

קריאתו של קת'ולו



חוקים להתחלה מהירה
עבור משחק התפקידים "קריאתו של קת'ולו"
כוללים את ההרפתקה הפופולארית "הבית הרדוף!"

התחלת קת'ולהו מהירה

חוקים להתחלה מהירה עבור משחק התפקידים
"קריאתו של קת'ולהו"

הקובץ כולל את ההרפתקה הפופולארית "הבית הרדוף"

נכתב ע"י: בן מונרו, סנדי פטרסן

חומר נוסף: וויליאם ג'ונס

שיווק ותעמולה מרושעת: דאסטין ריית'

איורים פנימיים: אנדי הופ, יורק צ'ודק, בריאן רייגן

עטיפה: ג'ן דיי

עריכה: וויליאם ג'ונס

עריכה גרפית: דבורה ג'ונס

כאוסיום: ליין וויליס, צ'ארלי קראנק, דאסטין ריית', פרג'י ויצורים משונים נוספים

תרגום: רוני כתריאל

עריכה: יעל לקסמן

פורסם במקור (אנלית) ע"י כאוסיום בשנת 2004



מתעניין בקריאתו של קת'ולהו מבית כאוסיום? אתה לא לבד!

קריאתו של קת'ולהו הוא משחק התפקידים הקלאסי של כאוסיום באווירת אימה לאבקרפטיאנית שבה אנשים מן השורה מתעמתים עם הכוחות החיזריים והמבעיתים ממיתוסי קת'ולהו.

למעלה מ-225,000 עותקים של קריאתו של קת'ולהו נמכרו מאז הוצאתו לאור ב-1981. מעל 90 תוספים הודפסו וסך של יותר מ-400,000 ספרים נמכרו במהלך 23 השנים האחרונות. המשחק קריאתו של קת'ולהו זכה ביותר מ-40 פרסים, ביניהם פרס "משחק התפקידים הטוב ביותר של כל הזמנים" ע"י קוראי המגזין ארקנה. בשנת 1996 קריאתו של קת'ולהו היה מ"ת השני שנכנס להיכל התהילה של האקדמיה לתכנון ועיצוב משחקי הרפתקאות.

קריאתו של קת'ולהו מוכר כקלאסיקה אמיתית. המשחק ממשיך להוות מקור הנאה לשחקניו לאחר 23 שנים, בתחום בו משחקים רבים נעלמים תוך 3-5 שנים אחרי הוצאתם הראשונית לאור.

קריאתו של קת'ולהו מפורסם ע"י חברת כאוסיום בע"מ. כאוסיום הינה אחת מהמפרסמים המקוריים של ספרי משחקי התפקידים ועוסקת בתחום למעלה מ-25. כאוסיום ידועה ברמת עיצוב המשחקים הגבוהה שלה וזכתה בפרסים רבים בתעשיית משחקי ההרפתקאות.

כל מה שאתה זקוק לו בכדי לשחק את קריאתו של קת'ולהו בפעם הראשונה הוא הספר הזה, מספר קוביות, שפע של דמיון ואת חבריך.

ברוכים הבאים לעולמות של קריאתו של קת'ולהו!

פרג'י, צ'ארלי קראנק, ליין וויליס ודאסטין ריית'.
החברה מכאוסיום

Chaosium Inc.
895 B street #423
Hayward, CA
94541

510 583 1000
chaosium@chaosium.com
www.chaosium.com



החוברת שאתה מחזיק עכשיו בידך תספק לך את כל המידע הדרוש לך בכדי ליצור דמות למשחק התפקידים קריאתו של קת'ולוהו, כמו גם סקירה קצרה של אופן התנהלות המשחק. חלק גדול מפרטי המשחק נסקרים פה בצורה שחושפת טפח ומסתירה טפחיים, רק בגלל שקריאתו של קת'ולוהו הינו משחק מסתורי. לפעמים, אם השחקנים יודעים יותר מדי על המתרחש מאחורי הכללים, זה עלול להרוס את אווירת המתח שדרושה עבור מסתורין טוב.

לאחר ששיחקת משחק או שניים, בוודאי תרצה להעיף מבט בחוקים המלאים של קריאתו של קת'ולוהו, אשר זמינים לך בכל חנות משחקים טובה, ברוב חנויות הספרים הגדולות או ישירות מהאתר www.chaosium.com. (הערת המתרגמת: הדברים האלה נכונים מאוד לגבי ארה"ב, לצערי הרב, בארץ המבחר דל יותר – בתוסף המתרגמת בסוף ישנם מקומות שדרכם אפשר להשיג את השיטה גם בישראל).

מהו קת'ולוהו?

סיפורי "המיתוס הקתולוהי" מעידן הייאוש של ה.פ. לאבקרפט וחקייניו היו מקור ההשראה של המשחק קריאתו של קת'ולוהו. קת'ולוהו הוא שמו של כוהן/אל/מפלצת חייזרית ומרושעת להפליא, המככבת ברבות מעבודותיו של לאבקרפט, במיוחד בסיפור "קריאתו של קת'ולוהו". עם השנים נכתבו סיפורים רבים שהתבססו על יצירותיו. סופרי ספרות זולה, כמו רוברט א. הוורד ורוברט בלוך, הכניסו את רעיונותיו של לאבקרפט ליצירותיהם. גם סופרי אימה בני זמננו כמו קלייב בארקר, סטפן קינג, קייט קוג'ה וקייטלין ר. קיירנן מושפעים מלאבקרפט.

אם מעולם לא קראת אף אחד מסיפוריו של לאבקרפט, הפסדת. ספרי פינגווין מוציאים שני אוספים של יצירותיו המומלצות למתחילים. "קריאתו של קת'ולוהו וסיפורים מוזרים אחרים" ו"הדבר בפתח הבית וסיפורים מוזרים אחרים" אמורים לתת לך היכרות טובה עם יצירותיו.

וועה. אימה. פחד הוא אבן היסוד של קיומנו. סיפורי אימה הם המעוררים את הפחד שאנו חשים בנשמתנו בחיי היום יום. קריאתו של קת'ולוהו הוא משחק שמאפשר לך לחקור את הפחד הזה, לחשוף מפלצות וזוועות לאור השמש ולהילחם בהן למען נשמתך ושפיותך.

אם שיחקת משחקי תפקידים (מ"ת) אחרים לפני כן, יש לך מושג לגבי איך זה עובד: קבוצה של שחקנים יושבת סביב שולחן ומתארת את הפעולות של הדמויות שלהן, בעוד שאחד השחקנים (מנחה המשחק, או "שומר" כפי שהוא נקרא בקריאתו של קת'ולוהו) מנחה את מהלך הסיפור. זהו סיפור הידודי שבו אחד האנשים מספר את הסיפור, והשאר תורמים לו את חלקם. למרות זאת, קריאתו של קת'ולוהו שונה מרוב מ"ת האחרים. בקריאתו של קת'ולוהו השחקנים מגלמים דמויות של אנשים רגילים שנקלעים למצבים יוצאי דופן. אין לכם כלי נשק קסומים לתקיפת היצורים האפלים בעולם. אינכם יכולים לסמוך על המלך המקומי שישלח צבאות לסייע לכם. כל שיש לכם הוא תושייה, אומץ לב ומיומנות בכדי להילחם באימות המיתוס הקת'ולוהי. בצורה הפשוטה ביותר, קריאתו של קת'ולוהו הוא משחק על גיבורים. הגיבורים שמבחינים שהעולם שורץ זוועות חייזריות ששואפות להרוס את האנושות ושמוכנים להשיב מלחמה עד הגיהנום עצמו.

המטאפורה הפשוטה ביותר למשחק קריאתו של קת'ולוהו היא האגדה על הילד ההולנדי. בסכר היה חור, והילד ההולנדי חייב היה לעמוד שם עם האצבע בחור בכדי למנוע מהמים להציף ולהרוס את העיר הקרובה. אבל, במקום האגדה המקורית, דמיינו שמצידו השני של הסכר נמצא כריש צמא דם, שמכרסם את הילד ההולנדי. הוא מאבד אצבע אחת, שם אצבע אחרת בסכר ומאבד עוד אצבע, ועוד אחת. החור בסכר גדל, והוא מוכרח לדחוף את כל הזרוע, והכריש ממשיך לנשוך. אבל אם הוא ייכשל, אם יעזוב את עמדתו, הסכר יקרוס ורבים ימותו. אז הוא נשאר, נחוש בהחלטותיו. הוא כנראה ימות, אבל האנושות תמשיך לחיות בזכותו.

על היכולת של מפלצות איומות להרים את החוקר ולזרוק אותו לקצה השני של החדר. בכדי לקבוע את ערך הגודל שלך גלגל 2ק6, חבר והוסף 6 לתוצאה.

תבונה (תבנ) היא הערכה גסה של הערמוניות של החוקר שלך ושל יכולתו לבצע הקשרים לוגיים בעזרת האינטואיציה. בכדי לקבוע את ערך התבונה, גלגל 2ק6 והוסף 6 לתוצאה.

עוצמה (עצמ) היא השילוב בין עוצמה אישית, רוחנית ויציבות נפשית. התכונה הזו משפיעה על היכולת של הדמות להטיל לחשי קסמים, וכמו כן גם על עמידותה בפני זוועות המיתוס הקת'ולוהי, המסוגלות להוציא אדם מדעתו. בכדי לקבוע את תכונה העוצמה, גלגל 3ק6 וסכם את התוצאות.

מראה (מרא) קובע את יופייה הפיסי של הדמות ואת הקסם האישי שלה. בכדי לקבוע את ערך התכונה, גלגל 3ק6 וסכם את התוצאות.

השכלה (שכל) הינה מידת הידע שהחוקר רכש במהלך לימודיו המסודרים, או במהלך בית הספר של החיים. בכדי לקבוע את התכונה הזו, גלגל 3ק6 והוסף 3 לתוצאה.

הערה – לפני תחילת המשחק, אתה רשאי להחליף בין תכונות שדורשות גלגול של אותה כמות קוביות. במילים אחרות, אתה יכול להחליף בין ערכי התכונות של הכוח, כושר, זריזות, מראה או עוצמה. אתה יכול להחליף את הגודל והתבונה אחד עם השני. החינוך שלך נשאר קבוע. אם אתה מגלגל תכונות רעות מאוד עבור החוקר שלך, כדאי שתשקול לגלגל מחדש חלק מהתכונות. ממוצע התכונות אמור לנוע בין 10-11, ואם קיבלת תכונות רבות מתחת לממוצע, בחר תכונה אחת או שתיים וגלגל מחדש. זכור שלפעמים לשחק דמות עם תכונות נמוכות במיוחד יכול להיות מהנה בדיוק כמו לשחק דמות בעלת תכונות גבוהות מאוד. הכול מסתכם ביצירת דמות שאתה חש בנוח איתה.

התכונות המשניות

ערכן של מספר תכונות, נוספות לאלה העיקריות, נקבע לאחר שגלגלת את התכונות המפורטות מעלה. תכונות אלו הינן רעיון, ידע, מזל, תוסף נזק, נקודות קסם, נקודות פגיעה ושפיות.

על-מנת ליצור את דמותך, תזדקק רק לארבע קוביות משחק רגילות (ק6). בכדי לשחק במשחק, תצטרך להשקיע בסט שלם של קוביות, לפחות קובייה אחת מכל סוג וסוג – 4ק, 8ק, 10ק, 12ק ו-20ק דרושות למשחק קריאתו של קת'ולוהו.



כך תילכו חוקר

בכדי לשחק בקריאתו של קת'ולוהו, עליך ליצור דמות. במשחק נקראות הדמויות "חוקרים", בגלל שאת זמן המשחק הן מבלות בחקירת הזוועות של המיתוס הקת'ולוהי. יצירת דמותך היא פשוטה ומוסברת בהמשך. תועיל לך הצטיידות בדף נייר או בדף דמות שמותאם למשחק. דוגמה לדף שכזה ניתן להוריד בחינם מאתר כאוסיום www.chaosium.com. באתר, לחץ על "הורדות בחינם" ואז על "דפי דמות, מסכים לשה"מ ועוד". (הערת המתרגמים – ניתן להשיג דף דמות בעברית באתר האורק).

התכונות העיקריות

בתור התחלה, לדמות בקריאתו של קת'ולוהו שבע תכונות עיקריות המאפיינות אותה. כל אחת מהתכונות מתוארת בהמשך, בנוסף למספר הקוביות שתידרש לגלגל בכדי לקבוע את ערך התכונה.

כוח (כוח) מודד את העוצמה הפיסית הטהורה שהחוקר שלך יכול להפעיל. זה משפיע על כמות הנזק שהוא יכול לגרום באגרוף או בבעיטה, על כמה חזקה אחיזתו או יכולתו להרים עצמים כבדים. בכדי לקבוע את ערך הכוח, גלגל 3ק6 וחבר את התוצאות.

כושר (כשר) מודד את הקשיחות של החוקר שלך. הוא משפיע על הנזק שהחוקר יכול לספוג לפני שהוא מתעלף או מת, בנוסף לעמידות בפני מחלות ורעלים. גלגל 3ק6 וסכום את התוצאות בכדי לקבוע את ערך הכושר.

זריזות (זרז) היא מידת המהירות והגמישות של החוקר שלך. גלגל 3ק6 וסכום את התוצאות בכדי לקבוע את הערך לזריזות.

גודל (גדל) היא מידת המסה הפיזית של החוקר שלך. תכונה זו משפיעה על כמות הנזק שאתה יכול לספוג או לגרום. בנוסף, זו התכונה שמייצגת את משקל הדמות שלך, מה שמשפיע

מקצוע וכישורים



בנקודה זו, אמור להיות לך מושג כללי לגבי מה החוקר שלך עושה למחייתו. בחירת מקצוע זו תשפיע על בחירת המיומנויות של הדמות שלך. התחל בבחירת מקצוע. כל מה שנראה לך שיהיה מעניין

לשחק יתאים, אבל כדאי שתוודא זאת עם השומר שלך. בין המקצועות הנפוצים בקריאתו של קת'ולוהו מצויים פרופסור, מחפש אוצרות, חוקר כתות וארכיאולוג. בכל מקרה, רשימת המקצועות מוגבלת רק על-ידי הדמיון שלך.

לאחר שבחרת את המקצוע, בחן את רשימת המיומנויות שבדף הדמות שלך. בחר שמונה מיומנויות המתאימות למקצוע שבחרת לחוקר שלך. אלו הן "מיומנויות המקצוע" שלך.

עכשיו עליך לחלק נקודות אחוזים למיומנויות שבדף הדמות שלך. לפני כן, שים לב שאף מיומנות התחלתית לא יכולה להיות גבוהה מ-75. בנוסף, לא ניתן להוסיף נקודות למיומנות מיתוס קת'ולוהי בעת יצירת הדמות. הנחת היסוד היא שבתחילת דרכן, הדמויות הינן בורות לחלוטין במסתורי המיתוס הקת'ולוהי.

הכפל את ניקוד **שכל** שלך פי 15 לקבלת מספר הנקודות שיחולקו בין מיומנויות המקצוע שלך. הוסף כל מספר מהנקודות הללו לשמונה מיומנויות המקצוע שבחרת. ליד כל אחת מהמיומנויות בדף הדמות מופיע מספר באחוזים. זהו "סיכוי הבסיס" שיש לכל חוקר בתחום הזה. כל נקודה שתוסיף לתחום הזה, תתווסף לסיכוי הבסיס ההתחלתי. לדוגמה, אם תוסיף 15 נקודות למיומנות "הסתרה" (סיכוי בסיס – 15) תקבל "הסתרה": 30%.

לאחר בחירת מיומנויות המקצוע, בחר את מיומנויות התחביב שלך. אלו הן המיומנויות שהחוקר רכש במהלך חייו. בכדי לקבוע כמה נקודות תוכל לחלק בין המיומנויות הללו, הכפל את **תבן** שלך פי 10. חלק את הנקודות האלה כרצונך (שוב, אינך יכול להוסיף נקודות למיתוס הקת'ולוהי). שים לב שאולי כדאי לשמור מספר נקודות מיומנות למיומנויות קרב כמו "אקדח", "חרב" וכדומה.

נגיעות סופיות

בנקודה זו יש לך משהו שנראה כמו דמות מוכנה. לך לראש דף הדמות ומלא את הנתונים המופיעים שם – שם, מין, גיל וכל השאר. הבט בכל שאר נתוני הדמות – מיומנויות, תכונות

רעיון הוא תכונת **תבן** שלך כפול חמש. ניקוד זה משמש כגלגול אחוזים כדי לספק לחוקר שלך מידע, או ליצור הקשרים לוגיים במצבים מסוימים. גלגולי אחוזים יוסברו בהמשך, בפרק "שיטות משחק".

ידע הוא תכונת **שכל** שלך כפול חמש. הניקוד משמש כגלגול אחוזים בכדי לראות עד כמה חינוכו של החוקר שלך מאפשר לו להבין מצבים מסוימים.

מזל הוא ניקוד **עצמ** שלך כפול חמש. הוא משמש כגלגול אחוזים בכדי לתת לחוקר שלך הבנה או הארה של מצבים מסוימים. גלגול מזל משמש לעיתים תכופות למתן סיכוי אחרון לדמות במצבי משבר, או כדי לגרום דברים רעים שיקרו לחוקר היחיד בקבוצה שנכשל בגלגול מזל.

תוסף נזק הוא כמות הנזק הנוספת שהחוקר שלך מסוגל לגרום בקרב פנים אל פנים. בכדי למצוא את תוסף הנזק, חבר את התכונות **כוח** ו**גדל** והבט בטבלת תוספי הנזק.

נקודות הקסם (נק"ס) שוות ל**עצמ** שלך. נק"ס משתנות כאשר אתה מטיל לחשי קסם או משתמש בחפצים חייזריים מסתוריים. אם נק"ס של החוקר שלך ירדו אי פעם לאפס או פחות, הוא יאבד את הכרתו עד שיוחזרו לו הנק"ס.

נקודות הפגיעה (נק"פ) מחושבות ע"י חיבור ערכי **כשר** ו**הגדל** ביחד, חלוקת התוצאה ב-2 ועיגולה כלפי מעלה. כאשר החוקר שלך סופג נזק בקרב או אירועים אחרים, נק"פ שלו יורדות. אם נק"פ יורדות ל-2 או פחות, החוקר מתעלף. אם הוא סופג נזק עד 2-, הוא מת.

שפיות (שפי) מחושבת כערך ה**עצמ** כפול 5. הקף את הערך המתאים לתוצאה בדף הדמות שלך. הניקוד משמש כגלגול אחוזים להישאר שפוי מול הזוועות. כאשר אתה מתעמת עם יצורי המיתוס הקת'ולוהי, ניקוד השפיות שלך משתנה. הוא יכול לעלות מעל רמתו ההתחלתית, אבל לא יכול להיות לעולם גבוה יותר מ-99 פחות ערך המיומנות "מיתוס קת'ולוהי" של החוקר.

טבלת תוסף נזק

ת"נ	כח+כשר
-6ק1	2 עד 12
-4ק1	13 עד 16
+0	17 עד 24
+4ק1	25 עד 32
+6ק1	33 עד 40

וכיו"ב. מנתונים אלה תוכל לקבל רעיון כללי לגבי מי הדמות הזו בכלל.

רעיון טוב יהיה לכתוב כמה מילים על האישיות וההיסטוריה של החוקר שלך. מי הוא באמת? היכן גדל ובאיזו מין משפחה? ככל שתשקיע יותר זמן בחשיבה על הדמות שלך, אישיותה תתפתח יותר.

שית הנחקר

לשחק במשחק

במשחק תפקידים אין מנצח או מפסיד. כולם מנצחים אם כולם מספרים סיפור טוב ונהנים מהדרמה של המשחק. כולם מפסידים אם אף אחד לא נהנה. על-מנת לשמור על רצף במהלך המשחק, תתבקש לגלגל קוביות בכדי לקבוע את התוצאות של אירועים משמעותיים. בכלל, "בדיקות מיומנות" יידרשו במצבים לחוצים. הליכה לאורך מסדרון פנוי וריק מאויבים אינה אירוע משמעותי. ריצה לאורך מסדרון מלא זבל כשבעקבותיך חבורה של טורפי גופות מייללים ומזילים ריר נחשבת לאירוע שכזה. הפרק הבא ינסה להסביר את עקרונות הבסיס למשחק קריאתו של קת'ולוהו.



גלגולי קוביות ובדיקות מיומנות

המשחק קריאתו של קת'ולוהו משתמש בסוגים שונים של קוביות בכדי לקבוע את תוצאות האירועים במשחק. ניתן להשיג סט קוביות שכזה בחנויות משחקי התפקידים. תזדקק לפחות לקובייה אחת מכל סוג – קוביות בעלות 4, 6, 8, 10, 12 ו-20 פאות. מומלץ להשיג גם קוביית "אחוזים". מדובר בקוביית עשר פאות הממוספרת בערכים 10, 20, 30 וכו'. השימוש בקוביות במשחק הוא פשוט. תמיד תבין על איזה סוג וכמות קוביות מדובר בשביל כל גלגול כאשר תראה דברים כמו וק6 או וק3. המספר הראשון הוא כמות הקוביות שתצטרך לגלגל. המספר השני (אחרי ה"ק") מציין את סוג הקובייה. לכן, "וק6" פירושו שעליך לגלגל קוביית משחק יחידה. "וק3" פירושו שאתה צריך לגלגל 3 פעמים את הקובייה בעלת עשר הפאות ולסכם את התוצאות. אם אי פעם תיתקל במשהו כמו 6+62, הכוונה היא שעליך לגלגל 2 קוביות משחק בעלות שש פאות, לסכם את התוצאות ולהוסיף שש לסכום הסופי.

ברוב המקרים, אתה גלגול הקובייה מתבצע בצורה הנפוצה. גלגל את הקובייה המצוינת בחוקים, וקרא את המספר שכתוב על הפאה העליונה. אחד הגלגולים היותר נפוצים שתירדש לעשות הוא גלגול אחוזים. גלגול זה משמש לכל מקרה שבו צריך לבדוק את אחת המיומנויות או מזל, רעיון, ידע ושפיות. בכדי לעשות זאת, גלגל קוביית אחוזים (קוביית עשרות) וקוביית עשר פאות רגילה וחבר את התוצאות. אם התוצאה שווה או נמוכה מהמספר בדף הדמות שלך, הצלחת בגלגול.

דוגמה: גיין מגלגלת בכדי לבדוק האם דמותה הצליחה להבחין בזומבי החומק לעברה בבית קברות חשוך. רמת מיומנות "איתור נסתר" שלה היא 45%, והיא מגלגלת שתי קוביות, מקבלת 60 בקוביית האחוזים ושלוש בקוביית העשר פאות הרגילה. היא מחברת את שתי התוצאות ומקבלת 63, הרבה מעל ערך המיומנות שלה. אין לה סיכוי להבחין בזומבי המתקרב.

באופן כללי, השומר במשחק שלך יגיד לך מתי עליך לבצע גלגול כנגד המיומנות שלך.

בנוסף, כאשר אתה מצליח לבצע גלגול מיומנות מוצלח במיומנות מסוימת, סמן את התיבה שליד אותה מיומנות בדף הדמות שלך. אתה יכול לסמן רק מיומנות אחת בכל פעם. בסוף כל פגישת משחק, השומר יגיד לך ל"גלגל בכדי להעלות מיומנויות". במקרה הזה, גלגל שוב גלגול אחוזים כנגד המיומנות המבוקשת. אם אתה מגלגל הפעם יותר מערך המיומנות, אתה יכול להוסיף וק6 לערך המיומנות. במילים אחרות – ככל שאתה יודע יותר על משהו מסוים, קשה לך יותר ללמוד עליו משהו חדש, או להשתפר בו.

טבלת העמידויות

מדי פעם תצטרך לגלגל סיכויי הצלחה על עניין שאינו כלול במיומנויות המופיעות בדף הדמות שלך. במקרה הזה, תצטרך להיעזר בתכונותיך בכדי לקבוע את התוצאה – מצא את התכונה המתאימה ביותר למקרה הזה, וגלגל את הקוביות אל מול טבלת העמידויות כנגד מספר שנקבע מראש על-ידי השומר.

לדוגמה, נניח שלדמות שלך יש ניקוד כוח של 13, והיא משחקת בהורדת ידיים עם בוב הבריון, שלו יש ניקוד כוח של 18. אתה מחפש את הכוח שלך, 13, בטבלת העמידויות

לצערך הרב, לזכות מחדש בנקודות שפיות שאבדו הינו ארוך ומייגע. אולי תצטרך לאשפז את דמותך בבית משוגעים, או לנסות להיעזר בשיטות פסיכותרפיה אחרות בכדי לקבל בחזרה את הנקודות הללו. באופן כללי, בסיום כל פגישת משחק מוצלחת אתה אמור לקבל בחזרה חלק מהנקודות כתגמול. בנוסף, אם אתה מעלה את אחת המיומנויות שלך מעל ל-90% כתוצאה מניסיון רב, אתה מקבל נקודות שפיות נוספות.

ככל ששפי שלך יורד, דמותך הופכת פחות ופחות יציבה ויכולתה לתפקד פוחתת. החוקים המלאים לטיפול בשפיות אינם נכללים כאן, אך השומר יידע אותך על ההשפעות של איבוד השפיות כאשר תשחק במשחק.

קרב

קרב בקריאתו של קת'ולוהו הוא מסוכן וקטלני. כאשר אתה מתעמת עם זוועת המיתוס, בריחה תהיה הדרך הטובה ביותר להתמודדות, או לחילופין עדיף להימנע מהעימות כליל. למרות זאת, לעיתים קרובות אין ברירה אחרת מלבד להיכנס פנימה עם אקדחים רושפי-אש ולקוות שייצא מזה טוב.

החוקים לקרב בקריאתו של קת'ולוהו הם פשוטים. בעת קרב, כל החוקרים, כמו גם המפלצות הנשלטות על-ידי השומר, פועלות לפי סדר הזרז שלהן. החוקר (או היצור) בעל זרז הגבוה ביותר פועל ראשון, והשאר פועלים על-פי סדר יורד.

סיבוב קרב בקריאתו של קת'ולוהו איננו מדויק מבחינת זמן סיבוב, ותיאורו בצורה הטובה ביותר יהיה "ארוך מספיק בכדי שכל אחד יוכל לבצע פעולה מעניינת אחת או שתיים". רצף הפעולות בסיבוב נשלט בצורה הטובה ביותר על-ידי השומר, וחוקים נוקשים ומהירים לתנועה ופעולות בסיבוב אינם חלק מהמשחק. לשומר כדאי פשוט לתת לכל אחד את הסיכוי לעשות משהו במהירות כאשר השחקן מודע לרצף הסיפורי.

כאשר מגיע תורך לתקוף, אתה פשוט בוחר מטרה ומבצע גלגול הצלחה / כשלון למיומנות המתאימה. אם אתה יורה באקדח ויש לך מיומנות "אקדח 50%" אתה משתמש במיומנות הזו. אם אתה מנסה לבעוט או להכות, עליך להשתמש במיומנות המתאימה לפעולה שאתה מבקש לבצע. בדיוק כמו עם גלגולי מיומנות, אתה מגלגל אחוזים ומקווה לתוצאה שווה או נמוכה מערך המיומנות המתאימה בדף הדמות שלך.

תחת "מאפיין פעיל" ואת הכוח של בוב הבריון, 18 תחת "מאפיין סביל" (נפעל). הערך שנמצא תחת שני הנתונים הללו הוא הערך שמולו תצטרך לגלגל. אם התוצאה קטנה או שווה למספר המצוין בטבלה, הצלחת בגלגול. אבל, בכל מצב שבו שני אנשים או אדם ומפלצת מתנגדים אחד לשני, גם הדמות האחרת זוכה לגלגל. תיקו יגרור גלגול נוסף של שתי הדמויות, והדמות הראשונה שתגלגל הצלחה בעוד שהשנייה מגלגלת כישלון, זוכה.

במקרה אחר, נניח שהדמות שלך רצה במורד מסדרון מלא זבל בתוך קבר טחוב. מאחוריה יש חבורה של טורפי גופות רעבים לבשרה ואיבריה הטעימים. השומר אומר לך לבדוק את התנגדות הזרז שלך ברמת קושי של 14 או שתמנע ותיפול. במקרה הזה, מצא את דרוג הזרז שלך כמאפיין הפעיל מול הערך הנפעל של 14. אם הצלחת, אתה ממשיך לרוץ. אם נכשלת, אתה מועד ונופל לגורלך.

שוב, השומר יכול לבקש ממך לבחון את הזרז שלך כנגד הזרז של טורפי הגופות בכדי לראות אם הם משיגים אותך. במקרה הזה תגלגל בדיוק כפי שגלגלת כאשר התמודדת מול בוב הבריון, רק עם זרז במקום כוח.

שפיות

זוועות המיתוס הקת'ולוהי מאיימות על נפשך כפי שהן מאיימות על גופך. ההלם הנפשי מהמפגש עם אימות המיתוס הוא אחת הסכנות העיקריות לדמויות במשחק. חקירה של המסתורין במיתוס הקת'ולוהי עלול לגבות את המחיר הנורא של שפיות החוקרים, ולהוביל אותם בסופו של דבר לטירוף.

כאשר אתה פוגש את אימות המיתוס, או כאשר אתה נמצא במצב ארצי אך עדיין מעורר חלחלה (כמו לגלות את גופתו המושחתת של חברך הטוב) עליך לגלגל אחוזים כנגד דירוג השפיות הנוכחי שלך. אם אתה מגלגל יותר מניקוד השפיות הנוכחי שלך, תאבד מספר גדול יותר של נקודות שפיות. אם אתה מגלגל פחות, תאבד פחות, או שלא תאבד בכלל. איבוד שפיות למאורע מסוים מתואר כ "0/60" או "2/100". המספר מימין ללוחסן מציינ כמה נקודות שפיות איבדת אם גלגלת פחות מניקוד שפי שלך, המספר משמאל אומר כמה נקודות איבדת אם גלגלת יותר משפי הנוכחי שלך.

כאשר אתה מתעמת עם מצבים מערערי-שפיות, השומר שלך יבקש ממך לגלגל אחוזים ויודיע לך כמה שפי איבדת, תלוי בהצלחת או כשלון הגלגול.



טבלת ההתנגדויות

תכונה פועלת

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

לבדיקת הצלחה - גלגל פחות מהמספר המצויין ב וקס100

טבלת כלי הנשק		
נשק	נזק	סיכוי פגיעה בסיסי
סכין קטן	1ק+4תנ	25
חרב	1ק+6תנ	10
אקדח	10ק1	20
רובה ציד	6ק4	30
רובה	4 + 6ק2	25

כאשר מטרה נפגעת, גלגל את הנזק המתאים והפחת את התוצאה ממספר נקודות הפגיעה הנוכחיות שלה. לחלק מהמטרות יש שריון, או התנגדויות שמפחיתות את הנזק וגורמות להן לאבד פחות נקודות פגיעה. לרוב המפלצות מולן תתמודד יהיה סוג מסוים של שריון, אבל למעט מאוד חוקרים בזמן המודרני יהיה דבר כזה.

אם החוקר שלך נפגע, שים לב שברגע שנקודות הפגיעה שלו יורדות ל-2 או פחות הוא מתעלף. אם נקודות הפגיעה של החוקר יורדות ל-2 או נמוך יותר, הוא מת.

אם אתה מצליח בגלגול, אתה פוגע ביריב שלך וגורם לנזק בהתאם לכלי הנשק בו אתה משתמש. טבלת כלי הנשק תספק לך מספר דוגמאות לנזק. שים לב שברוב כלי הנשק הידניים (כלי נשק לקרב פנים אל פנים כגון סכין, אגרופני נחושת או אפילו אגרופיך) יהיה יתווסף תוסף הנזק (תנ) שלך לנזק הרשום בטבלה.

ספרים וסרטים מומלצים

הספרים והסרטים הבאים יסייעו בידך להבין את האווירה בה מתנהל המשחק קריאתו של קת'וליהו. אתה לא חייב להכיר את כולם בכדי לשחק במשחק, אבל אם תקבל את ההשראה הנכונה, זה יכול רק להועיל.

ספרים וסיפורים

קלייב בארקר
סיפרי הדם (סדרה)
הלב המיועד לגיהנום

רמזי קמפבל
הדפס קר

קייטלין ר. קיירנן
משי
מפתן
ירח אדום נמוך

קייט' קוג'ה
הקוד
מלאכים מוזרים

ה.פ. לאבקרפט
זוועת דונוויץ'
הצל מעל אינסמות'
בהרי הטירוף
הדבר על סף הדלת
הרברט ווסט: מחיה המתים

סרטים

הצלצול
הדבר

הבית הרדוף
במלתעות הטירוף
מחיה המתים

הנוסע השמיני
דאגון
שחר המתים



חיים אלו

סודו של השומר

גופתו של וולטר קורביט קבורה במרתף הבית. רוחו של וולטר קורביט עדיין חיה, עדיין מודעת למה שקורה בבית ועדיין יכולה להשפיע על חלקים מסוימים של הבית. קורביט מכיר קסם מיתי שמשמר את זהותו ומאפשר לו להניע את גופו אחרי מותו. לעיתים הוא הופך לערפד, או סתם רודף את דייריו הנוכחיים של הבית ומגרש אותם, או הורג את אלה שמגלים את סודו. על-מנת לפתור את הבעיה הניצבת מולם, החוקרים יצטרכו ללמוד על קורביט. קורביט יהיה מודע לדמויות וינסה להטעות אותן בזמן שהן חוקרות את הבית. אם הוא ייכשל בכך, הוא ינסה לרצוח אותן.

הבעיה

בעל בית מבקש מהדמויות לבחון את בית קורביט הישן במרכז בוסטון. הדיירים הקודמים היו מעורבים בטרגדיה, ובעל הנכס מעוניין להבין את ההתרחשויות המסתוריות בבית ולסדר אותן. הוא מוכן לשלם היטב לדמויות בעבור זמןן וצרותיהן.

כיצד בעל הבית למד על החוקרים, כמה הוא ישלם להם ובה ואפילו מה הוא אומר שהוא רוצה שהם יעשו, פתוח למשא ומתן בין השחקנים לשומר.

אם נכשלת בדרכים אחרות, נסה את הרעיון הבא. (1) בן דודו של בעל הבית היה מיודד עם אחד החוקרים באוניברסיטה – חוקר שגילה עניין בדת ומסתורין. אותו בן דוד המליץ על החוקר. (2) בעל הבית מוכן לשלם לחוקרים \$20 ליום ובונוס של \$100 כאשר הם יוכלו להעיד שמצבו של הבית טוב ונקי מרדיפות. (3) הוא רוצה את אישור הדמויות שהוא יכול להשכיר את הבית שוב מבלי לעורר טרגדיה חדשה.

בעל הבית ייתן לדמויות את המפתחות, הכתובת ומקדמה בסך 50% במזומן. השאר תלוי בהם.

יותר אנשים שיחקו בהרפתקה זו של קריאתו של קת'וליהו מאשר בכל הרפתקה אחרת. ההרפתקה "הבית הרדוף" נכללה במשחק מתחילתו. זו הייתה הרפתקת קת'וליהו הראשונה של שחקנים רבים. הרבה אנשים שמכירים את המשחק הובכו בגללה. שם ההרפתקה שונה באנגלית מ "The haunted house", לשמה החדש, "The haunting", בכדי למנוע בלבול עם הרפתקה אחרת המופיעה בספר אחר, ולאפשר לשומרים וותיקים לרענן אותה.

הרפתקת "הבית הרדוף" מומלצת לחוקרים מתחילים. השומר יכול להפוך אותה לאפלה או לרגועה יותר על-ידי שינוי במניעיו של קורביט: זה מהווה אתגר אמיתי, ויותר מחוקר אחד עלול למות בידיו של קורביט.

שנת התרחשות ההרפתקה הינה רשמית 1920 ומיקום ההתרחשות הרשמי הוא בוסטון, מסצ'וסטס שבארצות הברית, אך השומר יכול למקם את ההרפתקה בזמן ובמקום המתאימים לו.

המפות בקריאתו של קת'וליהו מצוירות כלאחר יד, ואינן משורטטות בדייקנות. היחסים המוצגים בהן חשובים, אבל מרחקים וזוויות מדויקות אינם ברי חשיבות. סיבה חלקית לכך היא על-מנת לאפשר לשומר או לשחקן לצייר מפות בצורה חופשית בזמן ההרפתקה, וחלקית בגלל שהמלכודות בקריאתו של קת'וליהו הן רגשיות או רוחניות שהשומר יכול למקם, ולא מלכודות פיזיות האורכות לדמויות ומופעלות על ידי תנועה חסרת מזל.

בכדי להאריך את המשחק, שים דגש על תחילת התרחיש. תאר ואפיין את בעל הבית, את המשא ומתן עם החוקרים ואת תהליך גילוי הרמזים. בכדי לקצר את המשחק, הבא את הדמויות ישירות לביתו של קורביט. כמעט כל הרפתקאות קת'וליהו מתחילות באיסוף העדויות. השומר עלול להזהיר חוקרים מתחילים בקשר לכך אם הם לא מנסים לאסוף עדויות ולראיין עדים קודם לכן. ההרפתקה אמורה להימשך מספר שעות עד להשלמתה.

למד את כוחותיו של קורביט ושחק אותם בהתאם. רוב ההנאה של השומר מהמשחק הזה היא מהמאורעות המבלבלים בחדר מספר 3 במעלה המדרגות.

הטרגדיה שנגרמה

משפחת מקריו עברה לגור בבית בשנת 1918. כשנה לאחר כניסתם לבית קרתה לאב תאונה רצינית וזמן קצר לאחר מכן הוא יצא מדעתו. הוא אושפז. במהלך החודש האחרון, האם גם יצאה מדעתה. שניהם ברברו משהו על רוח רודפת עם עיניים בוערות. הם סיפרו על אירועים בלתי מובנים בבית. אף אחד מהם לא היה מוכן להיכנס לאחד מחדרי השינה בקומה העליונה. בעל הבית שמע שמועות על כך שהבית רדוף לפני שהוא קנה אותו, אבל הנכס היווה עסקה טובה כל כך שהוא לא יכל להתנגד לפיתוי. בעל הבית מעוניין שהדמויות ירגיעו את השמועות ואת דעתו או לחילופין יגרשו את הרוח הרודפת.

חיים אלהות

עכשיו הדמויות יכולות לעשות מה שהן רוצות. השומר צריך לשחק את בעל הבית ולענות על מספיק שאלות בכדי לאפשר להם קצה חוט לחקירות, אבל בעל הבית מעולם לא ראה רוח רודפת או מאורע מוזר בבית, ואינו יודע מה בני משפחת מקריו ראו. אם השחקנים אינם יכולים להחליט מה הם צריכים לעשות, הם יכולים לזרוק קובייה בכדי לפתור את הקונפליקט. העדויות בשאר החלק הזה מסודרות בסדר שבו סביר להניח שהדמויות ימצאו אותן. אם השחקנים שולחים את החוקרים ישירות לבית קורביט, הזהר אותם אבל תן להם לשחק בדרכם.

משפחת מקריו

הבעל והאישה אושפזו בבית החולים רוקסברי לחולי נפש, מרחק מספר קילומטרים מבוסטון. ויטוריו עדיין די משוגע, והראיון עם האדם ההמוני והממלמל אינו מגלה כלום. גבריאלה מודעת ונגישה, אבל השומר צריך לקצר את הראיון איתה כי השאלות מבלבלות אותה. גברת מקריו אינה מספרת הרבה. נוכחות מרושעת גרה בבית, אחת מאלה שהיא שונאת לחשוב עליהם. לעיתים היא הייתה מתעוררת בלילה ומוצאת את הרוח רוכנת מעליה. אם הרוח כעסה, היא הייתה גורמת לכלי אוכל או חפצים אחרים לעוף ברחבי החדר. יותר מכל, היא שנאה את בעלה, ויטוריו, והתרכזה בו. השומר יכול לענות על יותר שאלות, אבל היא אינה יכולה לספק מידע מדויק. אחרי שהחוקרים ביקרו בבית, השומר יכול לאפשר לה לספק מידע יותר מועיל ומדויק.

כאשר החוקרים מבקרים בבית החולים לחולי נפש, הם מגלים שהרופא של משפחת מקריו מחוץ לעיר. המחליף שלו, דוקטור הרדסטרום, הגיע מבית החולים לחולי נפש בארקהם. בזמן שהוא מדבר עם החוקרים, הוא מספר להם שהיה לו מקרה טראומה דומה בבית החולים לחולי נפש בארקהם. השומר צריך לזכור שזהו קצה חוט שמוביל למוצר ארקהם (CHA2342).

שני הילדים הצעירים ממשפחת מקריו מטופלים ע"י קרובים בבלטימור. החוקרים יכולים לבקר אותם, אבל הם לא יודעים דבר מלבד זה שהם מתגעגעים להורים שלהם וזה שבביתם הקודם הם חלמו לעיתים על איש מוזר עם עיניים בוערות.

דיווחים מהעיתונות

בעזרת גלגול רעיון מוצלח, אחד החוקרים בחבורה יכול להציע לחפש בחדר המתים (צילומי העיתונות הישנים) של הבוסטון גלוב, עיתון יומי בעל מוניטין. כאשר הם מגיעים כקבוצה, החוקרים צריכים להצליח בגלגול שכנוע או בילוף בכדי להיכנס פנימה, מכתב הפניה ממושרד ראש העיר או שיחת טלפון שמאשרת את זהותם מעורך עיתון.

גזרי העיתון החשובים לחוקרים מסודרים על פי כתובת הרחוב. הסיפורים שמספרים על משפחת מקריו מועטים ואינם מספרים מידע חדש: הגלוב מדווח על העובדות כפי שהדמויות יודעות אותן.

בנוסף נמצאת כתבה מרכזית בעיתון מ-1918, שמעולם לא פורסמה. מצוין שם שבשנת 1880 משפחה של מהגרים צרפתיים עברה לגור בבית אך נמלטה לאחר מספר תאונות אלימות שהרגו את ההורים והשאירו את שלושת הילדים נכים. מאז הבית עמד נטוש.

חלק מהמוצרים מספקים את כתבות העיתון עצמן.

ב-1909 משפחה נוספת עברה לגור שם, ומיד נפלה קורבן למחלה. ב-1914 האח הבכור יצא מדעתו והרג את עצמו בעזרת סכין מטבח, והמשפחה שבורת הלב עזבה את הבית. ב-1917, משפחה נוספת השכירה את הבית, אבל עזבו כמעט מיד, אחרי שכולם חלו באותו זמן.

אם אחד החוקרים מצליח לפלרטט בהצלחה עם הספרן/נית (גלגול מראה צא או פחות, או דירוג אשראי מוצלח), היא או הוא מציינים בפניהם שהתיק של קבצי הגלוב לא מצוין תקופות לפני השריפה ב-1878. יכול להיות שבית קורביט מוזכר גם לפני כן.

שומרים יכולים להוסיף מידע נוסף על הבית ממקומות אחרים, כמו חוזים או מידע שנכתב על ידי יושבי הבית הקודמים.

הספרייה המרכזית

ניתן למצוא מספר דברים מעניינים המוחבאים במוסד הזה, אבל החוקרים צריכים לגלגל בנפרד כנגד המיומנות חיפוש בספרייה בכדי למצוא כל אחד מהנתונים הבאים:

- בשנת 1835 בנה סוחר משגשג את הבית, אבל מיד חלה ומכר אותו למר וולטר קורביט.
 - בשנת 1852 וולטר קורביט נתבע על-ידי שכניו, שדרשו ממנו לעזוב את האזור בתואנה של "תוצאות התנהגותו המוזרה והרס שאינו מבשר טובות".
 - קורביט זכה בסופו של דבר בתביעה. מודעת האבל שלו מציינת שגם בשנת 1866 הוא חי באותה מקום. מצוין גם שתביעה נוספת הוגשה בכדי למנוע ממר קורביט להיקבר במרתף, כפי שנדרש בצוואתו.
 - אין שום תיעוד של הפסיקה בתביעה השנייה.
- כל דבר מתועד בעיתון אחר, ולוקח ארבע שעות למצוא כל פריט מידע.

היכל התיעודים

על ידי שימוש מוצלח במיומנות חיפוש בספרייה, יתגלה שהמוציא לפעל של צוואתו של קורביט הוא הכומר מיכאל תומס, כומר בקפלת ההתבוננות והכנסייה של אדוננו מעניק הסודות. תיעוד הכנסיות (גם אותו ניתן למצוא בהיכל התיעודים) מציין שקפלת ההתבוננות נסגרה בשנת 1912.

אם החוקרים ינסו לחפש את קפלת ההתבוננות במסמכי המשפט הפליליים, הם ימצאו התייחסות לפעולות שננקטו בשנת 1912, אך המסמכים עצמם אינם בנמצא. אם החוקרים מבררים בנימוס אצל הפקיד, הוא מציין שפשעים רציניים מטופלים על ידי בתי המשפט המחוזיים, הפדרליים או לתביעות כספיות. בדיקת חוק מוצלחת תציין את אותו הדבר. התיעודים שעוסקים במעצרים וחקירות בעיר נמצאים בתחנת המשטרה המרכזית.

בתי־משפט גבוהים; תחנת המשטרה

השתמש בבדיקות מיומנות חוק, דירוג אשראי או דיבור חלקלק בכדי לקבל גישה לתיעודים הללו. הם עוסקים בפשיטה סודית על קפלת ההתבוננות. הפשיטה המשטרתית באה בעקבות הצהרות שחברי הכנסייה היו אלו שאחראים להיעלמותם של ילדי השכונה. במהלך הפשיטה נהרגו שלושה שוטרים ושבעה עשר מחברי הכת

מיריות או מאש. דווחי הנתיחות שלאחר המוות אינם מפורטים או מיידעים הרבה, כאילה המנתח לא באמת ביצע בדיקות.

למרות שחמישים וארבעה מחברי הכנסייה נעצרו, כולם מלבד שמונה שוחררו. התיעודים רומזים על התערבות בלתי חוקית בהליך המעצר שבוצעה על ידי פקיד מקומי חשוב, שמספקים הסבר זהיר מדוע סיפורים מהקרב – האירוע הפלילי הגדול ביותר בהיסטוריה של העיר – מעולם לא הופיעו בדפוס.

הכומר מיכאל תומס נתפס ונשפט ל-40 שנה בכלא על חמישה אישומים של רצח מדרגה שנייה. הוא ברח מהכלא ב-1917 ונמלט מהמדינה.

כומן שהדמויות מחטטות כגורי העיתון, הן מגלות גור עיתון שעוסק בפשיטה על כנסיית הקהילה בקינגספורט, 1731. למרות שהאירוע נראה לא קשור, הדמיון בין שני המקרים צריך למשוך את תשומת ליבן של הדמויות. על השומר לזכור שהמידע הזה יכול להוביל להרפתקה קינגספורט (CHA 8804) של כאוסיום.

השכונה

רוב האנשים שחיו באזור לפני מלחמת העולם הראשונה עזבו או מתו. משרדים ובנייני עסקים חדשים החליפו את הבתים מהמאה התשע עשרה, ובית קורביט עם החצר הקדמית המוזנחת הוא בית המגורים הפרטי היחיד ברחוב. החוקרים כן מצלחים למצוא את מר דולי, מוכר סיגרים ועיתונים שזוכר את האזור באופן כללי ויכול לכוון אותם למקום שבו עמדה כנסיית ההתבוננות, במרחק מספר רחובות.

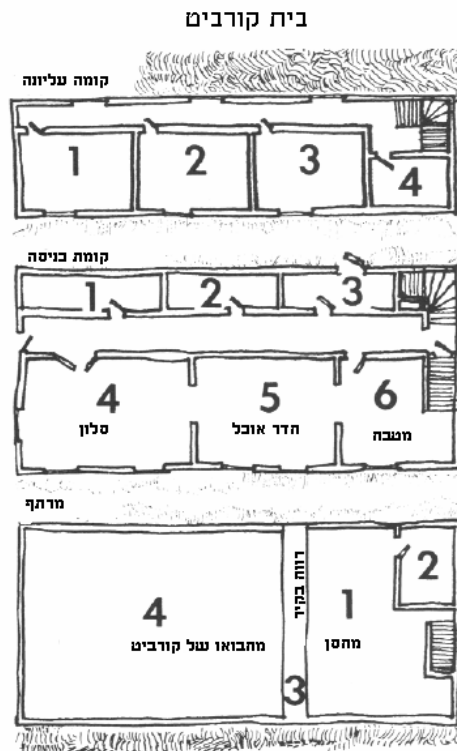
כנסיית ההתבוננות

מה שנשאר ממנה עומד בקצה רחוב עקום ואפלולי. ההריסות כל-כך שחוקות והצמחייה סביבם גדולה כל כך שהן נראות יותר כמו אבנים טבעיות ופחות כמו יסודות וקירות לשעבר.

החוקרים עוברים ליד קיר מוזנח שנושא סימנים לבנים, שנראו שנוקו לא מזמן – שלוש אותיות Y שמסודרות כמשולש כך שהחלק העליון של כל Y נוגעת בשני ה-Y האחרים. במרכז שנוצר מצוירת עין בווה. כאשר החוקרים נמצאים ליד הסימנים, הם חשים עקצוץ מטריד במצחם, כמו כאב ראש אבל לא ממש. כל עוד הם נמצאים בכנסייה הם חשים את העקצוץ הזה, ובסופו של דבר הם אינם יכולים לחכות להתרחק מהאזור. כאשר הם עוזבים, העקצוץ נפסק.

בשנה או בשנתיים האחרונות. אם החוקרים מנסים לבדוק את החלונות שבקומת הקרקע, הם יגלו שכולם מוסמרו חזק מבפנים.

למד היטב את התוכנית המצורפת, צייר כל אחת מהקומות בזמן שהחוקרים בודקים אותה.



פנים קומת הכניסה

חדר 1: חדר אחסון, מלא בקופסאות ובזבל כמו מיכלי מים חלודים ואופניים ישנים. בקצה הימני הרחוק של החדר ישנו ארון חסום בקרשים. אם הוא נפרץ, נתן למצוא בפנים את היומנים של וו. קורביט מסוים, אחד מבעלי הבית הקודמים, כפי שהכתובת של פרק מספר אחד מציינת.

היומנים של קורביט כתובים באנגלית פשוטה, למרות שלעיתים הפיסוק מוזר. לוקח יומיים לקרוא את שלושת הכרכים הללו, והם יוסיפו +4 למיומנות מיתוס קת'ולוהי ויעלו וק4 נקודות שפיות. הם מתארים את ניסוייו המיסטיים של קורביט, כולל זימונים וסוגים אחרים של קסם, ומסבירים במפורש את הטכניקה לזימון / כבילה של מתנדנד מימדי (ראה הלחשים בספר עבור הקסם הספציפי הזה). היומנים אינם מכילים לחשים אחרים. למידת הלחש לאחר קריאת היומנים אורכת 2ק6 שבועות, ככל הנראה פרק זמן ארוך מכדי שהלחש הזה יהיה שימושי בהרפתקה הזו.

בזמן שהם זוחלים בכנסייה, הם מוצאים בעיקר אבני גרניט, גזרי עץ רקובים ושרופים למחצה וזבל עתיק. בשלב כלשהו הם חשים שהאדמה שהם הולכים עליה מכסה קורות רצפה חלשות: גלגל כנגד זרז 4x. אלו שנכשלים בגלגול אינם מצליחים להיאחז במשהו יציב כאשר הרצפה קורסת, והם נופלים שלושה מטרים לתוך המרתף. כל חוקר שנופל סופג נזק של וק6.

החלק הזה של המרתף נאטם מהשאר, וניתן להגיע אליו בעזרת מדרגות שכרגע קבורות תחת טונות של אשפה והריסות. בתוך החדר הזה ישנם שני שלדים לבושים בקרעים של גלימות משי, אולי שני אנשי כת שהתחבאו מהמשטרה ונהרגו בשריפה.

בנוסף יש בחדר הזה ארונות של תיעודי כנסייה עבשים. בשלב מסוים (גלגל כנגד שימוש בספריה בכדי לגלות זאת) עיתון של פעילויות הכת מציין שוולטר קורביט נקבר במרתף של בית קורביט "כרצונו וכרצונו של האחד שמחכה בחושך".

קשור בשלשלת לשולחן מרקיב ישנו כרך עצום כרוך בעור חיה, כתוב בלטינית, אבל כה רקוב ואכול תולעים עד שאי אפשר להבין ממנו כלום מלבד קטעים בודדים או מילים בודדות אלא אם כן, השומר מחליט אחרת.

בית קורביט הישן

הבית וסביבותיו: בית הלבנים הישן עומד בצילם של בנייני משרדים חדשים יותר מכל צדדיו. הבית פונה לרחוב. מאחורי הבית ישנה צמחיה מגודלת וסוכה נוטה לפול. ניתן להגיע לשם משני צידי הבית.

בזמן שבוחנים את הבית, הבוחן יתרשם מהדרך שבה נראה שהבית נסוג אל תוך הצללים שמוטלים על ידי הבתים משני צדדיו, ועד כמה חלונות הבית האטומים והמכוסים בוילונות מסתירים כל מה שעלול להתרחש בפנים.

חוקרים שכבר עברו מאורעות מסתוריים ומאגיים בחייהם חשים משהו מאיים בפנים, אבל אינם יכולים למצוא משהו שיתמוך בהרגשתם זו.

הדלת הקדמית מאובטחת על ידי מנעול יחיד. ארבעה בריחים נוספים נוספו, כנראה

בנוסף אפשר למצוא בחדר הזה ספר על מדע השדים. הכותרת דהויה ובלתי ניתנת לפענוח, אבל רוב שאר דפי הספר קריאים. חלק מהדפים מקופלים בקטע על האבירים של דמדומי הכסף. על השומר לציין שמידע זה מוביל להרפתקה של כאוסיום צללי יוגסות'הות' (CHA 2397).

חדר 2: חדר אחסון שני, רובו מכיל רהיטים שבורים או חפצים אחרים שיכולים לשמש להסקה.

חדר 3: חדר הכניסה, היכן שתולים מעילים, מוקסינים, כובעים ומטריות. כמה שקים של פחם לחדר המגורים. גלגול רעיון מוצלח יראה שהדלת מאובטחת בשני מנעולים ושלושה בריחים.

חדר 4: הסלון. מכיל ריהוט רגיל, כמו רדיו, ספה, כיסאות מרופדים ומדפים מלאים בתכשיטים זולים וצעקניים. גלגול רעיון מוצלח יאפשר לאחר החוקרים לשים לב לכמות יוצאת הדופן של צלבים, תמונות של הבתולה ושאר חפצי קודש קתולים אחרים.

על הקיר ישנו ציור מוזר. חוקרים שכוחנים אותו חשים מעוררים בצורה פתאומית, שמו של האמן הוא נלסון בלקלי, השומר צריך לציין שהתמונה מובילה להרפתקה של כאוסיום – ארץ החלומות.

חדר 5: חדר האוכל, שלם עם שולחן מהגוני ארוך, לוח צד בנוי ושבעה כיסאות. שלושה מקומות בשולחן ערוכים ללא שימוש, שאריות של מרק אורז נרקבות בקערות הגשה.

חדר 6: מטבח רגיל, עם ארגז קרח, כיריים ותנור מוסקים בעץ ומזווה צנוע. חלק ממוצרי המזון עדיין בתוקף – יש מרק משומר, גרגרי אורז, כמה פסטות ומספר בקבוקים של יין תוצרת בית. אם לשפוט על פי הנזק, מה שלא התקלקל נאכל על ידי עכברים.

קומה עליונה

חדר 1: חדר שינה רגיל, עם מיטה כפולה, מדף ספרים ונוף מהחלון, כנראה החדר של ויטוריו וגבריאלה. ישנם הרבה צלבים ונרות בחדר, ומחרוזת תפילה וספר תפילות נחים על השולחן לצד המיטה.

חדר 2: שתי מיטות קטנות, צעצועים, ארונות בגדים ותמונות של מטוסים וקאובויים מציניים שזהו חדר הילדים.

חדר 3: מכיל מסגרת מיטה, קפיצי מיטה חשופים, וארון בגדים.

למרות שהחדר אינו בשימוש, הוא נראה כמו שני חדרי השינה האחרים. החדר הזה היה פעם חדרו של קורביט הזקן עצמו. הוא נשאר כאן כל כך הרבה זמן שהשפעתו הנפשית עדיין נשארת כאן, והוא עדיין יכול לצוות על דברים מסוימים שיקרו בחדר. כאשר הוא עושה זאת, ריח נורא מתפשט באוויר, סימן בטוח של המיתוס.

אם החוקרים יחטטו, הם ימצאו כרטיס עסקים בתוך אחת המגירות בארון הבגדים. הוא נושא את שמו של דוקטור הנרי ארמיטייג', ומצידו השני מספר טלפון. על השומר לציין שהמידע מוביל להרפתקה של כאוסיום דונוויץ' (CHA8802).

- הוא יכול לגרום לקולות נקישה רמים להישמע מהחדר. הרעשים יכולים להישמע מכל מקום בבית.
- הוא יכול ליצור בריכה של דם (שנלקח מהעכברים שהוא טבח) על הרצפה, או לגרום לו לנזול מהתקרה או מהקירות.
- הוא יכול לגרום לרעשי גירוד להישמע על אדון החלון או הדלת.
- הוא יכול להזיז את המיטה במהירות גבוהה, מספיק מהר בכדי לפגוע פגיעה חזקה בכל דבר בחדר.

למרות שקורביט נשאר שקט בהתחלה, אם החוקרים נראים נחושים לגלות את סודות הבית, קורביט ינסה לשכנע אותם שהחדר הזה הוא מרכז ההפרעות האלה. בשביל זה, הוא ישתמש בבריכות הדם ובנקישות.

אם החוקר אינו משוכנע, קורביט ינסה לפתות אותו להיכנס לחדר, ראשית על-ידי משיכתו של החוקר אל החלון בעזרת יכולתו להשמיע רעשי גירוד עליו, ואז לגרום למיטה לנוע מהר, לפגוע בחוקר ולהעיף אותו מחוץ לחלון. הזכוכית השבורה והנפילה יגרמו לחוקר נזק של 62 נקודות פגיעה.

חדר 4: כיור, אמבטיה וארון מקלחת עם דוד מעליו. מגבות ושאר חפצים אופייניים למשפחה של ארבע נפשות. בריכה של מים ישנים נאספה באמבטיה, שנוצרה על-ידי ברזים שאינם יכולים ממש להיסגר.

המרתף

חדר 1: הדלת למרתף נעולה במנעול ושלושה בריחים שנתן לפתוח רק ממעלה המדרגות.



יוצאות הדופן צריך להצליח בגלגול איתור מוחבא. אם החוקרים עוברים את הקיר הזה, הם ימצאו בחדר 4.

להקות עכברושים, ראס (ורוואוס)

עכברושים בודדים אינם אויבים ראויים, אך להקה של עכברושים יכולה להיות מפחידה. הערך שכל להקה מונה עשרה עכברושים, ועושה נזק של 3 וק נקודות פגיעה בסיבוב. בחר את מספר להקות התוקפות, הכפל אותו ב-5 והשתמש בתוצאה בגלגול אחוזים של הלהקות לתקוף בהצלחה. פגיעה מוצלחת בלהקה הורגת את אחד העכברושים ומפזרת את הלהקה, ובכך מורידה את יעילות ההתקפה של שאר הלהקה. להקות עכברושים קיימות אך ורק למטרות המשחק.

חדר 4: זהו מקום מחבואו של קורביט. הוא שוכב על מזרן קש, חסר תנועה ונראה מת. הוא יתואר עוד מעט, ב "על וו. קורביט". הרצפה עשויה מעפר, ובפינה הדרום-מערבית של החדר עומד שולחן עם מספר ניירות מסולסלים עליו. הם יתפוררו לאבק אם ייגעו בהם. מה שהחוקרים מסוגלים לראות נראה כמו הורוסקופ.

אם הם מצליחים לאסוף או לצלם את החומר הזה, השומר צריך לכלול את טבעו האמיתי של המידע בהרפתקה עתידית כלשהי. קורביט זקוק ל-2 נקודות קסם בכדי להניע את גופו למשך חמישה סיבובים, לכן הוא מנסה שלא להניע את גופו אלא אם הוא מאוים. אז הוא מתרומם ממזרן הקש שלו, פעולה שעולה לכל הצופים בו 1 / 8 וק נקודות שפיות לכל אחד, ותוקף.

כאשר הוא עדיין על המזרן, הוא יכול לבחור להטיל כשפים, אם עדיין לא עשה זאת.

סיכום

אם החוקרים פתרו את התעלומה וסילקו את קורביט, בעל הבית משלם להם בנדיבות ובשמחה. אם הם ידווחו לו שהכל בסדר, הוא יבלה לילה בבית בכדי לוודא את זה, ונדקר למוות במרתף על ידי סכיני המכושף של קורביט. במקרה זה, החוקרים חייבים להוכיח שהבית רדוף בכדי לא להיות מואשמים ברצח על ידי המשטרה.

מתחתיהם ישנו חדר האחסון העיקרי במרתף. המדרגות במצב גרוע, וקורביט כיבה את מתג החשמל שאחראי על המרתף בארון החשמל שנמצא במטבח. כל חוקר חייב להצליח בבדיקת זרז 7x או פחות, או לאבד 6 וק נקודות מנפילה במורד המדרגות הרעועות.

בחדר הקטן מפוזרים כלי עבודה, צינור, עץ, מסמרים, ברגים וכיוצא באלה. הקירות הצרדיים בנויים מלבנים, בעוד שהקיר שמולם (3#) עשוי מעץ, כמו גם הקירות של החדר שמתחת למדרגות (2#).

הסכין המרחפת: בחדר 1#, אם החוקר מחפש בבלגן ומצליח בגלגול כנגד איתור מוחבא, הוא מוצא סכין ישן עם ידית מקושטת שלהבו מכוסה בשכבה עבה ומוזרה של חלודה. זהו סכיני המכושף של קורביט, והחלודה היא בעצם דמם היבש של הקורבנות. קורביט יכול לגרום לסכין הזה לרחף באוויר ולנסות לדקור מישהו. כל ניסיון כזה עולה לקורביט נקודת קסם אחת; הוא יכול לבצע התקפה אחת לסיבוב, והסיכוי שלו לפגוע במטרה שווה לנקודות הקסם הנוכחיות של קורביט 5x או פחות בקסם 100. משום שהסכין נע בצורה קסומה ואינו משתמש בכוחו של קורביט, אל תוסיף את תוסף הנזק להתקפה מוצלחת.

חוקר יכול לנסות לחסום את הסכין בעזרת מכסה של פח אשפה (סיכוי בסיסי 30%) – שום דבר אחר בחדר לא יתאים. לראות את הסכין תוקף בצורה הזו עולה לכל חוקר ב-1/4 נקודות שפיות.

החוקר יכול לנסות לחטוף את הסכין מהאוויר (הוא או היא חייבים להצליח בגלגול 100 של זרז שלו). אם החוקר מצליח לתפוס אותו, השווה את הכוח שלו לנקודות הקסם הנוכחיות של קורביט. אם קורביט מנצח, הסכין משוחררת לחופשי והחוקר מאבד נקודת פגיעה אחת על ידי החתוכות. גם ניסיון כזה לחטוף את הסכין עולה לקורביט נקודת קסם.

חדר 2: חדר אחסון ריק, שכנראה יועד לאחסון פחם. הדלת החיצונית למדרון הפחם מוסמרה בחוזקה.

חדר 3: הקיר ממול למדרגות עשוי קורות עץ שהוצמדו אחת לשנייה. אם שוברים או מזיזים אותן, ניתן לראות מרווח צפוף בין שני הקירות. ריחות דוחים נובעים מהעכברושים שגרים כאן. אם החוקרים אינם נותנים לעכברושים מרחק להימלט, הם יתקפו את מי שינסה להיכנס למרווח. יש שם שש להקות עכברושים. בתוך הצד הפנימי של הקיר חרוטות המילים "קפלת ההתבוננות", אך בכדי להבחין בחריטות

גמולים

קורביט אינו ערפד אמיתי, או כל מפלצת מזוהה אחרת – הוא מכשף שנמצא בתהליך הפיכתו למשהו שכלל אינו אנושי. אור שמש גורם לו כאב והוא בהיר מדי ואינו מאפשר לו לראות בבהירות. זה עלול להרוג אותו, אבל את זה ניתן לשומר להחליט. למרות שהוא שותה דם למחיתו, הוא גם אוכל גזרים – שתיית דם פשוט מהנה יותר.

ספר לחשי על החיות

שליטה: מכופף את רצונה של המטרה לרצונו של המטיל. שליטה עולה נקודת קסם אחת ונקודת שפיות אחת. מצא את העוצמה של המטיל ושל המטרה בטבלת ההתנגדויות: אם המטיל מצליח בגלגול, המטרה מצייתת לפקודותיו עד שסיבוב הקרב הבא מסתיים.

הלחש משפיע על אדם מטרה יחידה בטווח של עשרה מטרים לכל היותר. די ברור שהפקודה או הפקודות צריכות להיות מובנות למטרה, ושהלחש נשבר אם הפקודה מנוגדת לטבעה הבסיסי של המטרה. הלחש יכול להיות מוטל מספר פעמים ככול שהמטיל מוצא לנכון, ומאפשר לו לשלוט במטרה במשך מספר דקות. כל הטלה של הלחש לוקחת אותה כמות זמן ואנרגיה. ההטלה כמעט עקבית: ניתן להטיל שליטה אחת לסיבוב.

הגנת בשר: מספק הגנה כנגד התקפות פיסייות. הלחש דורש 4ק נקודות שפיות וכמות משתנה של נקודות קסם. כל נקודת קסם שהקוסם משקיע, מספקת לקוסם (או למטרה הנבחרת) הגנה של 6ק נקודות שריון עבור הגנות לא קסומות. ההגנה הזו נשחקת כאשר היא חוסמת נקודות נזק. אם לדמות מסוימת יש הגנה של 12 נקודות של הגנת בשר כשריון, והיא סופגת 8 נקודות של נזק, לחש הכנת הבשר שלה יורד לארבע נקודות, אבל היא עצמה לא סופגת נזק.

הטלת הלחש אורכת חמישה סיבובים, והוא נמשך 24 שעות, או עד שכל ההגנה מוצתה. לאחר שהלחש הוטל, לא ניתן לחזק את הלחש על ידי השקעת נקודות קסם נוספות, או להטיל אותו מחדש בזמן שהלחש הקודם עדיין פעיל.

אם קורביט חוסל ונוצח, כל אחד מהחוקרים מקבל 6ק נקודות שפיות.

סביב צווארו של קורביט ישנה שרשרת שעליה תלויה אבן חן שחורה. אם אחד החוקרים שולה את האבן מתוך אפרו של קורביט, האבן מתפוררת בידי החוקר ומוסיפה לו נקודת עצמ אחת. האבן הקסומה הזו סייעה בשימור כוחו של קורביט כאל-מת.

החוקרים יכולים לשמור לעצמם את הספר חסר התועלת ואכול התולעים שהם מצאו בקפלה.

בסופו של דבר, בעל הבית ישמח לשלם להם את שכרם בתוספת מענק נוסף.

4' עפ"י חנות

אם חוקר מאבד 5 ומעלה נקודות שפיות כתוצאה מגלגול שפיות יחיד, הוא או היא סבלו טראומה נפשית חמורה. השחקן חייב לגלגל 1000 כנגד **תבנ 5x** שלו. אם הוא גלגל פחות, החוקר מבין היטב את מה שהוא ראה, ויוצא מדעתו למשך מספר דקות או מספר שעות. אם זה קורה, השומר יכול לבחור אם השחקן מתעלף, פותח בזעקות שבר או נמלט בפאניקה. התופעה תימשך 4ק+10 סיבובים.

הרחבה

החוקרים צריכים לשים לב לסימן שצויר לאחרונה על הריסות הקפלה, וגם להעלמה של הפשיטה ב1912. הקשרים למה שיכולה להיות קונספירציה גדולה מאוד נמצאים בהרפתקה יכולים להופיע שוב בזמן אחר.

על וו. קורביט

הוא דמות מרוחקת, עצית וגרומה בגובה של מטר שמונים, רזה ועירום, עם עיניים דמויות גולות פעורות ובערות באש שלא מהעולם הזה ואף שנראה כמו להב סכין. הוא איבד את כל שיערו, וחניכיו המצומקים גורמים לשיניו להיראות ארוכות מאוד. נובע ממנו ריח חמוץ, חד ומתוק, כמו של תירס נרקב. הוא יכול להיות שקט בהתחלה, אבל יהיה יותר משכנע לתת לו לנהום, לצווח, לקרקר או ללעוג. הוא לא נושם בכלל.

לחש הגנת בשר שלו פועל כפי שמתואר, אבל מאופיין בדבר נוסף: כדורי אקדח ומהלומות רק מעיפות חתיכות מגופו וגורמות לו להיראות יותר מחריד ממה שהוא כבר נראה לחשי הגנת בשר אחרים יכולים לעבוד בדרך שונה.

בשרו היבש, הקשה כמו אבן, חסין כל עוד הקסם נמשך. אם איזשהו נזק חודר את השריון שלו, הוא נפגע כרגיל. הוא מעולם לא מתרפא. כאשר הוא מגיע לאפס נקודות פגיעה, קורביט מתפורר לאבק ולא חוזר.

בעזרת לחש השליטה שלו, קורביט יכול לערפל את מחשבתו של אחד מהחוקרים בכל זמן, כל עוד החוקר נמצא בבית. זה עולה לקורביט נקודת קסם אחת, והוא חייב להתגבר על העוצמה של הדמות בגלגול בטבלת העמידויות. אם קורביט מצליח, המטרה מעורפלת למשך 2ק3 סיבובי קרב (שומרים, שימו לב שהכמות הזו שונה מקסם השליטה בחוקים). בזמן שהוא מטושטש, החוקר מקבל פקודות טלפתיות מקורביט. הוא או היא לא יבצעו פעולות התאבדויות למרות שפעולות רצחניות או מטופשות וחסרות אחריות (כמו לנסות לבלוע סכין קצבים) אפשריות. כאשר הקורבן מתעורר, הוא אינו זוכר מה קרה.

וולטר קורביט, בן אלמוות עד כה, שר אל מת

כוח 18 כשר 22 גדל 11 תבנ 16 עצמ 18 זרז 07
מרא 01 שכל 16 שפי 0 נק"פ 17
תוסף נזק: 4ק+

נשקים: סכין מרחפת קסומה, נקודות קסם 5%,
נזק 2ק+4 (ללא תוסף נזק)

טפרים * 50%, נזק 2ק3+ תוסף נזק
* פגיעת הטפרים גורמת למחלה חמורה. יום
לאחר מכן, הקורבן מתחיל להזות ונשאר כך
במשך 30-כשר ימים. בסוף הזמן הזה הוא
מגלגל כנגד כשר 5x או פחות. אם הוא נכשל,
הוא מאבד 3ק נקודות כשר וממשיך להזות
במשך 30-כשר נוספים. התהליך נמשך עד
שהחוקר מחלים או מת. נקודות כשר שאבדו
בדרך הזו אינן חוזרות.
לחשים: שליטה, הגנת בשר, זמן / כבול מתנרנד
מימדי.

חפץ קסום: סכין מרחפת.
מיומנויות: הסתר 30%, מיתוס קת'ולהי 17%, שכב
חסר תנועה 72%, האזן 60%, הטעיה 64%, חמיקה
80%
איבוד שפיות 1/8ק נקודות שפיות לראות אותו
נע.

רוצים לדעת עוד על קריאתו של קת'ולוהו מבית כאוסיום?

שאלו על זה את המוכרים בחנות המשחקים הקרובה לביתכם.
שאלו שחקן קריאתו של קת'ולוהו בכנסים המקומיים.

בדקו את הפורומים השונים בנושא קריאתו של קת'ולוהו כגון shoggoth.net או yog-sothoth.com.
אתם יכולים תמיד לחפש את קריאתו של קת'ולוהו באתר של כאוסיום.

ספרים נוספים של משחקי תפקידים וקריאתו של קת'ולוהו שניתן להשיג בכאוסיום:

Call of Cthulhu Fiction

CHA 6014 Singers of Strange Songs \$13.95 1-56882-104-2
CHA 6018 Nightmare's Disciple \$14.95 1-56882-118-2
CHA 6022 Encyclopedia Cthulhiana \$17.95 1-56882-169-7
CHA 6026 The Book of Eibon \$17.95 1-56882-129-8
CHA 6027 Book of Dyzan \$13.95 1-56882-114-x
CHA 6032 Song of Cthulhu \$13.95 1-56882-117-4
CHA 6033 Disciples of Cthulhu 2 \$13.95 1-56882-143-3
CHA 6035 The White People & Other Tales \$14.95 1-56882-172-7

CALL OF CTHULHU Chaosium's Classic Lovecraftian Horror RPG

CHA 2342 Adventures in Arkham Country \$19.95 1-56882-004-6
CHA 2364 Resection of Time \$11.95 1-56882-095-x
CHA 2367 Secrets \$8.95 1-56882-100-x
CHA 2370 1920's Investigators Companion \$20.95 1-56882-106-9
CHA 2372 Bermuda Triangle \$16.95 1-56882-122-0
CHA 2373 Dead Reckonings \$14.95 1-56882-123-9
CHA 2374 Day Of The Beast \$19.95 1-56882-125-5
CHA 2379 Last Rites \$14.95 1-56882-137-9
CHA 2384 Unseen Masters \$23.95 1-56882-120-4
CHA 2387 Call of Cthulhu Keepers Screen \$14.95 1-56882-149-2
CHA 2388 Keeper's Companion Volume 1 \$25.95 1-56882-144-1
CHA 2393 Ramsey Campbell's Goatswood \$27.95 1-56882-153-0
CHA 2395 Keeper's Companion 2 \$23.95 Mythos 1-56882-186-7
CHA 2396 Call of Cthulhu RPG 6th edition \$39.95 1-56882-173-5
CHA 2392 Secrets of Japan \$34.95 1-56882-156-5 (July)
CHA 2394 H.P. Lovecraft's Dreamlands \$34.95 1-56882-157-3 NEW
CHA 2397 Shadows of Yog-Sothoth \$23.95 1-56882-174-3 (August)
CHA 8802 H.P. Lovecraft's Dunwich (Dual Stat) \$25.95 1-56882-164-6
CHA 8803 H.P. Lovecraft's Arkham \$28.95 (Dual Stat) 1-56882-165-4
CHA 8804 H.P. Lovecraft's Kingsport \$25.95 (Dual Stat) 1-56882-167-0

Cthulhu Dark Ages RPG

CHA 2398 Cthulhu Dark Ages RPG rulebook \$23.95 1-56882-171-9

קריאתו של קת'ולהו

**משחק תפקידים – אימה
בעולמו של ה.פ. לאבקרפט**

הקדמונים האדירים שלטו בעולם עידנים לפני עלייתו המקרית של המין האנושי. הם באו מתהומות החלל, הכריזו מלחמה אחד על השני, ואז מוגרו בידי נעלים מהם. שרידים של עריהם הקיקלופיות והידע האסור שלהם עדיין יכולים להימצא בפינות הנשכחות של עולמנו. הם כלואים על איים לא מסומנים, במעמקי הימים החשוכים, תחת חולות המדבר הלוהטים, לכודים בקרח הארקטי או קילומטרים מתחת לפני האדמה. אבל כאשר הכוכבים ייערכו במערך המתאים הם ישובו להלך על פני האדמה. עד היום הזה, מעטים הם האמיצים שימנעו מאלו שסוגדים לכוחות האפלים הללו להעיר את אדוניהם לפני זמנם.

קריאתו של קת'ולהו של כאוסיום הוא משחק תפקידים בעולמו של ה.פ. לאבקרפט, שבו אנשים רגילים מתעמתים עם כוחות מזוויעים וחיזורים מהמיתוס הקת'ולהי.

גם אתה יכול לשחק בקריאתו של קת'ולהו!

כל מה שאתה זקוק לו למשחק קריאתו של קת'ולהו בפעם הראשונה הוא הספר הזה, כמה קוביות, דמיון ואת חבריך.

Chaosium Inc.

*For a complete guide to all
Chaosium publications & news,
please visit www.chaosium.com*

