Capitol $ 695,00
Chevrolet, Roadster $ 570,00
Chrysler Modelo F-58 $ 1045,00
Modelo de Dodge S / 1 $ 985,00
Duesenberg J $ 20.000
Ford Modelo T $ 360,00
Ford Modelo A $ 450,00
Hudson, treinador, (assento 8) $ 1.450,00
Hudson Super Six Série J $ 1.750,00 Oldsmobile 43-AT $ 1345,00
Packard gêmeo Six Touring $ 2950,00
Pierce-Arrow $ 6000,00
Pontiac 6-28 Sedan $ 745,00
Studebaker Stnd./Dictator $ 1165,00 Studebaker, Touring (assentos 5) $ 995,00 Chevrolet, FB Coupe (usado) $ 300,00 1917 Buick (Usado) $ 75,00
Chevrolet Camionete $ 545,00 rodeio 1/2 Ton Truck $ 1085
Ford Modelo TT Truck $ 490

Veículos não-americanos

Bentley 3 litros, Inglaterra $ 9000,00 BMW Dixi, Alemanha $ 1225,00
Citroen C3, França $ 800,00
Hispano-Suiza Alfonso, Espanha $ 4000,00 Lancia Lambda 214, Itália $ 4050,00 Mercedes-Benz SS, Alemanha $ 7750,00 Renault AX, França $ 500,00
Rolls-Royce, Inglaterra:
Silver Ghost $ 6750,00
fantasma I $ 10,800.00

Acessórios de veículos

Pneu $ 10,95
Kit de reparo do pneu 32 ¢
Cadeias de pneu de neve $ 4,95
Jack $ 1,00
bateria Auto $ 14,15
Radiador $ 8,69
Substituição dos faróis 30 ¢ portátil
bomba de ar $ 3,25
Auto Spot Light $ 2,95
Auto bagagem portador $ 1,35

Viagem

Viagem aérea

Av. Bilhete de preço (por 10 milhas) $ 2,00 International (por 100 milhas) $ 18,00 Excedente instrutor do biplano $ 300,00 Viagem Air 2000 biplano $ 3000,00

Fares trem

50 Miles $ 2,00
100 Milhas $ 3,00
500 Milhas US $ 6,00

Sea Voyage (EUA / Inglaterra)

First Class (One Way) $ 120,00
First Class (Ida e Volta) $ 200.00 Steerage
$ 35,00
4-Man balão de ar quente $ 1800,00 Fare +
Streetcar 10 ¢
Tarifa de onibus 5 ¢

comunicações

Telegramas: Para 12
Words 25 ¢
Por Palavra adicionais 2 ¢
Internacional, por Palavra $ 1,25
Porte, por onça 2 ¢
Cartão postal 05 ¢ -20 ¢
Receiver Radio Console $ 49,95
Telefone de mesa (Bridging Type) $ 15,75

Telegraph Fora fi t $ 4,25
Jornal 5 ¢

Entretenimento

Bilhete do filme, Sentado 15 ¢
Bilhete do filme, bilhete do basebol
profissional Nickelodeon 5 ¢ $ 1,00 Concert
Hall, de Estar Público $ 4,00 Concert Hall, Box
$ 10,00
4 cordas Jazz Banjo $ 7,45
saxofone de bronze $ 69,75
gabinete fonógrafo $ 98,00
fonógrafo Registros $ 75 ¢
Box Brownie Camera $ 3,15
Filme, 24 exposições 38 ¢
Film Kit Desenvolver $ 4,95
Kodak Folding No.1 câmera $ 4,29 Eastman
Camera Commercial $ 140,00

16 milímetros câmera de filme & Projector
$ 335,00
Receptor de rádio portátil $ 65,00
Acordeão $ 8,95
Ukulele (Kit) $ 2,75
Guitarra (Kit) $ 9,95
Violino (Kit) $ 14,95
Army Bugle $ 3,45
Parlor Organ $ 127,00
jogador de piano $ 447,00

Armas ilegais 1920

coisas raras ou ilegais podem ser obtidas no mercado negro. Etapas para uma compra incluem encontrar um vendedor, negociar um preço, dinheiro ing exchang- de bens, e ficar longe com segurança. Polícia pode intervir, ou o vendedor pode tentar roubar ou matar o comprador.

Os seguintes preços são nominais para os anos 1920. Para munição militar fresco, se ele pode ser encontrado em tudo, o dobro do preço pertinente abaixo e esperar um mês.

Thompson SMG-1D6 x US $ 50 para uma arma.

. 30 Caliber MG-1D100 x US $ 50 para uma arma. 30 Caliber AP Ammo- US $ 25 por 500 rodadas WWI. Calibre 50 refrigerado a água MG-1D100 x $ 30+ $ 300 para uma arma.

. 50 Caliber AP Ammo- US $ 45 por 500 rodadas WWI

60 milímetros Campo Argamassa-1D6 x US $ 200.

60 milímetros HE Round- $ 2 por rodada (4D6 3 jardas de raio, 30% insucessos).

60 milímetros de iluminação Round-100000 candelas, 25 de segunda suspensão.

75 milímetros arma de campo-1D100 x US $ 100 + $ 800 por arma. Aqueles que custa menos de US $ 3.000 são precisos em 200 jardas ou menos.

75 milímetros HE ou AP Ammunition- US $ 10 por WWI rodada, 50% de insucessos.

Mão Grenade- US $ 50 por caixa de 24 granadas de WWI, 50% de insucessos.

Munições e Armas

Munição de arma de fogo

. 22 Longo Ri fl e (100) 54 ¢
. 22 ocas do ponto (100) 53 ¢
. 25 Rim fogo (100) $ 1,34
. 30-06 Gov't (100) $ 7,63
. 32 especial (100) $ 5,95
. 32-20 repetidor (100) $ 2,97
. 38 Curto redondo (100) $ 1,75
. 38-55 repetidor (100) $ 6,60
. 44 Hi-Power (100) $ 4,49
. 45 automático (100) $ 4,43
De calibre 10 de Shell (25) $ 1,00
De calibre 10 de Shell (100) $ 3,91
De calibre 12 de Shell (25) 93 ¢
De calibre 12 de Shell (100) $ 3,63
De calibre 16 de Shell (25) 86 ¢
De calibre 16 de Shell (100) $ 3,34
De calibre 20 de Shell (25) 85 ¢
De calibre 20 de Shell (100) $ 3,30
Revista extra $ 1,90
Para fi rearmar preços, ver Tabela XVII: Armas, páginas @@ - @ @.

Armas Brancas

florete $ 12,50
Baioneta $ 3,75
Punhal $ 2,50
Navalha 65 ¢ para US $ 5,25
brass Knuckles $ 1,00
Billy Club (12 polegadas) $ 1,98
Chicote 60 ¢
4-pound madeira Ax $ 1,95
16 pés Relho $ 1,75

Dia moderno

Roupa para Homem

Terno de seda $ 1000 +
Lã terno das riscas $ 350,00
Rayon-mistura 2-piece Suit $ 200,00 terno
flácido Jogging $ 50,00
Revestimento de bombardeiro de couro $ 200,00
Trench-Coat, Couro $ 250,00
Oversized shirt sarja $ 35,00
Pants Double-plissadas $ 36,00
Crew Neck Sweater Cotton $ 35.00 Jeans
$ 40.00 +
Couro DockSider Shoes $ 50,00 cross
trainer Shoes $ 100,00
Gravata de seda $ 35,00
Underwear térmica $ 15,00
Nylon Swim Trunks $ 15,00
bolso do colete $ 60,00
Boa Caminhando Carregadores $ 200,00
Colete a prova de balas $ 600,00 +

Roupas Femininas

Designer vestido, usado uma vez $ 500.00 + Belas
Silk Side-Drape Vestido $ 400,00 Acrílico 2-Piece
Vestido $ 150,00
Brasão Woven Rayon Vestido $ 90,00 Dacron
Calças plissado-frente $ 25.00 Stonewashed
Jeans $ 35,00
Leather Motorcycle Jacket $ 260,00
Wool-mistura Brasão balanço $ 190,00
Botão Polo Camisola $ 35,00
Moda Imprimir Challis Skirt $ 50,00 Moda
Bombas $ 100,00
moda Botas $ 160,00
Boa Caminhando Carregadores $ 200,00
Bolsa de ombro $ 350,00
Spandex Shorts de bicicleta $ 20,00
bolso do colete $ 60,00
Colete a prova de balas $ 600,00 +

comunicações

Telefone Serviço Local $ 20,00
Telefone sem fio $ 50,00
Celular $ 50,00
Smartphone $ 99.00 +

Computadores

Sistema barato PC $ 100.00 +
Computador portátil $ 400,00 +
Boa Sistema PC $ 1.500,00 +
boa Laptop $ 1.300,00 +
Tábua $ 400,00
Email Monitoramento Software $ 200,00

Eletrônicos

Rádio CB w / Polícia Scanner $ 90,00
Três-band Walkie-Talkie $ 35,00 Radar
Scanner $ 40,00
SLR 35mm Digital Camera $ 450,00 bolso
One-Use câmera $ 10,00 detector de metais
$ 240,00
Contador Geiger $ 400,00
Alarme detector de movimento Set $ 200,00
sem fio perímetro alarme $ 260,00 Telefônico
Voice Changer $ 60,00 Pen Camcorder
$ 250,00
Telefone Bug Detector $ Kit varredura
400,00 Bug $ 900,00
Junto ao corpo Camera Spy $ 200,00 Covert
Gravador Digital $ 300,00 +
Dispositivo de escuta $ 200.00 +
Óculos de visão noturna $ 600,00 +

Alojamento

economia Motel $ 40,00
Average Hotel $ 90.00 +
Por semana (com Service) $ 500,00
Good Hotel $ 200.00 +
Grand Hotel $ 600,00 +
House (aluguel de Ano) $ 20000.00 +
Apartamento (alugar de Semana) $ 350,00 +

Equipamento médico

Caso médica $ 100,00
descartável respirador $ 30,00
Complete First Aid Kit $ 60,00
Kit queimadura de emergência $ 160,00
Unidade de oxigênio portátil $ 70,00

Outdoor & Travel engrenagem

4-Person Cozinhe Set $ 25,00
Propano Fogão de acampamento $ 60,00
Portátil Chemical Toilet $ 110,00 Poly /
Cotton Sleeping Bag $ 30,00 Polar saco de
dormir $ 200,00
Binóculos 6-watt lâmpada fluorescente $
30,00 estabilizados $ 1.300,00
“Survival” Faca $ 65,00
Canivete suíço $ 30,00
Machete, Cheap $ 20,00
Corda 10,5 milímetros seco (50m) $ 250.00
GPS Handheld $ 260,00
Equipamento de escalada (1 pessoa) $ 2000.00
Touring Kayak (1 pessoa $ 1000,00 Scuba Gear,
Bom $ 2500.00 +
Gun sinal $ 100,00

Tendas e campistas

Tent 3 Quarto Familiar $ 70,00
3 Pessoa Geodésico Tent $ 300,00
Winnebago RV $ 120.000,00 +
Gerador elétrico $ 200,00

Ferramentas

60 litros Compressor de ar $ 600,00 do
mecânico Tool Chest $ 500,00
Kit do soldador $ 1400,00
Ferramentas-lock picking $ 90,00

Veículos motorizados

BMW Motos $ 23.000,00
Ducati Motorcycle $ 13.000,00
Rolls Royce Ghost Sedan $ 260.000,00 Aston
Martin DB9 $ 200,500.00
Cadillac SUV $ 62,000.00
BMW Série 1 $ 38.000,00
Corveta (convertível) $ 54.000,00
Dodge SUV $ 33.000,00
Toyota Prius $ 27.000,00
Ford Focus $ 16.500,00

Viagem

Viagem aérea

Preço do bilhete (10 milhas) $ 1.40- $ 9.80
Internacional (100 Milhas) $ 22.00- $ 28,00

Fares trem

50 Miles $ 6,25
100 Milhas $ 12,50
500 Milhas $ 62,50

Sea Voyage (EUA / Inglaterra)

Primeira classe (ida) $ 3.500 +
Classe Padrão (só ida) $ 1.600 + frete
$ 1.400 +

Munições e Armas

Munição de arma de fogo

.22 Longo Ri fl e (500)	$ 21,00
.Swift 220 (50)	$ 24,00
.25 automático (50)	$ 15,00
.Carabina 30 (50)	$ 15,00
.30-06 Ri fl e (50)	$ 15,00
.357 Magnum (50)	$ 22,00
.38 especial (50)	$ 17,00
5,56 milímetro (50)	$ 24,00
9 milímetros Parabellum (50)	$ 12,00
.Magnum 44 (50)	$ 39,00
.45 automático (100)	$ 23,00
De calibre 10 de Shell (25)	$ 40,00
De calibre 12 de Shell (25)	$ 30,00
De calibre 16 de Shell (25)	$ 26,00
De calibre 20 de Shell (25)	$ 28,00
Supressor ilegal (pistola)	$ 1000.00 +
Gunsight Laser	$ 300,00 +
Âmbito óptica	$ 200.00 +
Taser Hand-Held	$ 50,00 +
Stun Baton	$ 65,00
Spray de pimenta	$ 16,00
alumínio Knuckles	$ 20,00
Besta, Composto	$ 600,00 +
12 Quarrels Besta	$ 38,00
Pen blowdart (com dardos)	$ 35.00
Bandolier	$ 60,00
nunchaku	$ 25,00

Tabela XVII: Listas Arma

Mão-de-mão Armas

Nome	Habilidade	Danificar	Faixa de base	Usos por rodada	Balas na arma (MAG)	20s custo / Modern	o mau funcionamento	Comum Era
Arco e flecha	As armas de fogo (curva)	1D6 + metade DB	30 jardas	1	1	US $ 7 / $ 75	97	1920, Modern
brass Knuckles	Fighting (Brawl)	1D3 + 1 + DB	Toque	1	-	$ 1 / $ 10	-	1920, Modern
bullwhip	Fighting (Chicote)	1D3 + metade DB	10 pés	1	-	$ 5 / $ 50	-	1920
Tocha ardente	Fighting (Brawl)	1D6 + queimar	Toque	1	-	$ 0,05 / 0,50	-	1920, Modern
Do * (i)	Fighting (Chainsaw)	2d8	Toque	1	-	- / $ 300	95	Moderno
Blackjack (Cosh, conservante de vida-)	Fighting (Brawl)	1d8 + DB	Toque	1	-	$ 2 / $ 15	-	1920, Modern
Club, grandes (o basebol, bastão de grilo, o poker)	Fighting (Brawl)	1d8 + DB	Toque	1	-	US $ 3 / $ 35	-	1920, Modern
Club, pequeno (cassetete)	Fighting (Brawl)	1D6 + DB	Toque	1	-	US $ 3 / $ 35	-	1920, Modern
Besta (i)	As armas de fogo (curva)	1d8 + 2	50 jardas	1/2	1	$ 10 / $ 100	96	1920, Modern
Garrote * (i)	Fighting (Garrote)	1D6 + DB	Toque	1	-	$ 0.50 / $ 3	-	1920, Modern
Hatchet / Sickle (Eu)	Combate (Ax)	1D6 + 1 + DB	Toque	1	-	US $ 3 / $ 9	-	1920, Modern
Knife, Grande (facão, etc.) (i)	Fighting (Brawl)	1d8 + DB	Toque	1	-	US $ 4 / $ 50	-	1920, Modern
Faca, Médio (escultura faca, etc.) (i)	Fighting (Brawl)	1D4 + 2 + DB	Toque	1	-	$ 2 / $ 15	-	1920, Modern
Knife, Pequeno (canivete, etc.) (i)	Fighting (Brawl)	1D4 + DB	Toque	1	-	$ 2 / $ 6	-	1920, Modern
Fio vivo, carga de 220 volts	Fighting (Brawl)	2d8 + imobilizadoras	Toque	1	-	-	95	Moderno
Mace spray *	Fighting (Brawl)	Atordoar	6 pés	1	25 Squirts	- / $ 10	-	1920, Modern
nunchaku	Lutar (Mangual)	1d8 + DB	Toque	1	-	$ 1 / $ 10	-	1920, Modern
Rock, Atirado	Lançar	1D4 + metade DB	pés STR	1	-	-	-	1920, Modern
Shuriken (i)	Lançar	1D3 + metade DB	20 jardas	2	uma Uso	$ 0.50 / $ 3	100	1920, Modern
Lança (cavalaria lança)*	Fighting (Lança)	1d8 + 1	Toque	1	-	US $ 25 / $ 150	-	1920, Modern
Lança, jogado (i)	Lançar	1d8 + metade DB	jardas STR	1	-	$ 1 / $ 25	-	Raro

Espada, pesada (Cavalaria sabre)	Lutar (espada)	1d8 + 1 + DB	Toque	1	-	US $ 30 / $ 75	-	1920, Mod ern
Espada, médio (pinças, pesado espada) (i)	Fighting (Espada)	1D6 + 1 + DB	Toque	1	-	US $ 15 / $ 100	-	1920, Modern
Espada, luz (afiada florete, cana-de-espada) (i)	Fighting (Espada)	1D6 + DB	Toque	1	-	US $ 25 / $ 100	-	1920, Modern
Taser (contacto) *	Fighting (Brawl)	1D3 + atordoamento	Toque	1	Varia	- / $ 200	97	Moderno
Taser (dardo)	As armas de fogo (Revólver)	1D3 + atordoamento	15 pés	1	3	_ / $ 400	95	Moderno
guerra Boomerang	Lançar	1d8 + metade STR	jardas STR	1	-	$ 2 / $ 4	-	Raro
Madeira Ax (i) Luta (Ax)		1d8 + 2 + DB	Toque	1	-	$ 5 / $ 10	-	1920, Modern

revólveres

Nome	Habilidade	Danificar	Faixa de base	Usos por rodada	Balas na arma (MAG)	20s custo / Modern	o mau funcionamento	Comum Era
Flintlock	Armas de fogo (pistola)	1D6 + 1	10 jardas	1/4	1	US $ 30 / $ 300	95	Raro
.22 Curto automática	Armas de fogo (pistola)	1D6	10 jardas	1 (3)	6	US $ 25 / $ 190	100	1920, Modern
.25 Derringer (1B)	Armas de fogo (pistola)	1D6	3 jardas	1	1	US $ 12 / $ 55	100	1920a
.32 ou 7,65 milímetros Revólver	Armas de fogo (pistola)	1d8	15 jardas	1 (3)	6	US $ 15 / $ 200	100	1920, Modern
.32 ou 7,65 milímetros automática	Armas de fogo (pistola)	1d8	15 jardas	1 (3)	8	$ 20 / $ 350	99	1920, Modern
.357 Magnum revólver	Armas de fogo (pistola)	1d8 + 1D4	15 jardas	1 (3)	6	- / $ 425	100	Moderno
.38 ou 9 milímetros revólver	Armas de fogo (pistola)	1D10	15 jardas	1 (3)	6	US $ 25 / $ 200	100	1920, Modern
.38 Automatic	Armas de fogo (pistola)	1D10	15 jardas	1 (3)	8	US $ 30 / $ 375	99	1920, Modern
Beretta M9	Armas de fogo (pistola)	1D10	15 jardas	1 (3)	15	- / $ 500	98	Moderno
Glock 17 9 milímetros Auto	Armas de fogo (pistola)	1D10	15 jardas	1 (3)	17	- / $ 500	98	Moderno
modelo P08 Luger	Armas de fogo (pistola)	1D10	15 jardas	1 (3)	8	US $ 75 / $ 600	99	1920, Modern
.41 Revolver	Armas de fogo (pistola)	1D10	15 jardas	1 (3)	8	US $ 30 / -	100	1920, Rare
.44 Magnum revólver	Armas de fogo (pistola)	1D10 + 1D4 + 2	15 jardas	1 (3)	6	- / $ 475	100	Moderno
.45 Revolver	Armas de fogo (pistola)	1D10 + 2	15 jardas	1 (3)	6	US $ 30 / $ 300	100	1920, Modern
.45 Automatic	Armas de fogo (pistola)	1D10 + 2	15 jardas	1 (3)	7	US $ 40 / $ 375	100	1920, Modern
IMI Desert Águia	Armas de fogo (pistola)	1D10+1D6+3	15 yards	1 (3)	7	- /$650	94	Modern

Rifles(i)*, *see also Assault Ri fl es*

Name	Skill	Damage	Base Range	Uses per Round	Bullets in Gun (Mag)	Cost 20s/ Modern	Malfunction	Common in Era
.58 Spring fi eld Ri fl e Musket	Firearms (ri fl e)	1D10+4	60 yards	1/4	1	$25/$350	95	Rare
.22 Bolt-Action Ri fl e	Firearms (ri fl e)	1D6+1	30 yards	1	6	$13/$70	99	1920S, Modern
.30 Lever-Action Carbine	Firearms (ri fl e)	2D6	50 yards	1	6	$19/$150	98	1920s, Modern
.45 Martini-Henry Ri fl e	Firearms (ri fl e)	1D8+1D6+3	80 yards	1/3	1	$20/$200	100	1920s
Col. Moran's Air Ri fl e	Firearms (ri fl e)	2D6+1	20 yards	1/3	1	$200	88	1920s
Garand M1, M2 Ri fl e	Firearms (ri fl e)	2D6+4	110 yards	1	8	$400	100	WWII, Later
SKS Carbine	Firearms (ri fl e)	2D6+1	90 yards	1 (2)	10	$500	97	Modern
. 303 Lee-En fi eld	Firearms (ri fl e)	2D6+4	110 yards	1	5	$50/$300	100	1920s, Modern
. 30-06 Bolt-Action Ri fl e	Firearms (ri fl e)).	2D6+4	110 yards	1	5	$75/ $175	100	1920s, Modern
. 30-06 Semi-Automatic Ri fl e	Firearms (ri fl e)	2D6+4	110 yards	1	5	$275	100	Modern
.444 Marlin Ri fl e	Firearms (ri fl e)	2D8+4	110 yards	1	5	$400	98	Modern
Elephant Gun (2B)	Firearms (ri fl e)	3D6+4	100 yards	1 or 2	2	$400/$1,800	100	1920s, Modern

Shotguns*

Name	Skill	Damage	Base Range	Uses per Round	Bullets in Gun (Mag)	Cost 20s/ Modern	Malfunction	Common in Era
20-gauge Shotgun (2B)	Firearms (shotgun)	2D6/1D6/1D3	10/20/50 yards	1 or 2	2	$35/Rare	100	1920s
16-gauge Shotgun (2B)	Firearms (shotgun)	2D6+2/ 1D6+1/1D4	10/20/50 yards	1 or 2	2	$40/Rare	100	1920s
12-gauge Shotgun (2B)	Firearms (shotgun)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 yards	1 or 2	2	$40/$200	100	1920s, Modern
12-gauge Shotgun (Pump)	Firearms (shotgun)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 yards	1	5	$45/$100	100	Modern
12-gauge Shotgun (semi-auto)	Firearms (shotgun)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 yeards	2	5	$45/$100	100	Modern
12-gauge Shotgun (2B sawed off)	Firearms (shotgun)	4D6/1D6	5/10 yards	1 or 2	2	N/A	100	1920s
10-gauge Shotgun (2B)	Firearms (shotgun)	4D6+2/ 2D6+1/1D4	10/20/50 yards	1 or 2	2	Rare	100	1920s Rare
12-gauge Benelli M3 (folding stock)	Firearms (shotgun)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 yards	1 or 2	7	- /$895	100	Modern
12-gauge SPAS (folding stock)	Firearms (shotgun)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 yards	1	8	- /$600	98	Modern

Assault Rifles (i)

Name	Skill	Damage	Base Range	Uses per Round	Bullets in Gun (Mag)	Cost 20s/ Modern	Malfunction	Common in Era
AK-47 or AKM	Firearms (ri fl e)	2D6+1	100 yards	1 (2) or full auto	30	$200	100	Modern
AK-74	Firearms (ri fl e)	2D6	110 yards	1 (2) or full auto	30	$1,000	97	Modern
Barrett Model 82	Firearms (ri fl e)	2D10+1D8+6	250 yards	1	11	$3,000	96	Modern
FN FAL Light Automatic	Firearms (ri fl e)	2D6+4	110 yards	1 (2) or burst 3	20	$1,500	97	Modern
Galil Assault Ri fl e	Firearms (ri fl e)	2D6	110 yards	1 or full auto	20	$2,000	98	Modern
M16A2	Firearms (ri fl e)	2D6	110 yards	1 (2) or burst 3	30	N/A	97	Modern
M4	Firearms (ri fl e)	2D6	90 yards	1 or burst 3	30	N/A	97	Modern
Steyr AUG	Firearms (ri fl e)	2D6	110 yards	1 (2) or full auto	30	$1,100	99	Modern
Beretta M70/90	Firearms (ri fl e)	2D6	110 yards	1 or full auto	30	$2,800	99	Modern

Submachine Guns (i)

Name	Skill	Damage	Base Range	Uses per Round	Bullets in Gun (Mag)	Cost 20s/ Modern	Malfunction	Common in Era
Bergmann MP181/ MP2811	Firearms (SMG)	1D10	20 yards	1 (2) or full auto	20/30/32	$1,000	96	1920s
Heckler & Koch MP5	Firearms (SMG)	1D10	20 yards	1 (2) or full auto	15/30	N/A	97	Modern
Ingram MAC-11	Firearms (SMG)	1D10	15 yards	1 (3) or full auto	32	$750	96	Modern
Skorpion SMG	Firearms (SMG)	1D8	15 yards	1 (3) or full auto	20	N/A	96	Modern
Thompson	Firearms (SMG)	1D10+2	20 yards	1 or full auto	20/30/50	$200	96	1920s
Uzi SMG	Firearms (SMG)	1D10	20 yards	1 (2) or full auto	32	$1,000	98	Modern

Machine Guns (i)

Name	Skill	Damage	Base Range	Uses per Round	Bullets in Gun (Mag)	Cost 20s/ Modern	Malfunctions	Common in Era
Model 1882 Gatling Gun	Firearms (MG)	2D6+4	100 yards	Full auto	200	$2,000	96	1920s Rare
Browning Auto Ri fl e M1918	Firearms (MG)	2D6+4	90 yards	1 (2) or full auto	20	$800	100	1920s
.30 Browning M1917A1	Firearms (MG)	2D6+4	150 yards	Full auto	250	$3,000	96	1920s
Bren Gun	Firearms (MG)	2D6+4	110 yards	1 or full auto	30/100	$3,000	96	1920s
Mark I Lewis Gun	Firearms (MG)	2D6+4	110 yards	Full auto	27/97	$3,000	96	1920s
Minigun*	Firearms (MG)	2D6+4	200 yards	Full auto	4000	N/A	98	Modern
FN Minimi, 5.56mm,	Firearms (MG)	2D6	110 yards	Full auto	30/200	N/A	99	Modern
Vickers .303 Machine Gun	Firearms (MG)	2D6+4	110 yards	Full auto	250	N/A	99	1920s

Explosives, Heavy Weapons, Misc. (i)

Name	Skill	Damage	Base Range	Uses per Round	Bullets in Gun (Mag)	Cost 20s/ Modern	Malfunctions Common in	Era
Molotov Cocktail	Throw	2D6+burn	STR feet	1/2	1 only	N/A	95	1920s, Modern
Signal Handgun (Flare gun)	Firearms (HG)	1D10+1D3 burn	10	1/2	1	$15/$75	100	1920s, Modern
M79 Grenade Launcher	Firearms (Heavy)	3D10/2 yards	20	1/3	1	N/A	99	Modern
Dynamite Stick*	Throw	4D10/ 3 yards	STR feet	1/2	1 only	$2/$5	99	1920s, Modern
Blasting Cap	Electrical Repair	2D10/ 1 yard	N/A	N/A	One use	$20/box	100	1920s, Modern
Pipe Bomb	Demolitions	1D10/ 3 yards	In place	One use	1 only	N/A	95	1920s, Modern
Plastique (C-4), 4 oz.	Demolitions	6D10/ 3 yards	In place	One use	1 only	N/A	99	Modern
Hand Grenade*	Throw	4D10/ 3 yards	STR feet	1/2	1 only	N/A	99	1920s, Modern
81mm Mortar	Artillery	6D10/ 6 yards	500 yards	2	Separate	N/A	100	Modern
75mm Field Gun	Artillery	10D10/ 2 yards	500 yards	1/4	Separate	$1,500/-	99	1920s, Modern
120mm Tank Gun (stabilized)	Artillery	15D10/ 4 yards	2000 yards	1	Separate	N/A	100	Modern
Ship-mounted 5-inch ri fl e, stabilized	Artillery	12D10/ 4 yards	3000 yards	2	Auto-maga-zine	N/A	98	Modern
Anti-Personnel Mine	Demolitions	4D10/ 5 yards	In place	In place	One use	N/A	99	1920s, Modern
Claymore Mine*	Demolitions	6D6/ 20 yards	In place	In place	One use	N/A	99	Modern
Flamethrower	Firearms (Flamethrow-er)	2D6+burn	25 yards	1	At least 10	N/A	93	1920s, Modern
LAW*	Firearms (Heavy)	8D10/ 1 yard	150 yards	1	1	N/A	98	Modern

Key

Acronyms:

G (**HG):** Handgun

G (**R/S):** Ri fl e/Shotgun

G (**SMG):** Submachine Gun

G (**MG):** Machine Gun

Skill: skill required to use the weapon.

Damage: roll the dice indicated to determine weapon's damage. When an Extreme success is achieved with an attack roll the damage is increased. For the purpose of determining increased damage weapons are divided into two groups: impaling and non-impaling. Non-impaling weapons deliver maximum damage (plus maximum damage bonus if applicable). It is important to note that only those initiating an attack deal greater damage with an Extreme success; any successful attacks made as a result of fi ghting back do not deal increased damage, even on an Extreme success.

(i) - Indicates a weapon category or speci fi c weapon which can impale. On an Extreme level of success an 'impale' has been in fl icted: maximum damage (plus maximum damage bonus for melee weapons) and add a damage roll for the weapon. Impales are not applied as a result of fi ghting back. At very long range, when only an Extreme success will hit the target, an impale only occurs with a critical hit (a roll of '01').

Base Range: standard distance of weapon's attack.

Uses per Round: number of attacks that can be initiated per combat round (does not affect number of times a character may fi ght back with a melee weapon). Most fi rearms may fi re one bullet without penalty; more bullets up to the maximum (shown by the number in brackets) may be fi red, but each shot is taken with a penalty die. Some weapons have burst or full auto capability, when using this, use the automatic fi re rules.

Bullets in Gun (Magazine): there may be multiple options depending on the size of magazine or drum used.

Cost: split by 1920s / modern era (modern-day prices re fl ect collectors' market, 1920s prices do not).

Common in Era: denotes availability by era.

Malfunction (Mal): if die roll result equal to or higher than the fi ring weapon's malfunction number, the shooter does not merely miss—the weapon does not fi re.

Rare: perhaps obsolete; a fi ne specimen for collectors or perhaps illegal.

+ DB: plus damage bonus, which varies by individual.

Stun: target may not act for 1D6 rounds (or as the Keeper indicates).

Burn: target must roll Luck to avoid catching on fi re. Take minimum damage on following round. Double this each round until extinguished (providing target is fl ammable).

Burst/Full Auto: some automatic weapons can be switched to fi re burst or full auto, such fi rearms are usually unavailable to civilians; prices re fl ect black-market.

1B, 2B: 1 barrel, 2 barrels.

1/2, 1/3: can be accurately fi red every second or third round.

1 or 2: one or two barrels fi reable in same round.

N/A: not available (in auto- fi re con fi guration or at all).

2 yards, 3 yards, etc.: damage radius of explosion in yards; at up to double the range, the damage is halved. At up to triple the range, the damage is quartered. Beyond that damage is ignored.

* **See note below: Assault Rifle:** use Ri fl e/Shotgun skill when fi ring single shot; use Submachine skill when fi ring burst or full auto.

Chainsaw: very awkward to use as a weapon; double the user's chance of a fumble. Chainsaw fumbles are horrible and cause 2D8 harm to the user as the chainsaw is likely to buck up towards to user's head or shoulder, or cut down towards their legs or feet. Alternatively the chain can break and connect with the user's body (2D8 damage). A malfunction causes the engine to stall or the chain to jam or become displaced. A major wound from a chainsaw severs a random limb.

Claymore Mine: The weapon has a cone of fi re; allow nominal 120-degree effect.

Col. Moran's Air Rifle: Uses compressed air rather than explosive propellant, achieving relatively silent operation.

Dynamite stick and Hand grenade: Each delivers 4D10 damage to those within 3 yards, 2D10 to those within 6 yards and 1D10 to those within 9 yards.

Garrote: Requires the victim to make a Fighting Maneuver to escape or suffer 1D6 damage per round. Effective only again human (or similar) opponents.

GE Mini-Gun: Gatling style heavy machine gun, often mounted in helicopters. Hand- fi ring such a weapon without a mount takes minimum Build 2.

Handguns: if fi ring more than one shot per round all rolls are made with one penalty die. Number in brackets denotes maximum number of shots that may be fi red in one round.

LAW: Light Antitank Weapon, disposable.

Mace spray: Do not use the point-blank range rule for this weapon. The target should roll one- fi fth or less of their DEX on 1D100 to avoid being temporarily blinded. Effective only against human (or similar) opponents.

Rifles: Most ri fl es except .45 Martini-Henry Ri fl e and Col. Moran's Air Ri fl e fi re 1 shot per round. Reloading is what takes the time, not chambering the round. Assault ri fl es have a fi re selector allowing for single shots or 3-round burst or full automatic fi re.

Shotguns: Do three levels of damage depending on their range, written as 'short range/medium range/long range'. Ri fl es and handguns can impale, however shotguns, which
fi re a mass of smaller shot, cannot impale (although a shotgun loaded with slugs instead of pellets could impale). This is not so say that shotguns are not deadly; an extreme level of success with a shotgun blast at close range will do 24 damage!

Shotgun solid slugs: 10-gauge 1D10+7, 12-gauge 1D10+6, 16-gauge 1D10+5, 20-gauge 1D10+4; base ranges 50 yards. May impale.

Taser (Contact or Dart): Affects only targets up to Build 2, stunned targets are incapacitated for 1D6 rounds (or as

Summary of Game System Rules

Making Skill Rolls:

- State a goal before rolling any dice.
- Determine the difficulty level for the roll.
- Pushing the roll: can the player justify it? Keeper may foreshadow consequence of failure.
- Check skills when used successfully.

Critical success: 01.

Fumble: 100 is always a fumble. If the dice roll required for success is below 50, a fumble occurs if 96—100 is rolled.

Regular Difficulty Level: Opposing skill/characteristic is below 50, or the task is a standard one. The player needs to roll equal to or below his or her full skill or characteristic to succeed.

Hard Difficulty Level: Opposing skill/characteristic is equal to or above 50, or the task is exceptionally difficult. The player needs to roll equal to or below half his or her skill or characteristic to succeed.

Extreme Difficulty Level: Opposing skill/characteristic is equal to or above 90, or this task is on the borders of human capability. The player needs to roll equal to or below a fifth of his or her skill or characteristic to succeed.

Opposed Rolls

Use when two players are opposing one another. Both roll against agreed skill or characteristic. The one with the best level of success wins:

A Critical success beats an Extreme success. An Extreme success beats a Hard success. A Hard success beats a Regular success. A Regular success beats a Failure or Fumble. In the case of a tie, the side with the higher skill (or charac- teristic) wins. If still tied either an impasse has been reached or both sides should re-roll. Opposed rolls cannot be pushed.

Bonus Dice and Penalty Dice

For each bonus die: roll an additional 'tens' percentage die alongside the usual pair of percentage dice when making a skill roll (rolling 3 separate dice: one 'units' die and two 'tens' dice). Use the 'tens' dice that yields the better (lowest) result. For each penalty die: roll an additional 'tens' percentage die alongside the usual pair of percentage dice (rolling 3 separate dice: one "units" die and two "tens" dice). Use the 'tens' dice that yields the worse (highest) result.

Human Limits and Skill Rolls

The upper limit of what can be opposed is 100 + the investigator's skill or characteristic.

Starting with the lowest, deduct each investigator's characteristic value in turn from the opposition's characteristic. Continue doing this until the opponent's characteristic has been reduced to a value that can be challenged by an investigator. Investigators whose characteristics were not used to reduce the opposing factor may now make a skill roll, with an Extreme, Hard or Regular difficulty level, as determined by the value of the opposing characteristic. The opposition cannot be reduced to zero or lower by this method; a skill roll is always required.

Combined Skill Rolls

Used when a situation allows or demands the use of more than one skill.

Only one dice roll is made; the result is then compared with each of the skills named. The Keeper will specify whether a success is required for both skills, or if only one of the skills need be successful.

Investigator Development Phase

- Roll 1D100 for each skill checked. If the result is higher than the skill or over 95, add 1D10 skill points.
- Erase ticks.
- If an increase raises a skill to 90% or more, add 2D6 Sanity points.
- Check Credit Rating and review finances (see Investigator Development Phase: Employment and Credit Rating).
- Seek to recover Sanity (see Chapter 7: Sanity).
- Review the investigator's background (see Altering an investigator's background, page @@).

Summary of Melee Combat

1. Establish the order of attack: Rank all characters in DEX order—highest goes first.

Surprise attacks: Allow a skill roll to determine whether the target anticipates the attack (Spot Hidden, Listen, Psychology). If successful, switch to the usual DEX combat order. Otherwise the attack automatically hits or gains a bonus die.

2. Each character gets one action: Any action a character can make in a combat round—attacking, dodging, fighting back, fleeing, casting a spell, etc. Note: some NPCs and monsters have multiple actions.

3. Determine the intention of the action: Is the intention to cause damage, dodge or a maneuver?

4. The target of an attack may fight back, dodge the attack or attempt a maneuver of their own.

5. Both sides make a skill roll.

If the character chooses to fight back, use the target's Fighting skill to oppose the attacker's Fighting skill.

If the character chooses to dodge, use the target's Dodge skill to oppose the attacker's Fighting skill.

If the target is neither fighting back nor dodging, refer to Striking the first blow (Surprise Attacks) on page @@.

6. Determine who was successful.

a) Attacking a target that is fighting back: The side with the better level of success avoids being harmed, and inflicts damage on the opponent. In a draw the character initiating the attack beats the character that is fighting back. If both fail, no damage is inflicted.

b) Attacking a target that is dodging: If the attacker gains a higher level of success, the attack is successful and the attacker inflicts damage on the loser. Otherwise the attack is dodged and no damage is dealt. In a draw the character dodging wins and evades the attack. If both fail, no damage is inflicted.

Combat rolls cannot be pushed.

7. Roll damage for successful attacks (see Table XVII: Weapons page @@, or 1D3 for unarmed human attack).
If the attacker gains an Extreme level of success (not if fighting back) greater damage is inflicted:

If the attacker is using an impaling weapon: maximum damage (maximum damage plus maximum damage bonus) plus roll weapon damage.

If the attacker is using a non-impaling weapon (e.g. blunt): maximum damage (maximum damage plus maximum damage bonus).

Summary of Fighting Maneuvers

If the goal is something other than simply inflicting physical harm (e.g. disarm), resolve it with a maneuver.

1. Compare Builds of the character performing the maneuver and the target: If attacker is smaller then they take 1 penalty die for each point of difference in Build. If difference is 3 or more, the maneuver is impossible.

2. Make the attack roll: Same as for a regular Fighting attack (Brawling or appropriate fighting specialization skill). The opponent should choose to either dodge or fight back as they would for a normal attack:

- If the target is dodging: Roll Fighting skill vs. Dodge skill. If the character performing the maneuver achieves a higher level of success than the character dodging, the maneuver is successful (if tied, the target is able to dodge the maneuver).
- If the target is fighting back: Roll Fighting skill vs. Fighting skill. If the character fighting back achieves a higher level of success, the maneuver fails and the opponent inflicts damage on the character performing the maneuver (if tied, the maneuver is successful).
- The target of an attack may use a maneuver of their own: Resolve as for fighting back, but apply the effect of their maneuver instead of inflicting damage.

3. A successful maneuver allows the character to achieve one goal (see page @@).

Other Combat Situations

Outnumbered

Once a character has either fought back or dodged once in the present combat round, all subsequent attacks on them are made with one bonus die.

Characters and monsters that have more than one attack per round may also dodge or fight back that number of times before the bonus die is applied. Note that some Mythos entities can never be outnumbered by investigators.

Ranged and Thrown Attacks

Ranged missile attacks (such as bows) are treated like firearms (target has the option of Diving for Cover, see page @@).

Thrown weapons may be opposed with the Dodge skill in the same way as Fighting attacks (see Resolving a Fighting attack made against a target that is dodging, page @@).

A character may not choose the option of fighting back against a ranged (missile) or thrown weapon attack unless he or she is already within close physical proximity to the attacker (within a fifth of their DEX in feet).

Half the attacker's damage bonus is applied to thrown weapons and missile weapons which rely directly on the user's strength. Thus this applies to bows and slings but not to crossbows.

To resolve a ranged or thrown attack, the Keeper should set a difficulty level as for a firearm attack (see Firearms Difficulty Levels, page @@).

Escaping Close Combat

On their turn in the order of combat, providing a character has an escape route and is not physically restrained, their action can be used to flee melee combat.

Armor

Armor reduces the damage received: deduct the number of armor points from the damage.

Summary of Firearms Combat

To resolve a firearms attack, make a 1D100 roll and compare the result with the attacker's Firearms skill (using the appropriate specialization). The firearms roll is not opposed. The difficulty level is determined by the range, with various other factors granting either penalty or bonus dice. A failure never deals damage.

Readied Firearms: Shoot at DEX + 50.

Armor examples:

Heavy leather jacket	1 point
WWI helmet	2 points
1" Hardwood	3 points
Present U.S. Helmet	5 points
Heavy Kevlar Vest	8 points
Military Body Armor	12 points
1.5" bulletproof glass	15 points
1" Steel plate	19 points
Large sand bag	20 points

Firearms Difficulty Levels

The difficulty level of a firearms skill roll is always set according to range.

- G Within base range: Regular difficulty level.
- G Long range (up to twice base range): Hard difficulty level.
- G Very long range (up to four times base range): Extreme difficulty level.

Any further modifiers use bonus or penalty dice.

Note: At very long range, when only an Extreme success will hit the target, an impale only occurs with a critical hit (a roll of 01).

Firearm modifiers

Once the difficulty level of a firearms attack has been set, all other factors that lend a distinct advantage or disadvantage are taken in to account.

- G Target is 'diving for cover' (Dodge roll success): one penalty die.
- G Target is partially concealed: one penalty die.
- G Point-blank range (within fifth DEX in feet): one bonus die.
- G Aiming (for one round): one bonus die.
- G Fast moving target (MOV 8+): one penalty die.
- G Target is small (Build –2): one penalty die.
- G Target is large (Build 4+): one bonus die.
- G Loading 1 bullet and shooting in same round: one penalty die.
- G Firing 2+ shots from a handgun in one round: one penalty die on all shots.
- G Firing into melee: one penalty die.

Aiming: Must be declared on the character's turn in the order of combat. The shot is taken on the same turn in the order of combat on the following round. If the aiming character takes damage or moves while aiming, the advantage of aiming is lost.

Firing into melee combat: A fumble indicates an ally has been hit. If multiple allies are in the line of fire, the one with the lowest Luck score is hit.

Reloading Firearms: One combat round to load two shells into any handgun, rifle or shotgun. Allow one round to exchange a clip. Allow two rounds to change a machine gun belt.

Full Auto/ Burst Fire

Player declares the number of bullets to be fired before rolling dice. Full auto fire is divided into a number of volleys; each volley requires a skill roll. Divide firer's skill by 10 (round down) to determine how many bullets are in a volley (regardless of skill, a volley is never less than 3 bullets). The attacker must make a fresh attack roll for each volley of shots or whenever they select a new target. Burst fire is a single skill roll (a single volley).

Ammunition is expended when moving between targets (one bullet per meter/ yard).

Rolling to hit with Full Auto/Burst Fire: First attack roll: set difficulty by range and then apply any modifiers.

Second and further attack rolls: add one penalty die (or remove a bonus die) for each additional attack roll. If this would incur three penalty dice, stick with two penalty dice and raise the difficulty level by one step.

Resolving each attack roll:

- If the attack roll is successful: half of the shots fired hit the target—roll damage for half of the shots (round down, minimum of one). Subtract any armor from each shot.

- If the attack is an Extreme success: all shots fired hit the target, the first half (round down, minimum of one) of which impale. Subtract any armor from each shot. As for all firearm attacks, if the difficulty level of the shot was Extreme, the best possible result is a successful hit and not an impale.

Malfunctions: Any attack roll result equal to or higher than the firing weapon's malfunction number indicates that the weapon malfunctions and does not fire.

A Summary of Firearms Modifiers: Bonus and Penalty dice

Difficulty Level	Bonus Die	Penalty Die
Regular: Normal range	Aiming for 1 round	Target diving for cover
Hard: Long range	Point blank	Fast-moving target (MOV 8+)
Extreme: Very long range	Large target (Build 4+)	Partial (50%+) concealment
		Small target (Build -2)
		Multiple handgun shots
		Loading and fi ring one shot in a single round
		Firing into melee

Armor examples:

Heavy leather jacket	1 point
WWI helmet	2 points
1" Hardwood	3 points
Present U.S. Helmet	5 points
Heavy Kevlar Vest	8 points
Military Body Armor	12 points
1.5" bulletproof glass	15 points
1" Steel plate	19 points
Large sand bag	20 points

Tabela III: Outras formas de danos

Prejuízo	Danificar	Exemplos
Menor: uma pessoa poderia sobreviver inúmeras ocorrências desse nível de dano.	1D3	Soco, pontapé, cabeçada, ácido suave, respirando fumado atmosfera *, uma jogado fi r-tamanho rocha, que cai (por 10 pés) no pântano para macio.
Moderado: pode causar uma grande ferida; que levaria alguns tais ataques para matar.	1D6	Falling (por 10 pés) sobre a relva, clube, ácido forte, respirando água *, a exposição ao vácuo *, pequeno calibre bala, seta, fogo (queima tocha).
Grave: susceptível de causar uma grande ferida. Uma ou duas ocorrências tornaria uma pessoa uncon- scious ou morto.	1D10	.38 calibre bala, caindo (por 10 pés) para concreto, machado, fogo (amethrower fl, que atravessa uma sala de queima), sendo 6 a 9 jardas de uma granada de mão explodir ou banana de dinamite, um leve Poção**.
Mortal: a pessoa média tem um 50% de probabilidade de morrer.	2D10	Atropelado por um carro em 30 mph, sendo 3 a 6 jardas de um lado explosão granada ou dinamite, um veneno forte **.
Terminal: morte outright é provável.	4d10	Atingido por um carro em alta velocidade, sendo dentro de 3 jardas de um lado explosão granada ou dinamite, um veneno letal **.
splat: morte outright quase certa.	8D10	Estar envolvido em uma alta velocidade de colisão frontal, ser atingido por um trem.

* **Asfixia e afogamento:** um rolo CON deve ser feita a cada rodada; uma vez que um rolo CON é falha, o dano é sustentado cada rodada, posteriormente, até a morte ou até que a vítima é capaz de respirar. Se o personagem está em um estado de esforço físico, um sucesso rígido é necessário no rolo CON.

* * **venenos:** um rolo igual ou inferior a um quinto do CON vai reduzir pela metade o dano de venenos. Venenos podem causar uma variedade de sintomas adicionais, incluindo: dores de estômago, vómitos, diarreia, calafrios, suores, dores, icterícia, frequência cardíaca alterada, alterações da visão, convulsões, inconsciência e paralisia. Cabe ao Keeper se os sintomas permitir a vítima a agir ou não, ou agir com um dado de grande penalidade ou um aumento do nível de dificuldade.

Em determinadas circunstâncias, Keepers pode permitir efeitos de um veneno para ser sacudido se o rolo CON é um sucesso de crítica.

Combate Fluxograma

Estabelecer a ordem de ataque

Posto em DEX Ordem: mais alto vai primeiro. Preparou armas de fogo ir a DEX +50

Ataque surpresa

Permitir habilidade roll-faz o alvo antecipar o ataque? (Local escondido, Escute, Psicologia)

Sim:

Use fim DEX normal para o combate.

Não:

Ataque acerta automaticamente ou morrer ganhos Bonus.

Resolve em DEX Order

a) Iniciar Ataque, fugir ou Manobra
b) escolhe Defender para Dodge, lutar para trás, ou realizar manobra.
c) O atacante e zagueiro fazer teste resistido.

esquivar

Atacante ganha com maior nível de sucesso. Empate = defensor ganha. Ambos falhar = nenhum dano infligido.

Luta Voltar

Nível mais alto de vitórias de sucesso. Empate = vitórias iniciador. Ambos falhar = nenhum dano infligido.

Manobra

Resolve como para recuar a luta, mas em vez de infligir danos aplicar o efeito de manobra.

Se Manobra:

Comparar constrói Se iniciador é menor = um Penalidade dado para cada ponto de diferença. Se diferença é 3+ = manobra é impossível.

rolos de combate não pode ser empurrado.

Outnumbered?

Uma vez que um personagem tem se esquivou ou Voltar lutou em uma rodada, todos os ataques subseqüentes sobre eles receber um bónus fieira. Não se aplica para aqueles com múltiplos ataques (que podem Dodge / Fight Back tantas vezes quanto eles têm ataques antes do Outnumbered regra se aplica).

Extremo nível de sucesso?

(N / A se Defender está lutando para trás) Impale = Max danos + max arma rolo DB + danificar. Blunt = Max + danos Max DB.

Dano de combate Fluxograma

Personagem sofre dano de uma única ferida

Dano é menos metade máxima hit pontos

Danos regular Primeiros Socorros: Cure 1 ponto Medicine: Cure pontos 1D3

Dano é igual a mais da metade hit máximo pontos

Maior Wound
I) Queda Prone
II) CON rolo; se queda falhou inconsciente

O dano é mais do que o máximo pontos de vida

Morte

Pontos de vida cair a zero

Tem uma ferida major foram tomadas? caixa Wound (Is major Ticked?)

Não → Recuperar 1 ponto de vida por dia de Primeiros Socorros: Cure 1 ponto. Medicina: Cure pontos 1D3

sim → Morrer: Write "D" em pontos de vida atuais

Atuais rodada: administra alguém bem sucedido primeiros socorros?

sim → Temporariamente estabilizado.

Dentro da próxima hora: Alguém administra Medicina bem sucedido?

Sim → A cura começa: Change "D" para "0" em pontos de vida atuais. Fazer um grande rolo de recuperação Ferida no final de cada semana.

No Pass → rolo CON no final de cada hora

CON rolo → rolo CON no final de cada hora

Falha CON rolo → Atuais rodada: administra alguém bem sucedido primeiros socorros?

Não → rolo CON no final da rodada, depois de cair inconsciente e cada rodada
Depois disso; falha significa morte.

Passe CON rolo → Atuais rodada: administra alguém bem sucedido primeiros socorros?

Cicatrização de feridas grande

Faça um rolo CON no final de cada semana.

Falha: Não cura. Sucesso: Cure 1D3 pontos de vida. Sucesso extremo: Cure 2D3 pontos de vida

e apagar o major ferida. Bonus fieira se bem cuidada (rolo de Medicina).

Bonus fieira se o paciente está em repouso ou tem um bom ambiente. Pena morrer se as condições são pobres.

Resumo das regras da perseguição

Que institui a perseguição

Decida se caracteres em fuga / veículos estão indo na mesma direção ou divisão. Se dividir, decidir qual perseguidores estão perseguindo quais caracteres / veículos. Se você tiver vários grupos, tratar cada um como uma perseguição separado.

rolo de Velocidade: Todos os participantes fazem uma habilidade rolo: CON (se a pé ou outro modo de auto-propulsão) ou Unidade Auto (para veículos).

Se aprovada: MOV permanece inalterado. Se um sucesso Extreme: MOV +1. Se falhou: MOV -1.

Ordenar cada grupo separadamente (pursuers e aqueles em fuga), a fim de MOV.

Fugindo caracteres / veículos com uma velocidade maior do que qualquer um dos seus perseguidores pode escapar completamente.

Perseguidores com uma velocidade que é menor do que o caráter mais lento em fuga estão completamente fora da perseguição.

Vá direto ao assunto

Coloque os perseguidores: Coloque perseguidores em ordem, mais lento na parte traseira, outros um número de locais em frente igual a sua diferença em MOV.

Colocar os personagens em fuga: Coloque os personagens fugindo / veículos em ordem, mais lento na parte traseira (2 locais à frente do perseguidor de chumbo), outros um número de locais em frente igual a sua diferença em MOV.

perigos de posição e barreiras.

Alocar cada participante um conjunto de acções de movimento: Cada personagem eo veículo recebe uma ação de movimento por padrão. A isto se soma a diferença entre sua classificação movimento (MOV) eo rating movimento do participante mais lento na perseguição.

Determinar DEX perigos de ordem: Faça um teste de habilidade para se mover através de um perigo. Se o teste de perícia é falha, o Guardião pode infligir danos (ver Tabela III: Outras formas de danos, página @@, ou Tabela VI: colisões de veículos, página @@) e delay (ações movimento 1D3).

abordagem cautelosa para perigos: 1 ou 2 ações de movimento pode ser gasto para comprar 1 ou 2 dados de bônus para o teste de habilidade para negociar um perigo.

Barreira: Ou uma barreira deve ser dividido ou um rolo de habilidade também deve ser feita antes de um personagem / veículo pode passar para o próximo local. Se for o caso, o Guardião pode querer infligir danos e atraso como para um perigo.

Quebrar barreiras: Veículos infligir 1D10 dano para cada ponto de sua construção. Se um veículo ataca uma barreira e não destruí-lo, o veículo é destruído. Se a barreira for destruído, o veículo sofre uma quantidade de dano igual a metade da barreira pontos de vida antes do impacto.

porta interna, ou cerca de madeira fina: 5 pontos de vida. porta traseira Standard: 10 pontos de vida. Strong porta externa doméstica: 15 pontos atingidos. 9” parede de tijolos: 25 pontos de vida. árvore madura: 50 pontos de vida. Concrete apoio ponte: 100 pontos de vida.

ataques: Custo 1 ação de movimento para iniciar (exceto se variava). Resolve como combate regular.

Veículos em combate: Substituir a unidade Auto para ambos lutando e habilidades do rodeio. Um veículo pode ser usado como uma arma (1D10 dano por ponto de compilação listados). Sempre que um veículo é usado para danos infligir também sofre uma quantidade de dano igual à metade (arredondado para baixo) o que ele oferece, mas nunca o suficiente para fazer com que perca uma quantidade maior de pontos de construir do que a coisa que ele bateu possuía originalmente. Cada total de 10 pontos de dano diminui construção de um veículo por um ponto (arredondado para baixo); dano abaixo de 10 pontos é ignorada.

locais aleatórios: Rolo 1D100:

01-59 = 1 local aberto 60 + = 1 hazard regular 85+ = 1 duro perigo 96+ = 1 perigo extremo

Ambiente é especialmente perigosa: adicionar um die penalidade.

Ambiente é improvável que tenha qualquer perigo ou atrasos: adicionar um dado bônus.

perigos repentinos: Uma vez por rodada, há a opção de chamar para um grupo rolo sorte. Winner (Keeper ou jogadores) começa a colocar um risco regular, onde quiserem. Keeper e os jogadores devem alternar em que chama para um perigo repentino.

Pedal para o metal

Um motorista pode optar por passar 2 ou 3 lugares com ação um movimento. Quaisquer perigos encontrados têm uma penalidade de morrer aplicado aos testes de habilidade.

Um motorista pode optar por passar 4 ou 5 locais com ação um movimento. Quaisquer perigos encontrados têm dois dados penalidade aplicada aos testes de habilidade.

Um passageiro pode ajudar o motorista com navegação e manchando maneiras de negociar perigos. Com um sucesso local escondido ou Navegar rolo, sobre o próximo movimento do veículo, o veículo pode acelerar uma vez com 1 menos die penalidade.

Armas de fogo: Pena morrer enquanto se move. Não há multa morrer se permanecer estacionária e gastando 1 ação movimento.

pneus: Penalidade molde para pneus alvo. Armor: 3. Pontos de vida: 2 (somente danificados por armas empalar). Destruindo um pneu reduz de construção do veículo por 1.

danos motorista: Se o condutor de um veículo em movimento leva uma grande ferida que ele ou ela pode perder o controle de seu veículo e deve rolar imediatamente para um perigo a nível dificuldade Hard.

Alternando entre estar em execução e condução: Faça um teste de velocidade fresco. ações de movimento Recalcular.

Monstros em perseguições

(habilidades)

Onde o personagem monstro ou não-jogador tem uma aptidão implícita, use sua DEX no lugar da habilidade.

Quando o monstro ou personagem não jogável tem uma inépcia implícita, use um quinto de sua DEX no lugar da habilidade (ou simplesmente descarta a tentativa de ser uma falha automática).

Quando o monstro ou personagem não jogável tem aptidão nem implícita nem inépcia, use metade de sua DEX no lugar da habilidade.

Se outras habilidades são necessárias, o Guardião pode usar uma abordagem similar, usando o que ele ou ela se sente para ser a característica mais apropriada do que a valores de habilidades derivam.

Tabela VI: Veicular Colisões

Incidente	Danificar	Exemplos
pequeno incidente: A maioria dos perigos regulares. Pode ser danos estéticos somente, possivelmente algo sério.	1D3-1 Desenvolver	Olhando golpe de outro veículo, pastando um poste, atingindo um poste, colidindo com pessoa ou criatura de tamanho similar.
incidente Moderado: A maioria dos perigos duro. Pode causar grandes danos. Pode destruir um carro. .	1D6 Desenvolver	Bater uma vaca ou grande veados, colisão com uma moto pesada ou carro economia.
incidente grave: A maioria dos perigos extremos. Susceptíveis de naufrágio um carro sem rodeios.	1D10 Desenvolver	Colisão com um carro padrão, poste ou árvore.
Mayhem: Propensos a destruir um caminhão sem rodeios. Quase certo para destruir um carro.	2D10 Desenvolver	Colisão com um caminhão ou ônibus ou uma árvore madura.
Estrada da morte: A maioria dos veículos vai ser pouco mais que dispersa detritos.	5D10 Desenvolver	Colisão com um rolo compressor ou um trem, atingida por um meteoro.

Resumo: Cinco passos para

Configurando uma perseguição

Em suma, há cinco passos para o goleiro para executar quando a criação de uma perseguição:

G Coloque o perseguidor.

G Coloque o caráter fuga.

G perigos de posição e barreiras.

G Alocar cada número um participante do movi- ações mento.

G Determinar a ordem de DEX.

Tabela V: Tabela de Referência Veículo

Os seguintes veículos usar a habilidade movimentação Auto.

Veículo	MOV	Desenvolver	Armor for pessoas	passageiros
Carro, economia	13	4	1	3 ou 4
Carro, padrão	14	5	2	4
Carro, de luxo	15	6	2	4
carro esporte	16	5	2	1
Caminhonete	14	6	2	2+
caminhão 6 toneladas	13	7	2	2+
18 rodas	13	9	2	3+
Motocicleta, luz	13	1	0	1
Motocicleta, pesado	16	3	0	1

Veículos no gráfico seguinte usar a habilidade piloto. Muitos requerem uma equipe substancial.

Veículos aéreos	MOV	Desenvolver	Armor for pessoas	passageiros
Dirigível	12	10	2	112+
plano de hélice	15	5	1	4+
avião bombardeiro	17	11	2	10+
avião a jato	18	11	3	50+
Helicóptero	15	5	2	15+

Veículos na tabela a seguir requerem formação especializada para operar; a habilidade operar maquinaria pesada pode ser substituído.

Veículos pesados de	MOV	Desenvolver	Armadura para pessoas	Passageiros
Tanque	11	20	24	4
Comboio a vapor	12	12	1	400+
trem moderno	15	14	2	400+

Veículos no gráfico seguinte usar a habilidade do passeio.

Outras formas de transporte	MOV	Desenvolver	Armor for pessoas	passageiros
Cavalo (com cavaleiro)	11	4	0	1
carruagem 4-cavalo	10	3	0	6+
Bicicleta	7	0,5	0	1

Veículos no gráfico seguinte usar a habilidade piloto. Muitos requerem uma equipe substancial. O valor de armadura é para aqueles no convés.

Veículos água	MOV	Desenvolver	Armor for pessoas	passageiros
barco a remos	6	2	0	3
aerobarco	12	4	0	22
lancha	14	3	0	6
Cruzeiro	11	32	0	2200+
Battleship	11	65	0	1800+
Porta-aviões	11	75	0	3200+
Submarino	12	24	0	120+

Chave

MOV: Uma classificação de velocidade do veículo e manobrabilidade em perseguições. Estas classificações são para veículos modernos e pode ser reduzida em cerca de 20% para 1920 veículos (embora houvesse carros em 1920 que poderia exceder 100 MPH).

Construir: Uma classificação da força e do tamanho do veículo. Quando reduzido a zero, o veículo está fora de ação. Cada total de 10 pontos de dano diminui construção de um veículo por 1 ponto (arredondado para baixo); dano abaixo de 10 pontos de vida é ignorado.

Se construção de um veículo é reduzida a metade (arredondado para baixo) de seu valor inicial ou inferior, ela é prejudicada; um dado penalidade é aplicada a toda a movimentação da Auto (ou habilidade apropriada) rolos.

Se um veículo leva dano igual ao seu valor compilação completa em um incidente, o veículo está completamente destruído de uma forma impressionante. Ele pode explodir, queimar, rolo ou sofrer alguma combinação destes. Todos os ocupantes do veículo são propensos a morrer. Quer ou não os investigadores têm uma chance de sobrevivência é até o Keeper: Rolos de sorte pode ser permitido. Aqueles que estão get sorte jogado livre, embora seja recomendado que tomar pelo menos 2D10 danos.

Se construção de um veículo é de outro modo reduzido para zero por dano cumulativo (ou seja, em incrementos de menos do que um valor inicial de construção do veículo), torna-se undrivable, a paralisação. Dependendo da situação (e talvez um rolo Sorte) isso pode levar a um acidente, resultando em 1D10 danos para o motorista e passageiro.

Armadura para as pessoas: A classificação de armadura é para os passageiros e motorista, que reflete o número de pontos de armadura do veículo fornece contra ataques externos.

Passageiros e tripulantes: O número de pessoas que podem ser acomodados.

Resumo das regras da sanidade

Falhando um rolo Sanity: uma ação involuntária.
perda de sanidade de 5 pontos ou mais: fazer um roll-Intelligence Se bem sucedido, ensues insanidade temporária.
perda de sanidade de um quinto ou mais em um dia: ensues insanidade indefinido.

As fases de Insanity

Um ataque de loucura: quer "tempo real" (1D10 rodadas) ou "Resumo" (1D10 horas); Baliza altera um detalhe bastidores (fobia, mania, etc)

Insanity subjacente: quaisquer outras sanidade perda resulta em um outro ataque de loucura; o investigador está propenso a delírios.

Os efeitos colaterais de Insanity

1. Fobias: enquanto insano, deve lutar / fugir ou tomar um dado penalidade em testes de habilidade.
2. Manias: enquanto insano, deve submeter-se a mania ou tomar um dado penalidade em testes de habilidade.
3. Delírios e verificações da realidade: fazer um teste de sanidade para testar ilusões:

> **Fracasso:** perder um ponto sanidade (e submetidos a um ataque de loucura se loucos).
> **Sucesso:** descartar delírios.

4. Insanity e os Mitos de Cthulhu: adicionar 5% habilidade Cthulhu Mythos com primeiro surto de loucura inspirada por um evento Mythos relacionados. Adicione 1% em ocasiões posteriores.

Recuperação

De insanidade temporária: após 1D10 horas ou um bom descanso.

De insanidade indefinido: rolar no final de cada mês de tratamento; Keeper pode permitir a recuperação automática durante a próxima fase de desenvolvimento investigador.

O tratamento com cuidado home / privada (rolo 1D100 por mês): 01-95: sucesso (ou sob habilidade psicanálise); adicionar pontos 1D3 sanidade. Fazer uma Sanity roll-se bem sucedida, a insanidade é curada.
96-100: fracasso; perder pontos 1D6 sanidade.

Tratamento na instituição (rolo 1D100 por mês): 01-50: sucesso (ou sob habilidade psicanálise); adicionar pontos 1D3 sanidade. Fazer uma Sanity roll-se bem sucedida, a insanidade é curada.
51-95: Nenhum progresso.
96-100: fracasso; perder pontos 1D6 sanidade.

Se acostumando com a awfulness

O jogador registra os pontos sanidade cumulativos perdidas para uma determinada entidade Mythos (por exemplo, as profundas); a perda acumulada não deve exceder a quantidade máxima para um único encontro com essa entidade. Reduzir a perda cumulativa registrada por 1 em cada fase de desenvolvimento investigador.

Tabela VII: Bouts de Madness- Tempo Real (rolo 1D10):

1) Amnésia: O investigador não tem memória de acontecimentos que tiveram lugar desde que foram em um lugar de segurança. Por exemplo, parece-lhes que um momento eles estavam tomando café da manhã e no próximo eles estão enfrentando um monstro. Isso dura 1D10 rodadas.

2) deficiência Psychosomatic: O investigador sofre cegueira psicossomática, surdez ou perda do uso de um membro ou membros de 1D10 rodadas.

3) A violência: Uma névoa vermelha desce sobre o investigador e eles explodem em uma farra de violência descontrolada e destruição dirigida a seus arredores, aliados ou inimigos tanto para 1D10 rodadas.

4) A paranóia: O investigador sofre paranóia severa para 1D10 rodadas; todo mundo está fora para obtê-los; ninguém pode ser confiável; eles estão sendo espionados; alguém traiu; o que eles estão vendo é um truque.

5) Significativo Pessoa: Comente entrada bastidores do investigador para Significativo Pessoas. Os erros investigador outra pessoa na cena para a sua pessoa significativa. Considere a natureza da relação; o investigador age sobre ela. Isso dura 1D10 rodadas.

6) Fraco: The Faint investigador. Eles recuperar após 1D10 rodadas.

7) Fugi em pânico: O investigador é obrigado a ficar o mais longe possível, por todos os meios disponíveis, mesmo que isso signifique tomar o único veículo e deixando todos os outros para trás. Eles viajam para 1D10 rodadas.

8) histeria física ou explosão emocional: O investigador está incapacitado de rir, choro, gritos, etc. para 1D10 rodadas.

9) Fobia: Investigador ganha uma nova fobia. Rolo 1D100 na Tabela IX: fobias amostra, ou o Guardião pode escolher um. Mesmo se a fonte da fobia não estiver presente, o investigador imagina que é lá para os próximos 1D10 rodadas.

10) Mania: O investigador ganha uma nova mania. Rolo 1D100 na Tabela X: manias de exemplo, ou o detentor pode escolher um. O investigador procura entrar em sua nova mania para os próximos 1D10 rodadas.

Tabela VIII: Bouts da loucura-Resumo (Rolo 1D10):

1) Amnésia: O investigador trata de seus sentidos em algum lugar desconhecido sem memória de quem eles são. Suas memórias voltará lentamente a eles ao longo do tempo.

2) robe: O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas mais tarde, depois de ter sido roubado. Eles são ileso. Se eles estavam carregando um tesouro mais precioso (veja investigador backstory), fazer um teste de sorte para ver se ele foi roubado. Tudo o resto de valor é automaticamente faltando.

3) golpeada: O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas mais tarde para encontrar-se golpeado e ferido. pontos de vida são reduzidos a metade do que eram antes de ir insano, embora isso não causar uma ferida Major. Eles não foram roubados. Como o dano foi sustentado é até o Keeper.

4) A violência: O investigador explode em uma farra de violência e destruição. Quando o investigador trata de seus sentidos, suas ações podem ou não ser aparente ou lembrado. Quem ou o que o investigador tem infligido a violência em cima e se eles mataram ou danos simplesmente infligido é até o Keeper.

5) Ideologia / crenças: Comente entrada bastidores do investigador para a ideologia e crenças. O investigador manifesta um destes em um extremo, e dementes forma demonstrativo. Por exemplo, uma pessoa religiosa pode ser encontrada mais tarde, pregando o evangelho em voz alta no metrô.

6) Significativo Pessoas: Consulte a entrada bastidores do investigador para Significativo Pessoas e porque a relação é tão importante. No tempo que passa (1D10 horas ou mais) o investigador fez o seu melhor para chegar perto dessa pessoa e agir de acordo com sua relação de alguma forma.

7) Institutionalized: O investigador trata de seus sentidos em uma célula ala ou da polícia psiquiátrica. Eles podem lentamente recordar os acontecimentos que os levaram lá.

8) Fugi em pânico: Quando o investigador trata de seus sentidos estão longe, talvez perdido no deserto ou em um trem ou de longa distância de ônibus.

9) Fobia: O investigador ganha uma nova fobia. Rolo 1D100 na Tabela IX: fobias amostra, ou o Guardião pode escolher um. O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas mais tarde, depois de ter tomado todas as precauções para evitar a sua nova fobia.

10) Mania: O investigador ganha uma nova mania. Rolo 1D100 na Tabela X: Manias de exemplo, ou o detentor pode escolher um. O investigador trata de seus sentidos 1D10 horas mais tarde. Durante este ataque de loucura, o investigador terá sido entregando-se totalmente em sua nova mania. Se isso é claro para outras pessoas é até o Guardião e jogador.

Resumo das regras de Magic

leitura inicial de um tome: pode exigir leitura rolo; duração variável (horas a semanas, à discrição do depositário); resulta em perda de ponto de sanidade (se um crente); leitor ganha de metade do volume está listado Cthulhu pontos de habilidade.

Lendo do rolo:

Impresso no último século e em boas condições: dificuldade Regular.

Manuscrita (especialmente se idade): nível de dificuldade difícil.

Mais desafiadora de antigas, tomos mofando: nível de dificuldade extrema.

estudo completo de um tome: uma leitura inicial deve primeiro ser concluída; nenhum teste de leitura obrigatória; ver Tabela XI: Mythos Tomes (página @@) para o período de estudo; resulta em perda de ponto de sanidade (se um crente); Se classificação Mythos do volume é maior do que a habilidade de Cthulhu do leitor, o leitor ganha o pleno benefício Cthulhu Mythos; se Cthulhu Mythos habilidade é maior do que classificação Mythos de tomo, ganhar apenas metade benefício Cthulhu Mythos; cada posterior estudo completo dobra de tempo de estudo.

Para mais detalhes sobre tomos ver Capítulo 11: Tomes de Eldritch Lore e segredos esquecidos.

leitura inicial: rolo de leitura pode ser necessária. Keeper decide sobre tempo necessário. Rolo para a perda de sanidade e aumentar a habilidade de Cthulhu por valor CMI do tomo.

Usando um tomo como um livro de referência: devem ter concluído um estudo completo; horas 1D4; rolar menor ou igual ao do livro Cthulhu Mythos Rating.

pontos mágicos, gastos excessivos: tirar pontos mágicos adicionais a partir de pontos de vida.

pontos de magia, a recuperação: Um ponto mágica por hora (mais se POW é superior a 100).

Aprender um feitiço de um livro Mythos: completar uma leitura inicial; duração variável (horas a semanas, à discrição do depositário, tipicamente 2D6 semanas); fazer um teste duro INT (opcional).

Aprender uma magia de outra pessoa: a partir de um livro, mas mais rápido.

Aprender um feitiço de uma entidade Mythos: muito rápido; INT rolo para reter feitiço.

fundição inicial de um feitiço: fazer um teste duro POW; quer empurrar ou totalmente reaprender soletrar; falhando o rolo empurrado permite que o feitiço para ser lançado, mas custa 1D6 x pontos MP e sanidade, e incorre outros efeitos colaterais.

tempo e magias em combate Casting (ver Capítulo 12: Grimoire): instantânea sobre-DEX do utilizador + 50; um round-ativa em DEX do usuário no presente round; duas rodadas-ativa na seguinte rodada em DEX do usuário, e assim por diante.

Crente: enquanto um descrente, ganhar habilidade Cthulhu Mythos, mas não perder pontos sanidade para a leitura de volumes; com a primeira perda de pontos sanidade a experiência direta do Cthulhu Mythos, pontos de sanidade também perdem igual a habilidade Cthulhu Mythos.

Aumentar POW

Um feitiço que requer um rolo POW oposta para afetar um alvo é lançado com sucesso (o rolo oposto é vencida) -Roll 1D100; Se for maior que POW (ou rolo 96 ou superior), POW aumenta 1D10 pontos permanentemente.

A sorte resultado rolo de 01-roll 1D100; Se for maior que POW (ou rolo 96 ou superior), POW aumenta 1D10 pontos permanentemente.

Rápida Tabela de Referência para a metade e Quinta Valores

Encontre a característica ou valor de habilidade na coluna Número Base, e ler através de determinar a metade (Hard) e quinta valores (extremo).

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

sanity questionário

HP Lovecraft era conhecido por seu uso de palavras incomuns, que emprestou seu escrevendo um determinado avor fl. Você pode achar a seguinte lista de palavras Lovecraftian úteis e inspiradores em jogo.

Uma palavra de cautela-lendo a lista inteira provoca perda de sanidade 1D3!

Aberrante, anormal, abominável, absurdo, Abismal, Maldito, ácido, adesivo, Airy, estrangeiro, ambíguo, amorfo, anárquico, Arcaico, angular, Animalistic, animado, anômalo, Antediluvian, Antiquário, terrível, appendaged, Pálido, Askew, Astounding, atroz, Awry, Babuíno-Like, Baleful, Baneful, falido, bárbaro, Batráquio, Beastly, Gritar, Bilious, Esquisito, blasfemo, Bleating, inchado, Bloodshot, blubbery, Ferver, Brutish, Bug-eyed, bulboso, Cacarejando, Cadaverous, canceroso, Cellular, mutável, caótico, Charnel, vibrar, quitinosos, Grosso e incolor, colossal, confuso, congelados, massas, cónico, Convoluted, cadavérico, Corpulent, corrompido, cremoso, Criminal, Croaking, Crustáceos, cristalina, ciclópica, cilíndrico, Daemonic, Dank, escuro, Dazzling, ensurdecedor, Imortal, perverso, debochado, decadente, decomposição, Deformed, degenerada,Degradada, Delirante, Depravado, enlouquecido, Detestable, desviante, Diabolical, difusa, dire, discordante, doente, Dis fi gurado, desgosto, deslocado, desordenados, desproporcionada, dissolvido, Distorted, terrível, gotejamento, efervescente, refulgência, efusiva, elástico, Eldritch, Elefantina, sem fim, ampliado, enorme, envolvendo, evasivo, exagerado, excruciante, Extended, Fabulous, sem cara, Fantastic, medroso, fecundo, Festering, fibrosa, Fiendish, Fiery, Filthy, fishlike, flácida, Fluir, flutuante, fluido, espuma, fétido, Foul, fracturada, perfumado, Frantic, fúngica, Fungoid, Furioso, furtivo, Gambrel, gangrenoso, gigantismo, Gaunt, chocante, Ghoulish, Gibbering, Convexa, gigantesca, globular, glutinoso, Gluttonous, ranger, cruento, agarrar, esverdeado, Grim, cruento, bruto, grotesco, Gushing, Cabeludo, Alucinatória, Infeliz, de ódio, Hazy, Heaving,Hellish, Hideous, silvo, Chifre, Horrível, urra, enorme, híbrido, Ichorous, Idiotic, ilógico, imaterial, Immemorial, imenso, Imoral, Indescriptível, incoerente, incompleta, incongruente, incrível, indistinto, Infected, Infernal, infestado, Desumanos louco, insípida, iridescente, irracional, irregular, jabbering, enfadado, jangling, invejoso, Jelli fi cado, misturado, projetando, cleptomaníaco, Leprous, Limp, Lique fi cado, Loathsome, serra madeira, luminescentes, irregular, excêntrico, espreitamento, louco, bichado, malévolos malformado, malicioso, maligno, Mas-Jangling, invejoso, Jelli fi cado, misturado, projetando, cleptomaníaco, Leprous, Limp, Lique fi cado, Loathsome, serra madeira, luminescentes, irregular, excêntrico, espreitamento, louco, bichado, Malévolo, mal formado, suspeito, maligno, Mas-Jangling, invejoso, Jelli fi cado, misturado, projetando, cleptomaníaco, Leprous, Limp, Lique fi cado, Loathsome, serra madeira, luminescentes, irregular, excêntrico, espreitamento, louco, bichado, Malévolo, mal formado, suspeito, maligno, Mas-sive Membranosa, ameaçador, Mesmerising, metálico, Mildewed, sem mente, abortou, disforme, Geme, derretido, Monstruoso, monumental, mórbido, Mortifying, Mosqueado, moldering, sujar, mucoso, Murmuring, mutilado, irritantes, sem nome, Nauseous, Nearsighted, nebuloso, Necromantic, necrótica, Nightmarish, Noiseless, Noisome, não-euclidiana, sem sentido, nociva, entorpecimento, Obsceno, Obsequious, Octopoid, Odious, Odorous, oleosa, Agoirento, Escorrer, orgânico, Outlandish, outre, Oval, Repleto de Vegetação, Overripe, pagan, pálido, pálido, palpitante, paralítico, Parasita, Pasty, Peculiar, Per fi dious, Perverse, fleumático, Impiedoso, plástico, maleável, Venenoso, poroso, grávida, prodigioso, Profane, profusa, Pronged, protoplasmáticas, protuberantes, Prurient, Pseudopoidal, Puckered, pudim-Like, pulsante, pustulosa, pútrido, trêmula, Queasy, Quiescent, Quivering, radiante, Rainbowed,Retangular, Reeking, Remorseless, Repelente, Repreensível, Reptilian, repugnante, repulsivo, Resplandecente, Restless, remelentos, rígida, podre, Rotting, Áspero, Rubbery, rugosa, Sacrilegious, Salgueiro, Sanguine, Scabby, Escama, Gritar, Scummy, fervendo, sem sentido, Sepulchral, sombrio, brilhante, Shrieking, fl ção Shuf, evitado, doentia, Cego, Sinewy, singular, do esqueleto, sem sono, viscoso, Escorregadio, deslizando, Slobbering, lento, Solene, sórdida, sem som, Spectral, esférica, tipo esponja, escamosas, estagnado, Stench, Sticky, estupefaciente, estupendo, Stygian, sulfuroso, Syrupy, repleta, Tenebrous, Tentacled, terrível, espessamento, batendo, Throbbing, transformado, Transparente, Tubular, tumultuada, Turbid, turbulento, feio, Ultimate, ululante, imundo, Uncouth, não digerida, deselegante, Desconhecido, Unmasked, inominável, Unnamable, Unnatural, Verde, Invisível,Unspeakable, Inexprimível, Vague, vaporosa, Vast, vibrando, Vile, viperous, viscoso, Vivid, volumosa, Vómitos, Lamentações, Wan, Warped, Waxen, palmípede, Molhado, girando, Withered, comeu-Worm, Wormy, miserável, contorcendo-se, xenófobo, yammering, Zodiacal, zymotic.

1920s Era Investigator

Name
Player
Occupation
Age Sex
Residence
Birthplace

Characteristics

STR		DEX		POW	
CON		APP		EDU	
SIZ		INT Idea		Move Rate	

Major Wound | Max HP

Hit Points: Dying 00 | Unconscious 03 | 01 02 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Temp. Insane | Indef. Insane | Start | Max

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

Call of Cthulhu

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

Max MP

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

Investigator Skills

Accounting (05%)	Fast Talk (05%)	Law (05%)	Science (01%)
Anthropology (01%)	Fighting (Brawl) (25%)	Library Use (20%)	
Appraise (05%)		Listen (20%)	
Archaeology (01%)		Locksmith (01%)	Sleight of Hand (10%)
Art / Craft (05%)	Firearms (Handgun) (20%)	Mech. Repair (10%)	Spot Hidden (25%)
	Firearms (Rifle/Shotgun) (25%)	Medicine (01%)	Stealth (20%)
		Natural World (10%)	Survival (10%)
Charm (15%)	First Aid (30%)	Navigate (10%)	Swim (20%)
Climb (20%)	History (05%)	Occult (05%)	Throw (20%)
Credit Rating (00%)	Intimidate (15%)	Op. Hv. Machine (01%)	Track (10%)
Cthulhu Mythos (00%)	Jump (20%)	Persuade (10%)	
Disguise (05%)	Language (Other) (01%)	Pilot (01%)	
Dodge (half DEX)		Psychology (10%)	
Drive Auto (20%)		Psychoanalysis (01%)	
Elec Repair (10%)	Language (Own) (EDU)	Ride (05%)	

Weapons

Weapon	Regular	Hard	Extreme	Damage	Range	Attacks	Ammo	Malf.
Unarmed				1d3 + db	-	1	-	-

Combat

Damage Bonus
Build
Dodge

Backstory

Personal Description

Traits

Ideology/Beliefs

Injuries & Scars

Significant People

Phobias & Manias

Meaningful Locations

Arcane Tomes, Spells & Artifacts

Treasured Possessions

Encounters with Strange Entities

Gear & Possessions

Cash & Assets

Spending Level

Cash

Assets

Quick Reference Rules

Skill & Characteristic Rolls

Levels of Success:

Fumble	Fail	Regular	Hard	Extreme	Critical
100 / 96+	> skill	≤ skill	½ skill	⅕ skill	01

Pushing Rolls: Must justify reroll; Cannot Push Combat or Sanity Rolls

Wounds & Healing

First Aid heals 1HP; Medicine heals +1d3 HP

Major Wound = loss of ≥ ½ max HP in one attack

Reach 0 HP without Major Wound = ***Unconscious***

Reach 0 HP with Major Wound = ***Dying***

Dying: First Aid = temp. stabilized; then require Medicine

Natural Heal rate (non Major Wound): recover 1HP per day

Natural Heal rate (Major Wound): weekly healing roll

Fellow Investigators

Me

Char.
Player

Char.
Player

Char.
Player

Char.
Player

Char.
Player

Char.
Player

Char.
Player

Char.
Player

Modern Era Investigator

Name _____
Player _____
Occupation _____
Age _____ Sex _____
Residence _____
Birthplace _____

Characteristics

STR		DEX		POW	
CON		APP		EDU	
SIZ		INT Idea		Move Rate	

Major Wound ☐ Max HP

Temp. Insane ☐ Indef. Insane ☐ Start Max

HIT POINTS

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

SANITY

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

CALL of CTHULHU

LUCK

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

Max MP

MAGIC POINTS

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

Skills

☐ Accounting (05%)	☐ Elec Repair (10%)	☐ Language (Own) (EDU)	☐ Science (01%)
☐ Anthropology (01%)	☐ Electronics (01%)	☐ Law (05%)	☐
☐ Appraise (05%)	☐ Fast Talk (05%)	☐ Library Use (20%)	☐
☐ Archaeology (01%)	☐ Fighting (Brawl) (25%)	☐ Listen (25%)	☐ Sleight of Hand (10%)
☐ Art / Craft (05%)	☐	☐ Locksmith (01%)	☐ Spot Hidden (25%)
☐	☐	☐ Mech. Repair (10%)	☐ Stealth (20%)
☐	☐ Firearms (Handgun) (20%)	☐ Medicine (01%)	☐ Survival (10%)
☐ Charm (15%)	☐ Firearms (Rifle/Shotgun) (25%)	☐ Natural World (10%)	☐ Swim (20%)
☐ Climb (20%)	☐	☐ Navigate (10%)	☐ Throw (20%)
☐ Computer Use (05%)	☐ First Aid (30%)	☐ Occult (05%)	☐ Track (10%)
Credit Rating (00%)	☐ History (05%)	☐ Op. Hv. Machine (01%)	☐
Cthulhu Mythos (00%)	☐ Intimidate (15%)	☐ Persuade (10%)	☐
☐ Disguise (05%)	☐ Jump (20%)	☐ Pilot (01%)	☐
☐ Dodge (half DEX)	☐ Language (Other) (01%)	☐ Psychology (10%)	☐
☐ Drive Auto (20%)	☐	☐ Psychoanalysis (01%)	☐

Weapons

Weapon	Regular	Hard	Extreme	Damage	Range	Attacks	Ammo	Malf.
Unarmed				1d3 + db	-	1	-	-

Combat

Damage Bonus

Build

Dodge

Backstory

Personal Description

Traits

Ideology/Beliefs

Injuries & Scars

Significant People

Phobias & Manias

Meaningful Locations

Arcane Tomes, Spells & Artifacts

Treasured Possessions

Encounters with Strange Entities

Gear & Possessions

Cash & Assets

Spending Level

Cash

Assets

Quick Reference Rules

Skill & Characteristic Rolls

Levels of Success:	Fumble	Fail	Regular	Hard	Extreme	Critical
	100/96+	>skill	≤ skill	½ skill	⅕ skill	01

Pushing Rolls: Must justify reroll; Cannot Push Combat or Sanity Rolls

Wounds & Healing

First Aid heals 1HP; Medicine heals +1d3 HP

Major Wound = loss of ≥ ½ max HP in one attack

Reach 0 HP without Major Wound = ***Unconscious***

Reach 0 HP with Major Wound = ***Dying***

Dying: First Aid = temp. stabilised; then require Medicine

Natural Heal rate (non Major Wound): recover 1HP per day

Natural Heal rate (Major Wound): weekly healing roll

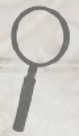
Fellow Investigators

Me

Char.
Player

Playtesting desta edição foi realizado por:

Matthew Nott, James Illing, Mark Kerr, David Brennan, Andrew Nicholson, Matthew Sanderson, Paul David Watts, Amy Hewitt, Robin Poole, Lucy Fricker, Edgar Fricker, Emily Fricker, Ashley Munday, Keith Greenberg, John Harland, Rhona Munday, Jon Musselwhite, Carrie Seal, Scott Dorward, Clint Krause, Cassie Krause, Zachary Davies, Isaac Gehrke, Geoff Suetter e Chris Pennington, Dan Boyer, Stephanie Boyer, Justin Morgan-Davies, Chris Brind, James Soper, Ralph Shelton, Dan Owsen, Stephen Peek, Ken Lindsay, John Kornhaus, Lester Marshall, Eric Allen, Amanda Plageman, Betsy Plageman, Chris Padgett, Chad Roberts, Thomas Shavor, Don Campagna, Rusty Totten-Emerson, Mike Vergamini, Jordan Millward, Keri Harthoorn, Ed Possing, John possing, Mike Ranalli Jr., Daniel Hernández Garrido, Pedro J. Ramos González, Miguel Nieve Calzada, Iván Yenia Smaluk Holly,Francisco Jiménez Ontiveros, Andrew Churchill, Graham Brand, Gary Buckland, Anita Crompton, James Walkerdine, Erik Dahlstrom, Ryan Hinks, John Dahlstrom, Dean Anderson, Matt Clementson, Jon Evans, Ben Halbert, Calvin Le Hurrah, Steve Humphreys, Fiona Humphreys, Robert Biddle, Jim Phillips, Toni Koo, Jonathan Powell, David Williams, Randall Padilla, Alistair Warmington, Justin Farquhar, Andrew Yorkshades, Emma Marlow, Mark Newman, Doug Inverno, Steve Mumford, Richard Newton, Pat Smith, Jack Weatherall, Tom Hudson , Stefan Anundi, Christian Johansson, Ulf Lundgren, Ola Ökvist, Pookie, David Lai, Jeremy (Mog) Rowland, Formiga (soberbo) Smith, Hugh Blackwood, Richard Quick, Dennis Tsironis, Clea Michailidou, Dionísia Gerakopoulou, Katerina Chatzidrosou, Robert PV Davis, Franklin Barrientos, Gregg Wilson, Phil Pehlke, Patrik Olsson, Jeremias Monk,Martha Hollister, Maxwell Votey, Elizabeth Deatrick, Arun Shankar, Tony Parry, Paul Lawrence, Andy Watson, Paul Cook, Martin Brown, Jasminka O'Hora, Charlie Apps, Tuomas Salmela, Peter Robben, Els Tercken, Ben Bogaerts, Steve Fleurackers, Amanda Jackson, David Jackson, Chris Lackey, Nick Clements, Jason Rainbird, Martin Slowey, Joshua Lewis Moberly, Dustin Dunaway, Liam Fishwick, Ilan Rosenstein, Chris Cooper, Bert Isla, Susan Wardell, Arthur Martinez, Roderick Kutch, Tracy Reese, Josh Richard, Morgan Hua, Kim Farrell, Kenneth Andrade, Shannon JE McNamara, Chris Fisher, Henry Povolny, Kevin McDonald, Kevin Coltrane, R. Eric Smith, Scott Hertenstien, Todd Wittlief, Marc Bruner, Andrew Trent, Kari Banta, Glen Wadleigh, Zoe Trieff, Paul Shelton, Allan Wilson, Nicolai K. Nerland, Emma Kroft, Henrik Skjerset, Frank-Marcus Nerland,Sarah Andersson, Terry Zimmerman, Richard Loomer, Calvin Chow, Tiffany Whitnack, John Whitnack, Frank Heller, Christina Wessel-Heller, Joonas Selin, Sami Villa, Petri Kuha, Mikko Turja, Santtu Pelkonen, Pedro Ziviani, Viktor Ragnarsson, Leó Páll Hrafnsson , Haukur Ársæll Gunnarsson, Runar Thorarinsson, Aron Ingvar Asdisarsson, Thorarin Sigurdsson, Ari Pall Albertsson, Gunnar Kjartansson, Michael Marconi, Vincent Marconi, Alexander Marconi, Donald Webber, Frank Bistor, Brittany Duncan, Pat Andrews, Thomas Pieters, Jan Maeckelberghe, Kenny Peere, Kenny Soete, Noel O'Connor, Martin Foster, David Wright, Martin Wagner, Michael Bisanz, Gregor Fischer, Christian Kraft, Christopher Smith Adair, Arianne Adair, Jay Mueller, Brandon Drake Reed, David Ruiz,Christina Wessel-Heller, Joonas Selin, Sami Villa, Petri Kuha, Mikko Turja, Santtu Pelkonen, Pedro Ziviani, Viktor Ragnarsson, Leó Páll Hrafnsson, Haukur Ársæll Gunnarsson, Runar Thorarinsson, Aron Ingvar Asdisarsson, Thorarin Sigurdsson, Ari Pall Albertsson, Gunnar Kjartansson , Michael Marconi, Vincent Marconi, Alexander Marconi, Donald Webber, Frank Bistor, Brittany Duncan, Pat Andrews, Thomas Pieters, Jan Maeckelberghe, Kenny Peere, Kenny Soete, Noel O'Connor, Martin Foster, David Wright, Martin Wagner, Michael Bisanz , Gregor Fischer, Christian Kraft, Christopher Smith Adair, Arianne Adair, Jay Mueller, Brandon Drake Reed, David Ruiz,Christina Wessel-Heller, Joonas Selin, Sami Villa, Petri Kuha, Mikko Turja, Santtu Pelkonen, Pedro Ziviani, Viktor Ragnarsson, Leó Páll Hrafnsson, Haukur Ársæll Gunnarsson, Runar Thorarinsson, Aron Ingvar Asdisarsson, Thorarin Sigurdsson, Ari Pall Albertsson, Gunnar Kjartansson , Michael Marconi, Vincent Marconi, Alexander Marconi, Donald Webber, Frank Bistor, Brittany Duncan, Pat Andrews, Thomas Pieters, Jan Maeckelberghe, Kenny Peere, Kenny Soete, Noel O'Connor, Martin Foster, David Wright, Martin Wagner, Michael Bisanz , Gregor Fischer, Christian Kraft, Christopher Smith Adair, Arianne Adair, Jay Mueller, Brandon Drake Reed, David Ruiz,Aron Ingvar Asdisarsson, Thorarin Sigurdsson, Ari Pall Albertsson, Gunnar Kjartansson, Michael Marconi, Vincent Marconi, Alexander Marconi, Donald Webber, Frank Bistor, Brittany Duncan, Pat Andrews, Thomas Pieters, Jan Maeckelberghe, Kenny Peere, Kenny Soete, Noel O' Connor, Martin Foster, David Wright, Martin Wagner, Michael Bisanz, Gregor Fischer, Marco Subias, Michiel Krohne, Chris Sloan, Kyle Fujita, Justin Bunnell, David Wetzel, Robert Weiman, John Hood, Doug Hilton, Jason Follweiler, Richard Michaels, Kevin Seachrist, Jason Brennan, Justin Brennan, Eliseu Campbell, Robert Major, David Ikey , Rhys Steele, Sean Conry, Dorian Rix, Tristan Goss, Paul Briske, Amber Forbes, Alastair Collins, Eric Parsonage, Michael Leicester, Dave Bell, Dave Wilkinson, Neil Hepple, Neil Thompson, Ian Stephenson, Dominik Douville-Bélanger, Mario Rousseau , Patrick Senez, Anthony Malizia, Will Allen Matthews III, Will Allen Matthews IV, Paul David Lamb, John Weseman, Zach Weseman, Paul Ergen, Dale Elvy, Liam Jones, Igor Divjak, Glenn Bellam, Andrew Smith, Andrew Millar, Douglas Royson , Richard Anderson, Allan Goodall, Alana Goodall, Dustin Gulledge, Katie Gulledge, Mark Miller, Joerg Sterner,Astrid Knobling-Sterner, Eric Lane Webb, Holly Webb, Kaylee Webb, Bob Brinkman, Jennifer Brinkman, John Happney, PJ Paeplow, Tyler Tucker, William Troy Tucker, Dan Kramer, Jon Hook, Brian Murphy, Chad Bouchard, Hugh Ashman, Toni Kähönen, Gordon Wiley, Bill Hennings, Wilmon preto, William Messerschmidt, Brett Bossert, William Stern, David J. No início, Gabriel Laurel, Joshua Raymond, Dylan Lecocq, Mick mão, David Smith, Barbara Groves, Mark Noblet, Ian Clarke, Mike Coriasco, Rita Coriasco, Neil Ebrey, Alissa Simader, Pat Eadie, Scott Simmonds, Gary Pike, Mike Alsop, Andy Clark, Heiko Gill, Dirk Friedrichs, Sarai Kölle, Michael Seickert, Yorck-Martin Stüber, Matt Puccio, Kim Molinelli, Brandon Slaten, Kaaren Davis, Colleen Nachtrieb, Matt Nachtrieb, Bill Cowern, Turing Eret, rich Stokes, Richard “Cass” Cassey, Samuel Mercer, Greg Neil, Andrew Lyall,Marvin Fenderson, Christopher Gutteridge, Josh Leighton, Samu Kahila, Päivi Kahila, Antero Kaskela, Frank Troise, Chris Perkins, Nick Richardson, Paul DeMartino, Dan Perkins, Mikko Kauppinen, Mari Tyrskyluoto, Laura Ruusuvuori, Juho Ruusuvuori, Arttu Reinikainen, John Catanzaro , Anthony Bonilla, Jesse Harchack, Eliot Friedman, Greg Sclafani, Paul Giffney, Samira Mohamed, Ben Perry, Raziq York, Tariq York, Nigel Clarke, Julian Hayley, Lloyd Knott, Neal Latham, John Lawrie, Andrew Mussell, Greg Steel, Marek Szkaradek, Tomasz Białecki, Szymon Barwiński Cyfer, Jakub Jaraczewski, Mikołaj Kaminski, Małgorzata Lauks, Mateusz Nowak, Tomasz Sobanski, Tomasz Nowaczyk, Alex M. Mooney, Jonas Beardsley, Jon Hendrickson, Frank W. king, Brian Dailey, Joshua Schulter, Robert Koper, Charles Bailey, Milton Hopkins, Jason Campbell, Bruce Lang, Richard Deeter,Mike Mitchell, Carl Higdon, Forrest Andrew Rose, Leigh Carrthulhu, Regina Carr, Alex Wright, Matt Wright, David Carter, Hasan Ali, Jade Anlezark, Robin Rowe, Kimberly LeCompte, Lyndon Coghill, Christopher Williams, Stephanie Sauvinet, James Sauvinet, Scott roupa de cama, Alistair Stewart, Deirdre Rusling, Stuart Boon, Brian Lavelle, Paul McInally, Rowdy Scarlett, John Coates, Frank Broadway, Garrie Salão, Hasna Rahman, Mark Swift, Mark Denham, Martin Earnshaw, John Bolton, David Win de campo, Matt Anderson, Mik Parkin, Jon Telfer, Jason Durall, 'Evil' Gaz Bowerbank, Andrew Kenrick, Andrew Read, Adam Starks, Chris McIntosh, Corwin Riddle, Jim Drallos, Matt Jorgenson, Richard deck, Sean Connor, Stephen Pitson, Mathieu Booth, Adam Lloyd , Ben Newman, David Harold, Mark Smith,Barry Spryng e Paul Henderson (descanse em paz - uma inspiração e amigo de todos que ele conheceu).



Nossos agradecimentos vão para os seguintes Defensores Kickstarter que sacrificado para aumento de Call of Cthulhu 7ª Edição:

"Filkertom" Tom Smith "Iron" Jack Rafferty "MAD Myke" KNOWLES "Weird Dave" Olson @warwick_kevin A Coole A Jacob Cord

Smith AG Aaron
Alberg Aaron Berger
Aaron Buttery Aaron
Clark Aaron
Gerstorfer Aaron
Ingold Aaron M.
Wilson Aaron Reimer
Aaron Roberts Aaron
Saliba Aaron Switzer
Aaron Teixeira Aaron
Wainscott Achab

Adam 'woulf' Fink Adam
"IAmMarauder" Madden Adam
"Sixtystone Press" fi Crossingham
Adam Alexander Adam Ariza Adam
Bond Adam canhão Adam Conway
Adam Doochin Adam Flynn Adam
Hennings Adam Hock Adam Hough
Adam Kranzel Adam Mara oti Adam
Schilling

Adam Starks & Richard plataforma
Adam Tandy Adam Thornton Adam Vik

Adam von Whitcomb Adam
W. Adam Roy Winnett
Adrian Bigland Adrian
Maddocks Adrian Nelsen
Adrian Zollinger
adumbratus Aender

Afshin Coleman Atrás
Migiwa Airswing
Aitealeeso Aja Carter
AJW

Aki Koyama Akimitsu
Mochizuki Akio_Oti Akira
Ueda Akke

Alain Comeau Alain
Ducharme Alain
Renz Alan

Alan "Camel Killer" Leipzig, Chet
"Brain Caso" Lione

Alan Bligh Alan DeRosa
Alan Gairey Alan
Lawson Alan Puglia Alan
Rubin Alan Santos Dias
Alberto Berreteaga
Aldaroc

Alejandro "Lexarius" Torres
Duran Alejandro Henao
Aleksandar stossitch Alex
"MonsterChef" Neilson Alex &
Katy Alex e Amy Cotterill Alex
Barclay Alex Bayne Alex Beal
Alex fevereiro Alex Gutierrez
Alex Hammond Alex Kammer
Alex Meadows Alex Moore Alex
R Alex do Rush Alex Sandholm
Alex Scheibe Alex Strang Alex
Thornton-Clark Alex Twiston
Davies Alex Wood Alexander
Bakos Alexander Castaneda
Alexander D. Riggs Alexander
Família Alexander Kentorp
Alexander Lucard Alexander
Mew Alexander O. Smith
Alexander R. Corbett, esq.
Alexander R. Alexander Stigler
Y. Hawson Alexandre Aboud
Alexandre Hong Huot tiv Alexey
V Alexis Cole Alexis Perron
Alfonso Abella Alice Alison
Seffels Alistair Warmington
Allan Balsillie Allan Goodall
Allan Mills Allan R. Wilson Jr.

amhitchens@gmail.com
Amilia M. Ammar Mirza Amy &
George Mueller Amy Millar
Amy Richardson

Amy Worrall Anastasios Grigoriadis
Anders Herbst Pedersen Anders
Howard Anders Stage Andre
Kruppa André Reis Sakaya Andrea
Gillespie Andrea Lohafer Andrea M.
Corso-Wills Andrea Migone Andrea
Pedrani Andrea Sorbini Andrea
Urbani Andrea Vittorio Novati
Andreas Bergdal Andreas Davour
Andreas Fosheim Owre Andreas
Johansson Andreas Melhorn
Andreas Müller Andreas Sweder
Andreas Uppling Andrés Montañez
Andrew "hiive" Rollings Andrew
"Quarex" Huntleigh Andrew
Altrichter Andrew Anfora Andrew
Beirne Andrew Busam Andrew
Byers Andrew C Andrew Chang
Andrew Cozinhe Andrew Cotgreave
Andrew Cousins Andrew Fattorusso
Andrew Foxx Andrew Frederikson
Andrew Gatlin Andrew Goad
Andrew Grant Andrew Gronosky
Andrew Haines Andrew Hanks
Andrew Harshman Andrew Hesse
Andrew caça Andrew Jay Salmons
Andrew John Noble Andrew
Laliberte Andrew Lohmann Andrew
M.Gelbman Andrew Maizels
Andrew Millar Andrew Moriarty
Andrew Morton Andrew Mudd
Andrew Oberdier Andrew Obertas
Andrew Pais Andrew Pullen Andrew
Raphael Andrew Richardson
Andrew Rodwell Andrew S jovem
Andrew Schubert Andrew Steele
Andrew Sturman

Andrew Tagg Andrew Taylor
Andrew Thompson Andrew
Thorburn Andrew Valkauskas
Andrew Wilson Andrew
Yorkshades Andrew, Stacy e Grif fi
n Davis Andrija Popovic Andrzej
"Soulless" Kozakowski Andy
"Shadow" Collins Andy Hicks Andy
Jenkinson Andy Lee Andy
McAllister Andy Raisovich Andy
Rau Angelo Pileggi Angus Hewson
Aníbal J. Delgado anime
importações Annabeth Leong
Anne & Sigfried Trent Anne et
Guillaume Anne Freitas Anne
Petersen Anno Kagurazaka Anon
Anon Anônimo Anónimo ântero
Garcia Anthony "fashco" Emerson
Anthony "Runeslinger" Boyd
Anthony Clancy Anthony Finch
Anthony Florea Anthony
Halderman Anthony S.Vornheder
Anthony Schocke Anthony Uyl
Anthony Wayne Spaulding Antoine
DeJong Antoine Pempie Anton
Nilsson Antony Brown Antti
Kiviranta Arc Sonho Publishing
Arcturus Skwisgaar argentea
Ariock Van de Voorde Arion Hypes
Arjen Poutsma Arnaldo "Kurono"
Lefebre Arne Jonny Bakkevold
Arnie Swekel Arron Mitchell
Artemis Aiden Arthur e Robert
Goldman Arthur Boff Arthur
Coleborn Arthur Martinez Artur
Vecchi Arun Shankar Åsa Roos
Ash Clement

Asha Lighthizer Asherett
Ashley Ellis Ashley Munday
Athlor Atleb Aurilliiux Aussie
Helamã Austen Jenkins
Austin Davis Austin Sirkin
Auston Schrougham
Avatares de Alderguard
Avtom Axel Corrigan Axel
Toelke Azhar Azirithdorr
amorfo B & R Brendan
McCann

B. Adam Russell
B. Bilski
B. Khula
BD Caso Backer Nome Balin
DeLoach Barclay Smith Barthélemy
Alezandaru Basil 'The Q' Bear
Kioustelidis Klaw Beasty McFeasty
Belinda Kelly bellwethr Belug Ben
"phantomwhale" Turner Ben Chessell
Ben Douglas Ben Douglas Ben
Halbert Ben Mathis Ben Miller Ben
Norman Ben Quant Ben W Sino Ben
Walker Ben Wenham Ben Wilson
Ben Wilson Benevolente
Gamemaster Benjamin Bradley
Benjamin C. Cinza Benjamin F.
Bullock Benjamin Kesner Benjamin
Ligação Benjamin Lynes Benjamin
NOREST Benjamin P. Morgan
Benjamin Sennitt Benjamin
Svejgaard Benoit Devost Bentley
Burnham Bentley S. Beowulf (Biff)
Parafuso Bernard cascalho Bert Isla
Bertus Kock Bezultek
BigFriendlyDave

Bill Ashbaugh Bill Delo Bill Dickie Bill Faulkner Bill Moakler Bill Parsons Bill Roper Bill Rutherford Bill Stowers Billy J Hamlin Billy Luckey Binder

Björn BOD Sjölenius Bjorn Flink Bjørn Tore Øren BlackEagleBR Blain Neufeld Blokeski

Bo Hasle Buur Bob "The Bob" Kinney Bob Brinkman Bob Jones Bob Munsil

Bob Roeschenthaler Bobloblah Bojan Ramadanovic Boman Allan Jeffries Bonnie Skimblecat Beyea Boojum o coelho marrom Boris Lohmann Borusa Botchman

Boyd Ridley Critz, Brad V "zed" Broge Brad D. Kane Brad Osborne Brad Richards Bradley Eng-Kohn Bradley Hubsky

Brandon & åmbar Salisbury Brandon Cozinhe Brandon J. Golley Brandon Kern Brandon Lemos

Brandon Michael Bodnar Brandon Parker Bradley Brandon Slaten Brandon Watkins Brant Clabaugh Brendan Sheehan Brendan Taylor Brenden Arruda Brent Chandler Brent Collins Breon Halling Brett Abbott Brett Bayley Brett Bowman Brett Bozeman Brett Easterbrook

Brett Egerton-Warburton Brewe

Brian "Chainsaw" Campbell Brian "Nursewratchet" Stewart Brian Allred Brian Andrews Brian Benbrook Brian Bethel Brian Burrington Brian Cwikla Brian Ditullio Brian Douglas Brian Ellis Brian Ferrenz

Brian Godshall Brian Gray Brian Jubilation Martin Brian Koonce Brian L. Smith Brian pouco Brian M. Allen Brian Miller Brian Misiaszek Brian Nisbet Brian O. Hicks Brian P. Overton Brian R. Thacker Brian Rasmussen Brian S. Holt Brian S. Piorkowski Brian Simmons Brian Ward Brian Wiborg Mønster Brian Wilk Brian Wood Brie Harrison Brogen Brook Hubbard Bruce Grey Bruce L. Wehrle Bruce McIntosh Bruce Moffatt Bruce Montgomery Bruce Ollerenshaw Bruce Paris Bruce Paulson Bruce R Cordell Bruce Ralston Bruce Turner bruno "treps" Galice de Bruno Dedieu de Bruno Eduardo Follmann de Bruno Fasanaro Bruno Pereira Bryan Dodd Bryan M. Kelly Bryan Thao Worra Bryce Orion Platt Bryce Undy Brynjar Sigurðsson buri2020 burningcrow Butch2K zumbido Gunderson bygrinstow CC Magnus Gustavsson

C. Martin Richardson CML CSStrowbridge Cabel Dawson Calum McDonald Cameron Beere Cameron Esfahani Cameron Fong Cameron Manski Cameron Marschall Cameron Swartzell Camilo Munizaga Captain Sir Mark Franceschini, FEC Carl Lavigne Carl Portman Carl Tuttle Carl = agosto = Neidhart Carlin Coombs Carlo anziano Carlos A. Steffens & The Gaming Pit Carlos Bidea Carlos Lemura

Carlos Sari Thomas Carnacki o Santo Localizador Carter Fliss Casey Barackman Casey Lynn Casimir Singh Dodd Casper S. Carlslund Cat Tobin Catyrpelius Caz ChachiToys.com Chad Droga Harding Chad Dodd Chad Drummond Chad M. Horsley Chad Morelock Chad Parker Johnson Chad Richard Chad Robinson Chad Valdes Chadwick Howes Chan Ka Chun Patrick Chandler Halladay Char Gar Gothakon Charles A. Perryman Jr. Charles A. Williams Charles Bateson Charles Dunne Charles Grybosky Charles Hammond Charles Meyer Charles Moore Charles Murray Charles Myers Charles Smith Charles Turnitsa Charley afiada Charlie Cruz Charlie Rose Che "UbiquitousRat" Webster Pintainho Lewis Chimpy Chis Paul Spatgen Choi 'Quori' Won Chozo

Chris "Um Unspeakable" Pramas Chris "Whovian" Spivey Chris "Wooberman" Woodward Chris & Tammy Garland chris Alvarez Chris Bickerstaff Chris Burdett Chris Collins Chris Cousen Chris Cowger Chris Cowles Chris Craft Chris Crebolder Chris Davis Chris Deutscher Chris Duf fi eld Chris Fazio Chris Foster Chris Gorsuch Chris Green Chris Heard Chris Heath Chris Heilman Chris Hintze Chris Hopp & Jeff Powers Chris Huning Chris Hyde Chris Jackson Chris Jarocha-Ernst

Chris Johnson Chris Jones Chris K Chris Keenan Chris Kobbe Chris Larkin Chris M mixis Chris Masselli Chris Matney Chris McCubbin Chris McGorrery Chris McNeil Chris Menking Chris Miles Chris Moore Chris O'Donoghue Chris Parker Chris Sneary Chris Starr Chris Thompson Chris Troxell Chris VanderKnyff Chris Venus Chris W. Harvey Chris Wright ChrisB ChrisG Christer Freiholtz Christian A. Nord Christian Alipounarian Christian Cooke Christian Eilers Christian Gemballa Moura Christian Hanisch Christian Jensby Christian Kelly Christian Lake Christian Lange Christian Lehmann Christian Lindke Christian Panten Christian Riewe Christian Sciple Christian Svalander Christof Jacques Christoffer Strand Christophe Massin Christopher "Pip"Pipinou Christopher Anderson Christopher Beck Christopher Pássaro Christopher Burns, Christopher Igreja Christopher Davis Christopher Dawson Christopher Denton Christopher Friedman Christopher Gray Christopher Hardee Christopher Hill Christopher Hunter Christopher I. Avery Christopher J. Kenney Christopher Kieran Comer Christopher Líder Christopher M. Carter Christopher "Blacke" Milan Christopher Moses Christopher Murray Christopher O'Brien Christopher Patzner Christopher Pawley Christopher Robichaud Christopher RothwellMilan Christopher Moses Christopher Murray Christopher O'Brien Christopher Patzner Christopher Pawley Christopher Robichaud Christopher RothwellMilan Christopher Moses Christopher Murray Christopher O'Brien Christopher Patzner Christopher Pawley Christopher Robichaud Christopher Rothwell

Christopher Seiberling Christopher Smith Adair Christopher Swanson Christopher W Mercer Christopher Williams Christopher Wilson Christopher WJ Rueber mandril Aguilar mandril Barbee mandril Childers mandril Humphrey mandril Matusiak Ciro Alessandro Sacco CJ MacLean CJ Romer Claude Martins Noel Nielsen Clayton Mamedes Clayton Ray Cliff Gellings Cliff Winnig Clint Um Brubakken Cody Reichenau Cole Robotshenanigans Colin Matéria Colin Thompson Colleen Morgan Colter Snethen Colton

"ThatCanadianDude" Cousins Fitzsimmons Connor Alexander Connor McGann Conor Kenny Conor Willman Cooper Lushbaugh Corey Fulton Corey J. White Cornelius Henriksen Corpselocker Corwyn Cory B. Cory Scanlan Cory Welch Cosmic Misogynerd Courtney Cullen Craig Bevier Craig Bishell Craig Bode Craig Chapman Craig Craig D. Hewitt Craig Hackl Craig Hargreaves Craig Huber Craig Johnston (fl ash_cxxi) Craig Lemoine Craig McClung Craig Steinhoff Craig Sutherland Craig T. Craig T. Craig Wright Craigan Ford CRAIGS Creodahn Criag Brierley Crial CRScott Cthulhu Projecto Cthulhu renascido Cthulhuberry CthulhuBob Lindo Cullen Bunn Cult de Leggierosky

Cultúrlán Empresas Curt Meyer Curtis CW Peterson Cyrille Colliot CZ Dunn

D. Cardillo
D. Curtis Kelly
DP Rider
DR Sinodis
DI James Montgomery Doohan
DJ Cole
Daemocles
dag
Dag Bjørnar Hollund Dale Elvy Dalthius Dalton Fisher Damian Coffey Damien Gour Damien Laing Damien Moore Damon Gregory Dan 'Grimmund' Long Dan "Vargr1" Moody Dan Adamski Dan Alban Dan Brigman Dan Grendell Dan Harms Dan Hetteix Dan Hodgkins Dan Hudak Dan Jacobs Dan Kalmus Dan Kramer Dan Laufer Dan MacDonald Dan Massey Dan McGlade Dan Nanni Dan Porsa Dan Schmidt Dan Tracy

Dan Trandberg Jensen Dan Wilson Dane Winton Daniel 'Berli' Brown Daniel A. Hindes Daniel B Boyer Daniel Byrne Daniel C. Barton Daniel Cater Daniel DS Inglês Daniel Eder

Daniel Ferreira Flores Daniel Campos Daniel Grey Daniel Guyton

Daniel Hernández Garrido Daniel Hippensteel Daniel J. Barkley Daniel James Norton Daniel Laing Daniel Ley Daniel M Choi Daniel Mueller Daniel Petersen Daniel Porsa Daniel Quartaroli Daniel Reddy Daniel Schwab Daniel Sheperd Daniel Shirton

Daniel Skomorowski Daniel Stack Daniel Teixeira Chaves Daniel Watkins Danny Herbert Danny Montgomery Danny Secary Danny Seedhouse Dante Lacm'ihe Darcy Darcy Antes Darin Dumez Dario "Siziel" Completa Darius Ezell Darkshifter Darrell S. Lusardi Darren "Rubber" Fong Darren Buckley Darren Chamberlain Darren Hubbard Darren Kessell Darren MacLennan Darren Stephen Bird Darren Watts Darrin Fesperman Darryl Roberds Darryn Mercer Darth Guzman Daryl Fox

Traço Anderson e Phillip Bonder Dave 'Ferret' fi Grif n Dave "GamePodz" Cole Dave "KingDaveTheBest" capa Dave "Smiley" Dave J. Chivers Dave Arber Dave Avery Dave Barlow Dave Blakeman Dave Borne Dave Butani Dave Dakin Dave Desgagnés Dave Eightc Dave Glyer Dave Gross Mason Dave Kidd Dave Licença Dave Munro Dave Oda Dave Tomczyk DavFlamerock David David

David "Rockbender" Corcoran, Jr. David "escamosas" Bagdan David "Windywino" McLachlan David & Amanda Jackson David & Derek David A. Jepson David A. Schimpff David Bergkvist David Boeren David Boocock David Bradley David Bramble David C Shadle David Campbell David Corrie David Culp David Currie David Damen David DeRocha David Dorward

David Doucey David Erickson David Farnell David Gilbert David Grif fi ths David Haraldson David Harrison David Henion David Hinojosa David Hofmann David Hoover David Hughart David J. precoce David J. Zimmerman David Jennings David Jones David Karoski David King David Kirlin David Kube David L. Lee David Lai David Laine David Lallemand David Langbach David Larkins David Leuck David M Jacobs David Mascari David Mayo II David McCartney David Millians David Moncoulon David Morris David Myers David Nissen David Noal David Rodemaker David Ross David S.Berkompas David Siskin David Sundell David Swanson David Thompson David Tickner David Villa David Wetzel David Willems David Williams David WJ Smith David Zelasco DavidBirt Dawid Wojcieszynski DAWJ Dean Newman Dean Petty III Dean Wilson Deana Lancaster DeAnna Ferguson Decerto Declan Feeney DeL Del Lucent Denis Proulx Dennis Dennis Baum Dennis Hughes Dennis Matheson Dennis Walter Dereck Curry Derek Bray Derek Grimm Derek Guder Derek J. Parente

Derek Mayne Derek R Derek Robertson Derek Sotak Derek Swoyer Derik Dunning Devin Fitzgerald Devin Stang Dillon Burke Dimitrios Tsanikidis Dimitris Tzanerakis Dino Dirk 'Dizzy' Vandenheuvel DM Sipko DMWCarol Doc Covert Doctor McTentacle Dom Mooney Dom Zook Dominic McDowall Dominik Tobias Kolodzie Don Colton Don Dehm Don Gardner Don Kichline Don Tootak Donal Behal Donald E. Poole Jr. Donald J. Arnold Donald James Roberts Donald Lang Donna L. Howard Donnie

"The Crimson Coyote" Thomson Doodlebucket Doongar Doug Atkinson Doug Ayen Doug Bolden Doug J. Doug James Doug Miles Doug Portman Doug Roderick Doug Royson Doug Seipel Doug Smidebush Doug Wilson Doug Inverno Dougal Scott Douglas Bailey Douglas Lee Haxton Douglas S. keester Dr Andrew Cowie Dr. Cheinstein Dr. Juris L Puriņš Dr Moose dr. Eperjesi Andras Dr. Eric Luczaj Dr. JC Owens Dr. Jack R. Friedman Dr. Michael C. Labossiere Dr. Randji Portajonni Drakkar Darkholme de Drew "Scribe Industrial" Scarr de Drew "Ma / Pa Peters" Coston de Drew (Andrew) Sul de Drew Austin de Drew duggarey Clowery de Drew Pessarchick Drynyn Duane longo Jr. Duane Moore

Duke Ritenhouse Duncan "vadersson" McEwen Duncan Shea Duncan Watson Duncan Branco Poeira feijão Dustin Carroll Dustin Headen Dustin Maio fi eld Dustin Walton Dylan Allen Dylan J Robinson Dylan Orriss Dylan V. Distasio

E. Christopher Lloyd Earl S Prusak Eben W. Lindsey eco Mae Ed Alves Ed Haggerty Ed Ingold Ed Jendek Ed Kowalczewski Ed Lehman Ed Sherman Ed Sum Edbury Enegren eddi Eddie e Tami Gonzales Eddie Gist Eddie vende Éden Brandeis Edgar Gonzalez Edoardo Lando Edward Blum Edward Fewtrell Edward Holets Edward Horatio "Twixy" Bassington-Smythe Edward Lacey Egon Casteel El Sergio Monge Eli Gross Eli Margolese-Malin Elias O Elias Stallard-Olivera Eliran Teller Elodie Roze elonweis Elyzium Emiko410 Emiliano Marchetti Emily Johnsen Emily Margaret Smith Emma Marlow Emmalee Clark Emmanuel Kanter Emrys W. Hopkins Enigma-juiz Narzill Tanntos, Bendito Sumo Sacerdote da Y'golonac enn.in.me Eoghain Ormiston Eoin Burke Epic fail Corporação Eric Eric "Garthungalor" Shaffer Eric & Stephanie Franklin Eric

Anderson (O Assembléia Shoggoth) Eric Bailey Eric Beeson Eric Brennan Eric Carstairs Eric D. Miles

Eric Dodd Eric Gillespie Eric Halil Eric Lezon Eric Lopez Eric Miles

Eric M. Aldrich I Eric M. Paquette Eric M. Townsend Eric Matthews Eric Plante Eric Priehs Eric Rizzardini Eric Silverman Eric Topp

Eric Von Eschen Eric Walter Eric Winn Eric Yamanuha Erich Bartz Erich P. Becker

Erik "Cirkux" Lundbom Erik Bjorn, Watcher in the Darkness Erik de Graaf Erik J. Rogers Erik K. Cobbs Erik Vinje

Esko & Eero Suoranta Esmeralda e Kell Tomou Espen Andreassen Espen Solheim ESR

Esteban Osorio Gallardo Ethan Krindle Ethan P.

Ettore, Maia e Giordano Munari Eugene "Tinman" Doherty Evan Franke Evan Hicks Evan Keller Evan Maio

Evening Violet Moore Everett Ewan

Ewan Mollison Fabián Á. López (Club Mecatol Rex, Madrid) Fabian Küchler

Fabiano Araujo Soares Fabiano Ferramosca Fabien SION Fabio Milito Pagliara Fabio Montenegro Fabio Sgambuzzi Fabrice Gatille Fallingtower Fausto Passarelli Federico Guridi Felix Girke Felix Sha fi r feltk

Lutador-KOU Filippo Burighel Fireloque Forrest Nielsen Fran Koehler Franbo

Francesco Zamboni Francis Delaney Francis Gutowski Francis O'Sullivan Francis Serpa Francisco J. Alonzo

Franck "Booga" Florentin Frank "Grayhawk" Huminski

Frank "Peach" Piechorowski Frank Chloupek Frank Mitchell Frank Troise Frankie Mundens Fraser Hotchkiss Fred Herman Fred Schiff

Frederi "Volk Kommissar Friedrich" Zarro Frederic Moll Frédérik Avaliação Fredrik Bridell Fredrik Forssen Fredrik Graf Fredrik Hansson Fredrik Huhtanen Fredrik Schlott Fridrik, o Velho fuzzy

G. Hartman Gabriel Neer Galahad De Corbenic Galdarbjelke Gareth Clifford Garrie Salão Garron Lewis Garsha Zanjani Gary Bola Gary Bowerbank Gary Gilliam - Kirkland, WA Gary Hughes Gary Lante Gary McBride Gary Roe Gary Stuart Gary Tanigawa Gary Whatley-Collins Gaunts Os jogadores Gaurick Gavin Inglis Gavin Swift GB Kramer Gedeon Trias Gene "GrizzledVeteran" Lancaster Genevieve Cogman Geof vidro Geoffrey Davis Geoffrey Riutta George Anderson George Burruss George Freitas George Gman Stamoulis George H Traço Webster III George Kirkland TERRA NOVA George Paulishak George VanMeter George Vasilakos George Ward Gerald Gerald J Smith Gerald Udowiczenko Gerall Kahla Géraud "myvyrrian" G. GH MacLean Santo Bob Gigi Maletti Gil Richard Gil Trevizo GILLES Bressoud

Gillian Dawson Ginger Matt Giovanni Roma Giuliano Matteo Carrara Glen pista Glen Luffcraft Glen R. Taylor Glenn Berman Glenn Berry Glenn FitzRoy Glenn Overby II Glenn Welser & Tracie Barrett Marc de Jonge Gonzalo Rodriguez Garcia Göran gás Lind Goran O. Bergstrom Gord Peng Gordon Wiley Graeme Fricke Graeme Preço Graeme Rigg Graeme Wilson Graham Allison Graham medo Graham Kinniburgh Graham Lewry Graham Loosmore Graham Sim Graham Walmsley vovô Chet Cox Grant & Vicki Martin Grant Bugher Grant Hanson Grey Tanner Greengaloup Greg Fleming Greg Frank Greg verde Greg H Greg H Greg Kirkpatrick Greg Krywusha Greg MacLean Modo Greg Matyola Greg Greg Muthig Gregory Avery-Weir Gregory Betchart, Esq.Gregory Bowes Gregory Davis Gregory Daynes Gregory Horrell Gregory M Wier Gregory Mccausland Gregory Parsons Gregory Stuart Gregory White Grif fi n Norrell Gruppo Aretini S fi gati Guillaume Agostini Guillaume Belanger Guillaume Bernard Guillermo Tato Gunnar Högberg Gunnar Lopez Guppy Getty Gustavo Tenorio Guy caley

H. Alexander Velasquez Garcia h MacKiernan Haakon Sperre Haapa-aro Vesa Håkon Gaut Hamish Campbell

Hans-Kristian S. Gustavsen HARADA Ryuho Harald Overby Harlan Guthrie Harrison Collins Harry C. Bradley Harry JJ Gardner duras realidades Hastur Bishop Heath Penney Heather Patrick Hefsgaard Heikki Kasnanen Heine Kim vara Heinrich Helms Helder Lavigne Helen "Queen of the Penguins" Balls Ajuda I am preso nestas páginas Henk Birkholz Henning Norén Henrik "Redbeard" Eriksson Henrik Gustafsson Henrik Hellbom Henrik Walland Lund Henry Dunn Henry Lopez Herbert Oeste Hestia Duponte Hiatea Hida Mann Hidetoshi Hayakawa Hiroki Shimizu Hiroshi Kawamura Sua majestade o Rei de Amarelo HN Horror Mestre Noire AKA Alan Meranda HS Lee Hsieh, Wei-Hua Huggoth GM Hugh Ashman Hugh Jesseman Hugo Brisson Hugo Galhoz Hugo Mardolcar Huxley Sigeau Hyrum Savage Iain Jolley Iain Rolfe Iain Smedley iamharrynelson Ian Ian "Nvision"MacLean Ian "Rethwellan" Kitley Ian C. Plakias Ian Chilvers Ian Cunningham Ian Davenport Ian E. Muller Ian Fabry Ian Fletcher Ian cinzento Ian H. Godtliebsen Ian Houlihan Ian Rei Ian M Osos Ian Magee Ian Martin Ian Morton Ian Noble Ian Radford

Ian Rose Ian Sandford Ian Tong Ichiro Ota Ichthys deKilt Ignacio Mutiozabal Pascual Inácio Montenegro Igor "Bone" Toscano Ikalios Ingo "The Duck" Arendt Ingo Beyer | obskures.de Ingo Kiem Ingrid Lind-Jahn Inigo Isaac Betty Isaac Lee Is Stankowski Isak Ström Ivan Yakubovich Ivo Goudzwaard Ivo van der Werff Izuno Hiranari JL Givens J Labossiere JP esporo

J. Abraham J. Carlucci J. Michael Bestul J. Michael Lanaghan J. Quincy Sperber JA Maysonett Jace Anderson Jacek "jacur" Baran Jack Berkenstock Jr. Jack Irmãos Jack Graham Jack Gulick Jack Kessler Jack Thompson Jackie C Jacob Alexander Jacob Berg Jacob Carpenter Jacob Dey Jacob Galliher-Miller Jacob Jungck Jacob Pedersen Jacob Trewe Jacob TS Jacob Wisner Jacopo Reggiani Jacques Durand Jade e Horatio Kellerman Jake Jake "Neomega" Spencer Jake Ivey Jake Tobak Jakob Olsson Jakob Roed Jakob Schilling Jamas Enright James "Dexx" Dominguez James "Dregg" Carpio James "Nezeray" Flanagan James Alley James Boldock James Braswell James Breen James Brett James Bryant James Burton James C. king James C. Simpson James Candalino

James James Cartwright James Chilcott Ciuca James D Malmros James Edward James F Raggi IV James Cook H. James Bumgarner Hollywood James Jacobs James Keegan James Killick James Klingler James L James Smith Lister James Lowder James Luba James M. Yager James Michael James Durant N Magann James Pacheco James Pierson James Pigott James RH James Rodriguez James Siri II James Spencer Hesse James Stuart James Swetnam James Trimmier James Van Horn James W. Lee James W. Rouse III James W. Wood James Wagoner James Walters james_ Jamie Frank Jamie Kruger Jamie Revell Jamie Wheeler Jamison T coisa Jan Limberg Michelsen Jan Mäkinen Jan Rodriguez Jan Strandh Janet L. Oblinger Jani "Hazi" Savolainen Janne Vuorenmaa Jared Ambrosier Jared Saletin Jarkko Laukkanen Jarkko Laurila Jarrod Holst Jarrod Rother

Jason Lee Miller Jason Levesque Jason Lindsey Jason Liswood Jason M. Black Jason M. Brown Jason Mical Jason Middleton Jason Montleon Jason Nell Jason Peters Jason R. Kraft Jason Ramboz Jason T. DeForge Jason Watts Jason Wentworyj Jason Wert Jason Williams Jason Withrow Jason madeiras Jaspart E. Javier Azabache JAY Jay "Jthulhu" Jong Jay "sadfanboy" Watson Jay A Utz Jay Jay Dugger Earle Jay Jay Engelman Fitzloff Jay Lapham Jay Lee Jay Maydan Jay Moore Jay Mueller Jayna Pavlin Jean Jean Harrison Jean-Francois Boivin Jean-Francois Nahas Jean -François Pelletier Jean-Michel Abrassart Jean-Paul Gourdant Jeannine Chang Jed Dever Jed McClure JedK

Jeffrey N. Smith Jeffrey S. Moeller Jeffrey Zahnen Jeffrey Zimmer Jeffry Rinkel Jen & Andy Fritz Jen Piatek Jens Peter Bjorn Hansen Jens Wistbacka Jere Kasanen Jeremy Baker Jeremy Butler Jeremy Hamer Jeremy Terra Jeremy Ludwig Wong Jeremy Mathews Jeremy Morten Jeremy Nix Jeremy R Kerrigan Jeremy Rosenlund Jeremy S. Holley Jeremy Zimmerman Jeri V Jeron Maynard Jerry Alexandratos Jerry Kuch Jesper Anderson Jesper Julskov Schlie Jess Doyle Jesse Butler Jesse Garrison Jesse Hacker Jesse Lankila Jesse Miller (yossarians) Jesse Reynolds Jessi "Kes" Mader Jessica Alsop Jessica martelo & Chris Salão Jessica McGeary Jessica Welton Jez verde jibe Farand Jim "Mydnight" Chave Jim Calabrese Jim Johnson Jim McKinley Jim Mickelson Jim Palmer Jim Stutz Jim Waters Jim Wilson Jimmy Plamondon JJM Campoli Joabe Stieglitz Joakim Fältman Joan A.Fontas Joao Santos Joe "Moogle" Clifton Joe "Shub-Niggurath comeu meu dever de casa" Burgos Joe Abboreno Joe Carlson Joe Carruthers Joe Cribari Joe Deleskiewicz Joe Dugas Joe Fusão Joe Hammons Joe Kanuritch Joe Kontor Joe Leibovich Joe Orlowicz Joe Parzanese Joe Robbins

Joe Schulte Joe Upton Joe Zabrowski Joel Collyer Joel Rojas Joerg Sterner Joey Buchschacher Johan "Engas" Englund Johan Karlsson Johan Sanden Johann "Zirrrus" Blume Johann Frausen Johannes Bethanis John "evernevermore" Scheib John "Johenius" Richter John "Living the Dream" Dodd John "névoa" Holt John "Xaoseac" Marshall John a Jonsson John A. Schick John Adis John Bellando John Buck John Buse John C. McCartan V John C. Pós John C. Spainhour John Campbell Jr. John Crawford John D Keefe John Dahlstrom John Doe John E. Dominguez John Boyle John Evans John F Rauchert John Fiala John French John Grif fi n John GT John Hayholt John Horner John Hutchinson John M. Hutson, Ph.D John M. Monarch John Mahaffy John Medany John Moran John Nash John Olsen John P .Doran John Pennington John Penny John Porter John Porter John Potts John R. Lehman John R. Trapasso John Raymond John Retrum John Riston John Ryan John Scherer John Schneider John Stavropoulos John Steemson John T. d'Auteuil John Taber John Tatarowicz John Tobin John Varney John Walter Biles John Bates Whitford

John Whitnack John Wilson John Woodbury John-Paul La fl amme John, Holly, Mark, e Doc Johnathan Munroe Johnathen "Snatcher" Tonozzi Johnmarc Fernandez Jojje Jon Cooper Jon Dehning Jon Dennis Jon gancho Jon Maness Jon Moralee Jon Schwartz Jon Simpson Jon Wegner Jonas "Texas" Petersson Jonas Eriksson Jonas Fredrikson Jonas Jalava Jonas Karlsson Jonas Schiøtt Jonathan "Munch" Keim Jonathan Benjamin Jonathan Beverley Jonathan Dibblee Jonathan Geere Jonathan Hirshon Jonathan J. Lorup Jonathan Korman Jonathan M Schrack Jonathan O'Donnell Jonathan Oczkus Jonathan Ondriezek Jonathan Pierson Jonathan Powell Jonathan Powell Jonathan Romulo Geronimo Jonathan Shaw Jonathan Sherman Jonathan Snodgrass Jonathan Westmoreland Jonathan White Jonathan Wilson Jonathon Evans Jonny Garcia joog Joonas Iivonen Joonas Selin Joost Vermeulen Jordan Cunningham Jordan MacCarthy Jordan Millward Jordan Pennefather Jordi Rabionet Jorge Ferrão Jori Itämäki Joris Coene Jose Luis Por fi rio José Manuel Rodríguez Peña Joseph "Chepe" Lockett Joseph B. Prozinski Joseph Bloch Joseph Bouthiette Jr. Joseph Brown Joseph Burgus Joseph E. Pilkus III Joseph Geary Joseph J Pierce Joseph Lonergan Joseph Mueller Joseph SolaChepe" Lockett Joseph B. Prozinski Joseph Bloch Joseph Bouthiette Jr. Joseph Brown Joseph Burgus Joseph E. Pilkus III Joseph Geary Joseph J Pierce Joseph Lonergan Joseph Mueller Joseph SolaChepe" Lockett Joseph B. Prozinski Joseph Bloch Joseph Bouthiette Jr. Joseph Brown Joseph Burgus Joseph E. Pilkus III Joseph Geary Joseph J Pierce Joseph Lonergan Joseph Mueller Joseph Sola

Jeff "von chefe" Dreher Jeff Blackwell Jeff brister Jeff Cochrane Jeff Devin Jeff Erwin Jeff F Jeff Freeman Jeff Grubb Jeff Hatch Jeff Hoskinson Jeff Jeppesen Jeff Jones Jeff Maughan Jeff Okamoto Jeff Richards Jeff Smith Jeff Tillotson Jeff Troutman Jeff VanDine Jeff Workman Jeff Yeackle Jeffery D Kuether-Ulberg Jeffery Hines Jeffrey A. Jones Jeffrey D Richard Jeffrey Murl

Jason "Hierax" Verbitsky Jason A. John Jason Alan Carter Jason Arons Jason Biggs Jason Blalock Jason Brennan Jason Breti Jason Bunkoske Jason Childs Jason Cotton Jason D Wright Jason Decker Jason Freston Jason Groah Jason Hardy Jason Hatton Jason Kack Jason Kapalka Jason Latko

Joseph Vanden Borre Josh "JP" Parrish Josh "Terwyn" Maurer Josh Epperson Josh Hastings Josh Rei Josh Kroger Josh Schulte Josh Spotts Josh Syl Wyant Joshua Bates Joshua Brumley Joshua Clark Joshua D. Haney Joshua Devore

Joshua Frederick Kaempf Joshua Gaines Joshua Hicks Joshua Hoyt Joshua J Clark Joshua King Joshua Pouco Joshua Lorber Joshua R. Herbolt Joshua R. Hollowell Joshua Watson Joshua Yanchar Jotaha

JP Chapleau John Petherick Juan Alonso Margareto Juan Felipe Castillo Juan Manuel Escribano Loza Judd M. Goswick Judy Haber

Juha Tapani Mokko Juha Törmänen Juha-Matti Marjamaa Jules Bertozzi Jules Fattorini Julian Hayley Julian Hoxter Julian Seoh Juliano Alves Julien A. Feraud Julien Pelletier

Julio Carreteiro Damasceno Jussi Myllyluoma Justin Diehl Justin Farquhar Justin Firth Justin Haywald Justin Hyunkyu Lee Justin Lynas

Justin RM Unsworth Justin Rossetti Justin Schmid Justine Ayers Justyna Sygulska Jyri Tasala K Malycha K Peterson

K. Williamson Kailan Maio Kain "Critical Fumble" Staite Kainoki Kaede Kaja Foglio Kal

Kalem Murray Kalisa Lessnau Karen J. Grant Karl Kristian Larsson Karl Lloyd Karl Rodriguez

Karl Souligny Karl The Good Karl Wasmuth Karlis Jerins Karsten Marca Kary "Realm Mestre K" Williams Kate Kathy Lambert Kay Shapero Kazuaki Ebata Keegan Blute KEEGAN FINK Kees DeBruin Keglevich Von Buzin Keith Armadura Keith E. Hartman Keith Foo Keith Hart Keith Hensel Keith I. Duncan Keith Lee Keith M. Sandler Keith Maddocks Keith Marcks Keith N. Keith Preston Keith Robbins Kelly V. Rothstein Kelvin verde

Ken "Professor" Thronberry Ken Blakely Ken Chang Ken Laird Kenneth R. Jeffers Ken Norton Ken Pawlik Ken Perez Ken V. Kendall F. Stovall Kenneth Foster Kenneth G. Langaard Kenneth J. Lee Kensuke Ota Kent Snyen Kerry Jordan Kervak Losthome Kes Quertermous Ketil Perstrup Kevin 'Tony Grimaldi' McHale Kevin "Azirith" Smith Kevin "Mindless-Focus" Dufrene Kevin Bender Kevin Bibicoff Kevin C. Miller Kevin C. Wong Kevin Combs Kevin D. Murray Kevin Edward Gong Kevin Glazner Kevin Grider Kevin Harrison Kevin Harrison Kevin Hayman Kevin Hislop Kevin Lai Kevin Lama Kevin Luering Kevin O'Brien Kevin Paul Warmerdam Kevin Reed Kevin Saunders Kevin Schantz Kevin W Jacklin Kevin White

Kevin Williams KGBolger khatre Kieron Gilbert Kiith Kim Jenkinson Kim Pullen KING Art Kip Vanover Kirk Bollinger Kirk Johnson-Weider Kirk Troy Kirpal Sukumar Kitasi Kitsune KJ Miller KJ Potter KJ Wortendyke Jr. Kjetil Hansen kjj Koen Windels Koji Kiguchi Kokiteno Kolja Dimmek Koray Özbudak Korvus Baldwin Kouki Watanabe Kris Cole Kris Cuthbert Kris Leeke Kris Morris Kris Parsons Kris Vanhoyland Kristian "Shantak" Karlsson Kristian Grossman-Madsen Kristian Kristiansen Kristian Rodriguez Kristoffer D. Schousboe Krzysztof Fabjanski Kulan Sinclair Kustross Kyle "Fiddy" Pinches Kyle J Barr Kyle Burkchard Kyle G Crider Kyle Hardcastle Riley Kyle Krebs Kyle MacKay Kyle Martin Kyle Murray Kyle O'Halloran Kyle Thorson Kyle Venzeio Kyle Widner

L. Vollum Lachlan J MacPherson Lachlan Smith LadyAth Lamat Lance Whalen Landi Garcia Lara e Cassie Johnson Larry Carter Larry Eldritch Angrimson Larry Sawh Lars "Zhedlas" Hellström Lars Cthooloo Schaefer Lars Holgaard Lars Schear Lasse Sariola Laura Semesky Laurence J. Cornford Laurens Plompen Lauri Hirvonen

Lawrence e Johan Van Le Haecke Furoth Le Naing Lia R. Himmelhoch, Ph.D. Lee C Lee Garvin Lee-Anne e Chris Cecchini Leigh Carrthulhu Leo Tilli Leon C Glover III Leonard Streeper Leonardo Andrade Leonardo Gedraite Leonardo Gomez Martinez Leonardo Picco Leonardo Prunk Leonardo Zilio LeRoy Brown Leslie J. Furlong Leslie Wittig Lester Ward Lethrack Leticia Huynh LGD Liam Preto Liam colina Liam Jones Lifestealer Lindsey M Harrison Lino Kaos Johansson Lino Larsson Lisa Padol Lisa Woodward Lisette Walsh

孫 悉

Logan Brock Logan Cox Logan Turner Senhor Um Senhor Clam de Crowton Senhor Deron Creag Mhor Senhor Wotziznutz LordNightwinter Lorenzo Favilli Lorenzo Gatti Lorna Toolis Lorrraine Los Angeles Ale Works Louis Gibson Lourentius Marinus te Beest III, Esq. Luca "Lukos" Carnevale Lucas Ray Luciano Paulo Giehl Ludwig Jaskolla Luis A. Ramos Luis Eduardo Garcés Rodríguez Luis Garcia Luis Miguel Nunes Corujo Luis Perlamagna Luiz Mauricio S. Germano & José Carlos T. Pereira Luke Atkinson Luke Gissara Luke Sexton Luke Zaphir Lutz Hofmann LYKOS Vlk Lynn Yin LynneSofOz M Jason Mabry

M. Clark M. Fiddler

MG Glasner MM Miller M. Musteric MR Innes M. Sean Molley MGSpencer MW Dougherty m95lag Maciej "Dark Sábio" Szydłowski Mackenzie Sal MadBeardMan Magnus Gillberg Magnus Nordin Magnus Nordlander Magnus Widqvist Magus Mairi Branco Måns Silfwerplatz Thunström Manuel “BuggyBY” Lara Bisch Marc Marc "OglBrutus" Guy Marc & Jen Mills Marc Bruner Marc Collins Marc Engelhardt Marc Jacobs Marc M Marc Margelli Marc Simmons Marc Stewart Marc Volovic Marc Jovem Marc17 Marcel Pockrandt Marcelo "8-pack Abs" Caraballo Marcelo Soares Marcie Dobyns Marcin Rozycki Marco Andre Mezzasalma Marco Grosso Marco Pennetta Marco Riva Marco Tonanni Marco Winther Marcos Cavalheiro Pereira Marcos Jonck Marcos Paulo Hauer Marcus "NerdFlyer" Luft Marcus óssea Marcus Schakowski Marek Szkaradek Maria Ey. Luihn Maria F. Fragoso Marie Burcham Mario "Senhor Piovra"

Mark Furmage
Mark Gordon Mark
Grehan Mark
Hanna Mark Jones
Mark Kadas Mark
Kay Mark Kessell
Mark L

Mark Leymaster de Grammarye
Mark McCann Mark McPheron Mark
Mohr campo Mark Morrison Mark
Pavlou Mark Plummer Mark Rein •
Hagen Mark Rinna Mark Robertson
Mark S

Mark Schumann
Mark Smith Mark
Snyder Mark
Sweetman
Marcar o Encaffeinated UMA Mark
W. Bruce Mark WH Lambe Mark
Warden Mark Woolley Marko
Anttila Markus Eisenbach Marlin
Kreger

Marlos Santana Geraldino
Marshall Todd Mabie Martijn
Kruining Martijn Tolsma Martin
Andersson Martin Blake Martin
Brown Martin Carlsson Martin
Deppe Martin Dickson Martin
Gunnesson Martin Helsdon
Martin Herles Martin Hills Martin
Mountford Martin Oakley Martin
Pedersen Martin Philip Earnshaw
Martin Ralya Martin prata Marton
Carungay Marvin Fenderson
Marx Stead Mary Henry Mary K
Johnston Marzio Spairani
Masaaki Shiga Masaru
Kawamura Masatoshi Sakura
Mateen Greenway Mathew
Howell Mathew Simpson Mathew
Wedel Mathias S. Carlslund
MathiasD Matthieu Berthet
Mathieu Ferland

Matias Brødsgaard Grynderup
Matias Hyvärinen Mats B. Gauthun
Matt 'Baldy' Houston Matt "Catapult"
Wang

Matt "Gladius" Puccio Matt "Trebor
Minntt" Bramley Matt "Trollboy"
Wiseman Matt Anderson Matt
Capizzi Matt Compton Matt
D'Amico Matt Farr Matt Ouro Matt
Green Matt Haddix Matt
Henderson Matt Hogan Matt
Leitzen Matt Logan Matt McLean
Matt Nott Matt Paxton Matt
Roughan

Marinheiros R. Mateus Matt
Sanders Matt Stichter Matt
Thomason Matt Underwood Matt
WB Plummer Matt Whalley Matthew
'Canezar' Swinburne Matthew Barr
Matthew Bevilacqua Matthew
Bogart Matthew Bottiglieri Matthew
Butler Matthew Carpenter Matthew
Causebrook Matthew Clique
Matthew Cody Matthew Dames
Matthew Dive Matthew Drummond
Matthew Fosen Matthew Guthrie
Matthew H. Lipparelli, OD Matthew
Hartwell Matthew Hudson Matthew
Iverson Matthew J. Ruane Matthew
Koelling Matthew Korson Matthew
Kudas Matthew Laine Matthew
Lisitsky Matthew Lucas Matthew
M.Semanas McKee Matthew
Markland Matthew Meyer Matthew
Muth Matthew Parmeter Matthew
Porosky Matthew Robinson
Matthew Sanderson Matthew
Sullivan-Barrett Matthew Vincent
Matthew Wasiak Matthew Watkin
Matthew Wayne Kriebel Matthew
Webb Matthew Wedel Matthew
Widener Matthew madeiras
Matthew Ykema Matthias Pilz
Matthias Matthieu Valle Matti
Järvinen

Max Bantleman Max Sino Max
Kaehn Max Moraes MaxMahem
Maya Mary Kennon McDrunk Meg
Harvey Megan "RBMidknight" Ortiz
Megan Greathouse Melchar Merlin
Sensei Merric Blackman Merrick
Schincariol Merryweather meztoons
Michael 'Cyrion' Kirschbaum
Michael "Ocupar R'lyeh" Webster
Michael & Leila Ross Michael A .
Baird Michael A. Tighe Michael
Ashburne Michael Baker Michael
Bates Michael Beck Michael
Bowman Michael Branch Michael
Brigham Barrett Michael Conner
Michael Connolly Michael Coons
Michael D. Miller Michael Dake
Michael David Pereira Michael
Edward MacDonald Michael
Ehrhardt Michael Fadden Michael
Falk Michael Feldhusen Michael
Fiddler Michael Fienen Michael G.
Howard Michael Heilemann Michael
Heimann Michael Colina Michael J.
Duloc Michael J. Dymond, MD
Michael J. Lane, Michael J. Maguire
Michael J. Raymond,PhD Michael
Lewis Michael M. Mechmann
Michael Machado Michael
McSwiney Michael Meike Michael
Moe Michael Moore Michael
Needleman Michael Nicolet Michael
Nutter Michael Ong Martin Michael
Ovsenik Michael P Michael Piacsek
Michael Plante Michael Pressler
Michael R. Blair Michael R. Leonard
Michael R. Turner Michael Ray
McLaughlin Michael Roberts
Michael Rooney Michael Ross
Michael S Marca

Michael Scott Michael Spinks
Michael Stacey Michael Surbrook
Michael Sutch Michael T. Michael
T. Prokop Prokop Michael Van
Altena Michael Varga Michael Virks
Michael W. Mattei Michael White
Michael Selvagem Michael Zenke
Michal Januszewski Micheal Elliott
Michel Foisy Rueda Michelle
Grandstaff Mick 'Cyclopean' Moss
Miihkali Tuominen Mik Parkin Mika
Lietzén Mikael Engstrom Mike "The
Birdman" Dodd Mike & Brian G
Mike Bolam Mike Burns, Mike
Culbertson Mike Davis Mike
Domino Mike Dukes Mike Dwyer
Mike Eagling Mike Goldweber Mike
Greenwood Mike J. Murtha Mike
Kumar Mike Leach Mike Luzzi Mike
Marshall Mike Marshall Mike
Maughmer Mike McConnell Mike
Mihalas Mike Montgomery Mike
Mudgett Mike Nagel Mike Noorman
Mike O'Rourke Mike Pentzin Mike
Perry Mike Poon Mike Provencher II
Michael "om nom nom"Roberts
Mike Romatelli Mike Rugnetta Mike
Selinker Mike Sloup Mike Whelan
Mike Williams Mikkel Hobbosnorken
Keilhau Mikkel Snyder Mikko
Hyökki Mikko Hyvönen Mikko
Kauppinen Miles McPea Miltpilt
Mindless-Focus Miranda Horner
Miriah James Davidson senhor
Tijolo mistermole Misty longo
Mitchell B. Downs

Mitchell Roggeveen Mizuki
Miyanaga Momoka Kawabata
Monnie Robinson Monte Cook
moosenhammer Moran Taylor
Mordaen Moreno Bianconcini
Morgan Baikie Morgan Hat campo
Morgan Hazel Morgan Hua Morgan
McCauley Morgana Morris
McClelland Morte Oakley Morten
aka Dracono Crepúsculo Walker
Morten Bergsten Njaa Morten
Jørgensen Morten Poulsen moxou
Mr Alexander W. Hanson Sr. Stu Mr.
Jones munive Saldaña Solis Murray
K. Dahm Myke Diemart Mylo Lothian
Myron Harrod Mystin Mystrunner
Naes Nameless NamelessOne
Namtarou Natalie Listemaa Nate
Miller Nathan Bryan Nathan Hill
Nathan Hostetter Nathan Lewis
Nathan Mahon Nathan Mezel
Nathan P.Cunningham Nathan Reed
Nathan Wiltse Nathaniel Cole Navar
nazrag Neal Hallford Neal Latham
Neal Pryer Neal Quigley Neal
Quigley Neal Rideout Neal Tanner
Neil cäibra Neil Verde Neil Ng Neil
Poreè Neil Robinson Neil Sinclair
Neill 'The Badger' Gardner Nellkyn
Nels Anderson Newberry Newt
Newport Ng Kai Teck ng Yun Ru
Nicholas Ashton Nicholas Ball
Nicholas de Vry

Nicholas J. Preto
Nicholas J. (Dr. Nicholas Arkham)
Corkigian Nicholas James Nicholas
Leamy Nicholas Lim

Nicholas Muehlenweg
Nicholas Peterson Nicholas
Wallace
Nick 'OuterCrow' Jameson Nick
'OuterCrow' Jameson Nick
"Yuoaman" nickpheas
Queimaduras Nick Boughton Nick
Brooke Nick Clift Nick Connizzo
Nick Davison Nick Dunn Nick
Farley Nick Gibbins Nick Hart Nick
Jewell Nick Johnson Nick Melchior
Nick Meredith Nick Rodriguez Nick
Townsend Nick Vertodoulos Nick
Warcholak

Niclas Davidsson Niclas
Holmqvist Nicodemos
deLaurent Nicolas A.
Fuentealba S. Nicolas ouro

Nicolas Granger-Gothscheck
Nicolas Morlino Nicolas Voss Nicole
McPherson Nicole Mezzasalma
Nicole Porter

Niels-Viggo S. Hobbs, LASC Nigel
Holloway Nightstar Nikdo

Nikolas Ventourakis
Nikoli Nils

Nils Johansson
Noah
Noah Arnold Noah
Cantor Nobuhito
Onodera Nolan Otto
Norbert Baer Norman
Logan OMC Dean-Young
Marc Jamrow

Octavio "Katatuno" Morales
Octopoid Neil Mahoney Odin

Ojala Jari Tapani Ole
Graae Oliver Butzlaff
Oliver Graf

Oliver Kasteleiner
Oliver Morris Oliver
Rathbone Olivier

Olivier Guinart Olivier
Vigneresse Olna Jenn
Smith Omar Amador
Onno MM Ebbers

Opal Mattila
Oscar Ulloa
OscarZ
Osvaldo "Oz" Costabile Otto
von Eichbaum Owen Meldrim
Moore Owen Milton Øyvind
Grønnesby P Byhmer PO
Bergstedt

PK afiada Garcia
PR Pierce
Pablo "Floppy" Domínguez
Pablo Gonzalez Saquero
Padraic Barrett "Paladin" Kei
Imari Paqui Gonzaga Pat
Bellavance Pat Eadie Patrice
Bartell Patrice Mermoud Patrick
'Plugray' Patrick "Noffham"
Seymour Patrick Boughton
Patrick Ciraco o Gamer antiga!
Patrick Curtin Patrick De Palma
Patrick DeWind Patrick J. Gray
Patrick Joynt Patrick Kinyon
Patrick Kraft Patrick M. Groulx
Patrick Manson Patrick Olekas
Patrick Schweicher Patrick
Taylor Patrik Thoren Paul
'Akimotos' Fijma Paul
"LostLegolas" Leone Paul
"Polly" Stephenson Paul AK

Paul de Cthulhu Paul of Cthulhu Paul
Ossou Paul Phillips Paul Roche Paul
Rodada Paul Schindler Paul Smyth
Paul Neve Paul Sudlow Paul Unsbee
Paul Whit campo Paul Zimmerle
Paula "Mangarts" Toledo Palomino
Paulo M Djordjevic Paultagoras PAXX
LTD PC

Pedro Ruano Rodrigues Pedro
Ziviani Peegee Pegana Penda
Per Dahlin Perper Lundberg Pete
Berg Pete Hurley Pete Newell
Pete Shanahan Pete Wright
Peter "PJDanger" Dean Peter
Cerda-Pavia Peter Cobcroft Peter
Darley Peter Doyle Mortensen
Peter Ellvåg Peter Endean Peter
Fitzgerald Peter Frazier Peter
Gates, Peter Johnston Peter M
Johansson Peter Metcalfe Peter
Regan Peter Risby Peter Ryan
Peter Sims Petri "Gremmy"
Papunen Petri Hurme Petri
Simolin Petri Wessman Petros
Panagiotidis Phil & Marion
Anderson Phil Davies Phil Garrad
Phil Goodman Phil Gray Phil
Groff Phil Lee Phil Stafford Phil
Ward Philature Philip Baxter
Philip C. Robinson Philip Dumala
Philip Mcmahon Philip Smith
Philip Tatro Philippe Brosseau
Philippe Debar Philippe
Niederkorn Phillip "Pip" Sexton
Phillip Clarke Pier & Sca

Pierre Noel Pieter Bruwer
pinvendor, Merchant Legendary de
pinos piotaku Pixie McPixieton PK
PK Pookie Prater Prof. Murder
Professor Z PsyCow Pugzly
Pumchu Quake666@me.com
Quarex Quasi Mortuus Quim Ricart
Comajuncosa Quinn Halligan
Quinton Tardie Qwerdssa R
Kirchner R Zemlicka

RR Michael Humphreys Rachael
Hixon Rachel "Bunnie" Radio link
grátis rlyeh Rafael e Luciana
Devera Rafael Guntzel Arenhart
Raffaele Passarelli Raffaele
Presciutti Rainer Koreasalo Rainier
Madruga Raja Doake RAK Ralph
Gadbois Ralph Kelleners Ralph
Young Randall "WiseWolf" Padilla
randerssen Randolph Carter
randomclass Randy Mosiondz
Raúl Gorbea Fernández-Infante
Raúl Tirado Romero "RAT"
Raven5x Ray Querida Ray
O'Mahony Ray Winninger
Razmahwata Rebecca Sarah
Shillaker Redapple Reginald azul
Reginald GH Rutherford Regis M.
Donovan Ren Renato Retz Rene
Windegger Reuben Israel Beattie
Reuben Timineri Rev. Dak J. final
Rev. Dr. Michael O'Grad
Reverance Pavane reverendo
velocidade revnye Reynaldo
Caluag Rhona Munday Rhys
Buszko Rhys Davies Ric
Bretschneider Ricardo "MoonRupt"

Ricardo Sedan Riccardo "Doldi"
Mainoldi Riccardo "Hammer" Nauti
Rico (Brock) Palij rico & Susana
Bisso rico Fleider rico Hayes rico
Mundy rico Scrase Richard "Pai de
Alex" Hamel Richard "Mawdrigen"
Crookes Richard "Richard" Reed
Richard B Richard Chilton Richard
Cowen Richard deMorris Richard E
Flanagan Richard E. Flanagan
Richard Fannon Richard Ferris
Richard Forder Richard Forster
Richard G. Casca Richard Heath
Richard J Watkins Richard Loh
Richard P Brennan Richard Premo
Richard Scott Richard Smethurst
Richard Valente Rick Rick Dakan
Rick Cordeiro Rick Meints Rick Neal
Ricky Grant Riff Conner Riley
'Jerreth' Vandall Rinckeg Kendirdal
Rintu Basu Risa Anderson rmsgrey
Rob 'PteroByte' Wray Rob
'Wolfthulhu' Rob "Eu li o livro"Arnold
Rob Boyle Rob C Rob Heath Rob
Helliwell Rob Howell Rob
Jellinghaus Rob Johns Rob Little
Rob Masson Rob McKeagney Rob
Pinkerton Rob Randolph Rob
Schultz Rob Shankly Rob Townsend
Robbie Cameron Robert Robert
"Brock" Broughman Robert "Rev.
Bob" capa Robert "vandalious"
MCKITTRICK Robert Altomare
Robert Andersson Robert Biddle
Robert Biskin Robert Stand Robert
Corbett Robert Cowry Jeffries
Robert D McCuaig

Robert Duman Robert Dushay Robert Engberg Robert Freeborn Robert G. Masculino Robert Hoedl Robert Hrabi Robert J Bennett Robert J. Finamore Robert J. Schwalb Robert J. Seabold Robert James Robert Lint Robert Loper Robert Mohl Robert Morrison Robert Musser Robert N. Emerson Robert O. Brown Robert Ojamo Robert P Lacey Robert Quinlivan Robert Rasmussen Robert de Saint John Robert Steneholm Michael Stowe Robert T. Sagris Robert Van Natter Robert Warren David III Robert Winchester Robert Wyatt Robert Zupko II Roberto Belgoni Roberto Bravo Sánchez Roberto J.Hernández de la Iglesia Robertson Schitcoski Robin Armstrong Robin Charles Brown Robin Hampton Robin Baixa Robin nabbing Robin Poole Robotneedsbeer Robyn Higgs Roderick Kutch Rodolfo Bocanegra Rodrigo de Lima González Rodrigo Mejía Cuéllar Rodrigo Vilanova de Allende Roger Sjögren Vampira Rod Wiesinger Roland Steiner

Rolando Pantoja (Scorch) Roman Roman Kalik Ron Blessing Ron Fitzpatrick Ron Legere Ron Lynn Ron McClung Ronaldo Fernandes Ronan Kennedy Ronnie Grahn Ronsterama Rook

Rory Hughes Rod & Anne Shelton Ross Holt Ross K. Ross Ramsay Ross Webb-Wagg Rowland Rowlands Roxane Tourigny Roy Berman

Royce Calverley Royce Thigpen rsbadd Rt Mora Ruaidhri Mulveen Rudy Boeynaems Rudy Thauburger Rufty Buffman Rune Printzlau RupertG Russ Brucks Russ Taylor Russell 'Guplor' Auer Russell Hoyle Russell Joynson Russell Waters Russell Williams Rusty Wallace Ryan "Babs" Barbera Ryan "Kaji" Shew Ryan Aman e Jessy Humiston Ryan Bomalaski Ryan Boosel Ryan D. Johnson Ryan Gedeon Ryan Joseph Boyce Ryan Jovian Ryan Junk Ryan M Gelgud Ryan Martin Ryan Mendoza Ryan Moore Ryan Okada Ryan Rubrico Ryan Silva Ryan Upjohn Ryan Lobo Ryan J Furtado Ryen Wilkins Ryo Fukuoka S Bradshaw SJ Jennings S Penrod

S. Scott Mullins Shawn Messer SR Davey Sal Carrubba Sam Gado Sam Colechio Sam Curry Sam Heymans Sam Hing Sam Lamont Sam Stoute Sam Oeste Sam Wong Samael o Butterdragon Samu Kahila Samuel "Kadath" Posten Samuel E. Burns, Samwise Crider Sandra Duggan Sandy Alegria de Santa Balazs Sapper Joe Collins Sara e Toasthulhu Peters Sarah & Alessio Gaspar Sarah Helstrom Sasquatch Satsuki & Haruka Saul Jaffe Sayan Chakraborty Schedim Scott "Aldie" Alden

Scott "Dead" Nisenfeld Scott "Great Old One" Underwood Scott Bauer Scott Brandt Scott Butler Scott Calkins Scott Carmody Scott Case Scott D. Craig Scott Dyson Scott E. Bowen Scott Ewels Scott Hadaller Scott Haring Scott Hughes Scott Kehl Scott Krok Scott Kunian Scott MacPherson Scott Maynard Scott McCutcheon Scott McMillin Scott Myers Scott Shnider Scott Stokes Scott Synowiez Scott Tooker Scott Liga Scott Whipkey SE Weaver Sean Sean AM Lewis Sean Constantinus Joseph Bourke Sean Finlay Sean Fraser Sean Froese Sean Holanda e da Tyche Jogos Sean Lambert (sum1els) Sean Littlepage Sean M . Cooper Sean M Smith Sean McCann Sean McLaughlin Sean O'Dell Sean Petrick Sean Richmond Sean Taylor Sean Toland Sean Whittaker Sean Wolfe Sean Holloway Seann Ives Sebastian "Nergal" Volkmann Sebastian d'Hinnisdael Sebastian Jackel Sebastiano Sitran Sébastien "kmizole" Ponto Sebastien Julien Sébastien Laplanche Sebastien Lebaillif Christoph "Semaphor" Wagner Serena "Intendente S" Nelson Sérgio de Faria Domingues Moreira Filho Sergio Rodriguez Garcia Seth Wilcox Shadrick Paris SHADUS TAIN (aka: CM) Shai Laric Shane "The Pain" Emmons Shane Davy Shane Jackson Shane "E'ch-Pi-El" McGovernMcGovernMcGovern

Shane Murphy Shane Rogers Shane Williamson Shannon Elizabeth Maher Shannon Lopez Shannon Patrick Sullivan Shannon Prickett, patrono das artes Shannon R. Bell Sharon Peacock Shaun braçadeira Shaun D. Burton Shawn "Sutekh" Glass Shawn Cooper Shawn Hayden Shawn Kehoe Shawn MacFarland Shawn Marier Shawn Madeira Sheldon Moskowitz Shenzoar Shinya HANATAKA Sholom Oeste Suá Gardiner Shunya "Megane" Hattori Sid Machikelian Silvio Herrera Gea Simon 'Smescrater' Carter Simon Brunning Simon Geard Simon Hacking Simon Kennerley Simon Mostert Simon Mott Simon Taylor (Austrália) Simon Threasher Simon Walsh Simon Ward Simon Whorlow Simon york Singularity interativo Sion Phillips SJP Skeeter Panes Skenderax Skyward Corp. Slawek Hamerla Smiles Smiphee Snugglebug um cara Sonny Barnette Sonny McKnire Søren Bo Pedersen,Dinamarca Søren Hagge sparky1479 Spencer D. Taylor Spencer Dhanaphatana Fusos Squiggles McKinney Squishymaster Stephen Shulusky St.b Stacy Muthstacy.sang@sasktel.net Stanley Meskys Starglyte Stefan Anundi Stefan Fuhs Stefan lisper Stefan Lundsby Stefan Aust Matthias Stefano Liggeri Stefano Miorelli Steffen Salbert

Steph Klein Stephan Hamat-Rains Stephan McLeroy Stephan Pipenhagen Stephane Brochu Stephane Devouard Stephanie Henkel Stephanie Rei Stephanie Wagner Stephen A Turner Stephen A. Wilson Stephen Baker Stephen D. Sullivan Stephen E Robinson Stephen E. parede Stephen Elliott Stephen Holowczyk Stephen J. Callahan Stephen Joseph Ellis Stephen Knott Stephen Lerch Stephen Moss Stephen O. Mumford Stephen Perkins Stephen Powell Stephen Trow Stephen Wilcoxon Steve "distorcido"Fleurackers Steve (Erekosë) Edwards Steve Archer Steve Baxter Steve Beer Steve Benton Steve Bond Steve Cosky Steve Cranford Steve Dempsey Steve Fearns Steve Gordon Steve Harbron Steve Hinck Steve Hinck Steve Huntsberry Steve Jakab Steve Jones Steve Kyer Steve Senhor Steve Mitchell Steve Mortimer Steve Mumford Steve Rubin Steve Salkin Steve doente Steve Sigety Steve Swain Steve Vogel Steve Zelenty Steven "IncubusWarning" Howse Steven Coburn Steven Danielson Steven Finch Steven Fryer Steven Mais difícil Steven Jenkins Steven John Godby Steven Kaye Steven Lau Steven Leary Steven Lund Steven Marsh Steven Mentzel Steven S. longo Steven Sonleiter Steven TheskenHowse Steven Coburn Steven Danielson Steven Finch Steven Fryer Steven Mais difícil Steven Jenkins Steven John Godby Steven Kaye Steven Lau Steven Leary Steven Lund Steven Marsh Steven Mentzel Steven S. Longo Steven Sonleiter Steven TheskenHowse Steven Coburn Steven Danielson Steven Finch Steven Fryer Steven Mais difícil Steven Jenkins Steven John Godby Steven Kaye Steven Lau Steven Leary Steven Lund Steven Marsh Steven Mentzel Steven S. Longo Steven Sonleiter Steven Thesken

Steven Tyler Bray
Steven Vest Steven
Wells Stevie Deemster
Stevie Strickland
Stewart Robertson
Stuart Adam Stuart
Dollar Stuart Dycus
Stuart Frew Stuart
Godbolt Stuart Laird
Stuart Leonard Stuart M
Howard Stuart McKay
Stuart Norrie Stuart
Walters

Stuntlau Mario Perez Sugrub - Herald do Além-One Suguru Oikawa Sumit Sarkar

Sureshot Saddletrousers Susan
Davis Sveinung Svea

Sven "DOC" Berglowe Sven
Alexander Nolte Svend
Andersen Sylvain "oggy"
Tanguy Sylvain Pronovost

T. âmbar Bezpalko
TE Hendrix
T. Stevens Taco
rei TAHD Inskepp
TAK

Takayoshi Tamura (Daigu) Taline
Kazandjian Tara Imbery Taran
Williams Tariq Iorque tavernbman
Taylor Collins Taylor Snyder equipe
errada Ted Ludemann Temoore
Baber Temple Phoenix Tennant
Reed Teppo Pennanen Tero Ojala
Terrell Scoggins Terry Knox Terry
Regan

Terry Zimmerman Tetsuro
Kishimoto Thad Gutshall
thaumaturgan O Almirante O
Apóstolo Verde The Blue-Eyed
Sheikh O Chilliwack esgoto
Zombies o delicioso One A
Eremite The Fool

O Grande Flubbnubb Ken
Scroggins O
Meisenheimers O Mordak
O Roach O Swanger

O juramento Unspeakable os
veteranos dos Mil Midnights

the_blind_monk Thelmo
"Petesuchos" Martins Theo
Brinkman Theresa "O Reese"
Fagnan Thiago Henrique Righetti e
Silva Thiago Queiroz Thibaut de
BALMAIN Thierry De Gagné Thom
Hammerheart Thom Kiraly Thom
Rosell Thom Shartle Thomas
"MastaDaddy" Roesch Thomas
Bockert Thomas Brekke Thomas
Dahmen Thomas Darlington
Thomas Frydendahl Thomas G.
Treptow Thomas Harbert Thomas
Jannace Thomas Kilby Thomas
Munro Thomas P Lynch Thomas
Ramsli Rasmussen Thomas Riccio
Thomas Severinsen Thomas
Sniadecki Thomas Söderblom
Thomas Sullivan Thomas Voet
Thomas W. Phinney Thoon

Thorin "The Mad Messias"
Thompson Thorne & Erin Threnodi
Tiago de Caux Tibério Nazamir Tim
Coninx Tim Fowler Tim Hain Tim
Jacobson Tim Jennings Tim
McGonagle Tim Moore Tim Moriarity
Tim Oliver Tim Soholt Tim
Stait-Gardner Tim Thomas Tim
Trant Tim Wake campo Timo
Liimatta Timo Malvisalo Timothy E.
Salão Timóteo McGowan Tina
Perkins Tindal Tito Leati TK
Nyarlathotep Tobias Schröder
Tobias Schulte-Krumpen Toby
Rushton Todd Antill Todd Clements
Todd DeWitt Todd Leback Todd V.
Ehrenfels Todd W. Olson Tom "o
monstro" Hoe fl e Tom Ammon Tom
Blake Tom Cunningham

Tom De Bruycker Tom Gaffey Tom
Hughes Tom McCambley Tom
McCollum Tom Miskey Tom Muller
Tom Wilkinson Tom Wisniewski
Tomas Aleksander Tjomsland
Tomas Rawlings Tommaso Gollini
Tommi Sundström Tomohisa Naka
Tonny Olsen Tony (Inkwizita)
Simpson Tony Barbieri Tony
Gaitskell Tony Indurante Tony Lee
Tony McFarlane Tony Neville Tony
Orlando Tony Parry Tony West Topi
Toivonen Torbjörn Johnson Torgeir
Johansen rasgado & Gabe Torsten
Hasforth Tóth Csaba Gábor Traci
Showalter e Ben pedra Tracy
"Cthulhu-Boy" Emrich Travis
"Redshark" Cannon Travis
Carpenter Travis Hartland arrasto
Trevi Vogt Trevor Boyd Trevor J
Hitch Trevor Mersch Trevor
Peterson Trey Garrison Trey Mercer
Tripleyew Triselyn o Yithian Tristan
Goss Tristan Killeen Tristan
Lhomme Cesar "Neddam"Bernal
Tristan Olivier Balmokune Tristan
Smith Troels Frostholm Søe-Larsen
Troels Høegh Trond Birkeland Troy
Duffy Troy Hansen Troy J Kidder
Tryphiodorus Tsuyoshi Cho Tuomas
Sorto Ty Davis Tykorandia Tyler
Hudak Tyler J Morrison Tyler Leben
Tyler Malan Tyler Snouffer Tyrel
Lohr Tyson Collins Tyson Fultz Ulf
Bengtsson Ulliman Søren Troldskov

Mortos-vivos Ichi Urnack Uwe
Schumacher V Furstenberger
Václav Bašniar Varg Ulf
Vaughan Cockell
VenerableMonster Veneratio
Diaboli Veon Vesa Hatinen Vic
Smith Vicky Hartell Víctor
Sánchez Ventura Victoria
Fagersten Victoria Hyde Ville
Halonen Ville Koli Ville "2evill"
Moilanen Vincent J. Murphy
Vincenzo Lupo Galdi
ViolatedGorilla Virgile Reiter
Vivienne Dunstan Vixzer
Vladimir Lehotai Vladimir T.
Veja Volker Beyer

W. Andrew Robinson
W. Schaeffer Tolliver
W.Mark Woodhouse Wade Salleng
Wakana Toru Walter F. Croft Warren
Banks Warren Creighton Wayne
Coburn Wayne Halsey Wayne L.
Budgen weirdocollector Wes Otis
Wesley Cole Wesley Lovell Wesley
Mackay Weylin Etra Wibble Nut
Wilbur Whately vai perseguir Will
Doyle Will Rompala William Baker
William Barrett William C Bargo Jr
William Dean William Delmar III
William Gunderson William Mize
William R. Shuster Edgington
William William Staab William
Sylwester William T. Carmichael
William Z. Cohen, msgt / USMC,
tempo de ret. Willum LaFayette Win
Britt inverno fi sh Wolfgang Baur
Wollemi Pine Wong Bros Wonko451
Wooz Wouter Dhondt Wright S.
Johnson (ffordesoon.

tumblr.com) www.GeekStatic.com
Wylie Hess Wynand CJ Hart Wyng'd
Lyon criações Xabi Xaintly Xing Y
Tang Yew Turk "granada" Cheng
Yoan Minguy Yong Huang Yronimos
Whateley Yuichi Tsuchiya Yukihiro
Terada Yuta Watanabe Yuusuke
Nagato Yves "sheriffharry"
Larochelle Zac Bunn Zac Lindsay
Zach Hapeman Zach Kline Zachary
A. Peterson Zachery Hargenrader
Zack Adamson Zack Bowman Zack
Jones Zacharoff "Zaksquatch"
Sawyer Zalzator Zane H. Healy zed
Lopez Zeilden Zoldar Zoombini
Zorblag Zubin Madon ZymMezzy
MezZymm

권용준
石井友 樹 (Ishii Tomoki)