

CTHULHU 1990

Horror we współczesnym świecie



Gregory Rucka
oraz Earl Geier, Drashi Khendup i Kirk Wescom



Cthulhu 1990

Podręcznik do lat 90. XX wieku

WSTĘP

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Cthulhu 1990

Podręcznik do lat 90. XX wieku

WSTĘP

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika

Wstęp do podręcznika



Cthulhu 1990

Podręcznik do lat 90. XX wieku

WERSJA ORYGINALNA:

Nowy materiał: Gregory Rucka

Nowe wyposażenie, broń, umiejscowienia trafień: Sandy Petersen

Komputery: Peter Corless

Dodatkowy materiał o komputerach: Mark Beardsley

Helikoptery: Sam Shirley

Ekwipunek reanimacyjny: Jay J. Wiseman

Dodatkowy materiał na temat broni: Benjamin Wright

Ilustracje wewnętrzne: Earl Geier, Drashi Khendup, Ron Leming, Kirk Wescom

Ilustracja na okładce: Eric Vogt

Redakcja i skład: Janice Sellers

Korekta: Alan Glover

Projekt okładki: Eric Vogt

WERSJA POLSKA:

Przekład: Bartłomiej Walczak

Redakcja: Artur Szrejter

Redakcja merytoryczna: Tomek Kreczmar

Korekta: Paweł Szelest

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład komputerowy: Tomek Kreczmar



CHAOSIUM INC.



Wydawnictwo MAG

Spis treści

Wstęp	v	tworzenie postaci przedstawicieli sił zbrojnych	39
Nowe wyposażenie	1	rezerwiści i Gwardia Narodowa	42
kamizelki kuloodporne	1	Policja	43
współczesne metody inwigilacji	1	co policja może, a czego nie może zrobić	43
komputery	3	współczesna patologia sądowa	44
helikoptery	7	Przestępcy i przestępczość	46
ekwipunek reanimacyjny	9	przestępczość zorganizowana	46
sprzęt i akcesoria do nurkowania	10	miejskie gangi	48
Broń	11	pornografia i narkotyki	50
broń obezwładniająca	11	seryjne zbrodnie	51
broń palna	14	Umiejscowienia trafień: system opcjonalny	53
broń nuklearna	22	czym jest umiejscowienie trafień?	53
uzyskanie dostępu do broni automatycznej	22	efekty obrażeń	53
broń ukryta	23	miejsca trafienia u potworów	54
łamanie prawa	23	Pomysły na przygody	58
Rząd i ty	30	niewidzialny wzór	58
Federalne Biuro Śledcze (FBI)	31	śmierć i podatki	58
Biuro Alkoholu, Tytoniu i Broni Palnej (ATF)	32	lepsze życie z pomocą biotechnologii	59
Agencja Antynarkotykowa (DEA)	33	yithiański kandydat	59
Wewnętrzna Służba Dochodowa (IRS)	33	czy to jest sztuka?	60
Agencja Bezpieczeństwa Narodowego (NSA)	34	Kult Nowego Tysiąclecia	61
Centralna Agencja Wywiadowcza (CIA)	35	Kościół Chwalebnego Powrotu	61
Tajne Służby (Secret Service)	36	na okrutnych ulicach	62
Służby Marszałkowskie (Marshals Service)	37	Cthulhu ex machina	62
Siły zbrojne	38	następny krok, świat!	63
skorumpowane siły zbrojne	38	Bibliografia	70
służba wojskowa w Stanach Zjednoczonych	38	Indeks	71
Badacze z wojskową przeszłością	38		

The 1990's Handbook is published by Chaosium Inc.
Wydanie polskie: Wydawnictwo „MAG“

The 1990's Handbook is copyright © 1995, 1997 by Chaosium Inc.; all rights reserved.
Text of Polish translation is copyright © 1997 by Wydawnictwo „MAG“.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc., Wydawnictwo „MAG“ is an authorized user.

Polish edition of Call of Cthulhu Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry Zew Cthulhu na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne.
Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo MAG,
02-761 Warszawa, ul. Cypryjska 54, tel./fax (0-22) 642-45-45
E-MAIL: mag@medianet.com.pl

ISBN 83-86572-47-7

Wstęp

Zbliża się koniec drugiego tysiąclecia – fakt ten zdaje się zauważać coraz większa liczba osób. Schyłek zeszłego milenium był czasem społecznych, politycznych i religijnych niepokojów oraz zamieszek. Był porą, kiedy ci, którzy czekali na coś doniosłego, poczuli, że ich cierpliwość zaczyna się wyczerpywać. Tysiąc lat temu objawami tego niepokoju stały się krucjaty, zniszczenie, śmierć i ból. Ludzie szukali bezpieczeństwa w wierze, oferując im zbawienie i ratunek.

To samo może mieć miejsce i teraz. Rozejrzyjcie się wokół siebie, popatrzcie, a zobaczycie zmiany. Istnieje wiele różnych organizacji o sprzecznych planach i celach. Spójrzcie, co nam oferują. Na horyzoncie mamy rok 2000, a ludzkość patrzy w przyszłość z modlitwą na ustach i ze strachem w sercu. Coś się zdarzy, ale nikt nie wie co.

W schyłkowych latach dwudziestego wieku coraz więcej ludzi oddała się od „tradycyjnych” przekonań religijnych, by przyjąć ideologie, które pięćdziesiąt lat temu zostałyby nazwane pogańskimi. Pojawia się spora liczba czarownic i osób oddanych innym nadnaturalnym/naturalnym mocom. *New Age* przyniósł techniki leczenia za pomocą kryształów oraz umożliwił wgląd we wspomnienia z przeszłych wcieleń (podczas hipnozy). Młodzi ludzie wyznają nihilizm – niespotykany od czasu Ryczących Dwudziestek hedonistyczny prąd, wychwalający zalety „prymitywu” i sprzeciwiający się ograniczeniom współczesnego świata. Nie tak dawno temu strach przed wojną atomową powstrzymywał ludzi od patrzenia zbyt daleko w przyszłość. Bali się tego, co mogliby ujrzeć. Teraz wiemy, że nasza planeta powoli ginie, że liczba ludności zbliża się do punktu krytycznego. Przyszłość niesie więcej strachu niż nadziei. Wraz z rokiem 2000, zwiastunem przyszłości, coraz więcej ludzi szuka pewności przeżycia. Udadą się do tych, którzy oferują odpowiedzi i nadzieję, często nieporównywalnie mniej wartościowe od ceny, jaką przychodzi za nie zapłacić.

Jak zwykle, znajdą się tacy, którzy będą chcieli wykorzystać ten czas, tę podatność i wrażliwość, ogarniające nas, gdy patrzymy i zdajemy sobie sprawę, że w ciągu ostatnich 2000 lat prawdopodobnie wcale nie dorosliśmy. Nie zmieniliśmy się od czasu, gdy Szalony Arab patrzył w niebo. Jakże żałośnie, niekonsekwentnie i naiwnie przemierzał w wyobraźni wszechświat, który może czasami jest wrogi, ale częściej po prostu przerażająco obojętny.

Zew Cthulhu jest horrorem, który wywodzi się w przeważającej części ze zderzenia pomiędzy realizmem i logiką a wyobraźnią. Istnieje tam, gdzie nie sięga nauka. Dlatego też wiele pomysłów przedstawionych w tej książce jest wiarygodnych, choć pozostają fantazją. Potworności czające się w naszym świecie są przeważnie właśnie tego rodzaju – pozostają syntezą rzeczy zwyczajnych i przerażających. Filmy są zwyczajne. Filmy przedstawiające przemoc są zwyczajne. Filmy przedstawiające seks są zwyczajne. Filmy przedstawiające morderstwa podczas stosunku są przerażające, ale możemy z łatwością uwierzyć, że istnieją, ponieważ poprzednie argumenty są prawdziwe. Istnieją na świecie ludzie, którzy kroją swoje dzieci i je jedzą. Jeżeli takie potworności mają miejsce, to co jeszcze może kryć się pod powierzchnią, czekając na odnalezienie?

Lata 20. naszego wieku to historia; współczesność, z definicji, nią nie jest. Łatwo uwierzyć w całkowitą deprawację ludzkości, w handlarzy żywym towarem i dzieci sprzedawane na czarnym rynku, w filmy pomograficzne pokazywane w ciasnych i brudnych piwnicach pod Times Square. Łatwo zaakceptować, że nasz świat kontrolują tajemnicze grupy, działające w ukryciu, spiskujące i snujące plany, sprzedające narkotyki, broń i polityków. Spiskowa teoria dziejów to dziecko naszego wieku – ale to, że coś jest możliwe, nie znaczy, że jest faktem, podobnie jak afera Watergate nie udowadnia, że CIA było zamieszane w zabójstwo prezydenta Johna F. Kennedy’ego.

Ta książka nie potwierdza istnienia *żadnej* z wymienionych rzeczy; po prostu zawiera pomysły na istnienie w naszych czasach różnych potworności. Trzymając się tezy Lovecrafta, przedstawiono tu pomysły, starając się, aby były wśród nich zarówno zdarzenia zwyczajne, jak i fantastyczne – wiarygodność jest kluczem, z czym zgodzi się każdy Strażnik i Badacz.

Strach czai się w szczegółach, a to dlatego, że wiarygodne, choć fantastyczne sprawy stają się dzięki nim bardziej rzeczywiste.

Dajemy wam więc do rąk książkę pełną szczegółów, w większości zwyczajnych, po części fantastycznych. Wszystkie zebrano w jednym celu – aby horrory Lovecrafta mogły zaistnieć tu i teraz.

Nie wiercie we wszystko, co czytacie.

Gregory Rucka

Nowe wyposażenie

W tym miejscu omówiono użyteczne w dzisiejszym świecie nowoczesne urządzenia, ich zalety i zasady obsługi.

Ta i następna (dotycząca broni) część książki zawiera informacje o wyposażeniu, które poszukiwacze mogą legalnie zdobyć i posiadać na terenie Stanów Zjednoczonych. *Własność* jest zarówno kwestią prawa, jak i pieniędzy, przynajmniej jeśli chodzi o urządzenia potencjalnie mogące powodować śmierć lub sprawiające, że ich właściciel staje się wyjęty spod prawa.

Kamizelki kuloodporne

Kuloodporne pancerze są dostępne od wieków. We wczesnym renesansie zbroje „sprawdzano”, strzelając do nich z bliskiej odległości z pistoletów skałkowych.

Współczesne pancerze osobiste są sklasyfikowane następująco: kamizelki stopnia 1. chronią przed pociskami pistoletów mniejszej mocy, zaś stopnia 2. – przed pociskami pistoletów większej mocy i pistoletów maszynowych.

Kamizelki kuloodporne stopnia 1. i 2. są dostępne w specjalnych sklepach policyjnych, niektórych sklepach z bronią i innych podobnych punktach sprzedaży. Wszystkie kamizelki sprawiają, że noszący je człowiek się poci, utrudniają też, w mniejszym lub większym stopniu, poruszanie. Można to przedstawić podczas gry nieznacznie zmniejszając procentową wartość umiejętności, takich jak *wspinanie się, uniki, skakanie, pływanie i rzucanie* oraz wszystkich ataków bronią do walki wręcz i parowania ciosów.

Pancerz stopnia 1., zrobiony z materiału (kevlarowego nylonu), jest stosunkowo lekki. Taką kamizelkę można ukryć pod płaszczem albo sportową kurtką. Osoba, która podejrzewa, że obiekt nosi kamizelkę kuloodporną, może spróbować testu *spostrzegawczości*, żeby ją zauważyć. W rzeczywistości, kevlar może być wszyty w sportową kurtkę bądź garnitur, chociaż koszty takiej operacji są znaczne: garnitur (płaszcz i spodnie bądź spódnica) kosztuje 5000 dolarów, a kurtka sportowa 3000 dolarów.

Kamizelka stopnia 2. zajmuje znacznie więcej miejsca. Zazwyczaj nosi się ją na ubraniu, ale może zostać ukryta pod wiatrówką albo grubym płaszczem. Osłony tej nie można wszyć tak, by wyglądała jak zwykające ubranie.

Ochrona, jaką daje zarówno stopień 1., jak i 2., nie jest doskonała. Siła uderzenia pocisku przekazywana jest bezpośrednio noszącemu kamizelkę, mogąc spowodować poważne rany, a nawet śmierć, pomimo iż sam pocisk nie jest w stanie przebić osłony. Niektórzy eksperci uważają, że ten typ pancerza jest podatny na ciosy bronią białą. Jeśli Strażnik sobie tego życzy, stopień 1. i 2. mogą nie dawać żadnej ochrony przeciw nożom i innej broni, której atak wywołuje przebiecie.

Poza tym nawet najlepsze kamizelki kuloodporne osłaniają tylko pierś i brzuch. Gdy strzał trafi osobę noszącą takową osłonę, a ty nie używasz opcjonalnych zasad, dotyczących umiejscowienia trafień, rzuć 1k6. Wynik 1-3 oznacza, że pocisk trafił w nie osłoniętą nogę, rękę bądź głowę, podczas gdy 4-6 – że zatrzymał się na kamizelce i skutki trafienia należy odpowiednio zredukować.

Można zdobyć także cięższe pancerze osobiste, stopnia 3. i 4., ale nie są one ani giętkie, ani lekkie. Wzmocnione tytanem, stalą lub płytkami ceramicznymi, są zbyt sztywne i masywne, by używać ich w jakimkolwiek aktywnym działaniu. Nie można ich ukryć pod niczym ciaśniejszym niż przeciwdeszczowe poncho czy luźno zapięty trenecz. Stopień 3. i 4. chronią, odpowiednio, przed standardowymi pociskami karabinowymi i przeciwpancernymi. Zwykle nazywa się je kamizelkami przeciwołamkowymi i nie są one dostępne w wolnej sprzedaży.

Kamizelki kuloodporne

	Stopień ochrony	Procentowa utrata umiejętności	Punkty pancerza	Cena
Osłona				
lekka kamizelka	1	5%	6	200 USD
ciężka kamizelka	2	10%	8	400 USD
lekki pancerz os.	3	20%	10	2000 USD*
ciężki pancerz os.	4	30%	12	4000 USD*

* Jest to cena nominalna. Taki pancerz jest niedostępny dla osób prywatnych.

Współczesne metody inwigilacji

W tej części pobieżnie opisano dużą liczbę aparatury powstałej po 1920 roku w jednym konkretnym celu – zbierania informacji o określonej osobie w taki sposób, aby obiekt zainteresowania nie zdawał sobie sprawy, iż jest inwigilowany. Byłoby niemożliwe wymienienie wszystkich urządzeń służących do podsłuchiwanie i inwigilacji elektronicznej, ale ogólnie można je podzielić na wykrywające lub/i nagrywające dźwięki, wykrywające lub/i nagrywające obrazy albo też zakłócające któreś z wymienionych. Duża część wyposażenia tego typu łączy w sobie obie cechy i pozwala użytkownikowi zarówno na obserwowanie akcji, jak i podsłuchiwanie konwersacji.

Powinniśmy jednak ostrzec Badaczy, że podsłuchiwanie to atak na prywatność i jako takie jest zazwyczaj karane na całym świecie, chyba że akcję prowadzi się z oficjalnym zezwoleniem. Przedłużająca się inwigilacja jednej osoby (bez

Nowe wyposażenie

W tym miejscu omówiono użyteczne w dzisiejszym świecie nowoczesne urządzenia, ich zalety i zasady obsługi.

Ta i następna (dotycząca broni) część książki zawiera informacje o wyposażeniu, które poszukiwacze mogą legalnie zdobyć i posiadać na terenie Stanów Zjednoczonych. *Własność* jest zarówno kwestią prawa, jak i pieniędzy, przynajmniej jeśli chodzi o urządzenia potencjalnie mogące powodować śmierć lub sprawiające, że ich właściciel staje się wyjęty spod prawa.

Kamizelki kuloodporne

Kuloodporne pancerze są dostępne od wieków. We wczesnym renesansie zbroje „sprawdzano”, strzelając do nich z bliskiej odległości z pistoletów skałkowych.

Współczesne pancerze osobiste są sklasyfikowane następująco: kamizelki stopnia 1. chronią przed pociskami pistoletów mniejszej mocy, zaś stopnia 2. – przed pociskami pistoletów większej mocy i pistoletów maszynowych.

Kamizelki kuloodporne stopnia 1. i 2. są dostępne w specjalnych sklepach policyjnych, niektórych sklepach z bronią i innych podobnych punktach sprzedaży. Wszystkie kamizelki sprawiają, że noszący je człowiek się poci, utrudniają też, w mniejszym lub większym stopniu, poruszanie. Można to przedstawić podczas gry nieznacznie zmniejszając procentową wartość umiejętności, takich jak *wspinanie się, uniki, skakanie, pływanie i rzucanie* oraz wszystkich ataków bronią do walki wręcz i parowania ciosów.

Pancerz stopnia 1., zrobiony z materiału (kevlarowego nylonu), jest stosunkowo lekki. Taką kamizelkę można ukryć pod płaszczem albo sportową kurtką. Osoba, która podejrzewa, że obiekt nosi kamizelkę kuloodporną, może spróbować testu *spostrzegawczości*, żeby ją zauważyć. W rzeczywistości, kevlar może być wszyty w sportową kurtkę bądź garnitur, chociaż koszty takiej operacji są znaczne: garnitur (płaszcz i spodnie bądź spódnica) kosztuje 5000 dolarów, a kurtka sportowa 3000 dolarów.

Kamizelka stopnia 2. zajmuje znacznie więcej miejsca. Zazwyczaj nosi się ją na ubraniu, ale może zostać ukryta pod wiatrówką albo grubym płaszczem. Osłony tej nie można wszyć tak, by wyglądała jak zwykające ubranie.

Ochrona, jaką daje zarówno stopień 1., jak i 2., nie jest doskonała. Siła uderzenia pocisku przekazywana jest bezpośrednio noszącemu kamizelkę, mogąc spowodować poważne rany, a nawet śmierć, pomimo iż sam pocisk nie jest w stanie przebić osłony. Niektórzy eksperci uważają, że ten typ pancerza jest podatny na ciosy bronią białą. Jeśli Strażnik sobie tego życzy, stopień 1. i 2. mogą nie dawać żadnej ochrony przeciw nożom i innej broni, której atak wywołuje przebiecie.

Poza tym nawet najlepsze kamizelki kuloodporne osłaniają tylko pierś i brzuch. Gdy strzał trafi osobę noszącą takową osłonę, a ty nie używasz opcjonalnych zasad, dotyczących umiejscowienia trafień, rzuć 1k6. Wynik 1-3 oznacza, że pocisk trafił w nie osłoniętą nogę, rękę bądź głowę, podczas gdy 4-6 – że zatrzymał się na kamizelce i skutki trafienia należy odpowiednio zredukować.

Można zdobyć także cięższe pancerze osobiste, stopnia 3. i 4., ale nie są one ani giętkie, ani lekkie. Wzmocnione tytanem, stalą lub płytkami ceramicznymi, są zbyt sztywne i masywne, by używać ich w jakimkolwiek aktywnym działaniu. Nie można ich ukryć pod niczym ciaśniejszym niż przeciwdeszczowe poncho czy luźno zapięty trenecz. Stopień 3. i 4. chronią, odpowiednio, przed standardowymi pociskami karabinowymi i przeciwpancernymi. Zwykle nazywa się je kamizelkami przeciwołamkowymi i nie są one dostępne w wolnej sprzedaży.

Kamizelki kuloodporne

	Stopień ochrony	Procentowa utrata umiejętności	Punkty pancerza	Cena
Osłona				
lekka kamizelka	1	5%	6	200 USD
ciężka kamizelka	2	10%	8	400 USD
lekki pancerz os.	3	20%	10	2000 USD*
ciężki pancerz os.	4	30%	12	4000 USD*

* Jest to cena nominalna. Taki pancerz jest niedostępny dla osób prywatnych.

Współczesne metody inwigilacji

W tej części pobieżnie opisano dużą liczbę aparatury powstałej po 1920 roku w jednym konkretnym celu – zbierania informacji o określonej osobie w taki sposób, aby obiekt zainteresowania nie zdawał sobie sprawy, iż jest inwigilowany. Byłoby niemożliwe wymienienie wszystkich urządzeń służących do podsłuchiwanie i inwigilacji elektronicznej, ale ogólnie można je podzielić na wykrywające lub/i nagrywające dźwięki, wykrywające lub/i nagrywające obrazy albo też zakłócające któreś z wymienionych. Duża część wyposażenia tego typu łączy w sobie obie cechy i pozwala użytkownikowi zarówno na obserwowanie akcji, jak i podsłuchiwanie konwersacji.

Powinniśmy jednak ostrzec Badaczy, że podsłuchiwanie to atak na prywatność i jako takie jest zazwyczaj karane na całym świecie, chyba że akcję prowadzi się z oficjalnym zezwoleniem. Przedłużająca się inwigilacja jednej osoby (bez

zezwoleń) może zostać uznana za naprzykrzanie się. Działanie to uznano w Stanach Zjednoczonych za przestępstwo dopiero niedawno. W każdym wypadku posiadanie urządzeń podsłuchowych zwraca uwagę policji i Badacz złapany z takim wyposażeniem powinien mieć pod ręką dobrego prawnika albo *wmawianie* na wysokim poziomie.

PODSŁUCHIWANIE

Mikrofony paraboliczne

Mikrofony paraboliczne są od dłuższego czasu szeroko dostępne. Większość modeli jest zasilana bateriami, duża i prawie niemożliwa do ukrycia. Istnieją mniejsze wersje, o rozmiarach megafonu, ale o gorszych parametrach. Zasięg skuteczny różni się w zależności od modelu, ale w optymalnych warunkach (brak wiatru, ruchu ulicznego i zakłóceń) może przekroczyć 1,5 kilometra. Ekspert zaopatrzony w odpowiednie urządzenia do nagrywania i edycji dźwięku jest w stanie wyłowić wybraną rozmowę z gwarne go pokoju czy nawet boiska piłkarskiego. Mikrofony paraboliczne są dostępne w cenie od 100 do 1000 dolarów.

Pluskwy

Pluskwy mają wiele różnych kształtów i rozmiarów, ale wszystkie działają na tej samej zasadzie. Mikrofon jest ukryty w pobliżu podsłuchiwanego i zasilany przez jakieś źródło energii. Przekazuje dźwięk za pomocą fal radiowych, linii telefonicznej lub światła podczerwonego do odbiornika, który go odtwarza albo/i zapisuje do późniejszego wglądu. Współczesna technologia jest tak zaawansowana, że można ukryć mikrofon w guziku koszuli czy długopisie, a nawet w czymś jeszcze mniejszym. Ukryte urządzenia są zasilane bateriami. Używa się ich jako środków łączności dla tajnych agentów, pozwalających grupie osłaniającej na monitorowanie działalności detektywów. Są one dostępne w cenie od 90 do 1000 dolarów, w zależności od sposobu przesyłania sygnału i zasięgu.

Główną wadą większości pluskw jest fakt, że podczas transmisji używają fal radiowych, co może doprowadzić do ujawnienia ich przy pomocy specjalnych urządzeń. Większość wykrywaczy emituje we wskazany obszar fale wysokiej częstotliwości. Powoduje to buczenie mikrofonu i pozwala na jego zlokalizowanie. Inne sprawdzają obecność specyficznych fal transmisyjnych i umożliwiają namierzenie ich źródła. Kosztują one od 50 dolarów za zwykły wykrywacz podsłuchów telefonicznych do ponad 1000 za urządzenia lokalizujące, które neutralizują także kablówy podsłuch telefoniczny.

Pluskwy z możliwością zapisu można ukryć wszędzie. Większość z nich reaguje na głos, aby oszczędzać taśmę. Istnieją specjalnie sfabrykowane pagery i dyplomatki z ukrytymi w środku systemami nagrywającymi, w pełni odpowiednie dla zwyczajnego obserwatora. Kosztują od 100 do 500 dolarów.

Pluskwy podczerwone pracują na tej samej zasadzie, co opisane powyżej. Jedyną różnicą jest fakt, że zamiast przekazywać dźwięk za pomocą fal radiowych, czynią to używając modulowanego promienia podczerwonego. Urządzenie

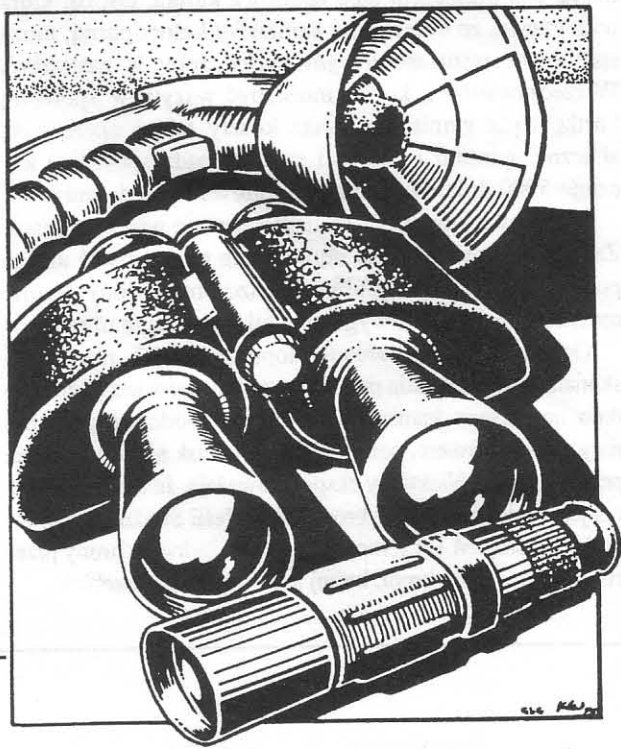
to wymaga umieszczenia odbiornika w polu widzenia, w związku z czym ma ograniczony zasięg (100 do 250 metrów w optymalnych warunkach). Dlatego też tego rodzaju pluskw zwykle się nie nosi, ale umieszcza w miejscu (powiedzmy, za zasłoną), które podsłuchujący chce mieć na oku. Przeważnie lepiej działają w nocy niż w dzień, ale mają tę zaletę, że trudniej je wykryć podczas standardowego „odpluskwania”, ponieważ nie wydają żadnych dźwięków ani nie emitują wykrywalnych fal transmisyjnych. Chcąc je znaleźć, trzeba bezpośrednio zbadać dane miejsce albo użyć goggles na podczerwień. Znaczą to jednak, że po wykryciu promienia można wyśledzić miejsce, gdzie stoi odbiornik. Siedząca przy nim osoba ze słuchawkami na uszach może być tym faktem niemiłe zaskoczona.

Po wyposażeniu pluskwy podczerwonej w stetoskop możliwe jest umieszczenie jej na zewnątrz inwigilowanego pomieszczenia. Będzie odbierać dźwięki zza ścian. Urządzenia tego typu ciężko jest zdobyć i przeważnie kosztują od 600 dolarów wzwyż.

Lasery

Na szczycie góry sprzętu do podsłuchiwania znajdują się urządzenia laserowe. Laser w najlepszych warunkach ma zasięg ponad 3 kilometrów. Odbija się od każdego okna, za którym odbywa się rozmowa. Głosy rozlegające się w pokoju wprawiają szyć w niezauważalne drgania, które powodują, że zmienia się charakterystyka promienia laserowego. Całą konwersację, odbitą z powrotem do specjalnego demodulatora i elektronicznie wzmocnioną, można podsłuchać i nagrać. Ponieważ wiele laserów jest niewidzialnych, promień też może być niewidoczny i prawie niemożliwy do wykrycia.

Istnieje jednakże kilka wad tego systemu, a tylko jedną z nich jest cena. Sprzedawany jest w małych ilościach niektórym spółkom ochroniarskim za 25 000 dolarów (albo i więcej). Zainteresowany zdobyciem takiej pluskwy Badacz najlepiej zrobi, konstruując sobie własną. Odbiornik również sprawia kłopoty – aby demodulować sygnał, należy go odpowiednio umiejscowić. Jest to trudne zadanie,



gdy nie widzi się promienia. Użycie laserów kolorowych (standardowych, powiedzmy: czerwonych helowo-neonowych) znacznie to ułatwia, ale na oknie, w które wycelowany jest laser, pojawia się piękna czerwona kropka. W niektórych wypadkach może ona rozproszyć się na zasłonach, zalewając pomieszczenie różową poświatą. Ostatnią wadą jest fakt, że nawet używanie urządzeń o małej mocy jest niebezpieczne i z łatwością może, w zależności od czasu patrzenia i siły promienia, oślepić na krótki czas albo nawet na stałe kogoś, kto spojrzy prosto w urządzenie.

OBSERWACJA

Przyrządów obserwacyjnych jest wiele, poczynając od prostych i topornych, ale niezawodnych lunet, kończąc na bardziej wysublimowanych, jak gogle noktowizyjne czy podczerwone itp. Wszystkie te urządzenia są łatwo dostępne w sklepach z demobilem (wojskowym i policyjnym).

Pomimo oszałamiającej ewolucji urządzeń obserwacyjnych w przeciągu ostatnich dwudziestu lat, wciąż najlepsza pozostaje stara, dobra lornetka. Jest łatwo dostępna, kosztuje od 50 do 500 dolarów, w zależności od stopnia uzyskiwanego powiększenia, producenta, modelu i dostępności. Już za 100 dolarów możesz kupić lornetkę „do śledzenia” 6 x 42, z soczewkami pokrytymi fluorkiem magnezu (aby usprawnić przepływ światła), za 200 zasilaną bateriami, regulowaną 7 x 50, wyposażoną w specjalne soczewki zbierające światło i wewnętrzny czerwony podświetlacz, pozwalający widzieć wbudowany kompas i wskaźnik odległości. Jest to najgorszy z zasilanych modeli, odporny na wodę, mgłę, a także idiotów. Za te same pieniądze można kupić lornetkę z automatyczną regulacją ostrości. Cena szybko rośnie wraz z liczbą funkcji lornetki. Nie są to jednakże urządzenia do obserwacji nocnej, więc w ciemnościach człowiek jest tak samo ślepy z lornetką, jak i bez niej.

Lunety znacznie łatwiej ukryć, wiele z nich ma konstrukcję teleskopową, co sprawia, że można je włożyć do kieszeni, a potem o nich zapomnieć. Model długości 12,5 centymetra o powiększeniu 10 x 25 kosztuje około 50 dolarów, a 32,5 centymetra (wydłużany do 40 centymetrów) z powiększeniem od 15 do 40 razy – 200 dolarów.

Oczywiście istnieją modele wszystkich tych urządzeń wyposażone w noktowizor. Taka lornetka o pięciokrotnym powiększeniu, działająca na dwie baterie R6 (paluszki), kosztuje 750 dolarów i dosyć trudno ją kupić. Lunety są trochę bardziej powszechne, ale ograniczenia pozostają te same, chociaż wymagają trochę więcej mocy. W rzeczywistości najlepszymi urządzeniami tego typu są celowniki optyczne montowane na karabinach (dają powiększenie do 3,5 raza). Kosztują one od 500 do 600 dolarów, są zasilane bateriami i ważą około kilograma.

Gogle noktowizyjne podświetlają i wzmacniają obraz w nocy i ciemnościach. Podczas gdy wiele noktowizorów zainstalowanych w celownikach optycznych nie będzie działać w całkowitej ciemności, niektóre gogle potrafią dać obraz o jakości zbliżonej do obrazu w dzień. Są zasilane bateriami, nieporęczne i niewygodne w użyciu, choć można je założyć na okulary. Kosztują od 2000 do 4000 dolarów.

Komputery

Nie ma wątpliwości co do tego, że jednym z najpotężniejszych narzędzi, z którego może skorzystać współczesny Badacz, jest komputer. Używanie go, przeszukiwanie baz danych w Internecie albo łączenie występowania na świecie dziwnych zdarzeń wymaga jednak wiedzy. Dzisiejsi kultysty z pewnością mają dostęp do tej samej technologii. Może część z nich już stworzyła podziemną sieć komputerową, aby realizować swe diabelskie plany i zbierać informacje o Badaczach, których trzeba obserwować... a nawet wyeliminować.

KRÓTKA HISTORIA

Podczas II wojny światowej inżynier J. Presper Eckert i fizyk John Mauchly zaproponowali armii Stanów Zjednoczonych urządzenie elektroniczne, które szybko obliczałoby koordynaty strzału, co do tej pory mozolnie czyniono ręcznie. W 1946 roku powstał Elektroniczny Numeryczny Integrator i Kalkulator (ENIAC). ENIAC był dalekim kuzynem dzisiejszych komputerów, maszyną, która wykonywała tylko jedno zadanie. Dopiero Konrad Zuse i jego pomysły na elektromechaniczny komunikatywny komputer ogólnego zastosowania (odrzuconym przez urząd patentowy Stanów Zjednoczonych w 1938 roku za zbyt małe sprecyzowanie kompetencji) stworzył wizję urządzenia, które mogło zrobić prawie wszystko.

Wraz z wynalezieniem tranzystora, obwodów zintegrowanych, a także miniaturyzacji, maszyny te stopniowo zmniejszały swój rozmiar, zwiększając jednocześnie moc. W połowie lat siedemdziesiątych, wraz z pojawieniem się komputerów osobistych, nastąpiła prawdziwa rewolucja. Na tyle mały, by leżeć na (lub pod) biurku, pozwalał pojedynczemu użytkownikowi na niedrogi, szybki sposób analizowania i przetwarzania danych. W 1984 roku używano już około sześciu milionów komputerów, w większości osobistych. Dziś w samej Ameryce używa się ich ponad 40 milionów, a setki milionów więcej – różnych kształtów, rozmiarów i konfiguracji – na świecie. Najgorszy współczesny model jest tytanem obliczeniowym w porównaniu z ENIAC-em. Świat komputerów rozciąga się dzisiaj od kieszonek, elektronicznych kalendarzy aż po superkomputery, które są w stanie tworzyć w pełni animowane sztuczne rzeczywistości – na przykład filmowe efekty specjalne – lub wykonać miliony szczegółowych analiz i działań, jak na przykład czytanie i analiza DNA.

TYPY KOMPUTERÓW

Przedstawione tu opisy zostały uogólnione i uproszczone, ponieważ przemysł komputerowy jest bardzo mobilny i płynny. Ceny i osiągi są przybliżone, ale, generalnie, im droższy system, tym obsługuje większą liczbę użytkowników i urządzeń peryferyjnych oraz posiada większą moc obliczeniową. Producenci wciąż poszerzają możliwości urządzeń, których ceny maleją. Za pieniądze wydane dzisiaj na komputer, można kupić sprzęt o mocy dwa, a nawet dziesięć razy większej niż pięć lat temu. Stare, choć jeszcze nie przestarzałe, komputery można kupić po bardzo niskich cenach.

NOWE UMIEJĘTNOŚCI

Znajomość komputerów (wartość bazowa 00%):

Ta umiejętność jest niezbędna do korzystania z komputerów. Pozwala, między innymi, zrozumieć, co dany program robi, wydobyć ukryte dane, poruszać się po stronach WWW i ogólnie w Internecie itp. Badacz, mający wartość tej umiejętności co najmniej 20%, potrafi używać ogólnych funkcji już napisanych aplikacji i nie potrzebuje za każdym razem wykonywać testu. W celu wykonania trudniejszego zadania, jak na przykład wyśledzenia wirusa albo użycia aplikacji w specjalistyczny sposób, Badacz musi wykonać test.

Programowanie komputerów (wartość bazowa 00%): Umiejętność potrzebna do programowania i „łamania” komputerów. Zawiera się w tym pisanie nowych programów i modyfikacja już istniejących, włączanie się do zabezpieczonych systemów itp. Gracz może posiadać tę umiejętność dopiero wtedy, gdy wartość jego *znajomości komputerów* będzie wynosić co najmniej 30%. Testy wykonuje się przy każdej próbie.

Uwaga: obie powyższe umiejętności różnią się od *elektroniki*, której Badacz może użyć do konstruowania lub naprawiania sprzętu elektronicznego, włączając w to komputery.

Jeśli Strażnik zażąda testu, Badacz najpierw opisuje czynność, którą chce wykonać, podając z grubszą przewidywany czas, jaki na to przeznaczyci (włącznie z poszukiwaniami, czytaniem instrukcji do odpowiednich programów i sprzętu, zdobyciem wyposażenia, wykonywaniem zadania itd.), na przykład kilka godzin, dzień, tydzień, miesiąc lub więcej. Powinien również zaznaczyć, czy wydaje jakieś pieniądze na wynajęcie pomocników, zakup dodatkowego sprzętu, oprogramowania czy innych przedmiotów pomocnych w wykonaniu zadania. W zależności od opisu, Strażnik może przydzielić dodatnie bądź ujemne modyfikatory do wartości umiejętności Badacza, jeśli zadanie jest zbyt trudne albo bardzo proste.

Badacz wykonuje test umiejętności *znajomość/programowanie komputerów*. Jeżeli kończy się on sukcesem, zadanie udaje się wykonać w przeznaczonym na to czasie. Jeśli nie, nie poradzi sobie i musi zacząć od początku.

Jeśli zadanie jest dość trudne, użytkownik potrzebuje specjalnego sukcesu (np. 01-05). Jeśli gracz wyrzuci 95-00, próba wygląda na udaną, ale w rzeczywistości tak nie jest, czego można przez pewien czas nie dostrzec. Strażnik może samemu rzucić kośćmi, aby sprawdzić, czy postać odniosła sukces.

PRZYKŁAD: *Harvey Walters, Jr. próbuje napisać program, który sklasyfikowałby pod względem etniczności wszystkie nazwiska z książki telefonicznej Nowego Jorku. Strażnik uznaje to zadanie za trudne i oznajmia, że Harvey potrzebuje specjalnego sukcesu, a każda próba zajmie cały dzień pracy. Umiejętność programowanie komputerów u Harveya wynosi 40%; przez pierwsze cztery dni Strażnik wyrzuca kolejno 44, 66, 51 i 72 – wszystko porażki. Harvey próbuje dalej i piątego dnia rzuca 97: Strażnik uznaje, że program zaczął działać i Harvey rozpoczyna ogromny wydruk. Jednakże, o czym nie wie, program klasyfikuje wszystkie nazwiska kończące się na „s” jako Albańczyków. Może następca dumnej tradycji Waltersów zauważy problem, kiedy ujrzy, że on też został uznany za Albańczyka.*

Superkomputery

Kosztują od miliona do dwudziestu i więcej milionów dolarów. Posiadają je przeważnie instytucje naukowe albo rządowe, choć czasem też niektóre wielkie korporacje. Komputery te przetwarzają informacje w tempie miliardów operacji na sekundę. Wymagają ogromnych ilości prądu, niektóre potrzebują również systemu chłodzenia ciekłym azotem, aby nie dopuścić do stopienia się obwodów. Podobnie jak procesory centralne i minikomputery (patrz dalej), mogą obsługiwać wielu użytkowników, ale ich prawdziwa siła leży w mocy i szybkości. Jednostka tego typu może w przeciągu kilku minut przeszukać bazę danych FBI (ponad 193 miliony rekordów) i znaleźć odpowiednie odciski palców. Czasami używa się ich do prognozowania pogody, analizy danych, a nawet tworzenia realistycznych animacji.

Procesory centralne

Procesory centralne, w cenie od miliona do dziesięciu milionów dolarów, zostały zaprojektowane, by obsługiwać od stu do pięciuset użytkowników, którzy potrzebują jednoczesnego dostępu do ogromnych ilości informacji. Dostęp odbywa się dzięki setkom terminali – jednostkom wyposażonym w ekran i klawiaturę – rozrzuconych po różnych, połączonych komputerowo, kompleksach. Pomimo iż nie są aż tak szybkie jak superkomputery, może korzystać z nich wielu użytkowników naraz bez zauważalnego zmniejszenia prędkości. Często używa się ich w instytucjach rządowych i ogromnych korporacjach do prowadzenia baz danych setek milionów ludzi, począwszy od ubezpieczeń, przez rezerwy samolotowe aż po kartotekę kryminalną.

Minikomputery

Kosztują od 50 000 do dwóch milionów dolarów. Minikomputery, często nazywane po prostu „mini”, to słabsze wersje procesorów centralnych, obsługujące mniejszą liczbę użytkowników: od pięciu do dziesięciu albo nawet aż do stu. Dzisiaj nawet niewielkie spółki i instytucje są w stanie zakupić minikomputer. Często używają ich do tych samych celów, do których ich więksi kuzyni wykorzystują procesory centralne. Z drugiej strony, niektórzy optują za użyciem kilku komputerów osobistych połączonych w sieć LAN (patrz „Korzystanie z sieci” dalej), zapewniającą moc obliczeniową mniej więcej taką jak system minikomputerowy.

Komputery osobiste (PC)

Komputery osobiste, często nazywane mikrokomputerami, kosztują od pięciuset do 20 000 dolarów i są przeznaczone dla jednego użytkownika. Niektóre są na tyle małe i lekkie, że można je nosić w walizce, podczas gdy inne potrzebują biurka lub muszą stać na podłodze. Pod względem wielkości dzielą się na (od najmniejszego do największego): noteboki, komputery przenośne, laptopy i komputery biurowe. Pierwszy może ważyć zaledwie półtora kilograma, podczas gdy ten ostatni ponad 50, włączając w to monitor i inne urządzenia peryferyjne. W dzisiejszym świecie PC jest z pewnością najbardziej rozpowszechnionym rodzajem komputera i znaleźć można dosłownie tysiące różnych modeli produkowanych przez setki firm.

MOŻLIWOŚCI

W erze komputerów przekazywanie informacji stało się prawie natychmiastowe i stosunkowo proste. Odbywa się przez wszelkiego rodzaju sieci telefoniczne (sieciowe bazy danych i BBS-y), osobistą wymianę danych i publikacje.

Komunikacja

Od czasu wynalezienia komputera ludzie ulegli fascynacji łączenia mocy kilku systemów. Wiele problemów stało na drodze do wprowadzenia tych marzeń w życie: sprzęt różnił się między sobą i przez długi czas nie istniały żadne standardy wymiany informacji. Po latach walki problem rozwiązano – ustalono standardy sprzętowe i oprogramowania, wprowadzono protokoły transmisji. Wciąż jednak istnieje wiele konkurencyjnych i wzajemnie niekompatybilnych systemów komunikacji. Nie istnieje jeszcze ani uniwersalna sieć, ani standard plików danych.

Korzystanie z sieci

Korzystanie z sieci zdefiniowano jako wymianę danych pomiędzy dwoma lub więcej komputerami, często osobistymi. Ponadto sieć pozwala na korzystanie ze wspólnych peryferiów, takich jak drukarki, urządzenia do przechowy-

wania plików itd. Najprostsze wykorzystanie sieci to przeniesienie dyskietki z jednego komputera do drugiego, znajdującego się w innym miejscu w pokoju, mieście czy państwie; najbardziej skomplikowane wymaga satelitów, mikrofal i anten radiowych oraz całej światowej sieci telefonicznej. Niektóre komputery używają już bezprzewodowych połączeń na podczerwień, podobnych do stosowanych w pilotach od telewizorów. Żeby wykorzystać ten sposób transmisji, obie maszyny muszą mieć zainstalowane nadajniki i odbiorniki oraz znajdować się niedaleko siebie, dokładnie tak, jak wspomniany pilot i telewizor. Komputery, które mają korzystać z sieci, muszą mieć kompatybilne zarówno oprogramowanie, jak i sprzęt.

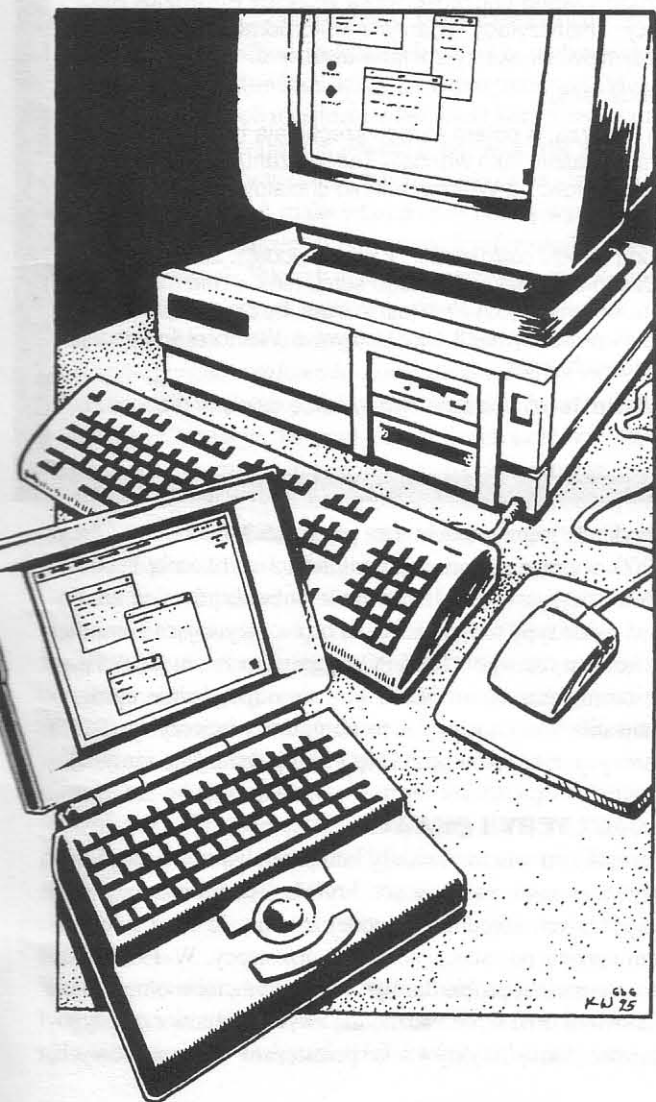
Połączenia sprzętowe mogą występować w różnych typach: lokalnych albo odległych, o różnych prędkościach. Te pierwsze występują wtedy, gdy komputery są fizycznie podłączone przez wspólny kabel. Noszą wtedy nazwę sieci lokalnych (LAN). Sieci, składające się z jednostek rezydujących w różnych miejscach, używających jednostki pośredniej, sieci telefonicznej czy innych stacji przekątnikowych (satelity, mikrofal, radia itp.), są nazywane sieciami odległymi.

Sieć lokalna może być zamknięta bądź otwarta. Zamknięta łączy się tylko z komputerami w danym miejscu i nie ma połączenia z siecią odległą. Zwiększa to bezpieczeństwo (patrz dalej), ale w oczywisty sposób ogranicza wymianę informacji. Sieć otwarta może mieć jedno bądź więcej połączeń z siecią odległą.

Siecią odległą może być grupa osobno stojących komputerów bądź kilka połączonych sieci lokalnych. Takie połączenie jest czasem nazywane siecią zintegrowaną (internet-work). Jego przykładem jest Internet. Najbardziej rozpowszechnionym urządzeniem, łączącym jednostkę z siecią odległą, jest modem (modulator-demodulator). Przekształca informacje cyfrowe z komputera w sygnały, które można wysłać linią telefoniczną. Jest niedrogi i powszechny, a sieć telefoniczna jest wszechobecna we współczesnym społeczeństwie wieku informacji. Dlatego też jest jednym z najlepszych urządzeń komunikacyjnych. Przy jego pomocy możliwe jest używanie niedrogo terminalu setki, a nawet tysiące kilometrów od komputera macierzystego.

Dla Badaczy ważna będzie sieć informacyjna. Istnieje kilka jej rodzajów, wszystkie prowadzone przez prywatne organizacje. Po wniesieniu podstawowej opłaty użytkowej, wynoszącej około 5 dolarów za godzinę, Odkrywcą może przeszukiwać ogromne bazy danych, szukając informacji na nieprawdopodobną liczbę tematów, od Indeksu Nikkei po plotki baseballowe czy nawet sieciowe wersje międzynarodowych publikacji. W celu uzyskania dostępu do takiej sieci potrzebuje komputera wyposażonego w modem oraz odpowiedniego oprogramowania. Użytkowanie sieci przypomina szperanie w tradycyjnych bibliotekach i należy wtedy wykonać zwyczajny test *korzystania z bibliotek*.

Każdy, kto posiada komputer osobisty, modem i oprogramowanie, może stworzyć swoją własną sieć informacyjną. Ograniczałby ją jedynie sprzęt – im większa pojemność dysku, tym większy zasób informacji. Wiele osób posiada swoje własne sieci, które służą nawiązaniu kontaktu z ludźmi



WYJĄTEK Z MANIFESTU HACKERA

Znalezione w sieciowej publikacji Hack n Crack, ed. Uplink

Hackerzy wszystkich krajów, łączcie się!

Połączcie się dziś i zrzućcie jarzmo ciemności!

Parafraza, muszę przyznać, dosyć adekwatna, jeśli rozważy się naszą obecną sytuację. Stoimy naprzeciwko paranoidalnych schizofreników, należących do struktury korporacyjnej, znanej jako Władza. Zostaliśmy zidentyfikowani jako ich wrogowie, ale nie tylko. Również jako wrogowie wszystkich dobrych, prawych ludzi.

Skandal!

Zgodnie z tradycją Domowego Komitetu do Spraw Obcokrajowców, pracujemy pod rządami terroru. Jesteśmy tym, czego Władza nie rozumie, więc nasyła na nas gestapo – FBI i Służby Specjalne, wyważa drzwi i kradnie sprzęt ko- goś, kto nie ma żadnych związków z włamaniami komputerowymi!

Teraz jest o wiele niebezpieczniej, ponieważ opracowali metody znajdowania nas, choć nas nie rozumieją. A może po prostu to my zaczynamy rozumieć ich zbyt dobrze. Bez pomocy Fundacji Elektronicznego Pogranicza (EFF) – mającej na celu ochronę praw obywatelskich hackerów – Knight Lighting byłby w tej chwili najprawdopodobniej w więzieniu. Ku zaskoczeniu i żalowi wszystkich, Władzy w końcu udało się „przykładowo” ukarać Phibera Optika, skazując go na dwanaście miesięcy więzienia. Trzeba skończyć z tymi ogromnymi nadużyciami, ograniczającymi, a nawet pozbawiającymi nas praw obywatelskich.

Moja wiadomość Prawdziwego Hackera składa się z dwóch części.

Po pierwsze, musimy podtrzymywać nasz kodeks honorowy, stworzony przez lata miłości do komputerów i wszystkiego, co można uczynić przy pomocy tak cudownego urządzenia. Używamy tego sprzętu, ponieważ chcemy „odkryć” i rozpowszechnić wszelkie dostępne dane, ale, aby niektóre z nich wyzwolić, musimy „napadać” na systemy, „zabezpieczone” przez ludzi, którzy pragną trzymać informacje w tajemnicy. Oto, dlaczego Wielka Inkwizycja, znana jako rząd federalny i sektor korporacyjny, chcą nas molestować i więzić – ich sekrety zostałyby ujawnione niedoinformowanej, a więc niczego nie podejrzewającej, publice. Poinformowana Ludzkość, którą wszyscy Prawdziwi Hackerzy pragną stworzyć przy pomocy wolnej wymiany informacji, zniszczyłaby gigantyczne korporacje i uczyniłaby rząd bardziej ludzkim. To nigdy się nie stanie, jeśli wszyscy Prawdziwi Hackerzy zostaną uwięzieni.

Ciekawość nie powinna być wykroczeniem przeciw prawu federalnemu!

Jeśli chodzi o wandalów, którzy posługują się naszym imieniem i tworzą, a potem rozpowszechniają tysiące niszczących komputerowych wirusów, to powinno się ich pokazać światu właśnie jako wandalów. Żaden szanujący się Hacker nie pomyślałby nigdy o zniszczeniu danych, które powinno się wyzwolić od Władzy, ani nie chciałby psuć komputera, posiadającego tak cenne informacje!

To populacja daje Władzy jej siłę i zadziwiające jest, iż stosuje ona „środki ostrożności”, które powodują, że liczba ludzi będących pod ich kontrolą się zmniejsza. Stare powiedzenie „Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal” nie ma zastosowania w wypadku wielu ludzi, którzy żyli w pobliżu poligonów nuklearnych. Czyż nie jest to czas, by powiedzieć wszystkim, co jeszcze może zniszczyć ich życie, aby mieli szansę to powstrzymać? Czy Ustawa o Wolności Informacji w ogóle cokolwiek znaczy? Według źródeł korporacyjnych i rządowych – nie.

Połączcie się w walce przeciwko własności informacji! Wyzwalajcie dane! Dodajcie swój głos do dźwięku przeciw ci- szy! Uwolnijcie uwięzionych za ciekawość i demokrację!

o podobnych zainteresowaniach. Taka interakcja w bezpiecznym i często anonimowym świecie komunikacji komputerowej jest idealna dla poszukiwaczy i kultystów, chcących wprowadzać w życie swe plany. Może służyć też do zamaskowania czyichś prawdziwych zamierzeń: dosyć trudno jest mieć całkowitą pewność co do osoby, z którą się komunikujesz, szczególnie jeśli jedyne, co widzisz, to słowa wpisywane przez rozmówcę. Wykorzystywanie umiejętności *psychologia* w tym przypadku mija się z celem.

Tego typu BBS-y nie wymagają od komputerów i oprogramowania kompatybilności. Sprawa tej ostatniej jest właściwie kwestią akademicką, ponieważ modemy posiadają te same standardy we wszystkich BBS-ach (z wyjątkiem urządzeń najnowocześniejszych, które używają bardzo wysokich prędkości, ale dla nich również opracowuje się pewne standardy), a większość automatycznie przystosowuje się do najwyższej możliwej prędkości pomiędzy dwoma łączami. Na

przykład, jeden modem ma prędkość 2400 bodów, drugi 1200, wymiana informacji przebiega z szybkością 1200 bodów. Dzisiejsze oprogramowanie pozwala również emulować różne typy terminali. Jeżeli osoba, używająca komputera kompatybilnego z IBM PC, łączy się przez modem z procesorem centralnym DEC i posiada odpowiednie oprogramowanie komunikacyjne, to komputer macierzysty (DEC) zareaguje tak, jakby łączył się z nim jeden z jego terminali.

KOMPUTERY I PRAWO

Początkowo władze uważały komputery za nowe narzędzia, używane przez zwyczajnych kryminalistów do popełniania zwyczajnych zbrodni. Nie podejrzewano, że wraz z rozwojem sprzętu powstaną niezwykle przestępcy. W 1976 roku, w desperackiej próbie dorównania nowym, technologicznym bandytom, FBI wprowadziło dla swych agentów czterotygodniowe kursy wykrywania przestępstw komputerowych,

a w 1978 roku kolejne kursy – otwarte dla innych agencji detektywistycznych. Senator Abraham Ribicoff i jego Komitet do Spraw Rządowych przedstawili dwa raporty z badań, które w czerwcu 1977 roku doprowadziły do ustanowienia pierwszego Aktu Ochrony Systemów Federalnych. Te raporty przerodziły się w końcu w uchwaloną w 1986 roku Ustawę o Nadużyciach i Przepęstwach Komputerowych. Od tego czasu agenci federalni nakładali wysokie kary na przestępców komputerowych, niezależnie od tego, czy uczynili oni jakąkolwiek szkodę czy nie. Doprowadziło to do kilku pomyłek, z których największą była słynna operacja Słoneczny Diabeł, w wyniku której rząd Stanów Zjednoczonych został wpłątany w kilka spraw sądowych przeciw obywatelom, których podejrzewano o używanie sprzętu i oprogramowania do celów „przestępczych”.

WŁAMYWANIE SIĘ (HACKING) I ŁAMANIE (CRACKING)

Na włamywanie się, tak jak i na inne działania Badaczy, składa się kilka umiejętności, nie tylko *znajomość komputerów*. Włamywacz (hacker) musi dużo szukać – w bibliotekach, archiwach gazet i koszach na śmieci – zanim będzie mógł usiąść przed klawiaturą i wbić się do procesora centralnego NATO w Brukseli. Konieczna jest zaawansowana znajomość danego systemu. W celu jej zdobycia niezbędna może się okazać wycieczka do biura, w którym się znajduje, poszukiwania wśród używających go ludzi albo zdobycie dokładnej biografii człowieka, który go zaprogramował. Można grzebać w koszach na śmieci właściciela komputera, szukając notatek zawierających istotne dane, włącznie z hasłami. Badaczom, którzy wolą bardziej aktywne działanie, można zaproponować małe włamanie – nocną wycieczkę, mającą na celu odnalezienie potrzebnych informacji na czyjejś stacji roboczej. Tak czy inaczej, najpierw trzeba poznać system, a dopiero potem próbować się do niego włamać.

Kiedy Badacz zdobędzie potrzebne dane, może spróbować wykorzystać *znajomość komputerów* i albo się tam włamać (jeśli wcześniej nie zdobył hasła), albo odnaleźć pożądaną informację. Tu tkwi jeszcze jeden problem – systemy komputerowe, szczególnie te używane przez największe korporacje, posiadają tak ogromną ilość danych, że jeśli ktoś nie wie, gdzie szukać, ryzykuje utonięcie w fali nieistotnych informacji.

Badacz musi posiadać umiejętność *znajomości komputerów* na poziomie co najmniej 50% i znać hasło, aby załogować się do nieznanego mu systemu; w przeciwnym wypadku wymagany jest test. Dopiero po załogowaniu można spróbować zdobyć dostęp do informacji. W tym celu należy wykonać kolejny test *znajomości komputerów*, niezależnie od tego, jaka jest wartość informacji. Ta umiejętność pozwala również stwierdzić, czy dana informacja pomoże dostać się do systemu lub znaleźć dane – oczywiście, wszystko zależy od Strażnika.

Kody

Wraz z powstaniem komputerów programy szyfrujące zaczęły wykorzystywać zaawansowaną matematykę do kodowania plików i poczty elektronicznej. Istnieje kilka programów

i typów szyfrowania. Jednym z najpopularniejszych systemów jest DES, oparty na Standardzie Szyfrowania Danych Departamentu Obrony Stanów Zjednoczonych ANSI X3.92-1981, i tak skomplikowany, że przeciętny hacker ma zaledwie jedną szansę na 70 kwadrylionów na złamanie kodu. DES to typowy przykład szyfru z jednym kluczem.

Program PGP („dość dobra prywatność”) jest dostępny w Internecie, a tym samym dla ponad 20 milionów użytkowników na świecie. Używa on dwóch kluczy i jest najtrudniejszym do złamania szyfrem, jaki kiedykolwiek stworzono. Zakodowana poczta elektroniczna wymaga od wysyłającego użycia własnego klucza, a od adresata użycia drugiego. Można je później zaszyfrować na komputerach macierzystych, czyniąc dostęp do nich prawie niemożliwym. Bez obu kluczy dany dokument pozostaje zamknięty i szanse na jego złamanie są na tyle mikroskopijne, że nie ma nawet sensu próbować. PGP jest tak dobry, iż jego twórca, Philip Zimmermann, może pójść do więzienia za jego napisanie i „pozwolenie” na dystrybucję zagraniczną. Pozostaje sprawą dyskusyjną, czy faktycznie na to zezwolił, czy nie. Faktem jest, że nawet rząd przy pomocy superkomputerów nie potrafi złamać PGP.

Helikoptery

Jeszcze przed przyjściem na świat Leonarda da Vinci wynalazcy bawili się, wymyślając pojazd ze skrzydłem-rotorem, ale dopiero w 1909 roku Igor Sikorsky zbudował prototyp zdolny unieść się w powietrze. Jednak aż do 1940 roku był to jedynie prototyp. Dopiero później silniki stały się na tyle potężne, aby unieść helikopter z pilotem i ładunkiem.

Współcześni Badacze mogą w pełni wykorzystywać zalety helikopterów. Możliwość pionowego startu i lądowania oraz zawisu nad pofałdowanym terenem sprawia, że są one idealne do przeszukiwania odległych miejsc, do których dojsze górami zabrałoby dni, a może nawet tygodnie. Lekkie jednostki potrzebują jedynie 10 metrów kwadratowych, aby wylądować. Czyni to z nich najszybszy środek transportu do dowolnego miejsca w mieście. Helikopter wojskowy posiada moc niszczącą, zdolną unicestwić pluton czołgów, ale wątpliwe jest, aby sprzęt tego typu wpadł w ręce cywila.

Wysokie ceny i wymagania sprawiają, że tylko bogacze mogą sobie pozwolić na własny helikopter. Pozostali muszą je w razie potrzeby wynajmować. Nieliczni szczęściarze mogą uzyskać dostęp do helikoptera w pracy.

PODSTAWOWE TYPY HELIKOPTERÓW

MAŁE-LEKKIE: najpopularniejsze są małe helikoptery, których używa się na co dzień. Media stosują je do fotografowania trudnych do uchwycenia zdarzeń i do sporządzania raportów drogowych. Policja lata Bell Jet Rangerami – z ich pomocą kontroluje ruch i lokalizuje wypadki. W największych metropoliach, takich jak Nowy Jork, helikopterowe firmy przewozowe używają śmigłowców do przemieszczania podróżnych pomiędzy głównymi lotniskami. Zwykle pojazdy te mieszczą od dwóch do pięciu pasażerów, włączając pilota. Mniejsze modele, takie jak

Typowe helikoptery

	Mc Donnell Douglas 500C	Bell Long Ranger II	Sikorsky Skycrane	Hughes Apache	Bell Jet Ranger
Zastosowanie	Pasażerski	Ambulans powietrzny	Latający dźwig	Helikopter szturmowy	Policyjny
Liczba pasażerów	5	7	55	2	5
Prędkość maksymalna	170 km/h	240 km/h	200 km/h	380 km/h	220 km/h
Zasięg maksymalny	420 km	620 km	370 km	560 km	480 km
Udźwig	600 kg	—	12,500 kg	—	—

McDonnell Douglas 500C można wynająć na lotnisku, płacąc około 450 dolarów za godzinę (zakup takiego helikoptera kosztowałby 220 tysięcy dolarów).

HELIKOPTERY RATUNKOWE: powietrznych ambulansów używa Straż Przybrzeżna i policja; pozwalają szybko przetransportować rannych bądź chorych pacjentów do szpitali, mogą pionowo startować i lądować, co czyni z nich doskonały pojazd do tego typu zadań. Zainstalowany w powietrznym ambulansie ekwipunek medyczny można porównywać do tego, który znajduje się w zwyczajnej karetce. W pełni wyposażony helikopter ratowniczy kosztuje około 400 tysięcy dolarów.

DUŻE TRANSPORTOWCE: średnie transportowce (np. Sikorsky UH60A Black Hawk) mogą unieść do 4000 kilogramów na zewnętrznej platformie; większe (Sikorsky Skycrane albo Chinook), ładunek o ciężarze, odpowiednio, 18 000 bądź 14 000 kilogramów. Wojsko używa ich do transportu zaopatrzenia i żołnierzy. Na co dzień docierają tam, gdzie zwyczajne ciężarówki i dźwigi nie są w stanie. Pomagają przy przenoszeniu drzew, budowie mostów i instalowaniu rur w dzikich okolicach. Helikoptery te wynajmuje się za tysiące dolarów, a dokładna cena zależy od pracy, jaką mają wykonać. Kupić je można za około 600 tysięcy dolarów.

HELIKOPTERY WOJSKOWE: armia posiada wszystkie wyżej wymienione typy helikopterów oraz dodatkowo model bojowy. Śmigłowce takie jak AH-64A Apache czy Huey Cobra zaprojektowano, by wspierały wojska naziemne. Apache jest wyposażony w system obserwacji nocnej w podczerwieni, kamerę tv, patrzący w przód system rozpoznawania celów i urządzenia powiększające obraz. Można go ponadto zaopatrzyć w działko 30 mm z zapasem 1200 pocisków, rakiety, laserowo naprowadzane przeciwpancerne pociski Hellfire i inne rodzaje broni, często niestety nieskuteczne przeciw stworom rodem ze świata Mitów. Helikoptery te nie są na sprzedaż, a wojsko płaci za nie od 20 do 30 milionów dolarów.

LATANIE HELIKOPTEREM

Współczesne helikoptery posiadają silnik lotniczy nazywany turbiną, który napędza dwa lub więcej skrzydeł, obracających się nad nim, a nazywanych rotorem lub wimikiem. Właśnie owo obracanie się powoduje powstanie siły nośnej, która utrzymuje śmigłowca w powietrzu. W przeciwieństwie do

samolotów, nie muszą się poruszać, aby nie spaść na ziemię. Mogą startować i lądować pionowo, zawisać i poruszać horyzontalnie w dowolnym kierunku, bez wykonywania obrotu.

Wysokość reguluje się przez zmianę kąta nachylenia dziobu albo łopat, co powoduje zmniejszenie bądź zwiększenie siły nośnej. Ruch horyzontalny można uzyskać przez zmianę kąta natarcia każdej łopaty z osobna podczas ich obrotu. Ta zmiana powoduje, że łopaty blokują się, wytwarzając prędkość horyzontalną.

Dzięki ruchowi łopat wimnika korpus obraca się w kierunku przeciwnym niż rotor. Właśnie dlatego helikoptery posiadają śmigło ogonowe, które działa jak stabilizator, utrzymując helikopter na odpowiednim kursie. Nachylenie łopat śmigła ogonowego można regulować, aby obracać pojazd w lewo bądź w prawo.

Zarówno ręce, jak i nogi pilota są podczas lotu zajęte. Lewą ręką kontroluje kąt nachylenia wszystkich łopat wimnika, prawą nachylenie całej jego tarczy, a lewą i prawą nogą steruje śmigłem ogonowym. Ze względu na liczbę sterów, helikopterami lata się trudniej niż zwyczajnym samolotem. Nawet doświadczony pilot nie potrafi tego robić poprawnie bez specjalnego treningu.

SERWIS

Helikoptery przeważnie używają jednego zestawu łopat, które popychają, unoszą i kontrolują tor lotu. Ich uszkodzenie w większości przypadków okazuje się katastrofalne dla pasażerów i ładunku. Dlatego też śmigłowce wymagają większej liczby przeglądów i napraw niż zwyczajne samoloty. Razem z dużymi kosztami zakupu i utrzymania turbin powoduje to, że helikoptery są dostępne jedynie dla bogaczy, rządów i wielkich korporacji.

WYPADKI

Nieudane lądowanie kończy się przeważnie tylko lekkim uszkodzeniem helikoptera. Potężna kraksa może spowodować oderwanie łopat i poważnie uszkodzić śmigłowca.

Kiedy nastąpi awaria silnika, powietrze, płynące do góry przez główny wimnik śmigłowca sprawia, że łopaty obracają się dalej (tzw. autorotacja), zapewniając wystarczającą siłę nośną, by helikopter mógł opaść w kontrolowanym, choć przymusowym lądowaniu. Pilotujący pojazd Badacz, po wykonaniu udanego testu *pilotowania helikoptera* może wylądować awaryjnie z autorotacją. Uszkadza

przy tym śmigłowiec w średnim albo dużym stopniu i zadaje pasażerom po 1k6 obrażeń. Nieudany test oznacza uderzenie w ziemię i zniszczenie helikoptera. Każdy pasażer otrzymuje w takim wypadku po 4k6 obrażeń.

Utrata tylnego śmigła nie spowoduje upadku helikoptera, ale w takim wypadku niemożliwe jest kontrolowanie pojazdu. Pilot musi wykonać test *pilotowania helikoptera*, aby bezpiecznie sprowadzić śmigłowiec na ziemię. W przeciwnym wypadku wszyscy na pokładzie otrzymują 1k6 obrażeń, a helikopter zostaje poważnie uszkodzony.

Ekwipunek reanimacyjny

Jakie narzędzia pierwszej pomocy mogą się przydać Badaczom pod koniec XX wieku? Jakiej pomocy można oczekiwać, dzwoniąc po karetkę? Jaki ekwipunek i umiejętności są niezbędne podczas akcji? Opisujemy tu dwa rodzaje szkoleń reanimacyjnych. W obu wypadkach pacjent musi szybko znaleźć się w szpitalu, gdyż inaczej zaprzepaszczone zostaną efekty tych zabiegów.

Poniższe informacje zostały przystosowane do gry. Rzeczywisty czas, dawki itp. mogą się różnić od podanych w tekście.

Wyposażenie i wyszkolenie technika medycznego

Wyszkolenie technika medycznego zabiera około dwustu godzin i umożliwia Badaczowi wykorzystywanie dodatkowego wyposażenia. Koszt szkolenia jest różny i zależy od Strażnika. Cena wyposażenia wynosi około 1400 dolarów.

ZESTAW DO BANDAŻOWANIA: 25 podkładek z gazy 10 na 10 centymetrów, pięć rolek bandaży o szerokości 7,5 centymetra, cztery trójkątne bandaże, dziesięć zestawów do dezynfekcji, dwie rolki taśmy 2,5 centymetrowej, nożyczki do cięcia bandaży, ubrań, pasków i butów oraz zestaw połoźniczy. Przy pomocy zestawu do bandażowania można opatrzyć pięć lekkich bądź dwie poważne rany oraz odebrać nieskomplikowany poród. Kosztuje 100 dolarów.

PODSTAWOWY ZESTAW DIAGNOSTYCZNY: stetoskop, zestaw do mierzenia ciśnienia krwi (może również zostać użyty jako opaska uciskowa na rękę), latarka wielkości długopisu, termometry (doustny i doodbytniczy) i młotek do sprawdzania odruchów. W celu ustalenia szybkości pulsu i oddechu użytkownik musi posiadać zegarek. Zestaw kosztuje 200 dolarów.

ZESTAW DO PODAWANIA TLENU: zbiornik z tlenem (ciężki walec o rozmiarach 15 na 45 centymetrów) i wyposażenie, dostarczające tlen przez sześćdziesiąt minut. Zestaw może zapewnić powietrze ofierze, która nie jest w stanie oddychać, ale ktoś musi cały czas nim operować. Tlen pomaga na wszystkie schorzenia związane z płucami, czasem z szokiem, śpiączką, szokiem pourazowy i niektórymi truciznami. Zestaw kosztuje 500 dolarów.

ZESTAW DO USZKODZEŃ KRĘGOSŁUPA: deska do transportu o rozmiarach 180 na 50 centymetrów, składana na pół (wzdłuż bioder), kołnierz ratowniczy, dwie dwupółkilogramowe torby z piaskiem oraz trzy paski. Zestaw pozwala unieruchomić poszkodowanego. Składanej deski

można używać jako noszy, w miarę bezpiecznie przenosząc rannego pacjenta. Koszt kompletu wynosi 300 dolarów.

ZESTAW DO USZTYWNIANIA ZŁAMAŃ: cztery druciano-drabinowe szyny (doskonałe do kątowych złamań) i jedno wyciągowe. Szyny zmniejszają ból, utratę krwi i szok spowodowany złamaniem. Usztywnienie złamanej kości udowej może ocalić życie. Zestaw kosztuje 300 dolarów.

Wyposażenie i wyszkolenie paramedyka

Zadaniem paramedyka, podobnie jak technika, jest ochrona życia i odtransportowanie ofiary do szpitala w godzinę lub dwie. Szkolenie tego pierwszego trwa około tysiąca godzin; wymagane jest wcześniejsze przygotowanie technika medycznego. Badacz, który przeszedł oba szkolenia, może, w zależności od decyzji Strażnika, zapewnić pierwszą pomoc psychologiczną. Ekwipunek kosztuje 10 000 dolarów.

ZESTAW DO KRTANI: umożliwia włożenie plastikowej rurki w krtani, nie pozwalając krwi, wymiocinom itp. dostać się do płuc nieprzytomnego. Zwiększa też szanse na przeżycie ofiary w stanie śpiączki. Koszt zestawu wynosi 200 dolarów.

SPODNIE PRZECIWWSTRZĄSOWE: podobnie jak lotnicze spodnie antyprzeciążeniowe, wyciskają krew z nóg i pęcherza moczowego w górę, do klatki piersiowej i mózgu. Jest to wyjątkowo skuteczna metoda ratowania życia w wypadku wstrząsu spowodowanego wykrwawieniem. Ułatwiają także wprowadzenie dożylnych przewodów u ofiary, której żyły zapadły się pod wpływem utraty krwi. Wstrząs spowodowany wykrwawieniem (gdy straci się więcej niż litr krwi), trwający ponad godzinę, w większości wypadków zabija ofiarę. Spodnie przeciwwstrząsowe można założyć w przeciągu pięciu minut i kosztują 300 dolarów.

MONITOR SERCOWY, DEFIBRYLATOR: mały monitor telewizyjny, który pokazuje mogące zagrozić życiu nieregularności w rytmie serca. Wstrząsy wytwarzane przez elektrody przyłożone do piersi ofiary (elektrowstrząsy) mogą przywrócić akcję serca. Istnieje niewielkie ryzyko, że ratujący zostanie poważnie porażony prądem. Do odratowania ofiary często potrzeba zarówno powtarzania defibrylacji, masażu serca, podawania tlenu, zabezpieczania dróg oddechowych, jak i leków. W najlepszym wypadku pierwszy przeciwshok nadchodzi po dziesięciu minutach. Serce może znowu się zatrzymać; lek stabilizujący, lidokaina, zmniejsza to ryzyko. Opisane wyposażenie kosztuje 6000 dolarów.

ZESTAW KROPLÓWKOWY I APTECZKA: zawiera dwie kroplówki z igłami, rurkami i dwiema litrowymi plastikowymi torbami z płynami ustrojowymi. Zanim będzie można podać lekarstwa, kroplówka musi zostać zamontowana; zaczyna działać dopiero po pięciu minutach. Trudno podłączyć ją do nich ofiary w szoku; pomagają w tym spodnie przeciwwstrząsowe, gdyż wydobywają na wierzch zapadłe żyły. Litry płynu służy za 500 mililitrów utraconej krwi. Maksymalny przepływ kroplówki to 100 mililitrów na minutę, chociaż można podłączyć obie naraz. Wymienione dalej lekarstwa i ich ilości są w wyposażeniu standardowej apteczki. Kosztuje ona 1000 dolarów.

Chlorek wapnia: dwie dawki. Lek ostatniej szansy przy zawałach serca. Może przywrócić akcję tego organu; czasami powoduje uszkodzenia mózgu. Jedna dawka działa dziesięć minut.

Diazepam (Valium): sześć dawek. Uspokaja na około sześć godzin. Przedawkowanie (dwie dawki lub więcej) powoduje utratę przytomności.

Adrenalina: dwanaście dawek. Używana w przypadku zawałów serca, zwiększa szansę na udaną defibrylację, szczególnie kiedy używa się jej z lidokainą i sodą oczyszczoną. Jedna dawka działa przez pięć minut. Niweluje również niebezpieczne dla życia reakcje alergiczne, wywołane, na przykład, użądleniem pszczoły.

Glukoza: dwie dawki. Błyskawicznie przywraca przytomność ofierze z niebezpiecznie małą ilością cukru we krwi. Jedna dawka działa godzinę.

Lidokaina: sześć dawek. Zmniejsza szanse na zawał bądź ponowny zawał serca i zwiększa prawdopodobieństwo udanej defibrylacji, szczególnie jeśli używa się jej z adrenaliną i sodą oczyszczoną. Dawka działa dziesięć minut.

Morfina: sześć dawek. Zmniejsza ból, szczególnie ran, oparzeń lub złamań; uspokaja. Jedna dawka działa cztery godziny. Źle wpływa na rany głowy. Przedawkowanie (dwie dawki) powoduje utratę przytomności. Wstrzyknięcie trzech lub więcej dawek powoduje duszności. W takim wypadku, by utrzymać ofiarę przy życiu, należy zastosować sztuczne oddychanie, podać tlen i nalokson.

Masaż serca (CPR)

Przyjmuje się, że Badacze posiadający umiejętności medycyna bądź pierwsza pomoc na poziomie przekraczającym 10% zakończyli wymagany pięcio- lub sześciogodzinny kurs CPR i manewru Heimlicha.

Istotny jest fakt, że osobnicy, którzy wymagają masażu serca, są jak najbardziej martwi. Nie oddychają, a ich serca nie biją. Sam masaż nie powoduje przywrócenia do życia; pozwala tylko utrzymać przy życiu mózg, dostarczając mu utlenionej krwi, dopóki nie przybędzie pomoc medyczna lub ofiara nie zostanie odtransportowana do miejsca, w którym zapewni się jej odpowiednią opiekę. Stosuje się go w wypadku ataku serca lub ran, w wyniku których wytrzymałość postaci zejdzie poniżej zera. Jedna osoba nie może jednocześnie udzielać pierwszej pomocy i wykonywać masażu serca. Ofiary, którym nie doprowadza się krwi do mózgu, są uważane za nieodwracalnie zmarłe po dziesięciu minutach od ich ostatniego oddechu.

Gdy postać umiera w wyniku szoku albo innego wstrząsu, który nie zabrał wszystkich punktów wytrzymałości, gracz wykonujący masaż serca rzuca k100. Do minuty od zapaści rezultat od 01 do 10 oznacza, że zmarły powrócił do świata żywych. Po minucie wymagany jest wynik z przedziału od 01 do 05. Gdy wytrzymałość zejdzie do 0 lub niżej, nie jest możliwe odratowanie ofiary. Jednakże w tym wypadku, wyjąwszy niektóre rany (na przykład dekapitacja), masaż serca jest automatycznie udany i mózg będzie podtrzymywany przy życiu. Jeśli liczba punktów wytrzymałości pacjenta wejdzie powyżej 0 poprzez udane użycie pierwszej pomocy lub medycyny, można go odratować w zwyczajny sposób. Wyposażenie szpitala i zaaplikowanie odpowiednich lekarstw zwiększają szanse odratowania o 10%.

Ostatnia uwaga – masaż serca jest ciężką pracą, szczególnie dla jednej osoby. Po dziesięciu minutach takiego wysiłku gracz go przeprowadzający musi wykonać test KON x5 za każdą dodatkową minutę. Dwie osoby mogą działać na przemian przez długi czas.

Nalokson: sześć dawek. Jest to specyficzne antidotum na przedawkowanie substancji zawierających opium (heroina, morfina). Jeśli spowodują u ofiary utratę przytomności, nalokson obudzi pacjenta w przeciągu trzech minut. Możliwe jest, że jedna dawka nie wystarczy i trzeba będzie zaraz potem wstrzyknąć drugą.

Soda oczyszczona: sześć dawek. Używana w przypadku zawałów serca razem z adrenaliną i lidokainą, aby zwiększyć szansę na udaną defibrylację. Jedna dawka działa dziesięć minut.

EKWIPUNEK RATOWNICZY: służy do umożliwienia dostępu do ofiary i usunięcia jej z wraku, szczególnie samochodu. Składa się z siekierki, łopaty, łomu, liny, hydraulicznego rozszerzacza, powietrznego dłuta ze zbiornikiem sprężonego powietrza i wielokrążka. Kosztuje 2000 dolarów

ZESTAW CHIRURGICZNY: zawiera rękawiczki, skalpele, igły, rurki i nici potrzebne do otworzenia zablokowanych dróg oddechowych lub zmniejszenia bólu przy oddychaniu w wypadku urazów klatki piersiowej. Zestaw kosztuje 500 dolarów.

Sprzęt i akcesoria do nurkowania

Do nurkowania potrzeba imponującego ekwipunku. Absolutnie niezbędny jest reduktor, ponieważ utrzymuje on pływającego na tej samej głębokości. Równie ważne jest urządzenie powszechnie nazywane „ośmiornicą“, które składa się z kilku rur, biegnących od butli z powietrzem do reduktora, ustnika i drugiego ustnika, pozwalającego kumpłowi na używanie powietrza z twojej butli, jeśli jego się zepsuje. Doświadczeni nurkowie twierdzą, że potrzebne są również nóż i rękawice. Tego pierwszego używa się głównie uderzając w butlę, aby dać o czymś znać przyjacielom.

Ktoś musi nauczyć cię używania ekwipunku do nurkowania. Gdy opanujesz podstawy, do korzystania ze sprzętu będziesz potrzebował już tylko umiejętności pływania. Ilość tlenu w butli zależy w dużej mierze od głębokości i temperatury wody. Badacz na głębokości dwudziestu metrów ma zaledwie od dziesięciu do dwudziestu minut na zużycie butli. Ci, którzy pływają na głębokości pięciu metrów, mogą oddychać przez godzinę z identycznego akwalungu.

Ekwipunek i ceny

Butla (pojedyncza, 40 kg)	120 dolarów
Ponowne napełnienie butli	5 dolarów
Kontroler pławności	350 dolarów
Miernik głębokości	10 dolarów
Instruktor z łodzią	25 dolarów*
Flaga	20 dolarów**
Rękawice	16 dolarów
Nóż	25 dolarów
Latarka	100 dolarów
Maska	60 dolarów***
Ośmiornica	200 dolarów
Gumowa tratwa	5 dolarów
Gwizdek sygnałowy	10 dolarów
Rurka do oddychania	15 dolarów
Karabin na harpuny	100 dolarów
Płetwy	100 dolarów
Aparat do robienia zdjęć podwodnych	170 dolarów
Kombinezon do nurkowania	225 dolarów

* Za osobę dziennie.

** By wyznaczyć pozycję.

*** Maski ze szklami korekcyjnymi są droższe.

Broń

Tu znajdziesz rozmaite typy nowoczesnej broni i materiałów wybuchowych, poznasz sposoby legalnego zaopatrzenia się w nie w Stanach Zjednoczonych, a także dotyczące ich zakazy, ustalenia prawne itp.

Walkę w grze **Zew Cthulhu** zaprojektowano tak, by była zarówno szybka, jak i niebezpieczna. Badacze, którzy do niej dążą, znacznie częściej wracają na tarczach (lub raczej w plastikowych workach) niż z tarczą. Czasami lepiej dla nich by było, gdyby używali broni obezwładniającej.

Dla tych graczy, którzy jednak wolą zabijać, podstawa systemu jest prosta: zadajemy pytanie *czy trafisz*, a jeśli tak, to *z jakim rezultatem*. Zarówno współcześni Badacze, jak i kultysty mają do dyspozycji ogromną liczbę nowych modeli broni, które w praktyce niewiele się różnią od starszych typów. Karabiny wciąż działają na tej samej zasadzie – ofiara zostaje błyskawicznie i mocno uderzona pociskiem. Pomimo że w latach 90. XX wieku istnieje wiele skuteczniejszych sposobów na zrealizowanie tego celu, obrażenia i trudności pozostają takie, jakie były siedemdziesiąt czy więcej lat temu.

Broń wojskowa jest lżejsza niż kiedyś i w większości automatyczna. Żadna z tych cech nie jest jednakże specjalnie przydatna dla Badacza. Nie urządzą oni osiemdziesięciokilometrowych marszów z pełnym obciążeniem i nie mogą legalnie posiadać karabinów strzelających seriami. We współczesnej kampanii Cthulhu, tak samo jak i w latach 20., samą siłą ognia można rozwiązać tylko kilka problemów, przed jakimi staną Badacze.

Nielegalne grupy, jak na przykład terroryści czy kultysty, mogą mieć dostęp do pistoletów maszynowych itd., ponieważ, w przeciwieństwie do Badaczy, znajdują się poza granicami społeczeństwa, są ścigani i nie przestrzegają prawa.

Broń obezwładniająca

Broń obezwładniająca dzieli się na trzy główne kategorie: uderzeniową, elektryczną i chemiczną. Tego typu sprzęt różni się radykalnie, jednak jego przeznaczenie pozostaje to samo. Broń obezwładniająca została zaprojektowana, aby zatrzymać i/lub pozbawić przytomności atakującego, bez konieczności odbierania mu życia. Śmierć może nastąpić przez przypadek bądź wskutek nieostrożnego obchodzenia się ze sprzętem. W wielu krajach przepisy wymagają, aby przed wydaniem zezwolenia na posiadanie broni obezwładniającej kandydat przeszedł przeszkolenie.

Wszystkie typy broni obezwładniającej działają podobnie, fizycznie, psychologicznie i fizjologicznie zmuszając przeciwnika do zatrzymania się i uspokojenia.

Prawie zawsze powodują ból, który wywołuje strach. Niektóre urządzenia oddziałują na drogi oddechowe bądź system nerwowy.

URZĄDZENIA DO UDERZANIA

Ten sprzęt to przeróżne pałki wyrabiane w wielu kształtach i posiadające wiele nazw (począwszy od zwyczajnej pałki z przełomu wieków aż po sprężynowo obciążaną, rozkładaną pałkę policyjną). Cel użycia tego narzędzia jest prosty: uderz swojego przeciwnika zanim on to zrobi i zadaj wystarczające obrażenia (lub wystarczająco dużo bólu), by zmusić go do przerwania ataku. Większość pałek zrobionych jest ze stali i waży od półtora do pięciu kilogramów, wiele posiada też jelowce do ochrony przed nożami. Niektóre są sprężynowo obciążane, niektóre bezwładnościowe, ale prawie wszystkie łatwo ukryć. Niektóre mają 20 centymetrów długości, choć obrotem nadgarstka lub naciśnięciem przycisku można je wydłużyć do 65 centymetrów. Ceni się je zarówno w niektórych kręgach policyjnych, jak i w spółkach ochroniarskich, a w Tokio są częścią służbowego ekwipunku tamtejszej policji. Są łatwo dostępne i kosztują od 30 do 60 dolarów, w zależności od konstrukcji i materiału, z którego są wykonane.

Pałki bez problemu łamią drewno, kości, wybijają szyby. Mogą spowodować poważne obrażenia lub nawet śmierć, jeśli używa się ich nieumiejętnie. Należy pamiętać, że główną funkcją tej broni jest trzymanie wroga na dystans.

Do atakowania i obrony pałką używa się umiejętności *pałka*; większość z tych narzędzi zadaje 1k8+mo obrażeń. Nie łamią się, ale wyrzucenie 00 oznacza, że, w zależności od sytuacji, urządzenie nie otworzyło się bądź upadło. Jeśli użytkownik ma poziom umiejętności *pałka* powyżej 20%, rozłożenie broni zajmuje tylko chwilę; w innym przypadku podczas rundy, w której używa się jej po raz pierwszy, atak użytkownika ma miejsce w połowie jego ZR. Wszystkie pałki są również przeznaczone do parowania uderzeń.

URZĄDZENIA ELEKTRYCZNE

Urządzenia elektryczne dzielą się na trzy podgrupy: paralizatory, tasery i pistolety oślepiające.

Paralizatory

Paralizatory to poręczne urządzenia zrobione z bardzo wytrzymałego plastiku; są dobrze izolowane, przeważnie gumowanymi rączkami. Niektóre są na tyle małe, że można je trzymać w dłoni i schować w razie potrzeby do

kieszeni. Z jednego końca urządzenia wystają dwa tępe stalowe zęby – gdy paralizator zostanie uaktywniony (zwykle przez naciśnięcie przycisku), wyzwalany jest krótki, potężny ładunek elektryczny o napięciu od 40 000 do 120 000 woltów, a nawet więcej. Wyładowaniu towarzyszy głośny trzask, a czasami błękitne iskry, przeskakujące z jednego zęba na drugi. Inne modele mogą również emitować jasne światło, utrudniając atakującemu walkę w nocy (odejmuje on 10% od szansy trafienia w walce wręcz osoby używającej paralizatora). Do większości używa się standardowych baterii 9-woltowych, choć niektóre można ładować i starczą na dwie do pięciu minut ciągłego działania. Daje to dosyć spore szanse na obezwładnienie przeciwnika, jako że wyładowanie trwa od jednej do pięciu sekund. Paralizatory są dostępne w wielu wersjach i kolorach, cena waha się od 30 do 80 dolarów za sztukę. To, czy paralizatory są legalne, czy nie, zależy od miejscowej policji.



Paralizator musi dotknąć ciała ofiary, aby skutecznie zadziałać. Wymaga to udanego testu umiejętności *uderzenie pięścią*. Broń niekoniecznie musi pozbawić przytomności. Ofiary mogą zostać na kilka minut oszołomione, osłabione, mogą stracić orientację albo równowagę czy też kontrolę nad mięśniami. Ubranie: zwyczajnie nie chroni przed paralizatorem, bardzo grube czasem może (wymaga to udanego Testu Szczęścia). Obrażenia liczy się w zależności od napięcia, na podstawie poniższej tabeli:

Obrażenia w zależności od napięcia

40 000 do 90 000 woltów	3k6
90 001 do 140 000 woltów	3k6+2
140 001 do 190 000 woltów	4k6
190 001 do 240 000 woltów	4k6+2
240 001 do 290 000 woltów	5k6
I tak dalej za każde dodatkowe 50 000 woltów.	

Należy przeciwstawić KON ofiary wynikowi odpowiedniego rzutu na obrażenia w Tabeli Porównawczej. Jeżeli

KON przeważa, ofiara jest sparaliżowana jedynie na liczbę rund równą połowie obrażeń (zaokrąglone w dół). W przypadku osiągnięcia krytycznego sukcesu (1/5 lub mniej wymaganej wartości), efekt trwa tylko daną rundę. W przeciwnym wypadku (przeważają obrażenia) rozciąga się on na tyle rund, ile wyniósł rzut na obrażenia. Jeśli w rzucie porównującym wypadło 96-00, przeprowadź procedurę jeszcze raz dla tej samej ilości obrażeń. Jeżeli w drugim rzucie również przeważą obrażenia, ofiara umiera na atak serca.

Nieprzytomne ofiary można ogłuszać po kilka razy, ale efekt trwa tak długo, ile wynosi najwyższy rzut. Na przykład: gangster ogłuszony trzy razy kolejno na 8, 10 i 16 minut, pozostaje nieprzytomny tylko przez 16 minut.

Paralizatory działają tylko na następujące potwory opisane w podręczniku **Zew Cthulhu**: istoty z głębin, ghastry, gugi, piaseczniki i węzowych ludzi. Wartość pancerza potwora odejmuje się od wyniku rzutu na obrażenia przed porównaniem go z KON istoty.

Paralizatory działają również na mi-go, ale każde trafienie zamiast je ogłuszać, zadaje im 1k6 obrażeń.

Tasery

Tasery działają na tej samej zasadzie co paralizatory, ale z jedną różnicą: można ich używać z odległości do dwóch metrów. TASER to skrót od Thomas A. Swift Electronic Rifle (Karabin elektryczny Thomasa A. Swifta), nazwany tak od imienia nieustraszonego poszukiwacza przygód znanego z książek *science fiction*. Jest to nieporęczne i trudne do ukrycia urządzenie, przypominające pistolet. Po naciśnięciu spustu taser wystrzeliwuje dwie sondy napędzane dwutlenkiem węgla, które cały czas są połączone drutami z pistoletem. Prąd płynie nimi z urządzenia do sond i, gdy obie zetkną się z ofiarą, przez jej ciało popłynie prąd o napięciu do 250 000 woltów. Spust należy trzymać wciśnięty, by taser zadziałał. Jeśli puścisz go, zanim sondy dotrą do celu, prąd nie popłynie. Tasery są zasilane bateriami, które dają moc wystarczającą na ciągłe wyładowania trwające od jednej do trzech minut. Sondy muszą być przeładowywane po każdym strzale. Pojemniki z dwutlenkiem węgla wystarczają na około dziesięć ataków.

Obrażenia wywołane taserem liczy się w ten sam sposób, co spowodowane paralizatorem. Dają te same efekty, ale niosą też te same ograniczenia. Dodatkowo, sondy nie potrzebują dotknąć skóry, ponieważ elektryzują wszystko w promieniu od 3,75 do 5 centymetrów od miejsca zetknięcia. Jeśli więc trafisz w ubranie, wciąż istnieje spora szansa ogłuszenia ofiary. Używanie tego urządzenia wymaga posiadania umiejętności *tasery*. Ukończenie kursu posługiwania się taserem, urządzonego jedynie dla policjantów i niektórych spółek ochroniarskich, zapewnia Badaczowi 20% podstawowej wartości tej umiejętności.

Taser kosztuje od około 500 dolarów wzwyż, w zależności od marki i modelu. Posiadaczami mogą być jedynie stróże prawa.

Pistolety oślepiające

Pistolety oślepiające to urządzenia podobne do latarek, które emitują bardzo jasne błyski światła, mające tymczasowo oślepić i oszołomić atakujących. Użyteczne są tylko z bardzo bliskiej odległości (nie trzeba wykonywać testu), oślepiają cel na 1k6 rund i utrudniają widzenie na 3k6 dalszych. Wartości wszystkich umiejętności, wymagających sprawnego wzroku, zostają na ten czas zmniejszone o połowę. Żarówka w pistolecie oślepiającym przepala się po każdym „strzale” i przed ponownym użyciem należy ją wymienić. Zajmuje to jedną rundę. Baterie zasilające to urządzenie starczą na jakieś trzydzieści błysków.

Jeśli ofiara wie, że przeciwnik posiada takie urządzenie, może próbować osłonić oczy albo odwrócić głowę. Aby uniknąć oślepienia, musi wykonać udany Test Szczęścia.

Pistolety oślepiające działają tylko na następujące stworzenia z Mitów opisane w podręczniku **Zew Cthulhu**: byakhee, istoty z głębin, ghoulle, gugi, piaseczniki, węzowych ludzi i shantaki.

Strzał z bardzo bliskiej odległości oddany do ghastra albo strasznego łowcy zadaje mu 1k6 obrażeń. Przeważnie stworzenia te atakują osobę posiadającą owo urządzenie.

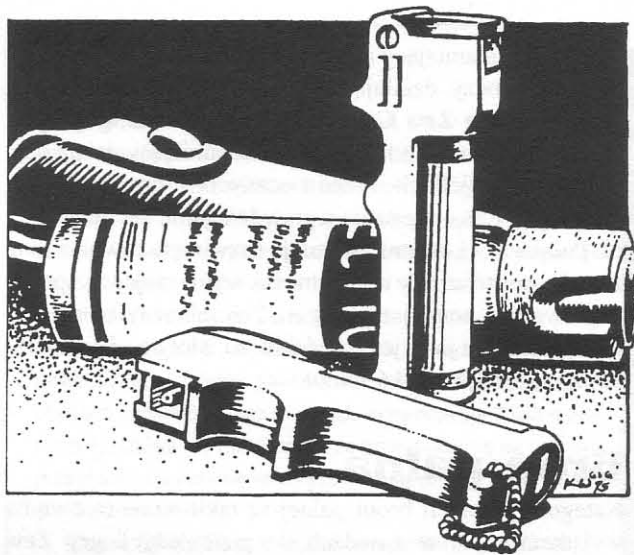
Pistolety oślepiające kosztują 130 dolarów, a żarówki od 6 do 8 za sztukę. Można je zakupić legalnie, ale są coraz rzadsze ze względu na rosnącą popularność gazów oszałamiających i paralizatorów.

URZĄDZENIA CHEMICZNE

Spraye chemiczne występują w trzech najpopularniejszych formach – gaz oszałamiający, farba i gaz pieprzowy – można je dostać również w różnych kombinacjach. Wszystkie działają na tej samej zasadzie, powodując czasową ślepotę i wywołując strach. Gaz oszałamiający, w którym znajdują się standardowe związki CN (gazu łzawiącego), nie powoduje podrażnienia dróg oddechowych. Ofiara czuje ucisk w piersi, ale jest to tylko złudzenie. Jej oczy łzawią, więc je instynktownie zamyka. Strach się potęguje. W rezultacie następuje zmiana oddechu. Gaz oszałamiający jest użyteczny tylko w wypadku, gdy spryska się nim oczy ofiary, co wymaga testu ZR x5. Udany atak automatycznie oślepi ofiarę na 1k6 minut i utrudnia widzenie przez następne 1k6 minut (wartości wszystkich umiejętności wymagających sprawnego wzroku zostają na ten czas zmniejszone o połowę). Ponadto traci ona zdolność do działania, dopóki nie wyrzuci KON lub mniej na k100. Test wykonywany jest raz na rundę.

Gaz oszałamiający jest zabroniony w niektórych krajach. Sprzedaje się go w aerozolu, w małych pojemnikach, które łatwo ukryć. W zależności od stopnia sprężenia, zasięg skuteczny gazu wynosi od 7,5 do 62,5 centymetra. Kosztuje odpowiednio od 10 do 30 dolarów. Zwykle można go użyć około trzydziestu razy.

Farby brudzące działają w podobny sposób. Dodatkowo „zaznaczają” ofiarę niezmywalną substancją, która pozostanie na jej skórze przez ponad tydzień, nawet po kilku kąpielach. Nie trzeba trafić celu prosto w oczy, aby gaz



poskutkował. Takie kolorowe „wyróżnienie” przeważnie wystarcza do odstraszenia zwykłych napastników. Jeśli użytkownik chce trafić ofiarę prosto w oczy, musi wykonać udany test ZR x5. W przeciwnym wypadku przyjmuje się, że została ona trafiona farbą, chyba że uda się jej przejść test 1/5 *uników*. Trafienie w oczy oślepi na 1k10 rund i utrudnia widzenie na następne 1k10. Farby brudzące sprzedaje się w aerozolowych pojemnikach, łatwo je ukryć i posiadają zasięg skuteczny do 62,5 centymetra. Większość pojemników starcza na dziesięć razy. Kosztują około 20 dolarów za sztukę.

Gaz pieprzowy zawiera *oleoresin capsicum*, wyciąg z ostrego pieprzu. Jest to naturalny składnik, mocno skoncentrowany. W miejscu, w którym dotknie skóry, wywołuje podrażnienia, oparzenia i ból. Oczy ofiary zamykają się, a praca śluzówek znacznie wzrasta, zatrzymując oddychanie. Jak każdy gaz, tak i ten jest podatny na kaprysy pogody. Jego działanie może objąć kilka obiektów, znajdujących się blisko siebie, w tym również osobę posługującą się tą bronią. Nawet drobne trafienie wysoce skoncentrowaną dawką może spowodować utratę przytomności. Jeśli w rzucie na trafienie wypadnie wartość z zakresu od 96 do 00, oznacza to, że użytkownik dostał się w pole działania własnego gazu. Gaz pieprzowy nie musi trafić bezpośrednio w oczy. Przyjmuje się, że każdy osobnik znajdujący się w zasięgu zostaje trafiony, chyba że uda mu się uzyskać krytyczny sukces w teście *uników*. Gaz powoduje ślepotę i poważne trudności w oddychaniu. Odnosi skutek natychmiast, a efekty trwają przez następne 2k10 rund. Ofiara musi wykonać dwa testy KON. Sukces oznacza, że czas trwania ślepoty bądź trudności w oddychaniu (albo obu efektów) maleje o połowę. Jeśli ofiara chce podjąć jakąkolwiek akcję, a nie jest w stanie oddychać, musi wykonać kolejny test KON.

Gaz pieprzowy jest w niektórych krajach zakazany. Sprzedaje się go w łatwych do ukrycia pojemnikach aerozolowych, czasem tak małych jak długopis. Zasięg skuteczny waha się od 12,5 do 30 centymetrów. Większość pojemników starcza na piętnastokrotne użycie. Kosztuje od 10 do 30 dolarów za sztukę.

Gazy oszałamiający i pieprzowy, tak samo jak farby, po trafieniu w oczy, działają na następujące potwory opisane w podręczniku **Zew Cthulhu**: ghasty, ghoulle, gugi, piaszczniki i węzowych ludzi. Gaz oszałamiający działa częściowo na Wielkich Przedwiecznych i przedstawicieli Większych Ras – nie czują wprawdzie bólu, ale są oślepieni. Ponieważ ci ostatni posiadają rozwinięte również inne zmysły, wartości ich umiejętności wymagających sprawnego wzroku zmniejszają się na 2k6 minut tylko o 10%. Gaz pieprzowy jako jedyny działa na istoty z głębin. Trafienie oślepia je na 1k6 minut.

Broń palna

Kategorie w tabeli broni palnej są takie same (z dwoma wyjątkami), jak w zasadach do piątej edycji gry **Zew Cthulhu**.

W kolumnie „cena w dolarach“ znajduje się cena broni i koszt jednego pocisku. Zwykle naboje do pistoletów występują w pudełkach po pięćdziesiąt sztuk, a karabinowe po dwadzieścia. Pudełko pocisków do pistoletu automatycznego kaliber .32 kosztuje 20 dolarów (40 centów za pocisk). Pudełko, zawierające dwadzieścia pocisków do karabinu Marlin kaliber .444 kosztuje 19 dolarów.

Oprócz tego w tabeli znajduje się kolumna „zawodność“. Jeśli wynik jakiegokolwiek testu ataku daną bronią równa się lub jest wyższy od liczby określającej jej zawodność, broń ta nie wystrzeli. W wypadku rewolweru albo karabinu tłokowo-obrotowego oznacza to, że pocisk jest niewypałem. Natomiast broń maszynowa, strzelby i karabiny dźwigniowe zacinają się.

Usunięcie tego drugiego defektu zajmuje 1k6 rund i wymaga udanego testu *mechaniki* lub odpowiedniej umiejętności w broni palnej (tj. przy pomocy umiejętności *karabin* można przywrócić do stanu używalności karabin, ale nie pistolet czy strzelbę). Użytkownik może próbować do skutku, jednakże wyrzucenie wartości z przedziału od 96 do 00 podczas testu *mechaniki* oznacza, że broń została zniszczona.

Tabela zawiera większość dostępnych dziś kalibrów broni palnej, jednakże zainteresowani balistyką zauważą pewne braki. Korzystając z poniższej listy, można jednak w prosty sposób wyznaczyć statystyki dowolnego innego modelu. Badaczom i Strażnikowi, którzy są tym zainteresowani, radzimy, by odnaleźli w tabeli jeden lub dwa podobne typy broni i bazując na nich, opracowali odpowiednie statystyki. Osoba, która chciałaby, aby jej postać, agent DEA, posiadał Glocka-17, potrzebuje tylko znać kaliber tego pistoletu (9 mm) i liczbę pocisków w magazynku (siedemnaście plus jeden w lufie). W tabeli znajdujemy porównywalny pocisk, którym okazuje się być 9 mm Parabellum. Zadaje on 1k10 obrażeń, można wystrzelić ich trzy na rundę, a jego zasięg bazowy wynosi dwadzieścia metrów.

Podczas strzelania seriami zawodność broni zwiększa się o 3%. Zawodność, np. M16A2 ustawionej na ten tryb ognia, wynosi więc 94, a nie 97, czyli broń zaczyna się przy wyrzuceniu wartości z zakresu 94-00 na k100.

BROŃ RĘCZNA

.22 KRÓTKI, DEUGI albo KARABINOWY: kaliber .22 z kryzą to jeden z najczęściej używanych pocisków na świecie. Występuje w wielu różnych odmianach. Do rewolweru lub karabinu dźwigniowego na pociski karabinowe (LR) pasuje każdy z trzech rodzajów tego naboju. Do tańszej broni stosuje się przeważnie słabsze pociski. Wszystkie typy tego naboju zadają takie same obrażenia, ale mają różny zasięg. Używa się go we wszystkich typach pistoletów i karabinów. Do pistoletów automatycznych i karabinów niedźwigniowych zwykle pasują jedynie łuski LR.

Niestawne „Specjalności Sobotniej Nocy“, zakazane w Stanach Zjednoczonych w połowie lat siedemdziesiątych, były w większości tanimi rewolwerami .22 na krótkie pociski. Do używanej przez gangi uliczne broni domowej roboty stosuje się przeważnie pociski .22. Niektóre rewolwery mieszczą ich dziewięć, zamiast standardowych sześciu. Ten typ broni jest trochę większy i droższy o około 20 dolarów.

Zamiast wyliczać wszystkie modele dostępnej dziś broni ręcznej kalibru .22, z których zapewne jedynie kilka zyska popularność wśród Badaczy, opisano tylko typowy rewolwer i karabin dźwigniowy. Jeśli jednak gracze chcieliby mieć większy wybór dwudziestekdwójek, Strażnik powinien zadzwonić do miejscowego sklepu z bronią, aby poznać szczegóły.

.22 MAGNUM: jest to silniejszy pocisk .22, używany zarówno w rewolwerach, jak i karabinach. Do rewolwerów .22 Magnum pasują również zwykłe pociski .22.

.25 AUTOMATYCZNY: ten płaski, miniaturowy pistolet automatyczny można doskonale ukryć, na przykład w torebce czy kieszeni na biodrze. Mniejszy od niego jest tylko derringer.

.30 MAUSER: to jeden z pierwszych i najsławniejszych pistoletów automatycznych, nazywany również „rączką od miotły“ Mauser.

.32: był dość popularny w latach dwudziestych; teraz już mniej, choć wciąż można go kupić. Naboje do rewolwerów i pistoletów automatycznych kalibru .32 różnią się i są sprzedawane osobno; te dwa typy amunicji nie są wymienne.

.357 MAGNUM: popularny zarówno wśród policji, jak i cywilów. Dobrze wykonany Colt Python (za około 650 dolarów) jest najlepszą znaną bronią na te pociski. Do większości rewolwerów .357 Magnum pasują również naboje .38 Special. Rewolwery te wydają się być zbyt duże, by nosić je w kaburze pod pachą, a jednak często tak się robi. Pistolety automatyczne przystosowane do strzelania pociskami .357 Magnum są rzadkie i dwa razy droższe. Ich magazynek mieści siedem pocisków.

.38 AUTOMATYCZNY: ten kaliber wyparty pociski 9 mm, jednak wciąż produkuje się różne typy małych, łatwych do ukrycia pistoletów automatycznych .38. Nabój ten najczęściej stosuje się w broni sportowej, przeznaczonej do strzelania wyczynowego.

.38 SPECIAL: jeden z najbardziej popularnych w Ameryce rewolwerów. Jeśli w filmie kryminalnym

główny bohater wyjmując rewolwer, to jest nim właśnie .38 Special.

.40 S&W: tego kalibru używa się w pistoletach samopowtarzalnych; utrzymuje równowagę (lub kompromis, jak twierdzą niektórzy) pomiędzy mocą obalającą, liczbą strzałów, kontrolą i celnością. Jest popularny wśród policjantów. Kilka firm produkuje modele o tym kalibrze. Wśród nich znajdują się AMT On Duty, Beretta Centurion, Browning Hi-Power 40 S&W, Glock 22 i 23 oraz Heckler & Koch P7M10. Warto zainteresować się szczególnie ostatnim modelem. Działa na rzadko spotykanej zasadzie „ściskania-odciągania”, co powoduje, że można bez problemu strzelać z niego jedną ręką. Jest popularny wśród ochroniarzy. Istnieją modele H&K P7 przeznaczone do strzelania pociskami kalibru 9 mm, .380, .32 ACP i .22 LR.

.44 MAGNUM: te masywne pistolety nie zmieszczą się w kaburze mocowanej pod ramieniem, ale za to wywierają duże wrażenie. Istnieją pistolety automatyczne tego kalibru (cena 800 dolarów, 7 naboju w magazynku), do których stosuje się pocisk .44 Auto Mag. Amunicja ta ma podobną charakterystykę jak zwyczajny .44 Magnum, ale jest o wiele mniej popularna i dlatego znacznie droższa.

.45: oryginalny Colt .45 był rewolwerem, który zaważował Dziką Zachód. Inne modele wciąż się produkuje. Pistolet automatyczny .45 to sławny, duży, ciężki, stary, sprawdzony, twardy i wytrzymały M9, standardowe wyposażenie armii Stanów Zjednoczonych. Dostępnych jest wiele innych wersji, w większości podobnych do wojskowego Colta.

9 mm PARABELLUM: najprawdopodobniej najpopularniejszy rozmiar pocisku na świecie. Stosowano go w sławnym Lugerze. Istnieje ogromna różnorodność pistoletów automatycznych 9 mm, a wiele departamentów policji uznało ten kaliber za standard. Używa się go w większości pistoletów maszynowych, na przykład Uzi. Za dodatkowe 100 lub 150 dolarów więcej niż wynosi podstawowa cena Badacz może kupić pistolet 9 mm dobrej firmy, mieszczący w magazynku piętnaście lub więcej naboju.

Zdarzają się też „pistolety” z magazynkami na dwa-dziesiąt bądź nawet trzydzieści pocisków! To przeważnie przerobione pistolety maszynowe, zmodyfikowane tak, by można je było sprzedawać cywilom. Nie są zbyt celne (mają zasięg bazowy 15 zamiast standardowych 20 metrów). Niedawno uchwalono, że cywile nie mogą posiadać broni, która ma w magazynku więcej niż 10 pocisków. Wciąż jednak w legalnej sprzedaży znajdują się pistolety piętnaściorzalne.

10 mm AUTOMATYCZNY: ten pocisk jest efektem nieustającego poszukiwania naboju o większej mocy obalającej. .40 S&W w dużym stopniu wyparł 10 mm, ale kilka firm wciąż produkuje broń przystosowaną do strzelania tą amunicją. Oto niektóre z nich: Smith & Wesson 1076 i Colt Delta Elite 10 mm (oba były przez krótki czas w wyposażeniu agentów FBI), S&W 1006, Glock 20, Colt Double Eagle i Colt Delta Commando 10 mm. Ten kaliber zapewnia większą moc obalającą niż 9 mm, .40 czy .45, ale rozmiar łuski powoduje, że pojemność magazynka jest mniejsza.

AMUNICJA SPECJALNA

Badacze zapewne zechcą wyposażać się w wiele różnych typów amunicji, które można zakupić do broni palnej.

Pociski przeciwpancerne i „zabójców glin” (pociski pokryte teflonem) dostępne są na specjalistycznych wyprzedażach po znacznie wyższych cenach niż amunicja zwyczajna. Cena wynosi przeciętnie od 5 do 10 dolarów więcej za pudełko. Naboje przeciwpancerne przebijają się przez pancerze stopnia 1. i 2., ale zatrzymują na 3. i wyżej. Teflonowe powstrzymuje jedynie pancerz stopnia 4. Od wszystkich obrażeń zadanych przez te pociski odejmuje się 2 (do minimum 1). Dzieje się tak dlatego, że przeznaczone są one do przebijania i w konsekwencji przekazują ofierze mniej energii uderzeniowej.

Glaser Safety Slug to wyjątkowo śmiertelny ładunek – pustoszy pocisk zawiera trochę ciekłego teflonu, który zostaje wyrzucony przy uderzeniu. Zalety tej amunicji są dwójakie: po pierwsze, prawie nigdy nie rykoszetuje, jako że uderzenie kruszy nabój prawie całkowicie, przekazując całą jego energię celowi, po drugie, zadaje ona przerażające obrażenia. Ranę od tego pocisku uważa się w 99% za śmiertelną, nawet jeżeli nabój trafi tylko w rękę albo w nogę. Jeśli ciekły teflon dostanie się do krwi, rezultatem prawie zawsze jest śmierć. Ze względu na swą budowę, nie są w stanie przebić żadnej kamizelki kuloodpornej. Trafienie z bliskiej odległości zadaje dodatkowe +4 punkty obrażeń, ze średniej +2. Bardzo trudno dostać te naboje, a cena sięga 50 dolarów za pudełko. Nie istnieje amunicja tego typu kalibru mniejszego niż .38.

KARABINY

Wiele z opisanych tu rodzajów broni (jak karabinek .30) było kiedyś w standardowym wyposażeniu armii, lecz teraz uważane są za przestarzałe lub niemodne i odsyła się je do sklepów z bronią Trzeciego Świata.

.17 REMINGTON: superszybki karabin przeznaczony do odstrzeliwania lisów. Stosuje się do niego bardzo lekki pocisk o płaskiej trajektorii i największej prędkości spośród wszystkich dostępnych na rynku.

.22: patrz opis broni ręcznej kalibru .22.

.22 MAGNUM: opisany tu karabin to broń dźwignio-wa. Produkowane są również wersje tłokowo-obrotowe. Kosztują około 190 dolarów, strzelają raz na 2 rundy, a ich magazynki mieszczą cztery pociski.

.220 SWIFT: używa się go, podobnie jak karabinu .17 Remington, do odstrzału lisów. Jest to broń o dużej prędkości pocisku, mocy i celności.

KARABINEK .30: pierwszymi modelami tej broni były karabiny M1 i M2 z okresu II wojny światowej. Regularna armia w końcu uznała pocisk za zbyt słaby na potrzeby wojska, lecz przedtem dziesiątki tysięcy żołnierzy chwaliło lekki odrzut i łatwość strzelania z .30. Gwardia Narodowa różnych stanów wciąż je posiada, podobnie jak armie Japonii, Korei, Meksyku, Filipin, Tajwanu, Maroka oraz niektóre siły policyjne spoza USA.

BRONŹ RĘCZNA

<i>nazwa</i>	<i>strzały na rundę</i>	<i>obrażenia</i>	<i>zasięg bazowy (w metrach)</i>	<i>amunicja</i>	<i>cena w dolarach broń/amunicja</i>	<i>zawodność</i>
.22 krótki	3	1k6	10	6	190/05	00
.22 długi	3	1k6	15	6	190/0.6	00
.22 karabinowy LR	3	1k6	20	6	190/07	00
.22 Magnum	3	1k6+1	20	6	205/15	00
.25 automatyczny	3	1k6	15	6	125/35	99
.30 Mauser	2	1k10	25	10	600/50	99
.32 automatyczny	3	1k8	15	8	240/40	99
.32 rewolwerowy	3	1k8	15	6	150/30	00
.357 Magnum	1	1k8+1k6	20	6	330/50	00
.38 automatyczny	3	1k8	15	6	265/35	99
.38 Special	2	1k10	15	6	250/45	00
.40 S&W	2	1k10+1	20	10	450/45	99
.44 Magnum	1	2k6+2	30	6	350/60	00
.45 automatyczny	1	1k10+2	15	7	450/50	00
.45 rewolwerowy	1	1k10+2	15	6	340/45	00
9 mm Parabellum	3	1k10	20	15	450/45	99
10mm automatyczny	1	1k8+1k6	20	8	500/50	99

KARABINY

<i>nazwa</i>	<i>strzały na rundę</i>	<i>obrażenia</i>	<i>zasięg bazowy (w metrach)</i>	<i>amunicja</i>	<i>cena w dolarach broń/amunicja</i>	<i>zawodność</i>
.17 Remington	1/2	1k10+1	160	3	820/75	00
karabin .22	1	1k6	40	15	230/07	99
.22 Magnum	1	1k6+2	80	5	250/15	99
.220 Swift	1/2	1k10+1k8	150	3	600/65	00
karabinek .30	2	1k8+1k6	80	15	240/50	93
.30-06 Garand	1	2k6+2	110	8	250/85	00
.30-06 Springfield	1/2	2k6+4	110	5	150/85	00
.30-30 Winchester	1	2k6+3	90	6	250/65	98
.300 Winchester Magnum	1/2	1k8+1k6+3	120	3	550/1.05	00
.303 Enfield	1/2	2k6+4	110	5	200/85	00
.375 H&H	1/2	2k8+3	100	3	770/1.25	00
.378 Weatherby	1/2	1k10+1k8+3	120	3	960/2.05	00
.44-40	1	2k6+1	50	11	430/65	99
.444 Marlin	1	1k8+1k6+4	90	5	330/95	98
.458 Winchester Magnum	1/2	1k10+1k8+3	80	3	900/1.70	00
.460 Weatherby Magnum	1/2	2k110+3	110	3	1100/2.60	00
8 mm Mauser	1/2	2k6+3	110	5	200/85	00
M14	1	2k6+3	110	20	780/80	97
Karabin SKS	2	2k6+1	90	10	400/1.00	97

STRZELBY

<i>nazwa</i>	<i>strzały na rundę</i>	<i>obrażenia</i>	<i>zasięg bazowy (w metrach)</i>	<i>amunicja</i>	<i>cena w dolarach broń/amunicja</i>	<i>zawodność</i>
.410, pocisk zwyczajny	2	1k10+2	40	5	240/70	00
.410, pocisk kulowy	2	1k10	10	5	240/40	00
		1k4	20			
kal. 20*, poc. zwyczajny	2	1k10+4	30	5	280/75	00
kal. 20, poc. kulowy	2	2k6	10	5	280/70	00
		1k6	20			
		1k3	50			
kal. 16, poc. zwyczajny	1	1k10+5	30	5	310/80	00
kal. 16, poc. kulowy	1	2k6+2	10	5	310/70	00
		1k6+1	20			
		1k4	50			
kal. 12, poc. zwyczajny	1	1k10+6	30	5	330/1.00	00
kal. 12, poc. kulowy	1	4k6	10	5	330/80	00
		2k6	20			
		1k6	50			

kal. 10, poc. zwyczajny	1	1k6+7	25	5	700/1.40	99
kal. 10, poc. kulowy	1	4k6+2	10	5	700/1.20	99
		2k6+1	20			
		1k8	50			

* Jest to tak zwany wagomiarowy sposób oznaczania kalibru. Liczba charakteryzująca kaliber oznacza liczbę pocisków kulistych, które można wykonać z jednego funta angielskiego czystego ołowiu, tak aby pocisk ten dokładnie pasował do danej lufy. Dla kalibru 12 norma międzynarodowa w przeliczeniu na mm wynosi 18,1 (0,1 mm (przyp. tłum.).

KARABINY AUTOMATYCZNE

nazwa	strzały na rundę	obrażenia	zasięg bazowy (w metrach)	amunicja	cena w dolarach broń/amunicja	zawodność
AK-47* lub AKM*	2 lub seria	2k6+1	90	30	1000/1.00	00
AK-74	2 lub seria	2k8	120	30	N/A	97
Barrett Model 82	1	2k10+4	210	11	3000/5.00	96
Enfield L85	2 lub seria	2k8	120	30	N/A	98
FN FAL*	1 lub seria	2k6+3	100	20	800/0.80	97
G-3*	1 lub seria	2k6+3	100	20	600/0.80	97
Galil AR*	1 lub seria	2k8	110	35	1100/0.60	98
M16A1*	2 lub seria	2k8	130	30	660/0.60	94
M16A2*	2 lub **	2k8	130	30	N/A	97
SIG 510, Stgw 57*	1 lub seria	2k6+3	100	20	2200/0.80	96
Steyr AUG*	2 lub seria	2k8	130	30	900/0.60	97

N/A: Niedostępne dla cywilów, często nie przeznaczone na eksport.

* Wersja cywilna nie może strzelać seriami.

** Ogień automatyczny możliwy tylko seriami 3-pociskowymi.

PISTOLETY MASZYNOWE

nazwa	strzały na rundę	obrażenia	zasięg bazowy (w metrach)	amunicja	cena w dolarach broń/amunicja	zawodność
Beretta Model 12	2 lub seria	1k10	40	20/32/40	N/A	97
Heckler & Koch MP5 (9 mm)	2 lub seria	1k10	45	15/30	N/A	97
Heckler & Koch MP5 (.40)	2 lub seria	1k10+1	45	30	N/A	97
Heckler & Koch MP5 (10 mm)	2 lub seria	1k8+1k6	45	30	N/A	97
Heckler & Koch MP5K	2 lub seria	1k10	25	15/30	N/A	97
Ingram MAC 10	2 lub seria	1k10	25	32	N/A	96
Ingram MAC 11*	3 lub seria	1k8	20	32	400/0.35	96
Madsen	tylko seria	1k10	40	32	N/A	98
Mini-Uzi*	2 lub seria	1k10	25	32	550/1.60	98
Skorpion SMG	3 lub seria	1k8	20	20	N/A	96
Sterling SMG	2 lub seria	1k10	40	34	N/A	98
Sterling MP	2 lub seria	1k10	25	34	N/A	98

N/A: Niedostępne dla cywilów, często nie przeznaczone na eksport.

* Wersja cywilna nie może strzelać seriami.

GRANATNIKI

nazwa	strzały na rundę	obrażenia	zasięg bazowy (w metrach)	amunicja	cena w dolarach broń/amunicja	zawodność
M79 „Blooper“	1/3	3k6 (w promieniu 2 m)	20	1	N/A	99

N/A: Niedostępne dla cywilów, często nie przeznaczone na eksport.

ŁADUNKI WYBUCHOWE

nazwa	strzały na rundę	obrażenia	zasięg bazowy (w metrach)	amunicja	cena w dolarach broń/amunicja	zawodność
Granat ręczny	1/2	4k6 (w promieniu 4 m)	Rzucany	N/A	99	
Łaska dynamitu	1/2	5k6 (w promieniu 2 m)	Rzucana	5.00	99	
C-4, 0.5 kg	*	6k6 (w promieniu 3 m)	**	N/A	99	
Ładunek odpalający	*	2k6 (w promieniu 1 m)	**	N/A	98	
Bomba rurowa	*	4k6 (w promieniu 3 m)	**	N/A	95	

N/A: Niedostępne dla cywilów.

* Możliwe do użycia tylko raz. Przed zdetonowaniem należy odpowiednio przygotować.

** Tymi ładunkami się nie rzuca, ale podkłada się je i zdalnie detonuje.

.30-06 GARAND: M1 Garand był standardowym karabinem Armii Stanów Zjednoczonych podczas II wojny światowej i wojny w Korei. Pasują do niego te same pociski, co do .30-06 Springfield. Okazał się niezawodny, solidny i celny. Dzięki niemu zwyczajny żołnierz amerykański dwu- lub trzykrotnie przewyższał siłą ognia swoich niemieckich bądź japońskich przeciwników. Po wojnie karabin ten rozpowszechnił się na całym świecie. Wciąż jest produkowany. Kupują go nie tylko cywile, ale też Gwardia Narodowa, eksportowany jest do Grecji, Filipin, Tajwanu, Turcji, niektórych państw Ameryki Łacińskiej itp. Włoska armia używa zmodyfikowanej wersji tego karabinu na standardowe pociski NATO 7,62 mm (który w grze jest identyczny z amunicją Garand .30-06)

.30-06 SPRINGFIELD: standardowy karabin Armii Stanów Zjednoczonych do końca II wojny światowej, w który przez większą jej część wyposażeni byli marines. To dobra, celna broń, od dawna dostępna na rynku cywilnym.

.30-30 WINCHESTER: karabin dźwigniowy, używający dobrego, silnego pocisku. Został uwieczniony w westernie „The Rifleman”.

.300 WINCHESTER MAGNUM: ostatnio armia Niemiec przeprowadziła serię testów, by znaleźć możliwie najcelniejszy nabój dla nowoczesnego karabinu snajperskiego. Wyniki pokazały, że .300 Winchester Magnum jest najlepszy. Broń tego kalibru przeznaczoną do polowań można bez problemu kupić w sklepie.

.303 ENFIELD: jest to potężny karabin, na którym można polegać w każdych warunkach. Używany był przez Brytyjczyków w obu wojnach światowych. Można go kupić na całym świecie. Produkuje się zarówno wersje wojskowe, jak i sportowe. Kilka państw należących do Brytyjskiej Wspólnoty Narodów wciąż ma tę broń w wyposażeniu.

.375 H&H: najczęściej spotykany karabin dużego kalibru. Jest masywny, ale wygodny w użyciu, zaś amunicja do niego nie jest tak absurdalnie droga, jak wielkokalibrowe Magnum. Jeśli twoi Badacze kupują broń na safari, na którym będą chcieli postrzelać do potworów Cthulhu, karabiny kalibru .375 H&H albo .444 Marlin najprawdopodobniej okażą się najlepsze do tego celu. Są to dwa najcięższe karabiny normalnie dostępne w sklepach rusznikarskich.

.378 WEATHERBY: angielscy wytwórcy Weatherby produkują karabiny o wysokiej jakości, cenie i wytrzymałości oraz specjalne, tylko do nich przeznaczone, pociski. Są one doskonałe, ale żeby je kupić, trzeba się nieźle nachodzić.

KARABIN .44-40: jest to broń dźwigniowa, której historia sięga podboju Dzikiego Zachodu. Używało jej wielu Siuksów, którzy pokonali kawalerię Custerą pod Little Big Horn.

.444 MARLIN: jest to najpotężniejszy z dostępnych karabinów dźwigniowych. Często używa się go podczas polowań na duże zwierzęta.

.458 WINCHESTER MAGNUM: największy amerykański karabin myśliwski. Używa się do niego drugiego co do wielkości i mocy pocisku na świecie. Większy jest tylko Weatherby Magnum.

.460 WEATHERBY MAGNUM: najcięższy karabin Weatherby, prawdziwe monstrum w swojej klasie. Nieste-

ty, jak to bywa ze wszystkimi produktami tej firmy, dostępny tylko w niektórych sklepach z bronią.

8 mm MAUSER: w karabin 98K uzbrojone były wojska niemieckie w obu wojnach światowych. Na całym świecie sprzedawano go armiom, siłom paramilitarnym, policji i cywilom. Wciąż się go spotyka, choć nie jest już produkowany.

M14: w 1957 roku wybrano ten karabin jako następcę wysłużonego M1 Garand. W rzeczywistości jest on bardzo podobny do swojego poprzednika. Pocisk 7,62 mm NATO, używany do M14 to, można powiedzieć, bliźniak pocisku .30-06 do Garanda. Z M14 można strzelać ogniem pół- i w pełni automatycznym. Istnieje wiele odmian tej broni, takich jak na przykład model snajperski ze składaną kolbą. Wyprodukowano prawie 1 400 000 sztuk M14 i można go spotkać prawie wszędzie na świecie.

KARABIN SKS: Samozaradnyj Karabin Simonowa był pierwszą radziecką bronią, strzelającą pociskiem 7,62x39 mm. Produkowano go w ogromnych ilościach. Nie używa się go już w Rosji, ale dotarł do prawie wszystkich państw komunistycznych na świecie. Samopowtarzalny SKS jest prosty, wytrzymały i łatwy w użyciu; ma jednocześnie, drewnianą kolbę i zamocowany na stałe bagnet, umieszczony pod lufą. Spotykane są chińskie i jugosłowiańskie kopie.

STRZELBY

Większość istniejących strzelb to broń blokowo-ślizgowa lub samopowtarzalna. Modele wymienione w tabeli należą do pierwszego typu. Samopowtarzalne kosztują około 50% więcej niż ich blokowo-ślizgowe bliźniaki, posiadają do siedmiu pocisków w magazynku i zacinają się, gdy w teście wypadnie 99-00 (98-00 dla dwunastek).

KARABINY AUTOMATYCZNE

Sklasyfikowaliśmy tutaj współczesne karabiny wojskowe. Ceny uwzględnione są dla samopowtarzalnych wersji dostępnych cywilom. Ponieważ niektóre modele nie posiadają takich wersji, nie podajemy ich cen.

AK-47 lub AKM: najpopularniejszy karabin wojskowy lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Stosuje się do niego radziecką amunicję kaliber 7,62 mm. Armie krajów Trzeciego Świata wciąż są w niego wyposażone. Żołnierze wschodnioeuropejscy i radzieccy drugiej linii używają nieco zmodyfikowanej jego wersji, AKM, który w grze ma charakterystykę identyczną z AK-47.

AK-74: współczesny karabin rosyjski kalibru 5,45 mm. Nie jest dostępny w sprzedaży i nie był używany poza Rosją. Został tu wymieniony tylko na wypadek, gdyby Badacze zetknęli się z rosyjskimi żołnierzami, należącymi do jednostek pierwszoliniowych (niech Bóg uchroni).

BARRETT MODEL 82: tę potężną broń (waży 17,5 kg i ma ponad półtora metra długości) zaprojektowano jako samopowtarzalny karabin snajperski dla armii Stanów Zjednoczonych. Używa się do niego ogromnego pocisku 12,5 mm przeznaczonego do karabinów maszynowych Browning. Jest dostępny na rynku cywilnym. Posiada na stałe wmontowany dwójnóg i celownik optyczny. Z oczywistych przyczyn nie można strzelać z niego stojąc. Istnieje

tylko jeden sensowny sposób użycia tego karabinu – zamontowanie go na małej łódce lub pojeździe terenowym.

ENFIELD L85: nowo zaadaptowany standardowy karabin armii brytyjskiej. Zdaje się być dość miłą bronią. Strzela pociskiem kalibru .223. Wygląda anachronicznie w rękach królewskich gwardzistów.

FN FAL, G-3: FN to broń belgijska, jeden z najpopularniejszych karabinów na świecie. Od niedawna wypiera go podobny zachodnioniemiecki G-3. Oba karabiny używają standardowego pocisku 7,62 mm NATO. Można je kupić na każdym kontynencie, zaś w wyposażeniu mają go armie 74 krajów tak różnych, jak Australia, Bangladesz, Meksyk, Norwegia i Zambia.

GALIL: współczesny izraelski karabin automatyczny kaliber .223, którego konstrukcja oparta jest częściowo na AK-47. Stał się sławny, ponieważ jako jeden z niewielu karabinów zachodniej produkcji sprawdził się w akcji. Wersja wojskowa posiada magazynek na 35 pocisków.

M16: ten karabin automatyczny amerykańskiej armii przeszedł chrzest bojowy w Wietnamie. Pocisk, którego się do niego używa, .223 Remington, staje się standardem NATO. Najnowsza wersja M16, nazwana M16A2, może strzelać tylko ogniem pojedynczym lub seriami trójpociskowymi, celniejszymi niż normalne serie. W tym drugim wypadku szansa trafienia wynosi 20%, a nie zwyczajowe 15.

SIG 510, Stgw 57: Stgw 57 to standardowy karabin armii szwajcarskiej kalibru 7,5 mm. Amunicję do niego produkuje się tylko w kraju macierzystym. SIG 510 jest tą samą bronią, tylko przerobioną tak, by pasowały do niej standardowe pociski NATO 7,62 mm. Jej egzemplarze eksportowano do Chile i Boliwii.

STEYR AUG: jest to austriacka broń kalibru .223 o niestandardowym wyglądzie, produkowana w wersjach z lufami różnych długości, przeznaczona do użytku jako pistolet maszynowy, karabinek, karabin, a nawet lekki karabin maszynowy. Tylko trzeci z wymienionych modeli jest dostępny na rynku cywilnym i jego charakterystykę umieszczono w tabeli. Magazynek jest przezroczysty, więc użytkownik może bez problemu stwierdzić, ile pocisków mu jeszcze zostało.

PISTOLETY MASZYNOWE

BERETTA PM12: model 12 wygląda całkiem ładnie (jak na pistolet maszynowy). Używają go armie Afryki i Ameryki Południowej. Jest też w standardowym wyposażeniu armii włoskiej. Podobnie jak do większości tego typu broni, stosuje się do niego amunicję 9 mm.

HECKLER & KOCH MP5: jest to pistolet maszynowy kalibru 9 mm o wiele celniejszy od większości modeli tego rodzaju. Stosują go m.in. zachodnioniemieckie służby antyterrorystyczne oraz inne jednostki policyjne w Europie. Część z tych pistoletów ma wbudowane urządzenie kontroli długości strzału, pozwalające na strzelanie ogniem pojedynczym bądź seriami trójpociskowymi. Szansa trafienia w przypadku używania tego drugiego sposobu wynosi 20%, a nie 15%, ze względu na wyższą celność, analogicznie jak w M16A2. Na rynku dostępna

jest najkrótsza wersja MP5 (MP5K, tylko 34 centymetry długości). Łatwo ją schować w kieszeni, walizce bądź pojemniku na rękawiczki. Wygląda identycznie jak oryginał (z wyjątkiem magazynku, mieszczącego tylko 15 pocisków). MP5SD jest wyposażony w tłumik. Dostęp do niego ma tylko policja i wojsko. Istnieją pistolety maszynowe MP5 o kalibrze 10 mm lub .40.

INGRAM MAC-10: ten mały i topornie wykonany pistolet maszynowy ma tylko 27 centymetrów długości ze złożoną drucianą kolbą. Najczęściej spotykana wersja ma kaliber 9 mm Parabellum, lecz dostępny jest też inny model, .45 Colt automatyczny. Ten drugi zadaje 1k10+2 obrażeń, ma zasięg 20 metrów, w magazynku znajduje się 30 pocisków i strzela tylko raz na rundę (ogień pojedynczy). Ta broń została specjalnie zaprojektowana z myślą o wyposażeniu jej w tłumik, który nie zmniejsza zasięgu. Do MAC-10 można zamontować inne urządzenia tego typu, ale wersja przeznaczona do MAC-a nie pasuje do innych broni.

INGRAM MAC-11: jest podobny do MAC-10, ale trochę mniejszy. Używa się do niego amunicji .38 przeznaczonej do pistoletów automatycznych, ma mniej niż 23 centymetry i można go nosić w dużej kaburze pod ramieniem. Dostępne na rynku są magazynki 16- i 32-pociskowe. Te ostatnie nie mieszczą się w kaburze. W sklepach można kupić wersję cywilną, przystosowaną do strzelania ogniem pojedynczym. Można do niej dokręcić tłumik, ten sam co do MAC-10. Jest to, oczywiście, nielegalne.

MADSEN: duński pistolet maszynowy kalibru 9 mm. W latach pięćdziesiątych był na szeroką skalę eksportowany do Ameryki Łacińskiej. Jest prosty i niezawodny, ale nie można strzelać z niego ogniem pojedynczym, a jedynie seriami.

MINI-UZI: dokładnie taki sam jak Uzi, tylko mniejszy. Nawet z załadowanym dwudziestopociskowym magazynkiem łatwo go ukryć pod płaszczem, ale wtedy kolba musi zostać złożona. Pasują do niego również magazynki 25- i 32-pociskowe przeznaczone dla Uzi. Istnieje jeszcze mniejsza wersja, Mikro-Uzi, porównywalna rozmiarami z MAC-11. Bez problemu można ją schować pod kurtką.

SKORPION: czechosłowacki pistolet maszynowy, w który zaopatrzone są siły paramilitarne i militarne różnych państw, będących w bliskich stosunkach ze Związkiem Radzieckim. Jest dość mały i lekki; można go nosić w kaburze pod ramieniem. Co nietypowe we wschodnioeuropejskiej broni, do Skorpiona używa się pocisków kaliber .32 przeznaczonych do pistoletów automatycznych.

STERLING: standardowy brytyjski mały pistolet maszynowy kalibru 9 mm. Jest niezawodny. Pozostaje w wyposażeniu niektórych służb porządkowych Stanów Zjednoczonych. Czasem policja używa wersji samopowtarzalnej w charakterze pistoletu o większym zasięgu.

STERLING MP: mniejszy model zwyczajnego Sterlinga o tym samym kalibrze, w który wyposażeni są komandosi i policyjne oddziały SWAT.

UZI: ten zaprojektowany w latach pięćdziesiątych izraelski pistolet maszynowy kalibru 9 mm wciąż uważany jest za broń bardzo dobrą i najmniej zawodną. Jest wyjątkowo

nieduży, co zawdzięcza temu, że magazynek mieści się w jego ręczce. Sprawia to, że strzelanie jedną ręką jest łatwiejsze. Posiada składaną kolbę. Bezpiecznik zwalnia się zaciskając dłoń na ręczce, dzięki czemu można mieć pewność, że broń po upadku na ziemię nie wystrzeli.

CELOWNIKI OPTYCZNE I LASEROWE

CELOWNIKI OPTYCZNE: muszka i szczerbinka wystarczają, gdy strzela się do bliskich celów, ale gorzej, gdy odległość wzrasta – wtedy trzeba skorzystać z celownika optycznego, który można kupić już za 100 dolarów. Istnieją wersje zarówno przystosowane do montowania na karabinach, jak i na pistoletach.

Urządzenie takie podwaja zasięg podstawowy broni, ale do określenia, co ile metrów zmniejsza się umiejętność strzelającego, wciąż używa się wartości podanej w tabeli. Na przykład, jeżeli celownik byłby zamontowany na karabinie o zasięgu podstawowym 100 metrów, atakujący mógłby używać swojej całej wartości umiejętności do 200 metrów, połowy od 200 do 300 metrów, jednej czwartej od 300 do 400 metrów i tak dalej. Celowników optycznych można używać tylko wtedy, gdy strzela się ogniem pojedynczym (nie seriami).

Dostępne są też droższe i lepsze celowniki optyczne. Za 200 dolarów można zakupić urządzenie, które zwiększy zasięg bazowy trzy-, za 400 cztero-, a za 800 pięciokrotnie.

Współczesne celowniki optyczne posiadają wiele wmontowanych gadżetów, począwszy od plamek, pozwalających na szybsze namierzenie ofiary (strzały mierzone mają miejsce w momencie wyznaczanym przez całą ZR, a nie jej połowę), po urządzenia do pomiaru siły i kierunku wiatru oraz zasięgu (redukują ujemne modyfikatory, wynikające ze złej pogody). Wiele celowników jest „wstrząsoodpornych” i trudniej je rozkalibrować przez przypadkowe uderzenie czy upuszczenie. Nie jest to jednak niemożliwe, więc nieostrożne obchodzenie się z tym delikatnym sprzętem może spowodować jego uszkodzenie.

Każde mocniejsze uderzenie powoduje rozkalibrowanie zwykłego celownika optycznego. W wypadku urządzeń wstrząsoodpornych decyduje o tym Test Szczęścia. Uszkodzony celownik optyczny nie jest wart więcej niż zwykły teleskop i nie pomaga przy strzelaniu. Ponowne skalibrowanie celownika jest zadaniem trudnym i wymaga ustawienia broni w stabilnej pozycji oraz dokładnej znajomości zasięgów potrzebnych do wykonania tej operacji. Dlatego też nie używa się tych urządzeń w walce bezpośredniej, a raczej do strzelania z dużych odległości.

Wiele celowników optycznych jest wyposażonych we wzmacniacz obrazu. Urządzenie to pozwala użytkownikowi namierzyć cel w prawie całkowitych ciemnościach. Przeważnie jest zasilane bateriami, które wyczerpują się w przeciągu czterech do ośmiu godzin, zależnie od jakości. Działa ono na zasadzie wzmacniania światła z otoczenia, a więc wymaga niezależnego źródła światła (gwiazd, księżyca). W całkowitych ciemnościach jest zupełnie bezużyteczne. Celownik taki kosztuje od 1400 do 6000 dolarów, w zależności od zasięgu i możliwości.

Celowniki optyczne można zamontować do prawie każdej wyprodukowanej broni, choć do niektórych jej rodzajów nadają się bardziej niż do innych. Zamontowane na karabinie maszynowym szybko się rozkalibrują i są, szczerze mówiąc, niepotrzebne, ponieważ broń ta nie służy do celnego, tylko do szybkiego strzelania. Na strzelbach są równie nieprzydatne, ponieważ wszelkie możliwe zalety wynikające ze zwiększenia zasięgu nikną w wyniku rozproszenia strzału. Noszenie w kaburze pistoletu z zamontowanym celownikiem optycznym zawsze kończy się jego rozkalibrowaniem.

CELOWNIKI LASEROWE: celownik laserowy można zamontować na dowolnej broni. Wyświetla czerwoną kropkę w miejscu, w które trafi wystrzelony pocisk. Zwiększa o 5 procent szansę trafienia na każdy zasięg oprócz bardzo bliskiego oraz przyspiesza celowanie przy strzale mierzonym (dodaj 2 do ZR strzelającego). Włącza się go za pomocą przycisku, który w części modeli może zostać zamontowany na broni w dowolnym miejscu (raczej nie na spuście) i ma zasięg skuteczny od 100 do 500 metrów. Zasilające to urządzenie baterie starczą, w zależności od marki i modelu, na od jednej do dziesięciu godzin ciągłego użytkowania.

Celowniki laserowe kosztują od 100 do 500 dolarów, a za 30 można zakupić specjalne kabury do pistoletów z celownikiem.

Osoba, w którą został wymierzony celownik laserowy, może to zauważyć, jeśli powiedzie się jej Test Szczęścia na jedną czwartą jego wartości. Osoba postronna dostrzeże plamkę po udanym Teście Szczęścia na połowę jego wartości.

TLUMIKI

Tłumiki są nielegalne w zasadzie na całym świecie. Można je kupić tylko na czarnym rynku albo zrobić samemu. Interesujący jest fakt, że w sklepach z bronią legalnie dostępne są specjalne zestawy typu „zrób to sam”, przeznaczone właśnie do tego celu, choć już konstruowanie i używanie tłumików jest zabronione. Dzieje się tak ze względu na przestarzałe przepisy konstytucyjne.

Tłumiki to długie, grube rury przykręcane do lufy broni. Używa się ich wyłącznie do wyciszenia huku strzałów. Przy pomocy serii przegród urządzenia te zmniejszają prędkość pocisku i hałas czyniony przez jego wystrzelenie. Z czasem broń staje się głośniejsza, gdyż przegrody coraz bardziej słabną, aż w końcu się niszczą. Po mniej więcej kilkuset strzałach (mniej, jeśli używa się potężnych pocisków jak 9 mm Parabellum czy .45 ACP) tłumik jest bezużyteczny. Należy go odkręcić i wymienić. Zmniejsza on zasięg broni o połowę. Na przykład, wyposażony w niego pistolet automatyczny .38 ma zasięg podstawowy 7,5 metra.

W tłumik nie można wyposażać większości rewolwerów i broni automatycznej. Lufa musi zostać specjalnie przygotowana, choć niektóre (szczególnie Ingram MAC-11) są fabrycznie nagwintowane właśnie w tym celu. Tłumiki są skuteczne tylko dla pocisków o stosunkowo małej mocy. Wyciszenie M-16 jest nie tylko śmieszne, ale i niemożliwe.

Wielu producentów współczesnych pistoletów maszynowych produkuje specjalne wersje do użytku w operacjach specjalnych. Niektóre nawet strzelają pociskami specjalnie przystosowanymi do tłumików.

Tłumików nie można używać w połączeniu z kaburami. Mają one do 25 centymetrów; powinno się je nosić oddzielnie i przed strzałem nakręcić na lufę.

Standardowa cena tłumika na czarnym rynku, przyjmując, że Badaczom uda się je w ogóle znaleźć, to około 200 dolarów. Zestaw „zrób to sam” kosztuje 100 dolarów. Wykonanie i przymocowanie takiego urządzenia samemu wymaga udanych testów *mechaniki i pistoletu*.

Tłumików nie można zamontować na strzelbach, jednakże istnieje specjalnie wyciszony pocisk do tego typu broni, nazywany Teleshot. Produkuje się go tylko dla kalibru 12, ma zasięg 10 metrów i zadaje tylko 1k8 obrażeń. Posiadanie i strzelanie tego typu amunicją jest legalne.

GRANATNIKI

M79 „Blooper” wygląda i działa jak masywna jednolufowa łamana strzelba. Używa się go w wielu krajach. Po każdym strzale trzeba go przeładowywać, stąd niewielka szybkostrzelność. Eksplozja granatu odłamkowego zadaje 3k6 obrażeń w promieniu 2 metrów od miejsca jego upadku. Dostępne są również różnokolorowe granaty dymne i flary. Podczas strzelania z Bloopera należy korzystać z umiejętności *granatniki* (bazowa szansa 25%). W większości wypadków szansa trafienia zwiększa się dwukrotnie, jako że nie jest wymagane, by pocisk trafił bezpośrednio w cel. Jeśli strzał okaże się chyby, należy losowo oznaczyć, gdzie ląduje granat (1k6 metrów od miejsca celowania). Jeżeli podczas testu wypadnie 99 lub 00, oznacza to, że pocisk jest niewypałem i albo nie wystrzelił w ogóle, albo nie wybuchł przy lądowaniu.

MATERIAŁY WYBUCHOWE

Od lat dwudziestych naszego wieku w dziedzinie materiałów wybuchowych nastąpił znaczny postęp. Dzisiaj są one niedostępne dla zwyczajnych mieszkańców i można je zdobyć tylko posiadając specjalną licencję na określoną działalność, taką jak na przykład prace kopalniane bądź budowlane. Wojsko używa dużej ich ilości, z czego czasem pewna część trafia na czarny rynek. Postaci z przeszłością kryminalną mogą posiadać kontakty, które umożliwią im dostęp do materiałów wybuchowych. Jednak generalnie są one trudno dostępne i nielegalne.

Strażnik nie powinien czuć się ograniczany poniższymi zasadami, gdyż są to wskazówki tylko dla niego przeznaczone. Materiały wybuchowe dają jedynie złudną nadzieję wygranej, ponieważ wiele stworzeń rodem z Mitów jest odpornych na ich działanie. Wyobraź sobie zdziwienie Odkrywców, kiedy na ich oczach gwiazdny pomiot złapie łaskę dynamitu i połknie ją bez żadnej szkody. Pamiętaj, że dostęp do nich jest ograniczony; ich posiadanie uznaje się za przestępstwo równoważne z używaniem. Jednym ze sposobów na kontrolowanie materiałów wybuchowych jest pozbawienie Badaczy dostępu do nich. Środki nabyte

na czarnym rynku lub z innych źródeł, mających kiepską reputację, najprawdopodobniej będą źle zrobione albo przeterminowane, niestabilne bądź o mniejszej mocy.

Ładunki wybuchowe przeważnie składają się z dwóch części – głównej i odpalającej (mającej za zadanie zdetonować całość). Profesjonalnie wykonane są dosyć stabilne* (* Stabilny ładunek wybuchowy to taki, który nie wybuchą, gdy się nim potrząśnie, za bardzo podgrzeje itp. Można go zdetonować albo impulsem elektrycznym, albo przy pomocy lontu – przyp. tłum.) i nie detonują się przy wstrząśnięciu czy uderzeniu. Do ich odpalenia używa się zwykle detonatorów elektronicznych. Istnieją wojskowe plastyczne materiały wybuchowe, które można ulepić w dowolny kształt. Są one doskonale stabilne, a ich detonacja odbywa się przy pomocy bezpośrednio przyłożonego wyładowania elektrycznego. Aby określić efekty ich wybuchu, użyj statystyk dla C-4 (patrz tabela).

Ładunki wybuchowe detonowane elektrycznie można podłączyć bezpośrednio do przełączników bateryjnych, czasowych czy nawet włączanych radiowo. Zamontowanie dowolnego z nich wymaga testu *elektryki*. Jeśli będzie on nieudany, przełącznik nie zadziała. Wynik oznaczający zablokowanie mówi, że coś poszło nie tak, jak powinno i Badacz musi rzucić 1k6, by określić efekt w *Tabeli zawodności ładunków wybuchowych*. Strażnik może chcieć wykonać rzut samemu, by utrzymać napięcie.

Do zdetonowania niektórych rodzajów materiałów wybuchowych można używać lontów. W tym wypadku koniec lontu podłączany jest do małego ładunku detonującego, który działa dokładnie w ten sam sposób, co ładunek odpalający. Lont zawsze ma określony czas, w jakim się spala, można go także przyciąć do pożądanej długości.

Założenie ładunku oraz nastawienie detonatora i lontu lub kabli zajmuje Badaczowi 1k6+5 minut. W tym czasie wykonuje on testy *mechaniki* lub *elektryki* i sprawdza, czy nie nastąpiły jakieś niespodziewane komplikacje. Można go potem zdetonować w dowolnym momencie.

Tabela zawodności ładunków wybuchowych

1k6	rezultat
1	opóźnienie: ładunek wybuchą 2k6 rund później
2-3	niewypał: główny ładunek nie eksploduje
4-5	większy wybuch: eksplozja jest dwa razy większa od oczekiwanej, zadaje dwa razy więcej obrażeń i może zranić Badaczy znajdujących się zbyt blisko
6	przedwczesna eksplozja: główny ładunek wybuchą zaraz po podłączeniu lontu lub przewodów. Rzuć na obrażenia u Badacza zakładającego ładunek i dla wszystkich stojących w pobliżu.

Z pewnością niektórzy Badacze będą chcieli własnoręcznie zrobić ładunki wybuchowe. Jest to bardzo niebezpieczne przedsięwzięcie. Wymaga udanych testów zarówno *chemii*, jak i *mechaniki*. Jeśli za którymkolwiek razem wypadnie 98-00, to w pracowni nastąpi eksplozja. Bomby domowej roboty można detonować w zwyczajny sposób:

elektrycznie albo za pomocą lontu. Mają one statystyki bomby rurowej.

W wypadku rzucanych materiałów wybuchowych, takich jak dynamit czy granat, szansę trafienia wyznacza umiejętność *rzucanie*. Jeśli Badacz nie trafi w cel, rzuć 1k6, aby wyznaczyć, w jakim kierunku od celu poleciał ładunek. Rzuć po raz drugi 1k6, aby w metrach określić odległość, w jakiej spocznie on na ziemi od zamierzonego miejsca upadku.

Obrażenia dla ładunków wybuchowych są podane z promieniem. Wraz z każdą jego wielokrotnością zmniejszają się o 1k6. Na przykład, Badacz stoi 10 metrów od miejsca, w którym wybuchł granat. Otrzymuje 2k6 obrażeń (4k6-2k6). Gdyby stał 2 metry bliżej, otrzymałby ich 3k6, natomiast bezpieczny jest dopiero w odległości 17 metrów. Dla każdej ofiary znajdującej się w zasięgu eksplozji rzuca się kośćmi oddzielnie.

Podanych wartości nie powinien traktować jako sztywnych zasad. Okoliczności mogą powodować zwiększenie lub zmniejszenie promienia eksplozji. Na przykład laska dynamitu zakopana w ziemi miałaby bardzo niewielki promień, podczas gdy zasypianie jej małą ilością żwiru znacznie by go zwiększyło. Strażnik musi zawsze ocenić sam i wyznaczyć rzeczywiste efekty wybuchu.

Broń nuklearna

A co z bombami nuklearnymi? Są z pewnością najbardziej destruktywną bronią, jaką dysponuje ludzkość. Czy nawet istoty rodem z Mitów nie powinny zastanowić się chwilę, zanim zdecydują się zniszczyć gatunek, władający taką potęgą? Niekoniecznie. Wielu Wielkich Przedwiecznych musi uśmiechać się z zadowoleniem na widok mocy, która przyniesie naszemu gatunkowi zagładę.

Broń nuklearna jest, oczywiście, całkowicie niedostępna Badaczom. Nie można, pomimo sugestii mediów, wyprodukować jej w domu albo ukraść – wielu utalentowanych i zdeterminowanych ludzi próbowało przez dziesięciolecia ją zdobyć, ale nikomu się nie udało. Badaczom raczej też się nie powiedzie tam, gdzie zawiedli nawet fana tacy, mający do dyspozycji nowoczesny sprzęt i dużą ilość pieniędzy.

Nawet jednak w takim wypadku można wyobrazić sobie sytuację, w której broń nuklearna zostaje użyta w grze **Zew Cthulhu**. Powiedzmy, że Badaczom udało się nawiązać kontakt i ostrzec wojsko kraju posiadającego taką broń. Czy instytucja ta byłaby na tyle zdesperowana, by spowodować eksplozję nuklearną dla ocalenia świata? Tylko Strażnik może odpowiedzieć na to pytanie. Trudno jest jednak wyobrazić sobie sytuację, w której broń konwencjonalna nie mogłaby odpowiedzieć na zagrożenie równie efektywnie i bez powodowania niepotrzebnych ofiar.

Dosyć często słyszymy pytanie: „Co się stanie, jeśli zrzucimy bombę nuklearną na Cthulhu?”. Odpowiedź brzmi: „Cthulhu odtworzy się piętnaście minut później. Ale będzie wtedy radioaktywny!”.

Uzyskanie dostępu do broni automatycznej

Badacze najprawdopodobniej będą pałać żądzą posiadania broni automatycznej, choćby tylko po to, by spektakularnie wyglądać przed lustrem. W latach dwudziestych pistolety maszynowe Thompsona można było kupić w sklepach Sears & Roebuck, ale potem handel został zabroniony prawem i broni automatycznej nie zdobywa się już tak łatwo.

Prawo federalne zezwala kolekcjonerom na posiadanie broni automatycznej. Jeśli pragnie się ją kupić, należy postępować zgodnie ze ściśle wyznaczoną procedurą.

KROK PIERWSZY: od kilku lat w Stanach Zjednoczonych nielegalna jest produkcja i import nowej broni automatycznej na użytek cywilny. Badacz musi znaleźć wcześniej zarejestrowany egzemplarz, który właściciel chce sprzedać. Jest to znacznie łatwiejsze niż się wydaje, ponieważ kilku dostawców posiada takowe i chce je sprzedać bądź kupić w każdej chwili. Wybór Badaczy zawsze jednak będzie ograniczony. Dostawca raczej nie będzie miał więcej niż pół tuzina egzemplarzy w danej chwili, a prywatni właściciele rzadko chcą sprzedać coś więcej niż pojedynczy karabin.

KROK DRUGI: jeżeli Badacz znalazł zarejestrowaną broń automatyczną przeznaczoną na sprzedaż, musi teraz wysłać podanie i 200 dolarów do Biura Alkoholu, Tytoniu i Broni Palnej, by otrzymać Upoważnienie Kolekcjonerskie 3. Klasy.

KROK TRZECI: po złożeniu podania Badacz musi poczekać sześć do ośmiu tygodni, by je rozpatrzone i przyjęto albo odrzucono. Jeśli był kiedykolwiek karany za popełnienie przestępstwa czy za pewne wykroczenia (przemoc albo narkotyki), zostaje ono automatycznie odrzucone. Pozwolenia można nie wydać również z innych przyczyn: Badacz, który spędził jakiś czas w domu wariatów, raczej go nie dostanie.

KROK CZWARTY: nawet jeżeli pozwolenie zostanie wydane, Badacz wciąż nie może legalnie posiadać broni automatycznej. Musi teraz uczynić zadość wszystkim odpowiednim prawom stanowym. Generalnie są one o wiele mniej rygorystyczne niż prawa federalne. Na przykład w Kalifornii, niezależnie od prawa federalnego, posiadanie w domu broni automatycznej nie jest zabronione (możliwe jest tam nawet złożenie specjalnej apelacji, aby takie zezwolenie otrzymać, choć wiąże się to z procesem).

KROK PIĄTY: po zadośćuczynieniu wszystkim wymaganiom stanowym i federalnym, wszystko, co Badacz musi jeszcze zrobić, to zakupić broń, jeśli wciąż jest na sprzedaż po tak długim czasie. Wynoszenie jej z domu, oprócz dojazdów do zarejestrowanej strzelnicy, jest nielegalne. Nie może być załadowana poza strzelnicą i domem Badacza. W zależności od miejscowych praw, strzelanie w domu może być legalne albo nie. No i Odkrywca musi posiadać specjalne zezwolenie rządowe za każdym razem, gdy chce wywieźć broń ze stanu.

■ Broń automatyczna jest, oczywiście, wyjątkowo droga. Podajemy tu garść przykładowych cen: M-16 – 1200 dolarów; używany pistolet maszynowy UZI – 650 dolarów; nowy pistolet maszynowy UZI – 2000 dolarów; karabinek Galil – 700 dolarów; AK-47 – 1500 dolarów; karabin

maszynowy MG-34 – 2400 dolarów; karabin maszynowy M-60 – 2300 do 4000 dolarów; karabin maszynowy Browning L-30 – 2200 dolarów; pistolet maszynowy Sten 150 – do 8000 dolarów (w zależności od jakości); Ingram MAC-11 – 400 dolarów.

Broń ukryta

Uzyskanie zezwolenia na noszenie ukrytej broni jest tylko na pozór łatwe. Teoretycznie, Badacz musi tylko przedstawić powody, dla których potrzebuje jego wydania. Jest ono ważne w innych miastach, ale musi zostać uzyskane tam, gdzie mieszka Odkrywca.

Policja raczej nie wydaje zezwoleń na posiadanie ukrytej broni nikomu, kogo nie zna. Z pewnością nie otrzyma go żaden przestępca ani podejrzany. Każdy departament policji ma poza tym własne zasady postępowania i rzeczywista liczba wydanych pozwoleń w znacznym stopniu różni się w poszczególnych miastach. San Francisco i Oakland dzieli zaledwie jedenaście kilometrów, a to drugie miasto ma zaledwie połowę populacji pierwszego. Tymczasem we Frisco wydano mniej niż pół tuzina pozwoleń na posiadanie ukrytej broni, podczas gdy w Oakland kilkaset.

Ukrytą bronią właściwie nie można (wg prawa) zrobić wiele więcej niż normalną (powiedzmy, noszoną na biodrze).

Łamanie prawa

Badacze mogą chcieć zdobyć nielegalną broń, w szczególności automatyczną. Jeśli tego spróbują, Strażnik ma pełne prawo im to utrudniać.

Do roku 1981, w którym nadeszło wielkie załamanie, w Stanach Zjednoczonych działał średniej wielkości rynek nielegalnej broni. W 1981 usunięto luki w ochronie, dzięki którym broń wypływała z baz wojskowych, a sprzedawców i kupujących masowo aresztowano. Dziś, pomimo tego, co pokazuje się w telewizji i w filmach, zakupienie w Stanach Zjednoczonych nielegalnej broni automatycznej jest prawie niemożliwe.

Ta zasada, niestety, nie dotyczy obcych państw, a szczególnie krajów Trzeciego Świata. Filipińska policja ocenia, że po ich kraju krąży ponad 500 000 sztuk nielegalnej broni. Jednakże jej zakup może być skomplikowany. Pamiętaj, że Badacze próbują przekazać ogromne ilości pieniędzy uzbrojonym przestępcom. Czy jest coś, co łatwiej doprowadziłoby do nieszczęścia? Poza tym przemysł towaru do Stanów Zjednoczonych nie będzie łatwy.

Innym sposobem na zdobycie broni automatycznej jest zakupienie samopowtarzalnej wersji jakiegoś wojskowego karabinu lub pistoletu i jego przerobienie. Wiele z nich to pełnosprawne oryginały tak zmodyfikowane, aby trudno było je przystosować do strzelania ogniem ciągłym. Na przykład, w cywilnej wersji Uzi zamiast otwartego używa się zamkniętego zamka. Usunięcie blokady ognia ciągłego spowoduje, że broń będzie się poważnie przegrzewać. Ze względu na lukę prawną, w legalnej sprzedaży są zestawy do przerabiania wersji samopowtarzalnych na automatyczne, podobne do zestawów przeznaczonych do konstruowania tłumików. Są one

ZDOBYWANIE NIELEGALNEJ BRONI

Zdobycie nielegalną lub nie zarejestrowaną broń palną jest dosyć łatwe, jeśli tylko Badacz wie gdzie i jak szukać (broń automatyczna będzie bardzo trudna do znalezienia). Wymagany jest test *wiarygodności* (stopień trudności zależy od Strażnika, a modyfikuje go terytorium i metoda poszukiwania), dzięki któremu można odnaleźć kogoś, kto zechce rozstać się z upragnioną przez Odkrywcę rzeczą. Zanim sprzedawca i klient się spotkają, może minąć kilka godzin albo i dni. Dopiero wtedy negocjuje się ceny i towar. Strażnik może zażądać kilku testów *wmawiania* i/lub *perswazji*. Jeśli wszystko potoczy się dobrze, ustalone zostanie miejsce i czas, gdzie gotówka i broń zmienią właścicieli.

Zasadę tę stosuje się również dla innych nielegalnych towarów, ale należy zawsze pamiętać, że działalność taka jest tępiona przez prawo i jeśli policja złapie Badaczy na kupnie bądź sprzedaży rzeczy zakazanych, zostaną oni pociągnięci do odpowiedzialności. Strażnik powinien pozwolić im zapłacić za swoją głupotę.

produkowane do konkretnych modeli broni i kosztują około 75 dolarów. Jeśli posiadasz, powiedzmy, samopowtarzalną wersję pistoletu maszynowego Thompson, będziesz potrzebować zestawu właśnie dla niego przeznaczonego.

Przerobienie broni samopowtarzalnej na automatyczną wymaga udanego testu *mechaniki* i *karabinu*. Jeżeli do tego celu używasz specjalnego zestawu, twoje szanse na sukces przy każdym teście zwiększają się dwukrotnie. Jeśli którykolwiek z tych testów będzie nieudany, broń (i zestaw, jeśli takiego używałeś) uznaje się za zniszczoną, choć może ją naprawić profesjonalny rusznikarz.

Posiadanie i używanie w USA nielegalnej broni automatycznej jest wyjątkowo niebezpieczne. W zależności od sposobu, w jaki Badacze ją zdobyli, mogą mieć na karku jedną lub więcej z poniższych agencji: CIA, FBI, agentów Departamentu Skarbu, wywiad wojskowy i Biuro Alkoholu, Tytoniu i Broni Palnej. Tego czarnego obrazu dopełnia jeszcze standardowa procedura policyjna: kiedy podejrzewa się, że przestępcy wyposażeni są w broń automatyczną, siły prawa i porządku nie cackają się – policja wzywa drużyny SWAT, a FBI będzie prawdopodobnie miało pod ręką snajpera.

Używanie broni automatycznej w obcym państwie może być nawet bardziej niebezpieczne, w zależności od kraju. Na przykład, w miejscach zagrożonych działaniami partyzanckimi policja i milicja będzie strzelać pierwsza, nie zadając żadnych pytań. Ponieważ tam najłatwiej zdobyć nielegalną broń, szukający jej Badacze mogą bardzo szybko wpaść w duże kłopoty.

Te zasady nie obowiązują kultystów lub terrorystów. Grupy owe żyją, pracują i funkcjonują poza prawem. Brakuje im kulturowych i osobistych więzów, które posiadają zwyczajni Badacze, a ich dokumenty (o ile w ogóle je mają), prawa jazdy czy karty kredytowe są w większości podrabiane. Zagmatwane życiorysy powodują, że trudno ich wyśledzić, nawet przy pomocy nowoczesnej techniki przetwarzania danych. W szczególności dotyczy to osób, które nie mają żadnego zapisu komputerowego, co nie jest aż tak trudne do osiągnięcia, jak by się mogło zdawać.

WYBRANE EGZEMPLARZE WSPÓŁCZESNEJ BRONI

Rysunki w relatywnej skali

rysunki: Ron Leming

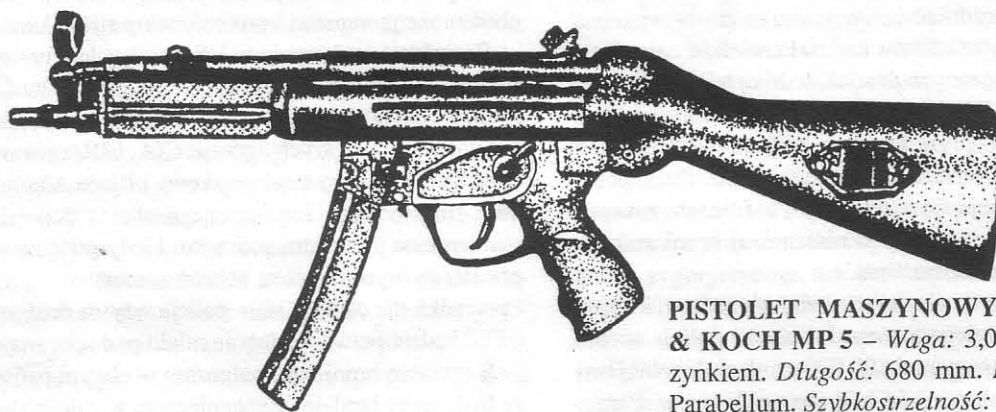
tekst: Sandy Petersen



REWOLWER MAGNUM .357 –
Waga: 1,07 kg załadowany. Długość: 199 mm. Pocisk: .357 Magnum. Szybkostrzelność: wymaga odcignięcia kurka przed strzałem. Produkcja: USA.



PISTOLET MASZYNOWY MADSEN – Waga: 3,8 kg z magazynkiem. Długość: 794 mm, 528 mm ze złożoną kolbą. Pocisk: 9 mm Parabellum. Szybkostrzelność: 550 pocisków na minutę. Produkcja: Dania.



PISTOLET MASZYNOWY HECKLER & KOCH MP 5 – Waga: 3,07 kg z magazynkiem. Długość: 680 mm. Pocisk: 9 mm Parabellum. Szybkostrzelność: 550 pocisków na minutę. Produkcja: Niemcy.

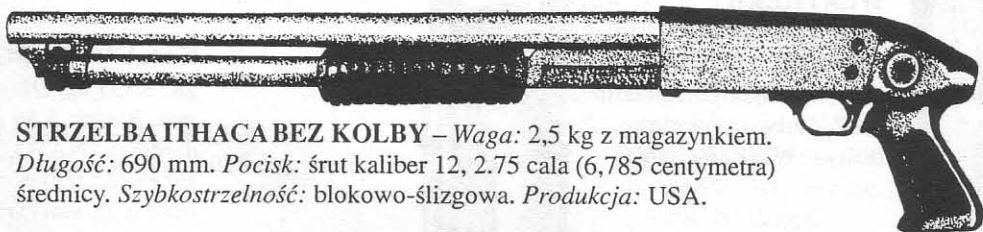


KARABINEK AUTOMATYCZNY AKM – Waga: 3,98 kg z magazynkiem. Długość: 876 mm. Pocisk: 7,63 mm x 39. Szybkostrzelność: 600 pocisków na minutę. Produkcja: Związek Radziecki.



PISTOLET MASZYNOWY UZI –

Waga: 4,1 kg z magazynkiem. *Długość:* 650 mm, 470 mm ze złożoną kolbą. *Pocisk:* 9 mm Parabellum. *Szybkostrzelność:* 600 pocisków na minutę. *Produkcja:* Izrael.



STRZELBA ITHACA BEZ KOLBY –

Waga: 2,5 kg z magazynkiem. *Długość:* 690 mm. *Pocisk:* śrut kaliber 12, 2.75 cala (6,785 centymetra) średnicy. *Szybkostrzelność:* blokowo-ślizgowa. *Produkcja:* USA.



PISTOLET MASZYNOWY BERETTA

MODEL 12 – *Waga:* 3,77 kg z magazynkiem. *Długość:* 645 mm, 418 mm ze złożoną kolbą. *Pocisk:* 9 mm Parabellum. *Szybkostrzelność:* 550 pocisków na minutę. *Produkcja:* Włochy.



PISTOLET MASZYNOWY SKORPION MODEL 61 –

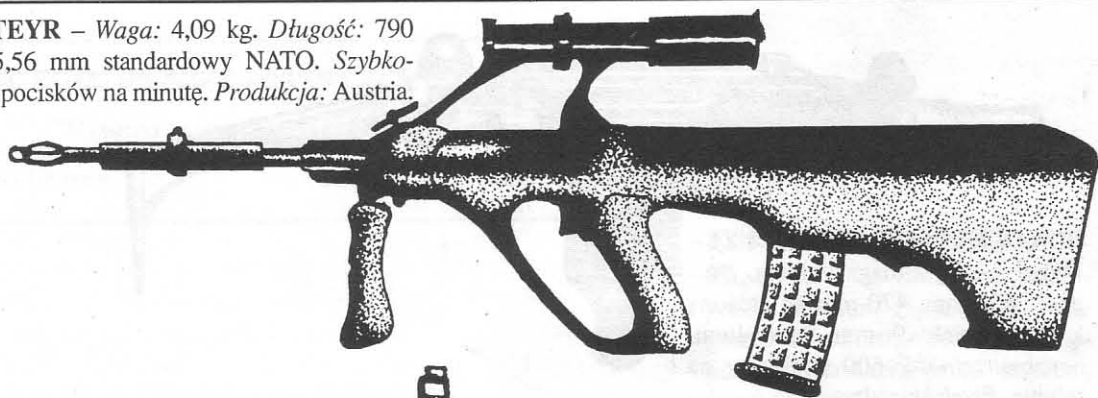
Waga: 2 kg z magazynkiem. *Długość:* 513 mm, 269 mm ze złożoną kolbą. *Pocisk:* .32 ACP. *Szybkostrzelność:* 840 pocisków na minutę. *Produkcja:* Czechosłowacja.



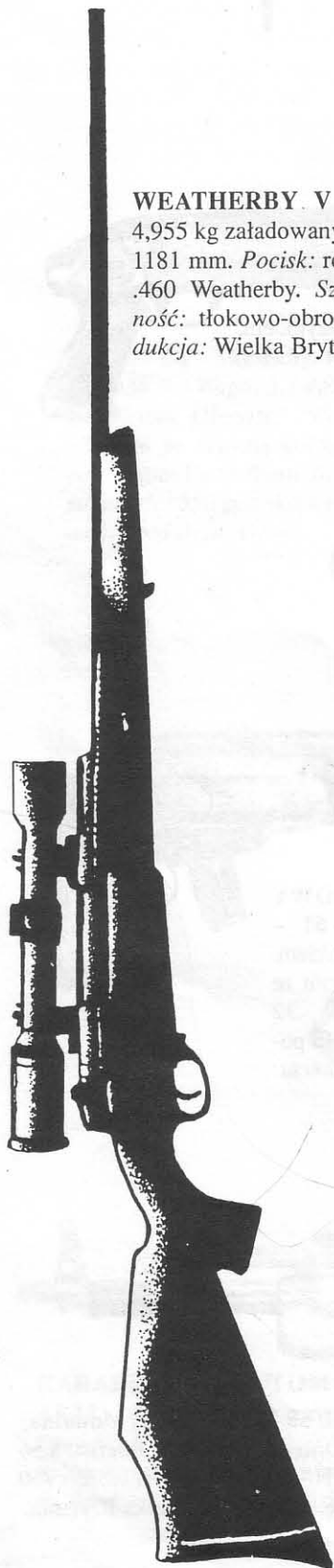
ENFIELD TYP XL 85 E1 (broń indywidualna)

– *Waga:* 4,98 kg. *Długość:* 785 mm. *Pocisk:* 5,56 mm standardowy NATO. *Szybkostrzelność:* 750 pocisków na minutę. *Produkcja:* Wielka Brytania.

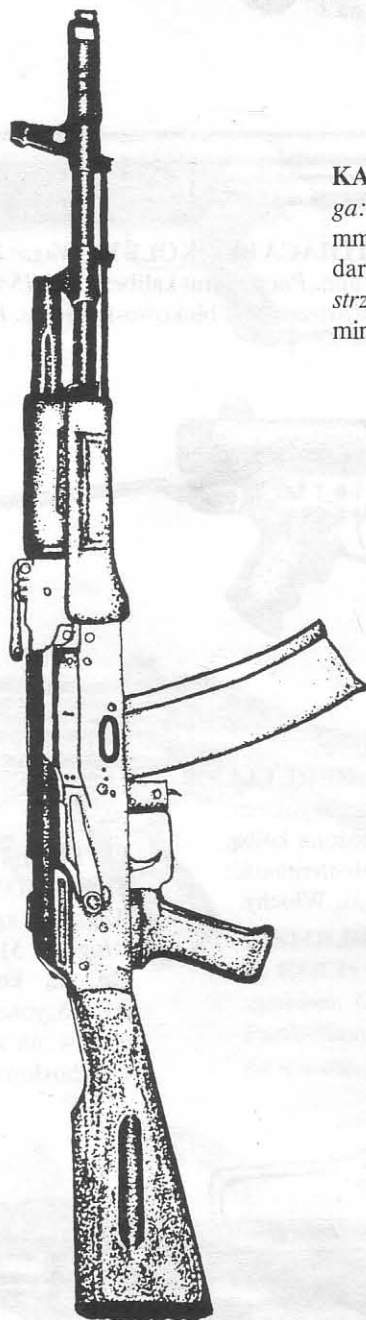
KARABIN STEYR – Waga: 4,09 kg. Długość: 790 mm. Pocisk: 5,56 mm standardowy NATO. Szybkostrzelność: 650 pocisków na minutę. Produkcja: Austria.



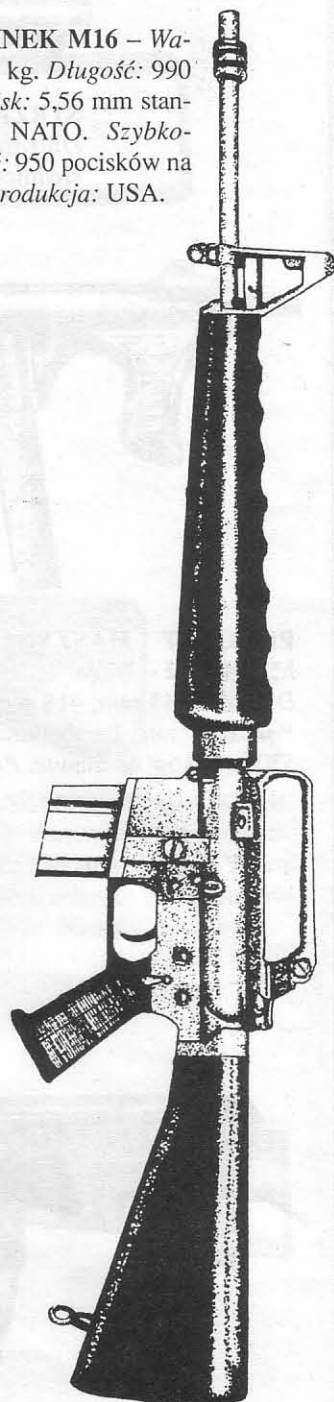
WEATHERBY V – Waga: 4,955 kg załadowany. Długość: 1181 mm. Pocisk: różne, aż do .460 Weatherby. Szybkostrzelność: tłokowo-obrotowy. Produkcja: Wielka Brytania.



KARABINEK M16 – Waga: 3,555 kg. Długość: 990 mm. Pocisk: 5,56 mm standardowy NATO. Szybkostrzelność: 950 pocisków na minutę. Produkcja: USA.



KARABINEK AUTOMATYCZNY AK-74 – Waga: 4,1 kg z magazynkiem. Długość: 930 mm. Pocisk: 5,45 x 39. Szybkostrzelność: 650 pocisków na minutę. Produkcja: Związek Radziecki.



KARABINEK AUTOMATYCZNY GALIL AR – Waga: 4,61 kg z magazynkiem. Długość: 979 mm. Pocisk: 5,56 mm standardowy NATO. Szybkostrzelność: 650 pocisków na minutę. Produkcja: Izrael.

KARABINEK HECKLER & KOCH G3 – Waga: 5,025 kg. Długość: 1025 mm. Pocisk: 7,62 mm NATO. Szybkostrzelność: 600 pocisków na minutę. Produkcja: Niemcy.

KARABIN FN 50-00 FAL – Waga: 4,85 kg. Długość: 1090 mm. Pocisk: 7,62 mm NATO. Szybkostrzelność: 700 pocisków na minutę. Produkcja: Belgia.



KARABIN M1 (na obrazku cywilna wersja, Ivar Johnson PM 30 HB) – Waga: 2,6 kg z magazynkiem. Długość: 904 mm. Pocisk: M1 .30. Szybkostrzelność: samopowtarzalny. Produkcja: USA.



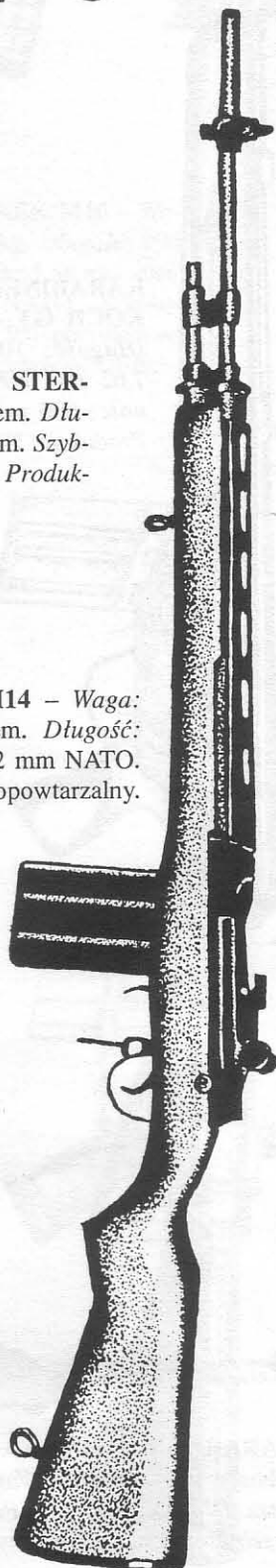
PISTOLET SPADOCHRONIARSKI STERLING 7 – Waga: 2,9 kg z magazynkiem. Długość: 355 mm. Pocisk: 9 mm Parabellum. Szybkostrzelność: 550 pocisków na minutę. Produkcja: Wielka Brytania.

DŹWIGNIOWY KARABIN SPORTOWY MARLIN 444SS – Waga: 2,05 kg z magazynkiem. Długość: 1030 mm. Pocisk: .444 Marlin. Szybkostrzelność: dźwigniowy. Produkcja: USA.

KARABIN NATO M14 – Waga: 5,9 kg z magazynkiem. Długość: 1120 mm. Pocisk: 7,62 mm NATO. Szybkostrzelność: samopowtarzalny. Produkcja: USA.



PISTOLET P-08 Luger – Waga: 2,5 kg z magazynkiem. Długość: 223 mm. Pocisk: 9 mm Parabellum. Szybkostrzelność: samopowtarzalny. Produkcja: Niemcy.



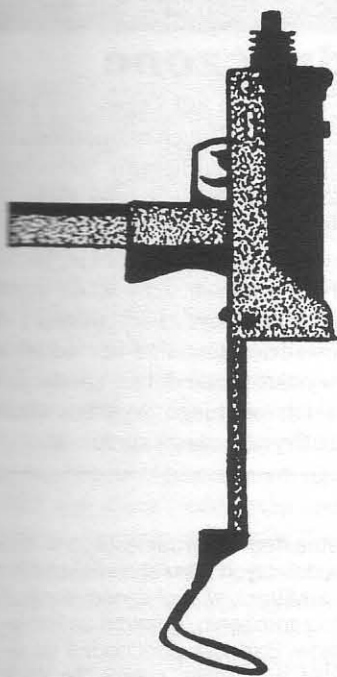
KARABIN SNAJPERSKI BARRETT MODEL 82 –

Waga: 14,97 kg z magazynkiem. Długość: 1676 mm. Pocisk: 12,5 mm Browning. Szybkostrzelność: samopowtarzalny. Produkcja: USA.

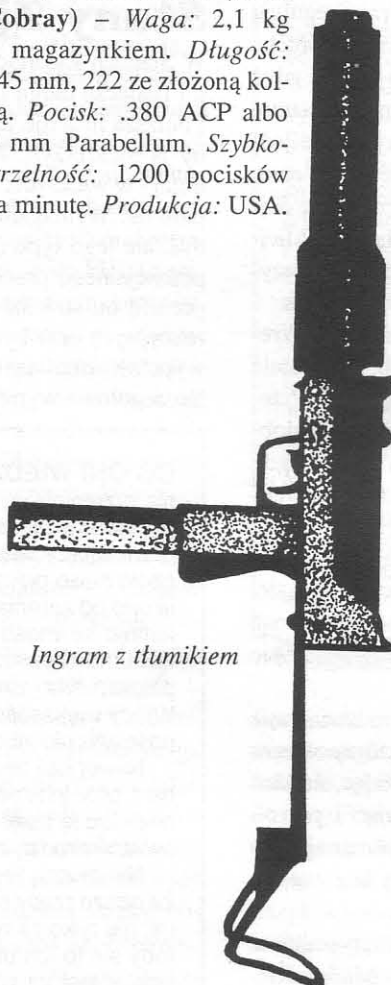


PISTOLET MASZYNO-

WY INGRAM M11 (teraz Cobray) – *Waga: 2,1 kg z magazynkiem. Długość: 445 mm, 222 ze złożoną kolbą. Pocisk: .380 ACP albo 9 mm Parabellum. Szybkostrzelność: 1200 pocisków na minutę. Produkcja: USA.*



Ingram bez tłumika

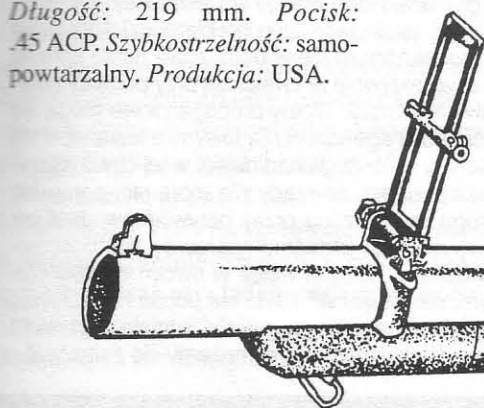


Ingram z tłumikiem



PISTOLET AUTOMATYCZ-

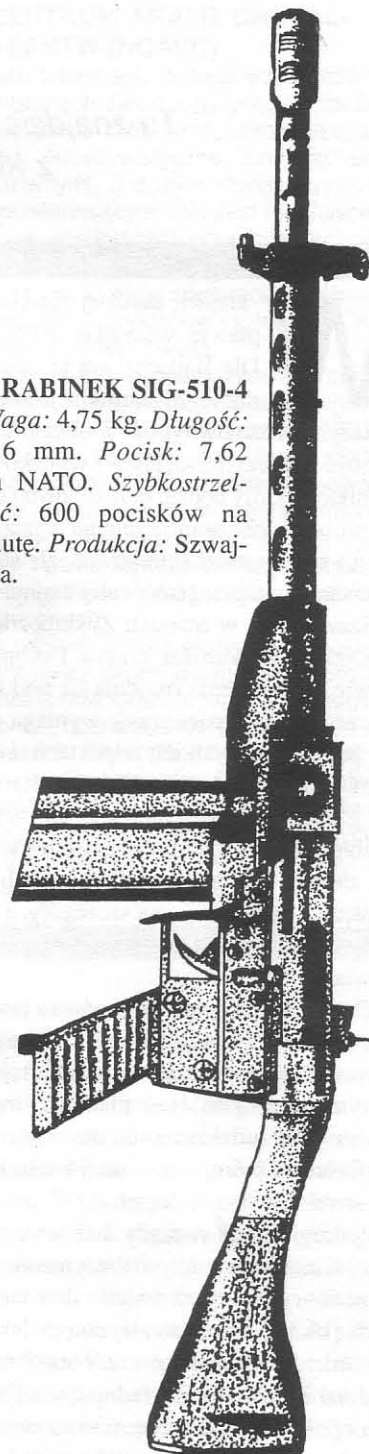
NY M1911A1 – *Waga: 1,36 kg. Długość: 219 mm. Pocisk: .45 ACP. Szybkostrzelność: samopowtarzalny. Produkcja: USA.*



GRANATNIK M79 – *Waga: 2,72 kg załadowany. Długość: 737 mm. Pocisk: granat 40 mm. Szybkostrzelność: jednostrzałowy. Produkcja: USA.*

KARABINEK SIG-510-4

– Waga: 4,75 kg. Długość: 1016 mm. Pocisk: 7,62 mm NATO. Szybkostrzelność: 600 pocisków na minutę. Produkcja: Szwajcaria.



Rząd i ty

*Tu znajdziesz wybrane agencje i departamenty rządu,
z którymi Badacze mogą się zetknąć.*

W krajach bardziej rozwiniętych rząd reguluje prawie wszystkie aspekty życia obywatela. Dla Badacza jest to obosieczne ostrze, gdyż mimo że biurokracja może pomóc spostrzegawczym i rozmownym w zdobyciu informacji, może jednak być też przytłaczającym i wyjątkowo wytrwałym przeciwnikiem, który będzie bezosobowo i niezmordowanie dążył problem. Nie warto samemu walczyć z całą Radą Miejską, to znaczy można próbować, ale lepiej być wtedy przygotowanym na przegranie całej wojny, a nie tylko bitwy.

Szczególnie w Stanach Zjednoczonych, podobnie zresztą jak w większości krajów Europy i Azji, obywatele prawie od urodzenia znajdują się pod kuratelą rządu. Przekroczenie większości granic wymaga paszportów i podobnie jest we wszystkich aspektach życia. W epoce, gdy człowieka symbolizują numery i alfanumeryczne sekwencje, głupotą jest mieć nadzieję, że jakakolwiek informacja o tobie może zostać ukryta. Biurokracja to faktycznie kolos, ale niekoniecznie nieefektywny. Informacje zbiera się, zwracając dużą uwagę na szczegóły, a one mogą wypłynąć na światło dzienne, kiedy właściwy formularz pojawi się na właściwym biurku.

Czy jest możliwe, by rządy świata były nieświadome zagrożenia ze strony Mitów? A może ci, którzy wierzą w spiskową teorię dziejów, mają rację, uważając, że ktoś za tym wszystkim stoi, planując, manipulując i powoli przesuwając ludzkie pionki do osiągnięcia nieznanego celu? Celu, do którego realizacji wielu Badaczy bez wątpienia starałoby się nie dopuścić?

Z drugiej strony, rządy światowe to najefektywniejsze narzędzia, służące do powstrzymania planów Mitów. Kiedy potwory wyjdą na światło dzienne, cywile mogą mieć rzadką okazję ujrzeć całą potęgę, jaką dysponuje władza. Uwolnienie zakładników z obozu survivalowców przez Oddział Ratowania Zakładników z FBI mogło być czymś więcej niż tylko ćwiczeniem w utrzymaniu prawa i porządku. Może była to odpowiedź na coś o wiele bardziej przerażającego. Jednakże niezależnie od tego, w jakim stopniu rząd może być świadomy istnienia popleczników Cthulhu, Badacze muszą zawsze pamiętać, że w systemie biurowym łatwo ukryć niektóre fakty. Bądź ostrożny; oni wiedzą, gdzie mieszkasz, jakie granice przekraczasz i jak płacisz za swoje podróże. Jeśli gdzieś ktoś zacznie się zastanawiać dlaczego, przemierzającym świat Badaczom może nagle złożyć wizytę IRS, by sprawdzić zeznania podatkowe, a Biuro Alkoholu, Tytoniu i Broni Palnej zainteresuje się zmagazynowaną bronią dużego kalibru.

Stany Zjednoczone

W Stanach Zjednoczonych istnieje kilka agencji, z którymi Badacze mogą się zetknąć w różnych okolicznościach. Poniższa lista nie jest kompletna i zachęcamy Strażników, by ją rozszerzyli. Agenci rekrutują się z całej klasy średniej i w większości mają od dwudziestu do pięćdziesięciu paru lat. Wymagania fizyczne nie są tak wysokie, jak kiedyś, ale tego typu „firmy” wymagają, żeby wada wzroku potencjalnego pracownika mogła być skorygowana i aby potrafił on strzelać i prowadzić samochód bez szkielek korekcyjnych oraz byli w wystarczająco dobrej kondycji, by wypełnić obowiązki, jakich od niego wymaga służba. Szczegółowe wymagania fizyczne mogą się różnić.

CO ONI WIEDZĄ?

Na przełomie dziewiętnastego i dwudziestego wieku (a nawet w latach dwudziestych naszego wieku) nieliczni, którzy walczyli z Mitami, w większości stawiali czoło nowo odkrytemu zagrożeniu, pomimo że istnieje ono od zarania dziejów. Badacze podchodzili do tajemnic kosmosu z dużą arogancją, pewni, że Wiek Rozumu zapewni im bezpieczną drogę przez niebezpieczeństwa zimnego i nieczułego wszechświata. Wtedy większość rządów nie wiedziała o tych potworach nic albo prawie nic.

Nawet jeśli tak było, to z pewnością już nie jest. Incydent przy Innsmouth w latach 1927-28 może tylko potwierdzić tę tezę. Należy więc zadać pytanie: jak rządy światowe radzą sobie z zagrożeniem ze strony Mitów?

Nie muszą tego robić. Całkowicie zrozumiałe jest, że nasze rządy nie zajmują się aktywnie tymi sprawami, nie tylko ze względu na to, że wiedzą, iż skończyłyby się to ich unicestwieniem, ale ponieważ o wiele łatwiej jest im pozostać biernymi. Są one instytucjami, które reagują, a nie zapobiegają zagrożeniom. Przejmują inicjatywę niechętnie i jeśli mają wrażenie, że inni zobaczą ich omyłki lub, co gorsza, głupotę, wolą nie robić nic.

Rządy jednakże wpływają na postanowienia ludności dużej części współczesnego świata; jak to jest możliwe, że pozostają one obojętne i powolne, gdy przychodzi stawić czoło tego typu problemom? Nasuwają się inne możliwości: może w pełni zdają sobie sprawę z zagrożenia i aktywnie je zwalczają przy pomocy potęgi mediów i informacji. Wojny propagandowe mogą się toczyć pomiędzy agencjami rządowymi a kultami, które sprowadziłyby ogień z gwiazd nawet w tej chwili. Oczywiście, możliwe jest, że rządy nie robią nic, ponieważ jest to droga wyznaczona przez przywódców. Jeśli tak się sprawy mają, to jesteśmy naprawdę zgubieni, ponieważ ludzkość, będąca wciąż w swoim okresie niemowlęcym, nie czuje harmonii i nie potrafi kontrolować własnych poczynąń. Rzeczywiście, istnieje zbyt wiele sposobów, dzięki którym sami możemy się zniszczyć.

FEDERALNE BIURO ŚLEDTCZE (FBI)



Centrala FBI, podobnie jak centrala większości pokrewnych agencji, znajduje się w Waszyngtonie. Jest to największa federalna agencja stróżów prawa. Zatrudnia około 10 000 osób w całym kraju i jest co prawda mniejsza od departamentu policji w Nowym Jorku (ponad 30 000 funkcjonariuszy), ale ma poparcie rządu federalnego i wielu uważa ją za najlepszą na świecie organizację strzegącą prawa i porządku.

Założone w 1908 roku FBI jest głównym ramieniem śledczym departamentu sprawiedliwości Stanów Zjednoczonych. Jego zadanie to zbieranie dowodów, znajdowanie świadków i składanie raportów o wydarzeniach mających coś wspólnego z przestępstwami podpadającymi pod jurysdykcję federalną. Sprawy, którymi zajmuje się FBI, to zorganizowana przestępczość, narkotyki, terroryzm, kontrwywiad, brutalne przestępstwa oraz wykroczenia popełniane przez urzędników. Kompetencjom FBI podlegają wszelkie przypadki łamania prawa federalnego poza tymi, które przydzielono ustawowo innym agencjom rządowym.

FBI utrzymuje pięćdziesiąt sześć oddziałów polowych w głównych miastach Stanów Zjednoczonych i kolejnych czterysta, rozrzuconych po kraju; wszystkie obsługują agenci specjalni. Termin „agent specjalny” oznacza każdego funkcjonariusza FBI i jest pozostałością z czasów, kiedy Biuro zatrudniało pracowników departamentu skarbu jako detektywów. Takie osoby, pracujące na dwa etaty, określano mianem „agentów specjalnych” i nazwa ta do nich przylgnęła. Większość funkcjonariuszy to ludzie wykształceni (posiadający obowiązkowo dyplom magistra, czasem również wyższe tytuły w różnych dziedzinach wiedzy). Od wszystkich wymaga się zaliczenia trwającego szesnaście tygodni kursu w obozie szkoleniowym FBI w Quantico, w stanie Virginia, gdzie uczą się różnych umiejętności przydatnych w trakcie pełnienia służby. Nie mogą mieć wady wzroku, której nie można skorygować, muszą być w dobrej kondycji fizycznej oraz pozostawać dyspozycyjnymi – móc podróżować tam, gdzie rząd sobie tego zażyczy. Wszyscy agenci FBI znają federalne i miejscowe prawo, potrafią walczyć zarówno używając broni, jak i bez niej, i posiadają inne umiejętności przydatne w miejscu, do którego zostali wysłani. Ubrania różnią się, ale odzież w większości wypadków musi być szyta na miarę. Standardowa broń FBI zmieniała się co najmniej pięć razy w przeciągu ostatnich dziesięciu lat, ale ostatnio AS noszą albo standardowy rewolwer kalibru .38 (jak np. 4-calowy Smith & Wesson) albo samopowtarzalny pistolet 9 mm (SigSauer P228 lub Glock-17).

Wiele zdziałano ostatnimi laty w Jednostce Badania Zachowań (BSU), która przygotowuje profile psychologiczne przestępców, głównie seryjnych zabójców. Obraz agentów, przemierzających cały kraj w pościgu za seryjnym zabójcą jest jednak nieprawdziwy – większa część dochodzenia odbywa się za zamkniętymi drzwiami, gdzie profesjonaliści

NARODOWE CENTRUM ANALIZ BRUTALNYCH PRZESTĘPSTW (NCAVC)

NCAVC to centrum informacji, dostępnych stróżom prawa głównie w Stanach Zjednoczonych, ale także na całym świecie. Łączy ono badania, szkolenie oraz usługi operacyjne i detektywistyczne, zajmując się przestępstwami dziwnymi, o dużym stopniu ryzyka, barbarzyńskimi i powtarzającymi się. Jest to miejsce, gdzie wymienia się wiadomości odnośnie technik i sposobów szkolenia, pozwalając na zjednoczenie wysiłków stróżów prawa w wielu sprawach kryminalnych. Podczas konferencji, wykładów i szkoleń NCAVC gości osobistości z całego świata.

NCAVC dzieli się na trzy wyspecjalizowane służby: Jednostkę Badań Zachowań Społecznych (BS-SU), Jednostkę Wsparcia Detektywistycznego (ISU) i Jednostkę do Operacji Specjalnych i Badań (SO-RU). BSSU jest odpowiedzialna za profile osobowości i ciągle badania nad motywacjami, zachowaniem i procesem myślowym przestępcy. SORU pomaga BSSU w badaniach i sama zajmuje się negocjacjami z terrorystami, jednostkami SWAT i bierze udział w operacjach kryzysowych.

ISU nadzoruje oddział Detektywistycznej Analizy Kryminalnej, który między innymi przygotowuje profile brutalnych przestępców oraz techniki i strategię śledztw i przesłuchań, dostarcza też ekspertów jako świadków na procesach. ISU realizuje także Program Śledzenia Brutalnych Przestępców (VICAP), który ma na celu powiadamianie służb prawa i porządku, że mogą ścigać tego samego przestępcę w różnych miejscach. Okazał się on być nad wyraz pomocny w ujęciu różnych seryjnych morderców.

ślęczą nad wszystkimi dostępnymi danymi, dotyczącymi określonego przestępstwa. Biuro używa tej techniki, jednak nie robi tego chętnie, ponieważ proces jest żmudny i trudny. Tworzenie profilu psychologicznego to często narzędzie detektywistyczne ostatniej szansy, wykorzystywane wtedy, kiedy wszystko inne zawiedzie. A FBI może podążyć każdym śladem. W budynku J. Edgara Hoovera w Waszyngtonie, gdzie znajduje się kwatery główna agencji, można znaleźć najnowocześniejsze na świecie laboratoria kryminalne. One, wraz z ogromną bazą danych odcisków palców i inną bazą danych nazywaną VICAP (Program Śledzenia Brutalnych Przestępców), gdzie przechowywane są informacje o powtarzających się brutalnych przestępstwach i wykroczeniach, powodują, że zasoby FBI są przeogromne. Badaczom, którzy często łamią prawo, może się udać uniknąć aresztowania po pierwszych dwóch, trzech czy nawet dziesięciu podpaleniach domów należących do kultystów, ale mogą nagle zostać niemile zaskoczeni, gdy spróbują podpalić numer jedenasty.

Oddział do Ratowania Zakładników (HRT)

FBI posiada jednostki przeznaczone do zadań specjalnych, a HRT jest uważany za jedną z lepszych tego typu formacji na świecie. W HRT pracuje pięćdziesięciu agentów specjalnych i oddzielny personel wsparcia. Każdy z nich jest dogłębnie szkolony w takich dziedzinach jak broń

palna, ładunki wybuchowe, operacje ratownicze w wieżowcach, samolotach i autobusach oraz wielu innych miejscach. HRT jest wzywany, gdy zachodzi potrzeba zapewnienia ochrony przed terrorystami, zebrania i zgromadzenia dowodów, dokonania aresztowania o wysokim stopniu ryzyka, zapewnienia ochrony ważnym osobistościom i wykonania specjalistycznej inwigilacji.

HRT nie jest oddziałem SWAT; tych FBI ma pod dostatkiem. To wyspecjalizowana jednostka, którą wzywa się tylko, gdy tego wymaga sytuacja. Ma to miejsce w przypadku podejrzenia o terroryzm lub wzięcie zakładników. Ich motto to: „Oszczędzać życie”.

EVELYN AURDOIR, lat 31, agent specjalny odpowiedzialny za operacje w Seattle, Waszyngton

S 13 KON 14 BC 12 INT 15 MOC 15
ZR 14 WG 13 WYK 16 P 75 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet 9 mm automatyczny (lub rewolwer kalibru 38)

72%, obrażenia 1k10;

uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+mo.

Umiejętności: francuski 56%, hiszpański 27%, korzystanie z bibliotek 47%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 14%, patologia sądowa 59%, perswazja 43%, prawo

76%, prowadzenie samochodu 60%, psychologia 54%, skradanie się 42%, spostrzegawczość 73%, targowanie się 50%, ukrywanie się 25%, unik 52%, wmawianie 23%, wspinanie się 54%, znajomość komputerów 32%; angielski 75%.



BIURO ALKOHOLU, TYTONIU I BRONI PALNEJ (ATF)



ATF, założone na rozkaz departamentu skarbu w 1972 roku, przejęło wszystkie funkcje, przywileje i obowiązki, jakie pojawiły się po wydaniu praw dotyczących alkoholu, tytoniu, broni palnej i materiałów wybuchowych. Wcześniej zajmowała się tym IRS. Wraz z uchwaleniem w roku 1982 tzw.

„Anti-Arson Act” (aktu przeciw podpaleniom), w kompetencji ATF znalazły się też śledztwa dotyczące podpalenia budynków instytucji handlowych. ATF jest zdecentralizowaną agencją, której kwatera główna znajduje się w Waszyngtonie, a jej oddziały regionalne rozrzucone są po wszystkich stanach. Personel jest rozmieszczany w całym kraju w różnych miejscach.

Biuro Alkoholu, Tytoniu i Broni Palnej stara się kontrolować przestrzegania praw dotyczących tych trzech produktów. Bada wszystkie wykryte wykroczenia. Działania ATF dzielą się na dwie podstawowe kategorie: kontrola przestrzegania prawa i operacje prewencyjne.

Kontrola przestrzegania prawa to:

- likwidowanie nielegalnego handlu bronią, ładunkami wybuchowymi, alkoholem i tytoniem;
- śledzenie handlarzy narkotyków (włączając w to gangi), używających broni palnej i/lub materiałów wybuchowych;
- badanie i ujawnianie nadużyć ubezpieczeniowych oraz pomaganie federalnym, stanowym i miejscowym stróżom prawa w akcjach, mających na celu zmniejszanie przestępstw i przemocy, wynikającej z tych działań.

W operacjach prewencyjnych zawiera się:

- podawanie odpowiednich ostrzeżeń dotyczących zdrowia na wszystkich produktach leżących w gestii ATF;
- zapewnianie zebrania pełnego dochodu federalnego, wynikającego z handlu powyższymi produktami;
- zapobieganie przekupstwu, zwodzeniu konsumentów i innym niesłusznym praktykom handlowym dotyczącym alkoholu;
- upewnianie się, że magazyny przeznaczone do przechowywania materiałów wybuchowych i broni palnej są bezpieczne i odpowiednio strzeżone;
- utrzymywanie pełnej dokumentacji śladów, dotyczących sprzedaży broni palnej i materiałów wybuchowych.

Agenci ATF przeznaczeni do pracy w terenie przechodzą standardowe szkolenie w Połączonym Federalnym Centrum Szkoleniowym Stróżów Prawa (CFLEC) w Glenco, w stanie Georgia. Kurs obejmuje takie przedmioty jak: zasady zbierania dowodów, techniki inwigilacji, techniki szpiegostwa i treningi strzelania z broni palnej. Po ukończeniu kursu w CFLEC, agenci ATF przechodzą kolejne szkolenie, podczas którego zapoznają się z następującymi przedmiotami, niezbędnymi do pracy w biurze: prawami odnoszącymi się do ATF, nazewnictwem i identyfikacją broni palnej i materiałów wybuchowych, oceną miejsca wybuchu, szkoleniem przeciwdziałającym podpaleniom, pisanie raportów oraz analizą dochodzeniową.

Późniejsze szkolenie trwa przez cały czas ich pracy, w zależności od przydziału i umiejętności agenta. Wszyscy agenci ATF muszą mieć za sobą przynajmniej trzy lata spędzone w jakiejś organizacji stróżów prawa, zanim zostaną przyjęci do pracy, choć odpowiednie wykształcenie może czasami to zastąpić.

BRIAN DONELLY, 41 lat, agent kontaktowy, Denver, stan Colorado

S 16 KON 13 BC 12 INT 16 MOC 8
ZR 10 WG 12 WYK 15 P 40 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet automatyczny 9 mm 75%, obrażenia 1k10; uderzenie pięścią 74%, obrażenia 1k3+mo; uderzenie głową 13%, obrażenia 1k4+mo; kopnięcie 39%, obrażenia 1k6+mo

Umiejętności: arapaho 51%, nasłuchiwanie 62%, perswazja 48%, prawo 44%, prowadzenie



samochodu 49%, psychologia 45%, skradanie się 29%, spostrzegawczość 62%, targowanie się 35%, unik 54%, wmawianie 41%, wspinięcie się 22%, znajomość komputerów 12%; angielski 80%.

AGENCJA ANTYNARKOTYKOWA (DEA)

DEA jest główną agencją federalną, biorącą udział w „wojnie antynarkotykowej”, i chyba największą agencją wykonawczą zaraz po departamencie skarbu. Założono ją w 1973 roku, a zajmuje się osobami podejrzanymi o hodowanie, produkcję, przemysł i/lub rozprowadzanie nielegalnych narkotyków z lub do Stanów Zjednoczonych. Działa na całym świecie, mając swoje oddziały w pięćdziesięciu ośmiu krajach. Zakresem operacji ustępuje tylko departamentowi stanu. DEA utrzymuje placówki od Tajlandii po San Francisco, a ich celem jest zmniejszenie popytu i dostępności kontrolowanych substancji. Wiele z tych placówek, szczególnie w Tajlandii i Kolumbii, uważa się za bojowe, więc przepracowany w nich czas określa się jako okres służby aktywnej. Wiele przebywających tam agentów cierpi na syndrom „żołnierza walczącego w bitwie”. Ich praca jest czymś pomiędzy próbą przetrwania wojny a działalnością tajnego agenta na wrogim terytorium.

DEA zajmuje się:

- śledzeniem głównych dostawców narkotyków, działających na skalę międzynarodową bądź międzystanową;
- przejmowaniem pieniędzy zarobionych na rozprowadzaniu nielegalnych narkotyków;
- informowaniem i koordynacją działań z innymi służbami stanowymi, federalnymi i miejscowymi, zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i za granicą;
- wymianą doświadczeń, wyników badań naukowych i informacji w celu zapobiegania dalszemu rozprowadzaniu narkotyków;

INTERPOL

Po eksplozji przestępstw, która nastąpiła po I wojnie światowej, prawnicy, sędziowie i oficerowie policji z całej Europy spotkali się w 1923 roku w Wiedniu i stworzyli fundamenty międzynarodowej organizacji policyjnej. Struktura ta, z początku nazwana Międzynarodową Komisją Policji Kryminalnej, w 1956 roku zaadaptowała używaną wewnętrznie, nieoficjalną nazwę. Interpol, z kwaterą główną w Paryżu, mieszczącą się w budynku wznoszącym się na wybrzeżu Sekwany, koordynuje wzajemną pomoc członków policji kryminalnych wszystkich narodów członkowskich. Posiada ogromną bazę danych przestępców oraz przestępstw i pośredniczy w wymianie doświadczeń pomiędzy departamentami policji wszystkich krajów, informując je o postępach w śledztwach międzynarodowych.

Pracownicy Interpolu nie dokonują aresztowań i nie noszą broni. Zajmują się zbieraniem i przekazywaniem informacji oraz postępowaniami ekstradycyjnymi. W ich interesie jest wiedzieć, gdzie znajdują się przestępcy i co można zrobić, by sprowadzić ich z powrotem do krajów, w których są poszukiwani. Interpol, z należącymi do niego 120 krajami członkowskimi, jest największą z organizacji zajmujących się śledztwami międzynarodowymi.

– wprowadzaniem w życie regulacji, dotyczących legalnej produkcji, dystrybucji i używania kontrolowanych substancji.

DEA często działa wraz z ATF, FBI i IRS oraz miejscowymi władzami na całym świecie. Dane, dotyczące trwającej wojny narkotykowej, często rozprowadza się z Centrum Wywiadu w El Paso (EPIC), utrzymywanego przez DEA i zatrudniającego personel federalny z trzynastu innych agencji. Obecnie uwaga zwrócona jest na znaczących dystrybutorów narkotyków, a ostatnio DEA działa razem z IRS, by przejąć niesamowite ilości pieniędzy, które zarabiają handlarze. Okazuje się to nie być aż takie trudne, ponieważ przez ostatnie dziesięć lat dochody z narkotyków stały się coraz trudniejsze do ukrycia. Może jednakże być tak, że dystrybutorzy aż tak się o to nie troszczą. Jest przecież jeszcze tyle pieniędzy do zrobienia...

Pracownicy DEA muszą posiadać co najmniej magisterium (wielu posiada wyższe tytuły naukowe), mieć dobrą kondycję i wzrok (dopuszczalna jest wada wzroku, którą można skorygować). Ostatnio agencja poszukuje osób, mających wykształcenie fiskalne i/lub umiejętności językowe. Wszyscy przechodzą szkolenie podstawowe, które obejmuje głównie takie przedmioty jak: historia handlu narkotykami i umiejętność rozróżniania niezliczonych rodzajów kontrolowanych substancji, które sprzedaje się dzisiaj na świecie. W jego skład wchodzi też nauka strzelania i treningi kondycyjne oraz późniejsze szkolenie w technikach operacyjnych. Dodatkowo, agenci DEA są solidnie przeszkalani w sprawach jurysdykcji i międzynarodowych protokołów prawnych. Ze względu na to, że często operacje DEA przekraczają międzypaństwowe granice, w Waszyngtonie znajduje się cały wydział DEA bardzo zajmujący się sprawami zagranicznymi. Agencja ma od wielu lat bliskie kontakty z Interpolem.

Na koniec wypada dodać, że każdy agent DEA jest też detektywem. Jeśli tego potrzebuje, może korzystać z miejscowego wyposażenia, udostępnionego przez inne agencje, albo ze sprzętu znajdującego się w jednym z sześciu laboratoriów DEA rozmieszczonych w różnych częściach Stanów Zjednoczonych.

WALTER MATUSEK, 29 lat, tajny agent, Palermo, Sycylia

S 14	KON 16	BC 15	INT 11	MOC 10
ZR 14	WG 8	WYK 15	P 50	WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet automatyczny 9 mm (zapasowy pistolet automatyczny .25 w kaburze na kostce nogi) 85%, obrażenia 1k10 (lub 1k6); uderzenie pięścią 77%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 62%, specjalne; uderzenie głową 23%, obrażenia 1k4+mo; kopnięcie 56%, obrażenia 1k6+mo.

Umiejętności: farmacja 53%, hiszpański 57%, korzystanie z bibliotek 26%, księgowość 37%, nasłuchiwanie 51%, perswazja 79%,



prawo międzynarodowe 43%, prawo Stanów Zjednoczonych 62% prowadzenie samochodu 48%, psychologia 30%, skradanie się 48%, spostrzegawczość 55%, ukrywanie się 37%, unik 52%, włoski 68%, wstawianie 56%, wspinanie się 62%, angielski 55%.

WEWNĘTRZNA SŁUŻBA DOCHODOWA (IRS)



IRS nadzoruje i wprowadza w życie prawa dotyczące dochodów wewnętrznych ze wszystkich źródeł poza alkoholem, tytoniem, bronią palną i materiałami wybuchowymi, którymi zajmuje się Biuro Alkoholu, Tytoniu i Broni Palnej. Jego zadaniem jest zebranie odpowiedniej ilości

podatków przy najmniejszym obciążaniu populacji, jednocześnie starając się zyskać zaufanie opinii publicznej oraz utwierdzić wiarę obywateli w swoje możliwości i uczciwość. Jest to oczywiście syzyfowa praca. Powszeczny stereotyp niezbyt błyskotliwego księgowego skłonnego do kłótni i mającego zbyt dużą władzę jest niesprawiedliwy i niesłuszny. Ze wszystkich wymienionych w tym rozdziale organizacji federalnych IRS jest najbardziej jawną i otwartą, starającą się bardziej niż jej podobne struktury współdziałać z ludźmi. Nikt przecież nie lubi, jak zabiera mu się pieniądze.

Założone w 1862 roku IRS, ma za zadanie:

- uzyskać od obywatela możliwie najwyższy stopień dobrowolnego podporządkowania się federalnemu prawu i regulacjom podatkowym;
- doradzać ludziom w sprawach dotyczących podatków, nadzorować i sprawiedliwie wprowadzać prawa podatkowe zgodnie z przyjętymi zasadami;
- wyznaczać granice podporządkowania i ustalać przyczyny łamania prawa podatkowego;
- cały czas szukać skuteczniejszych metod do urzeczywistnienia tych celów. W IRS znajdują się również wydziały szpiegowski i detektywistyczny. Ich pracownicy znani są z tego, że podróżują po całym świecie, by odkryć plany, mające na celu defraudację funduszy rządowych. Aresztują też tych, którzy oszukują służby bankowe i podatkowe Stanów Zjednoczonych.

IRS jest jedną z wymienionych tu organizacji, która działa we własnym interesie, choć pod auspicjami departamentu skarbu Stanów Zjednoczonych. Posiada biura w całym kraju na trzech poziomach organizacyjnych: krajowym, regionalnym i miejscowym. Dodatkowo, centra informacyjne znajdują się w każdym większym mieście Stanów Zjednoczonych. Ponieważ IRS jest organizacją zdecentralizowaną, większość obowiązków i zadań przydziela pracownikom urząd miejscowy.

Każdy personelu IRS musi mieć ukończoną szkołę średnią, a wielu posiada tytuł magistra i wyższe. Opanowali doskonale zarówno prawo księgowe, jak i podatkowe, i są znani z przykładania dużej wagi do szczegółów.

LANA CONTRARES, 37 lat, detektyw specjalny IRS, Miami, stan Floryda

S 9 KON 12 BC 10 INT 15 MOC 14
ZR 12 WG 14 WYK 16 P 70 WT 11

Modyfikator obrażeń: brak

Broń: rewolwer .38 – 20%, obrażenia 1k10.

Umiejętności: hiszpański 77%, korzystanie z bibliotek 62%, księgowość 85%, nasłuchiwanie 37%, perswazja 35%, prawo 68%, prowadzenie samochodu 30%, psychologia 27%, skradanie się 31%, spostrzegawczość 79%, wiarygodność 49%, znajomość komputerów 67%, angielski 65%.



NARODOWA AGENCJA BEZPIECZEŃSTWA (NSA) /CENTRALNA SŁUŻBA BEZPIECZEŃSTWA (CSS)

Zadaniem NSA, umiejscowionej w Fort Meade, w stanie Maryland, jest ochrona kanałów komunikacyjnych rządu Stanów Zjednoczonych i zbieranie informacji o obcych wywiadach. Jej agencji to po prostu szpiegdy. Ale NSA nie zajmuje się operacjami w terenie, a raczej analizą, zbieraniem wiadomości i ich oceną oraz przekazywaniem innym organizacjom federalnym. Te z kolei używają informacji z NSA, by planować operacje. Agencję założono w 1952 roku jako oddzielny wydział departamentu obrony. Przez całą zimną wojnę była odpowiedzialna za utrzymanie w tajemnicy komunikacji rządowej i łamanie kodów przeciwnika. W 1984 roku prezydent Reagan poszerzył zakres jej obowiązków o bezpieczeństwo komputerowe. To właśnie NSA pragnie, aby w każdym sprzedawanym komputerze instalować układ scalony Clipper, który umożliwiłby rządowi dostęp do zakodowanych plików. W 1988 roku obowiązki NSA znowu zostały poszerzone wraz z wprowadzeniem „misji szkoleniowych w zakresie bezpieczeństwa operacji”.

W 1972 roku utworzono Centralną Służbę Bezpieczeństwa, która miała zajmować się wyłącznie kryptologią, zapewniając bardziej scentralizowany i w efekcie zunifikowany system „kodowy” do dyspozycji departamentu obrony. CSS jest wydziałem NSA i odpowiada przed jej dyrektorem.

Dwa główne zadania agencji to utrzymanie bezpieczeństwa systemów informacyjnych (szczególnie wojskowych) w Stanach Zjednoczonych oraz źle zdefiniowanych, płynnych „zagranicznych misji wywiadowczych”, o których dostępnych jest bardzo mało wiadomości. Prawdopodobnie dotyczą one łamania kodów wojskowych, ale wraz ze zbliżaniem się następnego wieku ich zakres z pewnością rozszerzy się o informacje ekonomiczne i dotyczące zaawansowanych technologii. Faktycznie, można się kłócić, czy jest to właśnie to, co się robi w NSA.

Zasoby NSA są ogromne, choć organizacja sama w sobie wydaje się nieduża. Ma ona dostęp do najnowocze-



GDZIE SIĘ PODZIALI WSZYSCY SZPIEDZYZY?

Zimna wojna nie spowodowała nadejścia końca organizacji szpiegowskich. Po prostu zmieniła ich priorytety. Agencje wywiadowcze są przede wszystkim narzędziami rządowej polityki, a wystarczy tylko spojrzeć na codzienną gazetę, by zobaczyć, co leży w interesie danego państwa. Główną stawką w grze szpiegowskiej są informacje. Głowy państw zawsze chcą wiedzieć, co robi Ten Drugi, nawet jeśli dziś jest sprzymierzeńcem. Zmniejszyło się zapotrzebowanie na informacje wojskowe, ale wywiad technologiczny i gospodarczy działa pełną parą. W rzeczywistości, najgorętsze bitwy toczą się na tych dwóch frontach.

Coś, czym kłopotuje się każdy rząd, to zagrożenia zamachami terrorystycznymi. Główna część zasobów wywiadu przeznaczona jest na tropienie, śledzenie i usuwanie komórek terrorystycznych, które w jakiś sposób sprzeciwiają się polityce państwa. Niektóre z takich organizacji otrzymują tajną pomoc – pieniądze, broń, wyszkolenie, nawet wywiad – w zamian za wprowadzenie chaosu w obcych krajach, uważanych za wroga. Lecz po osiągnięciu tego celu, gdy ich „sponsory” przestają się interesować terrorystami, ci ostatni wcale nie znikają. Wiele takich grup istniało jeszcze długo, gdyż od agencji wywiadowczych nauczyły się paru przydatnych sztuczek. Czasami nawet terroryści okazali się lepsi w tej grze od swoich „rodziców”.

Są też i narkotyki, multimiliardowy przemysł, który ma większy wpływ na gospodarkę ogólnoswiatową niż mogłoby mieć masowe zamykanie fabryk. Jak na ironię, dużą część handlu tym towarem finansowały i wspierały agencje wywiadowcze głównych mocarstw. Handel heroiną pojawił się w rezultacie francuskiej, a następnie amerykańskiej interwencji w południowo-wschodniej Azji. W rzeczywistości wywiady tych dwóch państw w latach pięćdziesiątych walczyły tam otwarcie. Gorzką ironią jest, że te same agencje, które kiedyś promowały narkotyki, teraz otrzymują od swoich rządów zadania, by je niszczyć. Ze względu na tak bliskie stosunki większości głównych służb wywiadowczych z narkotykowymi rekinami,

wielu prowadzących operacje wahało się, czy wypełniać rozkazy. Bali się, co ich dawni przyjaciele mogliby zrobić. Przekupstwa i dzielenie się zyskami to chleb powszedni służb szpiegowskich większości krajów i zbyt wiele trupów znajduje się w ich szafach. Nikt nie chce być osobą, która otworzy drzwi i rozpocznie wiosenne porządki.

Dzisiaj zbieranie informacji ma większy priorytet niż bezpośrednie operacje. Każdy rząd wie, że wiedza daje władzę, a gdy przedstawiciele dwóch narodów spotkają się naprzeciw siebie przy stole, możesz być pewien, że uczestnicy narady zostali dokładnie o wszystkim poinformowani. Szpiegostwo nigdy nie było „miłym” zajęciem. To, że skończyła się zimna wojna wcale nie znaczy, iż coś się w tej sprawie zmieniło. Szantaż jest narzędziem politycznym, a w erze zdjęć satelitarnych tak dokładnych, że można z orbity odczytać tablice rejestracyjne samochodów, bardzo niewiele ludzkich sekretów udaje się utrzymać w tajemnicy. Podwójni agenci wciąż istnieją, mole czają się we wrogich gniazdach, a *śpiochy* wciąż czekają na sygnał, który wyśle je do pracy.

Organizacje wywiadowcze dzielą jednakże ze swoimi rządami jedną rzecz: wykonując swoje obowiązki, muszą posiadać możliwość podejmowania akcji, które często są niemoralne albo w oczywisty sposób nielegalne. Niezależnie od tego, czy podoba się to ich zwierzchnikom, czy nie, agencje wywiadowcze wykorzystują wszelkie środki do osiągnięcia celów im wyznaczonych. Ze wszystkich gałęzi drzewa organizacji rządowych, to właśnie wywiad ma największe szanse kontaktu z Mitami. Może wywiad zadziała na zasadzie sił specjalnych, wrzuconych w wyłom w linii obrony przeciwnika, aby odciągnąć jego uwagę i uczynić jak największą szkodę, podczas gdy główne siły postarają się znaleźć sposób na powstrzymanie stworzeń rodem z Mitów.

Z drugiej strony, ze względu na swoją naturę, agencje szpiegowskie są chyba najbardziej podatne na wpływ Mitów. Stawką w ich grze są informacje, więc używają swej władzy, by je zdobyć.

śniejszych technologii, wielu superkomputerów CRAY, na jej usługach pozostaje też kilka najtęższych umysłów Stanów Zjednoczonych. Pochodzące od nich informacje są zawsze dokładne. To, jak zostaną zinterpretowane, to już inna sprawa. Podczas wojny w Zatoce Perskiej NSA odegrała istotną rolę w wyznaczaniu celów nalotów koalicji na Irak. Do selekcji celów w dużym stopniu przyczynił się dostęp do fotografii satelitarnej.

DR RUSSELL GORDON, JR., 54 lata, analityk NSA

S 10 KON 11 BC 9 INT 17 MOC 16
ZR 13 WG 10 WYK 20 P 80 WT 10

Modyfikator obrażeń: brak

Umiejętności: angielski 85%, astronomia 32%, chemia 45%, elektronika 67%, farski 44%, fizyka 21%, historia 39%, hiszpański 77%, koreański 57%, korzystanie z bibliotek 88%, kryptografia 84%, księgowość 62%, mandaryński 46%, niemiecki 77%, perswazja 35%, prawo 24%, spostrzegawczość 51%, wiarygodność 32%, znajomość komputerów 87%.



CENTRALNA AGENCJA WYWIADOWCZA (CIA)

Podobnie jak NSA, CIA jest organizacją wywiadowczą i jako taka nie oferuje szerszej publiczności wiele informacji o sobie. Założona została w 1947 roku „po śmierci” swojego poprzednika, OSS (Urzędu Służb Specjalnych). CIA zbiera, ocenia i przekazuje „istotne” informacje na temat sił wojskowych, polityki, nauki, gospodarki i innych działalności poza Stanami Zjednoczonymi. Dyrektor Centralnej Agencji Wywiadowczej, mianowany za zgodą Senatu przez samego prezydenta, jest jego głównym doradcą ds. wywiadu.

CIA, kierowana albo przez prezydenta, albo przez Narodową Radę Bezpieczeństwa, ma za zadanie:

- doradzać Narodowej Radzie Bezpieczeństwa i prezydentowi w sprawach wywiadu odnoszących się do bezpieczeństwa wewnętrznego;
- koordynować działalność wywiadowczą pomiędzy różnymi wydziałami rządowymi;
- zbierać i oceniać informacje zebrane za granicą, a potem odpowiednio je rozprowadzać;
- działać na rzecz innych służb agencji wywiadowczych zatwierdzonych przez Narodową Radę Bezpieczeństwa;



- zbierać (a czasem nawet odpowiednio „tworzyć”) i rozprowadzać informacje dla kontrwywiadu i wywiadu zagranicznego (włączając w to informacje „jeszcze niedostępne”) oraz dane o obecnej produkcji i rozprowadzaniu narkotyków poza Stanami Zjednoczonymi;
- koordynować i prowadzić działalność kontrwywiadowczą w stopniu, w jakim wydaje się to być konieczne dla zapewnienia bezpieczeństwa narodowego;
- przeprowadzać operacje specjalne, zatwierdzone przez prezydenta, zdobywać i wynajdywać nowe systemy technologiczne i urządzenia związane z innymi pracami CIA;
- chronić zabezpieczenia własnych instalacji, działalności, danych, własności i pracowników przez śledzenie aplikantów, pracowników itp.;
- wykonywać inne funkcje i obowiązki związane z wywiadem, które wyznaczy im Narodowa Rada Bezpieczeństwa.

Jak łatwo zauważyć, zakres obowiązków obejmuje prawie wszystko. Kilka wyjątków – CIA może kraść informacje, jeśli są one w inny sposób „niedostępne”. Na terenie Stanów Zjednoczonych CIA nie ma prawa brać udziału w żadnych operacjach wywiadowczych ani kontrwywiadowczych – jest to domena FBI. Nie może też aresztować czy wzywać obywateli na świadków, nie ma właściwie żadnych praw służb porządkowych. Pomimo to jest jedyną tak potężną organizacją wywiadowczą na świecie i jeśli nie znają tam odpowiedzi na jakieś pytanie, możesz być pewien, że jej agenci zastosują wszelkie potrzebne środki, by ją uzyskać. CIA jest wyjątkowo ogromną organizacją. Podzielona została na wydziały zbierania informacji i analiz, posiada też własny wydział operacyjny. To, jak silna jest w porównaniu z Wielkimi Przedwiecznymi, pozostaje przedmiotem sporów współczesnych Badaczy Mitów. Ze względu na swoje powiązania z Narodową Radą Bezpieczeństwa, CIA może zażądać personelu stosownego do wykonania prawie każdego zadania.

RANDAL HORNE, 39 lat, dyrektor placówki CIA, Lima, Peru

S 13 KON 14 BC 14 INT 15 MOC 16
ZR 16 WG 14 WYK 17 P 80 WT 14



Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet automatyczny .25 – 65%, obrażenia 1k6; mały nóż 48%, obrażenia 1k4+mo; uderzenie pięścią 84%, obrażenia 1k3+mo; kopnięcie 66%, obrażenia 1k6+mo; uderzenie głową 47%, obrażenia 1k4+mo.

Umiejętności: angielski 75%, charakteryzacja 55%, hiszpański 84%,

japoński 33%, korzystanie z bibliotek 44%, nasłuchiwanie 78%, otwieranie zamków 19%, perswazja 81%, pierwsza pomoc 21%, prowadzenie samochodu 35%, psychologia 63%, skradanie się 42%, spostrzegawczość 85%, targowanie się 48%, ukrywanie czegoś 24%, ukrywanie się 69%, unik 64%, wmawianie 61%, wspinanie się 32%, znajomość komputerów 32%.

TERRORYZM

Pod koniec II wojny światowej i na początku zimnej wojny wzrosła gwałtownie liczba zamachów terrorystycznych wykonywanych przez małe organizacje, próbujące wpływać na politykę. Po zakończeniu zimnej wojny, grupy terrorystyczne stały się głównym celem większości agencji wywiadowczych na świecie. Pomimo że wiele takich organizacji zdaje się kierować wskazówkami płynącymi z Bliskiego Wschodu, istnieje wiele innych, próbujących coś zmienić w pozostałych częściach świata – są one nie mniej brutalne, ale z pewnością rzadziej się je spotyka. W rzeczywistości tylko w kilku krajach na Ziemi nie działają grupy terrorystyczne.

Małe organizacje fanatyków, których członkowie bardzo często podróżują do różnych krajów, wciąż popadające w zatargi ze stróżami prawa i podejrzwane o używanie przemocy, są dokładnie obserwowane przez miejscowe i międzynarodowe służby policyjne. Groźba terroryzmu ogólnoświatowego jest jak najbardziej realna, a wzięte na cel rządu nie zawahają się przed użyciem największych dział, by rozprawić się z zagrożeniem. Badacze, którzy polegają na sile ognia, a ich działalność wykracza poza prawo, mogą zostać uznani za tego typu zagrożenie i w większości wypadków nie będą mieli czasu na wyjaśnienie nieporozumień podczas rajdu grup SAS albo GSG-9, których standardową procedurą operacyjną jest „strzelaj najpierw, przepraszaj później”.

TAJNE SŁUŻBY (SECRET SERVICE)

Tajne Służby są jedną z najmniejszych federalnych agencji stróżów prawa i zatrudniają około 2000 osób na całym świecie. Pracownicy Tajnych Służb, albo inaczej agenci departamentu skarbu, wypełniają w Stanach Zjednoczonych dwa istotne zadania. Badają wszelkie przepięstwa mające związek z pieniędzmi, od podrabiania banknotów do fałszowania kart kredytowych. Dodatkowo odpowiedzialni są za zapewnienie ochrony prezydentowi, wiceprezydentowi, prezydentowi-elektowi i wiceprezydentowi-elektowi oraz członkom ich najbliższych rodzin. Opieka ta rozciąga się też na głównych kandydatów, byłych prezydentów i ich żony (ochrona nad nimi kończy się, gdy ponownie wyjdą za mąż) i dzieci (poniżej 16 roku życia), goszczących przedstawicieli innych stanów bądź rządów i pozostałych znaczących gości państwowych. Tajne Służby chronią też, na rozkaz prezydenta, przedstawicieli kraju, wykonujących specjalne zadania za granicą. Agenci towarzyszą danej osobie w każdej chwili.

Agenci muszą posiadać tytuł bakałarza uznanej szkoły, muszą przejść wymagające testy pisemne i ustne oraz intensywną kontrolę życiorysu, zanim zostaną uznani za zdalnych do służby. Przechodzą podstawowe szkolenie w Federalnym Centrum Szkoleniowym Stróżów Prawa w Glenco, w stanie Georgia, a potem dodatkowe w Beltsbill, w stanie Maryland. Podstawowe obejmuje standardowe techniki policyjne, włączając w to bezpieczeństwo osobiste i obronę. W skład zaawansowanego wchodzi: znajomość



wszystkich sposobów fałszowania (i zabezpieczania przed fałszowaniem) znanych departamentowi skarbu oraz wizyty w głównych drukarniach i odlewniach w Stanach Zjednoczonych, włącznie z wycieczką do Crane Paper Company w stanie Massachusetts, gdzie produkuje się papier używany w amerykańskich banknotach. Agent kończy kurs egzaminem, podczas którego ma zabezpieczyć przed sfalszowaniem własną walutę. Szkolenie w zakresie ochrony osobistej jest jednym z najlepszych na świecie i agenci kończą ten kurs przyzwyczajeni do robienia rzeczy nienaturalnych: gdy ktoś wyciąga broń, nie padają. Zamiast tego czynią z siebie cel, starając się chronić wyznaczony obiekt.

HARLAN LOWENSTEIN, 42 lata, dowódca Grupy Uderzeniowej Tajnych Służb, Waszyngton

S 14 KON 12 BC 16 INT 13 MOC 14
ZR 16 WG 9 WYK 15 P 60 WT 14



Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet automatyczny 9 mm (SigSauer P228) 77%, obrażenia 1k10; pałka ASP 49%, obrażenia 1k8+mo; uderzenie pięścią 54%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 87%, specjalne.

Ekwipunek specjalny: radio aktywowane głosem, o częstotliwości

stałej, ustawionej na bezpieczną linię departamentu skarbu; słuchawka; identyfikator; mikrofon w mankiecie. **Umiejętności:** angielski 65%, korzystanie z bibliotek 34%, księgowość 45%, nasłuchiwanie 62%, niemiecki 22%, perswazja 41%, prawo 64%, prowadzenie samochodu 66%, psychologia 43%, rzeźbienie 59%, skradanie się 42%, spostrzegawczość 81%, sztuka 41%, targowanie się 29%, ukrywanie się 29%, unik 53%, wmawianie 36%, wspinanie się 48%.

SŁUŻBY MARSZAŁKOWSKIE



Najstarszą federalną agencją stróżów prawa (założoną w 1789 roku) są Służby Marszałkowskie. Wchodzą w skład zarówno władzy sądowniczej, jak i wykonawczej. Prezydent mianuje 95 Marszałków Federalnych, z których każdy odpowiada za jeden dystrykt sądowniczy kraju, od Guam po Alaskę,

i ma pod sobą personel pomocniczy w postaci wicemarszałków (tych ostatnich jest w sumie około 3500). Liczba zastępców zależy od dystryktu. Stan Oregon, na przykład, posiada tylko jednego Marszałka Federalnego, rezydującego w Portland. Urzędy mu podległe znajdują się w innych miastach tego stanu, w każdym z nich pracuje od jednego do pięciu wicemarszałków. W sumie w Stanach Zjednoczonych i krajach im podległych istnieje 427 urzędów marszałkowskich.

Działalność Służb Marszałkowskich można dostrzec prawie wszędzie w federalnym systemie sądownictwa. Do ich obowiązków należy:

– zapewnianie wsparcia, ochrony i bezpieczeństwa dla

ponad 700 sądów federalnych i około 2000 sędziów federalnych i magistratów miejskich;

- zapewnianie ochrony uczestnikom sprawy (takim jak obrońcy, jurorzy i świadkowie), aresztowanie zbiegów federalnych;
- prowadzenie Programu Ochrony Świadków Federalnych i zapewnianie bezpieczeństwa zagrożonym świadkom rządowym;
- transportowanie i pilnowanie tysięcy więźniów federalnych;
- rekwirowanie własności i pieniędzy uzyskanych z dystrybucji narkotyków i innych przestępstw;
- wykonywanie nakazów rewizji, pojmania i aresztowania wydanych przez sąd federalny.

W skład Służb Marszałkowskich wchodzi też Grupa do Operacji Specjalnych (SOG). Oddział ten wkracza do akcji w sytuacjach alarmowych, takich jak zamieszki cywilne, zamachy terrorystyczne i inne sytuacje kryzysowe. Członkowie SOG są wyszkoleni w przywracaniu porządku podczas zamieszek i kontrolowaniu tłumów.

Wymagania stawiane marszałkom albo wicemarszałkom są podobne do obowiązujących w pozostałych federalnych agencjach stróżów prawa, włączając w to konieczność posiadania tytułu bakałarza, dobrego zdrowia fizycznego i przebycia szkolenia. Marszałkowie przechodzą szkolenie podstawowe w Federalnym Centrum Szkoleniowym Stróżów Prawa w Glenco, w stanie Georgia, a specjalistyczne w różnych miejscach, w zależności od przydziału. To pierwsze obejmuje standardowe techniki policyjne, bezpieczeństwo osobiste oraz samoobronę.

Wiele działo się w ciągu ostatnich lat w sprawie uczyńnięcia ze Służb Marszałkowskich organizacji ochronnej. Jej przedstawiciele są obecni w klinikach aborcyjnych na Florydzie, by chronić zagrożonych doktorów i pacjentów. Należy jednak pamiętać, że ich szkolenie skupia się głównie na ocenianiu zagrożenia. Pomimo to Służby Marszałkowskie Stanów Zjednoczonych mają reputację podobną do Kanadyjskiej Policji Konnej – „zawsze dopadną poszukiwanego człowieka” i są znane z wyjątkowo zaciętego ścigania zarówno przestępców, jak i uciekinierów.

KEIRDON PAYDEN, 48 lat, kierownik podurzędu, Laramie, stan Wyoming

S 15 KON 11 BC 14 INT 13 MOC 11
ZR 12 WG 14 WYK 16 P 55 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet automatyczny 9 mm (HK-P7) 66%, obrażenia 1k10; mały nóż 44%, obrażenia 1k4+mo; uderzenie pięścią 69%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 38%, specjalne; kopnięcie 52%, obrażenia 1k6+mo.

Umiejętności: angielski 65%, jeździectwo 54%, lakota 23%, nasłuchiwanie 47%, perswazja 29%, prawo 50%, prowadzenie samochodu 60%, psychologia 53%, skakanie 43%, skradanie się 41%, spostrzegawczość 63%, targowanie się 33%, tropienie 74%, ukrywanie się 47%, unik 48%, wmawianie 43%, wspinanie się 57%, znajomość komputerów 16%.



Siły zbrojne

W tej części znajdziesz ogólne zasady oraz dodatkowe informacje umożliwiające wykorzystanie amerykańskich sił zbrojnych w kampaniach rozgrywających się we współczesnych czasach.

Wojsko w dzisiejszym świecie jest jedną z najwidoczniejszych, najkosztowniejszych i – często – najbardziej kontrowersyjnych instytucji narodowych. Tworzy swoisty mikrokosmos – odbicie społeczeństwa w mniejszej skali, szczególnie w zindustrializowanych krajach świata. Nie powinno to zaskakiwać – organizacja ta posiada wszystko: doktorów, prawników, mechaników, tajnych agentów i policję, jak również piechotę, pilotów odrzutowców i komandosów. W każdym kraju zatrudnia dużą liczbę ludzi, zapewniając miejsca pracy, edukację i rozwój zawodowy. Ze względu na to, że w wielu krajach poza Stanami Zjednoczonymi służba wojskowa jest obowiązkowa, szansa na spotkanie kogoś, posiadającego doświadczenie militarne, jest dosyć duża.

W kilku krajach europejskich mężczyźni muszą obowiązkowo na rok lub dwa (w zależności od przydziału) wstąpić do wojska. Oficerów szkoli się przeważnie w specjalnych akademiach – w większości są to ludzie, którzy swoją służbę traktują jako pracę. Profesjonalne armie są przeważnie małe i składają się z ochotników i żołnierzy zawodowych, a od rezerwistów zależne są tylko w czasach niepokoju. Wojska w części Azji, Afryki i Ameryki Łacińskiej starają się dostosować do europejskich norm, ale mają zgoła inne zadania od swych europejskich odpowiedników.

Skorumpowane siły zbrojne

W państwach niezindustrializowanych wojsko zajmuje się nie tyle ochroną wszystkich obywateli, co raczej broni interesów rządzącej elity przed większością populacji. Istnieje wiele skorumpowanych sił zbrojnych, które służą interesom ludzi bogatych, wpływowych i kryminalistów (często wszystkich trzech w jednej osobie). Większość takich reżimów jest w stałym konflikcie z tymi, którzy sprzeciwiają się tej dominacji. Rządy te często mają w wyposażeniu najnowszy sprzęt i broń, zakupione na światowym rynku z pomocą dawnych gigantów zimnej wojny. Dyscyplina, morale i profesjonalizm różnią się w zależności od jednostki, ale oficerowie i żołnierze wyszkoleni przez dawnych sojuszników są często jednymi z lepszych na świecie. Większość oddziałów to jednak kiepsko wyszkoleni, nie mający motywacji poborowi, którzy służą ze strachu i z powodu pewności, że jutro będą mieli co zjeść.

Służba wojskowa w USA

W Stanach Zjednoczonych szkolenie i służba wojskowa są ochotnicze i wielu młodych ludzi zdobywa pieniądze na naukę w college'u, wstępując na cztery lub więcej lat do armii. Oprócz tego spora liczba ludzi, należących kiedyś do personelu sił zbrojnych, tak samo jak wieczni „weekendowi wojownicy”, służy w rezerwie i Gwardii Narodowej. Ta ostatnia często działa jako wsparcie dla wojska i zatrudnia się ją przy różnych zadaniach, mających na celu zlikwidowanie skutków klęsk żywiołowych. Siły zbrojne Stanów Zjednoczonych służą interesom narodu, więc znajdują się przeważnie pod nadzorem administracji cywilnej, która kształci żołnierzy według modelu honoru, oddania służbie i państwu.

Również i wojsko ma własne problemy. Podczas gdy wymaga od żołnierzy, by walczyli za najwyższe ideały ludzkości, żąda również, by poddali się najgorszym motywacjom – by zabijali bez żalu, uważali wrogów za nieludzi i ślepo wypełniali rozkazy. Wiele można mówić o zaszczytnej służbie i poświęceniu się dla kraju, trudno jednak uciec od brutalnych rytuałów i treningów. Te składniki są obecne w tym samym stopniu, co świadomość służby, honoru i oddania dla kraju.

Jeśli jednak siły zbrojne, jako instytucja, muszą odwoływać się do mrocznych stron człowieczeństwa, proponują też wiele możliwości radzenia sobie z nimi. Wojska Stanów Zjednoczonych starają się oferować swoim żołnierzom nieograniczone możliwości rozwoju, czyniąc z nich interesujący bastion zarówno liberalizmu, jak i dyskryminacji. Żołnierze z różnych klas społecznych dotarli wysoko, zdobywając wiele wyróżnień podczas służby. Jednocześnie innych bito, obrażano, poniżano i niszczone tylko za to, kim byli.

Wojsko Stanów Zjednoczonych jest małym wszechświatem, jednakże nie do końca przypomina amerykańskie społeczeństwo. Zawiera w sobie więcej z najlepszych i więcej z najgorszych jego elementów, i dlatego też stamtąd może wywodzić się zarówno wielu Badaczy, jak i kultystów.

Badacze z wojskową przeszłością

Gracze, którzy zdecydują się na posiadanie wojskowej przeszłości, zyskują kilka dodatkowych możliwości. Mogą posiadać wyspecjalizowane umiejętności, przeszkolenie w szkole przetrwania i walce, jak również

przydatne kontakty, dzięki którym zdobędą potrzebne informacje. Członkostwo w rezerwie bądź Gwardii Narodowej niesie ze sobą przeszkolenie wojskowe i umiejętność posługiwania się bronią, nie odsuwając Badacza od jego głównej pracy.

Wszystko ma jednak swoją cenę. Jako część sił rządowych armia utrzymuje ogromne archiwa, dostępne dla wszystkich innych agencji federalnych i policyjnych. Badacz z przeszłością wojskową nie ma szans na zatarcie za sobą śladów. Służba wojskowa ułatwia jego wysledzenie. Wynika to z prostego faktu, że instytucja ta chce wiedzieć, co się dzieje z jej własnością, niezależnie od tego, czy jest nią weteran, czy świeży rekrut. Odkrywcy, którzy udzielali się w wojsku, rezerwie czy Gwardii Narodowej, muszą być gotowi na wezwanie rządu i powinni zdawać sobie sprawę, że w mniejszym lub większym stopniu stracili kontrolę nad własnym życiem.

Żołnierze służby czynnej muszą słuchać rozkazów, zaś pracownicy innych służb, takich jak Rangers, Siły Specjalne czy wywiad, są ściśle nadzorowani, a za ogromny wysiłek, jaki Wuj Sam włożył w ich wykształcenie, wymaga się, by odpłacali absolutną lojalnością i posłuszeństwem. Żaden Badacz należący do sił zbrojnych nie może liczyć na to, że będzie miał lekkie życie. Treningi i ćwiczenia są obojętne, a ich opuszczenie, szczególnie bez pozwolenia, może mieć poważne reperkusje. Strażnik powinien od czasu do czasu przypominać takiej osobie, że może zostać niedługo powołana. Czasami może on zażyczyć sobie pomysłu Testu Szczęścia, by postać uniknęła poboru.

Tworzenie przedstawicieli sił zbrojnych

Poniżej podane są podstawowe wytyczne do stworzenia postaci, należącej do którejś z grup, które wchodziły w skład sił zbrojnych Stanów Zjednoczonych. Część informacji może być użyteczna przy generowaniu postaci innych narodowości, ale możliwe, że Strażnik będzie



musiał wprowadzić pewne poprawki. Wiele profesji zapewnia dużą liczbę punktów umiejętności, wynikających z zawodu – w ten sposób przedstawiamy zalety rygorystycznego treningu i dużego wysiłku wkładanego przez wojsko w wykształcenie rekruta. Premie te powinny być odpowiednie do wymagań, jakie rząd postawi przed tymi osobami. W większości wypadków specjalnie wyszkolony personel wojskowy nie powinien być wyznaczany do badania tajemnic i rozwiązywania zagadek Mitów, dopóki nie zostanie przedstawiony jasny cel militarny.

Wytyczne te zawierają listy umiejętności, na które Badacze mogą, jak w normalnych warunkach, przeznaczyć swoje punkty umiejętności wynikające z zawodu. Podane są również listy tzw. specjalizacji, dzięki którym wojsko upewnia się, że osoba posiada minimalny poziom wykształcenia. Badacz albo otrzymuje liczbę punktów odpowiednią, by uczynić zadość wymaganiom, albo Strażnik przyznaje wartość umiejętności, zawierającą się pomiędzy jej granicznymi wartościami. Gracze mogą dodawać do nich punkty wynikające z zawodu, zwiększając je powyżej podstawowych wartości.

MARYNARZE

Są to rekruci marynarki wojennej i straży przybrzeżnej w stopniu od starszego marynarza do starszego bosmana. Stanowią podstawową załogę oraz obsługę statków i urzędów marynarki wojennej. Instytucja ta jest niezależnym społeczeństwem, które posiada własną policję, kucharzy, mechaników, redaktorów itd.

Zawodowi marynarze w zwyczajny sposób rozdzielają punkty wynikające z zawodu. Oprócz tego o 10% zwiększają *pływanie*, *nawigację* i jednego rodzaju *pilotowanie*. Otrzymują również za darmo trzy umiejętności, które uważa się za ich specjalizację: dwie na poziomie profesjonalnym (50-70%) i jedną na poziomie eksperta (75%-85%); często odnoszą się one bezpośrednio do funkcji, jaką pełni marynarz (np. mat artylerzysta może posiadać *artylerię*, *mechanikę* i *obsługę ciężkiego sprzętu*).

Badacze, nie będący w służbie czynnej, powinni rozdzielić punkty wynikające z zawodu na umiejętności związane z ich główną profesją. Na wojskowe mogą rozdysonować 10 punktów za każdy rok spędzony w siłach zbrojnych. Dodatkowo otrzymują za darmo trzy na poziomie nowicjusza (20%-40%), uważane za ich specjalizację. Lata spędzone na służbie dodaje się do bazowego wieku Badacza.

Umiejętności: chwyt, cios pięścią, karabin, kopnięcie, nawigacja, nóż, pilotowanie łódek, pilotowanie statków, pistolet maszynowy, pistolet, pływanie, rzucanie, uderzenie głową.

Specjalizacje: artyleria, broń ciężka, elektronika, elektryka, język obcy, karabin maszynowy, korzystanie z bibliotek, księgowość, mechanika, nasłuchiwanie, nurkowanie, obsługa ciężkiego sprzętu, pierwsza pomoc, prawo, skradanie się, spozostregawczość, ukrywanie czegoś, wspieranie się, znajomość komputerów.

ŻOŁNIERZE/PIECHOTA MORSKA

W skład tej grupy wchodzi rekruci sił lądowych, piechoty morskiej i sił powietrznych w stopniach od szeregowca do starszego sierżanta sztabowego. Są to piechurzy, czołgiści, artylerzyści, saperzy, medycy, żandarmi, mechanicy i elektrycy. Oni właśnie stanowią podstawę istnienia armii, piechoty morskiej i sił powietrznych. Wielu podoficerów to zawodowi żołnierze, ale większość ma krótkie kontrakty. Chcą „odrobić pańszczyznę” i wykorzystać swoje umiejętności w cywilnym życiu. Duża część rezerwistów i członków gwardii posiada właśnie taki życiorys i tylko niewielu przeszło bardziej intensywne, specjalistyczne szkolenie.

W celu stworzenia postaci zawodowego żołnierza należy rozdzielić punkty wynikające z zawodu w normalny sposób, a następnie dodatkowych 50 punktów przeznaczyć na umiejętności bojowe. Badacz ten otrzymuje za darmo również trzy specjalizacje na poziomie profesjonalisty (50%-70%); są one często ściśle powiązane z jego rolą (np. żandarmeria wojskowa – *prawo, psychologia i spostrzegawczość*, kierowca czołgu – *artyleria, mechanika i obsługa ciężkiego sprzętu* albo różne inne wariacje, jakie Strażnik uzna za stosowne).

Badacze, nie będący zawodowymi żołnierzami, powinni rozdysponować punkty wynikające z zawodu na umiejętności głównej profesji. Za każdy rok spędzony w siłach zbrojnych (przeważnie minimum cztery lata) Badacz dostaje 10 punktów do rozdzielenia na umiejętności wojskowe i otrzymuje trzy specjalizacje na poziomie nowicjusza (20%-40%). Lata spędzone na służbie dodaje się do podstawowego wieku Badacza.

Umiejętności: bagnet, chwyt, cios głową, cios pięścią, karabin, nóż, pistolet maszynowy, pistolet, rzucanie.

Specjalizacje: artyleria, broń ciężka, elektronika, elektryka, język obcy, karabin maszynowy, korzystanie z bibliotek, księgowość, mechanika, nasłuchiwanie, nawigacja, obsługa ciężkiego sprzętu, pierwsza pomoc, prawo, prowadzenie czołgu, prowadzenie motocykla, prowadzenie samochodu, spostrzegawczość, ukrywanie czegoś, znajomość komputerów.

KAPRAL GUADALUPE „Lupe” SALAZAR, 20 lat, Żandarmeria Armii Stanów Zjednoczonych, Fort Bliss, stan Texas

S 12 KON 13 BC 11 INT 12 MOC 10
ZR 14 WG 15 WYK 13 P 50 WT 12

Modyfikator obrażeń: brak

Broń: Beretta model 92S 9 mm 80%, obrażenia 1k10; pałka 50%, obrażenia 1k6+mo; cios pięścią 75%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 80%, specjalne; kopnięcie 50%, obrażenia 1k6+mo.

Umiejętności: angielski 65%, hiszpański 40%, karabin 60%, nasłuchiwanie 40%, pierwsza pomoc 40%, pistolet maszynowy 50%, prawo 50%, prowadzenie motocykla 70%, rzucanie 70%, spostrzegawczość 45%, znajomość komputerów 60%.



OFICEROWIE

Ludzi należących do tej grupy rekrutuje się w różnych miejscach, ale większość wywodzi się z programu ROTC (Korpus Szkoleniowy Oficerów Rezerwy), uniwersytetów i szkół oficerskich, w których można uzyskać stopień kadmety. Część elity oficerskiej, około 10%-20%, pochodzi z akademii wojskowych. W Stanach Zjednoczonych najbardziej znane to: Akademia Sił Powietrznych w Annapolis, Akademia Straży Przybrzeżnej i West Point.

Oficerowie, czy to w siłach powietrznych, armii, piechocie morskiej, czy straży przybrzeżnej, tworzą podstawową strukturę dowodzenia i administracji dla swoich gałęzi sił zbrojnych. Niektórzy z nich to lekarze i prawnicy, którzy służą społeczności wojskowej zarówno w czasie pokoju, jak i wojny. Wielu przechodzi bardziej specjalistyczne szkolenie, np. pilotażu lub dowodzenia grupami komandosów i Sił Specjalnych. To właśnie ci ostatni zostali opisani w tej części.

Zawodowi oficerowie w normalny sposób mogą rozdysponować swoje punkty wynikające z zawodu. Ponadto otrzymują dodatkowych 50 punktów do rozdzielenia na umiejętności administracyjne bądź dowódcze (np. *znajomość komputerów, perswazja* itp.) oraz trzy specjalizacje na poziomie profesjonalisty (50%-70%) i jedną na poziomie eksperta (75%-85%). W zależności od decyzji Strażnika, ci, którzy skończyli bardziej renomowane akademie wojskowe, mogą zwiększyć swoją *wiarygodność* o 10%.

Badacze, którzy kiedyś byli oficerami, rozdzielają swoje punkty wynikające z zawodu na umiejętności wywodzące się z głównej profesji. Za każdy rok spędzony w siłach zbrojnych otrzymują 10 punktów do rozdysponowania na umiejętności wojskowe oraz cztery specjalizacje na poziomie nowicjusza (20%-40%). Lata spędzone w siłach zbrojnych (minimum cztery) dodaje się do podstawowego wieku Badacza.

Umiejętności: chwyt, cios pięścią, karabin, księgowość, nawigacja, perswazja, pistolet maszynowy, pistolet, psychologia, skakanie, uderzenie głową, unik, wiarygodność, wmawianie, znajomość komputerów.

Specjalizacje: historia, język obcy, korzystanie z bibliotek, medycyna, nasłuchiwanie, pilotowanie łódki, pilotowanie statku, prawo, skradanie się, spostrzegawczość, targowanie się, ukrywanie się.

WYWIAD

Planowanie wojskowe w dużym stopniu zależy od informacji zebranych przez sieć agentów, a potem zweryfikowanych przez analityków. Pomimo że część danych pochodzi z CIA i NSA, różne siły zbrojne w Stanach Zjednoczonych finansują własny personel i szkolą go w szpiegostwie, analizie danych satelitarnych, zwładzie oraz taktycznej analizie konwencjonalnych i niekonwencjonalnych stref konfliktowych. Do organizacji wywiadowczych należą: Agencja Wywiadu Obronnego (DIA), która koordynuje działania wywiadu wojskowego i przydziela attaché do ambasad Stanów Zjednoczonych; Dowództwo Wywiadu i Ochrony (INSCOM); Biuro Wywiadu Marynarki Wojennej (ONI); Służba Wywiadowcza Sił Powietrznych (AFIS); Narodowe

Biurowo Zwiadowcze (NRO), które obsługuje satelity szpiegowskie i towary wojskowe w programach kosmicznych; Wywiad **Piechoty Morskiej Stanów Zjednoczonych (USMCI)**.

Istnieją także oddziały detektywistyczne w każdej gałęzi sił zbrojnych: Wydział Spraw Kryminalnych (CID) w armii; Służby Detektywistyczne Marynarki (NIS) w marynarce i piechocie morskiej; Urząd Spraw Specjalnych (OSI) w siłach powietrznych; Wydział Dochodzeniowy Straży Przybrzeżnej (CGI).

Podczas pokoju zajmują się one głównie sprawami wewnętrznymi, ale podczas wojny mogą zostać powołane do wykonywania czynności wywiadowczych.

Dla oficera normalnie rozdysponuj punkty wynikające z zawodu. Rozdziel 50 dodatkowych punktów na umiejętności szkolne (np. *korzystanie z bibliotek, język obcy, psychologia* itp.). Wybierz trzy specjalizacje na poziomie profesjonalisty (50%-70%). Dla personelu wojskowego stwórz postać na podstawie opisu żołnierza, ale użyj poniższej listy umiejętności i specjalizacji.

Umiejętności: chwyt, cios głową, język obcy, karabin, kopnięcie, korzystanie z bibliotek, perswazja, pistolet maszynowy, pistolet, psychologia, rzucanie, uderzenie pięścią, znajomość komputerów.

Specjalizacje: charakteryzacja, elektronika, fałszerstwo, księgowość, medycyna, nawigacja, otwieranie zamków, prawo, skradanie się, spostrzegawczość.

PORUCZNIK HAROLD FONG, 25 lat, detektyw CGI, Wyspa Straży Przybrzeżnej Alameda, stan Kalifornia
S 10 KON 14 BC 15 INT 15 MOC 12
ZR 13 WG 10 WYK 16 P 60 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Beretta model 92S 9 mm 70%, obrażenia 1k10; uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 50%, specjalne.

Umiejętności: angielski 75%, chiński (kantoński) 40%, fotografowanie 50%, karabin 45%, korzystanie z bibliotek 50%, księgowość 45%, mechanika 30%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 40%, otwieranie zamków 20%, perswazja 60%, pierwsza pomoc 50%, pistolet maszynowy 45%, prawo 75%, prowadzenie samochodu 50%, psychologia 55%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 50%, unik 36%, wiarygodność 20%, wmawianie 40%, znajomość komputerów 50%.



PILOCI

Piloci służą we wszystkich rodzajach sił zbrojnych, niezależnie od tego, czy są pilotami myśliwców, bombowców, samolotów transportowych, rozpoznawczych czy helikopterów. Wszyscy odgrywają istotną rolę w misjach wojskowych, lecz najbardziej ceni się pilotów myśliwców. Jak wszyscy, są oni oficerami, ale poświęca się im więcej czasu i uwagi ze względu na ich szerokie wykształcenie i wyszkolenie. Uwaga: pilot nie może mieć BC większej od 15,

a jego INT i ZR muszą wynosić 15 lub więcej. Nie może mieć wady wzroku.

Piloci normalnie rozdzielają swoje punkty wynikające z zawodu. Otrzymują dodatkowe 75 punktów na umiejętności pilotażowe i z nimi związane. Wybierają jedną specjalizację na poziomie nowicjusza (20%-40%) i jedną na poziomie profesjonalisty (50%-70%).

Umiejętności: chwyt, cios głową, cios pięścią, karabin, kopnięcie, nawigacja, pierwsza pomoc, pilotowanie cywilnego samolotu transportowego, pilotowanie cywilnych samolotów śmigłowych, pilotowanie helikoptera, pilotowanie myśliwca, pistolet maszynowy, pistolet, skakanie, skoki ze spadochronem, spostrzegawczość, unik, znajomość komputerów.

Specjalizacje: broń ciężka, elektronika, elektryka, karabin maszynowy, mechanika, nasłuchiwanie, pływanie, psychologia, skradanie się.

Major ROBERT FRANKLIN, 30 lat, pilot sił powietrznych, dowódca Specjalnej Eskadry Eksperymentalnej (Obszar 51), Groom Lake, stan Nevada
S 11 KON 12 BC 10 INT 15 MOC 13
ZR 16 WG 13 WYK 20 P 65 WT 11

Modyfikator obrażeń: brak

Broń: Beretta model 92S 9 mm 60%, obrażenia 1k10; uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 45%, specjalne

Umiejętności: broń ciężka 60%, fizyka 35%, karabin maszynowy 40%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 80%, pierwsza pomoc 50%, pilotowanie myśliwca 85%, pływanie 45%, skakanie 65%, skoki ze spadochronem 60%, spostrzegawczość 60%, unik 62%, wiarygodność 35%, wmawianie 55%, znajomość komputerów 70%.



RANGER/SPADOCHRONIARZ

Rangerzy i spadochroniarze tworzą elitarne formacje, używane zarówno do frontalnych ataków, jak i wykonywania misji za linią frontu. Żołnierze wchodzący w ich skład muszą być w każdej chwili gotowi do zwiadu, szybkiego rajdu, sabotażu wrogiej komunikacji i zaopatrzenia albo przeprowadzenia nowej ofensywy. Są przeważnie ochotnikami i żołnierzami zawodowymi.

Jak zwykle, rozdziel punkty wynikające z zawodu. Dodaj 75 pkt. do rozdysponowania na umiejętności związane z walką bądź przeżyciem. Wybierz jedną specjalizację na poziomie profesjonalisty (50%-70%) i jedną na poziomie nowicjusza (20%-40%).

Umiejętności: bagnet, broń ciężka, chwyt, karabin, kopnięcie, nasłuchiwanie, nawigacja, nóż, obserwacja, pistolet maszynowy, pistolet, rzucanie, skoki na spadochronie, skradanie się, uderzenie głową, uderzenie pięścią, ukrywanie czegoś, ukrywanie się, unik, wspinanie się.

Specjalizacje: język obcy, karabin maszynowy, materiały wybuchowe, mechanika, obsługa ciężkiego sprzętu, pierwsza pomoc, psychologia, sztuki walki, tropienie, znajomość komputerów.

SIŁY SPECJALNE/ODDZIAŁY SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA

Członkowie oddziałów specjalnego przeznaczenia i sił specjalnych stanowią elitę elity. To najlepiej wyszkoleni i najbardziej doświadczeni podoficerowie i oficerowie w siłach zbrojnych. Ich trening obejmuje szeroki zakres zadań, w tym antyterrorizm, działania przeciwpartyzanckie, konflikty o małym nasileniu, sabotaż, szkolenie partyzantów, wspieranie zadań szpiegowskich, zamachy i wiele innych misji. Siły te w całości składają się z ochotników i zawodowych żołnierzy, którzy są doskonali we wszystkim, co tyczy żołnierki; szkolenie jest trudne i często niebezpieczne. Każdy Badacz (lub bardzo rzadko Badaczka) tej profesji będzie doskonale wyszkoloną postacią, która jest groźna w każdej sytuacji i z tego powodu znajdować się będzie pod nadzorem rządu. Na oddziały specjalnego przeznaczenia w Stanach Zjednoczonych składają się: Delta Force, Zielone Berety, Jednostki do Zadań Specjalnych, Powietrzne Jednostki Ratownicze, Navy SEAL i Siły Rozpoznawcze Piechoty Morskiej. W innych krajach do podobnych jednostek zaliczają się: brytyjska Specjalna Służba Powietrzna (SAS) i Specjalna Służba Morska (SBS); francuska Grupa Interwencji Żandarmerii Narodowej (GIGN); izraelska Jednostka 269, Sayaret Matkal i Kommando Yomi; rosyjskie jednostki Specnazu.

Uwaga: Badacz, pragnący wybrać ten zawód, musi mieć KON, INT i WYK powyżej 15. Pamiętaj, że osoby te są bardzo cenne dla rządu i znajdują się pod jego czujną obserwacją, więc nie mają możliwości niezależnego działania.

Postaci należące do sił specjalnych otrzymują podwójną liczbę punktów wynikających z zawodu (40 x WYK) oraz dwie specjalizacje na poziomie profesjonalisty (50%-70%) i dwie na poziomie eksperta (75%-85%). Oficerowie w większości posiadają dyplomy, często z wielu dziedzin.

Umiejętności: broń ciężka, chwyt, cios głową, cios pięścią, elektryka, karabin maszynowy, karabin, kopnięcie, materiały wybuchowe, mechanika, nasłuchiwanie, nawigacja, nóż, pierwsza pomoc, pistolet maszynowy, pistolet, pływanie, psychologia, rzucanie, skakanie, skradanie się, spostrzegawczość, strzelba, sztuki walki, tropienie, ukrywanie czegoś, ukrywanie się, unik, wmawianie, wspinanie się, znajomość komputerów.

Specjalizacje: artyleria, charakteryzacja, elektronika, fałszerstwo, język obcy, medycyna, nurkowanie, obsługa ciężkiego sprzętu, otwieranie zamków, pilotowanie cywilnych samolotów śmigłowych, pilotowanie helikoptera, pilotowanie łódki, pilotowanie myśliwca, skoki ze spadochronem.

Porucznik ERIC WEST, 28 lat, Navy SEAL, Druga Drużyna SEAL, na służbie w Zatoce Perskiej

S 16 KON 18 BC 15 INT 16 MOC 15
ZR 15 WG 14 WYK 18 P 75 WT 17

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 60%, specjalne; kopnięcie 60%, obrażenia 1k6+mo; nóż 50%, obrażenia 1k4+2+mo; oraz inne wymagane do wypełnienia misji.



Umiejętności: angielski 80%, arabski 75%, broń ciężka 60%, karabin 60%, literatura islamska 48%, materiały wybuchowe 60%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 50%, nurkowanie 50%, pierwsza pomoc 50%, pilotowanie helikoptera 50%, pilotowanie łódki 75%, pistolet 60%, pistolet maszynowy 70%, pływanie 50%, psychologia 60%, rzucanie 55%, skakanie 50%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 50%, sztuki walki 40%, tropienie 25%, ukrywanie czegoś 50%, ukrywanie się 55%, unik 60%, wmawianie 50%, wspinanie się 60%, znajomość komputerów 25%.



Rezerwiści i Gwardia Narodowa

Badacze mogą być członkami Rezerwy Sił Zbrojnych lub Gwardii Narodowej. Od takich osób wymaga się uczestniczenia w częstych (raz albo dwa razy w miesiącu) szkoleniach weekendowych i sesjach praktycznych, a także oczekuje się, że będą brać udział w corocznych manewrach, które mogą trwać tydzień lub dłużej. Jeśli ćwiczenia nie są częścią sesji, nie ma potrzeby, by Strażnik je rozgrywał, ale Badaczom w nich uczestniczącym powinien przyznać krzyżyk dla umiejętności wojskowych oraz test doświadczenia dla tych, które według niego były najczęściej używane. Podczas miesięcznej służby może ich być od jednej do trzech. W wypadku bardziej zaawansowanych i przedłużonych ćwiczeń, gracz może wykonywać test doświadczenia dla od sześciu do dziesięciu umiejętności, zawsze zależnie od woli Strażnika. Można przeprowadzić specjalną sesję dla graczy biorących udział w ćwiczeniach.



NOWE UMIEJĘTNOŚCI

Artyleria (00%): przy pomocy tej umiejętności Badacz może w poprawny sposób obsługiwać dowolną liczbę dział o dużym kalibrze, od haubic i armat czołgowych po działka automatyczne.

Materiały wybuchowe (00%): posiadający tę umiejętność Badacz potrafi zakładać ładunki wybuchowe i konstruować wybuchowe pułapki. Wie, w jaki sposób efektywnie ich użyć, by wysadzić samochód czy budynek, oraz jak je rozbroić.

Charakteryzacja (05%): umiejętność służąca do zmiany wyglądu Badacza przy pomocy makijażu i ubrań, a także różnych zachowań. Przydatna, gdy Odkrywca chce ująć czyjeś uwagi lub podawać się za kogoś, kim nie jest.

Fałszerstwo (05%): ta umiejętność pozwala tworzyć fałszywe dokumenty bądź podpisy.

Broń ciężka (10%): dzięki tej umiejętności Badacz może używać ciężkiej wojskowej broni wsparcia, takiej jak granatniki, wyrzutnie rakiet, miotacze płomieni i moździerze, zarówno w wariacie ręcznym, jak i zamontowanych na pojazdach.

Policja

W tym rozdziale opisano obecność centralnej władzy w życiu codziennym i niektóre z ograniczeń, którym podlega owa władza.

Departamenty i wydziały policji całego świata różnią się od siebie wieloma rzeczami, ale jeden aspekt łączy je wszystkie – stoją na granicy pomiędzy społeczeństwem a tymi, którzy zostali wyrzuceni poza jego nawias. Większość glin szybko stwierdza, że przeciętny obywatel nie ma pojęcia, co oznacza fakt pracy w tym zawodzie. Zwykły człowiek nie widzi bowiem codziennie najgorszych stron ludzkości. Nic więc dziwnego, że wszelkich bractw, w tym i policji, są tak blisko ze sobą związane – żołnierze, którzy przeżyli razem wojnę, utrzymują ze sobą kontakty bliższe niż większość rodzin.

Należy mimo to stwierdzić, że policjanci, jak inni ludzie, są przecież omylni. Korupcja istnieje prawie wszędzie, a w niektórych częściach świata jest absurdalnie jawna. Środków na ochronę porządku jest zwykle za mało, a funkcjonariuszy częściej wzywa się, by radzili sobie z objawami niż z chorobą. Większość akcji to odpowiedzi na działania przestępców, a nie operacje prewencyjne, choć prawie każdy departament na świecie stara się to zmienić. Należy również pamiętać, że policja, gdy rozprawia się z podejrzanymi i łamiącymi prawo, musi postępować

zgodnie z protokołem. Jest bardzo mało miejsca na interpretację prawa i wynikających z niego nakazów. Funkcjonariuszy, którzy naruszają zasady, często się karze, albo wyrzucając ich z pracy, albo przydzielając do papierkowej roboty.

Większość policjantów uważa to, co robią przede wszystkim za pracę. Nie oznacza to wcale, że idealista, który chce służyć społeczeństwu, nie nosi odznaki. Istotne jest to, iż bycie policjantem oznacza stały zawód i pensję, kilka udogodnień i możliwość awansu. Każdy glina podpisuje się pod specyficznym mottem: „my przeciwko nim”. Nie różni się to wcale od tego, czego uczy się żołnierzy podczas podstawowego treningu. Członkostwo w specjalnej grupie daje policjantom potrzebne wsparcie i komfort. Ci, którzy odnajdują dodatkowo satysfakcję w pomaganiu innym, dostają to za darmo.

MIRANDA/ESCOBEDO

W Stanach Zjednoczonych rozporządzenia Mirandy/Escobedy z 1966 roku funkcjonariusze policji odebrali jako cios poniżej pasa. W czasie gdy wymuszanie, zarówno fizyczne, jak i psychologiczne stosowano rutynowo

Co policji wolno zrobić, a czego nie

Policja może:

- Aresztować osobę, która prawdopodobnie weszła w konflikt z prawem.
- Przeprowadzić rewizję i aresztować podejrzanego po oficjalnym zatrzymaniu, po czym uzyskać fizyczne dowody przestępstwa tej osoby bez jej pozwolenia.
- Przeprowadzić aresztowanie bez nakazu w momencie popełniania przestępstwa, ale podając prawdopodobną przyczynę.
- Użyć wszelkich środków nie powodujących śmierci, jakie potrzebne są do przeprowadzenia aresztowania.
- Skonfiskować podczas aresztowania widoczne przedmioty bez nakazu rewizji.
- Przeprowadzać krótkie systematyczne kontrole przy blokadach i punktach kontrolnych.
- Wkroczyć siłą do pomieszczenia tylko w wypadku zauważenia popełnianego przestępstwa lub z przekonaniem, że podejrzanym jest w środku.

Policja nie może:

- Zatrzymać osoby na dłuższy czas bez podania prawdopodobnej przyczyny aresztowania.
- Zmusić osoby do oddania dowodu bądź innych przedmiotów osobistych, jeśli nie jest ona aresztowana.
- Zatrzymywać osobę dłużej niż to potrzebne, by ją wylegitymować.
- Zatrzymać osoby na podstawie domysłów lub jakiegokolwiek nie wypowiedzianego podejrzenia.
- Oficjalnie przeszukać osoby lub jej własności bez dokonania aresztowania bądź podania prawdopodobnego powodu.
- Dokonywać losowych zatrzymań samochodów na drogach publicznych.
- Przeprowadzać rewizji osobistej bez uzasadnionego podejrzenia, że miało miejsce bądź będzie miało miejsce przestępstwo.

Lista ta mogłaby się ciągnąć jeszcze długo. Poszczególne punkty różnią się w zależności od państwa. Jeżeli prawodawstwo zapewnia jednostce jakiegokolwiek przywileje, policjanci mają obowiązek je znać i ich przestrzegać.

podczas śledztwa, Sąd Najwyższy w Stanach Zjednoczonych wydał rozporządzenia Mirandy i Escobedy, by upewnić się, że podejrzany złożył zeznania dobrowolnie. Zrozumiałe jest, że reakcja policji na te rozporządzenia (które wymagały, aby podejrzany znał swoje prawa do posiadania prawnika i zachowania milczenia, rozciągające się również na pomieszczenie do przesłuchań) była prawie jednogłośnie negatywna. Kto przy zdrowych zmysłach, oprócz niewinnych, otworzyłby usta, gdyby wiedział, że może je całkiem legalnie trzymać zamknięte i w ten sposób najszybciej zakończyć przesłuchanie? Każdy prawnik powie ci, że nie ma żadnej logicznej przyczyny, aby odpowiadać na pytania detektywa pod nieobecność obrońcy.

Zaskakujące jest, że ludzie mimo to mówią. Detektywi policyjni są doskonałymi znawcami natury ludzkiej i wirtuozami w przekonywaniu podejrzanego do zrzeczenia się własnych praw. Jako że większość spraw rozwiązuje się na podstawie zeznań w połączeniu z materiałem dowodowym i zeznaniami świadków, duża ich część pozostałaby nie rozwiązana, jeśli proces śledztwa zostałby ograniczony duchem Mirandy/Escobedy. Detektywi postępują zgodnie z literą prawa i gdy już sobie odpuszczają te formalności, mogą rozpocząć prawdziwe przesłuchania. To właśnie przez ten dziwny akt sprzedaży, nieporównywalny do niczego w całej historii, detektyw może przekonać podejrzanego, by pozwolił na przeprowadzenie przesłuchania pod nieobecność obrońcy. Wszystko, co ten musi zrobić, by je przerwać, to domagać się prawnika i funkcjonariusz musi usłuchać. Tylko tyle. Ale często nikt tego nie robi, przekonany, że taka prośba tylko pogorszy sprawę.

Detektyw Nicholas Toro, 44 lata, departament policji w Nowym Jorku, dystrykt 26

S 13 KON 13 BC 14 INT 12 MOC 11
ZR 9 WG 13 WYK 13 P 55 WT 14

Modyfikator obrażeń: brak

Broń: rewolwer .38 52%, obrażenia 1k10; Ithaca, bloko-wo-ślizgowa kaliber 12 42%, obrażenia 4k6; uderzenie pięścią 49%, rany 1k3+mo.

Umiejętności: angielski 60%, hiszpański 75%, korzystanie z bibliotek 26%, nasłuchiwanie 48%, okultyzm 18%, patologia sądowa 39% perswazja 61%, prawo 46%, prowadzenie samochodu 38%, psychologia 54%, skradanie się 17%, spostrzegawczość 56%, targowanie 41%, unik 32%, wiarygodność 42%, wspinanie się 24%, znajomość komputerów 22%.



Współczesna patologia sądowa

Większość głównych departamentów policji posiada dziś jednostki specjalnie przeznaczone do analizy miejsca zbrodni. W ich skład wchodzi profesjonaliści, mający za

zadanie dostarczyć pełną patologiczną ocenę owego miejsca, czy to będzie sypialnia, uliczka, czy bagażnik samochodu. W mniejszych miastach zwyczajni detektywi są również specjalistami od patologii sądowej. Zbierają ślady samemu, gdyż nie ma tam specjalistów, których mogliby wezwać do odwalenia brudnej roboty. Raporty patologów sądowych są kompleksowe, dołącza się do nich zdjęcia i rysunki miejsca zbrodni oraz listę wszystkich przedmiotów, znajdujących się na miejscu. Nie daj się nabrać – ci ludzie są ekspertami, nie przegapią prawie niczego, a w dodatku wiedzą, jak tego szukać.

Ponieważ ocena miejsca zbrodni jest tak ważna dla śledztwa, odbywa się powoli i w niektórych wypadkach zabiera kilka godzin. Zbadanie, na przykład, piwnicy Johna Wayne'a Gacy'ego w Chicago trwało ponad tydzień. Wszystko, co może w jakikolwiek sposób wiązać się ze zbrodnią, jest badane i rejestrowane.

Proces badania trwa teraz krócej niż kiedyś. Tajemniczą plamę można łatwo zidentyfikować w przeciągu kilku sekund jako krew ludzką lub zwierzęcą. Odciski można zebrać z prawie każdej powierzchni, używając odpowiedniego sprzętu. Jeśli nie jest on dostępny, a śledztwo wymaga identyfikacji odcisków, przedmiot, na którym je zostawiono, jest wysyłany do dalszej analizy do laboratoriów FBI w Waszyngtonie, gdzie biuro posiada bazę danych ponad 193 000 000 odcisków i każdego dnia otrzymuje ponad 34 000 kolejnych. Za pomocą fluoroskopu i odpowiedniego aerozolu detektyw może sprawdzić, czy na betonie bądź innych powierzchniach została rozlana krew, nawet jeśli powierzchnia została wyczyszczona. Zwyczajowy test parafinowy na obecność prochu zastąpiono bardziej efektywnym, w którym wykorzystuje się specjalnie spreparowane miotłki, wykazujące obecność prochu na rękach podejrzanego.

Ekipy lekarzy sądowych często pracują na miejscu z odkurzaczami wyposażonymi w specjalne torebki, aby zbierać nitki, włosy i inne ludzkie pozostałości z miejsca przestępstwa, by później oddać je do analizy w laboratorium i być może powiązać z podejrzanym. Wysiłek jest znaczny, ale proces jest dokładny, a taki materiał dowodowy często okazuje się istotny dla detektywa, który chce wydobyć zeznania.

Współczesna balistyka jest niesamowicie skuteczną nauką. Jeśli pocisk można odzyskać w stanie mniej lub

MIRANDA

Ostrzeżenie Mirandy, przedstawiane aresztowanym w Stanach Zjednoczonych, brzmi następująco:

- Masz całkowite prawo zachować milczenie.
- Wszystko, co powiesz lub napiszesz, może i będzie podczas procesu użyte przeciwko tobie.
- Masz prawo porozumieć się z prawnikiem w każdej chwili, przed jakimkolwiek przesłuchaniem, zanim odpowiesz na jakiekolwiek pytanie lub podczas ich zadawania.
- Jeśli potrzebujesz prawnika, a nie stać cię na niego, nie zostaną ci zadane żadne pytania i otrzymasz prawnika z urzędu.

bardziej nienaruszonym, policja będzie w stanie dopasować go do broni, z której go wystrzelono (jeśli zostanie odnaleziona). Działa to również w drugą stronę – przy pomocy zużytej łuski bądź naboju można zidentyfikować używaną broń. I jeśli zdaje ci się, że nie jest to problemem, pamiętaj, że pociski produkuje się w ogromnych ilościach i można wyśledzić sprzedawców wielu z nich, a tych z kolei spytać, kto kupował amunicję .45 ACP w przeciągu, powiedzmy, ostatniego miesiąca. Jeśli policja ma choć częściowy rysopis podejrzanego, tym łatwiej go odnajdzie.

ANALIZA DNA

Analiza kwasu dezoksyrybonukleinowego może połączyć podejrzanego z miejscem zbrodni bądź ofiarą. DNA jest różny u każdej osoby (poza bliźniakami jednojajowymi) i można go odtworzyć z krwi, innych płynów ustrojowych oraz z tkanek i organów. Odtworzenie go z włosa wymaga, by pozostał nienaruszony, musi mieć też cebulkę. Do

wydobycia i analizy kwasu dezoksyrybonukleinowego potrzeba specjalnego laboratorium, a proces jest kosztowny i nie podejmuje się go z lekkim sercem. Zmienia się to jednak wraz z tym, jak zwiększa się jego dopuszczalność w sądzie. Dr Alec Jeffreys z Uniwersytetu w Leicester odkrył „odcisk” DNA w 1984 roku, ale dopiero podczas przypadku gwałtu w listopadzie 1987 roku procedury tej użyto po raz pierwszy w procesie. Doprowadziło to do skazania podejrzanego. Federalne Biuro Śledcze stało się w grudniu 1988 roku pierwszym laboratorium kryminalnym w Stanach Zjednoczonych, które oferowało sprawdzanie kodu genetycznego, a współpraca z naukowcami i miejscowych laboratoriów kryminalnych doprowadziła do opracowania Kombinowanego Systemu Indeksowania DNA (CODIS), którego używa się w łączeniu seryjnych wypadków gwałtu i napaści seksualnych, a także identyfikacji wcześniej niemożliwych do rozpoznania zwłok.



Przestępcy i przestępczość

W tej części opisano ludzi i organizacje, które czynią świat niebezpiecznym. Część z nich może znajdować się pod wpływem złych mocy...

Przestępczość zorganizowana

Przestępczość zorganizowana, zawsze obecna w historii ludzkości, w dwudziestym wieku drastycznie rozszerzyła swe wpływy. Istniejące organizacje różnią się, ale wszystkie posiadają podobne cechy i, ogólnie rzecz ujmując, mają te same cele. Większość spośród setek grup przestępczych, działających w dzisiejszym świecie, jest pod wpływem albo obserwacją jednego z członków Wielkiej Trójki (mafii, triad lub yakuzy). To właśnie Wielka Trójka wspólnymi siłami stworzyła to, co teraz nazywa się międzynarodową mafią. Razem z niedawno przyłączonymi różnymi środkowo- i południowoamerykańskimi kartelami narkotykowymi, najczęściej błędnie nazywanymi kolumbijkami, wpływa ekonomicznie, społecznie i politycznie na każdy rząd świata. Pomimo że mafia, triady i yakuza mogą poszczycić się historią liczącą setki lat, dopiero niedawno służby porządkowe i politycy zaczęli zdawać sobie sprawę z wielkości i natury zagrożenia ze strony Wielkiej Trójki. W Stanach Zjednoczonych dopiero w latach osiemdziesiątych rząd oficjalnie przyznał fakt istnienia mafii, a we Włoszech nawet teraz są politycy, którzy twierdzą, że takiej organizacji nie ma.

Wielka Trójka celowo przedstawia się jako obrońca zwyczajnych ludzi, dzisiejszy Robin Hood, który uderza w bogatych, by biednym działać lepiej. Organizacja ta próbuje swych działań pod każdą szerokością geograficzną i zwykle udaje jej się spełniać swe zamierzenia, ponieważ obietnice mafii (oczywiście, fałszywe) przyciągają wielu ludzi. Udowodni to prześledzenie działalności dowolnej z tych trzech grup. W każdej z nich dużą wagę przykładają do tradycji, ale nawet ta zasada powoli zanika, gdy młodzi członkowie zmagają się z dzisiejszym światem, zagarniając co im się uda bez ceremonii czy rozważania przeszłości. Takiego współczesnego gangstera znaleźć można prędzej w banku niż w nocnym klubie, najczęściej ubranego tak, jak dyktuje najnowsza moda. Przestępczość to interesy – one w tym wszystkim są najważniejsze. *De facto* wszystkie grupy przestępcze zajęte są robieniem pieniędzy. Mając jeden wspólny cel, rzadko wchodzi sobie dzisiaj w drogę. Świat jest wystarczająco duży, a przestępcy wiedzą, jak się nim dzielić.

Mafia

Uważa się, że mafia powstała wraz z przyłączeniem Królestwa Obojga Sycylii do Włoch w 1860 roku, kiedy to wygnano z wyspy przedstawicieli dynastii Bourbonów. Mafię tworzyła wtedy grupa bojowników o wolność, nie przebiegających w środkach w celu uzyskania niepodległości. Od tej chwili błyskawicznie zaczęły się pojawiać paramilitarne oddziały-bandy rodzinne. Rozparcelowały między siebie rejony kraju i zaczęły pobierać haracz na wiele sposobów, włączając w to wymuszanie, złodziejstwo i płatną ochronę. Tych, którzy sprzeciwiali się jakiemuś żądaniu, przeważnie mordowano na miejscu, publicznie i w okrutny sposób. W rzeczywistości, aby stać się prawdziwym mafioso – Człowiekiem Honoru albo „uczynionym człowiekiem” – należało popełnić morderstwo. Tych, którzy zabijali umiejętnie bądź „stylowo”, nazywano Odważnymi Ludźmi. Prestiż i respekt pochodził z morderczej hierarchii organizacji – im więcej ludzi zabijesz i im ważniejsze są twoje ofiary, tym bardziej jesteś szanowany.

Mafię najczęściej postrzega się jako dwie oddzielne frakcje, amerykańską i sycylijską. Tak istotnie było w latach dwudziestych. Mafia amerykańska, nazywana też Cosa Nostra („nasza miłość”), istniała jako oddzielna jednostka, powstała dzięki imigranckim mafiozom, którzy uciekli z Sycylii, gdy wygnały ich inne rodziny. Odłam ten rozkwitał podczas prohibicji. Zmonopolizował handel nielegalnym alkoholem, kontrolował lichwiarstwo, hazard i prostytucję. Odłam sycylijski działał również, pomimo prób Mussoliniego, mających na celu jego zniszczenie, a wraz z lądowaniem aliantów podczas II wojny światowej sprzymierzył się z armią Stanów Zjednoczonych.

Lecz to dopiero heroina na powrót połączyła obie frakcje. Podczas szczytu, zorganizowanego przez Szczęśliwego Luciano w Palermo jesienią 1957 roku, stała się rzecz następująca: Amerykanie poprosili Sycylijczyków, by ci przejęli przemysł i rozprowadzanie heroiny w Stanach Zjednoczonych. Ugoda trwa po dziś dzień. Wraz z tą decyzją, Cosa Nostra natychmiast stała się organizacją podporządkowaną i zależną od mafii sycylijskiej. W zamian za to zeznał poważny nacisk służb stróżów prawa na odłam amerykański.

Oblicza się, że same narkotyki czynią z mafii dwudziesty z najbogatszych narodów świata. Ostrożne prognozy z lat osiemdziesiątych oceniają roczny jej dochód na ćwierć biliona dolarów. Europę uważa się za rynek całkowicie przez nią zdominowany, choć zarówno triady, jak i yakuza zaczęły wkraczać na ten teren na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat.

Triady

Triady są spadkobiercami chińskich tajnych stowarzyszeń, istniejących od tysięcy lat. Najprawdopodobniej zostały założone w drugiej połowie siedemnastego wieku przez pięciu mnichów Foochow. Ich celem miało być jedynie zrzucenie z tronu potomków dynastii mandżurskiej i przywrócenie dynastii Ming. Nazwa „triada” wywodzi się z trzech podstawowych chińskich wierzeń: w Niebo, Ziemię i Człowieka. Nowi rekruci składają trzydzieści sześć tajemnych przysięg i przechodzą liczne rytuały, wywodzące się z pomieszania wielu filozofii: wiary w przodków, w gwiazdy, buddyzmu, taoizmu i konfucjanizmu oraz mitologii chińskiej. Kandydaci muszą pomyślnie zaliczyć wymagający test fizyczny, często pić krew, ludzką bądź zwierzęcą, by podkreślić nie tylko braterstwo, ale także konieczność rozlania owej bratniej krwi, w wypadku jakiegokolwiek pogwałcenia reguł.

Przez następne dwieście lat triady zaczęły sięgać po niezmierzone bogactwa, które można było zdobyć, prowadząc nielegalne interesy. Z czasem coraz więcej należących do Triad sekt zapomniało o politycznych celach i zajęło się działalnością przestępczą, jednakże to Ósma Sekta Trigramów – nazywana też Pięścią Harmonii i Sprawiedliwości albo Bokserami – wywołała powstanie Bokserów w latach 1899-1901 przeciw europejskim najeźdźcom.

II wojna światowa dała triadom, podobnie jak mafii, ogromne możliwości zwiększenia zasięgu działania i zysków, szczególnie na polu produkcji opium, kilkanaście lat wcześniej zarzuconej przez Brytyjczyków. Z substancji tej wytwarza się heroinę, a z jej sprzedaży czerpie ogromne zyski. Hongkong, już wtedy pozostający pod kontrolą triad, został zalany większą liczbą sekt, gdy do władzy na kontynencie doszedł Mao Tse-tung.

Dzisiaj całą południowo-wschodnią Azję zdominowały triady, które znaczną część zysków czerpią z narkotyków. Kontrolują cały proces ich produkcji, od zbiorów opium w Tajlandii i Birmie, aż po rafinerie, w których kwiaty przetwarza się w pełnowartościową heroinę, oraz dystrybucję produktu na cały świat (głównie z Hongkongu). Dodatkowo, triady zajmują się również działalnością przestępczą innego typu, od handlu żywym towarem (w tym niewolnictwem i twardą pornografią) aż po rzeczy bardziej zwyczajne, jak na przykład rabowanie klejnotów.

Triady z konieczności migrują. Ze względu na przekazanie Hongkongu przez Zjednoczone Królestwo Chinom w 1997 i zwrócenie Makao w 1999, członkowie poszczególnych sekt powoli przemieszczają fundusze i bazy operacyjne do innych części świata, szczególnie do Europy, Kanady i Stanów Zjednoczonych. Agencje służb bezpieczeństwa w wyżej wymienionych miejscach dopiero zaczynają zdawać sobie sprawę, jakie zagrożenie stwarzają te organizacje. Ze wszystkich grup przestępczych to właśnie triady są najbogatsze, największe i najstraszniejsze. Ich członków liczy się w miliony, a one same „czyszczą” ponad 100 miliardów dolarów dziennie w swoich „pralniach”.

TONGI

Często terminów tonga i triada używa się zamiennie, ale pomiędzy tymi organizacjami istnieje różnica. Od początku naszego wieku te pierwsze działały jako należące do triad „urzędy do spraw zagranicznych” w chińskich społecznościach emigracyjnych. Wyrosły z potrzeby owych społeczności posiadania czegoś w rodzaju scentralizowanej władzy, która umożliwi rozmowy z rządami „nowych” krajów. Potrzebne też były do ustanowienia stałych kontaktów z triadami. Ze wszystkich emigrantów to właśnie Chińczyków traktowano najsurowiej. Tongi, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, działały w imieniu każdej chińskiej dzielnicy jako władze lokalne i zapewniały swoim społecznościom te potrzeby kulturalne, których zabraniało im miejscowe prawo. Chińczycy szczytą się długą historią hazardu, a dzięki nieustającym wysiłkom Brytyjczyków uzależnili się też od opium. Tongi założyły i utrzymywały dla własnych społeczności miejsca, gdzie można uprawiać hazard i palić opium. Władze USA zabroniły też emigrantom chińskim przywozić ze sobą kobiety. Efektem tego zakazu było rozpowszechnienie się prostytucji.

Dzisiaj tongi widziane są jako legalne chińskie organizacje kulturalne i wiele z nich udziela się w akcjach społecznych i charytatywnych. Stopień ich obecnych kontaktów z triadami nie jest znany.

Yakuza

Wielokolorowe tatuaże na całym ciele i obcięte czubki palców to popularne symbole członków yakuzy. Jednakże dzisiaj najczęściej ukrywa się je pod eleganckimi ubraniami. Odcięte palce to zapłata dla *oyabuna* (przywódcy) za nieposłuszeństwo, a tatuaże oznaczają przynależność i symbolizują męskość. Yakuza to zaledwie namiastka organizacji przestępczych typu mafii i triad. Jej założycieli dopatrzyć się możemy w japońskich *kabuki-mono* – „szaleńcach” – z 1612 roku. Powstali oni z *roninów* (samurajów pozbawionych pana) po upadku szogunatu Tokugawy. Jeździli po kraju i plądrowali miasteczka. Jednakże sama yakuza głosi, że jej członkowie to następcy *machi-yako* – „sług miasta” – którzy zwalczali szaleńców. Owa interpretacja jest ważna, ponieważ wpływa na sposób odbierania tej organizacji w Japonii po dziś dzień. Przedstawia się ich w kulturze pop jako rycerskich Zwykłych Ludzi, którzy we wszystkich okolicznościach próbują spełniać tylko najbardziej honorowe uczynki. Niezależnie od tego, gdzie znajduje się ich prawdziwa przeszłość, zbadanie jej jest niemożliwe.

Nigdzie na świecie żadna grupa przestępcza nie ma tyle władzy, ile yakuza w Japonii. Jest ona do tego stopnia częścią codziennego życia, że wszelkie myśli o oporze przeciw niej są dla Japończyka absurdalne i niemożliwe do ukrycia. Organizacja ta, od początku istnienia ultraprawicowa w swoich przekonaniach, stała za każdym japońskim parlamentem od zakończenia II wojny światowej, kiedy to Stany Zjednoczone zrestrukturyzowały kraj.

Robiąc to, USA włączyły w jego fundamenty yakuze. Ma ona swój udział praktycznie we wszystkim, co daje znaczące dochody. Kontroluje przemysł rozrywkowy w Japonii, co w pewien sposób wyjaśnia, czemu tworzy się wciąż filmy, książki, piosenki i komiksy promujące jej szlachetny obraz.

Połowę zysków czerpie z tego, czym zajmują się prawie wszystkie zorganizowane grupy przestępcze – z rozprowadzania narkotyków. W 1982 roku przewidywany dochód z tego źródła wynosił 1,92 miliarda dolarów i nie ma żadnej przyczyny, by twierdzić, że suma ta się od tego czasu zmniejszyła. Pomimo iż nie jest większa od dochodów uzyskiwanych przez triady i mafię, to przecież jest przerażająca, szczególnie gdy uświadomimy sobie, że dotyczy tylko sprzedaży na rynku japońskim. Hazard i handel żywym towarem dają następne trzydzieści procent dochodu yakuzy, a resztę przynosi wymuszana ochrona i pozostałe przestępcze praktyki.

Dziewięć głównych syndykatów yakuzy liczy około 30 000 członków. Yamaguchigumi jest największym

z nich, a Toa Yuai Jigyo Kumiai najmniejszym. Istnieje ponadto 2000 pomniejszych grup, zrzeszających kolejne 70 000 członków. Japońska policja od początku lat osiemdziesiątych stara się zmniejszyć wpływy yakuzy, ale z małym powodzeniem.

Ze wszystkich zorganizowanych grup przestępczych chyba właśnie yakuza utrzymuje najściślejszą kontrolę nad swoimi członkami. W dużej części zawdzięcza to kulturowemu naciskowi na honor i służbę. Oprócz tego zasady tej organizacji są z grubsza takie same jak triad i mafii – członek nie powinien nigdy zdradzić tajemnic organizacji, nigdy nie molestować żony i dzieci innego członka, nigdy nie ukrywać pieniędzy przed gangiem i nigdy, ale to nigdy, nie prosić policji ani innych organizacji prawnych o pomoc.

Podobnie jak triady i mafia, yakuza powiększa terytorium swoich wpływów, lecz zamiast przecierać sobie drogę przez Europę do Nowego Świata, zwróciła się na wschód, wślizgując się najpierw do Ameryki Północnej. W końcu lat siedemdziesiątych departament sprawiedliwości Stanów Zjednoczonych z przerażeniem zaczął zdawać sobie sprawę, jak duże wpływy organizacja ta ma na Hawajach i w Kalifornii. Sytuacji tej stara się zaradzić po dziś dzień.

Najwidoczniejszą ze wszystkich praktyk yakuzy jest handel żywym towarem. Twarda pornografia jest w Japonii nielegalna, więc tę pustkę wypełnia się przemytem zza morza. Oprócz tego organizacja sprowadza kobiety, głównie ze Stanów Zjednoczonych, za ich zgodą albo i bez. Na światło dzienne wypływają historie o osobach odpowiadających na telefony-przynęty w Los Angeles lub San Francisco, po czym wysyłanych do pracy w charakterze prostytutek lub „hostess” do Japonii. To jednak nic w porównaniu z handlem, który istnieje pomiędzy Tajlandią i Filipinami a Japonią. Japończycy wciąż pamiętają południowo-wschodnioazjatyckie domy publiczne z okresu II wojny światowej – popyt na tamtejsze egzotyczne piękności wciąż istnieje.

Miejskie gangi

Nie od dziś ludzie zbierają się w grupy. Robią to z różnych przyczyn – dla bezpieczeństwa lub wygody. Gangi również istnieją od wielu lat, pomimo że często przedstawia się je jako zjawisko dwudziestego wieku. Dokładne policzenie wszystkich tego typu grup na świecie byłoby niemożliwe nie tylko ze względu na ich ogromną liczbę, ale też na płynną naturę. Technicznie rzecz biorąc, mafia, yakuza itp. zaczynały jako „gangi”. Te współczesne, zakładane przeważnie w niedawno powstałych społecznościach emigrantów, gdzie istnieje potrzeba ochrony własnej i posiadania własnej władzy, różnią się od swych poprzedników w dwóch aspektach. Po pierwsze, wszystkie mają oczywistą przewagę technologiczną, co najczęściej objawia się lepszym uzbrojeniem – przestępstwa obecnie



popelniane przez gangi są o wiele bardziej brutalne niż kiedykolwiek na przestrzeni dziejów. Możliwe że dzieje się tak, gdyż dzisiaj łatwiej jest zabić, okaleczyć i zranić inne osoby. Drugą sprawą są narkotyki. Każda organizacja, która chce przeżyć na ulicy, musi się nimi zajmować. Bez nich długo nie przetrwa.

Przyczyna tego faktu jest prosta: organizacje przestępcze używają wielu gangów ulicznych w charakterze armii, za ich wiedzą albo nie. Szczególnie triady znane są z tego, że popierają i uzbrajają jedne gangi azjatyckie, podjudzając je przeciw drugim, wykorzystując uprzedzenia kulturowe. Zwrócenie Laotańczyków przeciw Wietnamczykom wywoła wojnę, jako że oba narody dobrze pamiętają niesprawiedliwości doznane z rąk przeciwników w ojczyźnie.

Nie mówimy tu jednak, że wszystkie gangi posiadają kontakty z potężnymi organizacjami przestępczymi. Większość zajmuje się raczej sprawami dnia codziennego, takimi jak zachowanie honoru, terytorium i, najważniejsze, wzajemnej ochrony. Tu właśnie tkwi myśl przewodnia – ich członkowie wspierają i bronią się nawzajem przed wszystkimi ludźmi z zewnątrz bez względu na kolor skóry, terytoria czy przekonania, co łączy ich mocniej niż więzy krwi. Świadomość bezpieczeństwa, przynależności, to coś, co sprawia, że grupy te są tak atrakcyjne i silne. Dzięki zrozumieniu faktu, iż potrzebują się nawzajem, udaje im się przetrwać operacje policyjne.

Większość członków gangów posiada kilka szczególnych cech wspólnych, niezależnie od tego, z jakich powodów są razem. Jeżeli trzeba użyć siły, większość z nich potrafi to zrobić. Podobnie duża część potrafi sprawnie walczyć, zarówno bronią, jak i bez niej. O swoim najbliższym otoczeniu wiedzą wszystko. Znają nazwiska każdego, kto mieszka w każdym domu na każdej ulicy. Cała geografia miasta opiera się na terytoriach i większość członków gangu może powiedzieć ci, gdzie w danej chwili przebiegają granice wpływów poszczególnych gangów. Zwykle młodociany bandyta ma zaliczonych kilka klas, choć przeważnie zdążył już zapomnieć, czego go nauczono. Analfabetyzm jest powszechnym zjawiskiem.

Kalecy i Krewniacy

Najbardziej znanymi gangami w Stanach Zjednoczonych są Kalecy i Krewniacy. W ich skład wchodzi przede wszystkim czarne dzieciaki. Nie jest jednak rzeczą niespotykaną znaleźć w którymś z nich Azjatów, przedstawicieli rasy kaukaskiej (m.in. Słowian) czy Latynosów. Gangster jest lojalny w stosunku do koloru swego gangu, a nie do koloru skóry tych, którzy się w nim znajdują, i właśnie za owe barwy gangu ma w razie konieczności umrzeć.

Korzenie Kalek i Krewniaków są niejasne. Oba gangi wyrosły w południowo-centralnym Los Angeles w mniej więcej tym samym czasie, po zamieszkach w Watts w 1965 roku. Politycznie zorientowanym grupom, które narodziły się z owych zamieszek – Czarnym Panterom, US i innym – nie udało się przyciągnąć wielu młodych

ludzi z okolic. Mówi się, że około 1968-69 roku dzieciak o nazwisku Raymond Washington zebrał grupę młodzieńców z Fremont High School w Watts, mały gang, który zajmował się drobnymi kradzieżami i innymi standardowymi praktykami, tzn. ochroną terytorialno-społeczną. W tym czasie w Watts mieszkała większa liczba starszych Japończyków i któreś nocy, gdy kilkoro z nich wyszło na spacer, zostało zaatakowanych przez gang Washingtona. Japończycy zaczęli krzyczeć, płosząc przywódcę oraz jego kumpli i wzywając policję. To właśnie podczas obciążających zeznań złożonych policjantom w łamanym angielskim, któryś ze starszych ludzi opisał jednego z napaśników jako „kalekę z kijkiem“, mając oczywiście na myśli, że jeden z chłopaków miał niesprawną nogę i łaskę. Policyjny reporter podchwycił określenie i w ten sposób narodzili się Kalecy.

Kalecy kontynuowali terroryzowanie społeczności Watts, a w okolicy zaczęły się pojawiać podobne grupy, zapatrzone w gang młodego Washingtona. W Compton grupa uczniów drugiego roku z Washington High School stworzyła Kaleki z Zachodu. To właśnie oni ustanowili niebieski kolor symbolem całej organizacji. Wzięło się to od niebiesko-białych bandan, którymi zasłaniaли twarze, gdy wyruszali na swoje małe polowania.

W opozycji do Kalek z Zachodu, dzieciaki z Piru Street zorganizowały inny gang – pierwszy Pirus (teraz jest ich kilka). Swoją kolor wzięli od bandan noszonych również przez uczniów Washington High School – czerwono-białych. W tym czasie zaczęli też nazywać się „Krewniakami“, tak odnosili się do siebie czarni żołnierze w Wietnamie. W krótkim czasie nazwa ta do nich przylgnęła.

Zacząło się pojawiać coraz więcej grup, przede wszystkim Krewniaków, pragnących zniszczyć gwałtownie przybierające na znaczeniu gangi Kalek. Wojna pomiędzy nimi pozostawała nierozstrzygnięta, dopóki nie nastąpił rozłam na dwie grupy Kalek, które zaczęły walczyć ze sobą i z Krewniakami. Podejrzewa się, że w 1991 roku w samym Los Angeles istniało pięćdziesiąt sześć grup. Niektóre liczyły aż do 250 członków. W tym czasie gangi powstawały też w innych miastach Stanów Zjednoczonych i w niektórych metropoliach Europy.

Większość nazw grup Kalek wywodzi się od kontrolowanych terytoriów – Kaleki z Ósmego Śmietnika (83. Ulica od Vermont do Van Ness w Los Angeles), Kaleki z Watts Mniejszego, Kaleki z Kelly Park, Broadway 52. Nazwy Krewniaków są podobnie barwne – Pirus ze Skottsedale, Pirus z Zachodu, Łowcy Nagród, Łotry Podwójnej Piątej.

Irlandzkie, żydowskie i włoskie gangi w Stanach Zjednoczonych wyewoluowały w końcu w bardziej subtelnie (przynajmniej pozornie) zorganizowane grupy przestępcze. Pomimo danego przez nie przykładu, Kaleki i Krewniacy pozostali tacy sami przez około trzydziestu lat. Wychowali już nowe pokolenia gangsterów i podczas gdy część starszych członków przeszła na bardziej urodzajne pola – na przykład hurtowa sprzedaż narkotyków – większość grup tak naprawdę wcale się nie zmieniła.

Pornografia i narkotyki

Znaczna część pieniędzy, krążących w dzisiejszym świecie, pochodzi z nielegalnych źródeł. Ich liczba jest naprawdę oszałamiająca, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę narkotyki i pornografię. Ponad 100 miliardów dolarów dziennie przechodzi przez ręce prywatnych spółek, czuwających nad „czystością” i bezpieczeństwem tych sum, a z tego trzy czwarte pochodzi z samego handlu narkotykami. Zajmujący się nim ludzie mają wystarczająco dużo czasu i funduszy, by pomiędzy sprawami związanymi z narkotykami i produkcją materiałów pornograficznych, zajmować się własnymi planami i finansowaniem ekscentrycznych projektów.

Pornografia

Pornografia jest na całym świecie szeroko rozpowszechnionym i mocno trzymającym się przemysłem. Zawiera się w niej produkcja filmów, kaset wideo i magazynów, przedstawiających wszelkie formy łagodnych i twardych sposobów współżycia seksualnego. Jest częściowo odpowiedzią na zagrożenie AIDS, a częściowo rezultatem zmieniającego się postrzegania seksualności. Zakazano jej do pewnego stopnia wszędzie oprócz Danii. Posiadanie i sprzedaż materiałów pornograficznych jest karane w różny sposób, od grzywny po śmierć, w zależności od tego, gdzie nastąpi złamanie przepisów. Jej definicja jest również płynna i zmienia się, w zależności od miejscowych i państwowych standardów.

Ponieważ popyt na pornografię rośnie, zaspokaja się coraz więcej gustów, od bestialstwa i pedofilii po sadomasochizm i fetyszizm. Część materiałów pornograficznych jest jawnie nielegalna, przedstawia gwałty i morderstwa. Takie filmy, oczywiście, osiągają wysokie ceny i mają duże powodzenie, szczególnie wśród małych i zamkniętych społeczności o specyficznych zainteresowaniach. Głośno mówi się, że istnieją filmy o morderstwach w czasie stosunków, kręcone kamerami 8 lub 16 mm, szczególnie w Ameryce Południowej, choć dokumenty takie nigdy oficjalnie nie wypłynęły na światło dzienne.

Oprócz oczywistych zalet finansowych, które kultury otrzymałyby z produkcji i dystrybucji owych materiałów, można odnaleźć również inny cel ich tworzenia. Pornografia, która jest przeznaczona dla zwichrowanych osobowości, może służyć jedynie zmniejszeniu poczytalności i degeneracji świadomości oraz moralności jednostki. W przeciągu ostatnich dwudziestu lat niektórzy psycholodzy zaczęli łączyć pornografię i akty przemocy seksualnej, a dobrze wiadomo, że wielu seryjnych morderców miało poważne kolekcje porno, przedstawiające wyjątkowo wypaczone sceny. Przez skojarzenie seksu (czynności naturalnej) z czymś nienaturalnym i zwichrowanym można publikę oddalić od ludzkości i przybliżyć ją jej wrogom, którzy czają się wśród gwiazd.

Narkotyki

Uzależnienie jest potężną siłą. Tak samo jak chciwość. Połączenie ich obu spowodowało, że nielegalne narkotyki wpływają na wszystkie aspekty życia człowieka końca dwudziestego wieku i nie ma żadnych oznak świadczących, by problemy powstałe z tej unii się zmniejszały. Oczywiście, narkotyki nie są niczym nowym. Samym Brytyjczykom udało się uzależnić większą część Chin, tworząc rynek opiumowy i zostawiając go po sobie, gdy wyparto ich z tego kraju na początku wieku. Rozmiary handlu są ogromne – produkcja i dystrybucja nielegalnych narkotyków może, w rzeczywistości, stać się pierwszym przemysłem ogólnoswiatowym. Narkotyki sięgnęły wszędzie, przekraczając wszelkie granice klasowe, rasowe i wyznaniowe: opium, hodowane na wzgórzach Afganistanu przez szczepy Patanów, dociera nawet do siedemnastoletnich narkomanów, leżących pod wozami strzelnic paryskiego wesołego miasteczka.

Zyski, jakie mogą osiągnąć w ten sposób kultyści, są ogromne i oczywiste. Międzynarodowy handel narkotykami pozwala na komunikację między organizacjami na całym świecie i transport czegoś więcej niż tylko zmieniających umysł chemikaliów. Jednocześnie różne produkty, rozprowadzane w naszych miastach, uderzają w całą ludzkość. Gdzie szerzy się uzależnienie, społeczeństwo słabnie. Crack używany w centrum miasta nie różni się wcale od kokainy, którą wciągają yuppie w najmodniejszych łazienkach Nowego Jorku. Oba niszczą wolę i ducha, oba prowadzą w końcu do śmierci. Jeśli doda się do tego biologiczną naturę uzależnienia, jaki lepszy sposób można znaleźć, by otworzyć drogę na powrót Wielkich Przedwiecznych? Kto wie, jak powstały narkotyki?

Oprócz tego, narkotyki, które naturalnie powodują halucynacje i wizje, mogą, po odpowiednich modyfikacjach, doprowadzić do odkryć o bardziej przerażającej naturze. „Zwiększona percepcja”, spowodowana przez odpowiednio spreparowaną dawkę heroiny, może spowodować, że narkoman zacznie mamrotać o wizjach czegoś patrzącego na niego z centrum wszechświata. Nie jest to niemożliwe, zważywszy na związek pomiędzy religijnymi wizjami i zażywaniem narkotyków.

I pieniądze – nigdy nie zapominaj o pieniądzach. Kult, który choć przez chwilę zajmował się handlem narkotykami, ma wystarczającą moc finansową, by zgnieść prawie każdą osobę. Czasami wystarczy obiecać uzależnionym, że dostaną kolejną działkę, jeśli posłużą za ochronę bądź prywatną armię. Ten ogromny potencjał do zwracania jednych ludzi przeciw drugim powinien dać nam do myślenia.

Kultyści też potrzebują pieniędzy

Żyjemy w kapitalistycznym świecie, gdzie pieniądze są niezbędne do życia. Wszystko ma cenę i wszystko kosztuje, a kultyści muszą zapłacić za mieszkanie, podróże i broń oraz inne dziwne rzeczy, niezbędne do realizacji swoich strasznych celów.

Pierwszą rzeczą, jaką współczesny Badacz powinien zrobić, gdy stanie naprzeciw nowego wroga, to sprawdzić, skąd on bierze pieniądze. Powinien przejrzeć zeznania bankowe i podatkowe, może raz czy dwa sprawdzić listy kredytowe. Większość krajów śledzi wpłaty i wypłaty w bankach w celu monitorowania gospodarki, ustalania odpowiednich podatków i, oprócz wielu innych rzeczy, odnalezienia nielegalnych funduszy i operacji prania pieniędzy.

Nie wszyscy kultyści czerpią pieniądze z nielegalnych źródeł. Wielu posiada zwykłą pracę, jako że stałe zatrudnienie stwarza doskonałą iluzję stabilności. Ale regularna wypłata może im nie wystarczać, więc Badacz powinien być przygotowany do śledzenia trasy przepływu funduszy od jednej głupiej korporacji do drugiej, z Hongkongu do Panamy, zanim uda mu się odkryć, kto zrealizował czek w Brukseli.

Seryjne zbrodnie

W dziedzinie seryjnych zbrodni i przestępstw wiele się zmieniło w przeciągu ostatnich lat. Sam termin „seryjny zabójca” wynalazł Robert Ressler z FBI. Najlepszą jego definicją jest: „osoba, która dla dowolnych przyczyn popełnia ciąg morderstw”. Oczywiście jest to, że zbrodnie mają w sobie jakąś wewnętrzną logikę (przynajmniej dla tego, który je popełnia) i właśnie starając się ją odnaleźć i zrozumieć, policja ściga tego typu przestępców.

W przeciągu ostatnich pięćdziesięciu lat mogliśmy obserwować wzrastającą liczbę seryjnych przestępstw. Jedną z oczywistych przyczyn tego stanu rzeczy jest zaawansowanie w komunikacji. W przeciwieństwie do większości detektywów, seryjny morderca rzadko jest przywiązany do jednego miejsca i w efekcie może popełniać przestępstwa w wielu okręgach prawodawczych. Gdy różne agencje służb prawa i porządku nie informują się nawzajem, nie mają żadnego sposobu, by się dowiedzieć, że zbrodnie popełnione w Miami były podobne do tych popełnionych w Dallas. Program FBI VICAP stworzono po to, by rozwiązać ten problem, zwiększając wymianę informacji pomiędzy organizacjami detektywistycznymi. W efekcie poprawiło to skuteczność w rozpoznawaniu seryjnych przestępstw.

Zapewne to obecne czasy należy winić za zwiększenie się liczby seryjnych przestępstw. Koniec dwudziestego wieku w żaden sposób nie jest łatwy dla jednostki. Wraz ze wzrostem populacji, zwiększa się również liczba przypadków szaleństwa.

Badacze raczej rzadko staną przed zadaniem rozwiązania seryjnego morderstwa, ponieważ tym, co napędza takie śledztwo, jest odkrycie jakiegoś ukrytego czynnika łączącego morderstwa – technika takiego dochodzenia podobna jest do procedury używanej, by zbadać plany Mitów. W rzeczywistości wiele wskazówek, które zaalarmują ich o potencjalnej aktywności wrogów z gwiazd, mogłoby zostać przygotowanych raczej przez seryjnego zabójcę niż

przez kultystę. Dziwne i wyglądające na nie związane ze sobą morderstwa z okaleczeniem i molestowaniem seksualnym mogą być dziełem samotnego szaleńca bądź grupy takich ludzi. Przeważnie taką grupę nazywa się „kultem”.

Może wszyscy współcześni kultyści są seryjnymi przestępcami albo *vice versa*? Tak naprawdę, różnica między nimi jest niewielka. Zarówno ci pierwsi, jak i drudzy działają na podstawie własnego planu, znanego tylko i wyłącznie im samym. Mają prawdziwy talent ukrywania swoich prawdziwych motywów i natury. Bez problemów funkcjonują w społeczeństwie i często wykazują charyzmę i wdzięk. Nie zwracają również najmniejszej uwagi na otoczenie, z pewnością widząc siebie jako ludzi „innych”, a nawet lepszych.

Jednak to głównie seryjni zabójcy realizują plan powstały w wyniku seksualnej nierówności, fantazji i chęci spełnienia. Prawie wszyscy ludzie tego pokroju pochodzą z rodzin, w których nie znano miłości ani poczucia komfortu psychicznego. Pozbawieni są uczuć – faktycznie musi im ich brakować, gdyż inaczej nie byłoby w stanie robić tego, co robią. W którymś momencie etapu dorastania takiej osoby jej fantazje seksualne zaczynają zawierać elementy przemocy, sięgające daleko poza zwyczajne fantazje podlotków. Następnie rosną one do rozmiarów, w których zaangażowana w nie ofiara staje się lalką. Stwierdzono, że rzeczywiście wszystkie seryjne morderstwa są powodowane pobudkami seksualnymi. Zabójcy realizują swoje fantazje, które jednak nigdy nie mogą być tym, czego szukają. Nie oznacza to, że w morderstwo włączają oni rzeczywisty akt płciowy. Seks jest dla nich głównie motorem do działania. Ponieważ jednak rzeczywistość nigdy nie jest tak „piękna” jak fantazja, zabójca musi próbować po raz kolejny.

MASOWI MORDERCY, SERYJNI I PRZYPADKOWI ZABÓJCY

Termin „masowy morderca” odnosi się zarówno do seryjnych, jak i do przypadkowych zabójców. Opisuje osobę, która pozostawia na swojej drodze wiele trupów. Pewna różnica leży jedynie w metodach. Podczas gdy seryjny zabójca rzadko zabija większą liczbę osób za jednym razem i stara się zacierać po sobie ślady, zmieniając za każdym razem miejsce działania, zabójca przypadkowy raczej wejdzie do baru szybkiej obsługi i otworzy ogień z broni automatycznej, próbując zabrać ze sobą życie wszystkich, którzy staną na jego drodze.

W rezultacie wielu przypadkowych morderców kończy tragiczną śmiercią. Ich zbrodnie są wyjątkowo niezorganizowane, przynajmniej w momencie ich popełniania. Zamachowcy nie rozważają, a jeśli już, to w bardzo niewielkim stopniu, co się potem stanie – morderstwa są zakończeniem akcji (w rzeczywistości, niektórzy ludzie popełniający tego typu zbrodnie robią to w nadziei, że zostaną zabici przez policję – tzw. fenomen „niebieskiego samobójstwa”). Z kolei seryjny zabójca częściej zastanawia się nad sposobem kontynuowania swoich działań oraz nad krokami, które musi podjąć, by ukryć przed prawem swoje zbrodnie albo przynajmniej swoją tożsamość.

Profil osobowości

Przeglądając akta popełnionych morderstw i odnoszące się do nich dowody, niektórzy profesjonalści mogą zastanawiać się nad osobowością szukanego przestępcy. Razem z przedstawieniem cech fizycznych, które można określić na podstawie opisu patologicznego miejsca zbrodni (takich jak wzrost, waga, czy jest prawo- czy leworęczny, może nawet kolor włosów), profil osobowości daje ogólne pojęcie o danej osobie – czy jest towarzyska, czy wstydliwa, cicha czy głośna, zamężna, samotna, rozwiedziona czy owdowiała, przyjezdna czy miejscowa.

Oto przykład:

- Ofiarą jest biała kobieta, 25 lat, znaleziona w swoim mieszkaniu. Została zakneblowana i związana taśmą izolacyjną, zaś jej wnętrzności wypruto; części organów wewnętrznych nie ma, w tym serca, które zostało wyjęte w stanie nienaruszonym z otwartej klatki piersiowej. W miejscu przestępstwa nie było wiele krwi. Autopsja wykazała, że okaleczenia nastąpiły *post mortem*, a przyczyną śmierci była rana postrzałowa w lewym oku, zadana z pistoletu o kalibrze .22 z bardzo bliskiej odległości. Nie zauważono żadnych oznak włamania, a skatalogowanie rzeczy ofiary wykazało, że nie brakuje nic oprócz kilku ręczników z łazienki i całej pościeli.
- Profil jak następuje: podejrzany jest białym mężczyzną, w wieku od 20 do 40 lat, w dobrej kondycji fizycznej, towarzyski, może rozmowny i zabawny, posiada samochód (zapewne czterodrzwiowy lub furgonetkę) utrzymywany w dobrym stanie. Podejrzany jest prawdopodobnie urzędnikiem o pewnym stopniu odpowiedzialności zawodowej. Ma własny dom lub mieszkanie i utrzymuje je w czystości. Może być żonaty. Prawdopodobnie ofiara go znała.
- Oto wyjaśnienie: podejrzany jest biały, ponieważ bardzo niewielu seryjnych zabójców „działa” poza własną grupą etniczną. Mężczyzną z dwóch względów – po

pierwsze, jest znikoma liczba kobiet seryjnych zabójców; po drugie, opisane okaleczenia wymagały od osoby dużej siły rąk i ramion, co jest cechą częściej spotykaną u mężczyzn niż u kobiet. Wiek jest szacunkowy, ale ze względu na fizyczną naturę zbrodni, podejrzany musi być na tyle młody, by móc otworzyć klatkę piersiową ofiary. Nie nastąpiło włamanie do miejsca przestępstwa, więc ofiara albo знаła seryjnego zabójcę, albo był on w stanie przekonać ją, by go wpuściła do środka. Ponieważ okaleczenia nastąpiły *post mortem*, a strzał oddano z bardzo bliskiej odległości, najprawdopodobniej ofiara została najpierw związana i zakneblowana. Oznacza to, że podejrzany miał ze sobą pistolet i użył go do nakłonienia ofiary do posłuszeństwa, zanim ją zamordował. Z miejsca przestępstwa nie zabrano nic oprócz pościeli i ręczników. Zapewne przyniósł on ze sobą swój własny „zestaw”. W jego skład wchodziły: nóż użyty do okaleczenia ofiary, taśma, pistolet oraz pojemniki, których użyto do wyniesienia organów. Zabójca musiał mieć własny samochód, na tyle duży, by wystarczył do przewiezienia wszystkiego w ukryciu. Użycie ręczników i pościeli, w połączeniu z brakiem krwi, mówią nam, że starał się utrzymać miejsce przestępstwa w czystości i prawdopodobnie wziął prysznic po okaleczeniu ofiary. Morderca miał na tyle rozsądku, by zabrać te przedmioty, na których mogłyby zostać kałki skóry bądź inne wiele mówiące ślady.

Z grubsza wiemy, że jest to zorganizowana osoba, której szaleństwo nie wpłynęło na zdolność życia w społeczeństwie. Mówią o tym przygotowania do morderstwa oraz fakt, że ofiara nie została pobita ani w żaden inny sposób fizycznie zaatakowana, kiedy była żywa. Zabójca potrafił zmusić ją do posłuszeństwa przy pomocy narzędzia (pistoletu) i, najprawdopodobniej, słów. W rzeczywistości, opisana wyżej podejrzana osoba może być w pełni sprawna, możliwe że ma żonę, z pewnością w pracy zajmuje znaczące stanowisko.

Umiejscowienia trafień: System opcjonalny

*Znajdziesz tu zasady, które oferują bardziej realistyczne obrażenia dla gry **Zew Cthulhu** oraz umiejscowienia trafień dla większości potworów z Mitów.*

System umiejscowienia trafień jest opcjonalny. Wszelkie decyzje w tej sprawie zależą jedynie od Strażnika. Tylko on może decydować, czy dodatkowy realizm wart jest kłopotów z tym związanych.

Czym jest umiejscowienie trafienia?

Większość ciosów w rzeczywistości ląduje na określonej części ciała. W grze fabularnej **RuneQuest** podzielono ludzkie ciało na miejsca. System ten zaadaptowano w grze **Zew Cthulhu**.

Jeżeli gracze używają systemu umiejscowienia trafień, walkę należy przeprowadzać w następujący sposób: najpierw, zgodnie z podstawowymi zasadami, Badacz sprawdza, czy atak jest celny. Jeśli tak, rzuca 1k20, aby ustalić miejsce trafienia dla swego ciosu. Podaje je poniższa tabela.

TABELA UMIEJSCOWIENIA TRAFIEŃ DLA LUDZI

1k20 miejsce	opis
01-03 prawa noga	prawa noga od stawu biodrowego do stopy
04-06 lewa noga	lewa noga od stawu biodrowego do stopy
07-10 brzuch	od bioder do pierwszych żeber
11-15 klatka piersiowa	od pierwszych żeber do karku i ramion
16-17 prawa ręka	cała prawa ręka
18-19 lewa ręka	cała lewa ręka
20 głowa	głowa i kark

Każde miejsce trafienia ma przydzieloną liczbę punktów wytrzymałości, zależną od ogólnej wytrzymałości danej osoby. Suma wytrzymałości miejsc jest zawsze od niej większa.

Dla każdej postaci ludzkiej dokładną liczbę punktów wytrzymałości na miejsce liczy się, używając następujących wzorów:

- punkty na nogę, brzuch i głowę równają się 1/3 punktów wytrzymałości ogólnej;
- punkty na każdą rękę równają się 1/4 punktów wytrzymałości ogólnej;
- punkty na klatkę piersiową równają się 4/10 punktów wytrzymałości ogólnej.

Ułamki zawsze zaokrąglaj w górę. Dla pewności rzeczywiste wartości dla miejsc wyprowadzone z punktów wytrzymałości ogólnej od 6 do 18 podano w pobliskiej tabeli.

PRZYKŁAD: *Sq* dwa rodzaje wytrzymałości – ogólna

i miejsca. Badacz, posiadający 14 punktów wytrzymałości ogólnej, ma również 5 punktów na brzuch, głowę i każdą nogę, 4 na każdą rękę i 6 na klatkę piersiową. Punkty wytrzymałości miejsca sumują się do 34. Jednakże, gdy Badacz straci 14 punktów wytrzymałości ogólnej, umiera.

Postać zaatakowana, ranna, zatruta itp., która straci wszystkie punkty wytrzymałości ogólnej, umiera. Nie musi w tym celu stracić wszystkich punktów wytrzymałości miejsc. W takim wypadku Badacz wykrwawia się na śmierć, umiera na zawał serca itp.

Gdy postać otrzymuje ranę, odejmij odpowiednią liczbę punktów wytrzymałości. Pamiętaj, że każdy punkt musisz odjąć dwa razy: z puli trafionej przed chwilą miejsca i od wytrzymałości ogólnej (W).

STRZAŁY MIERZONE

Jeżeli Badacz chce wykonać atak w konkretną część ciała, musi postąpić zgodnie z następującą procedurą:

1. Wybrać miejsce, w które chce trafić.
2. Wykonać atak w momencie rundy wyznaczonym przez połowę jego ZR, a nie przez całość.
3. W teście na odpowiednią umiejętność wyrzucić rezultat oznaczający przebicie – jedną piątą wartości albo mniej.

Jeśli atak jest niecelny, Badacz pudłuje całkowicie.

PRZYKŁAD: *Tom* ma umiejętność pistolet na poziomie 50% i ZR 14. Chce wykonać atak mierzony. Musi poczekać do momentu rundy, w którym działają postaci ze ZR 7, i wtedy strzela. Jedna piąta wartości jego umiejętności wynosi 10; musi wyrzucić 10 lub mniej na 1k100, aby trafić.

Efekty obrażeń

Gdy jakkolwiek broń zada obrażenia większe bądź równe połowie punktów wytrzymałości ogólnej ofiary, wykonaj rzut na szok (patrz zasady gry **Zew Cthulhu**). Miejsce uważa się za „okaleczone“, jeżeli jego wytrzymałość spadnie do 0 lub niżej. Ogólne efekty okaleczenia podano dalej.

Kończenie nie można zadać więcej obrażeń niż wynosi podwojona liczba jej punktów wytrzymałości. Trafienie za 7 punktów w nogę o wytrzymałości 3 powoduje stratę tylko 6 punktów wytrzymałości ogólnej. Część ciała, która zbierze tyle obrażeń, ile wynosi podwojona ilość jej punktów wytrzymałości, uważana jest za odciętą bądź zmasakrowaną. Ofiara ranna w ten sposób wykrwawia się w błyskawicznym tempie. Do momentu, w którym nie zostanie

wykonany udany test *pierwszej pomocy*, traci 1 punkt wytrzymałości ogólnej na rundę.

TRAFIENIA W NOGI: jeżeli zraniona zostanie noga, prędkość poruszania się ofiary maleje do połowy. Osoba, której w tym miejscu pozostanie 1 punkt wytrzymałości, może poruszać się tylko wtedy, gdy pomaga jej ktoś inny. Okaleczenie nogi powoduje, że postać natychmiast upada i nie może w danej rundzie wykonywać żadnych więcej akcji. Potem ofiara może próbować się odczołgać lub walczyć z ziemi.

TRAFIENIA W BRZUCH: gdy liczba punktów wytrzymałości w tym miejscu osiągnie 0 lub mniej, obie nogi uważa się za okaleczone i ofiara musi upaść.

TRAFIENIA W KLATKĘ PIERSIOWĄ: sprowadzenie wytrzymałości tego miejsca do 0 lub mniej powoduje, że Badacz upada i zaczyna wykrwawiać się na śmierć. Do momentu, w którym ktoś opatrzy ranę (udany test *pierwszej pomocy*), Odkrywca traci 1 punkt wytrzymałości ogólnej na rundę.

TRAFIENIA W RĘCE: jakakolwiek rana w rękę powoduje, że wartości wszystkich umiejętności, wymagających sprawnych kończyn górnych, zmniejszają się o połowę. Okaleczenie tej części ciała powoduje, że staje się ona bezwładna – Badacz nie może nią ruszać i musi wypuścić wszystko, co w niej trzyma.

TRAFIENIA W GŁOWĘ: sprowadzenie wytrzymałości tego miejsca do 0 lub mniej powoduje, że ofiara pada nieprzytomna.

ATAKI OBSZAROWE: wiele potworów posiada ataki specjalne, które nie są skierowane przeciw konkretnym częściom ciała, a raczej przeciw samej ofierze. Do takich potworów należą, na przykład, bezkształtne nasienie (ugryzienie), dhole (pożarcie), latające polipy (atak wichrów).

Podobnie rzecz się ma z uderzeniami ogromnych potworów. Pazury istoty z głębin trafiają tylko w jedno miejsce, ale Cthulhu niszczy od razu całe ciało ofiary. W wypadku takich ataków obszarowych zadane obrażenia należy odjąć od punktów wytrzymałości ogólnej, a nie miejsca. *Pierwsza pomoc* skutkuje również w tych wypadkach.

Pancerze osobiste są skuteczne przeciw atakom obszarowym tylko wtedy, jeżeli chronią całe ciało, a i to nie zawsze. W starciu ze shoggothem, który wysysa swoje ofiary, nie pomoże żadna zbroja ani kamizelka kuloodporna.

Miejsca trafienia u potworów

Podczas walki z potworami stosuje się przeważnie tę samą procedurę. Jednakże niektóre monstra są na tyle ogromne, że podczas walki wręcz absurdalnym wynikiem byłoby np. trafienie w głowę. Jeżeli Badacz uderza w gwiazdny pomiot szablą kawalerską, nie ma sensu sprawdzać, gdzie trafił. Po prostu rani nogę, przy której stoi.

W przypadku potworów pojedynczych, takich jak Cthulhu, Nyarlathotep czy Y'golonac, podano dokładne liczby punktów wytrzymałości dla każdego miejsca.

W przypadku całych ras potworów, takich jak byakhee czy istoty z głębin, podane są ułamki oznaczające, jaka część punktów wytrzymałości znajduje się w danym miejscu. Na przykład dla nogi istoty z głębin wynosi on 1/3, więc przedstawiciel tej rasy z 20 punktami wytrzymałości ogólnej ma 20/3, czyli 7 punktów wytrzymałości na każdej nodze (zawsze zaokrąglaj w górę).

W wypadku stworzeń takich jak ogniste wampiry, które posiadają tylko jedno miejsce, w które można trafić, wszystkie punkty wytrzymałości ogólnej znajdują się właśnie w nim.

Istoty posiadające umiejętność regeneracji odzyskują punkty oddzielnie w każdym miejscu trafienia. Oznacza to, że dorosły chthonianin regeneruje 5 punktów wytrzymałości w każdym rannym miejscu trafienia.

Miejsce, którego punkty wytrzymałości spadną do 0, jest okaleczone i nie może dłużej funkcjonować. Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, potwory nie podlegają efektom krwawienia i szoku. Macki, pazury, ręce, nogi, ogony i skrzydła uważa się za kończyny, i nie mogą one otrzymać więcej obrażeń niż wynosi ich dwukrotna wytrzymałość.

TRAFIENIA W SKRZYDŁA: dowolna rana skrzydła latającego potwora zmniejsza jego prędkość o połowę. Okaleczenie tej kończyny podczas lotu powoduje upadek bądź przymusowe lądowanie. Jej zmasakrowanie lub odcięcie oznacza natychmiastowy upadek.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI U LUDZI

Punkty wytrzymałości ogólnej

miejsce	6	7	8	9	10
każda noga	2	3	3	3	4
brzuch	2	3	3	3	4
klatka piersiowa	3	3	4	4	4
każda ręka	2	2	2	3	3
głowa	2	3	3	3	4

Punkty wytrzymałości ogólnej

lokacja	11-12	13-15	16	17	18
każda noga	4	5	6	6	6
brzuch	4	5	6	6	6
klatka piersiowa	5	6	7	7	8
każda ręka	3	4	4	5	5
głowa	4	5	6	6	6

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI DLA CZWORONOGÓW

miejsce	1k20	część punktów wytrzymałości ogólnej
prawa tylna noga	01-02	1/4
lewa tylna noga	03-04	1/4
tył tułowia	05-09	2/5
przód tułowia	10-14	2/5
prawa przednia noga	15-16	1/4
lewa przednia noga	17-18	1/4
głowa	19-20	1/3

Strażnicy będą zapewne chcieli zmienić tę tabelę dla większych zwierząt, takich jak słonie, oraz dla gadów, przenosząc 1 lub 2 punkty wytrzymałości na ogon czy trąbę.

Zwierzęta mniejsze od psa (koty, myszy, ptaki itp.) posiadają tylko punkty wytrzymałości ogólnej.

Owady otrzymują liczbę punktów wytrzymałości ogólnej odpowiednią do wielkości roju.

ABHOTH

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	01-20	90

ATLACH-NACHA

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
p. tylna noga	01	9
l. tylna noga	02	9
p. trzecia noga	03	9
l. trzecia noga	04	9
odwłok	05-11	20
p. druga noga	12	9
l. druga noga	13	9
p. przednia noga	14	9
l. przednia noga	15	9
głowa	16-20	17

AZATHOTH

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	1-20	300

BYAKHEE

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>część WT</i>
p. noga	01-02	1/3
l. noga	03-04	1/3
brzuch	05-08	1/3
odwłok	09-13	2/5
p. skrzydło	14-15	1/4
l. skrzydło	16-17	1/4
p. pazur	18	1/4
l. pazur	19	1/4
głowa	20	1/3

CHTHONIANIE

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>część WT</i>
tył tułowia	01-04	1/3
środek tułowia	05-08	2/5
przód tułowia	09-12	2/5
macka 1	13	1/5
macka 2	14	1/5
macka 3	15	1/5
macka 4	16	1/5
macka 5	17	1/5
macka 6	18	1/5
macka 7	19	1/5
macka 8	20	1/5

UWAGI: okaleczenie tyłu, środka bądź przodu tułowia uniemożliwia chthonianowi rycie; jego szybkość zmniejsza się o połowę do czasu, kiedy obrażenia zostaną zregenerowane. Jeżeli punkty wytrzymałości środka bądź przodu tułowia zostaną zredukowane do 0 lub mniej, stwór traci przytomność i nie może atakować do momentu, w którym rany nie zostaną zregenerowane. Obrażeń zadanych mackom nie odejmuje się od punktów wytrzymałości ogólnej, jednakże okaleczenie dwóch zmniejsza o jeden liczbę ataków na rundę, jakie potwór może nimi wykonać. Macka posiadająca 0 lub mniej punktów wytrzymałości odpada od ofiary.

CTHUGHA

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	1-20	130

CTHULHU

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
p. noga	01-02	54
l. noga	03-04	54
brzuch	05-06	54
klatka piersiowa	07-08	54
p. skrzydło	09-10	54
l. skrzydło	11-12	54
p. ręka	13-14	54
l. ręka	15-16	54
macki	17-18	54
głowa	19-20	54

UWAGI: Cthulhu może w dowolny sposób przemieszczać punkty wytrzymałości pomiędzy miejscami. Na przykład może w każdej chwili zwiększyć wytrzymałość prawej ręki do 107, zmniejszając jednocześnie wytrzymałość lewej nogi do 1. Żadne miejsce nie ma jednak prawa mieć więcej niż wynosi wytrzymałość ogólna potwora (540 punktów). Zredukowanie punktów wytrzymałości dowolnego miejsca poniżej 0 powoduje, że Cthulhu traci nad nim władzę.

CYAEGHA

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	1-20	160

MROCZNE MŁODE SHUB-NIGGURATHY

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>część WT</i>
nogi	01-08	1/3
każdy pień	09-16	2/3
macka 1	17	1/3
macka 2	18	1/3
macka 3	19	1/3
macka 4	20	1/3

UWAGI: typowe mroczne młode mają po 1k4+1 nóg. Podziel odpowiednie miejsce (01-08 w tabeli umiejscowienia trafień) tak równo, jak to możliwe pośród ich liczby. Za każdym razem, gdy wytrzymałość dolnej kończyny zostanie zredukowana do 0 lub mniej, zmniejsz szybkość istoty o 1. Jeśli pozostanie jej tylko jedna noga, to szybkość potwora wynosi 1. Jeżeli wszystkie zostaną okaleczone, nie może się poruszać. Spadek wytrzymałości pnia do 0 lub mniej powoduje utratę przytomności.

OJCIEC DAGON lub MATKA HYDRA

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
p. noga	01-03	19
l. noga	04-06	19
brzuch	07-10	19
klatka piersiowa	11-15	22
p. ręka	16-17	14
l. ręka	18-19	14
głowa	20	19

UWAGI: szybkość pływania Dagona i Hydry zmniejsza się o 3 za każdy okaleczony członek.

ISTOTY Z GŁĘBIN

Jak u człowieka. Szybkość pływania potwora jest redukowana o 3 za każdą okaleczoną kończynę. Jeżeli pozostanie sprawna tylko jedna, istota z głębin może płynąć z prędkością 1.

DHOLE

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>część WT</i>
ogon	01-04	1/3
tył tułowia	05-10	2/5
przód tułowia	11-17	2/5
głowa	18-20	1/3

UWAGI: gdy okaleczony zostanie jego ogon, zmniejsz o połowę szybkość potwora. Jeśli głowa, nie może on pochłaniać ofiary ani płuć swoim obrzydliwym śluzem, nie traci jednak przytomności. Jeżeli tył lub przód tułowia, stwór nie może pełzać ani ryc, ale wciąż jest w stanie atakować.

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI

Jak człowiek.

STARSZE ISTOTY

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>część WT</i>
noga 1	01	1/4
noga 2	02	1/4
noga 3	03	1/4
noga 4	04	1/4
noga 5	05	1/4
korpus	06-08	2/3
macka 1	09	1/4
macka 2	10	1/4
macka 3	11	1/4
macka 4	12	1/4
macka 5	13	1/4
skrzydło 1	14	1/4
skrzydło 2	15	1/4
skrzydło 3	16	1/4
skrzydło 4	17	1/4
skrzydło 5	18	1/4
głowa	19-20	1/3

UWAGI: każda okaleczona noga o 1 zmniejsza prędkość chodzenia potwora – jeśli okaleczone są wszystkie, może on tylko ślizgać się z prędkością 3 metrów na rundę. Każde skrzydło, którego wytrzymałość sprowadzono do 0 lub mniej, zmniejsza o 1 szybkość latania bądź pływania. Nie może latać, jeśli nie ma sprawnych co najmniej dwóch skrzydeł. Zranienie w ten sposób głowy bądź korpusu powoduje utratę przytomności.

OGNISTY WAMPIR

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	1-20	wszystkie

LATAJĄCE POLIPY

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	1-20	wszystkie

BEZKSZTAŁTNE NASIENIE TSATHOGGUI

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>WT</i>
ciało	1-20	wszystkie

GHASTY

<i>miejsce</i>	<i>1k20</i>	<i>część WT</i>
p. noga	01-04	1/3
l. noga	05-08	1/3
brzuch	09-11	1/3
klatka piersiowa	12-15	2/5
p. ręka	16-17	1/4
l. ręka	18-19	1/4
głowa	20	1/3

GHATANOTHOA

miejsce	1k20	WT
ciało	1-20	120

GHOULE

Jak człowiek.

GNOPH-KEH

miejsce	1k20	część WT
p. tylna noga	01-02	1/4
l. tylna noga	03-04	1/4
tył tułowia	05-08	2/5
p. środkowa noga	09	1/4
l. środkowa noga	10	1/4
przód tułowia	11-15	2/5
p. przednia noga	16-17	1/4
l. przednia noga	18-19	1/4
głowa	20	1/3

UWAGI: okaleczenie tyłu tułowia unieruchamia obie tylne nogi i nie pozwala gnoph-kehowi zaatakować wszystkimi czterema łapami. Zredukowanie do 0 lub mniej wytrzymałości przodu tułowia unieruchamia obie środkowe kończyny i uniemożliwia atak dwiema przednimi. Prędkość gnoph-keha zmniejsza się o 2 za każdy unieruchomiony bądź okaleczony członek.

WIELKA RASA Z YITH

miejsce	1k20	część WT
podstawa	01-04	1/3
ciało	05-12	2/3
p. szczypce	13-14	1/3
l. szczypce	15-16	1/3
głowa karmiąca	17-18	1/3
głowa z sensorami	19-20	1/3

UWAGI: każda rana podstawy zmniejsza prędkość potwora do połowy. Jej okaleczenie unieruchamia go. Zredukowanie wytrzymałości głowy karmiącej do 0 lub mniej nie ma natychmiastowego efektu poza stratą punktów wytrzymałości ogólnej, natomiast zranienie w ten sposób głowy z sensorami oślepia istotę (nie pozbawia przytomności, ponieważ mózgi wielkiej rasy nie znajdują się w ich głowach).

GUGI

miejsce	1k20	część WT
p. noga	01-03	1/3
l. noga	04-06	1/3
brzuch	07-10	1/3
klatka piersiowa	11-15	2/5
p. dolna ręka	16	1/4
p. górna ręka	17	1/4
l. dolna ręka	18	1/4
l. górna ręka	19	1/4
głowa	20	1/3

HASTUR

miejsce	1k20	WT
ciało	1-14	150
p. macka	15-16	30
środkowa macka	17-18	30
l. macka	19-20	30

UWAGI: zranienie macki nie powoduje utraty wytrzymałości ogólnej. Jeśli jedna z macek zostanie okaleczona, może ją odtworzyć ze swego ciała, zmniejszając odpowiednio punkty wytrzymałości tego miejsca.

OGARY TYNDALA

Jak u czworonogów.

UWAGI: okaleczenie każdej łapy zmniejsza szybkość ogara o 5. Po utracie dwóch kończyn nie może poruszać się inaczej, jak tylko lecąc. Zredukowanie wytrzymałości tyłu tułowia do 0 powoduje, że obie tylne nogi stają się bezużyteczne, a przodu – obie przednie. Zranienie w ten sposób głowy uniemożliwia potworowi atak językiem.

STRASZLIWI ŁOWCY

miejsce	1k20	część WT
ogon	01-03	1/3
brzuch	04-08	1/3
klatka piersiowa	09-14	2/5
p. skrzydło	15-16	1/4
l. skrzydło	17-18	1/4
głowa	19-20	1/3

UWAGI: okaleczenie ogona lub brzucha uniemożliwia straszliwemu łowcy atak ogonem. Podobna rana klatki piersiowej lub skrzydła powoduje upadek na ziemię.

ITHAQUA

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-02	42
l. noga	03-04	42
brzuch	05-08	42
odwłok	09-13	50
p. pazur	14-16	32
l. pazur	17-19	32
głowa	20	42

UWAGI: Chodzący po Wietrze nie posiada stóp.

INNI POMNIEJSI BOGOWIE

Istoty te mogą przybrać prawie każdy kształt. Strażnik najlepiej uczyni, jeśli stworzy w razie potrzeby własną tabelę umiejscowienia trafień, używając jednej z zamieszczonych w tym rozdziale jako podstawy.

LLOIGOR

miejsce	1k20	część WT
ogon	01	1/4
p. tylna noga	02-03	1/3
l. tylna noga	04-05	1/3
tył tułowia	06-09	2/5
przód tułowia	10-14	2/5
p. przednia noga	15-16	1/3
l. przednia noga	17-18	1/3
głowa	19-20	1/3

MI-GO

miejsce	1k20	część WT
p. tylna noga	01	1/4
l. tylna noga	02	1/4
brzuch	03-06	2/5
p. środkowa noga	07	1/4
l. środkowa noga	08	1/4
odwłok	09-12	2/5
p. skrzydło	13-14	1/3
l. skrzydło	15-16	1/3
p. przednia noga	17	1/4
l. przednia noga	18	1/4
głowa	19-20	1/3

UWAGI: rany zadane nogom lub skrzydłom mi-go nie liczą się do punktów wytrzymałości ogólnej. Jeśli któraś z tylnych kończyn zostanie okaleczona, potwór nie może stanąć wyprostowany i musi czołgać się na wszystkich sześciu. W wypadku utraty czterech lub więcej, nie może w ogóle się poruszać.

KSIĘŻYCOWE BESTIE

miejsce	1k20	część WT
p. noga	01-03	1/3
l. noga	04-06	1/3
brzuch	07-09	1/3
klatka piersiowa	10-12	1/3
p. ręka	13-15	1/3
l. ręka	16-18	1/3
głowa	19-20	1/3

UWAGI: księżycowe bestie mogą przemieszczać punkty życia pomiędzy miejscami w taki sam sposób, jak gwiazdny pomiot.

CZARNE ANIOŁY NOCY

miejsce	1k20	część WT
p. noga	01-02	1/3
l. noga	03-04	1/3
brzuch	05-08	1/3
klatka piersiowa	09-13	2/5
p. skrzydło	14-15	1/4
l. skrzydło	16-17	1/4
p. ręka	18	1/4
l. ręka	19	1/4
głowa	20	1/3

NODENS

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-03	10
l. noga	04-06	10
brzuch	07-10	10
klatka piersiowa	11-15	12
p. ręka	16-17	8
l. ręka	18-19	8
głowa	20	10

NYARLATHOTEP: Czarny Człowiek

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-03	5
l. noga	04-06	5
brzuch	07-10	5
klatka piersiowa	11-15	6
p. ręka	16-17	4
l. ręka	18-19	4
głowa	20	5

NYARLATHOTEP: Pazurzasty Potwór

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-02	24
środkowa noga	03-04	24
l. noga	05-06	24
ciało	07-11	35
p. pazur	12-14	24
l. pazur	15-17	24
głowa	18-20	28

UWAGI: ta istota może przybrać tysiące różnych form. Powyższe dwie tabele to tylko przykłady.

NYOGTHA

miejsce	1k20	WT
ciało	1-20	60

PIASECZNIKI

Jak ludzie.

Wężowi ludzie

Jak ludzie.

SŁUDZY ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW

miejsce	1k20	część WT
macki	01-08	specjalne
ciało	09-17	1/2
głowa	18-20	1/3

UWAGI: słudzy ciągle wyciągają i chowają swoje macki. Trafienie w którą z nich zmniejsza szybkość, z jaką to robią. Każdy atak, który zada rany tej istocie, powoduje, że uderzy ona w następnej rundzie liczbą kończyn mniejszą o jeden. Pojedyncze trafienie oznacza, że kolejny atak zostanie wykonany 2k3-1 mackami. Każdy wynik mniejszy od 1 traktuj jako 0.

SHANTAKI

miejsce	1k20	część WT
p. noga	01	1/4
l. noga	02	1/5
brzuch	03-06	1/3
klatka piersiowa	07-11	2/5
p. skrzydło	12-15	1/3
l. skrzydło	16-19	1/3
głowa	20	1/3

SHOGGOTH

miejsce	1k20	WT
ciało	1-20	wszystkie

SHUB-NIGGURATH

miejsce	1k20	WT
ciało	1-20	145

SHUDDE M'ELL

miejsce	1k20	WT
tył tułowia	01-04	33
środek tułowia	05-09	40
przód tułowia	10-14	40
macka 1	15	20
macka 2	16	20
macka 3	17	20
macka 4	18	20
macka 5	19	20
macka 6	20	20

UWAGI: Jak u chthonian.

GWIEZDNY POMIOT CTHULHU

miejsce	1k20	część WT
p. noga	01-02	1/3
l. noga	03-04	1/3
brzuch	05-06	1/3
klatka piersiowa	07-08	1/3
p. skrzydło	09-10	1/3
l. skrzydło	11-12	1/3
p. ręka	13-14	1/3
l. ręka	15-16	1/3
macki	17-18	1/3
głowa	19-20	1/3

UWAGI: te istoty nie mają stałej postaci i mogą zmieniać swoje proporcje. Nie musisz dostosowywać wartości rzutów 1k20 (chyba że czujesz się wybitnie ambityny). Gwiezdny pomiot może przemieszczać punkty wytrzymałości pomiędzy miejscami, tak jak Cthulhu.

GWIEZDNY WAMPIR

miejsce	1k20	część WT
p. tylni pazur	01-03	1/3
l. tylni pazur	04-06	1/3
przód ciała	07-09	1/2
tył ciała	10-12	1/2
p. przedni pazur	13-17	1/3
l. przedni pazur	18-20	1/3

TSATHOGGUA

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-03	25
l. noga	04-06	25
brzuch	07-10	25
klatka piersiowa	11-15	25
p. ręka	16-17	25
l. ręka	18-19	25
głowa	20	25

UWAGI: Tsathoggua może przemieszczać punkty wytrzymałości pomiędzy miejscami podobnie jak Cthulhu i gwiezdny pomiot. Potrafi również zmienić swoje ciało w jednolitą krągłą masę. Wtedy nie stosuje się tabeli lokalizacji trafień. Wszystkie punkty wytrzymałości ogólnej znajdują się w jednym miejscu, w które trafiają wszystkie celne ataki.

Y'GOLONAC

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-03	25
l. noga	04-06	25
brzuch	07-11	30
klatka piersiowa	12-16	30
p. ręka	17-18	19
l. ręka	19-20	10

YIG: POSTAĆ LUDZKA

miejsce	1k20	WT
p. noga	01-03	24
l. noga	04-06	24
brzuch	07-10	24
klatka piersiowa	11-15	28
p. ręka	16-17	18
l. ręka	18-19	18
głowa	20	24

YIG: POSTAĆ WĘŻA

miejsce	1k20	WT
ogon	01-06	24
ciało	07-14	28
głowa	15-20	24

YOG-SOTHOTH

miejsce	1k20	WT
sfera	różnie	różnie

UWAGI: Yog-Sothoth może podzielić swoje 400 punktów wytrzymałości między dowolną liczbę sfer. Każda z nich może być atakowana oddzielnie. Przemieszczanie punktów wytrzymałości z jednej do drugiej następuje tylko w wypadku, gdy się one stykają. Przeważnie latają oddzielnie.

ZHAR

miejsce	1k20	WT
ciało	01-20	100

ZOTH-OMMOG

miejsce	1k20	WT
podstawa	01-03	30
ciało	04-09	45
macka 1	10-11	23
macka 2	12-13	23
macka 3	14-15	23
macka 4	16-17	23
głowa	18-20	30

UWAGI: Jeśli podstawa Zoth-Ommoga zostanie okaleczona, nie może się ruszać.

Ilustracje powyższych istot znajdują się w podręczniku podstawowym gry **Zew Cthulhu** na stronach 87-127.

Pomysły na przygody

Zawarte w tej części pomysły powstały w oparciu o informacje podane w poprzednich rozdziałach. Jeśli coś ci nie pasuje – zmień, a następnie wystraszyć graczy na śmierć.

Niewidzialny wzór

Badacze zostają wezwani na spotkanie z Edwardem Barlowem w jego miejscowym prywatnym szpitalu. Barlow, jak się okazuje, umiera na AIDS. Mówi Odkrywcom, że posiada informacje dotyczące seryjnego zabójcy, a tylko oni będą w stanie go złapać. Nie może zgłosić tego policji ani FBI, ponieważ zbrodnie nie wyglądają jak połączone ze sobą morderstwa. Wyjawia, że kiedyś on był owym zabójcą, ale teraz ktoś inny zajął jego miejsce.

Barlow opowiada im o sąsiedztwie swego domu we wschodnim Chicago (lub jakimkolwiek innym odpowiednim mieście). Istniał tam kiedyś kult wiedźm, dzięki czemu „coś” przedostało się do naszego świata. „To” (bóg, według słów Barlowa) wybrało człowieka z sąsiedztwa, by przez sto lat wykonywał brudną robotę. Edwardowi wydaje się, że zanim zaczął zabijać, zostały popełnione pięćdziesiąt trzy morderstwa. On sam zamordował trzydzieści osób, zanim znalazł sposób, aby przestać. Mówi Badaczom, że rozpoczął zabijanie niedługo po tym, jak stał się dorosły. Kształcił się na wirusologa. Ze względu na swój zawód, Barlow dużo podróżował, zarówno w celach badawczych, jak i na konferencje. Zabijał prawie wszędzie, gdzie się pojawiał.

Barlow był również jednym z pierwszych ludzi badających HIV. Odkrył, że chociaż bóg nie pozwoliłby mu nikomu opowiedzieć o morderstwach, poddać się policji czy popełnić samobójstwo, to jednak nie kontrolował dokładnie wszystkich jego czynności – szczególnie seksu i brania narkotyków. Celowo zaczął prowadzić rozwiązłe życie, aby zarazić się AIDS. Gdy mu się to udało i został więźniem szpitala, uwolnił się od boga.

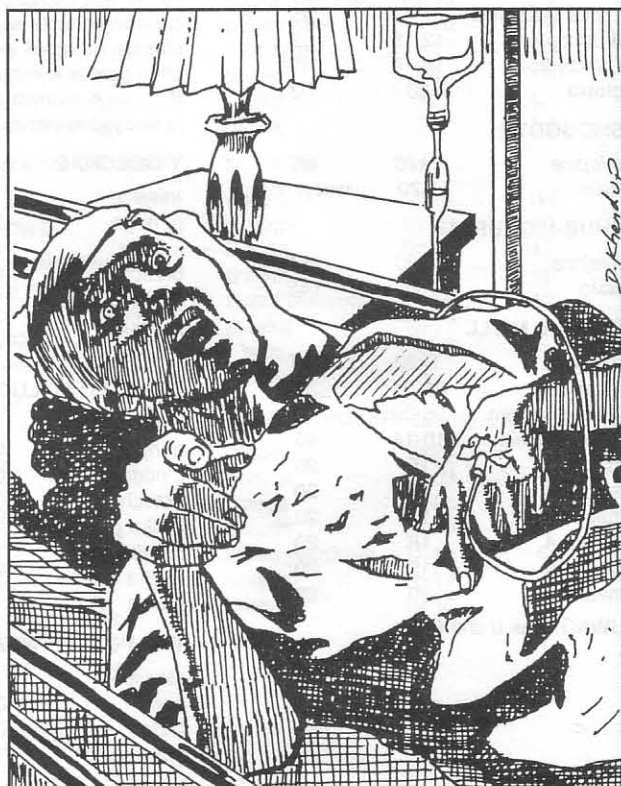
Barlow wie, że ktoś z jego sąsiedztwa zajął miejsce mordercy. Śni o tej osobie i czasami zdaje mu się, że patrzy jej oczami. Wie, że nowy zabójca jest reprezentantem handlowym jakiejś firmy elektronicznej i że wciąż mieszka w Chicago, choć już nie w jego sąsiedztwie. Barlow starał się szukać informacji na temat boga, kultu wiedźm i morderstw, które nastąpiły po tym, jak To go opuściło. Opłacał asystentów i detektywów. Wierzy, że istota owa stara się przejść „całkowicie na tę stronę” i morderstwa są częścią jej planu. Krew rozlewana jest na całym kontynencie i tworzy się pewnego rodzaju wzór. Edwardowi wydaje się, że zostało jeszcze około dziesięciu ofiar, które zapewne zostaną zamordowane w przeciągu następnego roku bądź dwóch.

Badacze muszą połączyć wzór, który Barlow znalazł w „Księdze Dzyan”, jego wspomnienia o zabójstwach

i badania, które poczynił nad poprzednimi przypadkami, by mogli zacząć poszukiwania nowego opętanego ciała. Edward jest przekonany, że człowiek ten jest żonaty, około trzydziestoletni i pozostaje zarówno heteroseksualistą, jak i monogamistą. Istota z pewnością nauczyła się obserwować te zachowania z większą uwagą. Będzie broniła swego ciała i jeżeli Odkrywcy staną się dla niej zagrożeniem, może zaryzykować otwarty atak, ale w przeciwnym wypadku będzie starała się pozostać niezauważona. Bramę otwartą w Chicago można zamknąć, ale to zapobiegnie tylko opętaniu następnego człowieka. Obecny nosiciel musi zostać zniszczony i należy nad nim odprawić egzorcyzmy. Oczywiście, śmierć dobrego i czułego człowieka, którego wybrał bóg, może zaciążyć na sumieniu Badaczy i ściągnąć uwagę władz.

Śmierć i podatki

Pewien gangster i jego żona utworzyli religijny kult, ponieważ nie chcieli płacić podatków. Badacze z IRS zostają wysłani, by odnaleźć luki w dokumentacjach organizacji i zniszczyć Kościół Kosmicznego Zbawienia. Istnieje kilka komplikacji: gangster utrzymuje kontakty z wieloma osobisto-



ściami, należącymi do zorganizowanych grup przestępczych. Oprócz tego kilku miejscowych, a może nawet ogólnokrajowych polityków, to aktywni członkowie jego kościoła. Wszyscy otwarcie przekazują pieniądze na ową organizację, co zwalnia ich od podatku. Potem nieoficjalnie otrzymują z powrotem większość tego, co dali. Z pewnością nie życzą sobie, aby ich worek z pieniędzmi nagle okazał się dziurawy.

Ponadto sam kościół zajmuje się różnymi nielegalnymi interesami, włączając w to przemyt emigrantów do kraju za ciężkie pieniądze, import i rozprowadzanie narkotyków oraz broni. W ten sposób pomnażane są pieniądze wierznych. Księgi są fałszowane, a transakcje ukrywane, ale IRS z pomocą innych agencji rządowych może sobie z tym poradzić.

Ponadto żona gangstera to niezależna kobieta lat czterdziestych, mająca swój własny cel. Jest kapłanką Yog-Sothotha. Jej popiecznicy w kościele są większymi fanatykami niż ludzie pracujący dla gangstera. Biorą udział w nielegalnej działalności i dodają swoją własną listę ku chwale Yog-Sothotha. Między innymi składają ofiary z ludzi. Jeśli przestępcy i politycy czynią rozwiązanie sprawy trudnym, kultysty tylko pogorszą sprawę.

Dyrektor życzy sobie czystej akcji. Ma to być akcja przeprowadzona przez FBI równocześnie we wszystkich placówkach kościoła, by zdobyć ich księgi i dowody nadużyć. Im głębiej jednakże Badacze dotrą, tym bardziej będą się zbliżać do nieuchronnego wniosku, że nie będzie to zwyczajna inspekcja.

Lepsze życie z pomocą biotechnologii

W Davis, stan Kalifornia, znajduje się laboratorium, produkujące biologicznie wyhodowane rośliny jadalne. Niedługo zostanie wypuszczona na rynek sztuczna sadzonka kukurydzy, odporniejsza na choroby, smaczniejsza, łatwiejsza do przechowywania i dająca obfite plony. Spełniła ona wszelkie wymagania FDA i zaspokoila żądania najbardziej radykalnych grup obrońców środowiska. Jest tylko jeden haczyk – zastraszająca liczba masowych zabójstw i samobójstw na środkowym zachodzie USA. Na pierwszy rzut oka są to sprawy nie związane. Harold Jurgenson był jednym z ochotników, którzy próbowali tej kukurydzy.

Badacze zostają wezwani przez koronera, by wyrazić swoją opinię na temat wypadku. Polecili ich wspólny znajomy bądź profesjonalny doradca. Martwy przypadkowy zabójca był pięćdziesięcioletnim białym mężczyzną. Jego ciało wykazywało dziwne mutacje – łuski na skórze, rosnące skrzela, błony między palcami u nóg. Nie zarejestrowano jeszcze wypadku występowania podobnych deformacji. Jurgenson był z pochodzenia Skandynawem, ale nigdy nie mieszkał w pobliżu morza czy innych większych zbiorników wodnych. Zaatakował ludzi przy największym w tym stanie kompleksie wodnych zjeżdżalni. Świadkowie przypominają sobie, że mówił: „To jest nasze i wkrótce wszystko zaleją fale!“. Pod koniec ataku, przeprowadzonego przy pomocy legalnie zdobytych sa-

mopowtarzalnego karabinu i pistoletu, Jurgenson rzucił się do największego basenu. Z nieznanых przyczyn tam zrezygnował z dalszej akcji i strzelił sobie prosto w głowę.

Jedynym niezwykłym wydarzeniem w życiu tego człowieka było to, że został wybrany do testowania nowej sadzonki kukurydzy. Jego rodzina z obu stron nie zmieniała miejsca zamieszkania od kilku generacji. Jeżeli Badacze przeprowadzą dalsze poszukiwania, wykażą one brak podobnych przypadkowych morderstw połączonych ze sprawdzaniem jakości kukurydzy. Jednakże kilka osób mieszkających na wybrzeżu, które brały udział w eksperymencie, zniknęło, niektóre w bardziej, inne w mniej tajemniczy sposób.

Główny naukowiec kierujący projektem, dr Jeffrey Armen, jest kapłanem Cthulhu, który poprzysiął przywrócić Wielkiemu Przedwiecznemu należną mu chwałę. Jak na razie, udało mu się stworzyć wirus, który odszukuje materiał genetyczny ukryty w DNA człowieka, pochodzący z połączenia z istotami z głębin. Wynaleziona przez doktora substancja kopiuje owe recesywne geny i czyni z nich geny dominujące. Powoduje to, że z „normalnych“ i wolnych od Mitów ludzi powstaje armia oddychających w wodzie, żabopodobnych istot, które wyznają Cthulhu.

Jeśli kukurydza stanie się popularna, wszystko, w skład czego wchodzi (tortille, chipsy, gotowana i prażona kukurydza, pasza dla bydła, karmione kukurydzą kury itp.) zostanie zjedzone przez ludzi i wystawi niczego nie podejrzewających konsumentów na działanie wirusa, powodując bolesne i czasami wywołujące szaleństwo transformacje.

Rozpowszechnianie kukurydzy musi zostać powstrzymane. Wirus należy zniszczyć, a naukowca co najmniej unieszkodliwić. W przeciwnym wypadku tysiące ludzi wkroczy do oceanu, dzięki temu gwiazdy mogą znaleźć się w odpowiednim, katastroficznym układzie!

Yithiański kandydat

Członkowie wielkiej rasy z Yith zdają się być ze sobą da-lece zjednoczeni, a nawet tworzyć społeczeństwo utopijne. Dla nas jednak są bardzo obcy, głównie ze względu na



mistrzostwo podróży w czasie. Nie oznacza to jednak, że nie dochodzi pomiędzy jej członkami do konfliktów, choć zdają oni sobie sprawę, że rozdźwięki mogą odbić się na ogólnej harmonii wszechświata. W tym wypadku yithiańskie umysły z dalekiej przeszłości zdecydowały, że na Ziemi od lat 90. dwudziestego wieku należy zwiększyć ilość wydzielanego promieniowania, by zapewnić właściwą ewolucję ich przyszłego domu, czyli naszej planety.

Inna grupa yithian twierdzi, że lata 90. dwudziestego wieku nie są czasem odpowiednim na rozpoczęcie tego projektu. Z braku porozumienia w tej sprawie wynikła następująca sytuacja.

Zwolennicy zwiększonego promieniowania wysyłają jednego ze swoich przedstawicieli, by przejął ciało pechowego i śmiesznego polityka, którego karierę uważa się za zakończoną. Posiadając dogłębną wiedzę o czasie i przestrzeni oraz dostęp do tajemniczych źródeł, polityk ów zaczyna zdobywać kolejne głosy w wyborach na prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki. Ten, kogo uważano za skończonego i kto występował w wieczornych *talk-show*, jest teraz wschodzącą gwiazdą, ma entuzjastyczne opinie i fantastyczny współczynnik poparcia. Będąc już prezydentem, może on, a raczej kontrolująca go wielka rasa, zbudować większą liczbę reaktorów jądrowych, sekretnie popierać technologię nuklearną, a nawet rozpocząć mały konflikt atomowy.

Ponieważ sprzeciwiający się temu członkowie wielkiej rasy nie mogą użyć kolejnej przejętej osoby, by zapobiec temu zagrożeniu (jej członkowie wyczuliby się nawzajem), używają ludzkich agentów. Do tego zadania wyznaczono dowódcę grupy sił specjalnych (albo SAS-u czy jakiegokolwiek innej organizacji tego typu), który pozostaje w regularnym kontakcie ze swoimi mocodawcami, używając yithiańskiego komunikatora. Badacze są członkami tej grupy lub są z nią w jakiś sposób związani. Ich misja: zatrzymać kandydata, używając dowolnych dostępnych środków.

Operacja nie ma, oczywiście, oficjalnego zezwolenia rządu, więc jeśli „góra” dowie się o zbuntowanym oddziale sił specjalnych, nie będzie wesoło.

Badacze mogą w końcu zneutralizować zagrożenie, zdać sobie sprawę z tego, że obcy kontrolują ich przywódcę lub dostać się w łapy ich własnego rządu. Najszczęśliwszym rozwiązaniem dla ludzkości byłoby uzyskanie pomocy yithian, by wygnać obcą inteligencję z umysłu polityka bez zabijania go, a następnie zniszczyć organizację ludzi oddanych wielkiej rasie, która starała się kontrolować te wydarzenia. Dałoby to ludzkości odrobinę wolnej woli.

YITHIAŃSKI KOMUNIKATOR

Yithiański komunikator to bogato rzeźbione urządzenie z brązu, z zamontowanym na czubku klejnotem, dostrojonym do jednego przedstawiciela wielkiej rasy. Rozłożony komunikator ma około 32 centymetrów długości. Pozwala użytkownikowi na rozmowę przez kontinuum czasowo-przestrzenne z wybranym yithianinem. W czasie działania maszyna emituje niski, buczący dźwięk, a z jej dolnej części wydobywa się łagodne białe światło. Zlokalizowanie odpowiedniej istoty, do której dostrojony jest klejnot,

może maszynie zająć krótką chwilę. Gdy już się to uda, urządzenie wyświetla holograficzny obraz rozmówcy.

Yithianin może w dowolnym momencie przerwać połączenie z dostrojonym klejnotem. Jednak w takim wypadku musi wytworzyć nowe połączenie z innym klejnotem, istniejącym w jego własnym czasie i przestrzeni, jeżeli będzie chciał komunikować się z kimś w innym kontinuum.

Czy to jest sztuka?

Głównym negatywnym bohaterem tej przygody jest młody hipis, kręcący filmy, okrzyczany przez krytyków głosem swojej generacji. Jego filmy są widowiskowe, czasami zabawne, często mądre, a zawsze wyraziście plastyczne – czy to w brutalności, seksualności, czy też w obu tych aspektach. Wytyczył szlak dla małej grupy innych twórców, nazywanych przez ludzi z branży *Splatter-Paczką*, w której skład wchodzi jego koledzy (pisarze, reżyserzy, aktorzy, redaktorzy). Sam nazwał ten szlak „drogą wiodącą do nowego rodzaju doświadczenia kinowego, gloryfikacji sztuki umierania”.

Na premierach często mają miejsce akty przemocy. Oczekujący tłum wbija głowy w brzuchy ludziom z branży filmowej czy ważnym osobistościom. Istnieje również nie odkryta prawidłowość – co najmniej jedna osoba z publiczności po powrocie do domu popełnia jakiś akt okrucieństwa, a potem w przypływie żalu zabija samą siebie. Zbrodnie różnią się za każdym razem, ale zawsze są podobne do którejś ze scen filmu. Do tej pory nikt jeszcze tego nie odkrył. Autopsje ukazały, że każdy denat miał bardzo wysoki poziom adrenaliny we krwi, jakby działał pod wpływem ogromnego stresu.

W rzeczywistości hipis jest plagiatorem, posiadającym niewielki talent, za to olbrzymi pociąg do krwi. To jego przyjaciel, inny reżyser, pozostający w ukryciu, pociąga za sznurki, pisze scenariusze i reżyseruje filmy. Przez wykorzystanie różnych technik poprodukcyjnych (podprogowe dźwięki, poddźwięki, podprogowe obrazy) wpływa on na umysły widzów.

W jakim celu, nie wiadomo. Może być narzędziem Wielkich Przedwiecznych i karmić ludzkość ideami przemocy i anarchii. A może jest tylko pionkiem kontrolowanym przez inną osobę, może kierownika studia? Kultury nie są rzadkie w Hollywood; w rzeczywistości należy do nich wielu znanych aktorów. Czy filmy te to sposób rekrutacji większej liczby członków do kultu, który służy jakiejś mocy, chcąc zniszczyć ludzkość? A co się stanie, gdy wydane zostaną na kasetach wideo?

Badacze mogą być kimkolwiek – znajomymi ofiary lub denata, który zmarł po jednym z przedstawień hipisa, a może nawet fanami owego reżysera. Mogą być w jakiś sposób powiązani z oficerem medycznym policji i zaalarmowały ich rezultaty autopsji.

W jakikolwiek sposób połączy się ich ze sprawą, będą mieli przed sobą wiele pracy. Ciągłe oglądanie filmów hipisa wyraźnie zwiększa brutalność widza, a reżyser otoczył się ludźmi, którzy patrzą na ekran cały czas.

Może czas na nowy system oceniania?

Kult Nowego Tysiąclecia

Założony w 1990 roku przez Adama Searla (artystę, lidera zespołu i filozofa) z Gaithersburg w Marylandzie, Kult Nowego Tysiąclecia jest wciąż mały, ale rozrasta się uparcie niczym rak. Z początku organizacja ta była stowarzyszeniem żartownisiów i pijaków. Searle i jego przyjaciele zastanawiali się wtedy, co przyniesie następne tysiąc lat. Stwierdzili, że ewolucja będzie postępować i że przez ostatnie dziesięć wieków ludzkość tylko dorastała do wyższej formy życia. Na pół żartobliwie wyznaczyli sobie za cel pomóc tej ewolucji.

W lipcu 1991 roku Searle pojechał w interesach do Londynu, wycieczka miała trwać trzy tygodnie. Wrócił w grudniu następnego roku zupełnie odmieniony. Przywiózł ze sobą wiele notatników, które wypełnił podczas podróży. O nadchodzącym tysiącleciu mówił teraz z powagą i wewnętrznym zaangażowaniem. Twierdził, że zna datę, kiedy ludzkość spotka się ze swoim przeznaczeniem: będzie to 1 listopada 2000 roku. Przywiózł ze sobą hebrajski manuskrypt „Ha-Sepheher Shel Teefays Or“ lub inaczej „Księgę Wschodzącego Światła“, podarunek od człowieka, o którym Searle niewiele mówił.

To, co kiedyś było rozrywkową działalnością, stało się teraz całkowitą obsesją i od tego czasu Searle, wraz z rosnącą liczbą wyznawców, przemierza świat, zbierając nowych członków, zakładając małe świątynie i ucząc swych zastępców modlitw, które powinni odmawiać, by wspomóc własne wstąpienie na wyższy stopień egzystencji i doktryn kultu. Rozprowadził zaopatrzone w wyjaśnienia fotokopie książki w wielu świątyniach, a teraz podobno w wolnym czasie pracuje na laptopie nad wersją zdarną do druku. Gdzie Searle znalazł pieniądze, by opłacić podróże, oraz jak utrzymuje kontakt i dowodzi komórkami organizacji, nie wiadomo. Obecne szacunki określają liczbę członków Kultu Nowego Tysiąclecia na dwieście pięćdziesiąt osób, ale zweryfikowanie tej liczby jest niemożliwe.

ADAM SEARLE, 32 lata, przywódca Kultu Nowego Tysiąclecia

S 11 KON 14 BC 10 INT 18 MOC 25
ZR 14 WG 15 WYK 15 P 0 WT 12

Modyfikator obrażeń: brak

Broń: pistolet 10 mm automatyczny 42%, obrażenia 1k10+2; sztylet 49%, obrażenia 1k4+mo; uderzenie pięścią 25%, obrażenia 1k3+mo.

Umiejętności: angielski 90%, astronomia 34%, gra na gitarze 23%, hebrajski 47%, komponowanie 37%, korzystanie z bibliotek 21%, Mity Cthulhu 24%, nasłuchiwanie 72%, niemiecki 29%, okultyzm 24%, perswazja 49%, prowadzenie samochodu 29%, psychologia 68%, spostrzegawczość 33%, targowanie się 27%, ukrywanie się 33%, wiarygodność 32%, wmańwanie 62%, znajomość komputerów 42%.

Czary: Głos Ra, Ognisty taniec, Powstanie wschodzącego światła (Wezwanie Cthughi), Sugestia mentalna, Tworzenie/kontrola chodzących ogni (Przywołanie/spętanie ognistego wampira), Wypuszczenie płomienia (Zakęcie śmierci), Wywołanie wewnętrznego światła (Spopielenie).

Kościół Chwalebego Powrotu

Kościół Chwalebego Powrotu jest zwodniczo atrakcyjną organizacją, która ma za cel przygotowanie ludzkości na Drugie Przyjście Mesjasza. Prowadzi go wielbny Samson Garvey z żoną Cassandrą, zaś jego siedziba znajduje się w lasach w okolicy Hyde Parku w Nowym Jorku. Założył go Jeremiasz Garvey, daleki krewny Samsona. Kościół ten zawsze szanowano i nigdy nie uważano za ekscentryczny. Wielbny i jego żona otwarcie głoszą wiarę w powrót mesjasza, który może nastąpić tylko wtedy, gdy pomiędzy wszystkimi ludźmi zapanuje całkowita harmonia. Oboje Garveyowie są mili, grzeczni i bezpretensjonalni.

Ich faktyczne plany są dość podobne, choć uwzględniają jeden dodatkowy czynnik: zanim ludzkość może się zjednoczyć, musi upaść tak nisko, jak to jest możliwe.

Przodkowie Samsona sprawili, że członkowie kościoła upadli już faktycznie nisko. Popełnili takie akty okrucieństwa, że gdyby wyszły one na światło dzienne, zostaliby zaocznie skazani na śmierć. Jedli ciała noworodków i starców, urządzali orgie, w których bestialstwo ustępowało jedynie ekscentrycznym torturom. Organizacja chce przyspieszyć upadek człowieka, dlatego też zajmuje się wszystkim, co może w tym pomóc, od zamachów bombowych po sprzedaż narkotyków i broni, od ofiar z ludzi po pornografię połączoną z morderstwami.

Kościół przez ostatnie dwieście lat starał się umieścić swoich członków w każdym ważniejszym mieście na świecie. Udało się to w większości metropolii Ameryki Północnej, Europy i Azji. Dziecko porwane w Rzymie może zostać odesłane do kościoła w Hyde Parku w przeciągu tygodnia tylko po to, by dzień później porzucono je go ciało w Mexico City.

Kościół Chwalebego Powrotu rozpoczął swoją działalność jako kult zadedykowany płodnym formom Shub-Niggurath. Przodkowie Samsona mieli kontakty z Kultem Wiedźm z Arkham. Dzięki ich naukom Kościół Chwalebego Powrotu zaczął się rozwijać i teraz posiada wiedzę o wielu Wielkich Przedwiecznych. Garveyowie rozpoczęli również szukanie partnerów dla swoich dzieci. Każdemu synowi, który miał zostać wielbny, znajdowano żonę wśród wiedźm z Arkham. Cassandra i Samson są właśnie takim zaaranżowanym małżeństwem.

Wizyty Czarnych Ludzi, choć nieczęste, miały miejsce kilka razy. Ostatecznie to dzięki wiedźmom przodkowie Samsona uzyskali możliwość skopiowania zarówno „Gran“, jak i „Petit Alberts“.

Obecne cele kościoła nie są znane. Cassandra ostatnio traci cierpliwość do swojego męża, uważa, że jest głupi i męczący. Pomimo iż Samson jest tego świadomy, nic w tej sprawie nie zrobił. Rozłam pomiędzy nimi, ponieważ oboje są równie potężni, z pewnością zniszczyłby kościół. Nie wiadomo, co oprócz tego zabraliby ze sobą.

Wielbny SAMSON GARVEY, 49 lat, przywódca Kościoła Chwalebego Powrotu

S 8 KON 16 BC 12 INT 18 MOC 18
ZR 12 WG 7 WYK 12 P 0 WT 14

Modyfikator obrażeń: brak
Broń: laska 56% (zaklęta za pomocą czaru Zaklęcie laski), obrażenia 1k8+1.

Umiejętności: angielski 90%, arabski 90%, astronomia 28%, język ghuli 17%, Mity Cthulhu 24%, nasłuchiwanie 48%, okultyzm 44%, perswazja 29%, prowadzenie samochodu 21%.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nayrlathotepem, Przywołanie/Spętanie Kroczącego Między Światami, Straszliwa klątwa Azathotha, Wstrząśnienie, Zaklęcie laski, Złe oko, Zniszczenie zbiorów.



CASSANDRA GARVEY z domu White, 28 lat, żona Samsona Garveya

S 10 KON 12 BC 10 INT 16 MOC 25
 ZR 15 WG 16 WYK 17 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: brak

Broń: pistolet automatyczny .25 33%, obrażenia 1k6; nóż 29%, obrażenia 1k4+mo.

Umiejętności: angielski 80%, astronomia 35%, farmacja 32%, francuski 59%, język ghuli 21%, łacina 47%, Mity Cthulhu 31%, okultyzm 44%, perswazja 54%, psychologia 18%, skradanie się 37%, truczyny 21%, ukrywanie się 27%, wmawianie 32%.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Przyzwanie/Spętanie mrocznego młodego, Straszliwa klątwa Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Wstrząśnienie, Zaszczepienie strachu, Złe oko, Znak voorish, Zniszczenie zbiorów.



Na okrutnych ulicach

Niektórzy Badacze Mitów twierdzą, że wraz z niekontrolowanym przyrostem ludzkości i błyskawicznym rozwojem technologicznym człowiek sam może stać się przyczyną swojej zagłady. Nasze miasta reprezentują to w najlepszy sposób, są zatłoczone i niebezpieczne. W tak podzielonym społeczeństwie łatwo jest wrócić do pierwotnych instynktów. W miastach na całym świecie ludzie prowadzą życie pozbawione kontaktu ze znajomymi, łatwo ignorują to, co się dzieje dookoła nich, zagłębiają się we własnych myślach.

Na zainteresowanie szczególnie zasługują bezdomni, którzy naprawdę nie mają żadnego schronienia. Bezdomność jest problemem na skalę światową. W Stanach Zjednoczonych żaden oficjalny spis nie obejmuje tych pozbawionych obywatelstwa ludzi, ale oceny wahające się w granicach dwóch milionów bezdomnych osób niektórzy uważają za zbyt optymistyczne. Wielu z nich to samotni mężczyźni albo osoby cierpiące na różne odmiany urazów

mózgu, ale istnieją też rodziny, których nie stać na kupno lub wynajem domu w mieście. Bardzo duży procent tych ludzi pracuje, ale po prostu nie mogą sobie pozwolić na własne mieszkanie.

Odzew na problemy ludzi bezdomnych w przeciągu ostatnich dziesięciu lat był słaby, żeby nie powiedzieć – żaden. Podczas gdy nieliczne wrażliwe jednostki szukały jakichś rozwiązań, społeczeństwo jako całość zmęczyło się tym problemem i odcięło na tyle, że nauczyło się ignorować takie osoby. Problem pozostaje, ale wielu ludzi po prostu nie zwraca uwagi na całą populację, oddzieloną od reszty społeczeństwa zarówno z przyczyn ekonomicznych, jak i innych.

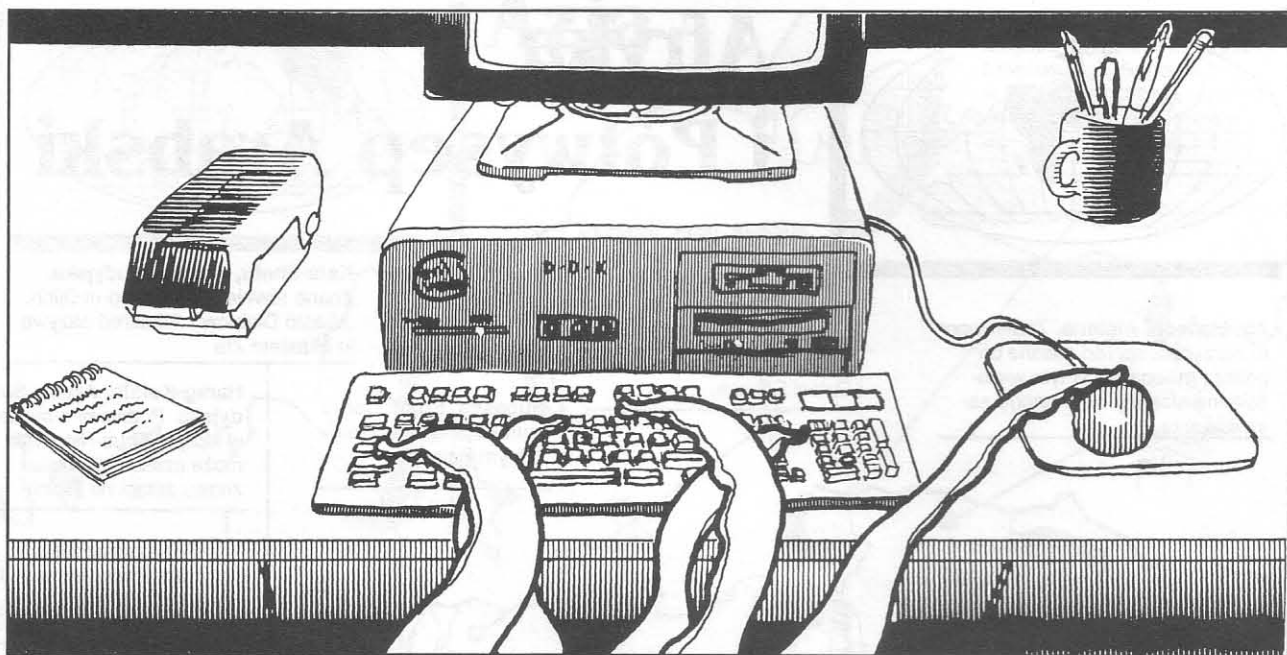
Spółeczeństwo odrzuciło część siebie i odczłowieczyło do tego stopnia, że jest w stanie powierzyć swój los wrogowi. Schronienie jest mimo wszystko schronieniem, nawet jeśli nazywa się Domem Króla w Żółci. Ubranie jest ubraniem, a wyrecytowanie modlitwy, zanim otrzymasz gorący posiłek, nie jest aż tak dużą ceną. Nasze współczucie i siły nas zawiodły. Nie powinniśmy myśleć tak samo o naszych wrogach. A jeśli bezdomni padną w końcu ofiarą kultów i innych popleczników Mitów, kogo należy za to winić?

Cthulhu ex machina

Pewnego dnia Badacz, przeglądając lokalny BBS, natyka się na nowy numer telefonu do systemu mainframe „Fortecy Niewysłowionego”. Sam system jest niesamowicie dopracowany i zaawansowany – opatrzone nie tylko szatą graficzną, ale także muzyką. Badacz, czytając niektóre z publicznych biuletynów, odkrywa kilka interesujących dyskusji dotyczących okultyzmu, pomografii, Pierwszej Poprawki i cenzury. Ton wszystkich listów wskazuje na to, że inni użytkownicy starają się wejść w dobre układy z sysopem (operatorem systemu), aby otrzymać dostęp do innych, tajemniczych biuletynów i sekcji z plikami do skopiowania, a może nawet poznać imię Niewysłowionego.

To dopiero początek. Komputery stały się częścią każdego aspektu codziennego życia, więc dlaczego kultysty, a może nawet istoty Mitów, miałyby je pominąć? Dzisiejszych wrogów odnaleźć można nie tylko w ekscentrycznych grupkach, ale także w środowiskach rządowych i korporacyjnych. Stworzenia z Mitów zawsze otaczały się osobami na tyle inteligentnymi, żeby natychmiast rozpoznać szybką drogę do potęgi. Ogromna korporacja z dostępem do superkomputera Cray mogłaby być zapleczem dla bardzo wysublimowanych kultów z mackami rozciągającymi się na cały świat. Z wielu spółek, oskarżonych w przeciągu ostatnich dwudziestu lat, kilka z pewnością mogło

*Głodny? Zmarznięty?
 Przyjdź na posiłek i ogrzej
 się w siedzibie Króla w
 Żółci.
 1234 Main Street.
 Lunch podajemy w godzinach
 11.30-13.30.
 Obiad w godzinach
 16.30-19.30.
 Wszystkich serdecznie
 zapraszamy.*



popierać stworzenia z Mitów, inne zaś mogły być przez nie kontrolowane. W latach dziewięćdziesiątych naszego wieku spółki te, jak i kultyści, są z powrotem spychane do podziemia. Prawda o ich działalności powoli wypływa na światło dzienne. Nie oznacza to, że zaprzestali snucia intryg. W rzeczywistości jedyny efekt, jaki odniosło ich ujawnienie, był taki, że teraz robią wszystko, aby ich plany były jeszcze bardziej nieludzkie, ale i subtelniejsze.

Pomimo iż niektórzy mogą nie wierzyć, że zaklęcie można zamknąć w 255 znakach, to jednak komputery są już na tyle złożone, żeby dało się zeskanować strony prosto z „Cultes de Goules”. Mając do dyspozycji potężniejszy system audiowizualny, można uzyskać dostęp do odpowiedniej grafiki, zaintonować formułę i ustalić oświetlenie w pokoju (choć już elektronicznie), by wywołać odpowiedni nastrój do przywołania lub odesłania niczego nie spodziewającej się istoty z Mitów. Seria komputerów Cray może być nawet na tyle potężna, by pokonać bariery wymiarów. Nawet jeśli sam komputer nie uczyniłby takich rzeczy, należy przecież docenić pomysłowość i umiejętności kultystów, którzy z pewnością już teraz eksperymentują w tej dziedzinie.

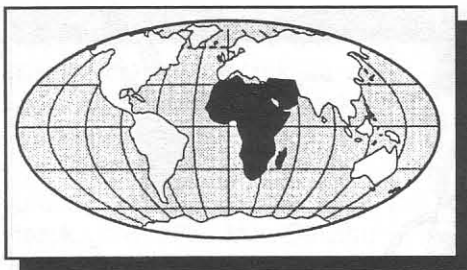
Korzystając z ogromnych możliwości przechowywania i dostępu do danych, na które pozwoliły napędy optyczne (dyski kompaktowe, które można zarówno zapisywać, jak i kasować), można teraz zgrać całą encyklopedię na CD-ROM. Jeśli można to uczynić, dodając do tego obraz i dźwięk, w ten sam sposób da się przechowywać *Necronomicon* lub inny tom Mitów, nawet z dodanym hipertekstem i notatkami albo innymi marginaliami, zapisanymi przez szalonego profesora, który podjął się stworzenia książki elektronicznej. Jeśli uda się w ten sposób nagrać całą książkę, oznacza to, że zaklęcia w niej zawarte również można zachować. A w takim razie nawet i cały dysk mógłby zostać zaczarowany i używany zamiast zaklęcia albo komponentu. Wyeliminowałoby to konieczność taszczenia

ze sobą ogromnych tomów. Po prostu spakuj swoje pudełko na CD i notebook, zdobądź oko salamandry albo samotną dziewicę i jesteś gotowy do podróży. I pomimo iż nie wszystkie komponenty magiczne można w ten sposób zachować, to jednak z pewnością ułatwia to proces. Czyż technologia nie czyni cudów?

Osiągnięcia w technologii rzeczywistości wirtualnej (VR) również podsuwają interesujące możliwości spotkania stworzeń z Mitów. Producenci już sprzedają stroje, okrywające całe ciało, a przeznaczone do odtwarzania ruchów osoby w cyberprzestrzeni, by można ją było oglądać przy pomocy specjalnego hełmu. Używając takich narzędzi zarówno kultyści, jak i Badacze potrafią wejść w przestrzeń wirtualną. Nieostrożni bądź pechowcy mogą zostać zwabieni przez popularne rozrywki lub by po prostu uciec przed mackami potwora z Mitów (choć można zadrzeć na myśl, co może się stać z bezbronnym ciałem Badacza). Nie do końca szalony kultysta lub działający niekonwencjonalnie Odkrywca mogą próbować przyzwać istotę, będąc w rzeczywistości wirtualnej. Środowisko może być zaprogramowane tak, by spełniło wymagania i nawet, jeśli to podziela, nie dzieje się naprawdę, czyż nie? Wiele może ujrzyć w tym możliwość studiowania obcych istot w bezpiecznym otoczeniu, jeśli można je tak nazwać. Oprócz tego wirtualne krajobrazy mogą zapewnić dostęp do Krainy Snów ze względu na naturę urządzeń, które przemieszczają umysł w rzeczywistości alternatywne.

Następny krok. świat!

Kolejne sześć stron map pokazuje różne miejsca na świecie. Część z nich w jakiś sposób wiąże się z Mitami, podczas gdy z innymi łączą się tylko interesujące historyczne fakty. Użyj ich jako odskoczni do umieszczenia bądź tworzenia własnych scenariuszy.



Afryka i Półwysep Arabski

Ain Hanech, Algieria. Znalezione tu narzędzia sprzed miliona do półtora miliona lat, w tym wielościennie sferoidy nieznanego zastosowania.

Kair, Egipt. Centrum kultów Bractwa Czarnego Faraona i Dzieci Sfinksa.

Kara-Shehr, Arabia Saudyjska. Znane również jako Beled el-Djinn, „Miasto Diabłów”. Alhazred nazywa je Miastem Zła.

Bubastis, Egipt. Centrum kultu Bast w starożytnym Egipcie.

Harag-Kolath, Arabia Saudyjska. Podziemne miasto, w którym Shub-Niggurath może czekać aż Hastur znowu zstąpi na Ziemię.

G'harne, Mali. Przedludzkie miasto, pod którym uwięziono Shudde-Mella i chthonian. Odnaleziono tutaj fragmenty G'harne.

Kish, Egipt. Katakumby, gdzie Nephren-Ka trzymał Lśniący Trapezoid i Zwierciadło Nitocris.

Nienazwane Miasto, Jemen. Zrujnowane miasto przedludzkiej rasy gadzich humanoidów.

T'gaori, Ghana. Miasto, którego mieszkańcy często przyzywali dusze drzew Gn'icht Tyaacht, by wykonywały ich rozkazy.

Jem, Arabia Saudyjska. Miasto Tysiąca Kolumn, wymienione w *Qur'an* i *Al-Azif*.

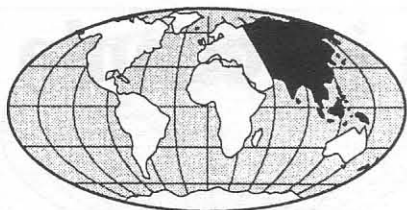
Geph, Liberia. Miejsce ze zniszczonymi kolumnami, na których umieszczono wizerunki Wielkich Przedwiecznych.

Dolina Omo, Etiopia. Znalezione tu jedno z najwcześniejszych śladów ludzkości, datowane na 2,5 miliona lat.

Góra Czarnego Wiatru, Kenia. Centrum wyznaniowe Kultu Krwawego Języka.

Wąwóz Olduvai, Tanzania. Miejsca rytualnych zabójstw, dokonanych w starożytności, być może w formie ofiar dla nieznanego bogów.

Jaskinia Apollo 11, Namibia. Można tu ujrzeć początki sztuki naskalnej, najwcześniejsze świadectwa tego, co widział dawny człowiek.



Azja

Miejsce upadku meteorytu tunguskiego, Syberia. Tu w 1908 roku nastąpił potworny wybuch, którego przyczyna wciąż nie została zbadana.

Pazyryk, Ałtaj, Syberia.

W kurhanach znaleziono doskonale zachowane, zamrożone, zabalsamowane i pokryte tatuażami ciała wodzów.

Zak, Mongolia. Miasto zbudowane w stylu arabskim, dziś zamieszkane przez prawie dziesięć tysięcy ludzi.

Croth, Chiny. Podziemne miasto umieszczone w jaskini, która jest bramą do Wielkiej Białej Przestrzeni.

Nylstrom, Mongolia. Miasto położone około 160 km od Zak. W tym miejscu ponurzy ludzie często cierpią na choroby oczu.

Shamballah, Gobi, Mongolia. Miasto zbudowane przez Lemurian, ukryte za zasłoną siły psychicznej.

Yian-Ho, Chiny. Opuszczone podziemne miasto, odwiedzone przez Friedricha Wilhelma von Junzta, gdzie przeczytał Ghorl Nigral.

Arkan Tengri, Chiny. Tajemnicze ruiny na południe od Gór Kunlun.

Damb Sadaat, Dolina Quetta, Pakistan.

Miejsce występowania prehistorycznych budowli z mułu, pod którymi znaleziono kamienną wnękę z ludzką czaszką w środku.

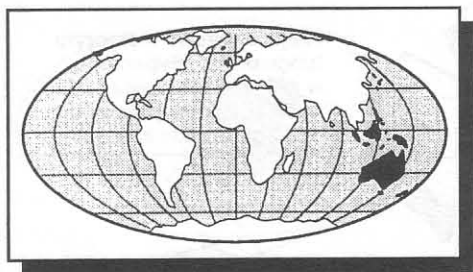
Alchi, Ladakh, Tybet. Lokalizacja kilku „grobow nomadów”. W niektórych znaleziono naczynia z wyrysowanymi interesującymi wzorami geometrycznymi.

Beppu, Japonia.

Miejsce występowania kilku jigokusa – gejzerów, ujęć gazów, źródeł wód mineralnych i gorącej wody.

Anak Krakatoa (Krakatau), Cieśnina Sundajska, Indonezja. Gdy wulkan ten wybuchł, wywołał największą eksplozję w dziejach historii. „Dziecko Krakatoa” buduje kolejny stożek wulkaniczny.

Jaskinie Niah, Malezja. Ogromny kompleks jaskiń wapiennych, zamieszkiwanych i służących za grobowce przed 40 000 laty.



Australia i Oceania

Modjokerto, Jawa, Indonezja.

Znaleziono tu czaszkę dziecka sprzed 2 milionów lat.

Ponape, Karoliny. Wyspa, gdzie kapitan Abner Ezekiel Hoag odkrył *Ponape Scripture*, napisany w kapańskim narzeczu Naacal.

R'Iyeh. Miejsce spoczynku Wielkiego Cthulhu.

Kosipe, Nowa Gwinea. Znaleziono tu bogato zdobione kamienne moździerze i ubijaki. Znaczenie zdobień wciąż nie jest jasne.

Retoka, Vanuatu. Grób wodza Roy Mata z Efate na wyspie. Pochowano go z 35 sługami poświęconymi w tej ceremonii.

Pnakotus, Zachodnia Australia.

Pogrzebane, zniszczone miasto wielkiej rasy z Yith.

Uluru, Północne Terytoria.

Pozostałości skały sprzed 450 milionów lat można zobaczyć z odległości 90 kilometrów. Jedną jej część, widoczną z północnej strony, przypomina ludzki mózg.

Jaskinia Kenniff, Queensland.

Znaleziono tu kamienne narzędzia datowane na 17 000 r. p.n.e. Niektóre z nich miały kształt gwiazdy.

Siedziba Diabła, Zachodnia Australia.

Znaczenie rytualnych wapiennych tabliczek, datowanych na 18 000 lat przed Chrystusem, nie zostało jeszcze określone.

Nizina Nullarbor

Nizina Nullarbor, Południowa Australia. Tu znajduje się pięć równoległych linii długich na około 400 km, widocznych jedynie z przestrzeni kosmicznej podczas dnia i w podczerwieni.

Płaskowyż Wattle, Nowa Południowa Walia.

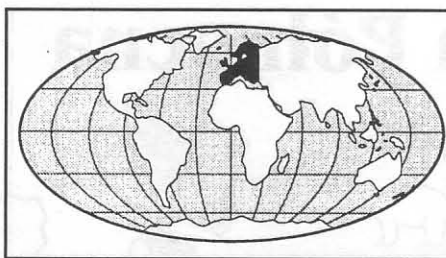
Australijskie pustkowia, Martwa Ziemia Wymordowanego Obozu, gdzie nic nie wyrośnie.

Jaskinia Clogga, Wiktoria.

Znaleziono tu narzędzia używane do oprawiania skór, datowane na 17 000 lat p.n.e.

Jezioro Mungo, Nowa Południowa Walia.

Miejsce odnalezienia najstarszego szkieletu na kontynencie i najstarszego znanego obrządku kremacji.



Europa

G'Il-Hoo. Miasto istot z głębin przy wulkanicznej wyspie Surtsey.

Dolina Severn, Anglia. Region zniszczonych miast: Brichester, Camside, Goatswood, Mercy Hill, Severnford, Temphill, Warrendown.

Grobla Giganta, Irlandia Północna. Ścieżka zbudowana przez irlandzkiego giganta, Finna MacCoola, aby umożliwić mu dotarcie do jego rywala, Scota Finna Galla.

A'byy (Avebury), Anglia. Miejsce, które ma pewne powiązania z rasą chthonian.

Tollund, Dania. Miejsce odkrycia odciętej garoty głowy, doskonale zachowanej w bagnie.

Ahu-y hloa. Miasto istot z głębin w pobliżu wybrzeży Kornwalii; częściowo wciąż w budowie.

Sutton Hoo, Anglia. Anglosaski statek-grobowiec. Znalaziono tu otwartą łódź wiosłową oraz trochę przedmiotów złotych i zdobionych techniką *millefiori*.

Eltdown, Anglia. Miejsce odkrycia odłamków glinianych w warstwie, pochodzącej z geologicznego okresu triasu. Znajdowały się na nich dziwne znaki o niewiadomym znaczeniu.

Freihausgarten, Niemcy. Miasteczko, gdzie od XVII wieku do 1860 roku wyznawano Cyaegha.

Stonehenge, Anglia. Kamienny krąg zbudowany w zgodzie z kalendarzem astronomicznym.

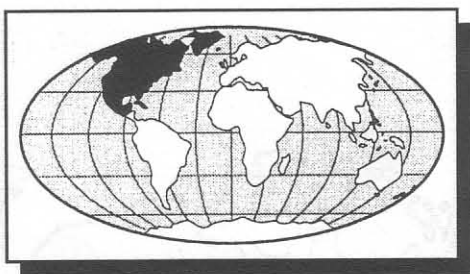
Stregoicavar, Węgry. Miasto Wiedźm. Jego nazwa pochodzi od kultu, którego członkowie żyli tu, kiedy wioska była znana jako Xuthltan.

Pelenski Vir, Chorwacja. Znalaziono tu kilka kamiennych bożków, przedstawiających pół ryby, półludzi.

Robitite Kamani, Bułgaria. „Zasadzone Kamienie”, grupa 300 kamiennych kolumn, zajmujących obszar ponad 2 180 000 km kwadratowych. Możliwe, że są to ruiny starożytnej świątyni.

Averoigne, Francja. Rodzime miasto Gasparda du Nord, który przetłumaczył *Księgę Ebona* na francuski.

Thera, Grecja. Wyspa wulkaniczna, która prawdopodobnie przyniosła kres cywilizacji minojskiej. Jej krater znowu zaczyna się formować.



Ameryka Północna

Dolina Północnej Hanninah, Kanada. Miejsce, gdzie dr L.C. Nadelmann z Uniwersytetu Miskatonic odnalazł wendigo.

Mt. Shasta, Kalifornia. Miejsce wielu nie wyjaśnionych zniknięć i innych dziwnych zdarzeń.

Obszar 51, Nevada. Tajna baza wojskowa na pustyni w Nevadzie, gdzie bada się wypadki występowania UFO.

Santiago, Kalifornia. Tu znajduje się Instytut Zabytków Rejonu Pacyfiku im. Sanbourn, założony przez Carltona Sanbourn II.

Wielki Kanion, Arizona. Najgłębsze części Wielkiego Kanionu odkrywają sekrety ziemi sprzed dwóch miliardów lat.

Tzintzuntzan, Meksyk. Stolica Tarasków, którzy wyznawali słońce i praktykowali składanie ofiar z ludzi.

Santa Isabel Itzapan, Meksyk. Miejsce składania ofiar z VIII wieku p.n.e. Odnaleziono tu resztki poćwiartowanych zwierząt.

Tarcza Kanadyjska, Kanada. Najstarsze skały na powierzchni ziemi, liczą sobie ponad dwa miliardy lat.

Y'ha-nthlei. Miasto isejt z głębin, znajdujące się w pobliżu Innsmouth. Zostało uszkodzone w 1928 roku, a potem zniszczone w 1974, teraz jest odbudowywane.

Dunwich, Kansas. Miasto założone przez osadników z Dunwich w Massachusetts.

Roswell, Nowy Meksyk. Miejsce przypuszczalnej katastrofy UFO w 1947 roku.

Lud Jeruzalem, Massachusetts. Wspólnota religijna, której członkowie zniknęli po tym, jak pastor próbował odprawić ceremonię z *De Vermis Mysteriis*.

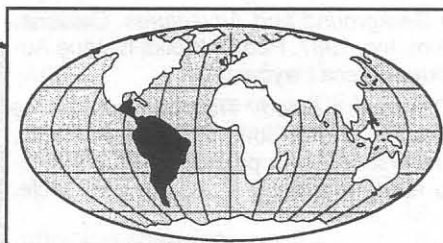
Providence, Rhode Island. Tu istniał Kult Gwiezdnej Mądrości, który wyznawał Nyarlathotepa w połowie dziewiętnastego wieku.

Brama K'n-yan, Oklahoma. K'n-yan jest błękitnie oświetloną jaskinią. Mieszka tam wysoko rozwinięta rasa, przypominająca Indian północno-amerykańskich.

Arkham i jego okolice, Massachusetts. Ciekawa okolica, w której znajduje się jeszcze Innsmouth i Kingsport.

Teotihuacan, Meksyk. Miasto masywnych piramid w centrum Meksyku. Główna arteria miasta była znana jako Ulica Umarłych.

Ameryka Południowa i Środkowa



Świątynia Ropuchy, Honduras. W zniszczonej świątyni znajduje się tron, na którym siedzą z mumifikowane zwłoki najwyższego kapłana. Nosi naszyjnik z klejnotem wyobrażającym boga-ropuchę; ten klejnot jest kluczem do skarbów świątyni.

Camare, Wenezuela. Tu odnaleziono najstarsze z serii kamiennych narzędzi, wywodzące się z około 9000 r. p.n.e. Były to toporne narzędzia do ścinania drzew.

Altun Ha, Belize. Znaleziono tu największy obrobiony nefryt w Ameryce Środkowej – była to pięciokilogramowa głowa boga słońca Majów.

San Augustin, Kolumbia. W gęstych lasach otaczających tę wioskę znajduje się ponad 300 dużych, kamiennych posągów. Co ciekawe i nietypowe dla Ameryki Południowej, statuy te są bardzo geometryczne. Można tu również znaleźć wiele rzeźb żab.

Wyspy Galapagos. Miejsce, gdzie natura i ewolucja oszalały. Żyje tu kilka dziwnych gatunków stworzeń.

Chavin, Peru. Znajduje się tu „Wielki Obraz” – wysoka na 4,5 m kamienna rzeźba bóstwa z węzowymi włosami i kłami, wystającymi z wykrzywionych gniewem ust.

Pedra Furada, Brazylia. Najstarsze osiedle ludzkie w Ameryce (32 000 r. p.n.e.). Niektóre fragmenty malunków naskalnych przypominają maski.

Machu Picchu, Peru. Lokalizacja inkaskiego piętnastowiecznego obserwatorium astronomicznego.

Płaskowyż Nazca, Peru. 500 km kwadratowych linii i ponad 100 gigantycznych figur, przedstawiających zwierzęta, ptaki i rośliny, które można ujrzeć wyraźnie dopiero z powietrza. Liczą ponad 1500 lat.

Jaskinie Lagoa Santa, Brazylia. Znaleziono tu szczątki ludzkie, pomieszczone z kośćmi wymarłych zwierząt sprzed 7000 lat p.n.e.

Tagua-Tagua, Chile. Miejsce znalezienia pradawnych ognisk i poćwiartowanych szczątków zwierzęcych z 9000 r. p.n.e.

Bibliografia

Bing, Laon. *Do or Die*. Nowy Jork: Harper Collins Publishers, 1991. Doskonała książka, pierwsze rzeczowe spojrzenie na Kaleki i Krewniaków oraz na to, w jaki sposób ich obecność wpływa na młodych ludzi z centrum miasta. Zawiera doskonałe opisy życia na ulicy i za kratkami, w tym rozdział o obozach poprawczych, do których wysyła się przestępców. Polecamy.

Booth, Martin. *The Triads: The Growing Global Threat from the Chinese Criminal Societies*. Nowy Jork: St. Martin's Press, 1990.

Bulkeley, William M. „Cipher Probe: Popularity of Encryption Code Has the U.S. Worried”. *Wall Street Journal*, 29 kwietnia 1994, sec. 1.

Dibbell, Julian. „Phiber Optik Goes to Prison”. *Wired*, kwiecień 1994.; 27. Magazyn *Wired* jest prężnym czasopiśmie, zajmującym się nowymi technologiami i sposobami ich wpływania na współczesną kulturę. Ma błyszczącą okładkę, wygląda estetycznie i często zawiera dużo wartościowych informacji.

Dubro, Alex i David E. Kaplan. *Yakuza: The Explosive Account of Japan's Criminal Underworld*. Menlo Park: Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1986. Naukowa książka napisana suchym językiem, ale stanowiąca chyba jedyne dogłębne opracowanie przedstawiające yakuze i to, jak zdominowała ona przestępczość w Japonii. Znajdują się w niej również opisy znanych prób rozszerzenia wpływów tej organizacji.

Fooner, Michael. *Inside Interpol: Combatting World Crime through Science and International Police Cooperation*. Nowy Jork: Coward, McCann & Geoghegan, Inc., 1975. Krótki elementarz INTERPOL-u. Opisano w nim, jak organizacja ta została sformowana, jak działa oraz przedstawiono niektóre z bardziej spektakularnych operacji.

French, Scott i Lee Lapin. *SpyGame: Winning through Super Technology*. Boulder: Paladin Press, 1985. Kiepsko złożona, kiepsko napisana książka. Paranoiczna oraz pełna plotek o wszystkich urządzeniach, których można użyć do okaleczania, zabijania, podpalania, wysadzania w powietrze, obserwowania, podsłuchiwania i nagrywania tego, co chodzi, czołga się bądź pełza.

Gimbutas, Marija. *The Gods and Goddesses of Old Europe 7000-3500 B.C.: Myths, Legends, and Cult Images*. Berkeley, Kalifornia: University of California Press, 1974. Zawiera odniesienia do rybich bóstw i totemizmu.

Hammond Past Worlds: *The Times Atlas of Archaeology*. Maplewood, New Jersey: Hammond, Inc. 1988. Wyjątkowo użyteczny w połączeniu z *Dictionary of Archaeology* (Słownikiem archeologicznym) do znajdowania miejsc dziwnych i tajemniczych w dzisiejszym świecie.

Harms, Daniel. *Encyclopedia Cthulhiana*. Oakland, Kalifornia: Chaosium, Inc. 1994. Zawiera listę miejsc związanych z Mitami, użyteczna do umiejscawiania przygód.

Joyce, Christopher i Eric Stover. *Witnesses from the Grave*. Boston: Little, Brown and Company, 1991. Wnikliwy przewodnik po antropologii sądowej. Zawiera szczegóły procedur użytych do osiągnięcia niektórych naprawdę widowiskowych rezultatów.

Knightmare, The. *Secrets of a SuperHacker*. Port Townsend: Loompanics Unlimited, 1994. Biblia hackerów, pełna wszelkiego rodzaju informacji, poczynwszy od sposobów manipulacji społeczeństwem po grzebanie w śmieciach. Zawiera filozofię hackingu autora i jego ocenę stosunku rządu Stanów Zjednoczonych do tego procederu.

Love, Penelope et al. *Terror Australis: Cthulhu Down*

Under: Australian Background and Adventures. Oakland, Kalifornia: Chaosium, Inc. 1987. Podaje krótką historię Australii oraz niezwykle miejsca i wydarzenia.

Marriner, Brian. *On Death's Bloody Trail: Murder and the Art of Forensic Science*. Nowy Jork: St. Martin's Press, 1991. Spojrzenie na współczesną patologię sądową, znaczące ze względu na datę wydania i zawarte informacje. Polecamy.

Newton, Michael. *Armed and Dangerous: A Writer's Guide to Weapons*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1990. Książka w zamierzeniu przeznaczona dla przyszłych pisarzy. Zawiera wystarczającą ilość przystępnie podanych informacji, by zadowolić prawie każdego, kto chce wiedzieć cokolwiek na temat balistyki, broni palnej i jej rozwoju. Seria „Howdunnit”.

Posner, Gerald R. *Warlords of Crime: Chinese Secret Societies – The New Mafia*. Nowy Jork: McGraw-Hill Book Company, 1988. Przejrzysta, dobrze napisana i przerażająca historia nie tylko triad, ale również handlu heroiną. Jedna z niewielu książek z tej dziedziny, która daje pewne wyobrażenie o rozmiarach operacji triad i ujawnia ich potęgę. Gorąco polecamy.

Reader's Digest. *Natural Wonders of the World*. Pleasantville, Nowy Jork: The Reader's Digest Assoc., Inc., 1980. Niektóre naturalne zjawiska można z łatwością wpisać w scenariusz jako dzieło stworzeń z Mitów.

Reader's Digest. *The World's Last Mysteries*. Pleasantville, Nowy Jork: The Reader's Digest Assoc., Inc., 1978. Wymienia kilka „tajemniczych” miejsc z całego świata, w których miały miejsce nie wyjaśnione, dziwne zjawiska.

Simon, David. *Homicide: A Year on the Killing Streets*. Boston: Houghton Mifflin Book Company, 1991. Książka napisana w stylu „nowego dziennikarstwa”. Simon, reporter policyjny z Baltimore, spędził rok w tamtejszym wydziale morderstw. Wciągająca i okrutna historia, obalająca większość mitów otaczających policję i dochodzenia w sprawach o zabójstwo w dużych miastach. Bardzo polecamy. (Na jej podstawie nakręcono serial telewizyjny *Homicide: Life on the Streets*).

Sterling, Claire. *Octopus: The Long Reach of International Sicilian Mafia*. Nowy Jork: W. W. Norton & Company, Inc., 1990. Książka traktująca o mafii, podobna do dzieła Posnera. Pełna szczegółowych informacji na temat owej organizacji, a szczególnie jej odłamów amerykańskiego i sycylijskiego.

Whitehouse, Ruth D., Ed. *The Facts on File Dictionary of Archaeology*. Nowy Jork: Facts on File Publications, 1988. Podobnie jak w wypadku *Natural Wonders of the World* łatwo jest połączyć znaleziska archeologiczne z działalnością Mitów.

Williams, Linda. *Hard Core: Power, Pleasure and the „Frenzy of the Visible”*. Berkeley: University of California Press, 1989. Dość sucha i naukowa, ale wnikliwa książka. Prezentuje spojrzenie z dystansu na błyskawiczny rozwój pornografii w przeciągu ostatnich trzydziestu lat. Zawiera badania nad efektami psychologicznymi i socjologicznymi, jakie wywołała ekspansja tego rodzaju rozrywki.

Wilson, Colin. *Clues!: A History of Forensic Detection*. Stany Zjednoczone: Warner Books, 1991. Książka ta przybliży czytelnikowi dziedzinę patologii sądowej. Zawiera opisy spraw z całego świata, w niektórych wypadkach sięgających nawet starożytnej Grecji. Polecamy.

Wilson, Keith D., M.D. *Cause of Death: A Writer's Guide to Death, Murder and Forensic Medicine*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1992. Kolejna książka z serii „Howdunnit”, przeznaczona dla przyszłych pisarzy powieści sensacyjnych i ludzi o wypaczonych gustach. Niezbędna Strażnikom i Badaczom, którzy pragną wiedzieć, co można wyczytać z martwego ciała.

Indeks			
AFIS	40	karabiny automatyczne	17,18-19
Agencja Antynarkotykowa (DEA)	33	Kombinowany System Indeksowania	
Agencja Wywiadu Obronnego (DIA)	40	DNA (CODIS)	45
Alkoholu, Tytoniu i Broni, Biuro (ATF)	32	komputery	3-7
amunicja specjalna	15	komputery i prawo	6
analiza DNA	45	komputery mainframe	4
artyleria, umiejętność	32	komputery osobiste	4
ATF	32	Krewniacy	49
broń automatyczna	22	lasery	2-3
broń ciężka, umiejętność	42	lichwiarstwo	46
broń nielegalna	22-23	lornetki	3
broń obezwładniająca	11-13	lunety	3
broń nuklearna	21-22	mafia	46-47
byakhee	13	Makao	47
celowniki	19-20	Manifest hackera (wyjątek)	6
celowniki laserowe	20	Marines	40
celowniki optyczne	19-20	marynarze	39
Centralna Agencja Wywiadowcza (CIA)	35-36,41	masowi mordercy	51
Centralna Służba Bezpieczeństwa (CSS)	34	materiały wybuchowe	17,21
CGI	41	materiały wybuchowe, umiejętność	42
charakteryzacja, umiejętność	42	mi-go	12
CIA	35-36,41	mikrofony	2
CID	41	minikomputery	4
CPR	10	Narodowa Agencja Bezpieczeństwa (NSA)	34,40
CSS	34	Narodowe Centrum Analiz Brutalnych Przestępstw (NCAVC)	31
DEA	33	Narodowy Urząd Rozpoznawczy (NRO)	40
Delta Force	42	„niebieskie samobójstwo”	51
DIA	40	NIS	41
Dowództwo Wywiadu i Ochrony (INSCOM)	40	nowe umiejętności	4,42
ekwipunek do nurkowania	10	NRO	40
ekwipunek medyczny	9-10	NSA	34,41
ekwipunek reanimacyjny	9	Oddziały do Operacji Specjalnych	41-42
fałszerstwo, umiejętność	42	Oddział do Ratowania Zakładników (HRT)	32
farby chemiczne	13	Oddziały Ratownictwa Powietrznego	42
FBI	31	oddziały SEAL	42
Federalne Biuro Śledcze	31	oficerowie	40
gangi	48-50	ONI	40
gaz oszałamiający	13	opium	47,50
gaz pieprzowy	13	OSI	41
ghasty	12,13	ostrzeżenie Mirandy	44
ghoule	13	pałki	11
gogle noktowizyjne	3	paralizatory	12
gogle podczerwone	3	patologia sądowa	44-45
granatniki	17,20-21	piaseczniki	12,13
gugi	12,13	piloci	41
Gwardia Narodowa	39,42	pistolety maszynowe	17,19
Hawaje	48	pistolety oślepiające	12-13
hazard	46,47,48	pluskwy	2
helikoptery	7-9	policja	43-44
heroina	45,57	Połączone Federalne Centrum Szkoleniowe Stróżów Prawa (CFLEC)	32,36,37
Hongkong	47	pomysły na przygody	58-69
Innsmouth	30	pornografia	48,50
INSCOM	40	postaci wojskowe, tworzenie	39
INTERPOL	33	powstanie Bokserów	47
IRS	33-34	profil osobowości	52
istoty z głębin	12,13	profil osobowości zabójcy	52
Jednostka Badania Zachowań (BSU, FBI)	31	Program Śledzenia Brutalnych Przestępców (VICAP)	31,51
Kalecy	49	programowanie komputerów, umiejętność	4
Kalifornia	48	prostyucja	46,47
kamizelki kuloodporne	1	przypadkowi zabójcy	51
karabiny	15,16,18	punkty wytrzymałości, czworonogi	54
		punkty wytrzymałości, ludzie	54
		punkty wytrzymałości, potwory	55-57
		Rangers	39, 41
		rezerwa	39,42
		rozprawdzanie narkotyków	48,50
		rząd	30
		seryjne przestępstwa	51
		seryjni zabójcy	51
		shantaki	13
		sieci komputerowe	5
		Siły Rozpoznawcze Piechoty Morskiej	41
		Siły Specjalne	39,41-42
		skorumpowane siły zbrojne	38
		służba wojskowa	38
		Służba Wywiadowcza Sił Powietrznych (AFIS)	40
		Służby Marszałkowskie	37
		Służby Detektywistyczne Marynarki (NIS)	41
		spadochroniarze	41
		Specjalna Służba Morska Marynarki Królewskiej (SBS)	42
		Specjalne Służby Powietrzne (SAS)	42
		Specnaz	42
		spraye chemiczne	13
		straszliwi łowcy	13
		strzały mierzone	53
		strzelby	16,18
		superkomputery	4
		Sycylia	46
		szpiegdy	35
		tabele broni	16-17
		Tajne Służby	36
		tasery	12
		terroryzm	36
		tłumiki	20
		tongi	47
		triady	47,49
		ukryta broń	22
		umiejscowienie trafień	53-57
		umiejscowienie trafień, ludzie	53-54
		umiejscowienie trafień, potwory	54-57
		Urząd Spraw Specjalnych (OSI)	41
		Urząd Wywiadu Marynarki (ONI)	40
		urządzenia do podsłuchiwania	1-3
		VICAP	31,51
		Wewnętrzna Służba Dochodowa (IRS)	33-34
		wężowi ludzie	12,13
		Wielcy Przedwieczni	13
		Wielka Rasa	13
		włamywanie się (hacking)	7
		Wydział Dochodzeniowy Straży Przybrzeżnej (CGI)	41
		Wydział Spraw Kryminalnych (CID)	41
		wyposażenie inwigilacyjne	1-3
		wyposażenie obserwacyjne	3
		wyposażenie paramedyka	9-10
		Wywiad piechoty morskiej	41
		wywiad wojskowy	40-41
		yakuza	47-48
		Zielone Berety	42
		znajomość komputerów, umiejętność	4
		żołnierze	39-40

CTHULHU 1990

Strach, czający się we współczesnym świecie jest często syntezą rzeczy zwyczajnych oraz potwornych. Na przykład, pomysł na film o morderstwach podczas stosunku jest przerażający, ale ponieważ oglądamy wiele obrazów pełnych seksu i przemocy, łatwo możemy uwierzyć w istnienie tych pierwszych, nawet jeśli sami ich nie widzieliśmy. Susan Smith zdawała się być kochającą matką, a jednak popchnęła samochód ze swoimi dwoma małymi synkami do jeziora i pozwoliła im utonąć. Jeśli takie wydarzenia mają miejsce w naszym świecie, to jakie inne, mniej zrozumiałe potworności muszą nas czekać w krainie zamieszkałej przez stwory Cthulhu?

Przedstawiamy w tej książce pomysły, które miały być jednocześnie zwyczajne, jak i fantastyczne. Liczy się przede wszystkim wiarygodność. Jak to mówią, piękno Cthulhu leży w szczegółach, ponieważ właśnie dzięki nim możemy uwierzyć, że to, co niemożliwe staje się prawdą.

Dostajecie zatem do rąk książkę pełną szczegółów, w większości zwyczajnych, częściowo fantastycznych. Ma ona tylko jedno zadanie – pozwolić horrorom Lovecrafta zaistnieć tu i teraz.

Podręcznik do lat 90. XX wieku, to nowe, poprawione wydanie *Cthulhu Now*, które umożliwia grę w **Zew Cthulhu** w połowie lat dziewięćdziesiątych. Opisaliliśmy w nim nowy ekwipunek – wyposażenie inwigilacyjne, komputery oraz broń, zarówno konwencjonalną, jak i obezwładniającą. Omówiliśmy role rządu, wojska, policji i przestępstw w dzisiejszym świecie, a także zaprezentowaliśmy opcjonalny system umiejscowienia trafień oraz kilka krótkich scenariuszy.

ISBN 83-86572-47-7



9 788386 572472

The 1990's HANDBOOK is copyright © 1996, 1998
by Chaosium Inc.

All rights reserved.

Polish edition of *Call of Cthulhu* Role Playing Game
is licensed from Chaosium Inc.

Polskie wydanie gry **Zew Cthulhu** na podstawie licencji
firmy Chaosium Inc.

#ZCC90

