Cthulhujev klic

Kratka navodila sedme izdaje

Prevedel Grimpy

„Najstarejše in najmočnejše človeško čustvo je strah.“
– H.P. Lovecraft

Prva različica (september 2023)

Kazalo

Del 1 Dobrodošli v Chthulhujev klic **2**

1 Ali slišite Chthulhujev klic? **3**
1.1 Uvod . . . 3
1.2 Pregled igre . . . 3
1.3 Kocke . . . 4

2 Preiskovalci **6**

3 Delovanje igre **9**
3.1 Veščinski meti in težavnosti . . . 9
3.2 Nasprotna veščinska meta . . . 9
3.3 Met za srečo . . . 11
3.4 Prištevnost (PRI) . . . 11
3.5 Spopad . . . 12
3.6 Življenjske točke, poškodbe in okrevanje . . . 14
3.7 Druge oblike poškodb . . . 14

1. del

DOBRODOŠLI V CHTHULHUJEV KLIC

1. poglavje

Ali slišite Chthulhujev klic?

Preden se je rodilo človeštvo, so svetu na miljone let vladali Starodavni. Prišli so iz praznin med zvezdami in njihovi tuji spevi so preoblikovali kozmos. V daljnih kotičkih puščav, v globinah morij in v pozabljenih krajih je še mogoče najti ostanke njihovih velikanskih mest in prepovedanega znanja. Zdaj spavajo, oviti v sen. Ko se bodo zvezde poravnale, se bodo prebudili in ponovno hodili po Zemlji ...

Vas zanima Chaosiumov *Cthulhujev klic*? Niste edini! *Cthulhujev klic* je Chaosiumova namizna igra vlog, prežeta s skrivnostnostjo in grozo, kjer se sleherniki srečujejo z nerazložljivimi dogodki in soočajo z grozljivimi, povsem tujimi silami iz cthulhovske mitologije.

Za prvo igro *Chthulhujevega klica* potrebujete le tale navodila, nekaj večstranih kock (ali aplikacijo za lučanje kock), prgišče domišljije in svoje prijatelje. Dobrodošli v senčne svetove *Cthulhujevega klica*!

Uvod

Cthulhujev klic je igra, prežeta s skrivnostmi, misterij in grozo. Vi in vaši prijatelji boste v vlogah neomajnih preiskovalcev obiskovali čudne in nevarne kraje, razkrivali zločeste spletke in se bíli s srhljivimi silami noči. V skrivenčenih pozabljenih knjigah boste odkrivali skrivnosti, ki jih človeštvo ne bi smelo poznati. Na poti vam bodo stali strašne pošasti, ki človeku razrvajo duha, in nori, po moči hlepeči malikovalci. Vi in vaši tovariši boste nemara odločali o usodi sveta!

Cthulhujev klic je igra vlog, kjer se groza skriva tako v prostranostih vesolja kot v nas samih. Igro navdihuje srhljiva literatura iz dvajsetega stoletja, ki so jo ustvarjali H. P. Lovecraft ter denimo Frank Belknap Long, Lin Carter in August Derleth, kakor tudi sodobni literati, kot je Ramsey Campbell. Igra črpa iz izmišljene „cthulhovske mitologije“, zbirke zgodb, ki imajo nekatere skupne elemente – na primer mistične knjige s tajnim izročilom in nezemeljske, bogovom podobne stvore. Igra črpa iz teh domiselnih idej in stvaritev, a se hkrati izogiba Lovecraftovim lastnim neokusnim stališčem in rasizmu, ki v igri nimajo kaj iskati. Če še niste prebrali nobene zgodbe iz cthulhovske mitološke zbirke, vam to toplo priporočamo. Poleg Lovecraftovih je ogromno drugih pripovedi, marsikatere ponujajo tudi sodobnejše reinterpretacije mitologije skozi oči različnih kultur in dediščin.

Ta začetniški vodič vas bo opremil z vsem potrebnim znanjem za zabavno uvodno igranje. Vključeni so splošen pregled temeljnih pravil in navodila za igranje. Če vam bo igra všeč, priporočamo, da si omislite *Začetni komplet Cthulhujevega klica*, ki vključuje vsa temeljna pravila, poenostavljen sistem za ustvarjanje preiskovalcev in štiri uvodne pustolovščine. Ko preigrate vso vsebino *Začetnega kompleta*, boste pripravljeni na knjigo *Cthulhujev klic: Skrbnikova knjiga pravil*, kjer so opisana vsa pravila, celoten sistem za ustvarjanje preiskovalcev in obilo znanja o igri. Vse omenjene produkte lahko kupite v bolje založenih trgovinah z družabnimi igrami ali na spletu.

Pregled igre

Cilj igre *Cthulhujev klic* se je zabavati, medtem ko s prijatelji raziskujete in razvijate zgodbo, prežeto s skrivnostnostjo in grozo. En igralec prevzame vlogo usmerjevalca igre, imenovanega Skrbnik tajnega izročila (na kratko „Skrbnik“), čigar naloga je voditi igro in uveljavljati pravila. Vsi drugi igralci prevzamejo vlogo drznih Preiskovalcev neznanega („preiskovalcev“), junakov zgodbe, ki skušajo poiskati, razumeti in se prej ali slej soočiti s strahotami in skrivnostmi cthulhovske mitologije.

Ker berete to knjižico, bomo predpostavili, da boste vi prevzeli vlogo Skrbnika prvih nekaj iger. Skrbnik izbere zgodbo, ki jo bo vodil – pravimo jim „pustolovščine“ ali „scenariji“. Vsaka pustolovščina opremi Skrbnika s strukturo zgodbe (rdečo nitjo). Skrbnik je v več pogledih precej podoben režiserju filma, kjer igralci ne vedo, kako se bo zgodba odvila. Igralci imajo vso svobodo ter lahko prosto improvizirajo svoj lasten dialog in dejanja med igro.

Preiskovalci so lahko iz povsem drugega testa od ljudi, ki jih igrajo. Pogosto je igralcem precej za-

Prvič igrate igro vlog?

Če niste še nikdar igrali nobene igre vlog, vas nemara zanima, za kaj gre. Naj vam torej opišemo običajno igro, ki se lahko izvaja v živo za mizo ali prek spletnega videoklica.

V petek zvečer, okoli sedmih, na Jernejeva vrata potrkajo Dana, njen partner Andrej ter Matej in Suzana. Ko na kratko poklepetajo ter si pripravijo pijačo in prigrizke, se v dnevni sobi posedejo k igri. Jernej razdeli že pripravljene preiskovalce, nekaj listov papirja in pisal. Igra se prične.
Ura je osem zvečer. Jernej otvori igro z opisom začetnega prizora iz pustolovščine, ki jo igrajo: nek možakar poskuša preiskovalce prepričati, naj si ogledajo staro nepremičnino, ki jo ima v lasti. Govori se, da v njej straši! Eden od igralcev se brž odzove na to in z glasom svojega preiskovalca navrže, da so takšne reči „le prazne marnje“. Zgodba se začne razvijati in vse omizje se loti opisovanja besed in dejanj svojih likov. Nekaj igralcev se odloči oponašati svoje preiskovalce tako, da spremenijo naglas ali način govora, medtem ko drugi raje govorijo normalno. Zgodba postane napeta, pojavijo se izzivi in igralci mečejo kocke, da ugotovijo izid svojih dejanj. Jernej medtem služi kot sodnik igre.
Včasih igralci dosežejo svoj cilj, včasih ne. Vse se odigra zgolj s pogovorom in kockami – ljudje ne vstajajo od mize, da bi odigrali cele prizore, ali se šemijo v kostume.
Igra se konča okoli pol desetih zvečer, nato gostje in gostitelj še nekaj časa kramljajo, preden se okoli enajste ure dokončno poslovijo. Vsi se veselijo ponovnega snidenja naslednji teden, ko bodo nadaljevali pripoved.

bavneje in zadovoljujoče ustvariti like, ki so čisto drugačni od njih samih – denimo žilave zasebne detektive, duhovite časnikarje ali učene akademike. Večina igre poteka ustno: Skrbnik igralcem opiše prizorišča, posameznike in dogajanja. Igralci povedo Skrbniku, kaj njihovi preiskovalci nameravajo početi, kako pristopijo k ljudem ali predmetom in tako dalje. Skrbnik nato igralcem razodene, kaj se zgodi. Tako ima igra obliko skupinskega pogovora, ki ga začinijo zapleti, preobrati in zabavni trenutki. Skupinica družno splete svojo zgodbo – svojo različico tega, kako so njihovi liki prebrodili izzive dogodivščine (ali pa tudi ne).

Ko se pojavi dramatični „zaplet“ – orjaški spomenik se začne prevračati na like, ki morajo skočiti na varno! –, izid preiskovalčevega dejanja določajo večstrane kocke. Pravila v tej knjižici opisujejo, kako se določijo izidi takšnih zapletov.

Zmagovalci in poraženci

V igri *Cthulhujev klic* ni zmagovalcev in poražencev v običajnem smislu, igralci namreč med seboj sodelujejo, da bi dosegli skupen cilj – običajno odkriti in preprečiti zlohotno spletko pripadnikov temačnega kulta ali kake gnusne pošasti. Preiskovalci se srečujejo s čudnimi, pogosto sovražnimi okoliščinami, ki jih nadzira nepristranski Skrbnik. Le-ta prevzame tudi vlogo vseh stranskih oseb in pošasti v pustolovščini, medtem ko vsak od ostalih igralcev igra zgolj svojega preiskovalca.

„Zmaga“ je v takih igralnih pogojih odvisna le od tega, ali je preiskovalcem uspelo doseči svoj cilj, v nasprotnem primeru so namreč „poraženi“. Med igro se lahko preiskovalci poškodujejo, skrhajo svoje duševno zdravje ali celo umrejo! A žal se mora nekdo pač postaviti po robu kozmičnim strahotam iz cthulhovske mitologije in smrt enega preiskovalca ne pomeni veliko, če ste zaradi nje preprečili Cthulhujevo zasužnjenje Zemlje! V igri so preiskovalci večinoma običajni ljudje, prisiljeni v junaška dejanja, a kljub temu so krhka bitja, nagnjena k poškodbam in smrti. Če se mora preiskovalec „umakniti“ od igre, lahko njegov igralec zaigra drugega preiskovalca, ki se pridruži druščini in nadaljuje zgodbo.

Preiskovalci, ki preživijo, spoznajo ostudne stvore, pridobijo moči iz čudežnih knjig pozabljenega izročila in prek izkušenj nadgrajujejo svoje veščine. Tako preiskovalci napredujejo do svoje smrti ali upokojitve – kar pride prej.

Kocke

Skrbnik in igralci med igro uporabljajo komplet igralnih kock. Mednje sodijo: stotinska kocka (K100), štiristrana kocka (K4), šeststrana kocka (K6), osemstrana kocka (K8) in dvajsetstrana kocka(K20). Take komplete kock je mogoče kupiti v bolje založenih trgovinah za prostočasne aktivnosti. Uporabite lahko tudi aplikacijo za metanje kock. Črka „K“ pomeni „kocka“. Število, ki sledi črki K, predstavlja obseg možnih izidov: 1K8 proizvede naključno število med 1 in 8, medtem ko 1K100 proizvede števila od 1 do 100. V besedilu pustolovščine bo pri pozivih za metanje kock upo-

Potrebščine

Za igro *Cthulhujevega klica* boste potrebovali nekaj reči:

- tale vodič,
- komplet večstranih kock ali aplikacijo za metanje kock,
- nekaj listov papirja,
- nekaj pisal,
- vsaj enega soigralca,
- miren igralni prostor, na primer nekje doma.

Seveda je mogoče igrati tudi prek spleta. Namesto pravih kock lahko uporabite spletne programe za simuliranje kock, svoje preiskovalske listine pa si delite kot datoteke PDF (s spletišča chaosium.com si lahko prenesete izpolnljive digitalne listine). Povežete se lahko preko katerekoli platforme, ki podpira videoklice. Važno je le, da lahko vsi vidijo in slišijo ostale igralce.

rabljen tak zapis. Če torej nekje piše, da pošast povzroči 1K8 poškodbenih točk, vrzite eno 8-strano kocko in izid bo predstavljal poškodbene točke.

Stotinska kocka sta običajno kar dve desetstrani kocki, ki ju vržemo hkrati. Ena kocka, označena je s števili od 0 do 9, predstavlja enice, druga kocka, na kateri so števila od 00 do 90, predstavlja desetice. Ko kocki vržemo, njuna izida združimo: če na primer dobimo 30 na desetiški kocki in 5 na eniški kocki, to skupaj predstavlja 35 %. Če desetiška kocka vrne 00 in eniška kocka kaže 3, to preberemo kot 3 %. Izjema je kombinacija 00 (desetiška kocka) in 0 (eniška kocka), ki skupaj tvorita 100 %.

Različni meti kock

Včasih v notaciji kock na prvem mestu tiči namesto 1 kakšno drugo število. To pomeni, da je treba vreči več kock iste vrste in njihove izide sešteti. 2K6 na primer pomeni, da moramo vreči dve šeststrani kocki in njuna izida sešteti (ali eno šeststrano kocko vreči dvakrat in vzeti njun seštevek).

Med igro utegnete naleteti tudi na zapise, kakršna sta 1K8+1 ali 1K6+1. To pomeni, da morate število na desni strani znaka plus prišteti izidu meta kocke. Pri 1K6+1 bo tako izid 2, 3, 4, 5, 6 ali 7. Če vas oplazijo kremplji pošasti in zaradi tega utrpite 1K6+1+2K4 poškodbenih točk, se do rezultata dokopljete tako, da najprej vržete vse kocke, navedene v zapisu, in potlej izidu prištejete 1 (najprej vržete 1K6, nato 2K4, potem izida seštejete in dodate 1).

2. poglavje

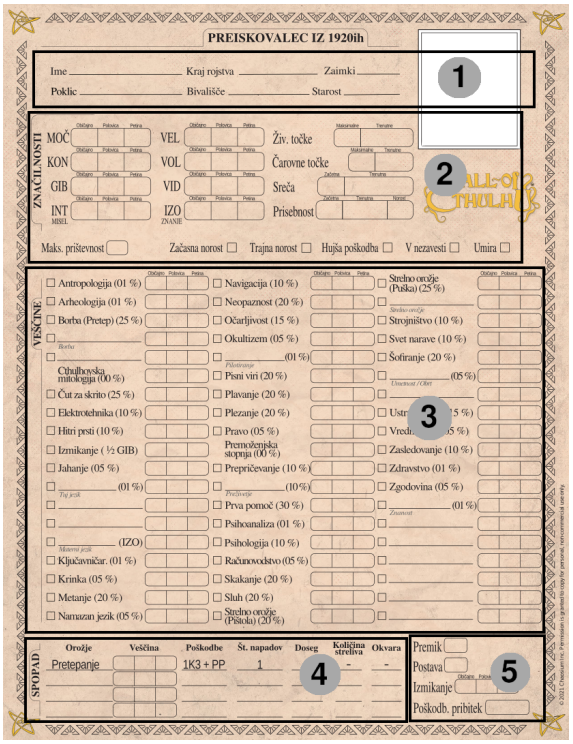
Preiskovalci

Začetniški vodič ne zajema pravil ustvarjanja preiskovalcev. Najdete jih v *Začetnem kompletu Cthulhujevega klica* in v zvezku *Cthulhujev klic: Skrbnikova knjiga pravil*. V nadaljevanju vam bomo pomagali razumeti preiskovalsko listino.

Igralci zapišejo podrobnosti o svojih likih na preiskovalsko listino, ki beleži vse potrebne podatke za igranje. Vsaka listina se deli na več delov. To so:

1. **Splošni podatki o preiskovalcu:** Tu pišejo ime, starost, spol in poklic vašega preiskovalca, kot tudi njegov kraj rojstva in trenutno prebivališče. Preiskovalčev poklic določa, katere veščine mu gredo najbolje od rok.

2. **Značilnosti:** Teh je osem: Moč (MOČ), Konstitucija (KON), Velikost (VEL), Gibčnost (GIB), Videz (VID), Izobrazba (IZO), Inteligenca (INT) in Volja (VOL). Merijo se v odstotkih. Vsaka značilnost ima „običajno“ vrednost med 1 in 100, pri čemer MOČ 60 pomeni 60-odstotno Moč. Poleg vsake značilnosti na listini so tri polja – prvo vsebuje „običajno“ vrednost. Drugo polje vsebuje polovično vrednost, rečemo ji tudi „težka“ vrednost, ki je prepolovljena običajna vrednost. Tretji okvirček vsebuje petinsko vrednost, imenovano „skrajna“ vrednost, ki jo dobimo tako, da običajno vrednost delimo s pet. Če imamo na primer MOČ 60, bo v drugem polju število 30, v tretjem polju pa število 12. V podpoglavju **Veščinski meti in težavnosti** na 9. strani je bolje razložen pomen teh vrednosti.



Vsaka značilnost ovrednoti določen likov atribut:

- **MOČ**: predstavlja surovo telesno silo preiskovalca,
- **KON**: meri zdravje in vzdržljivost preiskovalca,
- **VEL**: predstavlja preiskovalčevo višino in težo,
- **GIB**: meri telesno okretnost in hitrost,
- **VID**: pove, kako „čeden“ je vaš preiskovalec,
- **IZO**: meri znanje, ki ga je vaš preiskovalec nabral s formalnim izobraževanjem ali v enajsti šoli (t. j. skozi izkušnje).
- **INT**: pove, kako zvit in iznajdljiv je preiskovalec ter kako dobro mu gre logično razmišljanje in izpeljevanje.
- **VOL**: kombinira moč volje in duha ter duševno uravnovešenost.

Poleg teh imajo pustolovci še štiri pomembne vrednosti – življenjske točke (ŽT), čarovne točke (ČT), srečo (Sreča) in prištevnost (PRI). Med igro se te vrednosti spreminjajo.

- **Življenjske točke (ŽT):** Ko vaš preiskovalec utrpi poškodbe, poškodbene točke odštejete od svojih življenjskih točk. Ko življenjskih točk zmanjka, preiskovalec ponikne v nezavest in lahko umre. Več piše v podpoglavju **Življenjske točke, poškodbe in okrevanje** na 14. strani.
- **Čarovne točke (ČT)** se uporabljajo za čaranje urokov ali druge čarobne učinke. Porabljene čarovne točke se obnavljajo s hitrostjo ene točke na uro. Če lik porabi vse svoje čarovne točke, se namesto njih začnejo od-

bijati življenjske točke (čaranje povzroči telesne poškodbe).

- **Sreča** določa, ali so zunanji vplivi naklonjeni ali nenaklonjeni vašemu preiskovalcu (ali na primer lahko najde svetilko v mračnem skednju). Več piše v podpoglavju **Met za srečo** na 11. strani.
- **Prištevnost (PRI)** določa, v kolikšni meri se je vaš lik sposoben spoprijeti s šokom in duševno stisko, ki jo predstavlja srečanje z nezemeljskimi in nerazumljivimi grozotami iz chtulhovske mitologije. Kadar so take reči preveč za vašega preiskovalca, izgubi nekaj točk Prištevnosti, kar zamaja njegovo duševno zdravje. Več piše v podpoglavju **Prištevnost** na 11. strani. Na začetku je Prištevnost enaka Moči (ta vrednost je zapisana v polju z oznako „Na začetku“), a se med igro lahko spreminja. Polje z oznako „norost“ vsebuje vrednost iz polja „na začetku“ deljeno s pet.

Nekoliko niže najdemo še polja za začasno norost, trajno norost, hujšo poškodbo, nezavest in umiranje. Ko se med igro zgodijo določeni dogodki, jih odkljukamo.

3. **Veščine:** V tem razdelku so navedene vse razpoložljive veščine. Vaš preiskovalec lahko izkoristi večino teh veščin tako, da uporabi „osnovno vrednost“, ki je zapisana v oklepajih poleg veščine, npr. „Računovodstvo (05 %)“, kar pomeni, da so vsi preiskovalci 5-odstotno vešči računovodstva. Na že pripravljenih preiskovalskih listinah je mogoče opaziti, da ima vsak lik pri določenih veščinah višje vrednosti (te višje vrednosti imajo prednost pred osnovnimi). To pomeni, da je v teh veščinah vaš preiskovalec bolj izveden – višja je vrednost, bolj se spozna na to veščino.

   Poleg polja za vrednost veščine sta še dve drugi polji. Sredinsko polje vsebuje polovično vrednost („težka“ vrednost, se pravi „običajna“ vrednost deljena z 2), medtem ko skrajno desno polje vsebuje petinsko vrednost („skrajna“ vrednost, se pravi „običajna“ vrednost deljena s 5). Na primer: če veščino Očarljivost obvladamo 50 %, bo polje na sredini vsebovalo vrednost 25, desno polje pa 10. V podpoglavju **Veščinski meti in težavnosti** na 9. strani je bolje razložen pomen teh vrednosti.

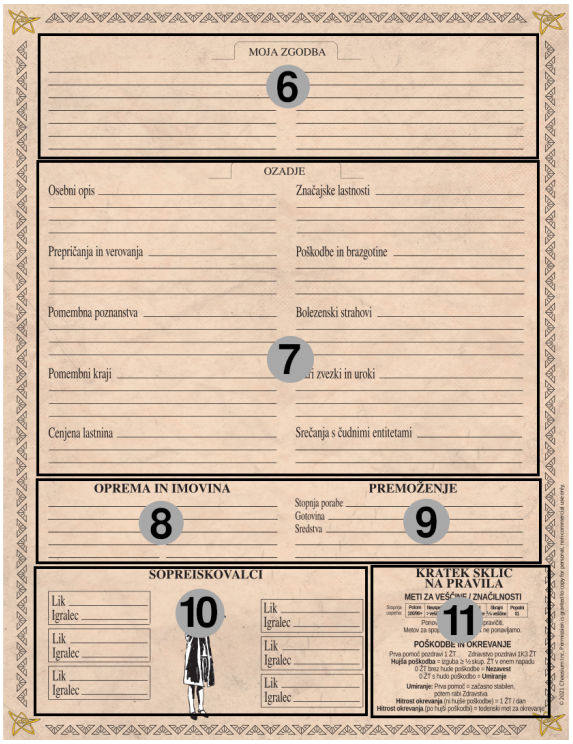
4. **Orožja:** Tu so vsa orožja, ki jih nosi vaš preiskovalec. Vsako orožje ima tri polja, ki beležijo običajno, težko in skrajno spretnost z orožjem. Poleg tega zraven vsakega orožja beležimo še jakost poškodb, ki jih orožje povzroči (običajno v obliki meta kocke), in količino napadov (na krog), ki jih orožje zdrži. Pri strelnih orožjih so še polja za domet, strelivo in cifro okvare. Več piše v podpoglavju **Spopad** na 12. strani.

5. **Pregled potez:** Tukaj so navedene preiskovalčeve vrednosti gibanja (človeško povprečje je 8), postave, poškodbenega pribitka (PP) in sposobnost izmikanja. Vse to pride prav med spopadom in drugimi dramatičnimi dogodki!

6. **Moja zgodba:** Sem zapišite dosedanjo življenjsko zgodbo svojega preiskovalca. Med igro jo lahko dopolnjujete in razvijate.

7. **Ozadje:** Ozadje hrani podrobnejše opise vašega preiskovalca, naj bodo to krajši opis njegovega videza, njegovi nazori in prepričanja ali značajne lastnosti in obnašanje. Tu lahko zabeležite tudi poglavitne osebe iz njegovega življenja, najbolj cenjeno lastnino in kraje, ki so jim pri srcu. Običajno lahko svoj lik dobro izoblikujete že, če izpolnite vsaj dve izmed teh polj. Naj opozorimo, da polja Poškodbe in brazgotine, Bolezenski strahovi, Stari zvezki, Uroki in artefakti ter Srečanja s čudnimi entitetami običajno izpolnimo šele med igro, ne prej.

8. **Oprema in imovina:** Sem sodijo vsi pomembni predmeti, oprema in oborožitev, ki jih nosi preiskovalec na sebi. Smiselno je s seznama izpustiti vsakdanje predmete, za katere se že pričakuje, da jih preiskovalec po svoji službeni dolžnosti nosi s seboj. Omejimo se le na najpomembnejše stvari.



Premoženjska stopnja

Premoženjska stopnja lahko predstavlja denarni in družbeni položaj vaših preiskovalcev.

- **0. premoženjska stopnja:** Ste brez prebite pare in životarite po ulicah.
- **1. - 9. premoženjska stopnja:** Živite v revščini, imate le najnujnejše za preživetje.
- **10. - 49. premoženjska stopnja:** Povprečen, razmeroma udoben življenjski slog.
- **50. - 89. premoženjska stopnja:** Ste premožni in živite v zmernem razkošju.
- **90. - 98. premoženjska stopnja:** Ste precej bogati in živite gosposko.
- **99. - 100. premoženjska stopnja:** Ste izjemno bogati in denar vam ne predstavlja nobene skrbi.

9. Premoženje: Naj vas ta del listine ne skrbi. Namenjen je naprednejšim igram, kjer pridejo v poštev likov denar in prihranki (to podrobneje razloži *Cthulhujev klic: Skrbnikova knjiga pravil*). Raje si preberite zgornji pripis o premoženjski stopnji.

10. Sopreiskovalci: Tukaj zapišete imena drugih igralcev v igri in imena njihovih preiskovalcev.

11. Kratek sklic na pravila: Ta razdelek hrani nekaj priročnih opominov na pravila. Pomaga zlasti bolj izkušenim igralcem.

3. poglavje

Delovanje igre

V kočljivih trenutkih med igro je pogosto treba izvesti „veščinske mete“. Hoja po svetlem hodniku ni napeta situacija, tek po napol sesutem hodišču, medtem ko vas lovi pošast, pa nedvomno je! Veščinski met opravite le, kadar je izid negotov in dramatičen.

Preden izvedete met, se s Skrbnikom zedinite, kaj hoče vaš pustolovec doseči. Če vam met uspe, dosežete svoj cilj. Ko se to zgodi, dorišite kljukico v kvadratek poleg ustrezne veščine na preiskovalski listini. Za vsako veščino lahko naenkrat pridobite le eno kljukico. Po koncu igre se lahko vaše obvladovanje veščine poveča zaradi novih izkušenj. Skrbnik vas bo prosil, da mečete kocke za povečanje izvedenosti v veščinah, in če bo izid meta večji od vrednosti odkljukane veščine, boste tej veščini lahko prišteli +1K10 točk (torej, če imate odkljukano veščino Plezanje, ki ima vrednost 40, mečete najprej 1K100 in dobite rezultat 58, ki je večji od 40, zato k vrednosti Plezanja prištejete 1K10 točk). Sledi, da več kot veste o nečem, težje se izmojstrite ali česa novega naučite.

Občasno boste morali opraviti preizkus, ki ga ne predstavlja nobena veščina na listini. V tem primeru pretehtajte značilnosti svojega preiskovalca, izberite tisto, ki še najbolje ponazarja vaše dejanje, in jo obravnavajte kot veščino.

Veščinski meti in težavnosti

Vaš Skrbnik določi, kdaj je potreben veščinski met in kako težavna je naloga. Vi poveste, kaj se je vaš preiskovalec namenil storiti, in Skrbnik dosodi, ali je veščinski met potreben.

- Običajno opravilo vam uspe, ko je rezultat vašega meta 1K100 manjši ali enak vrednosti vaše veščine (**običajni** uspeh).
- Težje opravilo vam uspe, ko je rezultat vašega meta 1K100 manjši ali enak polovični vrednosti veščine (**težki** uspeh).
- Opravilo, ki je na meji človeških zmožnosti, uspe, če je rezultat meta 1K100 manjši ali enak petini vrednosti veščine (**skrajni** uspeh).

Včasih lahko prek preiskovalčevih dejanj upravičite ponoven veščinski met. A tokrat je nevarnost večja. Če vam namreč met še drugič ne uspe, Skrbnik kaznuje vaš lik – če je milosten, vam lahko cilj še vedno delno uspe, toda v vsakem primeru bo vaš preiskovalec plačal ceno za neuspeh. Pred izvajanjem ponovnega meta ima Skrbnik možnost namigniti na posledice, če met ne uspe. Igralec se lahko potem odloči, ali je smiselno tvegati ponovni met.

Zgled: *Vaš preiskovalec poskuša odpreti težka kamnita vrata, ki vodijo v grobnico – cilj je torej „odpreti vhod v grobnico“. Skrbnik se odloči, da je to zelo težko izvedljivo dejanje, zato prosi za met Moči in pove, da je potreben „težki uspeh“. Moč vašega preiskovalca je 60, zato boste uspeli le, če bo rezultat meta 30 ali manj. Kocko zalučate, a izid je 43 – ni vam uspelo, saj je to nad polovično vrednostjo Moči vašega preiskovalca. Prosite za ponoven met, saj da vaš preiskovalec pobere lopato in jo uporabi za vzvod. Skrbnik to dovoli, vendar opozori, da bodo vrata ostala zaprta, če vam met ne uspe, poleg tega pa vas bo mogoče slišalo tudi „nekaj“, kar hlepi po človeški krvi! Opazite lahko, da smo tukaj uporabili značilnost Moč, ker je odpiranje vrat stvar moči, ne specifične veščine. Če bi vrata imela ključavnico, bi lahko uporabili veščino Ključavničarstvo pri običajni težavnosti ali Strojništvo pri težki težavnosti.*

Nasprotna veščinska meta

Če si dva preiskovalca nasprotujeta ali če en preiskovalec stopi na pot pomembnemu Skrbnikovemu liku (to je lahko pošast ali neigrana oseba), lahko Skrbnik zahteva „nasprotni met“. Oba sodelujoča izvedeta veščinski (ali značilnostni) met in primerjata svoje stopnje uspeha. Običajni uspeh prekosi neuspeh, težki uspeh prekosi običajni uspeh in skrajni uspeh prekosi težki uspeh. Če sta stopnji uspeha enaka, zmaga sodelujoči z višjo vrednostjo veščine – če sta obe veščini enaki, sodelujoča vržeta 1K100. Tedaj zmaga sodelujoči z manjšim rezultatom.

Stopnja uspeha

(najnižje) NEUSPEH – OBIČAJNI USPEH – TEŽKI USPEH – SKRAJNI USPEH (najvišje)



Slika 3.1: Primeri prednostnih in omejitvenih kock

Prednostne in omejitvene kocke

Včasih lahko pogoji, ki vplivajo na preiskovalce, njihovo okolico in/ali časovne omejitve, otežijo ali olajšajo veščinski ali značilnostni met. Pod temi pogoji lahko Skrbnik k metu dosodi „prednostno“ ali „omejitveno“ kocko. Posamezna prednostna in omejitvena kocka druga drugo izničita. Ti prednostni in omejitveni meti delujejo na podoben način kot višanje težavnosti, zato jih lahko uporabimo namesto ali poleg višje težavnosti. Navadno se sicer prednostne in omejitvene kocke uporabljajo pri nasprotnih metih.

Za vsako prednostno kocko: poleg običajnega para stotinskih kock (K100) mečite še dodatno desetiško kocko. Vržete torej tri ločene kocke: eno eniško kocko in dve desetiški kocki. Uporabite tisto desetiško kocko, ki vrne boljši (nižji) rezultat.

Zgled: *Preiskovalca Mihael in Dabor se potegujeta za naklonjenost gospodične Zeletnik. Le en se lahko poroči z njo, zato se Skrbnik odloči, da morata uspeh svoje snubitve določiti z nasprotnim metom. Glede na okoliščine izbere veščino Očarljivost. Skrbnik obnovi dosedanje dogodke: Mihael je gospodično Zeletnik obiskal dvakrat in ji ob vsakem obisku podaril bogata darila, medtem ko jo je Dabor obiskal zgolj enkrat in ji ni ničesar podaril. Skrbnik reče, da ima Zeletnik prednost in zato prejme prednostno kocko.*

Daborjev igralec vrže kocko. Njegova vrednost Očarljivosti je 55. Kocka pade, izid je 45 - običajni uspeh. Zdaj meče še Mihael, le da k metu doda še prednostno kocko, zato vrže eno eniško in dve desetiški kocki (glej sliko 3.1, levo stran). Eniška kocka vrne 4, to lahko združimo z eno od preostalih desetiških kock, da dobimo bodisi 44 bodisi 24. Mihaelov igralec izbere nižji rezultat, 24, kar pomeni težki uspeh. Mihael zmaga v tekmi za naklonjenost in gospodična Zeletnik sprejme njegovo snubitev.

Za vsako omejitveno kocko: poleg običajnega para stotinskih kock (K100) mečite še dodatno desetiško kocko. Vržete torej tri ločene kocke: eno eniško kocko in dve desetiški kocki. Uporabite tisto desetiško kocko, ki vrne slabši (višji) rezultat.

Zgled: *Po nesrečnem spletu naključij pustolovca Feliks in Iztok padeta v roke fanatikom Rdečega usmeva. Kult se odloči, da se bo pozabaval na račun ubogih pustolovcev - podvržena bosta hudi preizkušnji, po kateri bo preživel le eden, saj bodo poraženca žrtvovali svojemu nizkotnemu bogu.*

V okviru hude preizkušnje morata tekmovalca dvigniti ogromen kamen in ga držati v zraku. Tisti, ki drži kamen najdlje, zmaga. Preiskovalca bosta morala opraviti nasprotni met Moči. Toda Skrbnik obsodi Iztoka na omejitveno kocko, ker je takrat, ko so ju fanatiki ujeli, utrpel hujšo poškodbo, od katere si še ni opomogel. Feliksov igralec, čigar Moč je 65, vrže 51 - običajni uspeh. Iztokova Moč je 55. Nje-

gov igralec vrže 20 in 40 na desetiških kockah ter 1 na eniški kocki (glej sliko 3.1, desno stran), izid je lahko torej 21 ali 41. Ker je bila dodatna kocka omejitvena, mora Iztok vzeti višji rezultat, kar pomeni običajni uspeh.

Oba igralca sta dosegla običajni uspeh, zato zmaga Feliks, ker ima višjo vrednost Moči. Feliks zadrži kamen dlje kot Iztok. Fanatiki se posmehnejo in Iztoka odvedejo proti svojemu oltarju …

Met za srečo

Met za srečo lahko odredi Skrbnik, kadar gre za okoliščine, na katere preiskovalec nima vpliva, in kadar mora določiti izid usode. Ko na primer preiskovalec želi vedeti, če kje blizu leži predmeti, ki bi ga bilo mogoče uporabiti kot orožje, ali če ročna svetilka, ki jo je našel, še deluje, to kliče po metu za srečo. Če je veščinski ali značilnostni met bolj primeren za določeno situacijo, je smiselno uporabiti tega namesto meta za srečo. Preiskovalcu met za srečo uspe, če je njegov izid nižji ali enak trenutni vrednosti Sreče.

Če Skrbnik prosi za skupinski met za srečo, naj ga v imenu cele skupine izvede preiskovalec z najnižjo oceno Sreče (med preiskovalci, ki so na trenutnem prizorišču dogajanja).

Zgled: *Za iskanje taksija navadno ne potrebujemo metanja kock, če pa je treba taksi priklicati, še preden preiskovalcem pobegne avtomobil, ki ga želijo zasledovati, je met kock smiseln. Na verjetnost, da bodo preiskovalci privabili taksista, lahko vpliva premoženjska stopnja, saj voznik nagonsko opreza za imenitno oblečenimi ljudmi, ki bi ga velikodušno nagradili. Po drugi strani pa ne bo lahko dobiti prevoza ob dveh zjutraj v neuglednem koncu mesta. Nobena veščina ne bo v trenutku priklicala taksija. Ali bo kakšen vozil mimo ravno tisti hip, je stvar naključja, zato je potreben met za srečo.*

Prištevnost (PRI)

Kadar preiskovalec naleti na nepredstavljive strahote iz cthulhovske mitologije ali na nekaj tosvetnega, a pretresljivega (npr. izmaličeno truplo prijatelja), mečite stotinsko kocko proti trenutni preiskovalčevi oceni Prištevnosti. Če je izid večji od vaše trenutne Prištevnosti, se vam le-ta zniža za več točk. Če je izid manjši, se vam Prištevnost zniža za manj točk ali pa sploh ne. Izguba prištevnosti se v splošnem zapiše kot „0/1K6“ ali „2/1K10“. Število pred poševnico pove, koliko Prištevnosti vaš lik izgubi, če je izid meta manjši ali enak trenutni oceni Prištevnosti. Notacija za poševnico pove, koliko točk izgubite, če vržete čez oceno Prištevnosti.

Ko vam met Prištevnosti spodleti, sme Skrbnik določiti, kaj vaš preiskovalec stori, ko ga premaga strah: zakriči, zmrzne, sproži pištolo, ki jo drži …

Če preiskovalec izgubi 5 ali več točk Prištevnosti v okviru enega meta Prištevnosti, utrpi hudo čustveno travmo, zato mora igralec vreči 1K100. Če je rezultat enak ali manjši od njegove Inteligence (INT), preiskovalec popolnoma dojame, kaj je doživel, in začasno znori (za 1K10 ur). Če met spodleti, se preiskovalčev um otrese grozljivega prizora in preiskovalec (zaenkrat) ostane priseben.

Ko preiskovalec znori, ga popade „napad blaznosti“ – vrzite 1K10 in izberite izid s **seznama napadov blaznosti** (naslednja stran). Če je preiskovalec v prisotnosti drugih preiskovalcev, odigrajte izid vsak krog posebej (igralec ima v neki meri nadzor nad svojim likom, vendar mora svoje izkazovanje blaznosti uskladiti s Skrbnikom). Če je preiskovalec sam, lahko s pomočjo izida opišete, kako kasneje odkrijejo preiskovalca in v kakšnem stanju: mogoče drgeta skrit v omari, ždi opit v jarku ali leži nezavesten pod drevesom.

Če je vaš preiskovalec začasno nor, sme Skrbnik na vašo listino dodati bolezenski strah (denimo „strah pred temo“, „strah pred zaprtimi prostori“ ali „kleptomanijo, neracionalno obsedenost s krajo stvari“). Po drugi strani se lahko odloči, da bo spremenil ali pokvaril nek koščck vašega ozadja (na primer, če ste pod značajske lastnosti zapisali „zaupljiv“, Skrbnik to potvori v „boječ“).

Dokler je vaš preiskovalec začasno nor, mu lahko Skrbnik povzroči blodnje (privide) – se vam bliža zombi ali je to le brezdomec, ki vas prosi za drobiž? Prepričate se lahko le tako, da izvedete „potrditev resničnosti“ v obliki meta Prištevnosti. Če vam uspe, sprevidite neresničnost prividov, drugače pa zapadete še globlje v blaznost in prividu verjamete!

Ko je preteklo 1K10 ur, preiskovalec znova postane prišteven in se otme blodenj. Toda spremenjena ozadja ali bolezenski strahovi na preiskovalčevi listini ostanejo.

Žal je pridobivanje izgubljenih točk Prištevnosti dolgo in naporno opravilo. Nekaj malega jih je mogoče povrniti tako, da se lik za krajši čas oddalji od dogajanja in poišče strokovno pomoč ali da ga kdo drug preda v zdravniško rejo. Toče Prištevnosti so tudi nagrada za uspešno razrešeno preiskavo. Toda te pridobitve v splošnem niso kos stalnim izgubam Prištevnosti. Ko Prištevnost polzi proč, preiskovalci izgubljajo tla pod nogami in se vse težje zoperstavljajo novim grozotam. Vsa pravila glede Prištevnosti in Norosti so podrobno razložena v knjigi *Cthulhujev klic: Skrbnikova knjiga pravil*.

Napadi blaznosti

1. **Izguba spomina:** Preiskovalec se ne spomni dogodkov, ki so se zgodili po tem, ko je nazadnje zapustil varen kraj. Zdi se mu, kot da je še pred trenutkom zajtrkoval, zdaj pa stoji pred njim pošast. To traja 1K10 krogov.
2. **Psihosomatska prizadetost:** Preiskovalec trpi za psihosomatsko slepoto, oglušelostjo ali omrtvičenostjo okončin. To traja 1K10 krogov.
3. **Nasilnost:** Preiskovalca zajame nerazložljiv bes in do svoje okolice postane strašno nasilen in uničujoč. Naj bo zaveznik ali sovražnik, z vsemi je enako neprizanesljiv. To traja 1K10 krogov.
4. **Preganjavica:** Preiskovalec ima 1K10 krogov hudo preganjavico. Vsi mu hočejo škoditi! Nikomur ne more zaupati! Zasledujejo ga, nekdo ga je izdal in ničemur, kar vidi, ne verjame.
5. **Pomembno poznanstvo:** Poglejte si razdelek Pomembna poznanstva na preiskovalčevi listini, v rubriki Ozadje. Preiskovalec zmotno zamenja neko drugo osebo na prizorišču za znanca iz svojega življenja. Razmislite, kakšno je njuno razmerje – preiskovalec bo ravnal skladno s tem. To traja 1K10 krogov.
6. **Omedlevica:** Preiskovalec omedli in ponovno pride k sebi po 1K10 krogih.
7. **Paničen beg:** Preiskovalec je nenadoma prisiljen na vsak način pobegniti čim dlje proč, pa čeprav to pomeni, da se bo odpeljal z edinim razpoložljivim vozilom in pustil vse tovariše na cedilu. Preiskovalec beži 1K10 krogov.
8. **Fizična histerija ali čustven izbruh:** Preiskovalec se 1K10 krogov le onemoglo smeji, joka, kriči ipd.
9. **Bolezenski strah:** Preiskovalca se polasti nov strah, denimo ***klavstrofobija*** (strah pred zaprtimi prostori), ***demonofobija*** (strah pred duhovi ali demoni) ali ***blatofobija*** (strah pred ščurki). Četudi predmet strahu ni prisoten, si preiskovalec naslednjih 1K10 krogov predstavlja, da je v neposredni bližini.
10. **Manija:** Preiskovalca se polasti nova manija, na primer ***ablutomanija*** (potreba po stalnem umivanju svojega telesa), ***pseudomanija*** (neutemeljena potreba po laganju) ali ***helmintomanija*** (obsedenost s črvi). Preiskovalec je podvržen tej maniji naslednjih 1K10 krogov.

Spopad

Ko naletite na grozote iz cthulhovske mitologije, je velikokrat najbolje pobegniti proč in se izogniti srečanju, saj so te entitete zelo močne in jim strelno orožje marsikdaj ne pride do živega! Kljub temu vam včasih ne preostane drugega, kot da se podate nevarnosti naproti in upate na srečo.

Ko pride do spopada, vsi preiskovalci ter liki in pošasti, ki jih nadzira Skrbnik, pridejo na vrsto glede na svoje vrednosti Gibčnosti. Sodelujoči z najvišjo Gibčnostjo začne, sledijo mu ostali po padajočem vrstnem redu.

Trajanje enega kroga spopada lahko najbolje opišemo kot „tako dolgo, da lahko vsi izvedejo eno pomembno dejanje“. Skrbnik krmili potek kroga. Na začetku vsake poteze se Skrbnik odloči ali vpraša (če je na potezi preiskovalec), kakšno dejanje se izvede. Običajno je to nekaj preprostega, na primer „Napadem pošast“, „Izvlečem revolver“ ali „Zbežim proč!“ Skrbnik mora vsem dati priložnost, da nekaj ukrenejo, in hkrati slediti dogajanju.

Preiskovalci imajo tri veščine, ki se uporabljajo v spopadu: Borba, Izmikanje in Strelno orožje. Dve od teh se delita naprej na ožja področja, recimo Borba (Pretep) ali Strelno orožje (Puška). Vsak pustolovec se lahko usmeri na različna področja (ali na nobeno). Borba (Pretep) zajema neoborožen spopad in uporabo preprostih orožij (na primer nožev ali palic), za vihtenje meča pa je potrebna usmeritev Borba (Meč).

Met za spopad izvedete kot katerikoli veščinski met, in sicer z ustrezno izmed treh veščin. Razlika je, da metov za spopad ne morete ponavljati. Namesto tega naslednji krog izvedete nov napad.

Spopad od blizu

Ko je lik na vrsti, se lahko odloči, ali bo napadel nasprotnika. Poleg tega se vsakič, ko je napaden, lahko odloči, kako se bo odzval, bodisi z izmikom (poskusi se popolnoma izogniti napadu) bodisi z obrambo in povračilom (poskusi se izogniti, blokirati ali odbiti napad ter zadati protiudarec). Napadalec in napadenec mečeta stotinsko kocko (1K100) in primerjata svoji stopnji uspeha.

- **Če napadete,** izvedite met za Borbo in primerjajte rezultat z nasprotnikom.
- **Če vračate napad,** uporabite veščino Borba. Doseči morate višjo stopnjo uspeha kot napadalec (poškodbe povzročite vi namesto vašega nasprotnika).
- **Če se izmikate,** uporabite veščino Izmikanje. Vaš napadalec mora doseči višjo stopnjo uspeha od vas (če ste po stopnji enaki ali višji, vam izmik uspe in ne utrpite poškodb).

Zmagovalec se izogne poškodbam in jih nasprotniku povzroči (razen če se izmika). Ko vračate napad (kot odziv na to, da vas je nekdo napadel), lahko v najboljšem primeru povzročite običajne poškodbe, vaš napadalec pa lahko v primeru zmage s skrajnim uspehom povzroči tudi skrajne poškodbe. Pri topem orožju so skrajne poškodbe največje možno število poškodbenih točk plus (morebiten) poškodbeni pribitek. Pri nabadajočih orožjih (na primer nožu) skrajne poškodbe pomenijo največje možno število poškodbenih točk (orožja) plus dodatno kocko k poškodbam orožja in še (morebiten) poškodbeni pribitek. Oglejmo si primer: če nož z 1K4 poškodbenimi točkami povzroči skrajne poškodbe, zada 4 + 1K4 + (morebiten) poškodbeni pribitek.

Zgled: *Ghul se požene in zamahne s svojim kremplji proti Suzani, ki se odloči, da se bo izmaknila. Skrbnik vrže 03 – skrajni uspeh (manj kot petino ghulove veščine). Suzana za svoje Izmikanje vrže 20 – težki uspeh. Napadalec je dosegel višjo stopnjo uspeha od napadenke, zato jo zadene. Suzana utrpi največje možno število poškodbenih točk: 6 + 1K4 (1K6 + 1K4 poškodbenega pribitka), ker je imel napad skrajni uspeh.*

Ghul je pošast, ki vsak krog napade trikrat (vsi napadi se zgodijo takrat, ko je ghul na vrsti). Za svoj drugi napad poskusi ugrizniti Suzano, ki se upre in napade nazaj. Suzana doseže težki uspeh, ghul pa le običajnega. Ker ima Suzana višjo stopnjo uspeha od ghula, ji protinapad uspe – ne le, da se izogne poškodbam, ghulu celo zada 1K3 poškodbenih točk.

Borbeni manevri

Če ima igralec med spopadom za cilj nekaj, kar ni le preprosto povzročanje poškodb, to lahko razrešite z borbenimi manevri. Uspešen manever omogoča liku, da doseže nek cilj, na primer:

- razoroži nasprotnika,
- zbije nasprotnika na tla,
- prime in uklešči nasprotnika, ki mora nato za vse svoje nadaljnje mete uporabiti omejitveno kocko, dokler se ne reši z nasprotnim metom za Moč ...

Manever obravnavamo enako kot običajen napad z Borbo, uporabimo pa veščino Borba (Pretep). Nasprotnik se lahko kot običajno izmakne ali napade nazaj. Primerjajte postavi sodelujočih. Če ima lik, ki izvaja manever, manjšo postavo od nasprotnikove, za vsako točko razlike prejme eno omejitveno kocko (skupno največ dve omejitveni kocki). Če nasprotnikova postava prekaša napadalčevo za tri ali več točk, kakršnikoli borbeni manevri ne obrodijo sadov: napadalec lahko prime nasprotnika, vendar nima ne moči ne teže, da bi lahko svoj oprijem izkoristil.

Zgled: *Suzana poskusi ghula potisniti skozi okno, kar uvrščamo med borbene manevre. Suzanina postava je 0 in ghulova postava je 1, zato Suzana prejme eno omejitveno kocko na svoj napadalni met. Suzana vrže 02 in 22. Zaradi omejitvene kocke mora izbrati večji rezultat, kar pomeni težki uspeh (manj kot pol Suzanine Borbe). Ghul vrne napad in vrže običajni uspeh za Borbo. Suzana je dosegla višjo stopnjo uspeha, zato je njen manever uspešen – ghula potisne skozi okno.*

V manjšini

Lik, ki se zoperstavlja več nasprotnikom, ima otežene okoliščine. Ko se v trenutnem krogu lik odzove na napad (vrne napad ali se izmakne), se v tem istem krogu vsi napadi od blizu proti njemu izvedejo z eno prednostno kocko. To ne velja za napade s strelnim orožjem.

Strelno orožje

Na svoji potezi lahko sprožite napad s strelnim orožjem (običajno strelnega orožja ni mogoče uporabiti za protinapad). Izvedite stotinski (1K100) met in primerjajte rezultat z veščino Strelno orožje.

- Pri določanju vrstnega reda z metom Gibčnosti pripravljeno strelno orožje k oboroženčevemu metu doprinese 50 točk.
- Če v enem krogu s pištolo izstrelite dve ali tri krogle, za vsak strel uporabite eno omejitveno kocko.
- Če streljate iz neposredne bližine (po številu metrov je to ena petnajstina Gibčnosti), pri veščinskem metu uporabite eno prednostno kocko.

Strelna tarča ne more napasti nazaj (ne more se izmakniti krogli), lahko pa se vrže v kritje tako, da vrže kocko proti svojemu Izmikanju. Če ji met uspe, mora napadalec za svoje napade uporabiti omejitveno kocko – to pomeni, da met Izmikanja izvedete pred metom Strelnih orožij. Lik, ki se vrže v kritje,

svojega naslednjega napada ali drugih dejanj (ne glede na svoj uspeh) ne more izvesti. Če je napad ta krog že naredil, izgubi možnost napada naslednji krog.

Poškodbe z orožjem

- Neoboroženi (človeški) napadi: 1K3 + poškodbeni pribitek.
- Manjši nož: 1K4 + poškodbeni pribitek.
- Mačeta: 1K8 + poškodbeni pribitek.
- Manjša palica: 1K6 + poškodbeni pribitek.
- Bejzbolski kij: 1K8 + poškodbeni pribitek.
- Pištola: 1K10.
- Šibrenica: 4K6 (od blizu*, drugače 2K6; ne prebode).
- Puška: 2K6 + 4.

***Od blizu:** manj kot tretjina Gibčnosti v metrih (pri Gibčnosti 60 je na primer bližnji doseg slabih 20 metrov).

Življenjske točke, poškodbe in okrevanje

Poškodbene točke se odštejejo od likovih življenjskih točk. Življenjske točke ne morejo pasti pod nič, zato si ne zapisujte negativnih vrednosti. Ko liku zmanjka življenjskih točk, izgubi zavest in v nekaterih primerih celo umre.

Kadar lik na en mah utrpi poškodbo, katere znesek je večji ali enak polovici njegovih življenjskih točk, se reče, da je „huje poškodovan“. Tedaj mora uspešno izvesti met Konstitucije, drugače pade v nezavest. Če huje poškodovan lik izgubi vse življenjske točke, začne umirati. Na koncu naslednjega kroga in vseh nadaljnjih krogov mora uspešno opraviti met Konstitucije, drugače umre. Stanje na robu smrti lahko razreši le uspešna uporaba veščine Prva pomoč, preko katere lik stabiliziramo. Če lik naenkrat utrpi več ali enako poškodbenih točk od maksimuma svojih življenjskih točk, v hipu umre.

- Liki, ki niso huje poškodovani, vsak dan okrevajo za eno življenjsko točko.
- Huje poškodovani liki morajo na koncu vsakega tedna opraviti met okrevanja (cilj je vrednost Konstitucije ali manj). Če jim uspe, si povrnejo 1K3 življenjskih točk, v primeru skrajnega uspeha pa 2K3 točk. Stanje hujše poškodovanosti se konča, če pade skrajni uspeh ali če je število življenjskih točk večje ali enako polovici maksimalne količine življenjskih točk. Okrevanje po hujši poškodbi lahko tako traja več tednov.

Uspešna Prva pomoč lahko povrne 1 življenjsko točko in prebudi lik iz nezavesti. Če Prvo pomoč uporabimo na umirujočem liku, ga ohranimo pri življenju še toliko časa, da lahko uporabimo veščino Zdravstvo. Le-ta lahko pozdravi 1K3 življenjskih točk, vendar terja vsaj eno uro dela in primerno opremo. Če Zdravstvo uporabimo na umirujočem liku, sme po koncu enega tedna izvesti met okrevanja.

Zgled: *Belotin prične z 12 življenjskimi točkami. V ponedeljek se zaplete v gostilniški pretep. Trikrat ga sunejo v čeljust, zato zapored utrpi 4, 2 in 4 poškodbene točke. Znesek je 10 točk, ostaneta mu torej le še 2 življenjski točki. Ni bil huje poškodovan, saj noben napad ni prinesel dovolj poškodbenih točk, zato okreva s hitrostjo 1 življenjske točke na dan. V četrtek Belotin, ki ima sedaj 5 življenjskih točk, po svoji nerodnosti omahne z okna, kar ga stane 7 točk. To je huda poškodba (7 točk je več kot polovica Belotinove maksimalne količine življenjskih točk, torej 12). Njegova prijateljica mu nudi prvo pomoč in ga odpelje v bolnišnico. Po sedmih dneh Belotinov igralec izvede uspešen met Konstitucije in Belotin si povrne 2 življenjski točki, ki ju dobi z metom 1K3. Na koncu drugega tedna Belotinov igralec doseže skrajni uspeh pri metu Konstitucije, zato si z metom 2K3 povrne 4 življenjske točke. Zdaj ima že 6 življenjskih točk, zato ni več huje poškodovan (povrnil si je polovico svojih maksimalnih življenjskih točk), od takrat naprej pa si pozdravi 1 življenjsko točko na dan.*

Druge oblike poškodb

Pogosto bo moral Skrbnik oceniti jakost poškodb, ki jih povzroči nek dogodek. Ne glede na vzrok, si poskusite predstavljati, kakšna poškodba bi nastala, in jo umestite v razpredelnico spodaj. Vrsta poškodbe se določa za posamezen incident ali krog spopada (npr. za en krog udarcev napadalca, za eno izstreljeno kroglo, za en krog utapljanja, en krog na ognju ...). Dokler je izpostavljen izvoru poškodb, lik vsak krog utrpi poškodbo.

Poškodovanost	**Poš. točke**	**Primeri**
Manjša: Posameznik lahko preživi večje število takih poškodb.	1K3	Udarec / brca / sunek z glavo / milejša kislina / vdihavanje dima / udarec zalučanega kamna v velikosti pesti / padec s 3 metrov na mehko podlago.
Zmerna: Lahko povzroči hujšo poškodbo. Za smrt bi bilo potrebnih več takih napadov.	1K6	Padec s 3 metrov na travnato površino / palica / močna kislina / vdihovanje vode / izpostavljenost vakuumu / krogla majhnega kalibra / puščica / ogenj (goreča bakla).
Resna: Zelo verjetno povzroči hujšo poškodbo. Ena ali dve takšni poškodbi lahko osebo pahneta v nezavest ali smrt.	1K10	Krogla kalibra .38 / padec s 3 metrov na beton / sekira / ogenj (plamenomet, tek skozi gorečo sobo) / oddaljenost 5-9 metrov od eksplozije ročne granate ali dinamitne palice / blag strup.
Smrtonosna: Povprečna oseba ima 50 % možnosti za smrt.	2K10	Zbije vas avtomobil pri 50 km/h / oddaljenost 3-5 metrov od eksplozije ročne granate ali dinamitne palice / močan strup.
Usodna: Takojšnja smrt je zelo verjetna.	4K10	Zbije vas avtomobil med prehitro vožnjo / oddaljenost manj kot 3 metre od eksplozije ročne granate ali dinamitne palice / smrtonosni strup.
Dokončna: Takojšnja smrt je skoraj gotova.	8K10	Vpletenost v nalet dveh nasprotnih vozil pri visoki hitrosti / zbije vas vlak.