

VOLÁNÍ CTHULHU

NYARLATHOTEPOVY MASKY



Temné pletichy zvěstují konec světa
Antologie v PDF (I. a II. díl)

Larry DiTillio a Lynn Willis

Mike Mason, Lynne Hardyová, Paul Fricker, Scott Dorward



NYARLATHOTEPOVY MASKY

Temné pletichy zvěstují konec světa
Antologie v PDF (I. a II. díl)

Larry DiTillio a Lynn Willis

Mike Mason, Lynne Hardyová, Paul Fricker, Scott Dorward



TIRÁŽ

Původní návrh a autorství

Larry DiTillio s Lynnem Willisem

Nyarlathotepovy masky 5. edice revidovali, napsali a redigovali

Mike Mason, Lynne Hardy, Paul Fricker a Scott Dorward

Ilustrace na obálce

Sam Lamont s Rhysem Pughem

Vnitřní ilustrace

David Ardila
Caleb Cleveland
Victor Leza
Eric Lofgren
Antonio Mainez
M. Wayne Miller
Loïc Muzy
Petr Stovik
Jonathan Wyke
Cristina Vela

Mapy, pomocníci a podklady

Andrew Law

Mapa světa

Olivier Sanfilippo

Vedoucí grafiky

Mike Mason a Nicholas Nacario

Sazba

Nicholas Nacario

Design knihy

Michal E. Cross

Korektura

Tim Grey a autoři

Stylistika Volání Cthulhu

Mike Mason

NYARLATHOTEPOVY MASKY, 5. VYDÁNÍ

je autorské dílo © 1984, 1989, 1996, 2001, 2006, 2018 společnosti Chaosium Inc. Všechna práva vyhrazena.
Call of Cthulhu® je registrovanou ochrannou známkou společnosti Chaosium Inc.

Tento doplněk je nejlhodnější používat spolu s hrou na hrdiny Volání Cthulhu (7. edice)
a volitelně s Pulpovým Cthulhu. Oboje je dostupné samostatně.

Toto dílo je fikce. Jména osob, míst a událostí mohou být zmiňována, ale jakákoliv podobnost scénáře
a herních postav s osobami živými nebo mrtvými je čistě náhodná. Všechny materiály jsou dílem fikce,
jsou popisovány pohledem Mýtu Cthulhu a jejich účelem není urazit osoby živé ani mrtvé

Další produkty společnosti Chaosium Inc. najdete na www.chaosium.com.

Autorská práva na obrázky od Édition Sans Détour, Fantasy Flight Games a Edge Entertainment
jsou vlastněny příslušnými společnostmi a jsou použity s jejich dovolením.
Fotografie a pohlednice byly získány z Veřejné knihovny v New Yorku,
Kongresové knihovny a na Wikicommons. Jedná se o volně šiřitelná díla.

Reprodukce materiálů z této knihy za účelem osobního nebo korporátního zisku fotograficky,
elektronicky nebo pomocí jiného záznamového média je zakázáno.
Dobové fotografie byly získány z Kongresové knihovny a jedná se o volně šiřitelná díla.

Chaosium Publication 23153-PDF ISBN 978-1-56882-412-3
Vytisknuto v Číně

TIRÁŽ

Zvláštní poděkování

Jonathan Ferguson (kurátor střelných zbraní, Královské muzeum zbraní), John French, Garrie Hall, Mirella Machancoses López, Elina Gouliou, Phil a Marion Andersonovi, Matt Nott, Chris Spivey, Rafael Chandler, Rom Elwell, H. Alexander Velásquez García, Jon Hook, Sean Branney a Jeff Richard za jejich užitečné příspěvky.

Playtesteri 5. vydání byli: Steve Ellis, Paul Fricker, Elina Gouliou, Thomas Grooms, Lynne Hardy, Martin Harris, Jef Lay, Stephen Mackintosh, Mike Mason, Andy Nicholson, Steve Owens, Jonathan Powell, Rachael Randolph, Garrie Hall, Matthew Sanderson, David Smith, Neil Smith.

Autoři by rádi poděkovali všem, kdo přispěli do *Průvodce Nyarlathotepovými maskami*. Ačkoliv toto nové vydání kampaně bylo vyvíjeno odděleně od *Průvodce*, autorům se osvědčilo porovnávání poznámek.

Autoři detailně

Larry DiTillio vytvořil původní koncept kampaně a napsal rukopis, přičemž Lynn Willis později vyvinul a rozšířil jeho obsah. Michael MacDonald napsal původní verzi cestovních dob a přišel s novými nápady týkajícími se cestování na lodi. Thomas W. Phinney vymyslel původní chronologii kampaně. Kevin Ross napsal původní verzi Černé kočky a Geoff Gillan napsal původní verzi Buckleyho ducha a Dáblský kabinet mistra Lunga.

Nové vydání adaptuje a reviduje původní práce a přichází s novým obsahem. Mike Mason vytvořil vizi pro nové vydání a byl jejím projektovým manažerem a zároveň hlavním autorem Úvodu, Dodatků a kapitoly Anglie; Lynne Hardyová byla hlavní autorkou kapitol Amerika, Egypt a Čína; Paul Fricker vedl kapitoly Keňa a Austrálie a Scott Dorward vedl kapitolu Peru. Všichni autoři přispěli k vývoji kapitol, vypili hodně čaje a zažili pár bezesných nocí.

Autoři by rádi poděkovali Garriemu Hallovi za pomoc s detektivem inspektorem Johnem Craigem (kterého vytvořil Kevin Ross v *Sacraments of Evil*, 1993). Johnu Frenchovi za vytvoření dodatečného materiálu pro dodatek Cestování a Mattu Nottovi, který vytvořil Arthura Dibdena.

Některé části textu v kapitole Egypt (Příjezd do Egypta, Informace o prostředí: Egypt a Káhira, Egypt ve 20. letech, Al-Qáhira, Gíza, dragomani, Salím Nazíz) byly vytaženy a revidovány z knihy *The Cairo Guidebook* (1995), kterou původně napsala Marion Andersonová.

Autoři ilustrace obálky pro Knihu první jsou Sam Lamont a Rhys Pugh a Knihu druhou Sam Lamont.

Překlad a sazba: exi

Korekce: Pan Bača

Verze: 1.00 (2. 7. 2021)

Nejnovější verze dostupná na www.d20.cz



D20 V KOSTCE

OBSAH

ÚVOD	7
Uspořádání knihy	9
Pozadí hlavní kampaně	10
Zapojení Jacksona Eliase	14
Nyarlahotep	14
Časová osa událostí: 1916–1926.	18
Vedení kampaně.	21
Příprava na hru	24
Klíčové nehráčské postavy.	30
Předpřipravené postavy	35
PROLOG: PERU	47
Napojenína hlavní kampaň	49
Zapojení vyšetřovatelů.	50
Informace o prostředí: Peru	52
Místní kult: Kharisiriové	55
Důležité osoby: Peru	56
Začátek: Lima	61
Pokračování expedice	70
Puno.	70
Ruiny	77
Závěr	83
Postavy a příšery: Peru.	84
DODÁTKY	90
Dodatek C: Knihy.	90
Dodatek D: Artefakty.	91



ÚVOD

PŘEDMLUVA

Zdravím, vznešený Archiváři. Pokud tohle čteš, zakoupil jsi nebo možná ukradl poslední přetisk *Nyarlathotepových masek* vydaných společností Chaosium. První výtisk „*Masek*“ (jak je budu nazývat dále) byl vydán v roce 1984.

Napsal jsem je já s velkou pomocí Lynna Willise a kolektivu Chaosia. Lynn už mezi námi není, ale bez jeho nadšené badatelské práce by nikdy nebyly tak úžasně realistické. Lynn má na svědomí všechny propracované detaily všech měst a kontinentů, které vyšetřovatelé na své výpravě do temnoty navštíví. Mým záměrem bylo vytvořit příběh, který od začátku do konce zabere hráčům rok hraní.

Masky se během několika dekad dočkaly několika nových dotisků a každý z nich přinesl změny: nové postavy, propracovanější detaily, další stopy a nové ilustrace. Já se na těchto dotiscích nikdy nepodílel, ale potěšilo mě, že *Nyarlathotepovy masky* získaly v roce 1996 ocenění na Origins Award za nejlepší RPG hru. Z toho, jakou práci odvedla povedená parta Cthulhu kultistů kolem Míka Masona z Chaosia na knížkách, jako je *Pulповé Cthulhu* (Pulp Cthulhu) nebo *Průvodce vyšetřovatele* (Investigators Handbook), mám pocit, že tohle nové vydání *Masek* bude možná nejlepším RPG dobrodružstvím 21. století!

Díky Mikeovi za to, že mě nechal drmolit o starých dnech, abych tím oslavil a vychválil tohle nové vydání!

Larry DiTillio
Listopad 2017

OPRÁŠENÁ KLASIKA

Nyarlathotepovy masky, poprvé vydané před více než 30 lety v roce 1984, byly jedny z prvních rozsáhlých kampaní pro *Volání Cthulhu* a nyní jsou považovány za klasiku žánru her na hrdiny. Nově revidované a aktualizované vydání sladí kampaň s *Voláním Cthulhu 7. edice* a zároveň přichází s vyčerpávajícími radami, díky kterým bude vedení a hraní *Nyarlathotepových masek* snadnější než kdykoliv předtím.

Do původní kampaně byl vložen nový obsah: záhady, intriky a nepřátelé byli rozvinuti, což přináší nové zvraty a odbočky, které mají zmást a nachytat hráče (obzvláště ty, kteří hráli kampaň v jednom z jejích starších vydání). Zcela nová úvodní kapitola pomůže připravit půdu pro kampaň a nové dodatky obsahují důležitá kouzla, artefakty a knihy s tajuplným věděním. A to vše úplně poprvé v nádherném celobarevném provedení.

Přepracované vydání *Nyarlathotepových masek* je rozsáhlé dílo, při kterém proběhlo mezi autory nepočítaně diskuzí. Původní text byl nejen revidován a upravován, ale podnikli jsme i výzkum, který přinesl nový pohled na různá místa a historická období. Na rozdíl od původních autorů, kteří se museli spoléhat na předinternetová výzkumná zařízení, jsme my mohli jít hlouběji a dál a zároveň do kampaně vnést moderní citlivost, a to jak po herní stránce, tak do historického výkladu. Autoři se ze všech sil snažili zůstat věrni záměru a rámci vize Larryho DiTillia a Lynna Willise. Stavěli na pevných základech a povedlo se jim kampaň vyladit a uhladit a zároveň usilovali o to, aby se dalo snadno orientovat v jejích propletených stopách a kompletech. Posílám poděkování různým přátelům Chaosia, kteří nás povzbuzovali a radili nám a obzvláště mým spoluautorům Lynne Hardyové, Paulu Frickerovi a Scottu Dorwardovi, kteří mi pomáhali toto nové vydání zrealizovat.

S radostí vzpomínám na své první hraní *Nyarlathotepových masek*. Byl to magický a tajemný zážitek. Těšil jsem se na každý

ÚVOD

páteční večer, kdy jsem se sešel se svými přáteli a hráli jsme další kapitolu. Náš zdaleka ne profesionální přístup k vyšetřování znamenal, že jsme byli často o krok pozadu za našimi nepřáteli, prostě věční outsideři. Asi nikoho nepřekvapí, že nás všechny potkal tragický konec. Ale jaká skvělá zábava to byla! Doufám, že vás bude hraní *Nyarlatnotepových masek* bavit stejně, jako bavilo mě (a stále bavi). Je to kampaň, kterou je třeba si se svými přáteli vychutnat.

Mike Mason
Listopad 2017

KAMPAŇ

„*Nyarlatnotep... hemživý chaos... jsem poslední... kdo bez hlasu promlouvá...*“

–H. P. Lovecraft, *Nyarlatnotep*

Nyarlatnotepovy masky jsou ukázkovým příkladem lovecraftovského hororu a tajemna. V prologu, odehrávajícím se v roce 1921, dá jedna peruánská expedice vzniknout přátelství,

kteří bude mít své následky o několik let později. Oficiální začátek kampaně je v roce 1925, začíná v Americe a pak se přesunuje za moře do Anglie, Egypta, Keni, Západní Austrálie a Číny. Vyšetřovatelé jsou vyzváni, aby splnili poslední přání zesnulého společníka a přítele, což nevyhnutelně skončí střetem s rozmanitými kulty mimozemského boha. Vyšetřovatelé při pátrání po osudu smůlou pronásledované Carlyleovy expedice odhalí děsivý tajný plán, na kterém spočívá osud celého světa.

Toto nové vydání je sice napsané pro *Volání Cthulhu*, ale obsahuje i komplexní rady a materiály pro ty, kteří by chtěli vést *Nyarlatnotepovy masky* pomocí pravidel *Pulpového Cthulhu*. Kampaň je nyní možné vést v jakémkoliv stylu, který preferujete. Může to být plíživá hrůza a drsný horor klasického střihu *Volání Cthulhu* nebo rychlá, zběsilá akce *Pulpového Cthulhu*. V obou podobách jsou *Nyarlatnotepovy masky* epickou ságou, o které si ty a tví hráči budete povídat ještě spoustu let.

Teď už jen zbývá provést hráče kampaní a zjistit, jestli jejich vyšetřovatelé nakonec triumfují, nebo jestli během své snahy podlehnou šílenství a zemřou. Chceš to zjistit? *Jdi brát!*



USPOŘÁDÁNÍ KNIHY

Pokud máš v úmyslu tuto kampaň brát, prosím přestaň číst! Odtud je tato kniha určena pouze pro Archiváře.

Kampaň je rozdělena do sedmi hlavních kapitol, přičemž každá se točí kolem jiného místa. Jsou řazeny podle toho, jak je vyšetřovatelé budou pravděpodobně procházet. Povšimni si, že i když jsou seřazené v tomto pořadí, kampaň je „sandboxová“, což umožňuje hráčům vybrat si další směr cestování. Pořadí kapitol se proto může u každé skupiny lišit.

Mnoho kapitol obsahuje vedlejší scénáře: nepovinná mini-dobrodružství, která rozšiřují lokace a přinášejí různorodé nové protivníky a pletichy nesouvisející s hlavní kampaní. Nabízejí tak jak dočasný oddech, tak prohloubí hrůzu ve vyšetřovatelích, kteří – domnívajíce se, že řeší hlavní kampaň – si bezděčně uvědomí, že na těch nejméně očekávaných místech číhají další hrůzy.

Úvod

Popisuje důvod vzniku a osud Carlyleovy expedice a důsledky a dopady činů jejích členů na zápletku. Ve druhé části této kapitoly najdeš rady pro Archiváře pro vedení této kampaně, a to jak za pomoci klasických pravidel, tak s *Pulpovým Cthulhu*. Dále radí s tvorbou vyšetřovatelů a zabývá se některými nástrahami, které při hře mohou nastat. V této kapitole najdeš i sadu předpřipravených vyšetřovatelů.

Prolog: Peru (Lima), 1921

Tady vznikne vztah s Jacksonem Eliasem, klíčovou nehráckou postavou (NP), jež je důležitá pro navedení vyšetřovatelů do hlavní kampaně, která se odehrává o čtyři roky později, v roce 1925. Prolog, koncipovaný jako nepovinné úvodní dobrodružství, zavádí koncept, že vyšetřovatelé jsou ten typ lidí, kteří jsou ochotní se z osobních i profesních důvodů vydat na zahraniční cestu – jde o podmínku nutnou pro některé hlavní kapitoly kampaně.

Amerika (New York), 1925

Hlavní kampaň začíná tady. Vyšetřovatele zkontaktuje v naléhavé věci značně znepokojený Jackson Elias. Brutální vražda jejich přítele zavede vyšetřovatele do Harlemu, kde policejní korupce chrání pachatele podobných vražd a vede k zatčení nevinného muže.

Anglie (Londýn), 1925

Nejpravděpodobnější další zastávka po New Yorku. Vyšetřovatelé odhalí spiknutí v srdci samotného Britského impéria.

Kapitola Anglie, stejně jako hlavní kampaň, obsahuje dva vedlejší scénáře.

Egypt (Káhira), 1925

Kapitola Egypt, po Londýně častá další zastávka, se točí kolem temného rituálu, jenž má spojitost se starobyrou historií země a snahami místního kultu o oživení své bývalé královny. Tato kapitola obsahuje jeden vedlejší scénář.

Keňa (Nairobi), 1925

Vyšetřovatelé pátrají po obávané Hoře černého větru, kde se má podle proroctví zrodit Nyarlathotepův zplouzenec, a stanou se při tom terčem magických útoků. Tato kapitola obsahuje jeden vedlejší scénář.

Austrálie (Západní Austrálie), 1925

Vyšetřovatelé musejí najít a následně sestoupit do podzemního města ukrytého pod nekonečnými pouštěmi Západní Austrálie, kde kultisté pátrají po technologii předcházející lidské civilizaci. Tato kapitola obsahuje jeden vedlejší scénář.

Čína (Šanghaj), 1925

V mnoha případech vyvrcholení kampaně. Všechny cesty se sbíhají ke ztracenému členu Carlyleovy expedice a šokujícímu tajemství ukrytému na odlehlém sopečném ostrově. Tato kapitola obsahuje jeden vedlejší scénář.

Kromě hlavních kapitol kniha obsahuje i několik dodatků s důležitými kouzly, artefakty a knihami sepsanými v přehledných blocích; překlenovací kapitolu s hráčskými podklady týkajícími se důležitých událostí, které se staly mezi prologem a začátkem hlavní kampaně; a nakonec kapitolu Velké finále, která má pomoci Archiváři rozhodnout, jak úspěšní vyšetřovatelé byli v boji s temným spiknutím, jež mělo nabídnout planetu k potěše mimozemským bohům.

PROVÁDĚNÍ KAMPANÍ

Provádět tak komplexní a rozsáhlou kampaní může být poněkud odrazující, obzvláště pro méně zkušené Archiváře. Abychom její vedení co nejvíc ulehčili, je na začátku klíčových oddílů seznam „odkazů“, které ilustrují cesty, jimiž se vyšetřovatelé mohou vydat, aby se do toho oddílu dostali. Zároveň tam, kde je to vhodné, dostane Archivář poznámky týkající se toho, kam určité lokace, akce nebo setkání vedou, a to spolu s odkazem na stránku. Toto, společně s přehledem stop na začátku každé kapitoly, by mělo pomoci k tomu, aby měl Archivář o směřování vyšetřovatelů přehled. Jistě, někdy se může i pečlivě položená stopa minout účinkem, protože hráči udělají něco naprosto nečekaného. Pokud se něco takového stane, moc to nepitvej a nech situaci plynout. Ono se to časem vrátí do svých kolejí.

POZADÍ HLAVNÍ KAMPAŇ

Ústřední zápleтка *Nyarlatbotepových masek* se zabývá osudem Carlyleovy expedice, kterou probereme v tomto důležitém oddílu.

SHRNUTÍ UDÁLOSTÍ: VEŘEJNÁ VERZE

Carlyleova expedice vyplula z New Yorku v roce 1919. Vedl ji 24letý Roger Carlyle, milionářský playboy, který z nevysvětelných důvodů zanechal života rozmařilce a stal se z něj mecenáš a vedoucí archeologické expedice do Egypta. Hlavními členy expedice byli sir Aubrey Penhew (54 let), urozený, bohatý a proslulý egyptolog; Hypatie Mastersová (27 let), krásná dívka z vyšší společnosti, úspěšná fotografka a lingvistka; Jack „Brass“ Brady (36 let), žoldák, odborník na zbraně a Carlyleův důvěrník a tělesný strážce; a dr. Robert Huston (52 let), elegantní psychoanalytik a vykladač snů.

Členové expedice pluli do Ameriky, aby se sirem Aubreyem Penhewem zkonzultovali záležitosti týkající se starověkého Egypta, a ten se následně přidal k týmu. Po několika týdnech strávených v anglickém hlavním městě se vydali do Egypta. Expedice – která si svou základnu udělala v Káhiře – provedla několik krátkých pouštních vykopávek. Šuška se o důležitém nález, ale expedice odmítla věc komentovat.

Hlavní členové odjeli do Mombasy v Keni a rychle se přesunuli do vnitrozemského Nairobi. Počátkem srpna expedice najala 20 nosičů a zamířila do divočiny, kde zmizela. V březnu 1920 člen kmene Kikujů oznámil úřadům v Nairobi, že se poblíž Hory černého větru, místního názvu pro jednoho z vysokých keňských vrcholů, pohybovala skupina bělochů. Pozdější zvěsti naznačovaly, že expedici zničily nelidské síly.

Sestra Rogera Carlyla Erica poté, co se doslechla o ztracené expedici, odcestovala do Afriky, najala si pátrací skupinu a po deseti týdnech snažení s pomocí místních úřadů skutečně našla pozůstatky členů expedice. Těla byla pozoruhodně dobře zachovalá, přestože to málo, co zbylo, bylo roztrháno zvěří – hrozná smrt. Z tábora zbyly jen trosky. Navzdory protichůdným zprávám byly ostatky poházeny všude po okolí a nikdo se je nesnažil ukrýt.

Vina rychle padla na Nandije. Někteří se zmiňovali o pohanském kultu, který měl v této oblasti silný vliv, ale úřady tyto myšlenky zavrhly a tyto zvěsti neprověřovaly. Nikdo je

nezmínil ani u následného soudu. Obvinění padlo na několik domorodců, kteří byli odsouzeni a oběšeni. Členové expedice byli prohlášeni za mrtvé a na událost se zapomělo.

Poznámka pro Archiváře: Všechny výše zmíněné informace jsou vyšetřovatelům dostupné v kapitole **Kampaň začíná**.

SHRNUTÍ UDÁLOSTÍ: TAJNÁ VERZE

Zatímco kněžka kroužila kolem ohnivého kruhu a tlumeně odříkávala starobylá zaklínadla, popravci kultu měli plné ruce práce s křičícími oběťmi. S prolitou krví se zvedl studený vítr a já pocítil záchrvěv strachu: Vítr se na pozadí měsíce v poslední čtvrti, vlně se pohupujícího na nebi, zhmotnil v černý opar. Když mi začalo docházet, že ta obludná věc nabírá podobu, začala ve mně pomalu bobtnat hrůza. Její leptavý puch naznačoval odpornost vymykající se veškerému zlu. Když jsem spatřil obří rudý výčnělek, který tvořil tvář té věci, moje odvaha byla ta tam a já prchnul neviděn do noci.

–Nigel Blackwell, *Africa's Dark Sects*
(Temná tajemství Afriky)

Kult sídlící v africké Keni v roce 1916 zasvětil zvrácený rituál Bohu Krvavého jazyka. Kultisté vedení velkoknězkou M'Weru vyvolali svého boha během ceremoniálu, který nebyl úspěšně proveden mnoho let. Tentokrát však byl výsledek odlišný. Krvavý jazyk se zjevil v jejich středu a promluvil o Velkém plánu, který by osvobodil lidstvo z jeho pozemských pout. M'Weru byla vybrána, aby vykonávala vůli zjícího boha. Měla se stát prostředníkem, skrz kterého bude Velký plán vykonán.

Z vůle Krvavého jazyka, známého pod jménem Nyarlatotep, byla M'Weru vyslána do New York City. Její mysl byla magicky naplněna tajnými informacemi o určitých časech a místech. Jejím úkolem bylo naverbovat klíčové figury, které by mohly pomoci s realizací Velkého plánu. Její krása a přitažlivost jí otevřely dveře mezi newyorskou smetánku a ohromila Rogera Carlylea, milionářského playboye, který v životě přešlapuje na místě a kterého si Nyarlatotep připravil na příchod svého vyslance pomocí magií vyvolaných snů. M'Weru Carlylea uchvátila, omotala si ho kolem prstu a tím pádem otevřela jeho mysl Nyarlatotepovým příkazům.

Stejně jako v Carlyleově případě, který svůj život považoval za selhání, vyhledávala M'Weru typy, které odpovídaly přáním jejího boha. Lidi, kteří sice měli dovednosti a postavení, ale trpěli charakterovými vadami, protože ani Nyarlatotep není natolik mocný, aby dokázal změnit lidskou vůli – musí si vybírat mezi těmi, kteří snadno podlehnou jeho svodům.

Naproti: Carlyleova expedice; odsborna ve směru bodinových ručiček: M'Weru, Carlyle, Brady, Mastersová, Penhew a Huston.



M

M'Weru brzy našla ideální kandidáty: Hypatii Mastersovou, významnou členku smetánky, která si vyčítala, že se zapletla do nedovoleného románu, otěhotněla a šla na potrat; dr. Roberta Hustona, muže, který se teprve nedávno vzpamatoval ze skandální sebevraždy své milenky; a sira Aubreyho Penhewa, dekadentního Angličana posedlého touhou stát se faraonem, jehož touhy může uspokojit jenom bůh. Carlyle, povzbuzen M'Weruovým našeptáváním, dal tuto zoufalou skupinu dohromady a utvořil archeologickou expedici – všechno v souladu s Nyarlathotepovými přáními.

I když nevědomky, Carlyle tím, že přizval Jacka Bradyho, svého dlouhodobého osobního strážce a důvěrníka, napomohl svému budoucímu vykoupení. Brady je mimořádně imunní vůči snovým příkazům Vesmírného boha, a to navzdory Nyarlathotepově nelidské vůli i M'Weruovým lstem. Brady totiž prožil šťastný život plný lásky – patrně šlo o starý dar od jeho matky.

M'Weru, Carlyle, Houston, Mastersová a Brady dorazili do Londýna a začali s pomocí sira Aubreyho a jeho chráněnce Edwarda Gavigana plánovat a organizovat svou expedici do Egypta. Zahra Šafík, Gaviganova společnice, informovala členy expedice o tom, jak to v Egyptě chodí. Jakmile bylo všechno zařízené, Carlyleova expedice zamířila do severní Afriky.

Po příjezdu do Egypta expedice odhalila tajemství před Nyarlathotepem dosud skrývaná. Sice ne moc a ne bez značné peněžité částky a množství příslibů, ale pomohl jim Omar al-Šáktí, závistivý a svým způsobem mocný kultista. Po zrušení ochrany Červené pyramidy se expedice setkala s Nyarlathotepem v podobě Černého faraona. V této podobě Nyarlathotep umožnil členům skupiny, aby se vrátili časem do dynastického Egypta, kde byli v rámci příprav na provedení Velkého plánu Temného boha pokoušeni, svádění a cvičeni.

Ukázka Nyarlathotepovy moci hlavní členy expedice uchvátila a dala cíl jejich pochroumaným životům. Hypatie Mastersová v sobě nosila další dítě, sir Aubrey Penhew se mohl konečně stát faraonem, Robertu Hustonovi bylo příslibeno, že se stane vládcem Země a že si bude moct dopřávat, aniž by musel brát ohledy na ostatní, a Roger Carlyle našel nový smysl života ve vášni ke své nastávající nevěstě M'Weru.

Nyarlathotep má v plánu své zvrácené sliby dodržet, ačkoliv časem zhořknou v puse. Hypatie bude mít dítě, ale zdeformované a porod ji zničí. Sir Aubrey bude vládnout Egyptu, ale jako strachem posedlý patolízal zlovolného Černého faraona. Huston bude vládnout celé Zemi, ale jeho vláda bude krátká, jelikož lidstvo po návratu Pravých bohů vyhyne. Carlyle ženatý s M'Weru se stane žalostnou hračkou – jakmile ji omrzí tahat ho za sebou na vodítku, svrhne ho do jámy, ve které ho seže-

rou obří hladové krysy. Tyto osudy jsou zatím v nedohlednu a prozatím o nich členové Carlyleovy expedice nevědí. Oni mají jasný plán a čeká je spousta práce. Opustili Egypt a odcestovali do Nairobi.

Jack Brady byl doteď potichu, ale strach o Carlylea, poháněný přítelovým děsivým blouzněním a vlivem, který sir Aubrey na mladíka má, ho přiměl k akci. Brady během zmatku při odjezdu expedice do keňské divočiny Carlylea zdrogoval a potají ho převezl k pobřeží. Na arabské lodi dhu se vydali do Durbanu a Carlyle na cestě střídavě přecházel z normálního stavu do šílenství a naopak. Bradymu se v přestrojení podařilo dostat sebe i svého svěřence na palubu parníku mířícího do Perthu, což je první etapa cesty do Šanghaje, kde měl Brady přátele a zdroje. Jenže s Carlyleovým zdravím a zdravým rozumem to šlo od desíti k pěti, a tak ho Brady musel pod jménem „Randolph Carter“ umístit do hongkongské psychiatrické léčebny.

Z expedičních nosičů se mezitím staly oběti pro Kult Krvávého jazyka, zatímco vedoucí expedice šli každý svou cestou, hnáni touhami a potřebou splnit Nyarlathotepův Velký plán.

PŘÍPRAVA VELKÉHO PLÁNU: SOUČASNOST

Zatímco jejich agenti hledají po celé planetě stopy Bradyho a Carlylea, sir Aubrey a doktor Huston shánějí finance a přívržence k realizaci Velkého plánu: otevření Velké brány, kterou se Prastáří vrátí na Zem. Sir Aubrey najde a zničí ochranu na Ostrově šedého draka v Šanghaji a začne pracovat na návrhu výbušné rakety, která udělá díru do nebe, zatímco Huston míří do Austrálie, kde chce hledat ztracenou starobylou technologii. S Velkým plánem pomáhají i Edvard Gavigan v Anglii, Omar al-Šáktí v Egyptě, Ho Fang v Šanghaji a další.

Hypatie Mastersová, nyní čekající bezbožné dítě, se ukrýla do Hory černého větru v Keni. V následujících letech pomalu napuchne, projde metamorfózou a ztratí poslední zbytky své přičetnosti.

Sir Aubrey bude mít v roce 1924 sestrojenou raketu, a to s pomocí mimozemské technologie vykradené Hustonem ze starobylého města pohřbeného v Austrálii. Dávno mrtvé město bylo postaveno před miliony let bytostmi známými pod názvem Vznešená rasa Yith. Mimozemská technologie je odeslána do Anglie, kde na ní Edward Gavigan, člověk sira Aubreyho v Londýně, provede zpětné inženýrství a vyrobí součástky nutné k výrobě rakety. Ty pak pošle siru Aubreymu do Šanghaje. Výbušná hlavice rakety bude poslední ingrediencí nutnou pro otevření Velké brány.

Nyarlathotep si k otevření Velké brány vybral Carlylea, sira Aubreyho a Hypatii Mastersovou, protože jsou to lidé zvenčí; částečně pro jejich peníze, inteligenci a technické dovednosti; částečně protože je dokážou svést sliby, které kromě Nyarlathotepa nedokáže splnit jen tak někdo; a částečně protože jsou nahraditelní. Robert Huston, Edward Gavigan, M'Weru, Omar al-Šáktí a Ho Fang budou pro Nyarlathotepa užiteční nadále – minimálně do návratu Prastarych.


Velký plán v běhu

14. ledna 1926 se ve stejný čas po celém světě – jak určily stále přesnější chronometry, které u sebe měly jednotlivé skupiny – různé Nyarlathotepovy kultury pustily do práce. M'Weru a Nyarlathotepův zplouzenec v Africe, Ho Fang, sir Aubrey v Šanghaji a Robert Huston v Austrálii započnou za úplného zatmění Slunce Velký rituál, který je naučil sám Nyarlathotep. Kultisté v ostatních zemích, jako je Omar al-Šáktí v Egyptě, Edward Gavigan v Anglii, Mukunga M'Dari v New Yorku a další na jiných místech se k tomuto bezbožnému chorálu také přidají a svými silami přispějí k vyvolávání. Účast M'Weru, Ho Fanga a Roberta Hustona na Velkém rituálu je však klíčová, jelikož na těchto třech místech se tvoří centra zaklínání, a pokud nebude Velký rituál proveden současně na všech třech těchto místech, otevření Velké brány neproběhne tak, jak si její pán přeje.

Prastarym jsou nabízeny hromadné oběti a tři centra zaklínání jsou v okruhu 80 kilometrů chráněna mocnými stěnami přírodních katastrof, jako jsou tajfuny, zemětřesení, přívalové vlny, tornáda, sopečné výbuchy a ohnivé bouře. Kontinenty se mírně přesunou do příhodnějších poloh a probudí nestvůry Mýtu ukrývající se hluboko v jádru planety i mimo ni. Sir Aubrey Penhew v klíčovou chvíli – což je umožněno provedením Velkého rituálu – vypustí svou raketu kosmické destrukce potřebnou k otevření základů pro portál do několika dimenzí hrůzy. Ten se rozšíří pomocí síly proudící do něj z Keni, Austrálie a Číny. Zaklínadla různých kultů portál zpevní, zatímco následovníci Ho Fanga přivedou nadpřirozené síly, které lidská mysl není schopná pochopit, skrz Velkou bránu, za kterou pak začnou otřásat světem a požírat ho.

Ale zatím je čas...

Předpověď se nemusí vyplnit. Na počátku kampaně zbývá do otevření Velké brány ještě asi rok. Právě v tomhle časovém rozpětí musejí vyšetřovatelé zabránit Nyarlathotepovým kultistům v tom, aby svůj odporný a smrtící Velký plán provedli.



MÍSTO POBYTU HLAVNÍCH ČLENŮ CARLYLEOVY EXPEDICE, LEDEN 1925

Poznámka: Rešerše týkající se hlavních členů expedice je podrobněji rozepsána v kapitole Amerika, viz **Hlavní členové Carlyleovy expedice**, strana 139.

Roger Carlyle: Je ve stavu beznadějně šílenosti zavřený v psychiatrické léčebně v Hongkongu. Jack Brady na něj z dálky dohlíží. Carlyle Nyarlathotepův Velký plán zná, ale je příliš mimo na to, aby ho někomu popsal.


Jack Brady: Ukrývá se v Šanghaji. Jde o jedinou duševně zdravou osobu, která Nyarlathotepův Velký plán zná. Brady se snaží najít sira Aubreyho Penhewa a dr. Roberta Hustona a opakovaně se během pěti let, které uběhly od masakru Carlyleovy expedice poblíž Nairobi, ocitá v nebezpečí. Brady poté, co ho pátrač vystopoval v Šanghaji, zasvětil do situace Jacksona Eliase a ten obratem zatáhne do kampaně vyšetřovatele.

M'Weru: Vrátila se domů do Keni, do Hory černého větru. Čeká, až přijde čas Velkého rituálu a mezitím dohlíží na těhotenství Hypatie Mastersové. M'Weru je stále velekněžkou Kultu Krvavého jazyka.

Hypatie Mastersová: Blekotající skořápka dovedená k šílenství bytostí, kterou brzy musí porodit. Strádá v Hoře černého větru, odcizená světu i sama sobě. Stará se o ni Kult Krvavého jazyka.

Dr. Robert Huston: Vede skupinu kultistů drancujících artefakty a technologie z Města Vznesené rasy v poušti Západní Austrálie. Huston posílá své objevy lodí Edwardu Gaviganovi do Anglie a siru Aubreyemu Penhewovi na Ostrov šedého draka.

Sir Aubrey Penhew: Sídlí na Ostrově šedého draka v Čínském moři, východně od Šanghaje. Vede místní pobočku Řádu Odulé ženy, kultu uctívajícího jednu z Nyarlathotepových mnoha podob, a má plné ruce práce s výrobou rakety a hlavice, které oslabí časoprostor a otevřou cestu pro Velkou bránu. Penhew je nevyčísitelně šílený a maniakálně schopný.



ZAPOJENÍ JACKSONA ELIASE

Po událostech na pyramidě – jak jsou popsány v peruánské úvodní kapitole, kde vyšetřovatelé poprvé dostanou příležitost sblížit se s tímto světoběžnickým spisovatelem – zůstane Elias v Limě, aby sepsal *Hladové mrtvé*, knihu o jeho výzkumu kultu smrti „kharisiri“ a objevu ztracené pyramidy. Elias, kterého od práce zas a znovu vytrhuje čilý společenský život ve městě a stále zajímavější oblasti výzkumu, se vrátí do New Yorku s hotovým rukopisem až v roce 1923.

Téměř ve stejnou chvíli, kdy předá listy svému vydavateli (Jonah Kensington z *Prospero House*, strana 128, Amerika), se vydá přes Londýn a Paříž do Afriky, odhodlaný sledovat stopu Augusta Larkina a Krvavého jazyka. Po mnoha měsících hledání a zpovídání různých členů Larkinovy rodiny po celém kontinentě a dolování úchvatných detailů ohledně kultu smrti přijíždí Elias do Nairobi. Milhavé vzpomínky na prokletou Carlyleovu expedici a čuch na zajímavý příběh ho dovedly ke zjištění, že – navzdory novinovým článkům – minimálně několik vůdců expedice mohlo přežít. Aniž by o tom věděl, další členové toho samého děsivého kultu provádějí své ohavné rituály současně i v jeho domovském městě (*Nevinný muž*, strana 145, Amerika). To je fakt, kterého si během svého krátkého návratu nevšimne.

Elias shromáždí veškerá zjištění, která objevil, a – ve strachu, že jsou mu v patách temné síly – začne po celém světě sledovat stopu Carlyleovy expedice. Nakonec se vrátí do New Yorku a zorganizuje setkání se skupinou starých přátel, se kterými se chce podělit o své nálezy, jež popisují smrtelně nebezpečná tajemství a temné spiknutí. Setkání bohužel nejde podle plánu (*Hotel Chelsea*, strana 118, Amerika).

ALTERNATIVNÍ VYSVĚTLENÍ

Rozhodne-li se Archivář nehrát peruánský prolog, události toho scénáře je možné odvyprávět ve flashbacku, nebo se nemusí vůbec stát – Elias se místo zkoumání toho, co je Augustus Larkin zač, rozhodne navázat na svou knihu z roku 1921 *Černá síla*. Při cestování po obchodních trasách ze západního afrického pobřeží k východnímu narazí úplnou náhodou na zvěsti o kultu smrti známém jako „Krvavý jazyk“, které ho zavedou do Nairobi. Zbytek je popsán výše.



Jackson Elias, vyšetřovatel a spisovatel

NYARLATHOTEP

A kamkoli Nyarlathotep vkročil, tam se vytrácel odpočinek, neboť v pozdních hodinách rozrývaly noc výkřiky spáčů sužovaných nočními můrami.

– H. P. Lovecraft, *Nyarlathotep*

Ústřední figurou Mýtu v této kampani je Nyarlathotep, Hemživý chaos, mimozemský bůh s tisícovkou podob, považovaný vědci zabývající se Mýtem za posla, srdce a duši Pravých bohů kosmu. Zdá se, že Nyarlathotep má možná jako jediný ze všech bohů Mýtu výraznou „osobnost“. Vyžívá se ve vytváření chaosu a šílenství, spíše než aby jen ničil. Nyarlathotep, který údajně krutě vykonává vůli Vnějších bohů, jako je děs z největších známý jako Azathoth, je manipulátor, který se ke svým „pánům“ chová jak pohrdavě, tak poslušně. Někteří se domnívají, že Nyarlathotep je zhmotněná vůle Vnějších bohů, kterou někdo oživil – jde o živé ztělesnění jejich myšlenek a tužeb – a která je vnímatelná pro lidi a další mimozemské rasy (což může vysvětlovat jeho velké množství různorodých avatarů a rozdílných agend).

Nyarlathotep se na rozdíl od mnoha svých vyhoštěných či uvězněných bratrů může svobodně pohybovat. Bere na sebe mnoho podob, aby si získal náklonnost lidstva (mimo jiné), svádí je příslibem moci, bohatství, tajného vědění a jiných požitků, a to výměnou za určité služby. Své sliby však vždy



pokrouť tak, aby to bylo na úkor těch, kdo s tímto vysměvačným, smějícím se bohem uzavřou dohodu.

Necronomicon obsahuje záhadnou pasáž, která podle některých znamená, že Nyarlathotep je věrozně Konce věků. Není úplně nepředstavitelné předpokládat, že by takový čin vykonali jeho lidští posluhovači ošálení a okouzlení slibů, které jim Hemživý chaos našeptal. *Nyarlathotepovy masky* udělaly z této premisy ústřední téma a vycházejí z představy, že na určité Ochrany před Staršími jsou Nyarlathotep a jemu podobní krátcí, takže ke zničení těchto pečeti a očarování je potřeba nic netušící lidská ruka, která připraví půdu pro Otevření cesty pro návrat Starých, ať už to jsou Vnější bohové, nebo Prastáři. Jestli máš zájem, představ si zlomyslný smích nekonečně se rozléhající prázdnotou, zatímco si lidstvo přivozuje vlastní vyhubení.

ROLE V KAMPANI

Nyarlathotep se v průběhu kampaně může objevit v určitých lokacích, které jsou poznamenány v textu. Zjevení Vnějšího boha je zajisté důvodem k obavám (pro přítomné!), nicméně podoba, kterou na sebe Hemživý chaos vezme, ovlivňuje jeho chování. Pokud ho ukážeš a necháš ho vyšetřovatele zničit, je to jistý způsob, jak kampaň předčasně ukončit. Proto radši přidáváme několik rad pro případ, že se Nyarlathotep ukáže. V kampani je několik předdefinovaných bodů, kdy ho vyšetřovatelé mohou „potkat“. Následující případy ukazují velmi odlišné stránky tohoto boha:

- **Egypt:** Nyarlathotep, objevivší se v přestrojení za Černého faraona, se zjeví v Lomené pyramidě, kde vyšetřovatele svádí a pak zesměšňuje všechny, kteří odmítnou jeho „laskavou“ nabídku. Dobírá si je kvůli jejich bezvýznamnosti a neschopnosti ovlivnit jeho plány. Na tomto místě si Nyarlathotep s vyšetřovateli hraje a nejspíš zmizí a nezpůsobí jim (více méně) žádnou újmu. Pouze se jim bude rozléhat v uších jeho zlomyslný smích.
- **Afrika:** Zde je Nyarlathotep, vyvolaný jako Krvavý jazyk u Hory černého větru, na vrcholu svých sil: je obrovský, nepřičetný, absolutně děsivý. Tento bůh přivolaný proto, aby ho mohli uctívat jeho pobláznění následovníci, si libuje ve smrti a krvi a nebere jakýkoliv ohled na lidi shromážděné kolem něj. Během tohoto střetnutí si vyšetřovatelé musejí dávat pozor a využít nenápadnost a lstivost, jinak budou smeteni a pozřeni.

Jak tato shrnutí ilustrují, Nyarlathotepovy podoby se zásadně liší a Archivář by se ho měl snažit vykreslovat přiměřeně k podobě a osobnosti konkrétního avatara. Vyvaruj se toho, abys bral boha jakou pouhé „monstrum“, jako něco, s čím je třeba bojovat a porazit to; místo toho ho ber jako problém,

který je třeba překonat nebo se mu vyhnout – se kterým mohou vyšetřovatelé interagovat a třeba ho nějak znegovat či přežít setkání s ním.

Nyarlathotepův Velký plán, realizovaný Carlyleovou expedicí, má za úkol urychlit příchod Starých. Pokud plán zafunguje, pak je to pro Temného boha úspěch! Pokud ne, ve skutečnosti se nic neděje, jelikož k osvobození Starých jednou dojde, jenom ne dnes. Ve chvíli, kdy Hemživý chaos vyšetřovatele zaznamená, stanou se pro něj pouhými figurkami na jeho kosmické šachovnici a klidně je nechá hrát, protože nakonec stejně vyhraje, stůj co stůj.

Jednoho dne však dojde ke správnému postavení hvězd a nikdo už nebude schopný tomu, aby se bohové Mýtu vrátili ve své plné velkoleposti a s totální dominancí, zabránit. Úspěch vyšetřovatelů v této kampani může zachránit svět na dobu, po kterou budou žít, přinést trochu útěchy a odrazit temnotu... prozatím.

NYARLATHOTEPOVY KULTY

Štíhlá a vysoká postava s mladistvou tváří faraona z pradávných dob, zjasněná měňavým rouchem a korunovaná dvojitou zlatou čelenkou, jež sama planula vnitřním světlem... měl kouzlo temného boha nebo padlého archanděla a kolem očí mu lenivě probleskovala jiskřička rozmarného humoru.

–H. P. Lovecraft, *Snové putování k neznámému Kadathu*

Různé komunity, ať už lidské, mi-go nebo jiné, uctívají Nyarlathotepa v jednom z jeho převleků, neboli „masce“. Existuje několik různých kultů, často s protichůdnými agendami nebo důvody pro svoji oddanost, které zrcadlí různé masky tohoto boha. Každý kult ztělesňuje odlišné cíle a zdůrazňuje bohovy kontrastní povahy.

Vyšetřovatelé se během hlavní kampaně střetnou se čtyřmi různými kulty a čtyřmi Nyarlathotepovými maskami. Oděvy, rituály a jména pro jejich boha se u každého kultu liší. Toto by vyšetřovatelé měli pochopit, pokud chtějí porozumět tomu, jak je kampaň koncipovaná. Na začátku každé kapitoly najdeš shrnutí konkrétního kultu, který se v lokaci vyskytuje. Je tam detailněji rozepsán jeho hlavní účel a aktivity, konkrétní rituální zbraň a jeho charakteristika. Každá kapitola také obsahuje profily průměrného člena kultu, které může Archivář použít jako šablonu pro podobné NP, bude-li třeba. Všichni kněží kultu znají kouzlo Kontaktuj Nyarlathotepa, po jehož případném seslání se Nyarlathotep objeví v podobě specifické pro ten který kult (např. Písečný netopýr v Austrálii).

Následuje krátký přehled kultů představených v této kampani; další detaily se nacházejí v odpovídajících kapitolách.

Kult Krvavého jazyka

Kapitoly: Amerika, Keňa

Jde o keňský kult, vedený M'Weru, uctívající Nyarlathotepovu podobu jménem Krvavý jazyk. V New Yorku existuje odnož pod vedením Mukungy

M'Dariho, která byla zřízena kvůli podpoře M'Weru během jejího pobytu v Americe. Od té doby funguje dál. Keňský kult je v porovnání s „pobočkou“ v New Yorku podstatně rozsáhlejší. Africký kult je rozvětvený do mnoha míst a ztělesňuje ho Taan Kaur, indický obchodník s čajem, který Nyarlathotepa uctívá jak v podobě Malého plazivce, tak v podobě Krvavého jazyka. Záležitosti kultu řeší v Nairobi.

Krvavý jazyk je nepřirozený, prvotní a mimozemský avatar ztělesňující vztek a bezcitnou lhostejnost. Je to obrovská a děsivá stvůra, skoro desetkrát vyšší než průměrný člověk s ostrými pařáty a jedním dlouhým, krvavě rudým chapadlem místo obličeje, které stojí vzpřímeně, jako by se natahovalo ke hvězdám.

Bratrstvo Černého faraona

Kapitoly: Anglie, Egypt

Egyptský kult uctívající Nyarlathotepovu podobu jménem Černý faraon. Ten vládl ve starověkém Egyptě během Třetí dynastie. Kult má značnou moc a soustředí se v Káhiře. Vede ho Omar al-Šáktí. V Anglii byla sirem Aubreyem Penhewem vytvořena větev kultu, která je na Šáktího napojena; v nedávné době však sir Aubrey předal vedení Edwardu Gaviganovi, muži, kterého egyptský velekněz snáší jen s nelibostí.

V tuto chvíli al-Šáktí svou animozitu vůči Gaviganovi skrývá, protože Londýňan plní Nyarlathotepův plán, ale jakmile se tato situace změní nebo pokud al-Šáktí pojme podezření, že Gavigan zanedbává své povinnosti, může dojít k pokusu o převzetí moci. Al-Šáktí by zafinancoval Zahru Šafík, aby Gaviganovi vytrhla moc nad londýnským Bratrstvem z rukou.

Černý faraon je člověk s egyptským vzezřením, oblečený do kvalitního černého roucha nebo častěji do faraonského královského šatu. V závislosti na konkrétní chvíli připomíná jeho tvář pohledného, královsky vyhlížejícího člověka, případně je místo ní děsivý obličej plný hemžících se a natahujících se chapadel.

Bratrstvo Černého faraona uctívá i další Nyarlathotepovu masku – Šelmu (také známou jako Beztvárný bůh) – která na sebe bere podobu egyptské Sfingy. Je to obří tvor, který má místo tváře prázdnotu



vyplněnou hvězdami. Zatímco Bratrstvo projevuje náležitou úctu Šelmě, jeho velekněží a velekněžky v této podobě vidí odpoutané a prvotní kosmické veličenstvo, Černého faraona.

Kult Písečného netopýra

Kapitola: Austrálie

Jde o starobylý kult sídlící v Austrálii, uctívající Nyarlathotepovu podobu Lovce temnoty. Počátkem 20. století kult téměř vymřel a zachránil ho až příjezd Roberta Hustona. Ten kult vzkřísil a zatraktivnil ho, aby se zvětšil, načež začal lákat nové členy z širokého etnického spektra. Kult je pořád malý v porovnání s ostatními v kampani, ale přesto jde o sílu, se kterou je třeba počítat.

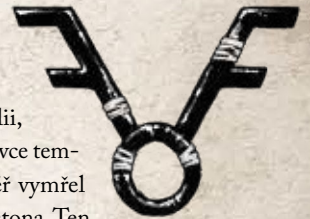
Aboridžinci dlouho obávaný Huston využil starobylé víry a překroutil ji tak, aby vyhovovala jeho účelům; začlenil do ní Snovou mytologii Písečného netopýra, Hladového křídla a Požirače tváří, aby ztělesnil avatara obecně známějšího jako Přízrak temnoty. Podivný, mimozemský Nyarlathotepův avatar připomíná obří, netopýru podobnou věc skládající se z pevné temnoty, která je zahalena do hustého dýmu. Je napůl hmotný a ve vzduchu ho nadnášejí jeho obrovská křídla. Nemá žádnou tvář v tradičním slova smyslu; místo ní má jedno obrovské trojlaločné rudě žhnoucí oko prozrazující jeho zlovlné úmysly.

Řád Odulé ženy

Kapitola: Čína

Čínský kult uctívající Nyarlathotepovo vtělení ztělesněné 300kilogramovým humanoidem ženského pohlaví obdařené mnoha chapadly. Veleknězem Řádu je Ho Fang. Sídlí v Šanghaji, mezi jeho členy patří téměř výhradně Číňané a má silné vazby na zločinecké podsvětí. Řád pojí dlouhodobé přátelství s kolonií Hlubinných; následkem toho je značná část členů kultu jejich hybridem.

Odulá žena je korpulentní postava ženy, jejíž tělo se zmítá mnoha chapadly. Je dva metry vysoká, má obří chapadla místo paží a další jí vyrůstají ze záhybů žlutošedého lesklého těla. Pod párem pronikavých očí je nosu podobné chapadlo, pod nímž na mnohačetných bradách spočívá shluk výšpulených úst.



ČASOVÁ OSA UDÁLOSTÍ: 1916-1926

Poznámka: Některá data vypsána níže jsou buď nepodložená, nebo přibližná; pořadí událostí je však správné.

23. září 1916: M'Weru vyvolává Krvavý jazyk na Hoře černého větru v Keni.

5. června 1917: M'Weru cestuje do Ameriky.

11. ledna 1918: Dr. Huston se poprvé setkává s Rogerem Carlylem v roli pacienta; Carlyle trpí „sny o Egyptě“.

16. března 1918: Milenka dr. Hustona Imelda Boschová páchá sebevraždu.

18. června 1918: Carlyle se setkává s M'Weru a vzniká u něj vůči ní posedlost.

3. prosince 1918: Carlyle chce natlačit dr. Hustona do expedice a vydírá ho tím, že sdělí veřejnosti okolnosti smrti Imeldy Boschové.

3. března 1919: Carlyleovi píše Warren Besart, obchodní zástupce v Káhiře.

5. března 1919: Carlyleova expedice vyplouvá z New Yorku do Anglie.

14. dubna 1919: Carlyleova expedice přijíždí do Londýna a připravuje se za pomoci Edwarda Gavigana a Zahry Šafík na vykopávky v Egyptě.

28. dubna 1919: Carlyleova expedice vyplouvá z Londýna do Káhiry.

15. května 1919: Carlyleova expedice připlouvá do Káhiry.

20. května 1919: Carlyleova expedice začíná kopat poblíž Gízy (končí 26. května).

28. května 1919: Carlyleova expedice začíná kopat v Sakkáře (končí 5. června).

8. června 1919: Carlyleova expedice začíná kopat v Dáhšúru.

10. června 1919: Carlyle porušuje pečeť na Červené pyramidě.

30. června 1919: Jack Brady a Warren Besart jsou svědky krvavého obětování poblíž Zřícené pyramidy v Médúmu. Výkop v Dáhšúru končí.

3. července 1919: Carlyleova expedice plánuje „dovolenou“ v Keni.

18. července 1919: Carlyleova expedice odjíždí z Egypta do Keni.

30. července 1919: Expedice přijíždí do Mombasy v Keni.

3. srpna 1919: Expedice provádí poslední přípravy před odjezdem do Nairobi a výpravou k Hoře černého větru, která je naplánovaná na následující den. Brady té noci tajně prchá a bere Carlylea s sebou.

4. srpna 1919: Aby se vyhnula přehnané pozornosti, vyjíždí „Carlyleova“ expedice do Nairobi už za svítání. Brady a Carlyle přijíždějí do Mombasy, kde nastupují na loď do Perthu s tím, že budou pokračovat do Šanghaje, kde má Brady přátele.

8. srpna 1919: Carlyleova expedice provádí v divočině magický rituál. Později tajně cestuje k Hoře černého větru.

15. září 1919: Brady a Carlyle připlouvají do Hongkongu.

17. září 1919: Carlyleovo šílenství se prohlubuje. Brady ho schovává v hongkongské psychiatrické léčebně pod falešným jménem „Randolph Carter“.

15. října 1919: Zpráva o zmizení Carlyleovy expedice se dostává do světa.

11. března 1920: Erica Carlyleová přijíždí do Keni, kde hledá stopy Carlyleovy expedice.

20. května 1920: Nalezeny zohavené ostatky „Carlyleovy expedice“.

19. června 1920: Po krátkém, nespravedlivém procesu popraveno pět Nandijů.

14. května 1921: Je vydána kniha Jacksona Eliase s názvem *Černá síla*.

13. června 1921: Sir Aubrey připlouvá do Číny a začíná s přípravami na stavbu rakety.

30. srpna 1921: Sir Aubrey získává od Hustona plány na stavbu rakety.

7. září 1921: První součásti na stavbu rakety dorazily na Ostrov šedého draka.

13. března 1923: Jack Brady se v Hongkongu setkává s Nailsem Nelsonem.

ČASOVÁ OSA UDÁLOSTÍ: 1916-1926 (POKRAČOVÁNÍ)

25. května 1923: Jackson Elias odplouvá z New York City a nejprve má namířeno do Londýna a Paříže, kde začne vyšetřovat Augusta Larkina, Nyarlathotepovu lidskou schránku v Keni. (Nebo alternativně s vidinou aktualizace své knihy *Černá síla* o afrických kultech smrti.)

23. července 1924: Elias přijíždí poté, co projede ve snaze najít Kult Krvavého jazyka celou Afriku, do Nairobi v Keni.

8. srpna 1924: Elias píše z Nairobi Jonahu Kensingtonovi.

16. srpna 1924: Elias odplouvá z Keni do Číny.

17. září 1924: Elias připlouvá do Hongkongu.

19. září 1924: Elias telegrafuje během pobytu v Hongkongu Jonahu Kensingtonovi.

29. září 1924: Ho Fang varuje sira Aubreyho, že jsou jejich plány prozrazeny a že se pravděpodobně donesly k Jacksonu Eliasovi.

4. října 1924: Elias odplouvá ze Šanghaje do Káhiry.

7. listopadu 1924: Miriam Atwrightová odpovídá na Eliasův dopis. Elias připlouvá do Káhiry.

13. listopadu 1924: Elias odplouvá z Káhiry do Londýna.

25. listopadu 1924: Elias připlouvá do Londýna.

16. prosince 1924: Elias během pobytu v Londýně telegrafuje Jonahu Kensingtonovi.

17. prosince 1924: Elias pluje na nákladní lodi do New Yorku.

13. ledna 1925: Elias připlouvá do New York City.

15. ledna 1925: Vyšetřovatelé se mají setkat s Eliášem, ale naleznou ho zavražděného.

11. února 1925: Sir Aubrey je blízko dokončení rakety, ačkoli její naváděcí systém stále není připravený.

14. ledna 1926: Úplné zatmění slunce. Velký rituál provedený při explozi rakety otevírá Velkou bránu. Prastaří mohou uvalit svou krutovládu na Zem.

Handwritten signature or scribble in ink.





VEDENÍ KAMPANĚ

Než se budeš pokoušet tuto knihu hrát, nejprve pečlivě prostuduj její obsah. Hráči mají právo po Archiváři požadovat, aby byl v obraze. Zná-li Archivář text a zápletku, ví, co je třeba akcentovat, co může přeskočit, na co může učinit nářezku, co zahrnout, co ohrozit, co decentně parafrázovat a co na vyšetřovatele hodit.

Zjisti si význam stop a jejich důležitost (využij **Schémata toku stop** v každé kapitole). Pokud hráči položí otázku, buď připravený na ni odpovědět – blok a několik klíčových poznámek ve formě odrážek jsou dobrými pomocníky (případně můžeš provést svatokrádež a vyznačit si klíčové části přímo v knize). Sebevědomí Archiváři vytvářejí šťastné hráče. Je fakt, že Mýtus Cthulhu je lepší před lidstvem tajit, na kampaňové materiály to ale neplatí.

Tip pro Archiváře: Nejdůležitější scény a lokace v kapitole si zvýrazni pomocí odrážek a vypiš si tři nejdůležitější věci, které si o nich musíš zapamatovat. Podle potřeby k nim připiš odkazy na stránky, které ti pomohou zorientovat se v knize během hry. Tyto pomůcky využij k tomu, aby ses soustředil na nejdůležitější detaily. Nesnaž se do svého „taháku“ nacpat všechny stopy, jenom to důležité, co pomůže navést vyšetřovatele správným směrem.

Pokud jsi to ještě neudělal, přečti si tyto povídky H. P. Lovecrafta – *Stín z času*, *Nyarlathotep*, *Uvězněn s faraóny* (alternativně *Pod pyramidami*) a *Přízrak temnoty*. Těmito povídkami se kampaň inspirovala. *The Nyarlathotep Cycle* (Nyarlathotepův cyklus) od Chaosia je sborníkem povídek, které se Hemživého chaosu také týkají.

PULP, NEBO KLASIKA?

Nově revidované vydání *Nyarlathotepových masek* bylo psáno primárně pro „klasické“ *Volání Cthulhu*, ale zároveň obsahuje rady a poučky pro vedení kampaň v *Pulpovém Cthulhu*. Původní kampaň se odjakživa dává spíše na pulpový konec spektra, ale je možné ji hrát, jak uznáš za vhodné, v závislosti na preferovaném herním stylu. U některých NP, událostí a lokací najdeš speciální rámečky pro *Pulpové Cthulhu*, kde je zesílena akce a nebezpečí; autoři je doporučují využívat ve hrách v *Pulpovém Cthulhu*, ale pokud tě inspirovaly a chceš je využít v klasické verzi, nic ti v tom nebrání.

Poznámka pro Archiváře: Mnoho NP a padouchů v kampani má v profilech alternativní sadu statistik pro *Pulpové Cthulhu* (zvýšené hodnoty schopností atd.). Kromě toho mají všechny NP v profilech položku „Štěstí“, kterou je možné v klasickém *Volání Cthulhu* ignorovat.

Pokud jde o pulpové hry, doporučujeme hlavně, aby se hráči nemuseli moc namáhat s hledáním stop – občasný hod na Bystřé oko (a tak podobně), který najde méně důležitou stopu je v naprostém pořádku. Důležité stopy ať jsou zřejmé a umožní hrdinům rychle postupovat. Zaměř se na akci a dodej kampani takové tempo, jaké ti vyhovuje (ale dej hráčům sem tam nějaký čas na oddech, aby se mohli zamyslet a vytvořit plán). Pokud se zasekli nebo postupují pomalu, přiveď akci k hrdinům. Místní kult (případně zločinci nebo bezpečnostní složky) může vykopnout dveře do jejich pokoje a přepadnout je – je asi oprávněné předpokládat, že si při tahačích s Kultem Krvavého jazyka v New Yorku vydobyli určitou pověst, takže kultury v jiných místech mohou být informované a na skupinku těchhle potíživců, kteří všude strkají nos, už číhat.

Je-li tvou preferovanou variantou klasika, doporučujeme ti popřemýšlet o využití volitelného pravidla „Utrácení Štěstí“ (*Pravidla Volání Cthulhu*, strana 99), protože to by ti mělo pomoci držet situaci na uzdě a vyšetřovatele naživu. Pokud nejsi fanoušek tohoto pravidla, připrav se na zvýšenou četnost úmrtí vyšetřovatelů – na vhodných místech ale navrhujeme případné náhradní vyšetřovatele (z řad vhodných NP z kampaň).

Poznámka pro Archiváře: Text kampaň, kromě specifických částí pro *Pulpové Cthulhu*, kde jsou hráči označováni jako „hrdinové“, mluví o „vyšetřovatelích“. V této úvodní kapitole jsou termíny „vyšetřovatelé“ a „hrdinové“ v rámci jednoduchosti zaměnitelné.

Co zvážit při kampani

Dohrát *Nyarlathotepovy masky* vydá na mnoho sezení. Hráči si mohou dovodit, že překazit plány Nyarlathotepovi je středobodem zápletky, a tak je tímhle směrem netlač a umožni jim, ať si dějovou linii uzpůsobí, jak budou chtít.

Pokud Nyarlathotepův plán uspěje (ať už částečně, nebo úplně), dodatečná dobrodružství tvé vlastní výroby, případně poupravené vydané scénáře se mohou vypořádávat s následky – nebo se taky můžeš rozhodnout se světem skoncovat a neschopnost vyšetřovatelů zastavit Nyarlathotepovy plány zastřít rouškou zapomnění. Budou-li jeho pletichy zmařeny, je možné, že se vyšetřovatelé budou muset už navždy ohlížet přes rameno a hlídat, jestli je nesledují posluhovači Temného boha toužící po odplatě.

Archivář musí přivést k životu různé exotické lokality, navodit správný dojem z jiných kultur a vybalancovat nepřátele a přátele tak, aby si každý vyšetřovatel mohl vydobýt vlastní osud – konečný triumf, případně šílenství nebo trýznivou smrt.

Jakmile je odehráno Peru, úvodní kapitola, kampaň nabere na obrátkách v New Yorku (který je rozepsaný v kapitole **Amerika**), odkud ještě jednou naposledy požádá vyšetřovatele o pomoc jejich dobrý přítel Jackson Elias. Následující kapitoly jsou navrženy tak, aby, co se týče pořadí, ve kterém jsou kapitoly hrány, moc nezáleželo na tom, kam se vyšetřovatelé rozhodnou jet. Vyšetřovatelé si mohou vybrat kteroukoliv z nabízených destinací.

Představené pořadí kapitol v této knize představuje ekonomickou a logickou cestu. Nejběžnější trasa hry je Anglie, Egypt, Keňa a Austrálie se zakončením v Číně. Vyšetřovatelé ale můžou jet nejprve do Číny nebo Keni, případně úplně přeskočit Anglii. Buď flexibilní. Netlač je někam, kam nechťejí jet. Pokud některou z kapitol kampaně přehlédnou, dobře umístěná stopa je tam může zavést později. Pokud to Archivář uzná za vhodné, nevyužitou kapitolu je jako poslední řešení možné rozsekát na nesouvisějící dobrodružství a odehrát jako samostatné hry.

Rozhodnou-li se vyšetřovatelé popasovat s kapitolami v odlišném pořadí, přemýšlej o tom, kde kampaň asi skončí. V ideálním případě by dobrodružství mělo být zakončeno aspoň trochu působivým vyvrcholením. Jako vhodné prostředí pro zakončení kampaně je považován Ostrov šedého draka, nicméně v jednotlivých kapitolách dáváme rady i pro ostatní eventuality a kapitola **Velké finále** podrobněji popisuje metodu, jak určit, do jaké míry byli vyšetřovatelé úspěšní. Každopádně však buď pružný a přizpůsob „příběh“ kampaně svojí skupině.

Datum zatmění v roce 1926 kampaň časově omezuje, avšak zkušenosti Archiváři vždy dokážou „objevit“ další pozdější zatmění, které, je-li to nutné, přidá víc času (viz **Úplná zatmění slunce**, strana 622).

Ze všech hlavních nehráčských postav je Jack Brady nej důležitější. Když k němu Archivář ve strategickou chvíli vyšetřovatele navede (buď během kapitoly Čína, nebo ho může přemístit blíž k vyšetřovatelům, je-li třeba), může tím zajistit, že se dozví o Velkém Nyarlathotepově plánu dřív, než bude Velká brána otevřena.

Vyobrazení historie a prostředí

Historické a geografické detaily jsou vloženy do textu jednotlivých kapitol. Klíčové lokace mají vždy alespoň základní popis a Archivář by neměl váhat přidat další, pokud se bude zápletka rozvíjet. Zkus se neutopit v reálných jménech ulic, přesných vzdálenostech a zbytečných geografických maličkostech.

Všechno, co je potřeba k hraní (co se informací o lokacích týká), sice poskytujeme, Archivář ale může mít chuť přeciť si o neznámých místech něco na internetu, ve starých a nových průvodcích a podobně. Pohled na fotografii Britského muzea nebo Velké sfingy může navodit určitý dojem a umožní ti je náležitě popsat. Exotická místa jsou zábavná; hraj je tak, aby byla sympatická. Hudební kulisa odpovídající prostředí může pomoci navodit správnou atmosféru. Přestože je *Volání Cthulhu* často zasazené do historie, nejde o výuku dějepisu, tak neměj pocit, že by každá lokace měla odpovídat do posledního detailu – soustřed se na zápletku a zbytek přijde. Hlavní je hra.

Rasismus a sexismus

Jelikož se děj odehrává ve 20. letech, jsou jak rasismus, tak sexismus součástí doby. Tam, kde je to obzvlášť relevantní, jsou tyto věci zmíněny v textu; je však kompletně na Archiváři, jak moc nebo málo rasismu a sexismu ve hře použije. Je to hra, a pokud jsou tato témata někomu nepříjemná, klidně je ignoruj. Kromě toho byl text revidován a došlo k redukci stereotypních vyobrazení různých etnik; kultury rekrutují v řadách těch, kdo chtějí sloužit, a ne nutně podle etnického původu. Ve stejném duchu mohou mezi kultisty patřit i ženy; profily pro různé kultisty nepředpokládají, že jde pouze o muže.

Názvy míst ve 20. letech

Názvy mnoha míst navštívených během kampaně se během let mezi dobou, ve které se kampaň odehrává, a dobou, kdy byla napsána a revidována, změnily. Kde je to možné, zůstali jsme u názvů a výslovnosti, které by byly povědomé lidem ve 20. letech.

Peníze

Volání Cthulhu není hrou o účetnictví. Kampaň předpokládá, že vyšetřovatelé mají dostatečné finanční prostředky, které pokryjí „rozumné“ cestovní výdaje a podobné položky, přiměřeně jejich *Zámožnosti*. Nad takovými věcmi může Archivář mávnout rukou, protože pozornost by se měla zaměřovat na záhady,

vyšetřování a zápletku. Samozřejmě tím nechceme říct, že by měl Archivář naprosto ignorovat finanční situaci vyšetřovatelů. Pokud je Zámožnost vyšetřovatele nízká, je vhodné přinutit ho k levnějším způsobům dopravy (toulavé parníky, vagony nižší třídy apod.). Příběh to dále rozvíjí.

Aby byly finanční záležitosti ještě víc upozaděny, Jackson Elias svěřil finanční prostředky do péče svého právníka Carltona Ramseyho sídlícího v New Yorku. Až se vyšetřovatelé sejdou na čtení Eliasovy poslední vůle, dostanou z jeho rezerv rentu na pokrytí cestovního a výdajů nutných na splnění poslední žádosti svého dobrého přítele – jmenovitě dokončení jeho mise, ve které jde o zničení celosvětového spiknutí, které odkrýval. Ramsey proto během kampaně funguje v podstatě jako banka vyšetřovatelů, díky čemuž se nemusí přehnaně starat o peníze a můžou se zabývat svým úkolem.

Archivář může z nedostatku peněz čas od času udělat problém, protože posílání peněz dálkově nebylo v roce 1925 tak rychlé a jednoduché jako dnes. Finance se můžou zdržet a může dojít ke zpožděním, což přinutí vyšetřovatele čekat, používat jen ty peníze, které mají u sebe, případně se bez nich obejít – jak Archivář uzná za vhodné. Doporučujeme ti však vytáhnout takový kousek pouze jednou nebo dvakrát, pravděpodobně ve chvíli, kdy se hra bude přesunovat do míst, jako je Keňa nebo Austrálie. Situace, kdy jsou vyšetřovatelé nechaní na holičkách a vydání na milost rozzlobenému kultu, může zvýšit napětí a přinutit hráče konat zoufalé akce – uprchnout nebo se skrýt, dokud jim nepřijdou finance.

Smrtonosnost

Původní *Nyarlatbotepovy masky* byly slavné svou smrtonosností. Vybíjeny byly s vysokou frekvencí celé skupiny vyšetřovatelů. Ačkoli časté morbidní smrti mohou být pamětihodné, mají neblahý účinek v tom, že často předčasně ukončí kampaň a spousta skupin se nikdy nedostane na konec nebo k uspokojivému závěru. Vysoká fluktuace vyšetřovatelů navíc znesnadňuje hráčům sžít se se svými postavami a kampaní obecně. Je to záležitostí vkusu každé skupiny a něco, co by měl Archivář zvážit při přípravě kampaně.

Revidovaná verze se smrtonosností zabývala a upravuje některá setkání, která měla potenciál vybit celou skupinu. Některá setkání byla upravena pro klasické *Volání Cthulhu*, ale pro *Pulповé Cthulhu* byla nebezpečnost stejných setkání naopak navýšena. I přes tyto úpravy mají některé klíčové scény pořád potenciál pár postav oddělat – a to je naprosto v pořádku. Archivář by se neměl ostýchat nechat vyšetřovatele zemřít nebo je nechat trvale zešít, pokud to situace vyžaduje. Tuctová smrt postavy (většinou) není zábava, tak se vyvaruj nahodilé krutosti a nech vyniknout efektní prvky kampaně. Vždy ale nech alespoň jednoho nebo dva vyšetřovatele nežít, jinak kampaň končí!

Pokud jde o vyobrazení kultů, jejich velekněží budou chtít vyšetřovatele nejspíš nejprve vyslýchat, než je obětují svému temnému pánovi; přepadení a boje by tak měly směřovat k polapení hráčských postav, a ne jejich zabití. To nejen že sniží pravděpodobnost, že zemřou všichni vyšetřovatelé, ale také se tím může prohloubit zážitek a vzrušení z kampaně, neboť zajatí vyšetřovatelé teď budou potřebovat pomoc svých druhů.

Pokud ty a tvoje skupina preferujete boj, v němž jde o hodně, autoři doporučují použít *Pulповé Cthulhu*. Pulpoví hrdinové vydrží daleko víc bolesti, ale v konečném důsledku jsou stejně křehcí a chatrní, i když se sázky zvýší. Pravidlo „Jak se vyhnout jisté smrti“ (*Pulповé Cthulhu*, strana 61) se tvým hráčům nejspíš zalíbí, ale i po aplikaci této mechaniky mohou pulpoví hrdinové v *Nyarlatbotepových maskách* stále zemřít. Jak je to u pulpových hrdinů vždycky, pokud se zdá, že si s nebezpečími hravě poradí, Archivář by měl úměrně navýšit nebezpečnost zvýšením počtu nepřátel a jejich schopností. A naopak, pokud v klasické hře vyšetřovatelé rychle umírají nebo podléhají vážným zraněním, trochu uber a hrozbu sniž. Samozřejmě buď připravený a bude-li to potřeba, měj v hlavě připraveny vhodné náhradní vyšetřovatele (viz **Náhradní vyšetřovatelé**, strana 27).

Hráčská očekávání

Tato kampaň může tvé hráče čas od času frustrovat a motat hlavy jejich vyšetřovatelům. Stop přešel. Zlo na každém kroku. V New Yorku vyšetřovatelé nevědí, co nebo koho mají hledat. V Anglii, Egyptě, Keni, Austrálii a Číně jsou nebezpečná vedlejší dobrodružství bez napojení na hlavní zápletku. Vzkříšení Neitokret v Egyptě nemá vliv na otevření Velké brány a podobně. Neváhej upravovat stopy, případně měnit motivaci kultistů, aby byla hra zábavná. Vyšetřovatelé jednou musejí narazit na odpor a v té chvíli se hráči dostanou do akce, jež slouží jako protipól vyšetřování, které je tak často středobodem *Volání Cthulhu*.

Zakončení kampaně

Ačkoli je rámeček kampaně široký, její zakončení závisí na tom, zda vyšetřovatelé úspěšně zabrání otevření Velké brány. Existují dvě možnosti.

Zablokování Velké brány: Brána nemusí být funkční z několika důvodů. Nejpravděpodobnějším je, že vyšetřovatelé odhalí tajemství Oka světla a temnoty a použijí ho k ochraně jednoho (nebo všech) ze tří vrcholů trojúhelníku, ze kterých může být Velká brána otevřena (Keňa, Austrálie a Čína). Nyarlatotep nyní bohužel zná tajemství ochrán: on a jeho sluhové mohou tyto kdysi neviditelné pečete během několika měsíců nebo let zničit.

Zabránit Velkému rituálu může zároveň likvidace M'Weru a Nyarlathotepova zplodence, Roberta Hustona a Ho Fanga. Ostatní, jako je Edward Gavigan, Neitokret nebo Omar al-Šáktí, je ale mohou zastoupit. Jsou-li předem varováni, mohou odcestovat na příslušné místo a Velký rituál vykonat. Přeje-li si Archivář nechat otevřené možnosti pro případ, že se vyšetřovatelům nějak povede rozbít kultu v Číně, Keni a Austrálii, slabší verze vykonaná někde jinde by mohla také fungovat.

Zastavit nebo alespoň omezit otevření Velké brány lze i tak, že se siru Aubreyu překazí plány s raketou. Provedení Velkého rituálu by samo o sobě mělo stačit, takže jediným účinným způsobem, jak kultisty zastavit, je uvěznit či jinak odstranit osoby, jako je M'Weru, Huston, Fang a sir Aubrey.

Pokud se Brána otevře: V dílech H. P. Lovecrafta je aktivita Mýtu nejsilnější mezi lety 1927 až 1934. Hypotéza, která tuto kampaň pohání, spočívá v tom, že se v roce 1926 stalo něco, co takovou erupci zla vybudilo či vyprovokovalo. Astrologická síla úplného zatmění slunce z roku 1926 je událost, která umožňuje pozměnit předivo světa, a událost, kolem které se tato kampaň točí.

Bude-li si to Archivář přát, svět, jak ho známe, po otevření Velké brány skončí a dojde ke Konci věků. Nebo se také mohou události odehrát tak, jako to známe z historie. Velká krize, obrovské přírodní katastrofy a hladomory, celosvětový vzestup totalitních států, terorismus, brutalita, militarismus a ekonomické vykořisťování – to vše povede lidstvo k záhubě. Ve druhém případě se změní akorát časový rámec, jelikož příchod Konce věků bude pomalejší – vyšetřovatelé tak možná budou mít dostatek času na nalezení způsobu, jak napravit škody a Velkou bránu zavřít. V této nové éře budou hrozby ze strany Mýtu s plynoucími lety čím dál silnější a častější, až jednoho dne v budoucnosti (který určí Archivář) přijdou Prastaří, nabítní energií protékající Velkou branou, a ukončí nadvládu lidstva.

Kapitola **Velké finále** se podrobněji zabývá několika možnými konci a poskytuje Archiváři rady ohledně toho, jak zhodnotit úspěch snah vyšetřovatelů, pohybujících se mezi různými lokacemi kampaně.

PŘÍPRAVA NA HRU

Až si přečteš celou kampaň a získáš vzhled do hlavní zápletky a postav, doporučujeme ti, aby sis před hrou připravil každou kapitolu. Zvýrazni si důležité nadpisy a oddíly v textu, a pokud chceš, připrav si výcuc hlavních událostí, do kterého můžeš v případě nutnosti nahlédnout.

Statistiky NP a profily příšer k rychlému nahlédnutí najdeš pohromadě na konci každé kapitoly nebo vedlejšího scénáře. Doporučujeme tyto oddíly okopírovat/vytisknout na samostatné listy, aby je Archivář měl po ruce a nemusel listovat v knížce. Rovněž vytisknuté portréty hlavních NP, které budeš ukazovat hráčům (můžeš je i připevňovat na karty nebo na vhodnou desku vedle herního stolu), mohou při procházení dobrodružstvím pomoci hráčům rozlišit od sebe jednotlivé spojence a zloduchy.

Doporučujeme Archiváři rozdělit podklady pro hráče podle kapitol (například v obálkách nebo plastových obalech), aby je bylo jednodušší hledat a třídit. Někteří Archiváři možná dají hráčům jejich vlastní poznámkové bloky či jedno velké album, do kterého budou podklady vkládat a zapisovat si do něj své postřehy. Z těchto věcí se stanou v podstatě deponitáře vědění vyšetřovatelů; herní pomůcka, která může teoreticky přecházet k náhradním vyšetřovatelům, bude-li potřeba.

Kampaň lze samozřejmě hrát a užít si ji bez jakékoliv z těchto „pomůcek“. Každý Archivář a skupina hrají jinak, takže použij cokoli, co ti při vedení kampaně pomůže. Není potřeba to přehánět – i pár poznámek tužkou za okrajem nebo na zmuchlaném papíru může stačit.

A nakonec, když svoláš hráče k *Nyarlathotepovým maskám*, upozorni je, že jde o rozsáhlou kampaň, která k dokončení vyžaduje mnoho sezení. V závislosti na frekvenci hraní může kampaň trvat několik měsíců až rok nebo i víc. Zeptat se hráčů, jestli se kampaně chtějí účastnit, je důležité – zápletky je složitá. Když zajistíš, že tví hráči odehrají většinu sezení, znamená to, že co se zápletky týká, všichni budou v obraze. Závazek je to sice značný, nicméně odměna pro tebe i tvé hráče bude obrovská a nakonec i velmi uspokojivá.



TVORBA VYŠETŘOVATELŮ

V oddílu **Předpřipravené postavy** najdeš sbírku předpřipravených vyšetřovatelů, kteří jsou navrženi tak, aby s nimi bylo možné začít hrát úvodní peruánskou kapitolu. Každý má totiž důvod cestovat do Jižní Ameriky nebo tam už být a zapojit se do expedice, kterou tam Augustus Larkin organizuje. Některé skupiny mohou preferovat vytvoření vlastních postav, které se budou potýkat s nástrahami této kampaně.

Pokud hráči vytvářejí nové vyšetřovatele kvůli prologu, může je lákat uzpůsobit je dle toho a dát jim jazyky a dovednosti týkající se přežití ušité na míru Peru. To však může být omezující, jakmile pokročí do hlavní kampaně. Vyšetřovatelé, kteří se plynule domluví anglicky, jsou pro větší část *Nyarlahotepových masek* klíčoví.

Jelikož se vyšetřovatelé dozvědí o peruánské expedici z článků v mezinárodním tisku, případně díky akademickým nebo jiným konexím, nebo je může osobně zlanřit Larkin, mohou být hráčské postavy z jakékoliv země a mít jakékoliv zázemí. Archiváři, kteří nechtějí odhalit, že Peru vede do rozsáhlejší kampaně *Nyarlahotepových masek*, by měli hráčům zdůraznit, že expedice získává pozornost mezinárodního tisku, takže dává smysl, že vyšetřovatelé jsou cizinci, které Peru zlákal. Aby spolu mohli vyšetřovatelé komunikovat, měl by Archivář navrhnout, že by všichni měli mít alespoň do určité míry vyvinutou dovednost angličtinu. Jistá znalost španělštiny se v Peru určitě vyplatí, nicméně není to nezbytnost, jelikož hlavní NP v Peru umí aspoň trochu španělsky a můžou v případě nutnosti sloužit jako tlumočníci (španělština není ve zbytku kampaně převažujícím jazykem).

Nakonec by se mělo zajistit, že cesta do Peru (i kamkoliv jinam) bude vůbec možná; kampaň požaduje po vyšetřovatelích, aby se vydali na mezinárodní cesty, takže zajistit, že vyšetřovatelé jsou typy, pro které to není moc velká zátěž nebo problém, je klíčové.

Pokud se tyto body vezmou v úvahu, téměř jakýkoliv nápad na postavu, se kterým hráč pro hraní Peru přijde (případně Ameriky, budeš-li ignorovat prolog), bude vhodný i na zbytek kampaně.

Povolání vyšetřovatelů a hrdinů

Doslova jakékoliv povolání vyšetřovatele nebo pulpového hrdiny je pro tuto kampaň vhodné. Její úvodní scénář se točí kolem archeologické expedice; požádej hráče, aby zvážili, jaké povolání bude pro takový podnik vhodné. Tady je několik nápadů:

- **Intelektuální typy:** Archeolog, duchovní, historik, lékař, lingvista, misionář, muzejní kurátor, novinář, obchodník se starožitnostmi, okultista, spisovatel, vědec.
- **Expediční průvodci a ochranka:** Boxer/zápasník, horolezec, lovec velké zvěře, mechanik, námořník, průzkumník, překladatel, vojenský důstojník/voják, zálesák.
- **Pomocníci a asistenti:** Fotograf, majordomus/slůha/sluzebná, osobní strážce, sekretářka, student, výzkumník.
- **Ti, co touží po útěku:** Pán/lady, samouk, zločinec.
- **Ti, co touží po inspiraci:** Herec, hudebník, misionář, okultista, umělec.

Většina povolání zmíněných výše lze najít v *Pravidlech Volání Cthulhu*, *Průvodci vyšetřovatele* nebo *Pulpovém Cthulhu*; to však není případ všech, jako například překladatele. V takových případech a v případech, kdy si hráč vymyslí svoje vlastní povolání, rozhodni, kterých osm dovedností plus *Zámožnost* tuto roli nejlépe definují; body profesních dovedností by pak měly být utraceny na tyto dovednosti.

V jedné z testovacích her byl jeden z vyšetřovatelů hercem, jehož agent mu dohodil místo v peruánské expedici, aby mu tím zvýšil publicitu a věhlas; další byl profesorem archeologie a další byl „kšeftařem“ expedice. Ti, kteří nemají vhodné dovednosti nebo znalosti mohou mít místo toho prostředky na financování expedice, a v podstatě si tak svou účast v ní koupit.

Vyšetřovatelé se na počátku úvodní kapitoly nemusejí znát, protože se poznají během událostí v Peru. Kampaň předpokládá, že se vyšetřovatelé po skončení prologu čtyři roky nesetkají, dokud je v roce 1925 nekontaktuje Jackson Elias. Eventuálně je možné, že hráči odehráli pár scénářů s již existující skupinou vyšetřovatelů a chtějí je použít i v *Nyarlahotepových maskách*; v tom případě musí Archivář najít důvod, proč by tato existující skupina vyšetřovatelů měla na peruánskou expedici jet.

Užitečné dovednosti

Když budeš pomáhat hráčům s tvorbou jejich postav, může jim pomoci, když jim poradíš, které dovednosti budou nejužitečnější.

Užitečné dovednosti: Archeologie, Bystré oko, Historie, Knihovnictví, Mechanické opravy, Naslouchání, Navigace, Nenápadnost, Okultismus, První pomoc, Přestrojování, Přírodopis, Psychologie, sociální dovednosti (Přesvědčování, Šarm, Výřečnost, Zastrasování), Věda (biologie, fyzika, inženýrství), Vrh, Zámečnictví a také Boj na blízko (rvačka) a nějaká dovednost Střelné zbraně.

CO KDYŽ VŠICHNI ZEMŘOU NEBO ZEŠÍLÍ?

V Peru?

Kampaň předpokládá, že alespoň někteří z vyšetřovatelů přežijí úvodní kapitolu, a tak je Jackson Eliase může kontaktovat, až se na začátku hlavní kampaně vrátí do New Yorku. Co když ale všichni vyšetřovatelé zemřou, trvale zešílí nebo je události v Peru jinak zneschopní? Pokud by se něco takového stalo, umožni hráčům vytvořit si nové postavy nebo je eventuálně nech, ať se chopí kontroly nad jakýmkoliv spojencem, kterého Elias v Peru potká. Vyšetřovatelé, kteří do Peru nejeli, by měli být považováni za „další“ dobré přátele Jacksona Eliase; lidi, které poznal a spřátelil se s nimi při práci na jiných případech v jiných zemích. Elias sáhne do řad těchto přátel, pokud ti, které si udělal v Peru, již nejsou dostupní.

V Americe nebo Anglii?

Je možné dodat existující skupinu nehráčských vyšetřovatelů, přátele Hiltona Adamse, které je možné do záhady zatáhnout na základě interakce s vyšetřovateli a hrůz zažitých v Ju-Ju House. Eventu-

álně vedle toho může Carlton Ramsey vyhledat další kontakty Jacksona Eliase a zatáhnout je do zápletky.

Nejpravděpodobnější osobou, která zavětrí stopu v Anglii, je inspektor Barrington, jenž může pomoci vyšetřovatelům v rámci řešení vražd v Soho. Jak se Barrington noří hlouběji do případu, může při tom požádat své známé a kontakty, aby sledovali krvavou stopu vedoucí z Misr House.

Jinde?

V Egyptě a Šanghaji se můžou vhodnými NP stát Nigel Wassif a Anthony Chang, jelikož jsou oba špióni pracující pro britskou korunu. Oba můžou požádat své kontakty a přátele, aby jim pomohli uspořádat díly skládačky, které našli vyšetřovatelé. Podobně i Isoge Taro je agent v utajení Japonského císařského námořnictva, který by klidně mohl chtít vést skupinu náhradních vyšetřovatelů za odkrytím hrůzná celosvětové sítě, která ohrožuje celé lidstvo.

V Keni a Austrálii je hledání vhodných „stmelujících“ NP trochu složitější, a tak

Archiváři doporučujeme využít Carltona Ramseyho. Ten může, pokud by došlo na nejhorší, požádat „další“ dobré přátele Jacksona Eliase.

Přerod NP v hráčskou postavu

U každého příkladu, který jsme uvedli, radíme Archiváři, aby nad zmíněnou NP předal hráči kontrolu a dal mu jistou svobodu ji nadále rozvíjet a přizpůsobit si ji. V tom případě sečti hodnoty profesních dovedností postavy (vlastnosti vhodné pro povolání) a přičti je k hodnotě zájmových bodů. Pak sečti body, které mají v dovednostech ve svých profilech, odečti druhou hodnotu od první a zbývající body použij k posílení jakýchkoli dovedností, které si hráč přeje. Pokud už žádné body nezůstávají, může dát Archivář hráči 50 nebo 100 dovednostních bodů, aby je utratil, jak bude chtít, a přizpůsobil si tak vyšetřovatele podle svého. Stejnou matematiku použij i na pulpové hrdiny. Umožni hráči, aby si vybral odpovídající pulpový archetyp a vhodné talenty (nejsou-li již uvedené), a uprav hlavní vlastnosti pomocí nového hodu dle rad v *Pulpovém Cthulhu*.

Jazykové dovednosti mohou být také užitečné, ale nezapomeň, že ve všech lokacích kampaně si lze najmout překladatele, průvodce a další specialisty. Chybějící-li vyšetřovatelům nějaké základní dovednosti, expert na určitý obor jde za určitou sumu obvykle sehnat. Může mezi ně patřit kasařství (Zámečnictví) nebo plachtění (Pilotování), ale také lékařská pomoc (Lékařství, První pomoc a Psychoanalýza) z místní nemocnice, od doktora nebo mudrce (ve více venkovských oblastech).

Náhradní vyšetřovatelé

Pokud vyšetřovatel zemře nebo zešílí, jeho hráč by měl mít možnost si bez omezení importovat nebo vytvořit novou postavu. Noví vyšetřovatelé by měli buď mít nějakou spojitost

s místem, kde poprvé vstoupí do hry, nebo by ta spojitost měla být přes postavu, což může spočívat ve vztahu k jednomu nebo více vyšetřovatelům nebo jakékoliv spojenceké NP. Následuje pár doporučení, která popisují narativní logiku kampaně, a jsou obzvláště vhodná.

Archivář a dotčení hráči by pro uvedení náhradního vyšetřovatele měli zkusit vymyslet hodnověrné důvody, které budou v souladu s logikou kampaně. Obzvláště efektivní je, když jsou vyšetřovatelé součástí organizace vyšetřovatelů. V této souvislosti se Archiváři doporučuje použít „další dobré přátele Jacksona Eliase“ jako volnou organizaci, ze které se bude kampaň dle potřeby doplňovat náhradními vyšetřovateli. To jsou lidé, se kterými se někdy v minulosti světoběžnický výzkumník



a spisovatel Jackson Elias seznámil a kteří (stejně jako vyšetřovatelé) přiloží ruku k dílu, pokud je Eliasův právník Carlton Ramsey povolá. Vzhledem k Eliasovým početným výpravám se dá předpokládat, že na svých cestách poznal pestrou sbírku lidí – někteří mohli mít něco společného s jeho výzkumem Carlyleovy expedice, a ti jsou nejspíš pořád na místech, jako je Nairobi, Káhira, Šanghaj a podobně.

Ramsey, představený v americké kapitole, je Eliasův dávný přítel a právník, který od něj dostal úkol podporovat jeho dobré přátele – vyšetřovatele – v plnění jeho poslední mise. Ramsey funguje jako neviditelná podpora, pomáhá řešit problémy, zařizuje cesty a zároveň slouží jako archiv informací, které vyšetřovatelé sesbírají, zatímco se noří hlouběji do záhad kampaně. Předpokládá se, že si Elias dělal záznamy o všech, kdo mu pomohli nebo ho podpořili, a tyto záznamy – „Černý notýsek Jacksona Eliase“ – jsou v držení Ramseyho v New Yorku. V případě nutnosti může Ramsey vyhledat jednoho z Eliasových důvěryhodných kontaktů a zapojit ho do mise tak, že sjedná schůzku s vyšetřovatelem. Podmínkou samozřejmě je, že vyšetřovatelé Ramseymu důvěřují a udržují s ním během kampaně kontakt. Další detaily o Carltonu Ramseyem najdeš na straně 108 kapitoly Amerika.

Vzhledem ke globální povaze kampaně je potřeba dát náhradním postavám, které nejsou poblíž vyšetřovatelů, dostatek času na přepravu lodí nebo vlakem. Takovým postavám je nejspíš řečeno, aby na vyšetřovatele počkaly na místě další zastávky lodě. Hráč bez postavy samozřejmě nemůže čekat několik sezení, dokud náhradní vyšetřovatel nedorazí. V takových případech je možné hrát za místního spojence (nebo najatou pomoc), dokud se vyšetřovatelé nesetkají s náhradní postavou. Takové ad hoc postavy se patrně s vyšetřovatelem rozloučí (a pořádně si oddechnou) při jejich odjezdu. Pokud například člen skupiny zemře v Egyptě, po dobu pobytu v Káhiře (logicky) se může k vyšetřovatelům přidat egyptský průvodce nebo známý-turista, ale je nepravděpodobné, že by následovali vyšetřovatele do Číny nebo do jiné země.

Povšimni si, že některé NP, které se v kampani objevují, by mohly být vhodnými náhradními vyšetřovateli – pro Archiváře jsou potenciální kandidáti zmíněni v textu.

Poslední připomínky

V každé kapitole jsou zmíněny důležité historické informace relevantní pro danou lokaci. Následují některé obecné historické poznatky – použij je k ozvláštnění a oživení kampaně, ale nemusíš se zabývat přílišnými detaily. Pamatuj, že *nikoho* nebaví, když se tráví příliš dlouhá doba zařizováním cest, sepsáním obsahu zavazadel nebo řešením záležitostí peněžních kurzů. Zaměřuj se na zápletku a v zájmu plynulosti hry hoď maličkosti za hlavu.

V polovině 20. let neexistovaly žádné mezinárodní aerolinky. Když se letadlo dokodrcalo přes severní Atlantik, byly z toho novinové titulky. Pozemní cestování na delší vzdálenosti se spoléhalo na železnice. Pouze některé části západní Evropy a severovýchodní Ameriky měly silnice vhodné na dlouhé cesty automobilem. Za cestu není možné platit šeky nebo kreditními kartami a útratu je možné platit pouze místní měnou. Finance lze ovšem doplnit bankovními úvěry.

Všechny telefonní hovory procházejí přes operátora. Spojit dálkový hovor může trvat klidně hodinu i víc; operátor vám zavolá zpět, jakmile je linka otevřena. Mezikontinentální telefonní linky neexistují. Rychlost poštovních zásilek je často velmi rychlá po městě, na dlouhé vzdálenosti je přinejlepším neuspěchaná. Nejlepší na rychlou komunikaci a domluvu napříč kontinenty jsou telegramy.

Britská libra má nejbližší k univerzálně akceptované měně, ale je možné, že nebude bez váhání směnitelná v některých obchodech, dokonce ani v Egyptě, Austrálii nebo Číně. Samozřejmě ji berou v Keni. Mince vyražené ze stříbra nebo zlata jsou bez váhání akceptovány všude.

Staré knihy a svrchníky sice pohraniční strážé nezajímají, ale starobylé artefakty, předměty zřejmě umělecké hodnoty, cenné drahokamy a kovy, drogy, pistole a jiné zbraně obvykle získají jejich plnou pozornost. Ti, kdo se zapletou do nezákonných aktivit, mohou být pronásledováni zákonem, a pokud jsou vyšetřovatelé v nějakém státě usvědčeni nebo z něj vykážani, může se to objevit v novinách, což může být na obtíž, pokud se budou snažit být nenápadní.

KLÍČOVÉ NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Tady jsou vyjmenováni důležití lidé hlavní kampaně *Nyarlahotepových masek*. Následující abecední seznam poskytuje stručný přehled postav a udává jméno kapitoly, ve které se objevují. Všimni si, že NP objevující se v peruánské úvodní kapitole (kromě Jacksona Eliase) tu zmíněny nejsou, jelikož se v hlavní kampani neobjevují.

Adams, Hilton – (Amerika) Nevinný muž, na kterého hodil Kult Krvavého jazyka své vražedné řádění.



Adamsová, Millie – (Amerika) Manželka Hiltona Adamse odhodlaná očistit manželovo jméno stůj co stůj.

al-Dahábí, Ahmed – (Egypt) Nazír mešity Ibn Tulún, ochránce Neitokretina podvazku.



al-Šáktí, Omar – (Egypt) Egyptský majitel plantáže a velekněz Bratrstva Černého faraona. Nedaleko od něj se vždy drží jeho kočka Hetep.



Atwrightová, Miriam – (Amerika) Vědecká knihovnice na Harvardu, která v minulosti pomohla Jacksonu Eliasovi s jeho výzkumy a obdivovala ho.

Baines, Reggie – (Keňa) Majitel nejlepšího hotelu v Nairobi jménem Hampton House.



Barrington, inspektor James – (Anglie) Řeší takzvané „Egyptské vraždy“ pro Londýnskou metropolitní policii.

Besart, Warren – (Egypt) Působil jako obchodní zástupce pro Rogera Carlylea v Káhiře; vinou toho, co viděl během své služby u Carlyleovy expedice, se stal závislým na hašiši.



Brady, Jack „Brass“ – (Čína) Osobní strážce Rogera Carlylea. Je mu neochvějně věrný od chvíle, kdy ho Carlyle zachránil před obviněním z vraždy. Nyní se ukrývá v Šanghaji.



Broadmoorová, Agatha – (Egypt) Členka Cliveovy expedice. Je to senzibil a médium, kterou si najal dr. Henry Clive, aby zkontaktovala Neitokret. Nevědomky ale pomohla k jejímu zmrtvýchvstání.

Brunton, George – (Amerika) Dozorce v Umrlčím domě ve věznici Sing Sing, kde Hilton Adams čeká na popravu.

Bumpton, seržant Leonard – (Keňa) Nespolehlivý svědek z místa Carlyleova „masakru“.

Buckley, Bill – (Austrálie) Zavražděn před deseti lety Vernem Slatterym. Jeho duch stále straší kolem Dingo Falls, nedaleko od Cuncudgerie.

Bundari – (Keňa) Africký kmenový šaman s velkou mocí. Může pomoci vyšetřovatelům, pokud je jejich pátrání zavede k Hoře černého větru. Bundari má také pomocníka jménem Okomu.



Burralong, Billy – (Austrálie) Ačkoli pracuje pro Toddyho Randolpha, není to kultista a může se stát přítelem vyšetřovatelů.

Carlyleova expedice – (n/a) Hlavními členy byli Roger Carlyle, dr. Robert Huston, Hypatie Mastersová, sir Aubrey Penhew a Jack Brady.



Carlyleová, Erica – (Amerika) Poté, co byl Roger Carlyle prohlášen za mrtvého, jde o jedinou dědičku Carlyleových milionů. Může být ochotná znovuotevřít vyšetřování, aby se dozvěděla pravdu o smrti svého bratra.

Carlyle, Roger – (Čína) Vůdce Carlyleovy expedice a milionářský playboy. Krásná M'Weru ho nabídne Nyarlathotepovi a mladý Carlyle má příliš slabou povahu na to, aby Hemživému chaosu odolal. Je chybně považován za jednu z obětí keňského masakru. V době, kdy se kampaň odehrává, strádá v hongkongské psychiatrické léčebně, kam ho umístil Jack Brady.



Chang, Anthony – (Čína) Mladý a nezkušený vlastník *Šanghajského kurýra*. Zároveň britský špion.

Chaudhary, Puneet – (Anglie) Dovozce/vývozece a majitel skladu v Limehouse; nelegálně dováží Bratrstvu Černého faraona artefakty a další zboží pochybné povahy.



ÚVOD

Čoj Mej-ling – (Čína) Milenka Jacka Bradyho, která klidně obětuje svůj život, aby ho ochránila. Několik dní je vyslýchána čarodějem Carlem Stanfordem.



Čchu Min – (Čína) Vůdce organizace Rozhodný čin, nejnásilnějšího a nejlépe vyzbrojeného křídla vlastenecké ligy Nová Čína.

Cliveova expedice – (Egypt) Hlavními členy jsou Henry Clive, Agatha Broadmoorová, James Gardner, Johanna Spechtová a Martin Winfield.

Clive, dr. Henry – (Egypt) Archeolog a člen Bratrstva Černého faraona, který pomáhá se vzkříšením Neitokret.



Corey, Joe – (Amerika) Osobní strážce Ericy Carlyleové. Ostrý hoch.

Corydon, Roger – (Keňa) Náměstek koloniálního ministerstva vnitra v Keni, který se domnívá, že žádné další vyšetřování Carlyleova masakru není potřeba.

Cowles, prof. Anthony – (Amerika) Z Univerzity v Sydney, nyní působící na Miskatonické univerzitě v Arkhamu. Viděl úžasné fotografie starobylých ruin v západní Austrálii, které pořídil Arthur MacWhirr.



Cowlesová, Ewa – (Amerika) Inteligentní a krásná dcera Anthonyho Cowlese.

Dodge, prof. David – (Austrálie) Mladý profesor archeologie na Univerzitě v Sydney a zkušený průvodce Západní Austrálii.



Elias, Jackson – (Peru, Amerika) Světoběžnický spisovatel specializující se na kultury smrti a další podivné organizace. Doslechl se o Nyarlathotepově plánu, ale kultisti ho dostihli a zabili.

Emerson, Arthur – (Amerika) Nevinný Newyorčan. Jakožto dovozce/vývozce je schopný obstarat adresu Ju-Ju House, který chce Jackson Elias navštívit, a také jméno Ahdži Singha.



Efti, Nessím – (Egypt) Nositel Akmalláhova meče v Ibn Tulúnu.



Endicott, plk. Henry – (Keňa) Provozuje lovecké sídlo nedaleko Nairobi.



Essam, Yalesha – (Anglie) Břišní tanečnice v nočním klubu Modrá pyramida, jejíž přítel byl zavražděn Bratrstvem Černého faraona.

Fells, Douglas – (Amerika) Avantgardní sochař z New Yorku. Přítel a bývalý vyšetřovací partner Hiltona Adamse.



Ferris, Adrian – (Amerika) Tajemník Rady pro zdravotní záležitosti, který u sebe má záznamy pacientů dr. Hustona, včetně Rogera Carlylea.



Gardner, James – (Egypt) Archeolog z Cliveovy expedice. Má teorii, že se pod Sfingou nachází podzemní labyrint.

Gavigan, Edward – (Anglie) Ředitel Penhewovy nadace a velekněz Bratrstva Černého faraona.



Grey, Bradley – (Amerika) Právník Ericy Carlyleové z New Yorku; partner ve firmě Dunstan, Whittleby a Grey.



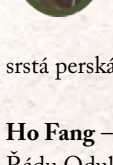
Grogan, Jeremy – (Austrálie) Přeživší útoku kultu ve Velké písečné poušti v Austrálii.



Hakím – (Egypt) Zloděj, který se vydává za průvodce a okrádá své svěřence.



Hetep – (Egypt) Zlovolný kočičí démon Omara al-Šaktího. Tato bytost vypadá jako bílá dlouhosrstá perská kočka.



Ho Fang – (Čína) Dovozce/vývozce a velekněz Řádu Odulé ženy. V současné době je s ním čaroděj Carl Stanford.



Ho Tsu-ši – (Čína) Ho Fangovo jediné dítě, je nevyčísitelně šílená.



ÚVOD



Huston, dr. Robert – (Austrálie) Kdysi elegantní jungovský analytik z New Yorku. Z Hustona se ale stal zapálený Nyarlathotepův nohsled a nyní působí jako vůdce kultistů v Austrálii, kde oživil Kult Písečného netopýra.

Isoge Taro – (Čína) Isoge, vydávající se za předačku v továrně, je kapitán Japonského císařského námořnictva, který vyšetřuje zvěsti o spojitosti jisté superzbraně s Jackem Bradym a čínskými komunisty.



Jermyn, Neville – (Keňa) Potomek sira Wadea Jermyna. Neville chce vést vyšetřovatele na dlouhou túru do Belgického Konga a nalézt bájně Bílé město.

Johnson, Needham – (Amerika) Reportér pro *New York Age*. Přítel a bývalý parták-vyšetřovatel Hiltona Adamse.



Kafúr, dr. Ali – (Egypt) Rezidentní expert Egyptského muzea v oblasti okultismu a archeologie. Skvělý lingvista.

Kakakatak – (Austrálie) Zástupce Vznesené rasy Yith, kterého Huston fyzicky přenesl do současnosti. Tato entita je schopná na Hustona snadno vyzrát – ale pouze když vyšetřovatelé získají její plnou pozornost.



Kaurová, Taan – (Keňa) Obchodnice s čajem a agentka Kultu Krvavého jazyka. Provede proti vyšetřovatelům několik magických útoků.

Kensington, Jonah – (Amerika) Vlastník a šéfredaktor Prospero House, malého vydavatelství, které vydává knihy Jacksona Eliase.



Kenyatta, Johnstone – (Keňa) Kenyatta, kterého zná Sam Mariga, je místní vůdce, který vezme vyšetřovatele ke Starému Bundarimu. Johnstone je později znám jako Jomo Kenyatta.

Lemming, dr. Mordecai – (Amerika) Samozvaný expert na folklór a mytologii, se kterým se občas radí newyorská policie.



Li Wen-Čcheng – (Čína) Mladý křesťanský intelektuál a zkušený průvodce po Šanghaji.

Lin Jienju – (Čína) Mocná žena, obchodnice s informacemi a vášnivá sběratelka odhodlaná získat *Sedm tajemných knih Hsanových* do své sbírky poté, co byly ukradeny Jackem Bradym. Ví o existenci Mýtu Cthulhu, ale nevěnuje tomu pozornost, dokud něco nezasahuje do jejího byznysu.



Lun Jün – (Čína) Astrolog, který si splete vyšetřovatele s demony, které poslal jeho obchodní rival, aby ho potrestal.

Mackenzie, Robert B. F. – (Austrálie) Obyvatel Port Hedland. Poslal fotografie ruin ve Velké písečné poušti profesorovi Anthonyemu Cowlesovi.



„McChum“ (Chum, Fergus) – (Čína) Majitel baru U Potácejícího se tygra. Sice zná mnoho tajemství, ale kde se nachází Jack Brady, netuší.



M'Dari, Mukunga – (Amerika) Velekněz Krvavého jazyka. Jeho chrám se nachází ve sklepě Ju-Ju House.



M'Weru – (Keňa) Velekněžka Krvavého jazyka. Mocná čarodějka a žena, která svedla Rogera Carlylea.

Mahmúd – (Egypt) 11letý sirotek z ulice; zkušený průvodce.



Mahoney, Mickey – (Anglie) Přítel Jacksona Eliase a vydavatel pomlouvačného bulváru *Sóllokapr*.

Mariga, Sam – (Keňa) Africký nacionalista, který může navést vyšetřovatele k Johnstonu Kenyattovi.



Mastersová, Hypatie – (Keňa) Členka Carlyleovy expedice, údajně aby ji fotograficky zdokumentovala. Během kampaně se z ní stane živý inkubátor pro Nyarlathotepova zplodence.

ÚVOD

Mills, Art – (Amerika) Jazzový trumpetista z Harlemu. Bývalý přítel a parták-vyšetřovatel Hiltona Adamse.



Mu Hsien – (Čína) Vysloužilý asistent kurátora Šanghajského muzea s obšírnými znalostmi a mnoha kontakty, mezi kterými je i Čchu Min. Jack Brady žije v tajné místnosti v Muově skromném domově.



N'Kwane, Silas – (Amerika) Majitel Ju-Ju House a Mukungův posluhovač.



Nadžár, Faráz – (Egypt) Obchodník se starožitnostmi; znají ho Roger Carlyle a Warren Besart.



Nawisha, Abdul – (England) Majitel nočního klubu Modrá pyramida v Soho.



Naziz, Salím – (Egypt) Uznávaný a erudovaný *dragoman* (turistický průvodce a tlumočnick).



Nelson, „Nails“ Bertram – (Keňa) Žoldák, který v roce 1923 ohlásil, že viděl Jacka Bradyho, člena Carlyleovy expedice, roky po údajném masakru.



Neris – (Egypt) Strážkyně káhirského Bastetina chrámu. Hřůzu nahánějící protivník pro ty, kteří by chtěli Bastetinu svatyni znesvětit.



Neitokret – (Egypt) Zlá královna dynastického Egypta. Bratrstvo Černého faraona se ji pokouší vzkřísit, aby mohla vytvořit celosvětovou organizaci sloužící Nyarlathotepovi. Je-li vzkříšena, vystupuje pod jménem „Šarífa Rawáš“.



Nuri z El Wasty – (Egypt) Ošklivě zohavená po útoku Mýtu. Jí a jejímu synovi Obeidovi se povedlo zachránit úlomek ochranného symbolu, který byl na vrcholu Červené pyramidy.



Nyarlathotep – (potenciálně všude) Jeden z Prastarých, Vnější bůh, mocný a vychytralý.

Penhew, sir Aubrey alias Bledá zmiže – (Čína) Bývalý ředitel Penhewovy nadace v Londýně. Nyní horečně pracuje na realizaci Velkého plánu, který má otevřít cestu pro Prastaré.



Poole, por. Martin – (Amerika) Vyšetřovatel newyorské policie pracující na vraždě Jacksona Eliase. Ví, že v posledních dvou letech bylo podobným způsobem zabito osm lidí.



Ramsey, Carlton – (Amerika) Právník a přítel Jacksona Eliase. Nyní správce jeho majetku a kontakt (a pokladnička) vyšetřovatelů.



Randolph, Toddy – (Austrálie) Majitel Randolphovy přepravní společnosti. Dovoz/vývoz předmětů důležitých pro Roberta Hustona a jeho kultisty ve Městě Vznešené rasy.



Rawáš, Šarífa – viz Neitokret.

Robson, kapitán Walter – (Amerika) Zkorumpovaný kapitán newyorské policie zodpovědný za křivé obvinění Hiltona Adamse na žádost Mukungy M'Dariho.



Savoyard, Jules – (Čína) Kapitán *Temné dámy*, jachty sira Aubreyho.



Shipleypová, Bertha – (Anglie) Zdánlivě jde o matku Milese Shipleyho, ale ve skutečnosti jde o hadí bytost. Skutečná paní Shipleyová byla snědena.



Shipleyp, Miles – (Anglie) Mladý umělec a šílený vizionář, který je nyní pod kontrolou Ssathasy, hadí bytosti vydávající se za jeho matku.



Shosenburgová, Rebecca – (Amerika) Začínající investigativní novinářka pracující pro *New York Times*, která prověřuje možné selhání spravedlnosti ve věci Hiltona Adamse.



Singh, Ahdža – (Keňa) Mombaský dovozce a vývozce spolupracující na převážení artefaktů a vybavení pro Krvavý jazyk.



ÚVOD

Slatteryovi, Vern, Frank a Jacko – (Austrálie) Otec a dva synové, každý z nich zdánlivě o něco zlejší než ten předchozí. Protloukají se poblíž Cuncudgerie tím, že těží zlato.

Slighová, Willa – (Amerika) Neteř a sekretářka Carltona Ramseyho.

Smythe-Forbesová, Natalie – (Keňa) Vydavatelka a šéfredaktorka novin *Nairobi Star*.

Spechtová, Johanna – (Egypt) Archeoložka v Cliveově expedici. Odbornice na šifry a nadšená členka NSDAP (nacistické strany).

Ssathasaa – (Anglie) Hadí bytost, která osnuje plán na převzetí planety z rukou lidstva. Obvykle se objevuje v převleku za Berthu Shipleyovou, matku Milese Shipleyho.

Stanford, Carl – (Čína) Starobylý a mocný čaroděj, v současnosti přebývající v Šanghaji s Ho Fangem.

Starret, dr. Horace – (Keňa) Lékař, který se účastnil lékařského ohledání těl nalezených po masakru Carlyleovy expedice.

Starý Bundari – Viz Bundari.

Stratton, rev. Jeremy – (Anglie) Vikář anglikánské církve v Lesser Edale, Derbyshire.

Šafik, Zahra – (Anglie) Obchodnice s kořením a velekněžka londýnské odnože Bratrstva Černého faraona. Konkurentka Edwarda Gavigana, která nejspíš využije vyšetřovatele k tomu, aby Gavigana zlikvidovala a dostala se do čela kultu.

Torvak, Lars – (Anglie) Věčně opilý majitel-kapitán lodě *Slonovinový vítr*, potulné nákladní lodě vozící kultistické předměty na Dálný východ a zpět.

Tumwell, konstábl Hubert – (Anglie) Kompletní policejní sbor v Lesser Edale, Derbyshire.

Vabreaux, dr. Emile – (Egypt) Forenzní policejní specialista přizvaný ke studiu podivných ostatků, které zbyly po útoku na mešitu Ibn Tulún.

Van Heuvelen, Janwillem – (Egypt) Nizozemský archeolog, který uvízl v Káhiře. Ukradl posvátné texty kultu oddanému Bastet, což tuto bohyni rozčílilo a pobouřilo její kněžky.

Vane, lord Arthur – (Anglie) Rytíř a otec Lawrence a Eloise. Jeho hrad se nachází nad Lesser Edale v Derbyshire.

Vaneová, Eloise – (Anglie) Dcera sira Arthura Vanea a nešťastná dědička kletby rodiny Vaneů.

Vane, Lawrence – (Anglie) Mužský dědic titulu Vaneů a bratr prokleté Eloise Vaneové.

Wallace, Jackie – (Amerika) Sanitář v Harlemské nemocnici. Přítel a bývalý kolega-vyšetřovatel Hiltona Adamse.

Wassif, Nigel – (Egypt) Anglofilní vydavatel *Káhirského zpravodaje*, deníku psaného v anglickém jazyce. Také anglický špión.

Winfield, Martin – (Egypt) Archeolog pracující v Cliveově expedici a také člen Bratrstva Černého faraona.

Wycroftovy, Gertie, Janice a Shula – (Austrálie) Kultistky a dcery Mortimera Wycrofta, které pracují pro Roberta Hustona. Jejich plánem je spřátelit se s vyšetřovateli a pak je zajmout.

Wycroft, Mortimer – (Austrálie) Poskytovatel vybavení a agent Písečného netopýra, ačkoli na rozdíl od svých dcer Gertie, Shuly a Janice nejde o kultistu.

PŘEDPŘIPRAVENÉ POSTAVY

Následuje výběr předpřipravených vyšetřovatelů pro *Volání Cthulhu* – každý obsahuje rámeček s možnou úpravou postavy pro hrdinu *Pulповého Cthulhu*. Použij tyto jako počáteční nebo náhradní postavy, případně jako inspiraci. Pověsim si, že každý vyšetřovatel má důvod k tomu, aby se v peruánském prologu objevil – rozhodneš-li se peruánský scénář nehrát

a raději se rozhodneš začít hrát hlavní kampaň počínaje kapitolou Amerika, stačí ze souhrnu postavy vyřadit zmínky o Peru a Augustovi Larkinovi.

Hráči si mohou volně měnit jména a pohlaví postav, aby co nejvíce odpovídaly jejich preferencím. Všimni si, že neuvádíme hodnoty Štěstí, a je třeba si na něj hodit (3k6 x 5). Doporučujeme odměnit každého hráče dodatečnými 50 dovednostními body, které mohou utratit na jakékoliv vlastnosti a upravit si tak postavu k obrazu svému.



Ne všichni vyšetřovatelé se dožijí konce kampaně.

MADELYN BROWNOVÁ

Věk: 29 **Povolání:** Antropoložka

Národnost: australská

SIL 50 **ODL** 60 **VEL** 55 **OBR** 60 **INT** 80

VZH 65 **TVR** 60 **VZD** 85 **PŘČ** 60 **ŽT** 11

BZ: 0 **Stavba:** 0 **Pohyb:** 8 **BM:** 12

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*

Dovednosti

Antropologie 70 % (35/14)

Archeologie 30 % (15/6)

Bystré oko 55 % (27/11)

Folklór (aboridžinský) 40 % (20/8)

Historie 60 % (30/12)

Jazyk (alngithský dialekt*) 45 % (22/9)

Jazyk (angličtina) 85 % (42/17)

Jazyk (arapažština) 20 % (10/4)

Jazyk (aboridžinská angličtina) 35 % (17/7)

Knihovnictví 50 % (25/10)

Lezení 50 % (25/10)

První pomoc 50 % (25/10)

Přesvědčování 50 % (25/10)

Přežití (poušť) 30 % (15/6)

Přírodopis 40 % (20/8)

Zámožnost 40 % (20/8)

**Aboridžinský jazyk, oblast Queenslandu.*

Boj

Rvačka 30 % (15/6), zranění 1k3,
nebo nuž 1k4

Uhýbání 30 % (15/6)

Přehled postavy

Madelyn, která jako dítě ráda četla historické knížky svého otce, se často oddávala snům o exotických, vzdálených místech a podivných lidech s ještě podivnějšími zvyky. Madelyn vyrůstala ve společnosti Aboridžinců, kteří občas pracovali nebo procházeli kolem farmy jejího otce; moc ráda poslouchala jejich příběhy a poznávala jejich kulturu, i když se na to její rodina moc vstřícně netvářila.

Díky své zvědavé povaze a touze po poznání jí to šlo ve škole, v čemž ji podporovala jak její rodina, tak učitelé. Madelyn zjistila, že může rozvíjet svůj zájem o cizí kultury díky vědě zvané antropologie a přihlásila se na tento obor na univerzitě. Měla štěstí a od své promoce se zúčastnila několika málo projektů v Austrálii a v nedávné době také ve Spojených státech, kde strá-



vila nějakou dobu s příslušníky wyomingského kmene Arapahů. Jenže i ty nevelké finance, kterými disponovala, bohužel došly, a když se dozvěděla, že expedice v Peru nabírá lidi, chopila se šance dostat se do Jižní Ameriky. Po korespondenční domluvě s Augustem Larkinem si sbalila zavazadla a s úsměvem na tváři zamířila na jih.

- **Popis:** Australanka bílé pleti s tmavě hnědými vlasy, světlou pletí a zelenýma očima.
- **Rysy:** Ambiciózní a tvrdohlavá. Je odhodlaná stát se jednou z nejlepších ženských badatelek ve své branži.
- **Ideologie/názory:** Má neuhastitelnou touhu učit se a získávat nové vědomosti.
- **Opatrované věci:** Salátové vydání *Alenky v říši divů*.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Dobrodruh (strana 15, *Pulповé Cthulhu*)

Klíčové vlastnosti: změň OBR, nebo VZH na 90

Životy: 23

Dodatečné/upravené dovednosti: Boj na blízko (rvačka) 60 %, Přežití 60 %, Řízení auta 40 %, Střelné zbraně (krátká zbraň) 40 %, Uhýbání 45 % (je-li OBR 90).

Talenty

- **Výdrž:** Získáváš bonusovou kostku při hodech na ODL.
- **Rychlý útok:** Když utratíš 10 bodů Štěstí, získáš jeden útok na blízko v jednom bojovém kole navíc.



DOKTOR ARTHUR DIBDEN

Věk: 45 **Povolání:** Lékař/chirurg

Národnost: anglická

SIL 50 **ODL** 50 **VEL** 80 **OBR** 70 **INT** 65

VZH 35 **TVR** 60 **VZD** 84 **PŘČ** 54 **ŽT** 13

BZ: +1k4 **Stavba:** 1 **Pohyb:** 6 **BM:** 12

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*



Dovednosti

Bystré oko 40 % (20/8)

Jazyk (angličtina) 84 % (42/16)

Jazyk (francouzština) 20 % (10/4)

Jazyk (latina) 20 % (10/4)

Jazyk (španělština) 20 % (10/4)

Lékařství 75 % (37/15)

První pomoc 70 % (35/14)

Přesvědčování 40 % (20/8)

Psychoanalýza 30 % (15/6)

Psychologie 40 % (20/8)

Věda (biologie) 40 % (20/8)

Věda (lékárnictví) 35 % (17/7)

Vrh 40 % (20/8)

Zámožnost 40 % (20/8)

Zastrašování 20 % (10/4)

Boj

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3+1k4

Revolver ráže .32 30 % (15/6), zranění 1k8

Uhýbání 35 % (17/7)

Přehled postavy

Dibden sloužil přes 20 let ve Zdravotnickém sboru Královské armády. Krátké manželství s jeho dětskou láskou Mary skončilo tragicky, zemřela při porodu. Po ztrátě jak své lásky, tak dítěte se Dibden ponořil do své práce a služby. Navzdory zkušenostem s hrůzami moderních bojů, které načerpal během Velké války, se jeho touha cestovat nezmenšila a po válce se vydal přes Atlantik do Amerik. Přestože si zpočátku pamětihodnosti USA užíval, jeho fascinace Jižní Amerikou ho zavedla do Mexika a následně do Kolumbie. V posledních několika měsících poskytoval Dibden lékařskou pomoc během dozvuků epidemie španělské chřipky. Nedávno ho zaujaly tisková oznámení týkající se expedice organizované v peruánské Limě Augustem Larkinem. S nadšením, že na vlastní oči uvidí starobylé Peru, zkontaktoval Larkina a zajistil si díky své lékařské kvalifikaci místo v expedici.

- **Popis:** Je nadprůměrně vysoký a poměrně statný. Má prošedivělé vlasy, výrazné rysy a pronikavé oči.
- **Rysy:** Starostlivý, ale těžce snáší hlupáky. Hledá únik od hrůz minulosti.
- **Ideologie/názory:** Po tom, co všechno viděl a zažil, se z něj stal ateista.
- **Opatrované věci:** Na krku má medailonek s fotografií své ženy Mary.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Učenec (strana 20, *Pulповé Cthulhu*)

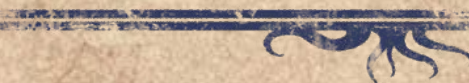
Klíčové vlastnosti: změň VZD na 90

Životy: 26

Dodatečné/upravené dovednosti: Antropologie 40 %, Jazyk (španělština) 60 %, Přírodopis 30 %.

Talenty

- **Vynalézavost:** Když utratíš 10 bodů Štěstí, najdeš užitečné vybavení.
- **Statnost:** Když utratíš 10 bodů Štěstí, sniž zranění a účinky jedů a nemocí o polovinu..



ARCHIBALD WASHINGTON

Věk: 26 **Povolání:** Inženýr

Národnost: americká

SIL 85 **ODL** 70 **VEL** 70 **OBR** 70 **INT** 70

VZH 60 **TVR** 50 **VZD** 45 **PŘČ** 50 **ŽT** 14

BZ: +1k4 **Stavba:** 1 **Pohyb:** 8 **BM:** 10

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*



Dovednosti

Bystré oko 40 % (20/8)

Jazyk (angličtina) 45 % (22/9)

Lezení 40 % (20/8)

Mechanické opravy 60 % (30/12)

Naslouchání 30 % (15/6)

Nenápadnost 40 % (20/8)

Plavání 50 % (25/10)

Psychologie 30 % (15/6)

Řízení auta 40 % (20/8)

Skákání 40 % (20/8)

Věda (inženýrství) 70 % (35/14)

Vrh 50 % (25/10)

Výřečnost 45 % (22/9)

Zámožnost 10 % (5/2)

Zastrašování 60 % (30/12)

Boj

Rvačka 70 % (35/14), zranění 1k3+1k4

Revolver ráže .38 60 % (30/12), zranění 1k10

Střelné zbraně (puška)* 50 % (25/10)

Uhýbání 35 % (17/7)

*Archibald pušku neovlastní.

Přehled postavy

Archibald prožil mládí v Bostonu, kde se na ulici dostával do křížku se zákonem; všichni se domnívali, že stráví většinu svého života ve vězení, tedy až do doby, dokud neobjevil box. Svou veškerou energii nasměroval do tohoto sporu, zaměřil se na to, aby vyhrával zápasy, rychle stoupal v žebříčku a stal se z něj uznávaný soupeř. Štěstí však nikdy neměl na své straně. V předvečer zápasu o titul mu bylo „doporučeno“, aby zápas schválně prohrál, jinak bude jeho rodina čelit důsledkům. Prohrál, ale nenáviděl se za to. Jeho vrozený smysl pro spravedlnost se projevil a on zabil gangstera, který vyhrožoval jeho rodině, načež uprchl z Bostonu a dal se k armádě, se kterou bojoval ve válce, v níž dostal výcvik inženýra. Po návratu z Francie pracoval jako mechanik, ale lepší inženýrské práce se mu vyhýbaly.

Archibald touží po dobrodružství a zoufale se snaží vymanit z otročiny a dennodenního rasismu, kterému je vystaven. Když se dočetl, že expedice v Peru potřebuje někoho technicky zdatného, zkontaktoval vůdce expedice Augusta Larkina a nabídl mu své služby. Za své nevelké úspory si Archibald koupil lístek a zamířil do peruánské Limy. Třeba tam najde smysl života, který hledá.

- **Popis:** Afroameričan s urostlou, dobře stavěnou postavou; pohledná tvář je v rozporu s boxerskou kariérou.
- **Ideologie/názory:** Nesnáší tyrany a ty, kteří si myslí, že jsou něco víc; má silný smysl pro spravedlnost a chce napravovat bezpráví (i když to znamená porušit zákon).
- **Opatrované věci:** Fotografie zesnulé matky, kterou má v peněžence.

PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Mechanik (strana 19, *Pulповé Cthulhu*)

Klíčové vlastnosti: změň INT na 90

Životy: 28

Dodatečné/upravené dovednosti: Bystré oko 60 %, Elektrické opravy 40 %, Zámečnictví 40 %.

Talenty

- **Noční vidění:** Za tmy sniž obtížnost hodů na Bystré oko a ignoruj přítěžující kostku při střelbě ve tmě.
- **Podivná věda:** Dokážeš vyrobit/opravit podivná zařízení.
- Nebo je dle Archivářova uvážení možné vyměnit jakýkoliv z talentů výše za **Vychytávku:** začneš hru s netradičním vynálezem.

PROFESORKA ELEANOR BUTLEROVÁ

Věk: 39 **Povolání:** Profesorka historie

Národnost: americká

SIL 55 **ODL** 65 **VEL** 65 **OBR** 65 **INT** 65

VZH 35 **TVR** 65 **VZD** 90 **PŘČ** 65 **ŽT** 13

BZ: 0 **Stavba:** 0 **Pohyb:** 8 **BM:** 13

Štěstí: *Hod* 3k6 x 5



Dovednosti

Archeologie 30 % (15/6)

Bystré oko 30 % (15/6)

Historie 75 % (37/15)

Jazyk (angličtina) 90 % (45/18)

Jazyk (němčina) 50 % (25/10)

Jazyk (řečtina) 35 % (17/7)

Jazyk (španělština) 40 % (20/8)

Knihovnictví 45 % (22/9)

Lezení 30 % (15/6)

Mechanické opravy 15 % (7/3)

Naslouchání 40 % (20/8)

Nenápadnost 35 % (17/7)

Okultismus 20 % (10/4)

Plavání 40 % (20/8)

Presvědčování 40 % (20/8)

Přírodopis 20 % (10/4)

Psychologie 30 % (15/6)

Skákání 35 % (17/7)

Výřečnost 40 % (20/8)

Zámožnost 35 % (17/7)

Boj

Rvačka 60 % (30/12), zranění 1k3

Uhýbání 35 % (17/7)

Přehled postavy

Eleanor vyrostla na farmě na Středozápadě, kde toužila po oproštění od monotónního života. Když ji čekala svatba s místním chlapcem, rozhodla se utéct před budoucností, kterou pro ni měl osud přichystanou, skočila do prvního vlaku do New Yorku a utekla. Pracovala, kde se jen dalo, ale přesto si našla čas na svou oblíbenou kratochvíli, čtení historických knih v Newyorské veřejné knihovně; jde o její celoživotní vášeň, která ji přinutila vystudovat a stát se historičkou. V akademickém světě zatím svou stopu nezanechala, což ji občas trápí, protože vidí ostatní, jak si budují renomé, zatímco její práce zůstává

nepovšimnuta. Poté, co uvidí oznámení Augusta Larkina o expedici hledající ztracenou pyramidu v Peru, odhodlá se udělat něco náročného a nečekaného. Domluví se s Larkinem, sbalí si zavazadla a vydá se do Peru za dobrodružstvím a slávou.

- **Popis:** Bílá Američanka s průměrnou výškou a stavbou, hnědými vlasy po ramena a hnědýma očima.
- **Rysy:** Ambiciózní; vzteky bez sebe, když je pod příliš velkým tlakem; má sklony v sobě skrývat zášť.
- **Ideologie/názory:** Vždy se chopí příležitosti, když se objeví.
- **Opatrované věci:** Plnicí pero, které jí dal její snoubenec, jehož opustila u oltáře.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Femme Fatale (strana 18, *Pulповé Cthulhu*)

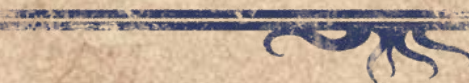
Klíčové vlastnosti: změň VZH, nebo INT na 90

Životy: 26

Dodatečné/upravené dovednosti: Nenápadnost 45 %, Šarm 50 %, Umění/Řemeslo (herectví) 40 %.

Talenty

- **Bystrý sluch:** Získáváš bonusovou kostku k hodům na Naslouchání.
- **Houževnatost:** Utracením Štěstí v poměru jedna ku jedné se můžeš vyhnout ztrátě Příčetnosti.



WINSTON GREENE

Věk: 26 **Povolání:** Archeolog

Národnost: americká

SIL 75 **ODL** 55 **VEL** 70 **OBR** 50 **INT** 80

VZH 75 **TVR** 55 **VZD** 75 **PŘČ** 55 **ŽT** 12

BZ: +1k4 **Stavba:** 1 **Pohyb:** 8 **BM:** 11

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*

Dovednosti

Archeologie 60 % (30/12)

Bystré oko 50 % (25/10)

Historie 55 % (27/11)

Jazyk (angličtina) 75 % (37/15)

Jazyk (latina) 20 % (10/4)

Knihovnictví 40 % (20/8)

Lezení 30 % (15/6)

Mechanické opravy 35 % (17/7)

Naslouchání 40 % (20/8)

Navigace 35 % (17/7)

Nenápadnost 30 % (15/6)

Oceňování 30 % (15/6)

Přesvědčování 30 % (15/6)

Přírodopis 25 % (12/5)

Skákání 30 % (15/6)

Šarm 40 % (20/8)

Vrh 35 % (17/7)

Zámožnost 70 % (35/14)

Zastrašování 30 % (15/6)

Boj

Rvačka 30 % (15/6), zranění 1k3+1k4

Aut. pistole ráže .38 30 % (15/6), zranění 1k10

Uhýbání 35 % (17/7)

Přehled postavy

Winston vyrostl v majetné sanfranciské rodině, a tak odjakživa vedl světoběžnický život. Nikdy se nemusel zaobírat tím, aby hledal svou vlastní cestu, a dostalo se mu soukromé výuky odříznuté od drsné reality života. Přestože vyrůstal v blahobytu, vždy se díval do budoucna s nutkavou touhou překonávat sám sebe a zjistit, kým ve skutečnosti je. Až na univerzitě objevil svou vášeň pro historii a starověký svět. Byl už unavený z toho, že ho neustále vylučují z univerzitních spolků kvůli rase, a studium minulosti mu proto poskytovalo způsob, jak uniknout modernímu světu a jeho nemocem. Po promoci se snažil přidat k několika archeologickým průzkumům, ale byl zas a znovu



odmítán. Jelikož věděl, že jeho odbornost je stejná, jakou mají ostatní absolventi, ne-li vyšší, čím dál víc jí postupoval vztek a deprese, jelikož to vypadalo, že nikdy nebude schopen prokázat svou cenu a vydobýt si renomé v oboru, který si zvolil. Když už se chtěl svých snů pomalu vzdát, narazil na novinový článek týkající se jistého Augusta Larkina, který se připravuje na expedici, jejímž cílem je najít ztracenou pyramidu v nitru Peru. Když Winston Larkina kontaktoval, měl velkou radost z toho, že byl přijat bez jakýchkoli výhrad. Nakonec mu osud přece jenom dopřál příležitost, ze které chce vytěžit co nejvíc.

- **Popis:** Afroameričan; hubená a šlachovitá postava s pohlednými rysy.
- **Rysy:** Ambiciózní, touží si vydobýt renomé, netoleruje tyranu a rasisty.
- **Ideologie/názory:** Křesťan se silným smyslem pro to, co je správné a co špatné.
- **Opatrované věci:** Kapesní bible, kterou dostal od matky.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Samorost (strana 20, *Pulповé Cthulhu*)

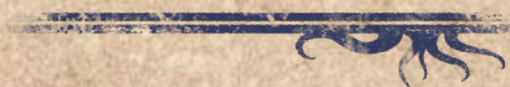
Klíčové vlastnosti: změň INT, nebo ODL na 90

Životy: 25 (32, je-li ODL 90)

Dodatečné/upravené dovednosti: Boj na blízko (rvačka) 50 %, Jazyk (španělština) 30 %, Navigace 50 %, Zastrašování 60 %.

Talenty

- **Silná vůle:** Ziskáváš bonusovou kostku při hodech na TVR.
- **Ostražitost:** V boji nikdy nejsi překvapený.



PERRY ASTOR

Věk: 36 **Povolání:** Cestovatel

Národnost: kanadská

SIL 70 **ODL** 70 **VEL** 60 **OBR** 70 **INT** 50

VZH 50 **TVR** 65 **VZD** 25 **PŘČ** 65 **ŽT** 13

BZ: +1k4 **Stavba:** 1 **Pohyb:** 9 **BM:** 13

Štěstí: *Hod 3k6 x 5*



Dovednosti

Bystré oko 30 % (15/6)

Jazyk (angličtina) 25 % (12/5)

Jazyk (španělština) 11 % (5/2)

Jezdectví 60 % (30/12)

Lezení 25 % (12/5)

Mechanické opravy 40 % (20/8)

Naslouchání 30 % (15/6)

Navigace 40 % (20/8)

Nenápadnost 40 % (20/8)

Přežití (poušť) 30 % (15/6)

Přežití (džungle) 15 % (7/3)

Přírodopis 30 % (15/6)

Psychologie 25 % (12/5)

Skákání 40 % (20/8)

Stopování 30 % (15/6)

Vrh 30 % (15/6)

Zámožnost 25 % (12/5)

Zastrašování 40 % (20/8)

Boj

Rvačka 50 % (25/10), zranění 1k3+1k4

Revolver ráže .45 45 % (22/9), zranění 1k10+2

Opakovačka .30-06 60 % (30/12), zranění 2k6+4

Uhýbání 35 % (17/7)

Přehled postavy

Perry měl jako mladík rád, když mu vlály vlasy ve větru za šílené jízdy na koni kolem otcova ranče. „Ten má tuhej kořínek,“ říkával o něm jeho táta. Studium nepatřilo k Perryho zálibám, byl raději, když měl ruce zakrvácené a zablácené. Život rančera byl pro něj, navzdory přáním jeho otce, moc poklidný a toužil po dobrodružství. V 17 letech se Perry vydal na cesty a rozhodl se, že uvidí celý svět. Během několika let procestoval Severní a Jižní Ameriku, kde dělal všechno možné, aby si vydělal na cestu. Nedávno se Perry během expedice do Tiwanaku v západní Bolívii dozvěděl o chystané výpravě Augusta Larkina do Peru, kde chce Larkin hledat ztracenou pyramidu. Perry s dostatečným předstihem poslal telegram,

ve kterém napsal, že neexistuje nikdo povolanejší, kdo by se takové mise mohl zhostit, a vzkázal Larkinovi, aby ho očekával v Limě. Perry spěchal po peruánském pobřeží (1400 km) do Limy, aby začátek expedice stihl.

- **Popis:** Kanadán bílé pleti, vysoký, s větrem ošlehanou tváří a krátkými, nepoddajnými vlasy obvykle ukrytými pod kloboukem.
- **Rysy:** Toulavá povaha – je nesnesitelný, když dlouho sedí na jednom místě. Občas se dokáže příliš rychle rozzlobit.
- **Ideologie/názory:** Člověk se učí činy a musí si při tom ušpinit ruce*.

• **Opatrované věci:** „Mary,“ lovecký nůž, který dostal od otce.
*Perry to sice neví, ale trpí dyslexií. To je důvod jeho averze ke knihám a čtení.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Cestovatel (strana 18, *Pulповé Cthulhu*)

Klíčové vlastnosti: změň buď OBR, nebo TVR na 90

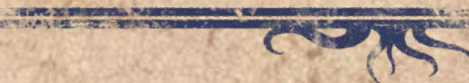
Životy: 26

Příčetnost: 90 (je-li TVR 90)

Dodatečné/upravené dovednosti: Boj na blízko (rvačka) 70 %, Lezení 50 %, Přežití 35 %, Uhýbání 45 % (je-li OBR 90), Zacházení se zvířaty 40 %.

Talenty

- **Ranař:** Když utratíš 10 bodů Štěstí, můžeš si při boji na blízko hodit jednou kostkou na zranění navíc.
- **Rychlý pacient:** Rychlost přirozeného léčení je zvýšena na +3 životů za den.



JENNIFER SMALLWOODOVÁ

Věk: 36 **Povolání:** Samouk

Národnost: anglická

SIL 35 **ODL** 70 **VEL** 50 **OBR** 70 **INT** 65

VZH 55 **TVR** 60 **VZD** 60 **PŘČ** 60 **ŽT** 12

BZ: 0 **Stavba:** 0 **Pohyb:** 8 **BM:** 12

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*



Dovednosti

Bystřé oko 30 % (15/6)

Jazyk (angličtina) 60 % (30/12)

Jazyk (francouzština) 20 % (10/4)

Jezdectví 35 % (17/7)

Lezení 25 % (12/5)

Naslouchání 30 % (15/6)

Navigace 30 % (15/6)

Nenápadnost 30 % (15/6)

Plavání 25 % (12/5)

Přestrojování 40 % (20/8)

Psychologie 20 % (10/4)

Skákání 35 % (17/7)

Šarm 50 % (25/10)

Umění/Řemeslo (tanec) 35 % (17/7)

Zámožnost 80 % (40/16)

Zastrašování 30 % (15/6)

Boj

Rvačka 30 % (15/6), zranění 1k3

Brokovnice (2B) 40 % (20/8), zranění 4k6/2k6/1k6

Uhýbání 45 % (22/9)

Přehled postavy

Jennifer pochází z anglické rodiny, která nabyla bohatství počátkem 19. století v lodní dopravě. Její rodiče zemřeli na moři v roce 1888, když se plavili na palubě lodi *SS Vaitarna* do Bombaje. Ona a její starší sestra Valerie se tak staly dědičkami jmění rodiny Smallwoodů. Zatímco Valerie se rozhodla zůstat v rodinném sídle v Hampshiru, Jennifer si sbalila věci a odcestovala do Nového světa. Toto rozhodnutí se stalo zdrojem napětí mezi ní a její sestrou, která byla přesvědčená, že úlohou ženy je najít si vhodného manžela, a ne se potulovat někde v cizích krajích. Poté, co si dosyta užila večírků v New Yorku a pak v Kalifornii, se Jennifer nekonečně tancovačky a fronty mužů snažících se upoutat její zájem zajedly. Došla k rozhodnutí, že na světě je toho daleko víc k vidění a vyzkoušení a začala se poohlížet (jak sama řekla) „po něčem jiném“.

Zahlédla článek, který se zabýval chystanou expedicí v Peru, do které sháněli lidi toužící po dobrodružství. Jennifer se spojila s jejím vedoucím, nějakým Augustem Larkinem, který jí řekl o svém úmyslu najít ztracenou pyramidu. Jennifer nabídla, že expedici daruje 1 000 dolarů, což Larkin milerád přijal. Jakmile si připravila všechno potřebné, vydala se do Limy, aby se setkala se svým osudem.

- **Popis:** Angličanka bílé pleti, vysoká a hubená s tmavými vlasy ostříhanými na mikádo.
- **Rysy:** Dobrodružná, lehkovážná a věčně na cestách.
- **Ideologie/názory:** Občas musíte rozbít pár vajec, abyste udělali omeletu (tj. dotáhli věci do konce). Vychována jako oddaná katolička.
- **Opatrované věci:** Portmonka s fotografií rodiny ještě ze šťastných dob; zlatý náhrdelník, který jí dal její zesnulý otec.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Milovník adrenalinu (strana 22, *Pulповé Cthulhu*)

Klíčové vlastnosti: změň buď OBR, nebo TVR na 90

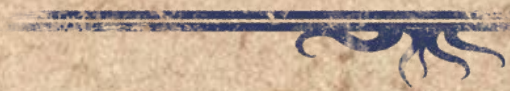
Životy: 24

Příčetnost: 90 (je-li TVR 90)

Dodatečné/upravené dovednosti: Lezení 50 %, Nenápadnost 50 %, Řízení auta 40 %, Uhýbání 45 % (je-li OBR 90), Výřečnost 40 %.

Talenty

- **Mistr převleků:** Když utratíš 10 bodů Štěstí, získáš bonusovou kostku k hodů na Přestrojení; břichomluvectví.
- **Mrštnost:** Při „vrhání se do krytu“ před útoky ze střílných zbraní nepřicházíš o příští akci.



JOHAN BRAUN

Věk: 48 **Povolání:** Profesor jazyků

Národnost: německá

SIL 55 **ODL** 60 **VEL** 50 **OBR** 70 **INT** 65

VZH 45 **TVR** 70 **VZD** 85 **PŘČ** 70 **ŽT** 11

BZ: 0 **Stavba:** 0 **Pohyb:** 8 **BM:** 14

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*



Dovednosti

Bystré oko 30 % (15/6)

Historie 30 % (15/6)

Jazyk (angličtina) 60 % (30/12)

Jazyk (arabština) 40 % (20/8)

Jazyk (klínové písmo) 20 % (10/4)

Jazyk (němčina) 85 % (42/17)

Jazyk (řečtina) 50 % (25/10)

Jazyk (španělština) 30 % (15/6)

Knihovnictví 60 % (30/12)

Oceňování 30 % (15/6)

Okultismus 20 % (10/4)

Právní znalosti 20 % (10/4)

Přesvědčování 40 % (20/8)

Psychologie 40 % (20/8)

Zámožnost 31 % (15/6)

Zastrašování 30 % (15/6)

Boj

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3

Uhýbání 40 % (20/8)

Přehled postavy

Johanova matka byla knihovnice a jeho otec učitel jazyků, což může vysvětlovat jeho velkou lásku ke knihám a cizím řečem. Po celou dobu svého dětství byl obklopen knihami o přírodovědě, historii, mytologii a podobně. Johan, premiant třídy, se dal na studia a studoval jazyky a antickou literaturu na Würzberské univerzitě v Bavorsku. V době, kdy vyučoval na své alma mater, vypukla Velká válka a Johan byl povolán na západní frontu. Peklo zákopů se mu podařilo přežít a po válce Evropu co nejdříve opustil a vydal se do Ameriky, kde pracoval na Kalifornské univerzitě v Berkeley. I přes slibný začátek Johanovi americký způsob života nevyhovoval a začal, co se akademické pudy týká, přicházet o iluze. Se zájmem četl o tom, jak po válce dochází ke vzkříšení archeologických vykopávek, a našel v novinách rozhovor s jistým Augustem Larkinem, který zamýšlel uspořádat expedici do nitra Peru,

kde chtěl hledat ztracenou pyramidu; rozhovor končil tím, že Larkin vyzýval odborníky a dobrodruhy, aby ho kontaktovali. Johan nemarnil čas, Larkinovi napsal a zajistil si místo v týmu; Larkinovi přišlo, že Johanovy jazykové znalosti se můžou hodit. V posledním dopise Larkin Johana vyzval, aby se s ním a s dalšími členy expedice setkal v Limě.

- **Popis:** Němec bílé pleti, malý s lehkou nadváhou, plešatějící, s plnovousem a výrazným knírem.
- **Rysy:** Ukrývá se, když slyší hlasité zvuky (následek válečných útrap); silná touha po vědění.
- **Ideologie/názory:** Válka byla strašlivou chybou a lidstvo by už nikdy nemělo podlehnout primitivním pudům: musíme spolupracovat, abychom vybudovali lepší budoucnost nezatíženou hrůzami minulosti.
- **Opatrované věci:** Stříbrná placatka, která mu zachránila život: je do ní dodnes napevno zaražená britská kulka.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Hledač (strana 21, *Pulповé Cthulhu*)

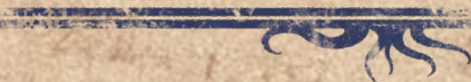
Klíčové vlastnosti: změň INT na 90

Životy: 22

Dodatečné/upravené dovednosti: Knihovnictví 80 %, Naslouchání 50 %, Oceňování 50 %, Věda (matematika) 30 %.

Talenty

- **Hlavička:** Potřebuješ polovinu běžného času na Letmé pročení a Prostudování knih o Mýtu a dalších knih.
- **Lingvista:** Jsi schopný poznat, jakým jazykem někdo mluví nebo v jakém jazyce je něco napsáno; máš bonusovou kostku k hodům na Jazyk.



PRANIT SINGH DHILLON

Věk: 29 **Povolání:** Bývalý voják

Národnost: indická

SIL 75 **ODL** 65 **VEL** 80 **OBR** 65 **INT** 65

VZH 75 **TVR** 60 **VZD** 65 **PŘČ** 60 **ŽT** 14

BZ: +1k4 **Stavba:** 1 **Pohyb:** 7 **BM:** 12

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*

Dovednosti

Bystré oko 55 % (27/11)

Jazyk (angličtina/paňdžábština) 65 % (32/13)

Jazyk (arabština) 31 % (15/6)

Jazyk (španělština) 31 % (15/6)

Lezení 50 % (25/10)

Naslouchání 35 % (17/7)

Nenápadnost 60 % (30/12)

Přežití (poušť) 30 % (15/6)

Vrh 60 % (30/12)

Zámožnost 20 % (10/4)

Zastrašování 55 % (27/11)

Boj

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4

Kirpán (nůž) 65 % (32/13), zranění 1k4+2+1k4

Šavle (meč) 60 % (30/12), zranění 1k8+1+1k4

Čakram (vrhací) 60 % (30/12), zranění 1k8+1k2,
(dosah 35 metrů)

Puška Martini-Henry .45 55 % (27/11), zranění 1k8+1k6+3

Uhýbání 65 % (32/13)

Přehled postavy

Pranit se narodil a vyrostl v paňdžábském městě Ferozepur. Jeho rodina měla dlouhou tradici ve vojenské službě; nejdříve sloužili maharádžům Sikhské říše a po jejím pádu Britům. Jakmile to bylo možné, Pranit, dychtivý kráčet ve šlépějích svých předků, narukoval k 14. Ferozeporskému sikhskému pluk Prince z Walesu. Během Velké války pluk sloužil v Egyptě, Gallipoli, Persii a Mezopotámii (kde si sikhští vojáci díky své udatnosti vydobyli přezdívku „Černí lvi“). Poté, co jako jeden z mála přežil masakr v třetí bitvě o Krithii (Gallipoli, 1915), byl kvůli zranění, které utrpěl těsně před vyhlášením příměří, propuštěn z armády. Návrat do civilního života pro něj nebyl snadný, a tak se rozhodl využít dovedností, které nabyl v armádě, a začal po světě nabízet své vojenské služby. Jeho předchozí práce strážce stříbrného dolu v Peru zrovna skončila, takže inzerát Augusta Larkina na expedici, jejímž cílem je najít



ztracenou pyramidu, nemohl přijít ve vhodnější chvíli. Larkin, poté co četl Pranitovu služební historii, z něj udělal ochranku.

- **Popis:** Ind, vysoký a pohledný s pronikavým pohledem, neupraveným plnovousem a světle modrým turbanem na hlavě.
- **Rysy:** Hrdý a věrný těm, které považuje za své druhy.
- **Ideologie/názory:** Bůh je jediný a všichni muži (a ženy) jsou si rovni.
- **Opatrované věci:** Pět ká (pět symbolů víry), mezi které patří mimo jiné kanghá (slonovinový hřeben), kará (ocelový náramek) a kirpán (obřadní nůž).

PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Zarputilec (strana 22, *Pulповé Čtbulbu*)

Klíčové vlastnosti: změň ODL na 90

Životy: 34

Dodatečné/upravené dovednosti: Navigace 20 %, První pomoc 50 %, Přežití (džungle) 30 %, Psychologie 50 %.

Talenty

- **Zocelený:** Neodečítej body Přičetnosti, které ztrácíš při útoku na jiné lidi, při pohledu na hrůzostrašná zranění nebo na mrtvé.
- **Ranař:** Můžeš utratit 10 bodů Štěstí a přidat je jako dodatečné zranění ke kostce zranění při boji na blízko.

FRANCOISE PELLETIEROVÁ

Věk: 33 **Povolání:** Fotografka

Národnost: francouzská

SIL 55 **ODL** 60 **VEL** 55 **OBR** 65 **INT** 70

VZH 55 **TVR** 70 **VZD** 65 **PŘČ** 70 **ŽT** 11

BZ: 0 **Stavba:** 0 **Pohyb:** 8 **BM:** 14

Štěstí: *Hod' 3k6 x 5*



Dovednosti

Bystré oko 65 % (32/13)

Jazyk (angličtina) 30 % (15/6)

Jazyk (francouzština) 65 % (32/13)

Jazyk (španělština) 50 % (25/10)

Přesvědčování 50 % (25/10)

Psychologie 60 % (30/12)

Řízení auta 30 % (15/6)

Šarm 65 % (32/13)

Umění/Řemeslo (fotografování) 65 % (32/13)

Věda (chemie) 40 % (20/8)

Zámožnost 30 % (15/6)

Boj

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3

Uhýbání 40 % (20/8)

Přehled postavy

Françoise, dcera námořního ataše, nežila nikde dost dlouho na to, aby to místo mohla považovat za domov. Když byl její otec umístěn v Limě v rámci stále francouzské vojenské mise v Peru, Françoise uhranul noční život v jejím adoptivním městě. Bezcílně se plácala ve společnosti a nemohla si najít místo, které by nebylo vymezeno povoláním jejího otce. Fotoaparát, který dostala ke svým 21. narozeninám, byl darem z nebes a pomalu se v Limě začala etablovat jako portréťová fotografka. Toužila však být něco víc než jen kronikářkou limské smetánky a přála si zabrousit do fotografování krajiny. V nedávné době navštívila několik archeologických nalezišť kolem Limy, z nichž za zmínku stojí chrámy v Pachacamacu, jejichž starobylost a houževnatost ji fascinují. Když zaznamenala oznámení Augusta Larkina o hledání ztracené pyramidy, spatřila příležitost k tomu se konečně osamostatnit, jít za dobrodružstvím a najít naplnění života. Françoise získala v expedici místo dokumentaristky. V Larkinově podniku vidí příležitost ukázat, co v ní je, sobě i těm, kteří si myslí, že by bylo lepší, kdyby se držela toho, co zná.

- **Popis:** Francouzka bílé pleti; vlnité blondaté vlasy a široký úsměv. Nosí pánské oblečení, kdykoliv si myslí, že jí to projde. Její oříškově hnědé oči neustále pátrají po co nejlepších úhlech k fotografování.
- **Rysy:** Odhodlaná a paličatá.
- **Ideologie/názory:** Věří, že ženy jsou stejně schopné jako muži, a je odhodlaná to dokázat.
- **Opatrované věci:** Její fotoaparát.



PULPOVÉ ÚPRAVY

Archetyp: Snílek (strana 17, *Pulповé Cthulhu*)

Klíčové vlastnosti: změň TVR na 90

Životy: 23

Příčetnost: 90

Dodatečné/upravené dovednosti: Jazyk (angličtina) 40 %, Naslouchání 60 %, Přírodopis 30 %, Šarm 75 %, Umění/Řemeslo (fotografování) 85 %.

Talenty

- **Bystrý zrak:** Získáš bonusovou kostku k hodům na Bystré oko.
- **Silná vůle:** Získáš bonusovou kostku při hodech na TVR.





PERU

„Stále vpřed mezi hejny temných bytostí nepoznaných tvarů, jež číhají, křepčí a zmítají se v tmách. A mezi bezduchými stády tupě plynoucích bytostí, které stále jen tápou a šmátrají. Mezi stády bezjmenných larev Druhých bohů, které jsou slepé a nemyslitelné posedlé podivnými žádostmi a tužbami.“

–H. P. Lovecraft, *Snové putování k neznámému Kadathu*

Události této nepovinné kapitoly se odehrávají v březnu 1921, téměř čtyři roky předtím, než Jackson Elias svolá vyšetřovatele do svého hotelového pokoje v New York City (**Kampaň začíná**, strana 91), kde dojde k osudné události, která odstartuje hlavní kampaň.

Pokud by vaše skupina skočila raději přímo do akce, případně jsi již odehrál jiný úvodní scénář s Jacksonem Eliase, který sis sám vymyslel, můžeš tuto kapitolu klidně přeskočit. Jejím hlavním účelem je představit Eliase, i když může zároveň uvést i pár dalších prvků z větší kampaň a předznamenat věci budoucí. V tomto ohledu sice poskytuje základy pro zbytek příběhu, ale není nezbytná.

Pokud tuto kapitolu hrát nebudeš, možná budeš muset pozměnit některé informace ve společné minulosti vyšetřovatelů a Eliase, obzvlášť ve vztahu se čtením závěti (**Čtení závěti**, strana 127, Amerika) a s tím spojeným dědictvím (některé rady jsme vypsali). Eventuálně můžeš předpokládat, že se události z této kapitoly v minulosti staly, a můžeš je zprostředkovat hráčům retrospektivně nebo jako krátké shrnutí.

POZADÍ UDÁLOSTÍ

Augustus Larkin je jako nový člověk. Coby nejstarší syn z relativně zámožné koloniální rodiny v Keni odmítl jít ve šlépějích svého otce, který stavěl železnici přes Afriku, a místo toho se z něj stal flákač, opilec a proutník. Díky tomu, že se pohyboval v nairobské společnosti s horší pověstí, se dostal do povědomí krásné a manipulativní mladé ženy jménem M'Weru (**Důležité osoby**, strana 391, Keňa). Mezi těmito dvěma vzniklo něco, co Larkin považoval za krátký románek, ale místo toho byl vtažen do zlovolného kultu jménem Krvavý jazyk (**Místní kult**, strana 390, Keňa), který uctívá starobylého zlého boha (také

známého jako Nyarlathotep). Larkin se pokusil uprchnout, ale M'Weru a její společníci s ním měli jiné plány.

M'Weru Larkina zdrogovala a vytetovala mu v tomto stavu na hrudník tajemné tetování. Tetování je stylizovanou podobiznou Krvavého jazyka a ohavná směs přísad použitá v inkoustu zaručuje trvalé spojení mezi Larkinovým vědomím a vědomím Hemživého chaosu. Díky tomu je bůh schopný ovlivňovat Larkinovy činy a občas se ho dokonce zmocnit. Jed v inkoustu a opakovaná setkání s mimozemskými hrůzami Larkina pomalu zabíjejí, jeho tělo se zevnitř rozkládá a jeho krev se mění v černý dehet.

Pod Nyarlathotepovým vlivem strávil Larkin posledních několik let na cestách kolem světa, na kterých sloužil jako poslíček a poskok a pomáhal tak svému pánovi s různými agendami (plánuje-li Archivář víc úvodních scénářů před začátkem hlavní kampaň, vyšetřovatelé mohou najít pojitka s dalšími misemi, které Larkin plnil). Jeho nejčerstvější cesta ho zavedla do Peru, kde má uvolnit Nyarlathotepova avatara známého jako *El Padre de los Gusanos* (Otec červů), který byl po dobu téměř 3 000 let uvězněn.

AVATAR V PYRAMIDĚ

Otec červů je uvězněn ve starobylé pyramidě v odlehlé části jižních And, blízko hranice s Bolívií. Tuto stavbu postavila neznámá skupina Tiwanakuů; nezachovaly se žádné záznamy o její existenci a z větší části se stala součástí mýtů. Jen hrstka místních farmářů a pastevců ví o její existenci, ale nepřibližují se k ní, protože je podle nich prokletá.

V 50. letech 17. století narazila na pyramidu skupina conquistadorů při hledání pokladů, které by mohli uloupit. Našli tunely obklopující stavbu, jejichž stěny byly vykládané zlatem tvořícím podivné obrazce. Když odebrali část zlatého vykládání,

neúmyslně oslabili magickou ochranu, která držela avatara uvnitř. Vnitřní zdi a vršek pyramidy popraskaly, což umožnilo uvězněnému bohovi vyslat do světa části své podstaty ve formě svíjejících se semínek tvořených jeho masem. Několik těchto semínek vstoupilo do těl conquistadorů, čímž je přeměnily na bezduché sluhly hnané pouze hladem. Jednomu z nich, Gasparu Figueroovi, se podařilo utéct bez úhony. Jeho svědectví o hrůzách, které viděl, se dochovalo na univerzitě v Limě (**Carlyleovy dokumenty Peru 3**). Vyšetřovatelé mohou najít Figueroův příběh, pokud navštíví profesora Sáncheze (**Museo de Arqueología y Antropología**, strana 65).

Nesmrtelní conquistadoři

Přeměnění conquistadoři se stali nesmrtelnými Nyarlathotepovými nástroji, kteří cestují po odlehlých zákoutích Peru a Bolívie a loví osamocené cestovatele. Tato hrůzostrašná stvoření vysávají ze svých obětí život v podobě tuku a tělních tekutin. Pak se vracejí do pyramidy, kde tuto směs vydávají do praskliny na vrcholu stavby, odkud spadne dolů, kde žijí jejich boha. Tohle dělají už 350 let, čímž dali vzniknout pověře o tuk sajících upírech známých pod jménem „kharisiriové“. Jejich počet se během staletí příliš nemění. Situace se však změnila s příjezdem Larkina a jeho temných pasažérů.

V roce 1920 se Larkin dostal k pyramidě a pokusil se osvobodit boha uvězněného uvnitř. Zachovalé ochrany, které mají odolat Nyarlathotepově moci, ale byly dostatečně silné, aby ho odrazily. To znamená, že se Larkinovi nepodařilo poškodit pyramidovou ochranu přímo. Nyarlathotep, konající prostřednictvím Larkina, částečně obnovil inteligenci kharisiriů a nařídil jim, aby ochranu zničili, ale ani oni na to nestačili. Larkin se poté pokusil přesvědčit obyvatele žijící v okolních oblastech, že se v pyramidě nachází bohatství, která je možné ukrást. Larkina ale viděli ve společnosti s předpokládaným kharisiriem, což spolu se špatnou pověstí tohoto místa znamenalo, že ani tento pokus neuspěl. Larkin proto přišel s novým plánem. Pokud naverbuje cizince na údajnou archeologickou expedici a naznačí, že je možné objevit zlaté poklady, může tyhle důvěřivce přimět zničit ochrany a Otce červů osvobodit. Larkin se tak vydal zpět do Limy, napsal do několika akademických institucí po celém světě a také poskytl rozhovor mezinárodním tiskovým kancelářem o neocenitelných pokladech, jež se mají v zapečetěné pyramidě nacházet. Přitom Larkin nahazoval udičku, aby nalákal výzkumníky, lovce pokladů, archeology a další, kteří by se mohli přidat k jeho expedici a umožnili mu konečně zničit ochranu pyramidy a Otce červů osvobodit.

V Peru Larkina doprovází Luis de Mendoza, jeden z kharisiriů, který slouží jako jeho osobní strážce chránící skomírající lidskou schránku, která obsahuje jeho boha. De Mendoza je jedním z inteligentnějších kharisiriů, ale pořád je dost hloupý a impulzivní na to, aby jeho přítomnost přidělávala Larkinovi stejné množství problémů, jako kolika zabránil.

Napojení na Jacksona Eliase

Americký spisovatel Jackson Elias začal před několika měsíci s hledáním nového námětu, kterým by navázal na svou poslední knihu *Černá síla*. Při probírání starých svědectví a zpráv v zaprášených regálech různých newyorských knihoven narazil na legendu o kharisiriích. Elias si lámal hlavu s tím, jestli tyto peruánské upíří příběhy můžou mít nějaký děsivý, byť lidský základ. Jelikož se seznámil s kultu smrti po celém světě, předpokládal, že k něčemu podobnému došlo i v Peru – základem mýtu o kharisiriích se stalo vražedné řádění kultu smrti složeného jen a pouze z lidí. To, že jsou kharisiriové obvykle popisováni jako bílí muži, ho vedlo k myšlence, že se tento kult mohl do obou Amerik dostat spolu s conquistadory. S tímto novým směrem bádání se proto vydal do Peru.

V náležitý čas se Elias setká s vyšetřovateli, kteří přijeli za Larkinem, aby se připojili k expedici. Během této interakce mezi Eliášem a vyšetřovateli (doufejme) vznikne přátelství, které je o několik let později zaplete do hlavní kampaně *Nyarlathotepových masek*. Za předpokladu, že události v Peru dopadnou dobře, sepíše Elias svědectví o „kharisirijském kultu smrti“ v knize jménem *Hladová mrtví*.

PERUÁNSKÉ VÝRAZY PRO UPÍRY

Mytologie „kharisiriů“ (což znamená „řezat nožem nebo břitvou“) je známá v oblasti And v Jižní Americe a také v Bolívii. Jiným běžným názvem těchto bledých, tuk sajících upírů je „*pishtaku*“ nebo „*pishtaco*“, což je odvozenina od kečuánského slova „*pishtay*“, které se překládá jako „nařezat na kousky“ (tj. porazit). V jižním Peru a dalších oblastech jsou tyto tvorové známí jako „*ñakaq*“, což znamená „zaříznout“. Archivář má samozřejmě volnost přejmout jakékoliv z výše uvedených jmen.

NAPOJENÍ NA HLAVNÍ KAMPAŇ

Přestože je tato kapitola v podstatě samostatná, obsahuje pojítka na budoucí události a jejich předzvěsti. Tyto prvky neposkytují možnosti pro aktivní vyšetřování, spíše by měly zapadnout na své místo během postupu v kampani, což nakonec vyšetřovatelům ukáže, jak je všechno propojené.

- Tetování na Larkinově hrudníku představuje symboliku Kultu Krvavého jazyka (viz **Pozadí události**, strana 47). Vyšetřovatelé pochopí význam symbolu až později, když se s kultem setkají v kapitolách Amerika a Keňa.
- Je možné, že se vyšetřovatelé přímo setkají se dvěma Nyarlathotepovými podobami. Otec červů je nižší avatar. Spíš nemyslí stroj na žraní než bystrý, vypočítavý myslitel, se kterým se je možné setkat v hlavní kampani. Nyarlathotepovo ztělesnění v těle Augusta Larkina má blíž k manipulátorovi, se kterým se vyšetřovatelé mohou setkat později: tento avatar se jim může vysmívat a pochlebovat jim, vyhrožovat a slibovat, že se nesetkávají naposledy.
- Zlaté zrcadlo v Mendozově pokoji (**Hotel España**, strana 64) může vyšetřovatelům vnuknout vizi, která jim může ukázat výjevy a prvky zápletky z pozdějších kapitol.
- Oprava zlaté ochrany v pyramidě (**Jezírko plné hnusu**, strana 80) se může později odrazit v případné rekonstrukci Oka světla a temnoty v hlavní kampani.
- Pokud vyšetřovatelé a Jackson Elias objeví zlato v komnatě pod ruinami v Andské vrchovině (**Komnata**, strana 79), Elias vyšetřovatelům odkáže svůj podíl ve své závěti (**Čtení závěti**, strana 127, Amerika), což jim může finančně pomoci v rozplétání záhad kolem Carlyleovy expedice.
- Eliasovo další vyšetřování Augusta Larkina ho zavede na stopu Carlyleovy expedice, což nakonec uvede do chodu události, které tvoří zbytek kampaně.

NAPOJENÍ NA JACKSONA ELIASE

Poznámka pro Archiváře: Vrať se k následujícím informacím, budou-li si vyšetřovatelé přát vyzpovídat Eliase ohledně jeho peruánského výzkumu a teoriích o „kharisirijském kultu smrti“. Jakmile vyšetřovatelé uvidí v Eliasovi spřízněnou duši, budou se takové informace asi velmi rychle hodit.

Eliasův výzkum kharisiriů

Z informací získaných z písemných zdrojů umístěných v několika newyorských výzkumných knihovnách se Elias dozvěděl o existenci legendy o kharisiriích, bílých mužích, kteří vysávali tuk z nevinných farmářů a jejich rodin v peruánských vrchovinách. Historické informace se sice z větší části skládaly ze smyšlených pověr, nicméně Elias zjistil, že tato svědectví se přece jenom zčásti zakládala na pravdě, když ve stejné oblasti objevil zvěsti o vraždě a zohavení. Při hledání nového směru pro novou knihu si uvědomil, že má dostatek důvodů se domnívat, že za pověrami o kharisiriích jsou ve skutečnosti jakési pohanské rituály a že útoky mají s největší pravděpodobností na svědomí lidé – možná šlo o nějakou formu lidských obětín, což podle něj mohlo být důkazem přítomnosti kultu smrti působícího v Peru. Při přemítání nad dějinami země brzy přišel s teorií, že se legenda zrodila po příchodu španělských conquistadorů v 16. století. Přežil kult, který sem přicestoval se Španěly, až do současných dní? Elias se nyní domnívá, že detaily obklopující legendu jsou důkazem existence až příliš skutečného kultu, který považuje vraždu za rituální praktiku. (Má částečně pravdu.)

Jackson Elias v Peru

Elias přijel do Peru a strávil čtyři měsíce v jižní Andské vrchovině, v oblasti kolem jezera Titicaca, kde přišel do kontaktu s místními obyvateli (jako je vědma Nayra) a kde zkoumal příběhy o kharisiriích. Brzo si uvědomil, že mnoho lidí nebralo kharisirie jako pověry z minulosti, ale jako skutečnou, hmatatelnou hrozbu. Zatímco někteří měli pouze svědectví z druhé ruky, další si byli schopni vybavit, že zahlédli „bledé příšery“ na vlastní oči. V současné době považuje Elias taková přímá svědectví za ilustraci faktu, že kult smrti je v oblasti stále aktivní.

Elias byl při rozhovorech s místními varován před mužem jménem Luis de Mendoza, mužem, o kterém někteří mluví jako o člověku, kterého je třeba se obávat. Nikdo sice nebyl schopný předložit konkrétní důkaz o jakékoliv křivárně, kterou provedl, ale někteří o něm mluví jako o kharisirim. Věčně racionální Elias toto vzal jako důkaz o tom, že je tento muž klíčovou figurou kultu smrti, a ne skutečné monstrum. Elias, který si jméno poznamenal, byl překvapen, když na de Mendozu narazil v Punu, i když to nebylo z očí do očí. Elias ho z dálky sledoval a zaznamenával si, kudy se pohyboval a s kým se bavil. Z toho se dozvěděl o de Mendozově napojení na Augusta Larkina a v konečném důsledku i o Larkinově plánu na nalezení a prozkoumání ztracené pyramidy. I když se to nepodařilo nikomu potvrdit, Elias se domnívá, že pyramida a její okolí mají s kharisirií něco společného.

PÁTRÁNÍ PO STAROBYLÉ PYRAMIDĚ V PERU

Badatel plánuje expedici, která má najít pozůstatky ztracené civilizace.

LIMA, 12. ledna

Badatel Augustus Larkin plánuje expedici do jižních vrchovin Peru, kde, jak doufá, naleznou dávno zapomenutou pyramidu. Larkin se domnívá, že naleznou důkaz, který ho dovede ke zdroji zlatých artefaktů, jež byly v okolí nalezeny. V současné době se nachází v Limě, kde expedici plánuje a kde provádí nábor společníků a možných podporovatelů.

Elias sledoval Larkina a de Mendozu do Limy, aby se pokusil zjistit, proč nabírají cizince do expedice a co přesně to má společného s kultem. Elias se pod pseudonymem do Larkinovy expedice přihlásil a doufá, že si Larkin ani de Mendoza neuvědomí, že je vyšetřuje; de Mendoza ale ví, že se nějaký černoch s americkým přízvukem moc ptá, a proto Eliase podezřívá.

Elias se chce dozvědět o Luisi de Mendozovi a Augustu Larkinovi a jejich aktivitách víc. De Mendoza sice nemusí být kharisiri, ale může znát informace důležité pro Eliasův výzkum nebo může mít něco společného s kultem smrti, jehož existenci Elias předpokládá; místní si sice myslí, že je de Mendoza nestvůra, ale podle Eliase je to pouhý člověk. Člověk, který může být nějak propojen s temnou pravdou stojící v pozadí legend.

Vyšetřovatelé se po příjezdu do Limy, kde se mají sejít s Larkinem a připojit k expedici, setkají s Jacksonem Eliase, což položí základy přátelství, které vyvrcholí na začátku hlavní kampaně v kapitole Amerika. Elias si je vědom, v jak velkém nebezpečí může být, a spojence, kteří by mu mohli pomoci s výzkumem, neodmítne. Vyšetřovatelé mohou být přesně ti přátelé, které hledal.

ZAPOJENÍ VYŠETŘOVATELŮ

Vyšetřovatelé jsou lidé, které naverboval Augustus Larkin. Buď zahlédli článek v mezinárodním tisku (**Carlyleovy dokumenty Peru 1**) o archeologické expedici do peruánských vrchovin, nebo o ní zaslechli v akademické nebo jiné souvislosti, a proto kontaktovali Larkina a zajistili si své místo na ní – eventuálně je vyhledal sám Larkin a přibral je díky jejich zvláštním schopnostem nebo zkušenostem. Vyšetřovatelé mohou patřit k již existující skupině (v tomto případě je mohl Larkin rekrutovat přímo, čímž by elegantně vytvořil tým bez dalších obstrukcí), případně toto může být situace, kdy se seznámí. Důležité je, že se touží stát součástí Larkinovy expedice; důvodem mohou být zájem o archeologii, užitečné dovednosti nebo chtějí zažít dobrodružství při cestách po Andách a hledání ztracené pyramidy. Některé jedince mohla zlákat pouhá vidina nalezení pokladu. Nápadů a rady najdeš v kapitole **Tvorba vyšetřovatelů** (strana 7, Úvod).

Je to právě vidina nalezení pokladu nebo ztraceného vědění, na čem Larkinův plán stojí. Sice vysloveně neodmítne vyšetřovatele, kteří by chtěli místo nálezu zachovat, nicméně je ohledně takových lidí už od začátku podezřívavý a bude doufat, že je chamtivost přemůže, jakmile uvidí bohatství, které pyramida nabízí.

Sestavu expedice tvoří: Augustus Larkin, Luis de Mendoza, Jesse Hughes (alias Jackson Elias) a vyšetřovatelé. Larkin záměrně vytvořil pouze malý tým.

Larkin nařídí všem členům expedice (telegramem nebo dopisem), aby přijeli do Limy a setkali se s ním v baru Cordano v pátek 18. března, v 19:00 (**Carlyleovy dokumenty Peru 2**).

VEDENÍ TĚTO KAPITOLY

Hlavním účelem tohoto prologu je představit vyšetřovatelům Jacksona Eliase a v ideálním případě mezi nimi vytvořit pouto. Tento scénář tvoří rámec, do kterého může Archivář vkládat příležitosti k vytvoření takových pout, což by mělo být jeho prioritou. Povšimni si, že je tato kapitola navržena tak, aby fungovala samostatně a že je relativně krátká.

Většina kapitoly se bude nejspíš odehrávat v Limě. Vyšetřovatelé se budou pravděpodobně domnívat, že po nákupu nutných zásob odjedou do jižních vrchovin. Spíše se ale zapletou do intrik kolem Larkina, de Mendozy a skutečných důvodů pro uspořádání expedice. Je možné, že někteří vyšetřovatelé přimhouří nad podezřelými aktivitami Larkina a de Mendozy oko a odcestují s nimi k pyramidě. Daleko pravděpodobnější ale je, že konflikt ještě předtím eskaluje do konfrontace a/nebo

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE

CLASS OF SERVICE This is a full rated Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.	TRANS-PACIFIC TELEGRAPHY	SIGN: CLT = Cable Letter DL = Day Letter LCO = Deferred Cable NL = Night Letter NM = Night Message WLT = Weekend Letter
---	---------------------------------	--

Any filing time shown in the date line on full rate telegrams and day letters, and any time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at _____

ALDEPOT - ORH REC
CLT 782 - 0403 SSG

DEKUJI, ZE JSTE SE PRIDALI K EXPEDICI
STOP PROSIM SETKEJME SE V LIME STOP
ZAMLUBIL JSEM VAM POKOJ V HOTELU MAURY
STOP SRAZ 18. BREZNA V 19H V BARU
CORONADO, JIRON ANCASH 202, DISTRITO
DE LIMA STOP

AUGUSTUS LARKIN

THE QUICKEST, SUREST, AND SAFEST WAY TO SEND MONEY IS BY TELEGRAM OR CABLE

násilného střetu. Pokud vyšetřovatelé Larkina a/nebo Mendozu zabijí nebo jinak neutralizují příliš brzy, není to žádný problém. Jackson Elias ví, že se ve vrchovině pohybují další kharisiriové a že pyramida je pro jejich kult důležitá. Pokud mu vyšetřovatelé nedají pádný důvod, proč jim nedůvěřovat, Elias je požádá, aby spolu s ním přišli této záhadě na kloub.

Je možné, že se vyšetřovatelé Puno kompletně vyhnou. To ničemu neublíží. Účelem oddílu Puno je vrátit vyšetřovatelé do kolejí, je-li to potřeba – pokud zjistili umístění ruin a potřebují si koupit jen pár soumarů, Archivář může Puno přeskočit a vrhnout se na túru po vrchovině.

Mnoho setkání v Peru je navrženo tak, aby vypadala nebezpečněji, než ve skutečnosti jsou. Kharisiriové jsou sice nebezpeční nepřátelé a je náročné je zabít, jejich taktika v boji je nicméně staví do nevýhody proti oponentům se střelnými nebo jinými zbraněmi. Larkin je hostitelem části boha, ale tělo má slabé a mysl otupělou narkotiky. Larvy jsou rychlé a mrštné, ale křehké a vyšetřovatelé budou mít obvykle několik kol na to je polapit nebo zabít, než někoho nakazí. I Otec červů představuje pouze malé přímé nebezpečí, pokud vyšetřovatelé neprovedou něco velmi nerozumného.

Archivář by měl popsat každou hrozbu tak, aby vypadala co nejnebezpečnější, ale snaž se nezahnat vyšetřovatele do oslabení a situací, které se nedají vyhrát. Při budování pocitu ohrožení může trochu krvavější a děsivější popis hodně pomoci, a to i v případech, kdy zase o tak moc nejde. Servítky si ale taky neber – Jackson Elias je koneckonců světoběžník, a pokud je to nutné, může zavolat dalším známým, pokud by někteří nebo všichni vyšetřovatelé v důsledku svých kousků v Peru zahynuli.

Jak udržet Eliase naživu

Jedním z nebezpečí vedení jakéhokoliv scénáře s Jacksonem Eliasem, který časově předchází jinému, je, že Eliase může poněkud předčasně stihnout nějaký strašlivý osud. Jeho dostaveníčko s věčností v New Yorku je klíčové pro zapojení vyšetřovatelů do událostí kolem Carlyleovy expedice. V důsledku toho by měl Archivář nějak zajistit, aby Elias tuto kapitolu přežil. To může vyžadovat mírnou manipulaci, která se odvíjí od vkusu Archiváře a skupiny.

Nebude se stávat často, aby se vyšetřovatelé v Peru dostávali do přecíslení, což umožňuje Archiváři, aby většina útoků od

příšer nebo NP směřovala na vyšetřovatele, a ne na Eliase. Elias je stejně spíš pistolník než bitkař, a tak se při většině bojů bude držet zpět a poskytovat krycí palbu, případně se zaměří na nepřátele, kteří se nezapojují do boje na blízko.

V nebezpečných situacích by měl Elias přebírat podpůrnou roli. Nebude se jako první vrhat do šarvátky. Místo toho bude bedlivě sledovat vyšetřovatele a chránit je před vážnějšími problémy. Může je například vytáhnout z hořící budovy, poukázat na hrozbu, které si vyšetřovatelé nevěšili, poskytovat první pomoc či zastřelit nepřítele, který chtěl na jednoho z jeho společníků podniknout smrtící útok.

Navzdory těmto radám je důležité nevykreslit Eliase jako zbabělce. Účelem této kapitoly je vytvořit emocionální pouto mezi Eliasem a vyšetřovatelem – pokud Elias uteče z každého boje a nechá vyšetřovatele, aby čelili nebezpečí sami, tuhle snahu to překazí. Ber Eliase jako příkladného vyšetřovatele: každý čin si promyslí, vyhodnotí situaci na základě zjištěných faktů a teprve pak se vrhne do nebezpečí a snaží se vyhnout zbytečné pozornosti. To jsou dovednosti a přístup, které by od něj měli vyšetřovatelé okoukat! Použij ho jako způsob, jak hráčům ukázat, jak by si „mohli“ počínat.

Elias má kromě toho značnou zásobu štěstí. Archivář ho může použít k vylepšení hodů a to jak k záchraně Eliasova života, tak k tomu, aby mohl efektivněji pomáhat vyšetřovatelům. Pokud vedeš kampaň v *Pulpovém Cthulhu*, Štěstí se dá použít i k záchraně před jistou smrtí, bylo-li by to nutné.

Pulpové možnosti

Tato kapitola se dá ztížením několika hrozeb snadno upravit do pulpovějšího pojetí. Jádrem akce jsou tajemné intriky, skrytí nepřátelé a zrady a to vše lze zintenzivnit tak, aby získali lahodně pulpovou atmosféru.

Archivář by měl více využít kousek z Nyarlathotepa uvězněný v Larkinovi. Larkinovi se může udělat mdlo, načez omdlí, jeho oči zčernají a jeho hlas se změní. V této podobě se začne vysmívat hrdinům a rychle po sobě střídá výhrůžky a urážky. I když to hatí Nyarlathotepův plán, nemůže si pomoci. Archivář tím kromě toho dostává příležitost předznamenat některé pozdější prvky kampaně. Nyarlathotep může hrdinům říct, že Krvavý jazyk je rozdrťí ve svém sevření nebo že se můžou dožít doby, kdy nebe zčerná a veškeré lidstvo zahyne. Minimálně by jim měl slíbit, že se *určitě* ještě potkají.

Budou-li hrdinové Larkinovi vyhrožovat, Nyarlathotep nad ním rychle přebere kontrolu a klidně použije násilí a magii, aby svého prostředníka bránil. V tomto případě může přivolat nestvůru (jako je hrozivý náhončí nebo dimenzionální šouravec), aby se s jeho oponenty vypořádala či odvedla pozornost, aby mohl uniknout.

V klasické hře *Volání Cthulhu* je Luis de Mendoza jediný kharisirí v Limě, ale v pulpové hře ho doprovázejí dva přeměnění. Ostatní kharisiriové nedoprovázejí Larkina ani de Mendozu tak, aby to bilo do očí, ale vždy jsou někde opodál. To neplatí pouze v případě, že je de Mendoza poslal na problémového hrdinu nebo NP. Archivář může s ostatními kharisirii nakládat, jak uzná za vhodné, a může je nechat pozorovat, případně pronásledovat hrdiny na každém jejich kroku. Elias se může podělit o informaci, která naznačuje, že kharisiriové mají sice evropské rysy, ale že při nedávném náboru kultu byli přeměnění lidé všech věků, pohlaví a etnické příslušnosti. To může vést k nepříjemnému překvapení ve chvíli, kdy si hrdinové uvědomí, že kharisirim může být kdokoliv. Ideálně by to mělo vést k tomu, že hrdinové začnou být natolik paranoidní, že budou obezřetní při setkání s kýmkoliv novým.

Chceš-li inspirovat, film *Fitzcarraldo* (Herzog, 1982) se odehrává počátkem 20. století v Peru a je tak trochu fantastní, zatímco *Indiana Jones a Království křišťálové lebky* (Spielberg, 2008) obsahuje Peru a různé archeologické vylomeniny.

INFORMACE O PROSTŘEDÍ: PERU

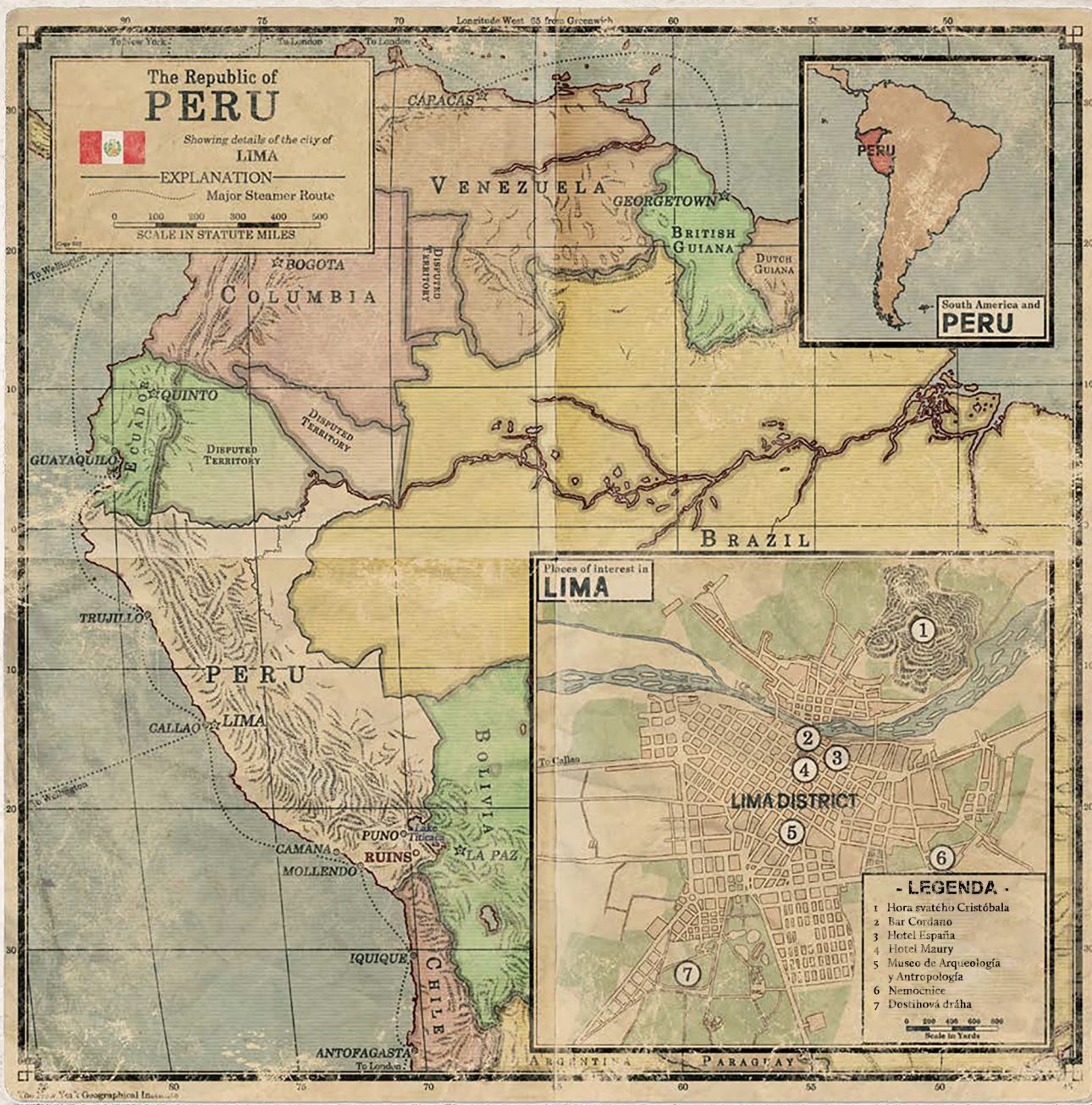
Peru (oficiálně Peruánská republika), nacházející se na západním pobřeží Jižní Ameriky, je třetí největší zemí subkontinentu a domovem téměř pěti milionů lidí. Severní cíp země se dotýká rovníku a území o rozloze 1,29 milionů čtverečních kilometrů je velice rozmanité, jak po stránce terénu, tak klimatu. Vyprahlé pobřeží přechází směrem do vnitrozemí v teplé a deštivé nížiny (mezi ně patří i Amazonie) a v Andy a přilehlé vrchoviny.

Civilizace se na území dnešního Peru objevila už kolem roku 2500 př. n. l. Široká paleta předkolumbovských civilizací ustoupila ve 14. století z větší části Incké říši, která následně vládla většině Peru. Dlouhého trvání však neměla. První Španělé dorazili v roce 1528 a v roce 1532 je následovali conquistadoři vedení Franciscem Pizarrem. Pizarro založil v roce 1535 město Lima, kde byl později v roce 1542 zavražděn. Incká říše definitivně padla v roce 1572, kdy Francisco de Toledo popravil posledního vládnoucího Inku, Túpacu Amaru, a bylo zřízeno Místokrálovství Peru.

Místokrálovství trvalo do počátku 20. let 19. století, kdy generál José de San Martín podnikl invazi z Argentiny a Chile. To byl počátek série bitev a vyhlášení nezávislosti, která skončila až v roce 1824. Následující roky se nesly ve znamení určité politické nestability, ale v roce 1921 je země z větší části stabilní a prosperující.

PERU

Mapa Peruánské republiky s složenou mapou Limy



Peruánská populace je tvořena širokou paletou etnických skupin. Asi 50 % tvoří domorodí obyvatelé, většinu zbytku pak směsice ras a běloši asi 15 %. V Limě je značná populace čínských a japonských imigrantů, z nichž mnozí sem byli přivezeni, aby stavěli železnice nebo sbírali guáno (ztuhlý trus mořských ptáků užívaný v Evropě jako vydatné hnojivo).

Většina Peruánců mluví španělsky, ačkoliv se tu objevuje i několik dalších lingvistických skupin, které mluví řečí původních obyvatel, jako je kečuánština nebo aymarština. An-

gličtina není obecně používaný jazyk, obzvlášť mimo města. Vyšetřovatelé cestující do oblastí kolem Puna a jezera Titicaca narazí s největší pravděpodobností na lidi mluvící aymarštinou a kečuánštinou.

Ačkoliv existují některé styčné prvky, jako jsou klobouky, ponča a pestré zbarvené vlněné oblečení, tradiční oděvy se liší region od regionu. Ve městech, jako je Lima, však tradiční ošacení ustupuje vážnějším evropským a severoamerickým stylům.

LIMA

Lima 20. let je po létech úpadku a strádání městem procházejícím ekonomickým zotavením a rychlou expanzí. Současná populace čítá přes 200 000 obyvatel, jejichž počet rychle roste. Hygienické podmínky procházejí v poslední době modernizací a návštěvníci tak mohou očekávat všechny vymoženosti velkých západních měst.

Město se nachází v zálivu a rozprostírá se po obou březích řeky Rímac. Záliv je domovem ještě jednoho města jménem Callao, nicméně kvůli nedávné expanzi je těžké poznat, kde jedno město končí a druhé začíná. Jelikož se zde nachází mezinárodní přístav a jde o hlavní město, je možné v Limě narazit na mnoho mezinárodních návštěvníků. Vyšetřovatelé mohou očekávat, že se setkají s lidmi z celého světa. Tato kosmopolitní atmosféra však při cestě hlouběji do venkovských oblastí ustupuje.

Peníze

Peruánskou měnou je sol. Jeden sol se skládá z 10 dineros a jeden dinero se skládá z 10 centů. V roce 1921 se jeden americký dolar rovnal zhruba 3 solům.

Počasí

Peru se nachází na jižní polokouli, takže pokud vyšetřovatelé přijedou v březnu, čeká je cestování během pozdního léta. Různorodá geografie země je příčinou stejně různorodého klimatu. Pobřežní oblasti jsou teplé a suché, nížiny jsou horké a vlhké a v chladnějších vrchovinách jsou vysoké úrovně srážek. Dvě oblasti, které vyšetřovatelé s největší pravděpodobností navštíví, jsou Lima na pobřeží a Puno v jižních vrchovinách. Podmínky, které mohou očekávat, jsou následující.

Lima

Zdejší teploty jsou po většinu roku mírné, ačkoli pro některé cizince mohou během léta dosahovat nepříjemných výšek. Průměrná nízká teplota v březnu je 18 °C a vysoká 26 °C. Vzhledem k vysoké vlhkosti však může být teplota pocitově vyšší a vyšetřovatelé mohou být při vynakládání většího úsilí nepříjemně unavení a zpocení.

Klima v Limě je navzdory vysoké vlhkosti za běžných okolností suché s pouze sporadickými srážkami. Na březen sice připadá konec místního období dešťů, ale i tehdy může za měsíc zapršet pouze jednou nebo dvakrát. Obecně vzato bude nebe po dobu návštěvy vyšetřovatelů modré a jasné.

Puno

Klima v Punu ve vrchovině je úplně jiné než v Limě a vyšetřovatelé si budou muset pořídit vhodné oblečení a zásoby. Nebe je obvykle zatažené, třebaže vysoká nadmořská výška znamená, že když se vyjasní, návštěvníci bez pokrývky hlavy riskují spálení a úžeh. Vyšetřovatele cestující vrchovinou mohou běžně potkávat silný vítr.

Průměrná nízká teplota je 4 °C a vysoká 16 °C. Jakmile se vyšetřovatelé vydají k ruinám, vyšší nadmořská výška a větší otevřenost krajiny mohou mít na svědomí, že teploty v noci klesnou pod nulu.

Cestování po Limě

Doprava v Limě pravděpodobně nebude vyšetřovatelům způsobovat větší problémy. Hlavní lokace popsané v tomto scénáři jsou od sebe všechny do deseti minut pěšky a je snadné je najít na městské mapě (kterou lze jednoduše koupit v hotelu nebo u obchodníka).

Budou-li vyšetřovatelé chtít použít hromadnou dopravu, nejdostupnější možností je rozsáhlá tramvajová síť. Vyšetřovatelé jí mohou cestovat po městě snadno a za velmi rozumné ceny. Ve městě rovněž jezdí autobusy, ačkoli ty jsou daleko omezenější a méně spolehlivé než tramvaje.

Ubytování

Možnosti ubytování v Limě v roce 1921 jsou trochu omezenější, než by vyšetřovatelé mohli od velkého mezinárodního města očekávat. Ti, kteří by čekali luxusní hotely, se kterými se setkali v ostatních hlavních městech, budou zklamáni. Larkin přesto vyšetřovatelům (a Jessemu Hughesovi/Jacksonu Eliasovi) zařídil ubytování v jednom z nejlepších hotelů v Limě: hotelu Maury nacházejícím se v centru města. Kromě několika desítek hezky zařízených pokojů nabízí hotel i komfortně vybavený banketový salónek a honosně zásobený bar, který se proslavil svým Pisco sour (koktejl, který vymyslel americký barman Victor Vaughn Morris).

Larkin a de Mendoza jsou ubytováni v **hotelu España** (strana 64), který je asi deset minut pěšky od hotelu Maury. Pokud se vyšetřovatelé zeptají, Larkin jim řekne, že v hotelu España už nebyly volné pokoje, a tak jim zařídil alternativní ubytování. Je to lež – hotel España měl dostatek volných pokojů, ale Larkin chtěl být od členů expedice trochu dál. Báł se, že kdyby se dozvěděli o jeho chatrném fyzickém stavu a závislosti na drogách, případně by strávili příliš času ve společnosti de Mendozy, mohli by z expedice předčasně vycouvat.

MÍSTNÍ KULT: KHARISIRIOVÉ

Kharisiriové se zrodili, když skupinka conquistadorů narazila v Andách na pyramidu sloužící jako vězení starobylého zla. Hnání chamtivostí odstranili část zlata z podzemních zdí pyramidy, čímž umožnili, aby unikly larvy, které bůh zplodil. Některé z těchto larev vlezly do těchto mužů a přeměnily je v nesmrtelná, napůl lidská monstra poháněná hladem. Pouze jednomu z jejich řad se podařilo uprchnout, jak je popsáno v *Poslední zprávi Gaspára Figueroy (Carlyleovy dokumenty Peru 3)*.

Kult kharisiríů je malý a nemá pevnou organizaci. Postrádá mnoho rituálů a náčiní, které jsou typické pro ostatní Nyarlathotepovy kultury. Donedávna šlo o jenom trošku civilizovanější dravá zvířata, ale to se po zásahu Augusta Larkina změnilo. Nyarlathotepův fragment v Larkinově těle probudil v těchto tvorech lidskou inteligenci. Larkin jim nařídil, aby začali rozšiřovat své řady, brát larvy z pyramidy a vkládat je do nových lidských hostitelů. Každý kharisirí může ve svém břicho nosit jednu larvu, kterou vydává do úst oběti, a tím ji přemění. V zemi se v současné době pohybuje přes 30 kharisiríů. Lidové příběhy

je sice popisují jako muže evropských rysů, noví členové jsou ale muži, ženy i děti všech etnických příslušenství.

I v tomto zvířecím stavu v nich zůstává něco z lidské hrabivosti. Kharisiriové stejně jako straky berou cennosti svým obětím a skladují je v podzemní komnatě poblíž vězení svého boha (**Komnata**, strana 79).

S rostoucí velikostí kultu roste i počet jeho obětí. Kharisiriové se za normálních okolností ostatků těch, které pozrou někde mimo dohled, zbavují. Často v jámách poblíž vězení jejich boha (**Ruiny**, strana 77), takže to vypadá, že oběti zmizely. Nedávná epidemie chřipky posloužila jako dobrá zástěrka zvyšujícího se množství zmizení, ale teď, když je epidemie pryč, jsou nápadnější. Časté mizení lidí ve vrchovinách jižních And pomohlo přesvědčit Jacksona Eliase, že v té oblasti může najít námět na knihu.

Kharisiriové říkají svému bohu *El Padre de los Gusanos* (Otec červů). Na rozdíl od jiných kultů z této kampaně neprovádějí hromadné rituály. Místo toho pokaždé, když se kharisirí nakrmí lidskou obětí, odejde k pyramidě, kde vyvrhne obsah žaludku do bohova vězení, čímž ho živí. Toto konání není spojené s žádným rituálem – kharisirí se jednoduše vydává do praskliny na vrcholu pyramidy. S rostoucím počtem kharisiríů a obětí roste i počet obětí, takže bůh získává na síle. Zbývající ochrana na pyramidě ho však stále udržují uvnitř.



Kharisirí krmí Otce červů

DŮLEŽITÉ OSOBY: PERU

Zde jsou pro přehlednost vypsány klíčové NP kapitoly Peru. Následují informace o dějových pozadích, motivacích a možnostech v rámci zápletky, zatímco profily se statistikami je možné najít v oddílu **Postavy a příšery: Peru** na konci této kapitoly (strana 84).

SPOJENCI A NEUTRÁLNÍ OSOBY

Jackson Elias (alias Jesse Hughes), 41, *neohrožený vyšetřovatel*

- **Propojení:** Elias se účastní večere, kterou Augustus Larkin pořádá pro členy expedice v **baru Cordano** (strana 61).

Jackson Elias je spisovatel specializující se na knihy o podivných a násilných kultech. Vyrůstal jako sirotek ve Stratfordu v Connecticutu a musel se už jako malý naučit protloukat životem. Nemá žádné žijící příbuzné a žádné trvalé bydliště.

Jeho nejznámější kniha *Synové smrti* se zabývá moderními Thugy v Indii (detaily jeho dalších knih viz **Carlyleovy dokumenty Amerika 2**). Dokáže mluvit plynně několika jazyky a je neustále na cestách. Je společenský a občas se napije. Elias je houževnatý, stabilní a dochvilný. Nebojí se bitek ani funkcionářů. Znalosti nabyl z valné části samostudiem.

Elias je celoživotní skeptik. Sice ho fascinují kultury s morbidní vírou, ale jejich členy považuje za pomatence a jejich zlé činy za čistě lidský výplod. Střetne-li se však s nevyvratitelným důkazem existence Mýtu, jako je například přeměna člověka v kharisirihy, rozhodně to s jeho jistotou otřese. I když to způsobí záchvat šílenství, v dlouhodobém horizontu bude Elias ještě odhodlanější přijít této záhadě na kloub. To, že jsou kharisiriové opravdu příšery, znamená, že je o to důležitější je zastavit. Eliasovi je jasné, že bizarní detaily bude muset ve své nové knize vynechat, jinak by nemohla být vydána, a může nad tímhle faktem lamentovat pokaždé, když se stane něco obzvlášť podivného nebo šokujícího.

V Peru Elias používá pseudonym Jesse Hughes a vydává se za folkloristu, aby neupozornil Augusta Larkina na svou skutečnou totožnost – spisovatele zkoumajícího kharisirirský kult smrti, který se snaží odhalit jeho a de Mendozovy skutečné cíle.



JAK Z ELIASE UDĚLAT SYMPAŤÁKA

Při hraní Eliase by měl Archivář neustále hledat příležitosti, jak pomoci vyšetřovatelům, aniž by je zastíňoval. Elias může vyplňovat jejich mezery ve vědomostech, zvláště pokud jde o Peru, archeologii nebo kharisirie. Díky znalosti španělštiny může dělat překladatele těm vyšetřovatelům, kteří španělsky neumí. Je schopný představit vyšetřovatele užitečným lidem a varovat je, pokud někdo není důvěryhodný. Jeho jízlivá ironie může odlehčit situaci, když vše vypadá beznadějně. A co je nejdůležitější, vždycky zasáhne, aby zachránil vyšetřovatele, který je ve vážných problémech.

A naopak, Archivář by neměl nechat Eliase příliš radit ohledně dalších kroků nebo činit úkony, které vyšetřovatelé ještě neměli příležitost vyzkoušet sami. Hráči si těžko oblíbí postavu, kvůli které jsou jejich akce a volby bezvýznamné. Elias funguje nejlépe v podpůrné roli..

- **Popis:** Afroameričan průměrné výšky a stavby, s krátkými vlasy a vždy přítomným úsměvem. Rád nosí fedoru a tvrdové obleky, kromě situací, kdy jsou nepraktické. Kouří dýmku, a když chce něco zdůraznit, často s ní gestikuluje.
- **Rysy:** Je mu vlastní černý smysl pro humor a často z něj padají cynické hlášky. Pod tímhle pozlátkem se ale skrývá šlechetná a přívětivá povaha, která ho nutí riskovat pro ochranu lidí, na kterých mu záleží, nebo kteří se nedokážou postarat sami o sebe.
- **Tipy pro hraní postavy:** Elias varuje vyšetřovatele, že Larkinova expedice není tím, čím se zdá být, a že může být napojena na rozsáhlejší komplot. Může vyšetřovatele představit profesorovi Sánchezovi, který jim může poskytnout další detaily. Následně může působit jako průvodce, překladatel a společník na cestě k pyramidě. Elias hraje důležitou roli v hlavní kampani a musí zůstat naživu (viz **Jak udržet Eliase naživu**, strana 51).

Petronila Cupitina, 71, *přímočará majitelka hotelu*

- **Propojení:** Je možné se s ní potkat v **hotelu España** (strana 64).

Cupitina je majitelkou hotelu España. Její manžel Angel zemřel před třemi lety a ona pokračuje v provozu hotelu sama, a to

navzdory pokročilému věku. Většinu svého času tráví v křesle v hotelovém foyer, odkud sleduje, jak život ubíhá, a povídá si s hosty.

Pokud zavětrí, že návštěvníci jsou nekalé živly, pokusí se je vyhnat. Bude na ně výhružně mávat holí a vykřikovat, že její syn Fortunato je policista a že je strčí do vězení.

- **Popis:** Drobná, útlá žena s ostře řezaným obličejem a řídkými bílými vlasy. Obvykle nosí černý šál, šátek na hlavě a chodí s holí.
- **Rysy:** Trochu nedoslýchá a skoro křičí bez ohledu na tón konverzace. V posledních letech je čím dál nedůtklivější a s těmi, kteří se k ní, k hotelu nebo k hostům nechovají s respektem, si nebere servítky. Když je rozčilená, mává kolem sebe výhružně hůlkou.
- **Tipy pro hraní postavy:** Pokud Cupitina načapá vyšetřovatele, jak se snaží vloupat do pokoje nebo když se chovají podezřele, může sloužit užitečný zdroj informací o Larkinovi, de Mendozovi nebo o jiném nepříteli.

Profesor Nemesio Sánchez, 35, profesor archeologie

- **Propojení:** Elias představí vyšetřovatele Sánchezovi, aby se od něj dozvěděli víc o Larkinově možné motivaci (**Museo de Arqueología y Antropología**, strana 65).

Prof. Sánchez byl jedním z prvních akademiků, které zaměstnala *Universidad Nacional Mayor de San Marcos* (Národní univerzita San Marcos), když v roce 1919 otevřelo *Museo de Arqueología y Antropología* (Museum archeologie a antropologie). Ještě před založením školy doprovázel nebo vedl několik archeologických expedicí v Peru, Bolívii a Kolumbii. Má rozsáhlé znalosti historie Jižní Ameriky.

Larkin i přesto, jakou pověst Museo má, Sáncheze ani jeho kolegy o pomoc ani o doprovod na své expedici nepožádal. Když si Sánchez všiml pozornosti tisku, pokusil se Larkina oslovit, ale byl odbyt. Sánchez je od té doby mírně neodbytný a poslal Larkinovi několik dopisů s radami ohledně regionu a nabídkami na pomoc. Tato korespondence ale zůstává bez odpovědi.

Elias minulý měsíc Sáncheze zkontaktoval a požádal ho, jestli by mu nepomohl najít jakékoliv informace o pyramidě, kterou Larkin hledá, eventuálně jakoukoliv možnou spojitost s mýtem kharisiriů. Ti dva se rychle spřátelili a od té doby spolu ještě se Sánchezovou studentkou Trinidad Rizo spolupracují při hledání relevantních detailů v univerzitní knihovně a archivech.

- **Popis:** Hubený elegant s úhledně napomádovanými vlasy a dobře upravenými vousy. Nosí brýle, a když je na univerzitě, obvykle má na sobě oblek.
- **Rysy:** Moc rád mluví, obzvláště o archeologii, historii a antropologii. Nedělá mu potíže mluvit o těchto tématech celé hodiny. Nic v prof. Sánchezovi nevyvolává větší nadšení než výměna znalostí.
- **Tipy pro hraní postavy:** Může vyšetřovatelům poskytnout informace o dějinách regionu, a to včetně nedávného objevu v Tiwanaku. A co je důležitější, je schopný potvrdit Eliasovy obavy ohledně Larkina a jeho expedice a poskytnout informace o Gasparu Figueroovi a souvisejících předmětech, které má univerzita v držení.



Trinidad Rizo, 19, nadšená vysokoškolačka

- **Propojení:** Může se účastnit setkání prof. Sáncheze a vyšetřovatelů (**Museo de Arqueología y Antropología**, strana 65).
- **Propojení:** Pokud vyšetřovatelé nijak nezasáhnou do de Mendozových činů, jejich první setkání s Rizo přijde ve chvíli, kdy objeví její tělo.

Rizo pomáhá prof. Sánchezovi a Eliasovi s jejich pátráním po tom, kam míří Larkinova expedice. Nedávno našla ve staré krabici s papíry v knihovně *Poslední zpráva Gaspara Figueroa (Carlyleovy dokumenty Peru 3)* a začala psát souhrn jeho nesouvislého projevu. Díky tomu se vydala hledat kus zlatého vykládání zmíněného v textu, které by podle ní také mohlo být uloženo kdesi na univerzitě.

V závislosti na činech vyšetřovatelů může de Mendoza zabít Rizo ještě dřív, než vůbec dostanou příležitost si s ní promluvit. Pokud se tak stane, bude mít pro vyšetřovatele dostatek materiálů prof. Sánchez. Další možností je její zápisník, který je plný poznámek o *Poslední zprávě* a který je možné najít u jejího těla.

- **Popis:** Energická mladá ženy štíhlé postavy s tmavými kudrnatými vlasy a nakažlivým úsměvem.
- **Rysy:** Mluví velmi rychle, takže je jí špatně rozumět (nemluvíte-li plyně španělsky). Její mluvu doplňuje stejně rychlá a výrazná gestikulace.
- **Tipy pro hraní postavy:** Zabránil-li vyšetřovatelé její smrti, Rizo jim může říct o Gasparu Figueroovi a ukázat jim své poznámky.



Nayra, 76, vědma a léčitelka

- **Propojení:** Elias se s Nayrou poradí, když vyšetřovatelé při hledání pyramid narazí na slepou uličku (**Setkání s Nayrou**, strana 74).

Nayra je *yatiri* – tradiční léčitel aymarského lidu. Je sice oblíbená ve většině komunit kolem Puna, nicméně někteří zarytější katolíci v ní vidí pohana a nesouhlasí s její vírou ani praktikami.

Nayra se kromě svého léčitelského poslání intenzivně věnuje mýtům a legendám v oblasti kolem jezera Titicaca. Když se Jackson Elias vydal do Puna, aby pátral po informacích o příšerách a kultech, několik místních ho navedlo za Nayrou. Po tomhle setkání se z nich stali přátelé.

Nayra se poté, co pomohla Eliasovi, stala terčem pozornosti kharisiríů. Snaží se být nenápadná, často se přesouvá a přebývá u některých ze svých přátel. Mnoho z těchto přátel Eliase poznalo nebo ví o jeho vztahu s Nayrou a řeknou mu, kde ji najít. To s sebou však nese riziko, že spolu s vyšetřovateli dovede kharisirie přímo k jejím dveřím. Nayra se nyní ukrývá mezi Uruy, na jednom z ostrůvků na jezeře Titicaca (**Puno**, strana 70).

- **Popis:** Shrbená, vrásčitá stará žena s hustými bílými vlasy a s jiskrou v oku.
- **Rysy:** Má hlasitý, nakažlivý smích a spousta věci jí připadá vtipná. Má potměšilý smysl pro humor a vyšetřovatele si přátelsky dobírá.
- **Tipy pro hraní postav:** Může pomoci s hledáním pyramidy, dostanou-li se vyšetřovatelé do slepé uličky. Může poradit i ohledně jiné věci, kterou můžou potřebovat, ať už jde o místní legendy, nebo jméno člověka, který ve městě prodává soumary.



PROTIVNÍCI

Augustus Larkin, 32, neochotný prostředník starobylého zla

- **Propojení:** Vyšetřovatelé si v mezinárodním tisku všimnou článků o Larkinovi a jeho plánované expedici (**Carlyleovy dokumenty Peru 1**).
- **Propojení:** Vyšetřovatelé jsou pozváni na večeři, kterou Larkin v Limě pořádá (**Carlyleovy dokumenty Peru 2**).

Augustus Larkin pochází z poměrně zámožné koloniální rodiny v Keni. Jeho otec a dědeček vydělali své jmění stavbou

železnic. Larkin však odmítl jít v jejich stopách a příbuzní ho považují za marnotratníka. Od rodiny dostává pravidelnou apanáž, ze které financuje své cesty, ale už se s nimi nestýká.

Hodem na **Jazyk (angličtina)** s výrazným úspěchem či na **VZD** s extrémním úspěchem lze zjistit, že Larkin má keňský přízvuk; ti, kdo neuspějí, mohou předpokládat, že jde o Angličana. Larkin, bude-li dotázán, nebude svůj původ zapírat, ačkoli dodá, že je Brit. Už s menší radostí bude diskutovat o své rodině a minulosti, částečně z přetrvávajícího pocitu hanby, ale hlavně proto, že Nyarlathotep v jeho hlavě zpřeházal vzpomínky do té míry, že se mu tyto věci pletou.

Jelikož se Larkina zmocnil Nyarlathotep, stala se z jeho života noční můra. Díky zbývajícím vzpomínkám a osobnosti vypadá jako člověk, kterým vždycky byl, ale současně je ve svém těle pouhým pasažérem. Nyarlathotepova přítomnost v jeho těle Larkina pomalu zabíjí a rozkládá ho zevnitř. Bolest drží na uzdě zvyšujícími se dávkami heroinu (který je ve většině světa, včetně Peru, v současnosti legální). Vinou kombinace těchto faktorů nevypadá Larkin zdravě. Je pobledlý, má tmavé kruhy pod očima a hodně se potí bez ohledu na to, jaká je teplota. Pokud se ho někdo zeptá na zdraví, vysvětlí, že ho trápí dlouhodobé následky malárie, které ale – a na tom trvá – nebudou mít na expedici vliv. Rozklad je zároveň důvodem, proč Larkin lehce páchne po zkaženém mase, což je aroma, které se snaží zakrýt velkým množstvím kolínské. Výrazného puchu si všimne každý, kdo s Larkinem stráví určitý čas v uzavřeném prostoru, a hod na **Bystré oko** potvrdí, že se line od něj.

Vyšetřovatelé, kteří Larkina blíže pozorují nebo zkoumají, se mohou pokusit o hod na **Bystré oko**, přičemž úspěšný hod odhalí, že žíly na jeho zápěstích mají zvláštní zbarvení – skoro až do černa – a také že má na trupu velké tetování. Když je oblečený, není možné rozeznat, co zobrazuje – pouze že jde o kruhový tvar. Tetování je stylizovanou podobou Nyarlathotepova vtělení jménem Krvavý jazyk. Jde o nepravidelnou spirálu, která pokrývá Larkinův hrudník a jejíž začátek je na hrudní kosti. Končí nad bránicí, kde se napojuje na stylizovaného, deformovaného humanoida s velkýma, roztaženými rukama zakončenými nejspíš pařáty. Úspěšným hodem na **Mýtus Cthulhu** v něm lze poznat Krvavého jazyka, starobylého boha uctívaného keňským kultem stejného jména.





Larkin není schopný tetování vysvětlit. Není si schopný vybavit vzpomínky, že by si ho nechával dělat, a nevzpomíná si ani na M'Weru. Hod na **Psychologii** odhalí, že v Larkinově mysli je zvláštní mezera, která mu brání v tom, aby kladl otázky ohledně tetování, svých cest nebo občasných výpadků paměti. Veškeré podivnosti ve svém životě začal brát s rezignovanou lhotejností a poslouchá veškeré podněty, které mu napovídají.

- **Popis:** Bledý, pohyblý běloch s mastnými blondatými vlasy a bledě modrými očima. Jeho kůže je i přes relativní mládí ochablá a pod očima má viditelné pytle. Larkinův lněný oblek na něm visí, což značí, že v nedávné době hodně shodil. Používá velké množství drahé kolínské.
- **Rysy:** Larkin je navzdory svému omšelému vzhledu vřelý a přátelský ke všem lidem, se kterými se setká. Má sebekritický smysl pro humor a nemá problém vytáhnout vtip o svém chatrném zdraví, ačkoli vždy dodá, že to nebude mít žádný vliv na expedici.
- **Tipy pro hraní postavy:** Coby organizátor expedice může Larkin při plánování cesty k pyramidě sloužit jako mecenáš vyšetřovatelů. Je pravděpodobné, že střet s ním vyvolá jeho podezřelé chování, které nejspíš vyvrcholí násilnou konfrontací, jakmile bude odhalena skutečná povaha Luise de Mendozy, případně jakmile se zjeví sám Nyarlathotep.

HRANÍ LARKINA JAKO NYARLATHOTEP

Přestože má Nyarlathotep Larkina v hrsti, většina lidí, kteří se s Larkinem baví, komunikuje s jeho původní lidskou osobností. Čas od času však bůh převezme naprostou kontrolu, což se stává většinou ve chvílích, kdy je Larkin ve fyzickém nebezpečí. Vyšetřovatelům se nicméně může podařit vylákat Nyarlathotep ven tím, že ho rozčílí nebo, v pulpových hrách, přes spiritualistické nebo okultní prostředky.

Jakmile Nyarlathotep převládne, Larkinovo celkové chování se změní. Začne sedět a stát vzpřímeně, ztratí se veškeré známky jeho fyzické slabosti, které ho za běžných okolností sužují, a jeho hlas je najednou silnější a hlubší. Larkinův obvyklý šarm je vystřídán panovačným komandováním, přímými hrozbami a vysmíváním. Nejnápadnější je, že když je plně posednut, jeho oči kompletně zčernají (ztráta Přičetnosti 0/1k2).

Když k takové přeměně dojde, Archivář by měl použít profil lidské podoby Nyarlathotepa (**Augustus Larkin jako Nyarlathotep**, strana 86). Na rozdíl od jiných verzí Nyarlathotepovy lidské podoby, z tohoto vtělení po zabití nepovstane monstrum – Larkinovo tělo je příliš slabé a lidské a zemře jako každý jiný běžný smrtelník.

Larkinovi pod Nyarlathotepovou nadvládou může dát Archivář jakákoliv kouzla, která si přeje. Nepoužívej ale nic příliš silného, protože účelem scénáře je vytvořit vyšetřovatele, kteří se pustí do zbytku kampaně – pokud je všechny sežere hrozivý náhončí (Hunting Horror), tahle snaha přijde vničeč. Místo toho zvaž použití kouzel, jako je Seschnutí (Shrivelling), Výbuch mysli (Mindblast), Zasej strach (Implant Fear) nebo Uchvat' obět' (Enthrall Victim). Další možností je nechat Nyarlathotepa vyvolat tvora, jako je například dimenzionální souravec (Dimensional Shambler), ale ať tento proces trvá déle, než je obvyklé, vinou slabého prostředníka, kterého musí využívat. Jakmile vyšetřovatelé uvidí, jak se po dobu tří kol prodírá do naší reality ohavný, znetvořený tvor, vzbudí to v nich hrůzu, aniž by je to zabilo. Vyšetřovatelé tím získají dostatek času na zneškodnění Larkina, případně úprk, než dojde ke katastrofě.

Premýšlivější či tajemnu nakloněnější vyšetřovatelé si mohou uvědomit, že Larkin je vězněm svého vlastního těla, a mohou se pokusit ho ze zhoubného božského područí osvobodit.

**Luis de Mendoza, 402 (vypadá na 30),
bývalý conquistador a nestárnoucí upír**

- **Propojení:** Doprovodí Larkina na schůzku s vyšetřovateli (Bar Cordano, strana 61).

Luis de Mendoza, jeden z původních conquistadorů, kteří objevili pyramidu v Andách, žije posledních 370 let jako nemrtvá, hladem poháněná zrůda. Stejně jako další kharisiriové žil jako zvíře, dokud Nyarlathotepův fragment v těle Augusta Larkina opět neprobudil jeho lidskou inteligenci. De Mendoza nyní Larkinovi bezvýhradně slouží. Chrání svého pána před fyzickou újmou, zajišťuje, že s ním lidé mluví s úctou, a zabije každého, kdo mu zkříží plány.

De Mendoza nebyl nijak zvláště příjemný chlapík ani za života. Po 370 letech nelidského hladu je téměř neschopný slušné lidské komunikace. Larkin si je vědom, že to může být překážka, a tak de Mendozovi nařídil, aby byl zticha, dokud není vyzván. De Mendoza tento pokyn povětšinou respektuje, ale občas se nechá přemoci vztekem a vyštěkne po člověku, který podle něj vůči jemu nebo jeho pánovi není patřičně uctívá. I když je zticha, jeho řeč těla je naprosto zřejmá nepřátelská. Hod na **Psychologii** dokáže odhalit, že obzvláště nemá rád Jacksona Eliase.

Úspěšný hod na **Jazyk (španělština)** dokáže určit, že de Mendozův přízvuk není místní. Výrazný či vyšší úspěch naznačí, že možná pochází ze Španělska, i když přesný region určit nelze. Bez ohledu na úroveň úspěchu jakýkoliv španělsky mluvící člověk, který zaslechne de Mendozu říct alespoň několik vět, si všimne, že jeho slovní zásoba a způsob mluvy jsou podivně formální a archaické.

De Mendoza je stejně jako ostatní bývalí conquistadoři hnán touhou po bohatství. Tuto touhu v tuto chvíli upozadil ve prospěch důležitějších plánů svého pána, ale ani tak si nenechá uniknout příležitost ukrást jakékoliv mince, šperky nebo jiné na první pohled cenné věci, na které narazí. Například bude okrádat těla těch, které zabil nebo nakazil.

- **Popis:** Vyzábělý muž s výraznými lícními kostmi a zapadlýma, ale pronikavýma modrýma očima. Má rozčuchané středně dlouhé hnědé vlasy a nejeví zájem si je nějak upravovat. Oblečení má čisté, byť staré a obnošené, a dává přednost lehkým bavlněným oděvům (jelikož necítí chlad). Při cestách po venkově obvykle nosí černý klobouk se širokou krempou.
- **Rysy:** De Mendoza mluví jen zřídka; pouze když je přímo tázan nebo když vyhrožuje. Lidí, které vidí poprvé, si měří

VZHLED KHARISIRIŮ

De Mendoza i ostatní kharisiriové vypadají povětšinou jako běžní lidé, přičemž občas mají hladový, chtivý pohled. Pokud se nějakou dobu nenajedli, vypadají vychrtle, vystupují jim lícní kosti a mají zapadlé oči. Jakmile se ale nakrmí, jejich tváře i těla se zakulatí a narostou jim břicha, i když nikdy to není do té míry, že by byli tlustí. V obludné podobě připomínají kharisiriové stále lidi, až na ústa, která se rozšíří do tvaru disku pokrytého zuby, který se přísaje na jejich oběti a vysaje je do sucha. Chceš-li více informací o tom, jak se krmí a jak vypadá přeměna, kterou při tom podstupují, podívej se na **Kharisiri v obludné podobě** (strana 67).

dlouhým upřeným pohledem a své okolí sleduje se skoro až predátorským nepřátelstvím. Pokud někdo znevažuje Larkina v jeho přítomnosti, de Mendoza vyštěkne, že by měl dotýčný s „pánem“ jednat uctivě.

- **Tipy pro hraní postavy:** De Mendozovým hlavním úkolem je chránit Larkina a plnit jeho příkazy. Vyšetřovatelé s větší pravděpodobností uvidí škody napáchané de Mendozou při jeho prohledávání univerzity než samotným Larkinem. Vyhodnotí-li vyšetřovatele jako hrozbu pro svého pána, bude je sledovat taky. Pokusí se je oddělit od skupiny a po jednom je zabít.

**MÉNĚ DŮLEŽITÉ
NEHRÁČSKÉ POSTAVY**

**Julio a Domingo Céspedesovi, 38 a 15,
ochranářský otec a zraněný syn**

- **Propojení:** Postavy se s nimi setkají na cestě k ruinám (Farmáři, strana 77).

Julio je farmář, který se svým synem Domingem hledá už několik hodin zatoulanou březí alpaku. Domingo byl při hledání vyvýšeného místa napaden něčím, co byli, jak už si teď Julio uvědomuje, dva kharisiriové. Povedlo se mu tvory odehnat, ale bojí se, že se vrátí i s posilami.

- **Popis:** Julio je mohutný, neustále se mračící muž s hustým obočím. Nosí zelený vlněný kabát a klobouk s širokou krempou. Domingo je šlachovitý mladík s rozčuchanými



VOLITELNÁ POČÁTEČNÍ SCÉNA

Je sice naprosto v pořádku začít hrát kampaň tak, jak je popsáno v následujícím oddílu, ale někteří Archiváři by možná raději nějak naznačili propojení mezi Peru a počátkem hlavní kampaně v Americe. Tato volitelná scéna rámuje začátek hry, kdy vyšetřovatelé stojí před hotelovým pokojem Jacksona Eliase v New York City v roce 1925. Tato velmi krátká scéna časově předchází hlavní kampani (vyšetřovatelé časem skákat neumějí!). Podej následující informaci, jako by šlo o upoutávku na film. Hráči dostanou informaci, ale nemůžou se scénou interagovat. Situace je předem připravena, navržena tak, aby hráčům představila záhadu, do jejíhož řešení se zapojí.

Následující text nahlas přečti nebo převyprávěj. Až budeš hotový, odmlč se a přeskoč na začátek Peru, kdy vyšetřovatelé jdou do baru Cordano (níže). Snaž se vyhnout otázkám hráčů na tento podivný začátek a jednoduše řekni, že to byla předtucha věcí budoucích.

Stojíte ve slabě nasvícené hotelové chodbě. Před vámi jsou dveře do pokoje s číslem 410. Po zaklepání uslyšíte tlumený nářek a nějaký pohyb. Díváte se na tváře vašich společníků a začne vás svírat zlá předtucha. Uvnitř se odebrálo něco hrozného. Po kratičkém zaváhání vtrhnete dovnitř. Naleznete to, co se nachází uvnitř, a... svůj osud. Pak scéna potemní...

tmavými vlasy; v hrudníku má otevřenou ránu, kterou si odnesl z útoku jednoho z kharisiriů. Jeho oblečení je celé zakrvácené.

- **Rysy:** Julio je vyděšený z útoku na svého syna a z toho, že by se mohli kharisiriové vrátit. Tento strach projevuje navenek vztekem a ve všech, koho nezná, vidí potenciálního kharisiriho; zvláště pokud jde o bělochy, jako byla ta monstra, která napadla jeho syna. Domingo je částečně při vědomí, a když přijde k sobě, nesrozumitelně blábolí. Bojí se, že z něj to kousnutí udělá taky příšeru.
- **Tipy pro hraní postavy:** Julio brání svého syna, který nutně potřebuje první pomoc, proti všem viditelným hrozbám, a to včetně vyšetřovatelů. Neváhá vystřelit varovný výstřel a bude mířit pouze na vyšetřovatele, kteří se přiblíží, leda by ho nejprve uklidnili. Podaří-li se ho vyšetřovatelům zklidnit a pomohou mu, Julio jim rád nabídne jakoukoliv pomoc nebo informaci. Doprovod jim však neposkytne, protože musí dostat Dominga domů.

ZAČÁTEK: LIMA

Nad večerí při svíčkách se diskutuje o zapomenutých pyramidách, starobylém zlatě a plánech na expedici. Ale není všechno, jak se zdá...

Scénář začíná, když vyšetřovatelé dorazí do Limy na schůzku s Augustem Larkinem (níže) v baru Cordano. Archivář by se neměl zabývat odehráváním cesty vyšetřovatelů do Peru a jejich příjezdem do Limy; začni scénu tím, že dorazí do baru Cordano. Toto úvodní setkání je ideální příležitostí k tomu, aby se vyšetřovatelé navzájem představili. Archivář je může nechat dorazit do restaurace ve stejný čas, což úvodní scénu urychlí, nebo je může nechat přijít jednoho po druhém, což jim umožní, aby se každý představil trochu podrobněji.

BAR CORDANO

Augustus Larkin pozval potenciální členy své expedice na večerí, která se koná 18. března v sedm hodin večer v baru Cordano, restauraci a baru v obvodu Lima. Tohle bude poprvé, kdy se s nimi Larkin setká tváří v tvář. Restaurace je prostě, ale vkusně zařízená. Stěny jsou obloženy dřevem, ze stropů visí lustry a podlaha je dlážděná. Jídlo je dobré a místní specialitou jsou mořské plody. Larkin, který tu už jedl, doporučí *escabeche*, pálivý, sladkokyselý pokrm z ryby.

Vyšetřovatelé jsou po příchodu do restaurace uvedeni ke stolu, kde už sedí tři muži: Larkin, Luis de Mendoza a Jesse Hughes (alias Jackson Elias). Atmosféra je napjatá a úspěšným hodem na **Psychologii** lze odhalit jistou animozitu či podezřívavost mezi de Mendozou a Hughesem.

Poznámka pro Archiváře: Elias se Larkinovi představil pod pseudonymem Jesse Hughes pro případ, že by Larkin náhodou narazil na nějakou jeho knihu a měl podezření, že dělá rešerši pro další. Tohle jméno řekne zpočátku i vyšetřovatelům, nicméně svou pravou identitu sdělí všem, kterým věří, pokud Larkin ani de Mendoza nejsou poblíž.

Larkin poděkuje vyšetřovatelům za účast a řekne jim, že doufá, že cesta do Limy proběhla bez problémů. Představí de Mendozu jako svého osobního asistenta a řekne, že Hughes je folklorista z New York City a další člen expedice.

Nad příjemnou večerí, a to navzdory ledové atmosféře mezi de Mendozou a Hughesem, Larkin vysvětlí svůj plán. Chce zamířit do vrchoviny, najít ztracenou pyramidu a získat cenné artefakty. Poslední bod sice moc nezdůrazňuje, aby dodal expedici punc archeologické výpravy, nijak však nezastírá, že

PROLOG

očekává, že všichni nekřesťansky zbohatnou nebo minimálně dosáhnou jistého úspěchu ve svém akademickém oboru.

Řekne vyšetřovateli, že od jednoho chovatele alpak sídlícího nedaleko Puna koupil několik zajímavých předmětů. Podle farmáře je jeho dědeček našel v tunelech pod pyramidou vysoko v horách. Dědeček se tam kvůli pověrčivosti už nikdy nevrátil, ale rodině řekl, že se v tunelech nacházely i další poklady. Farmář sice nevěděl, kde přesně se toto místo nachází, Larkin však podle svých slov dokázal díky následnému výzkumu zúžit výběr rozumně tak, aby byla výprava smysluplná. Úspěšným hodem na **Psychologii** lze zjistit, že si Larkin v příběhu o farmáři nechal něco pro sebe, nicméně potvrdí, že věří v reálnost pyramidy i tomu, že z ní předměty skutečně pocházejí.

Larkin pak vyšetřovateli ukáže dva předměty, o kterých tvrdí, že je koupil od farmáře. Jedním z nich je přívěsek v podobě muže držícího dvě tyče nebo hole, který je zdobený obdélníkovými tvary. Druhým je zlatý pohár, do kterého jsou vyryty geometrické vzory a kruhy a který je vykládaný tyrkysem. Úspěšný hod na **Archeologii** naznačí, že tyto dva předměty pocházejí z výrazně odlišných časových období a kultur. První připomíná artefakty z Tiwanaku a pochází pravděpodobně z 5. století. Druhý je pak inckého provedení a pochází nejspíš z 15. století.

Poznámka pro Archiváře: Tiwanaku (ve španělštině známé také jako *Tiahuanaco*) je předkolumbijská archeologická lokalita v Bolívii, blízko hranice s Peru, kterou v roce 1549 objevil španělský conquistador Pedro Cieza de León. Od 60. let 19. století se zde provádějí rozsáhlé archeologické studie. O místních obyvatelích se toho ví jen velmi málo, neboť po sobě nenechali žádné psané záznamy.

Larkin nad jídlem a pitím vyšetřovateli rád zodpoví jakékoliv otázky týkající se logistiky. Některé pravděpodobné otázky jsou vypsány níže.

Jak jste se o pyramidě dozvěděl?

Larkin se o „ztracené“ pyramidě doslechl při cestách po vrchovinách od chovatele alpak. Farmář Ernesto Mollo řekl, že toto místo našel jeho dědeček, který si odtamtud vzal několik předmětů (přívěsek a zlatý pohár). Pokračoval nicméně tím, že to místo je prokleté a děsivé. Larkin to označil za báchorku, která není nijak založená na faktech. Byla čirá náhoda, že toho farmáře potkal, a tvrdí, že máme „obrovskou kliku“, že můžeme být první profesionální expedice, která kdy pyramidu navštíví a představí její příběh a poklady okolnímu světu.



Elias, Larkin a de Mendoza vítají vyšetřovatele v baru Cordano

Poznámka pro Archiváře: Farmář Ernesto Mollo je fiktivní postava, kterou si Larkin vymyslel, aby se mohl vyhnout ošemetným otázkám na to, jak o pyramidě ví.

Kde je pyramida?

Nahoře ve vrchovině poblíž jezera Titicaca, několik dní cesty z Puna. Larkin prohlásí, že pravděpodobně umístění pyramidy zjistil od farmáře.

Můžeme vidět váš výzkum?

Larkin se omluví a řekne, že dokumenty zničil ve strachu, že by je ukradl jiný podnikavý archeolog a vypálil mu tak rybník. Vzhledem k tomu, že zvěsti o pyramidě se díky tisku dostaly do všech koutů světa, mohl by konkurenční expedici vypravit kdokoli. „Opatrnosti není nikdy nazbyt,“ zasměje se a dodá: „Všechno to mám v hlavě. Nebojte se, mám výtečnou paměť!“ Budou-li vyšetřovatelé přesto naléhat, Larkin připustí, že dodatečný výzkum by nemusel být na škodu, ale za předpokladu, že si vyšetřovatelé udělají čas na pomoc. Navrhne návštěvu *Musea de Arqueología y Antropología* (Muzeum archeologie a antropologie) při *Universidad Nacional Mayor de San Marcos* (Národní univerzita San Marcos), kde mohou být zastrčeny a zapomenuty staré záznamy. Hlavní je, aby dodatečný výzkum nezdržel odjezd expedice.

Jak se k pyramidě dostaneme?

Larkin si najal tři nákladní auta s řidiči, kteří dovezou skupinu a nějaké zásoby do Puna na břehu jezera Titicaca. Tam plánuje koupit nějaké soumary a udělat si zásoby čerstvých potravin. Doufá, že cesta k pyramidě nezabere víc než čtyři dny.

Jaké zásoby potřebujeme?

Larkin všechny nutné zásoby poskytne, ale pokud si vyšetřovatelé budou potřebovat koupit něco speciálního, rád jim to uhradí, pokud ukážou účtenky.

Co budeme dělat, až se k pyramidě dostaneme?

Plán je prozkoumat naleziště a vzít s sebou předměty zvláštní archeologické zajímavosti.

Kdy vyjždíme?

Larkin chce odjet z Limy do Puna brzo ráno v pondělí 21. března. Řekne vyšetřovatelům, že se setkají v osm hodin ráno v **hotelu España** (strana 64).

Luis de Mendoza během rozhovoru tiše sedí a nic nekomentuje, jenom souhlasně přikyvuje, když Larkin mluví. Se zájmem

Larkina poslouchá i Hughes (Jackson Elias), který ale může pokládat všelijaké otázky, které vyšetřovatele nenapadne položit (týkající se například přípravy na cestu a odjezdu).

Po večeři se Larkin omluví, řekne, že se necítí ve své kůži a že potřebuje na noční vzduch. Vyšetřovatelé, kteří uspějí v hodů na **Bystré oko** nebo **Lékařství**, si všimnou, že Larkin byl během večera čím dál bledší a zpocenější a že se mu třásl ruce. Úspěšný hod na **Lékařství** také odhalí, že Larkinovy příznaky odpovídají opiátovým abstinčním příznakům.

Seznámení

Když Larkin odejde, Jesse Hughes/Jackson Elias se zeptá vyšetřovatelů, jestli by se nechtěli u skleničky lépe poznat. Jakmile je vzduch čistý, zeptá se jich, nakolik věří tomu, co právě slyšeli a jestli Larkinovi důvěřují. Pokud vyšetřovatelé projeví jakékoliv pochybnosti, Elias jim prozradí své skutečné jméno a řekne jim, že je podle něj Larkin vede do nebezpečí. Nechá vyšetřovatele tuto informaci zpracovat a řekne, že dělá rešerši k nové knize o tajných spolcích v Peru a že konkrétně strávil nějaký čas na cestách v oblasti kolem jezera Titicaca, kde hledal důkazy existence stovky let starého kultu smrti.

Poznámka pro Archiváře: Chceš-li víc detailů ohledně Eliaso výzkumu a teorií, o které se může podělit s vyšetřovateli od této chvíle do budoucna, nahlédni do oddílu **Napojení na Jacksona Eliase: Eliasův výzkum kharisiriů** (strana 49).

Elias ví o Larkinovi a jeho expedici pár věcí, o které se může s vyšetřovateli podělit. Archivář by měl tyto položky sdělovat tak, aby rozšiřovaly konverzaci, jelikož je dostatek příležitostí na otázky a odpovědi, a ne jako souvislý informační výčet.

- Larkin se dříve snažil přesvědčit obyvatele v Punu, aby pyramidu „prozkoumali“, ale nepodařilo se mu najít nikoho, kdo by ho doprovodil. Proto začal do expedice hledat cizince.
- Prof. Nemesio Sánchez z Národní univerzity San Marcos má zájem se k expedici přidat, ale Larkin tuto žádost ignoruje.
- Prof. Sánchez se domnívá, že má nějaké staré dokumenty a artefakty, které mají souvislost s nalezištěm, na univerzitě a Elias s ním má mít zítra schůzku; třeba ho vyšetřovatelé můžou doprovodit?
- Někteří lidé v Punu varovali Eliase, že de Mendoza je „kharisiri“ – upířské monstrum z místních pověstí, které vysává z lidí tuk. Elias rychle dodá, že takové příšery neexistují a že tyto příběhy nejspíš sahají do dob příjezdu conquistadorů v 16. století.
- Elias se domnívá, že Larkin a de Mendoza mají pravděpodobně nějaké pletky s kultem, který zkoumá. Neví přesně,

jak se to týká pyramidu, ale má podezření, že toto může být středobodem jejich operace.

- Kult má další členy, které Elias zatím nepotkal. Neví, jak velký kult je, ale dle vyprávění, které slyšel, můžou být členů tucty.

Jsou-li vyšetřovatelé svolní, Elias by je rád představil prof. Sánchezovi, aby se tak lépe připravili na to, co je čeká (viz **Museo de Arqueología y Antropología**, strana 65). Mají-li však vyšetřovatelé pocit, že by se měli obávat o zdraví prof. Sáncheze, můžou za ním jít hned, viz **Alternativní setkání** (níže). Vyšetřovatelé by v obou případech měli znát Eliasův cíl a začít ho pomalu – doufejme – pokládat za spojence.

Alternativní setkání

Podle toho, jak dopadne setkání v baru Cordano, se můžou někteří vyšetřovatelé rozhodnout, že prof. Sánchez je v nebezpečí nebo že schůzka nemůže do dalšího dne čekat. Pokud na něj vyšetřovatelé zatlačí, Jackson Elias je může zavést k Sánchezovu domu, který se nachází poblíž univerzity. V případě pokročilé hodiny se jim to ale pokusí rozmluvit. Sánchez bydlí se svou ženou Mariou a malým synem Abelem ve skromném domě s jednou ložnicí. Sice bude natolik slušný, že svého nového přítele a jeho podivné společníky neodežene, ale bude ostrážitý, obzvláště pokud ho začnou varovat před tuk sajícími upíry.

Zatímco vyšetřovatelé mluví se Sánchezem, Luis de Mendoza sleduje Trinidad Rizo, která žije na kolejích poblíž univerzitního kampusu. Rizo ponocuje, protože dělá konečné úpravy svých poznámek k *Poslední zpovědi Gaspara Figueroy*. Pokud se vyšetřovatelům podaří Sáncheze přesvědčit, že je v nebezpečí, řekne jim o Rizo (za předpokladu, že se s ní ještě neseznámili) a že v nebezpečí je spíš ona než on. Sánchez požádá Eliase a vyšetřovatele, aby se šli podívat, jestli je v pořádku. Pokud souhlasí, nech je hodit skupinový hod na **Štěstí**: pokud uspějí, dorazí na koleje dřív, než na ni de Mendoza zaútočí; v opačném případě objeví v šatníku pod hromadou oblečení její znetvořené a zakrvácené tělo (jak je popsáno v oddílu **Rizo je zavražděna**, strana 66). Podaří-li se de Mendozovi zabít Rizo dřív, než vyšetřovatelé dorazí, vezme si s sebou i *Poslední zpověď*, ale nechá na místě téměř kompletní Riziny poznámky (**Carlyleovy dokumenty Peru 3**), jelikož nezná jejich důležitost.

I pokud se odehraje tento alternativní sled událostí, předpokládej, že se vyšetřovatelé následující den se Sánchezem setkají, jak bylo plánováno (**Museo de Arqueología y Antropología**, strana 65). Je-li Trinidad naživu, přinese s sebou na schůzku **Zlatou ochranu** (strana 68); v opačném případě přinese artefakt vyšetřovatelům profesor a nechá jim ho, aby ho mohli použít k výzkumu.



PULP: VEČERNÍ ÚTOK

Pokud si Archivář přeje tuto alternativní scénu zdramatizovat, jeden z kharisiriů může hlídat Sánchezův dům a hledat příležitost, jak profesora zastihnout o samotě a přeměnit ho. Úspěšný hod na **Bystré oko** odhalí zanedbaného muže evropského vzhledu, oblečeného do jednoduchého, mírně otrhaného bavlněného oblečení, který se potlouká na druhé straně ulice. Jedná se o Pedra de Velasca, dalšího z původních kharisiriů. Pokud ho někdo odhalí, de Velasco se pokusí utéct, což může vyvolat honičku. Pokud je ale zahnán do kouta, bude bojovat (rady viz **Pulp: Boj s de Mendozou**, strana 69).



HOTEL ESPAÑA

Zatímco vyšetřovatelé jsou ubytováni v hotelu Maury, Larkin i de Mendoza jsou v hotelu España. Vyšetřovatelé si mohou během svého pobytu v Limě (než vyrazí hledat pyramidu a její poklady) říct, že by se rádi podívali, co mají jejich hostitel a jeho pobočník za lubem, a to tak, že budou bedlivěji sledovat je, případně jejich hotelové pokoje.

Hotel España je malé zařízení s 12 pokoji ve dvou patrech. Nachází se na rohu rušné ulice plné obchodů v obvodu Lima. Není tu žádná recepce, nicméně ve foyer sedí drobná bělovlasá dáma s vlněným šálem, která vítá hosty. Jde o majitelku, Petronilu Cupitinu.

Kdyby se chtěli ubytovat, jsou v hotelu vyšetřovatelům k dispozici za rozumnou cenu čtyři pokoje. Dva z nich jsou v horním patře, poblíž pokojů obsazených Larkinem a de Mendozou.

Vnitřní prostory hotelu jsou výstředně vyzdobené. Stěny jsou vymalovány zářícími základními barvami a visí na nich obrazy a fotografie. Společné prostory jsou zaplněny různorodou směsicí soch, květin a výtvarných děl. Ložnice jsou dekorované obdobně a pokoje v horním patře mají malé balkony, na které se jde prosklenými dveřmi.

De Mendozův pokoj

Larkin a de Mendoza jsou ubytováni v sousedních pokojích. De Mendozův pokoj je téměř sterilně čistý. Nejsou v něm žádné jeho osobní věci, hygienické potřeby ani oblečení na převlečení. Jelikož de Mendoza nespí, jeho postel je vždy úhledně ustlaná – noci tráví procházkami po ulicích Limy nebo hlídáním Larkina, pokud je v jednom ze svých heroických raušů. Jediným zajímavým předmětem v pokoji je Zlaté

zrcadlo (**Dodatek D: Artefakty**, strana 91), které je ukryto pod de Mendozovou matrací.

Poznámka pro Archiváře: Při bližším průzkumu Zlatého zrcadla je úspěšným hodem na **Oceňování** nebo **Archeologii** možné poznat, že je zpracované podobně jako přívěsek, který jim ukázal Larkin.

Larkinův pokoj

Larkinův pokoj je oproti tomu chaotický a neuklizený. Ze zavazadel je po podlaze vysypané zašpiněné oblečení a osobní věci pokrývají téměř každé volné místo. Místnost je cítit po zatuchlém potu a nemoci (smíšený s puchem shnilého masa, pokud je Larkin přítomen). Pokud Larkin v místnosti spí nebo tu nedávno spal, povlečení na posteli je nasáklé jeho potem.

Na nočním stolku je spolu s injekční stříkačkou položená malá uzavřená lahvička. Etiketa je psaná španělsky a stojí na ní *heroína* (heroin). Je v ní dost heroínu na smrtelné předávkování.

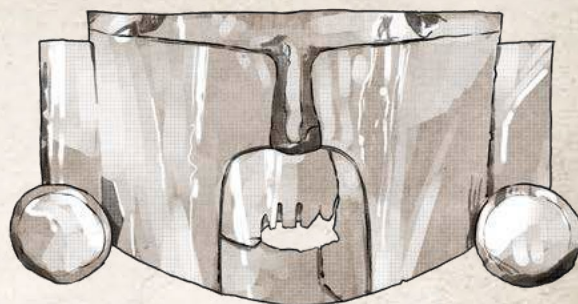
MUSEO DE ARQUEOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA

Elias domluvil schůzku s prof. Sánchezem v jeho kanceláři v *Museo de Arqueología y Antropología* (Muzueum archeologie a antropologie) při *Universidad Nacional Mayor de San Marcos* (Národní univerzitě San Marcos) v sobotu 19. března ve 14:00, následujícího dne po setkání v baru Cordano.

Muzeum je novým přírůstkem do kampusu. Zatímco univerzita byla založena v roce 1551, což z ní dělá nejstarší sídlo vyššího vzdělání v obou Amerikách, muzeum bylo otevřeno až v roce 1919. Sídlí v dlouhé dvoupodlažní kamenné budově natřené na tmavě žluto. Před ní se rozkládá Univerzitní park.

Prof. Sánchez má kancelář v přízemí. Je to vzdušná místnost s vysokým stropem, bílými zdmi a regály plnými různých knih a artefaktů. Místnosti dominuje velký stůl z tvrdého dřeva, který je zaházený horami papírů, knih a časopisů. Během letních dní nechává kvůli větrání otevřené okno. Sánchez sice nečekal jiné hosty mimo Eliase, ale je rád, že se s vyšetřovateli může setkat a zapojit je do diskuze. Sánchez umí obstojně anglicky a přizpůsobí se komukoliv, kdo neumí španělsky.

Sánchez řekne vyšetřovatelům, že Larkinovi při několika příležitostech nabídl pomoc, ale ten ho vždycky buď ignoroval, nebo odmítl. Má podezření, že Larkin si přeje naleziště vykrást a nebýt u toho rušen. V Peru neexistují zákonné restriktce, které by to cizincům zakazovaly, což je věc, která Sáncheze silně irituje. On označuje lidi, jenž takto vyvážejí poklady z jeho země jako *huaqueros*, to je kečuánsky „vykrádač hrobů“.



Zlaté zrcadlo

Sánchez se domnívá, že jeho jediným trumfem je odhalit přesnou polohu pyramidy a dostat se tam první, nicméně času není nazbyt. Z toho důvodu prohledávají on a jedna z jeho studentek jménem Trinidad Rizo univerzitní knihovny a archivy a hledají potenciální informace o pyramidě. Povedlo se jim najít starý dokument pocházející z poloviny 16. století, který napsal conquistador jménem Gaspar Figueroa a který se možná týká zmíněného místa. Dokument se těžko čte a Rizo proto píše shrnutí, do kterého vybere pouze relevantní detaily. Už ho má skoro hotové, ale dala si krátkou přestávku, protože chce najít ve skladu pod muzeem související artefakt. Rizo by se vlastně měla brzy dostavit na schůzku; šla vyzvednout artefakt a měla by být co nevidět zpět.

Zatímco všichni čekají na Rizo, Sánchez milerád zodpoví všechny otázky, které vyšetřovatelé ohledně peruánské historie a archeologie položí. Je to racionální člověk a nevěří na kharisirie, starobylé bohy ani jiné věci, které považuje za folklór. Pokud se ho vyšetřovatelé pokusí přesvědčit, že jsou kharisiriové skuteční a že mu od nich může hrozit nebezpečí, bude reagovat zdvořilým pobavením.

Po nějaké době se Sánchez omluví za dlouhou dobu, jakou to Rizo trvá. Navrhnou-li vyšetřovatelé, že se po ní podívají, Sánchez je rád, ale má podezření, že prostě našla něco natolik zajímavého, že ztratila pojem o čase. Navede je do skladiště nacházejícího se v suterénu pod muzeem a řekne jim, že tu počká s Eliasem, kdyby náhodou mezitím přišla (viz **Skladiště a Rizo je zavražděna**, níže).

Skladiště

Skladiště se nachází téměř přesně pod Sánchezovou kanceláří a jde se do něj po schodišti a dlouhou, slabě osvětlenou chodbou. Suterén univerzity je o vikendech ztichlý a vyšetřovatelé tu nevidí ani neslyší nikoho jiného.

I když jsou dveře do skladu normálně zamčené, Rizo je při práci nechala otevřenou. Skladiště samotné je obdélníkové,

PROLOG

prostorné a s holými zdmi. Je asi 25 metrů dlouhé, 15 metrů široké a zaplněné rovnoměrně rozmístěnými řadami regálů sahajícími až ke stropu. Většina regálů je plná beden, krabic a pytlů s různými artefakty historického významu. Regály a krabice jsou precizně označeny a všechno je čisté a dobře udržované.

Vinou slabého elektrického osvětlení a přeplněných polic není vidět moc daleko. Zatímco se vyšetřovatelé rozhlížejí kolem, Archivář by měl využít temné stíny, špatnou viditelnost a stísněné prostory mezi regály k budování atmosféry.

De Mendozova mise

Stejně jako Elias nepouští z očí de Mendozu, špehuje tento kharisirí Eliase a snaží se zjistit, jestli nepředstavuje hrozbu. De Mendoza si původně chtěl larvu, kterou nosí v sobě, pošetřit na přeměnu Eliase v kharisirího, ale všiml si, že Elias nosí zbraň a že je ohledně něj podezřívavý. Proto se rozhodl pro ze svého pohledu bezpečnější možnost.

De Mendoza se dozvěděl, že Elias navštěvuje prof. Sáncheze a má tušení, že by to mohlo přinést potíže. Například v podobě konkurenční expedice, která by ohrozila Larkinovu misi. Aby tomu de Mendoza zabránil, má v plánu Sáncheze přeměnit

a použít ho k předávání dezinformací Eliasovi a všem jeho spolupracovníkům.

Poznámka pro Archiváře: Larkinův zdravotní stav se dnes (sobota) zhoršil, a tak se vrátil do svého pokoje v hotelu (**Hotel España**, strana 64), aby zahnal bolest velkou dávkou heroinu. Zatímco je indisponovaný, de Mendoza se rozhodne vyřídit si to se Sánchezem. Jelikož má Sánchez v tuto chvíli hosty – Jacksona Eliase a vyšetřovatele – vystopoval Rizo do skladiště a zjišťuje, na čem pracuje. Když de Mendoza najde na osamělém místě potenciální oběť, přemůžou ho jeho zvířecí instinkty a vrhne se na ni, aniž by přemýšlel, jaké to bude mít dopady na jeho původní plán přeměnit Sáncheze.

Rizo je zavražděna

Následující scéna se odehraje za předpokladu, že vyšetřovatelé nestihnou zabránit smrti Trinidad Rizo rukama de Mendozy, což umožní kharisirimu zamířit do kanceláře prof. Sáncheze (**De Mendoza opět útočí**, strana 68), zatímco se vyšetřovatelé sklánějí nad Riziným tělem. Samozřejmě, pokud si to Archivář přeje, mohou rychlí vyšetřovatelé dorazit včas, Rizo zachránit a dostat se s de Mendozou do křížku (viz **Pulp: Boj s de Mendozou**, strana 69).



De Mendoza vraždí Rizo ve skladišti

KHARISIRI V OBLUDNÉ PODOBĚ

Obludná podoba kharisiriů se dostane na povrch při krmení. Jejich ústa se zvětší a rozšklebí se do diskovitého tvaru, který je větší než lidská ruka. Vnitřek jejich stažených rtů je pokrytý malými zpětnými háčky, kterými se přisají ke kůži oběti a nepustí – obvykle v hrudní oblasti svého cíle. Jakmile se tak stane, jejich jazyk se změní v kostěný hrot, který udělá do těla oběti otvor. Silné paže kharisiriů drží oběť na místě, zatímco do tohoto otvoru vyvrhnou žíravé chemikálie, které rozpustí tělesný tuk oběti, který kharisiri následně vysaje; tento toxický dryák má ten vedlejší účinek, že ničí svalovou tkáň. Proto těla vypadají ještě o to víc zdevastovaně. Tento proces trvá několik minut. Slupka, která zbude, je úplně vysátá, takže vypadá spíš jako kostra obalená kůží. Po kharisiriho ústech zbude krvavý kruh vytržené tkáně o průměru asi 15 centimetrů.

Přeměna člověka v kharisiriho

Chce-li kharisiri přeměnit oběť, musí mít v břiše jednu z larev vytvořenou Otcem červů. Kharisiri může mít u sebe pouze jednu takovou larvu, a jakmile svého pasażéra vyvrhne, musí se vrátit do pyramidy, kde spolkně novou. Kharisiriové lidi, které chtějí proměnit, nepožirají. Místo toho se snaží napojit na rty oběti a drží ji na místě, dokud z nich larva nevleze do jejího hrdla. Oběť je obvykle tak ochromená bolestí způsobenou žíravým slizem, který larva produkuje, že ztratí vědomí nebo začne blouznit (k setrvání při vědomí je třeba extrémní hod na **ODL**).

Pokud vyšetřovatelé začnou zkoumat nedávno infikovaného hostitele, úspěšným hodem na **Bystré oko** lze zjistit, že se mu v břiše něco hýbe. Je-li hostitelův trup odhalený, hází se s bonusovou kostkou. Pokud se hostitelovo břicho vyšetřuje prohmátáváním, žádný hod na zjištění toho, že se pod kůží pohybuje cosi rosolovitěho,

není potřeba. Takové zjištění nicméně vyvolá hod na **Příčetnost** (0/1k2).

Jakmile je larva na svém místě, promění svého nového hostitele v kharisiriho během následujících 12 hodin. Během první hodiny může být oběť před tímto osudem zachráněna, a to vyjmutím larvy. To se dá udělat například výrazným hodem na **První pomoc**, který vyvolá zvracení dostatečně silné na to, aby byla larva vypuzena, případně hodem na **Lékařství**, kterým je ji možné vyjmout chirurgicky. Je-li larva odstraněna až po uplynutí první hodiny, ale před konečnou přeměnou, oběť utrpí zranění 1k6 za každou další hodinu, která uplynula.

Oběti, které jsou plně přeměněny na kharisiriho, si uchovávají vzpomínky a osobnosti, ale jsou šířány hladem a nutkáním předstoupit před svého nového boha. Vyšetřovatelé, kteří tímto procesem projdou, přijdou o všechny zbylé body Příčetnosti a stanou se z nich nehrácké postavy.



Vyšetřovatel odtrhává larvu z obličeje!

ZLATÁ OCHRANA

Deska z opracovaného zlata asi 60 cm dlouhá, 7,5 cm široká a 1 cm tlustá. Boční hrany jsou hrubé, jako by ji někdo vytrhl nebo vylomil z něčeho většího. Váží něco přes 10 kg, takže je pro většinu lidí moc těžká, aby se s ní dalo manipulovat v boji.

Jde z větší části o rovný pruh, ze kterého ale v pravém úhlu vyčnívají čtyři krátké spirály s čtvercovým zakončením. Do povrchu je vyryto několik neopakujících se geometrických tvarů, většinou čtverců a obdélníků s žádným zřejmým významem. Žádný z těchto tvarů nepřipomíná jakékoli známé písmo. Viz **Ochrana pyramidy**, strana 91, Dodatek D: Artefakty.



Rizo je nalezena ve skladě, napůl zahrabaná pod hromadou artefaktů, které někdo vytáhl z regálů. Je vychrtlá, skoro mumifikovaná a z horní části jejího hrudníku je vytržený kruhový kus tkáně. Její scvrklá tvář je zkrivená hrůzou, oči jsou stále doširoka otevřené a zírají vpřed. Nález tak zohaveného těla vyvolá hod na **Příčetnost** (ztráta 0/1k6). Vyšetřovatelé si bez problémů všimnou zápisníku, který jí kouká z jedné z kapes u kabátu – obsahuje její poznámky týkající se *Poslední zpovědi Gaspara Figueroy (Carlyleovy dokumenty Peru 3)*.

Vedle jejího těla leží dřevěná bedna, kterou někdo rozbil na kousky. To, jakým způsobem bylo její víko odstraněno, značí, že poškození neměl na svědomí pouze pád z police, ale že se do ní někdo dostal násilím. To, co z bedny zbylo, je napěchované slámou a z této změti kouká část něčeho, co vypadá jako velký kus opracovaného zlata (**Zlatá ochrana**, výše). Úspěšným hodem na **Bystré oko** lze na zlatě odhalit něco, co vypadá jako čerstvě spálené pozůstatky kůže, nicméně předmět samotný je chladný.

Poznámka pro Archiváře: Když de Mendozovi došlo, co Rizo našla, pokusil se vzít část Zlaté ochrany s sebou, ale zahnal ho její moc.

Úspěšný hod na **Stopování** odhalí, že Rizin vrah stoupl do její krve a nechal za sebou při útěku nesouvislou stopu. Tuto stopu je možné sledovat do Sánchezovy kanceláře – tato cesta však vede oklikou a není tak přímá jako ta, kterou šli dolů do suterénu vyšetřovatelé (viz **De Mendoza opět útočí**, níže).

De Mendoza opět útočí

Pokud se vyšetřovatelům nepodaří Rizo zachránit, de Mendoza se pustí za prof. Sánchezem, zatímco oni ve skladě obhlížejí masakr. Odhodlá se k tomu, pouze pokud je schopen zastihnout Sáncheze samotného, ať už v jeho kanceláři, nebo jinde. Jakmile si de Mendoza uvědomí, že je s profesorem Eliase, pokusí se vylákat Eliase (a jakékoli zbývající vyšetřovatele) ven z kanceláře tak, že rozdělá malý požár, případně pobodá svým mečem nevinného okolostojícího a nechá ho křičet o pomoc.

Pokud se de Mendozovi podaří zbavit profesora doprovodu, přitlačí ho k zemi, vyvrhne do jeho hrdla larvu a uprchne. Vyšetřovatelé, kteří se vrátí do Sánchezovy kanceláře (zhruba ve stejném čase, kdy se vrátí i odlákaný Eliase), ho najdou, jak se v agonii svíjí na podlaze, neschopný vydat ze sebe jedinou větu, až na: „On mě políbil.“ Na Sánchezových ústech jsou stopy páchnoucího bělavého sekretu. Nepodaří-li se vyšetřovatelům mu pomoci, Sánchez je odsouzen k tomu stát se kharisirim (viz **Přeměna člověka v kharisiriho**, výše).

Po útoku

Je pravděpodobné, že se vyšetřovatelé po de Mendozově útoku na Rizo a Sáncheze rozhodnou konfrontovat Larkina. Je možné ho najít v jeho hotelovém pokoji (**Hotel España**, strana 64), napůl v bezvědomí po vydatné dávce heroinu na zmírnění bolesti. Jelikož je napůl svlečený, vyšetřovatelé si můžou všimnout jeho tetování a podivně zbarvených žil.

Larkin i přes svůj stav zapojení do de Mendozových útoků rychle popře. Předstírá šok z toho, že by jeho společník měl být něco jiného než člověk (výrazný hod na **Psychologii** naznačí, že lže). Prohlásí-li vyšetřovatelé, že de Mendozu zabili či předali policii, Larkin opět předstírá úlevu, že „někdo s takovou přišerou zatočil“, a řekne, že jeho kontakty u policie se o věc postarají. To je samozřejmě také lež – Larkinův plán je jednoduše odjet do Puna, než se on nebo jeho expedice dostane do problémů.

Je možné, že si vyšetřovatelé řeknou, že Larkin je jenom nevinná figurka pod de Mendozovou nadvládou. Larkin bude tuhle myšlenku milerád žít; bude vzlykat a vyprávět báchorky o tom, jak hrozné to bylo. Nejdůležitější pro něj je dostat vyšetřovatele k pyramidě a donutit je odstranit další části ochrany. Podpoří jakoukoliv teorii, se kterou vyšetřovatelé přijdou, hlavně když to povede k cestě k pyramidě. Mělo by být vidět, že je odhodlaný nedopustit, aby de Mendozovy činy expedici překazily – může navrhnout, že cesta k pyramidě jim může

PULP: BOJ S DE MENDOZOU

Pokud se vyšetřovatelé dají s de Mendozou do křížku, mají slušnou šanci, že ho zabijí – má tuhý kořínek, ale proti přesile nemá šanci, obzvláště pokud mají protivníci střelné zbraně. De Mendoza má k dispozici tajnou zbraň – dokáže regenerovat zranění, takže se dokáže oživit, když zemře. Za svůj život už „zemřel“ několikrát a nebojí se bolesti – důsledkem je, že bojuje na život a na smrt, i když jsou jeho šance nulové. Tohle platí pro všechny kharisirie. Je-li poražen, předstírá instinktivně smrt (i když se zregeneroval dostatečně na to, aby se postavil na nohy a pokračoval v boji). Pokud vyšetřovatelé zkontrolují, jestli je de Mendoza opravdu mrtvý, úspěšný kombinovaný hod na **Lékařství** a **Bystré oko** naznačí, že navzdory tomu, že nemá tep a nedýchá, jeho rány jako by se pomalu hojily (tkáň se propojuje). Pokud by se v tuto chvíli vyšetřovatelé pokusili de Mendozu rozčtvrtit nebo spálit, pokusí se uprchnout, což může vést k honičce.

Je-li de Mendoza „zabit“, hraje mrtvého, zatímco vyšetřovatelé shánějí pomoc nebo policii. Pokud zůstane osamocen, vstane a rychle zmizí, než se někdo stihne vrátit; v opačném případě čeká, dokud ho nevezmou do nemocniční márnice a při nejbližší příležitosti uteče. Za předpokladu, že žádný vyšetřovatel u „těla“ v tu chvíli nebude, odehraje se taková událost mimo kamery; v opačném případě de Mendoza ve vhodné chvíli vyrazí (může tak získat překvapivý útok), ale tentokrát má v úmyslu utéct, a ne bojovat na život a na smrt. Taková scéna může skončit tím, že de Mendoza zmizí v nemocničních chodbách a uteče do ulic Limy. Vyšetřovatelé se s ním mohou znovu setkat později: bude sledovat expedici do Puna a k pyramidě, kde může zavolat další kharisirie, aby mu přišli na pomoc (viz **Pokračování expedice**, strana 70). Setkání s de Mendozou po jeho „zabití“ by mělo vyvolat hod na **Příčetnost** (ztráta 0/1k6). V opačném případě, je-li de Mendozovo

tělo úspěšně spáleno nebo rozčtvrceno, je mrtvý nadobro.

Zmizí-li de Mendozovo tělo, když se nikdo nedívá, nebude mít tato událost samozřejmě vysvětlení; policie a zaměstnanci nemocnice budou o incidentu raději mlčet, než aby museli vysvětlovat, jak se jim podařilo tělo „ztratit“. Pokud to budou chtít vyšetřovatelé řešit, narazí na hradbu mlčení, která se dá prolomit pouze úspěšným hodem na **Výřečnost**, **Zastrašování** nebo **Presvědčování**, načež se osoba, se kterou mluví (policista, sestra, zřízenec márnice apod.), pokřikuje, zašeptá „kharisiri“ a bez dalšího vysvětlování odejde.

Posledním alternativním vyústěním je, že vyšetřovatelé de Mendozu zajmou poté, co zavraždí Rizo nebo během útoku na Sáncheze (**De Mendoza opět útočí**, strana 68) a předají ho policii. V cele čeká de Mendoza na správnou chvíli k útěku se stejným výsledkem, jaký je zmíněn výše.

dopomoc odhalit pravdu, proč se z de Mendozy stala nestvůra. Larkin ví, že kolem jezera Titicaca je víc kharisiríů, které může přivolat, kdyby se situace pro něj nevyvíjela příjemně.

Pokud vyšetřovatelé přistoupí k Larkinovu výslechu agresivněji, ublíží mu nebo mu budou vyhrožovat násilím nebo policií, převezme nad ním vládu Nyarlathotep. Larkinovy oči zčernají, z jeho držení těla začne vyzařovat panovačnost a jeho hlas získá nadpřirozenou rezonanci. „Larkin“ začne požadovat, aby s „ním“ vyšetřovatelé jednali s úctou a začne jim vyhrožovat věčnými mukami mimo hranice lidského chápání, pokud tak neučiní. Vyšetřovatelé, kteří předtím Larkinovi ublížili, se mo-

hou stát cílem odvety (viz **Hraní Larkina jako Nyarlathotepa**, strana 59). Jak vyšetřovatelé zareagují na změnu „Larkinova“ tónu, je na nich. Mohou Larkina/Nyarlathotepa zabít, utéct nebo se nějakým způsobem omluvit a situaci uklidnit (v tom případě Nyarlathotep odejde a Larkin se vrátí do své podoby).

Střelba, demolice nábytku a jiný rámus přilákají pozornost majitelky hotelu, Petronily Cupitiny, která bude vyhrožovat policií. V hotelu není telefon, tak se musí vybelhat na ulici a křičet o pomoc. To může vyšetřovatele postavit před problém, jak situaci ututlat, aniž by museli ublížit nevinné staré dámě.

POKRAČOVÁNÍ EXPEDICE

To, co se stane dál, závisí na tom, jak se vyšetřovatelé vypořádali s Larkinem a de Mendozou. Existuje několik možných variant, z nichž každá je popsána níže.

Larkin žije

Pokud se vyšetřovatelé rozhodli Larkina nezabít nebo se s ním vypořádali jinak, třeba ho nechali pečlivě sledovat, najaté nákladáky přijedou v pondělí ráno a expedice odjede do Puna a k pyramidě, jak bylo plánováno.

De Mendoza žije

De Mendoza doprovodí expedici, ale pouze za předpokladu, že ho nikdo nechytí, jak vysává Rizo nebo útočí na Sáncheze; v opačném případě, byl-li vyšetřovatel neutralizován, ale unikl, sleduje expedici z dálky a je připravený pomoci svému pánovi, jakmile dorazí k pyramidě. Silně touží po odplatě, což ho může přimět k brzkému útoku spolu s dalšími kharisirii, jakmile expedice dojde do Puna (**Kharisirijské aktivity v Punu**, strana 73).

Zatímco de Mendoza je vůči Eliasovi a vyšetřovatelům nepřátelský – podezřívavě je pozoruje a vyštěkne pokaždé, když překročí meze – Larkin ho drží na uzdě a zakázal mu vysát jakéhokoliv jeho společníka. Larkin stále spoléhá na chamtivost a zvědavost vyšetřovatelů, které je donutí zničit zbytek ochrany kolem pyramidy, což je něco, co Larkin a kharisiriové sami nedokážou.

Larkin a de Mendoza jsou mrtví, zatčení nebo se skrývají

Elias chce v expedici pokračovat, i když je její vůdce Larkin mimo hru. Neví přesně, co na ně u pyramidy čeká, ale nastřádal dostatek důkazů na to, aby vydedukoval, že je středobodem existence kultu smrti, který podle něj v Peru působí. Dozví-li se u pyramidy o kultu dostatek informací nebo omezí jeho aktivity, může být zachráněna spousta nevinných životů. A co je stejně důležité – Elias bude mít paměťhodný závěr pro svou knihu! Elias by byl moc rád, kdyby ho vyšetřovatelé k pyramidě doprovodili a je na chlup stejně vypočítavý, co se možných pokladů a archeologických nálezů týče, jako byl Larkin.

Prof. Sánchez a Rizo jsou naživu

I když jsou Sánchez a Rizo živí a zdraví, expedici se jim doprovázet nechce, a to ani v tom případě, že na ní nebudou de Mendoza ani Larkin. Stali se svědky hrůz, které nedokážou

vysvětlit, a mají strach z toho, co by ve vrchovině potkali. Pokud na tom vyšetřovatelé trvají, jeden nebo oba by se nakonec mohli přidat (je to na uvážení Archiváře). Kromě toho můžou být použiti jako náhradníci pro případ, kdyby byl některý z vyšetřovatelů zabit nebo vážně zraněn. Další možností je, že z nich Archivář udělá cíl a nechá je zabít kharisii po příjezdu do Puna, aby navýšil pocit hrozby.

DALŠÍ KROKY: JAK ZAJISTIT, ŽE VYŠETŘOVATELÉ VĚDÍ, CO DĚLAT

Za předpokladu, že vyšetřovatelé získají *Poslední zpověď Gaspara Figueroy*, případně poznámky Trinidad Rizo (obojí viz **Carlyleovy dokumenty Peru 3**) a část ochrany uskladněnou v muzejním skladu (**Zlatá ochrana**, strana 68), měli by být schopni vyvodit, že kharisiriové se „zrodili“, když byla ochrana poškozena. Z toho by mělo být zřejmé, že obnovení části ochrany bude mít nějaký vliv na kharisirie nebo alespoň na zdroj, který je stvořil.

Je to sice nepravděpodobné, ale kdyby to vyšetřovatelům nedošlo, Archivář jim může napovědět přes prof. Sáncheze nebo Jacksona Eliase, kteří mohou přemítat nad možnými spojitostmi. Je větší zadostiučinění, pokud na to vyšetřovatelé přijdou sami, takže by jim Archivář přes nehrácké postavy neměl říkat, co mají dělat. Různé skupiny reagují na různé stupně nuancí jinak. Důležité je, že by vyšetřovatelé v době, kdy opouštějí Limu, měli vědět, že je zlatý úlomek nalezený u Rizina těla důležitý a že pravděpodobně patří na své původní místo.

PUNO

V Punu, usazeném v andské vrchovině, se vyšetřovatelé doslýchají povídačky o bozích a příšerách.

Puno je malé město se zhruba 20 000 obyvateli, nacházející se na jihu andské vrchoviny. Rozprostírá se od břehů jezera Titicaca až ke kopcům čnicím nad ním, přičemž bohatší oblasti se nacházejí blíže k vodě. Většina budov jsou jedno- nebo dvoupodlažní stavby z kamene nebo cihel a ulice, které lemují, jsou tím užší a propletenější, čím víc do svahu směřují. Centru města dominuje široké náměstí, které je obklopeno zelení a stromy a nad kterým ční impozantní katedrální bazilika svatého Karla Boromejského.

Španělština, napsal Gaspar Figueroa, 1543, na pergamen.
Figueroa - Španěl, který odcestoval do Peru s Franciscem Pizarrem.

Podle toho, co se píše v textu, se Figueroa vydal po Pizarrově vraždě v roce 1541 hledat vlastní štěstí. Doprovázeli ho Hernando Ruíz, Diego Garrido, Luis de Mendoza a Pedro de Velasco další conquistadoři, kteří sloužili s Pizarrem. Odcestovali do jižní andské vrchoviny, kde hledali poklady a doufali, že zbohatnou, načež se vrátí zpět do Španělska a půjdou na odpočinek v luxusu.

Jelikož zaslechli zvěsti o starobylém chrámu plném zlata, vydali se do hor jihozápadně od jezera Titicaca. Tam našli pyramidu obklopenou podzemními tunely připomínajícími bludiště. Stěny tunelů byly obloženy složitými rytinami ve zlatě. Muži vypáchili jednu velkou část zlata a přemohla je při tom úrava. Té noci, když odpočívali, postihla Figueroovy společníky zlá choroba; za ranních paprsků vypadali vyzáble a jako bez života. Stěžovali si na trýznivý hlad a začali Figuerou pronásledovat; de Mendoza ho dostihl a začal ho vysávat jako lidská pjavice. Figueroa střelil svého přítele do hlavy a uprchl. Zastavil se pouze proto, aby mohl nabrat tolik zlata, kolik jen unesl.

Figueroovi se povedlo vrátit do Limy, kde doufal, že nasedne na loď domů. Celé martyrium ho ale příliš unavilo. Figueroa popsal sám sebe jako má tohu, která je jen o něco živější než chodící mrtvola.

V Poslední zpovědi vidím Figueroův pokus ulehčit černému svědomí, které v něm zasela jeho chamtivost. Věřil, že ho a jeho společníky tento osud postihl, protože znesvětili svaté místo, a jeho nejvroucnějším přáním bylo napravit škody, které napáchal. Popisuje, jak dodnes slyší hlasy svých přátel, které posedl nelidský hlad, a jak uprostřed noci slyší ještě jeden hlas starobylý a svůdný, který mu slibuje věčný život, když se k chrámu vrátí. Hlas Figueroovi řekl, jak ho má kontaktovat, ale Figueroa byl podle všeho příliš vystrašený na to, aby to zkusil.

V postskriptu, které napsal kněz, jenž prováděl poslední pomazání, stojí, že Figueroa zemřel den po dopsání Poslední zpovědi. Jeho poslední slova byla prosbou k jakémukoliv bohu, který poslouchá, aby mu prominul jeho rouhání.

VARIANTA: OBEJITÍ PUNA

Návštěva Puna je z velké části nepovinná. Tato část má několik specifických funkcí, které můžou skupiny, které tlačí čas, nebo které mají Archiváře, který chce rychlejší tempo, přeskočit. Během času stráveného v Punu je možné rozhovorem s místní *yatiri* odhalit skutečné umístění pyramidy (**Setkání s Nayrou**, strana 74) a také je tu možné budovat napětí, jsou-li vyšetřovatelé sledování kharisirii.

V Punu je také možnost nakoupit zásoby, najmout si soumary a dozvědět se trochu víc o okolí. V závislosti na požadavcích skupiny není důvod všechno tohle roleplayovat a Archivář může nechat vyšetřovatele, ať se zazásobí bez dalších průtahů. Přeje-li si Archivář ušetřit čas, může předpokládat, že výpisky Trinidad Rizo z *Poslední zповědi Gaspara Figueroy* poskytují dostatek informací k nalezení ruin, což umožní vyšetřovatelům cestovat přímo bez nutnosti rozhovoru s Nayrou.

Krajina kolem města je domovem velkého množství farem a místem, kde se pěstují základní potraviny jako kukuřice, brambory a merlík, které plodinám dominují díky své odolnosti a schopnosti růst ve vysokých nadmořských výškách. Místní farmáři kromě toho chovají alpaky a lamy a velká stáda jsou v těchto oblastech běžná (a může jít o potenciální překážku při honičce).

Turisté se v Punu během 20. let skoro nevyskytují, takže místní, kteří jsou obecně vůči návštěvníkům vstřícní, se na vyšetřovatele dívají se zájmem. V obchodech a na trzích mohou vyšetřovatelé koupit skoro všechny zásoby, které na cestu k pyramidě potřebují: od soumarů až po zbraně (včetně dynamitu), nicméně ceny jsou pro cizince, jako jsou vyšetřovatelé, zhruba dvojnásobné. Je-li to nutné, odkaž na Seznam vybavení v 20. letech v *Pravidlech Volání Cthulhu*; většina položek (v rámci rozumných mezí vzhledem k lokaci) se dá koupit za dvojnásobnou cenu, než je uvedená – Archivář by neměl čísla moc řešit a měl by nechat vyšetřovatele koupit všechno, co podle nich budou potřebovat, aniž by se museli příliš starat o účetnictví.

Puno má pověst peruánského hlavního města folklóru a vyšetřovatelé tu mohou zaslechnout mnoho podivných příběhů

VÝŠKOVÁ NEMOC

Vyšetřovatelé překonají během cesty do Puna za krátkou dobu velký výškový rozdíl. Každý z vyšetřovatelů by si měl hodit na ODL; ty, kteří neuspějí, postihne výšková nemoc a začnou se u nich projevovat příznaky spojené s dýcháním řídkého vzduchu. Patří mezi ně únava, bolesti hlavy, malátnost, dýchavičnost a nevolnost. Ve většině případů jde jenom o nepříjemnost, nicméně vyšetřovatelé, kteří musejí vyvinout větší fyzické úsilí, by měli na dovednost hodit vyšší úspěch, jinak obdrží přitěžující kostku na oponované hody (v boji atd.). Vše je na zvážení Archiváře.

Vyšetřovatelé trpící výškovou nemocí by si měli hodit na ODL každý den, kdy jsou ve vrchovině, aby zjistili, jestli si už na řídký vzduch nezvykli; když uspějí, jejich trápení skončí. Nejhorší příznaky mohou zmírnit žvýkáním listů koky nebo pitím čaje z koky. Trpícím vyšetřovatelům to může doporučit Jackson Elias nebo Nayra (**Setkání s Nayrou**, strana 74).

(**Setkání s Nayrou: Další místní pověsti**, strana 74). Uchovaly se tu incké tradice i tradice starších civilizací a koexistují s katolickou vírou, kterou sem přinesli španělští kolonialisté. K tomu se přidává skutečnost, že Puno bylo místem, kde se střetávala aymarská a kečuánská kultura. Vyšetřovatelé tu mohou narazit na směs katolických náboženských oslav a starších slavností ve znamení lidových tanců, barevných krojů a neobvyklých masek.

Jezero Titicaca

Jezero Titicaca, největší jezero Jižní Ameriky, je přes 160 kilometrů dlouhé a v nejšířším bodě až 80 kilometrů široké. Puno se rozkládá vedle něj. Rozprostírá se na hranici Peru a Bolívie a se svou polohou ve výšce 3 600 metrů nad mořem je považované za nejvýše položené splavné jezero na světě. Jezerní vody jsou kvůli vypařování brakické a jsou domovem rozsáhlé populace ryb a hustých porostů rákosu.

Na hladině poblíž Puna jsou desítky ostrůvků. Tyto umělé stavby jsou plošiny vyrobené z rákosu a bláta, dost velké na to, aby udržely několik rákosových chatrčí. V nich sídlí malá osada Uruú, kteří ve zdejších vodách rybaří.

PERU

Vyšetřovatelská cestovní mapa přes jižní Peru



CESTA DO PUNA

Z Limy se běžně cestuje parníkem přes Mollendo a pak vlakem do Puna, což dohromady trvá asi den a půl. Larkin přesto najal tři nákladní auta, která mají dopravit členy expedice a jejich zásoby z Limy do Puna a která mají přijet k hotelu España v pondělí 21. března, v osm hodin ráno.

Je-li Larkin mrtvý nebo jinak indisponovaný, vyšetřovatelé musejí úspěšně hodit na **Přesvědčování, Šarm, Výřečnost** či **Zastrašování**, chtějí-li řidiče přesvědčit, aby vyjeli bez něj. Je-li to nutné, profesor Sánchez může pomoci domluvením náhradních nákladů nebo poukázáním na možnost parníku nebo vlaku. Scénář předpokládá, že vyšetřovatelé a Elias cestují v nákladních autech, která zařídil Larkin.

Cesta po silnici je asi 1300 kilometrů dlouhá a trvá tři dny. Vede po pobřeží do Camaná a pak se stáčí do And a přes vrchovinu. Druhá část cesty provede vyšetřovatele po klikatých horských cestách, kde je řídký vzduch (viz **Výšková nemoc** výše).

Cestování vlakem je o něco složitější. Železnice sice obsluhuje Limu i Puno, ale tratě na sebe nenavazují; mezera mezi

oběma tratěmi je více než 320 km široká a vede převážně hornatým terénem. Chtějí-li vyšetřovatelé překonat mezeru, mohou využít silniční síť, místní autobusovou dopravu nebo přesvědčit místní obyvatele, aby jim nabídli svezení (za použití soumarů). Pokud vezou velké množství vybavení, bude to komplikované. Jejich cestu to prodlouží minimálně o týden.

Mezi Limou a Punem nelétá v roce 1921 žádná komerční letecká doprava (soukromá letadla mohou být dostupná k najmutí v pulpových hrách). Vyšetřovatelé, kteří vlastní soukromé letadlo, s ním mohou potenciálně letět mezi Limou a Punem, ale vzhledem k tomu, že se první zaznamenaný let přes Andy uskuteční až v roce 1922, je tato možnost vhodnější pro pulp.

Kharisirijské aktivity v Punu

Kharisiriové se až donedávna Puna stranili; byli prostoduší, bylo jich málo a dali se poměrně snadno poznat. Bylo pro ně daleko jednodušší a bezpečnější hledat kořist v odlehlejších oblastech. Od příjezdu Larkina jsou ale inteligentnější a jejich počty rostou díky několika přeměncům z řad obyvatel Puna

a okolí. To jim dodalo odvalu, a i když je pořád vzácné, aby se krmili lidmi z města, občas se to stává. Kvůli nárůstu počtu útoků jsou lidé z této oblasti paranoidní. Spojitost mezi kharisirii a lidmi evropského vzhledu znamená, že se bílí vyšetřovatelé mohou setkat s podezřívavostí. Fyzické nebezpečí jim však hrozí pouze tehdy, pokud by potíže vyvolali oni.

V jakýkoliv čas může v Punu operovat až půl tuctu kharisirii. Jsou tu hlavně kvůli krmení, ti inteligentnější nicméně hlídají, jestli nehrozí nějaké nebezpečí. Pokud se vyšetřovatelé vypořádali v Limě s Larkinem, ale nechali de Mendozu, ať se zotaví, ten kontaktuje telegrafem další kharisirie v Punu a varuje je, že je na cestě k nim Jackson Elias a několik jeho společníků a že ohrožují jejich plán. Je možné, že vyšetřovatelé budou sledováni na každém kroku. Kharisiriové nicméně před útokem počkají, než se vyšetřovatelé vydají do odlehlejší oblasti. Pokud k něčemu takovému dojde, Archivář by měl na skupinu poslat jednoho kharisirioho na každé dva vyšetřovatele (viz profily **Kharisirii**, strana 87).

De Mendoza může mít dostatek času vyšetřovatele dohnat, což bude záležet na tom, jak dlouhou dobu v Punu stráví. Myslí-li si vyšetřovatelé, že je mrtvý, tak to, že se objeví v Punu, by je mělo značně znepokojit. Zvláště pokud k tomu dojde ve chvíli, kdy jsou zranitelní. Eventuálně si Archivář může de Mendozův návrat pošetrít k pyramidě (**Ruiny**, strana 77). Obzvláště pokud zrovna obnovili ochranu (**Jezírko plné hnusu**, strana 80).

SETKÁNÍ S NAYROU

Pokud se vyšetřovatelům nepovedlo objevit umístění pyramidy, Jackson Elias má v Punu kontakt, který se vyzná v místní historii, mytologii a legendách. *Yatiri* Nayra (forma léčitelky či vědky) mu pomáhala s výzkumem kharisirii, když tuto oblast navštívil dříve v tomto roce. Tehdy většinu toho, co se dozvěděl, odmávl jako pověry, ale pokud v Limě viděl, kdo Larkin a de Mendoza skutečně jsou, svůj názor od té doby pozměnil.

Elias ví, že Nayra žije v malém domku v kopcích nad Punem, ale má podezření (a oprávněně), že se může ukrývat. Nayra Eliasovi řekla, že ji poté, co se kharisiriové dozvěděli, že s ním mluvila, nejspíš někdo sleduje. Elias se po příjezdu do Puna a po optání společných známých dozví, že Nayra přebývá u svých přátel na jednom z plovoucích ostrůvků na jezeře Titicaca.

Plovoucí ostrov, na kterém se Nayra schovává, je asi tři kilometry od Puna. Je to domov sedmi rybářů a jejich rodin. Elias je schopný najít někoho, kdo mu pronajme rákosový člun, a navrhne, že vypluje k ostrovu – z důvodu bezpečnosti v doprovodu minimálně několika vyšetřovatelů.

Vyšetřovatelé cestující s Eliasem za Nayrou se mohou pokusit o hod na **Bystré oko**, který odhalí, že je někdo při cestě do přístavu, kde se chtějí nalodit, sleduje. Žena ve středním věku

a dospívající chlapec – oba nedávno přeměnění na kharisirie – se snaží být co nejnenápadnější, ale neustále po Eliasovi pokukují. Pokud jim v tom nikdo nezabrání, nenápadně ukradnou loď a budou pronásledovat Eliase a jeho společníky na jezero.

Poznámka pro Archiváře: Kharisiriové se nepokusí na ostrově přistát, a to ani v případě, že je vyšetřovatelé neodhalí. Budou z dálky pozorovat a dívat se, co mají Elias a jeho přátelé za lubem. Vyšetřovatelé by měli dostat poslední možnost provést hod na **Bystré oko**, který odhalí, že je někdo sleduje. Pokud kharisiriové zahlédnou Nayru, vrátí se v noci s posilami, aby zabili ji i všechny ostatní na ostrově – pokud jim v tom vyšetřovatelé nezabrání.

Zatímco zbytek obyvatel plovoucího ostrůvku se může mít před připlouvající lodí plnou cizinců na pozoru, Nayra Eliase okamžitě pozná a řekne svým hostitelům, že jde o přátele. Vyšetřovatele, kteří za ní na plovoucí ostrůvek přijdou, může zaskočit, jak se povrch pod každým krokem prohýbá a pomalu se pohybuje po hladině.

Pokud ani jeden z vyšetřovatelů neumí španělsky, Elias bude konverzaci překládat, protože Nayra neumí anglicky. Šprýmařka Nayra se vyžívá v neplechách. Například nabídne vyšetřovateli kousek sušeného masa a gestikuluje na něj, aby si kousl, načež se hurónsky směje, když vyšetřovatel zjistí, že je to suché dřevo. Jakékoli napětí je brzo rozehnáno Nayřinou vřelostí a přátelskostí, ačkoliv se brzy dostanou na přetřes temnější témata.

Jakmile se Elias a vyšetřovatelé podělí o podrobnosti svého výzkumu v Limě, Nayra jim bude schopna poskytnout přesné umístění pyramidy. Kromě toho se může pokusit zodpovědět otázky, které vyšetřovatelé mohou mít ohledně kharisirii, pyramidy nebo obecně o místním folklóru.

Nayřin příběh o pyramidě

Nayra zná dávný příběh o tom, jak starobylý zlý bůh spadl z nebes do jezera Titicaca. Vyplazil se ven a přinesl s sebou hlad; pozřel všechno, čeho se dotkl. Vychytralý hrdina Ekeko řekl zlému bohu, kde se dá najít nejvýživnější jídlo, a ukázal mu hlízy a ponravy. Ekeko přesvědčil boha z nebes, stravaného hladem, aby vlezl do staré nory po pásovcí. Noru pak zatarasil kameny a boha uvěznil uvnitř. Ekeko řekl lidem, že nyní jde o posvátné místo, a nechal je na něm postavit chrám, který provázal s místem pomoci „kouzel vyrytých do zlata“. Bůh z nebes dodnes žije pod chrámem a ti, kteří o tom vědí, jsou natolik moudří, aby se hrobce vyhýbali. V důsledku toho chodí pouze velmi málo obyvatel Puna do blízkosti pyramidy a do značné míry se z ní stalo zapomenuté místo.

O kharisiriích

Ačkoliv Elias slyšel o kharisiriích ještě předtím, než se vydal do vrchoviny, byla to Nayra, která mu doplnila jeho znalosti. Při jejich předešlém setkání Elias zavrhnul ty fantasknější prvky Nayřiných příběhů. Pokud od té doby viděl důkazy o oblundé povaze kharisiriů, je tentokrát důvěřivější.

Zeptá-li se někdo Nayry na význam slova „kharisiri“, ta dotyčnému vysvětlí, že pochází z výrazu pro rozřezání něčeho nožem. Vyšetřovatelům sdělí, že kharisiriové jsou známí po celém Peru a Bolívii, i když se jejich jména a popisy v jednotlivých regionech mění. Typický kharisiri je podle Nayry vysoký běloch, který nosí klobouk se širokou krepou. U sebe má dlouhý nůž, kterým vraždí lidi, aby mohl vsát jejich tělesný tuk. Případně může lidi omámit drogami a odčerpát jim tuk pomocí magie nebo podivných nástrojů a nechat je zemřít pomalou, zdoluhavou smrtí. Příběhy, které Nayra slyšela z první ruky, vyprávějí o kharisiriích, kteří vysávají tuk ústy jako jakási lidská pijavice.

Nayra ví, že lidé v oblasti neváhali a rychle obvinili conquistadory z toho, že jsou kharisiriové a kradou tuk místních obyvatel, aby si jím ošetřovali rány nebo mazali zbraně. Později se vyprávělo o kharisirijských kněžích, kteří používali ukradený tuk k výrobě svěceného oleje nebo ho obětovali svým bohům. Hlavním společným znakem všech těchto příběhů bylo, že kharisiriové byli běloši, obvykle Španělé.

Nayra má za to, že ji od chvíle, kdy upozornila Eliase, že Luis de Mendoza je nejspíš kharisiri, někdo sleduje. Proto se ukryla na plovoucím ostrově. Nejvíce Nayru znepokojuje, že někteří z lidí, o kterých se domnívá, že ji sledují, neodpovídají klasickému popisu kharisiriů. To buď znamená, že legendy jsou neúplné, nebo že se jejich vliv nějak šíří.

Další místní pověsti

Nayra může vyšetřovatele, pokud se jim její vyprávění zalíbí, zasypat pověstmi a příběhy o místních příšerách.

- Podle Inků je jezero (Titicaca) místem zrodu lidstva. V dávných dobách vystoupil z jeho vod bůh *Virakoča* – známý také jako *Kon-Tiki* – a lidi s sebou vynesl na hladinu. Poté, co uspořádal nebe tím, že na něj umístil slunce, měsíc a hvězdy, přikázal lidem, aby se rozšířili po celém světě.
- Lidé v této oblasti považovali samotné jezero za bohyni – *Mamacotu* neboli Matku vodu – a na její počest vztyčili modlu. Tato modla, známá jako *Copacabwana*, byla zhotovena z modrozeleného kamene a měla podobu ryby s ženskou hlavou. Když oblast dobyli Španělé, považovali tento kult za pohanský, ale uctívání bohyně, která lidi živila hojností ryb, bylo tak hluboce zakořeněné, že se zmohli jenom na

to, aby její modlu nahradili sochou Panny Marie. Ta je uctívána dodnes.

- Poutníci by se měli mít na pozoru před ostatky, které najdou například v jeskyních nebo na svazích hor, protože by mohlo jít o spícího *mačukunu*, bytost z kostí. Ti přes den pracují na polích a hnojí úrodu. Někteří věří, že jde o pokání za hříchy, kterých se *mačukunové* za života dopustili, protože jen díky úsilí a práci jim může znovu dorůst tělo. Nemusejí být nutně nebezpeční a mohou vyhledávat lidi, kteří jsou ochotní dát jim jídlo. Hlavní riziko představuje vítr, který je provází a který prý přináší nemoci a smůlu.
- Existují i další tvorové jako *mačukunové*, kteří představují přímější hrozbu: *sug'aoové* nevyhledávají lidi, aby se káli za své hříchy, ale aby je zabili a snědli. Nayra přemítá o tom, že *sug'aoové* můžou být nějak příbuzní s kharisirií.

Poznámka pro Archiváře: *Sug'a* může být vysušená mrtvola oživená larvou, podobná té, na kterou je možné narazit v ruinách (**Svinuté hadry**, strana 80).

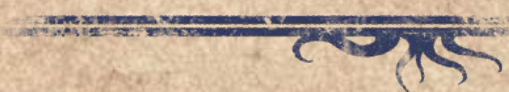
Nayřina pomoc

Pokud byl někdo z vyšetřovatelů zraněn, Nayra mu ráda poskytne lékařskou pomoc (jedná se o ekvivalent úspěšného hodu na **První pomoc** a **Lékařství**). Nayra navzdory své ochotě pomoci Eliasovi a jeho přátelům odmítne všechny žádosti o to, aby je doprovodila k pyramidě. Je to stará žena a nevěří, že je dostatečně zdatná na dlouhou cestu drsným terénem. Takové úkoly je lepší přenechat „poutníkům“ (jak nazývá Eliase

**PULP: PŘEPADENÍ KHARISIRIÍ**

Pobyt v Punu nabízí Archiváři příležitost zvýšit napětí a představit akční scénu. Kharisiriové ve městě – jak původní conquistadoři, tak někteří jejich novější přeměněnci – sledují vyšetřovatele, pozorují je a čekají na vhodný okamžik k útoku.

Jakmile scéna s Nayrou víceméně skončí, může dojít k útoku kharisiriů na její ostrovní domov. Pokud chtějí hrdinové Nayře zachránit život, musejí ji bránit. Eventuálně může skupina kharisiriů přepadnout vyšetřovatele, když budou procházet ulicemi Puna a shánět zásoby – třeba až se budou pozdě večer, když padne tma, odněkud vracet. Doporučuje se jeden kharisiri na dva vyšetřovatele.



PROLOG

a vyšetřovatele). Může vyšetřovatele nasměrovat k místům, kde nejnáze sehnat zásoby a soumary na cestu přes vrchovinu.

Jakmile si vyšetřovatelé dostatečně užijí Nayřiny pohostinnosti a zajistí si soumary a zásoby, cesta k pyramidě může začít (**Cestování napříč vrchovinou, níže**) – pokud je ve městě nezdrží kharisiriové.

CESTOVÁNÍ NAPŘÍČ VRCHOVINOU

Cesta k ruinám, které se nacházejí asi 110 km jihovýchodně od města Puna, trvá asi tři dny. Krajina je směsicí travnatých plání, kopců, údolí a horských průsmyků. Skupině se může naskytnout pohled na kondora andského, medvěda brýlatého nebo dokonce na padícího jaguára. Odpočívajícího vyšetřovatele může překvapit devět metrů dlouhá anakonda plazící se v křoví u jeho hlavy.

I na konci léta klesá v noci teplota pod bod mrazu. Vyšetřovatelé, kteří si nepřinesli vhodné stany, teplé oblečení nebo silné přikrývky, by si měli hodit na **Přežití (hory)**, jinak kvůli

chladu utrpí 1 bod zranění (za noc); zranění se může zvýšit až na 1k2+1, pokud je nenapadne rozdělat oheň, ačkoliv Elias vzhledem ke svým předchozím zkušenostem z těchto krajů rozdělení ohně jistě navrhne.

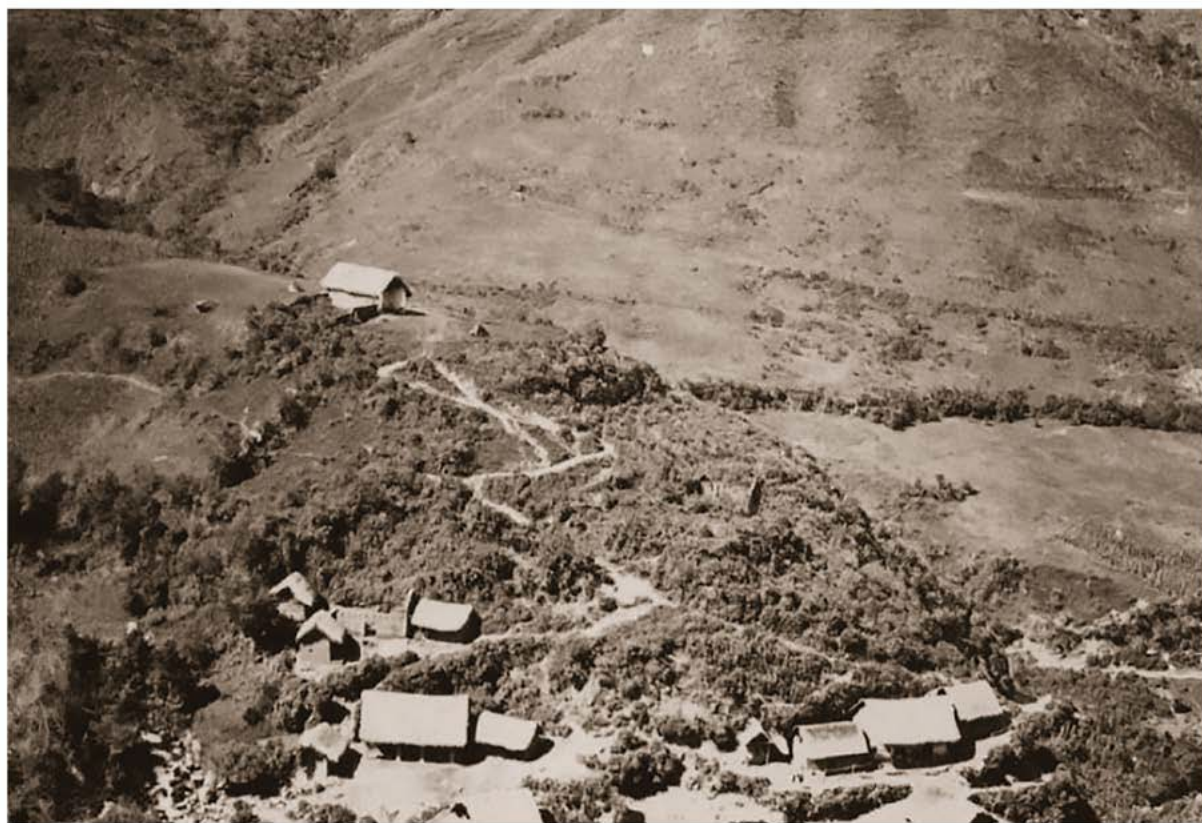
Následující střetnutí – **Divoký kharisiri, Farmáři a Spolucestující** – se mohou odehrát v uvedeném pořadí nebo jakkoli si Archivář přeje. Nakonec, až to Archivář uzná za vhodné, by skupina měla dorazit do **Ruin** (strana 77).

Divoký kharisiri

První noc kolem třetí hodiny ranní najde tábor vyšetřovatelů kharisiri. Jako jeden z mála kharisiriů nepotkal Larkina, a tak se mu nevrátila inteligence. Není proto o moc víc než zvířecí lovec – starý conquistador s dlouhými, zacuchanými hnědými vlasy, oblečený do špinavých hadrů. Vyšetřovatelé ho s největší pravděpodobností dřív ucítí, než ho uvidí.

Pokud vyšetřovatelé rozdělali oheň, divoký kharisiri se bude držet ve stínech, číhat poblíž a čekat na příležitost k útoku. Ačkoli by nejraději povečeřel spícího člověka, udělá to pouze v případě, že se jedná o snadný cíl oddělený od zbytku skupiny.

Cesta k ruinám se klikatí přes peruánskou vrchovinu



V opačném případě se nenápadně připlíží a nakrmí se soumarem (za předpokladu, že je vyšetřovatelé používají). Všichni vyšetřovatelé, kteří jsou v době útoku vzhůru, se mohou pokusit hodem na **Naslouchání** tvora odhalit; spící vyšetřovatelé mohou být probuzeni, pokud výrazně uspějí v hodu na **Naslouchání**. Pokud útok proběhne bez povšimnutí, vyšetřovatelé následujícího rána zjistí, že chybí jeden soumar, což je možná donutí k tomu nechat na místě nějaké zásoby. Použij profil **Kharisiriho** s nejnižší hodnotou INT, strana 87.

Farmáři

Druhý den zaslechnou vyšetřovatelé zpoza kopce střelbu. Z vyšetřování lze na vzdálené straně kopce, asi 800 metrů daleko, zahlédnout dvě lidské postavy. Jsou to Julio a Domingo Céspedesovi, otec a syn, kteří v oblasti hledali ztracenou alpaku. Před několika minutami na ně zaútočil pár kharisirů (stejný pár, který je popsán v následujícím oddílu **Spolucestující**). Julioví se je podařilo zahnat puškou, ale ještě předtím se jednomu z tvorů podařilo z jeho syna vysát velkou část tělesného tuku. Domingo leží natažený na zemi, košili má potřhanou a celou od krve, v hrudi zejí ránu.

Julio zná legendy o kharisirích, takže poznal, co je napadlo. Kromě toho ví, že kharisiriové vypadají jako muži evropského původu, a tak když se k němu přiblíží jeden nebo více bílých vyšetřovatelů, předpokládá, že jsou to další kharisiriové, kteří přišli jeho a jeho syna dorazit. Pokud ho vyšetřovatelé nepřemluví úspěšným hodem na **Přesvědčování**, **Šarm** nebo **Výřečnost** (ve španělštině), zahájí ze své pušky krycí palbu, aby je zahnal – aktivně střílí pouze na cíle, které se dostanou na dostřel. Než se situace zcela zvrtně, může Elias zasáhnout a farmáře uklidnit. Třeba může vyšetřovateli poskytnout bonusovou kostku k hodům na sociální dovednosti nebo fungovat jako tlumočnick. Jakmile se situace vyřeší, Julio přijme jakoukoli pomoc, kterou mohou vyšetřovatelé jeho synovi poskytnout. Může také ukázat směr, kterým kharisiriové mířili: k pyramidě.

Ačkoli se předpokládá, že se Julio a Domingo po setkání s vyšetřovateli vrátí na svou farmu, může se Julio cítit zavázán a nabídnout skupině, že ji k pyramidě doprovodí. Nejprve ovšem bude muset dostat svého syna domů; vyšetřovatelé mohou využít jeho pohostinnosti, i když není valná. Takové rozptýlení zabere zbytek dne a znamená, že vyšetřovatelé pravděpodobně kharisirie, kteří napadli Dominga (**Spolucestující**, níže), nedohoní; za odměnu však dostanou vydatné jídlo a střechu nad hlavou, což jim umožní pokračovat v cestě následujícího rána. Viz profily **Julia Céspedes** a **Dominga Céspedes** na straně 85.

Spolucestující

Třetího dne, když se už vyšetřovatelé blíží k cíli své cesty, si vyžádej hod na **Bystré oko**; pokud vyšetřovatelé uspějí, spatří dva kharisirie, jak se v údolí, přibližně 800 metrů před nimi, pohybují vysokou trávou.

Jeden z nich je Pedro de Velasco, jeden z původních conquistadorů, oblečený do světlého bavlněného oděvu. Jeho společník je mladá žena z Puna jménem Narcisa Quispeová, kterou nedávno přeměnil. Cestují k pyramidě, aby obětovali obsah svých žaludků Otcí červů.

Pokud se vyšetřovatelé nerozběhnou, aby stáhli náskok, mohou sledovat cestu kharisirů vysokou trávou bez hodu na **Nenápadnost**, což jim umožní najít místo, kde se nacházejí ruiny dlouho před setměním. Pokud se vyšetřovatelé rozhodnou na kharisirie zaútočit nebo je vyplašit, musejí uspět v kombinovaném hodě na **ODL** a **Navigaci**, jinak čas nenaženou a stvůry se jim ztratí; neúspěch znamená, že se vyšetřovatelé unaví a ztratí, takže ke zříceninám dorazí až za stmívání.

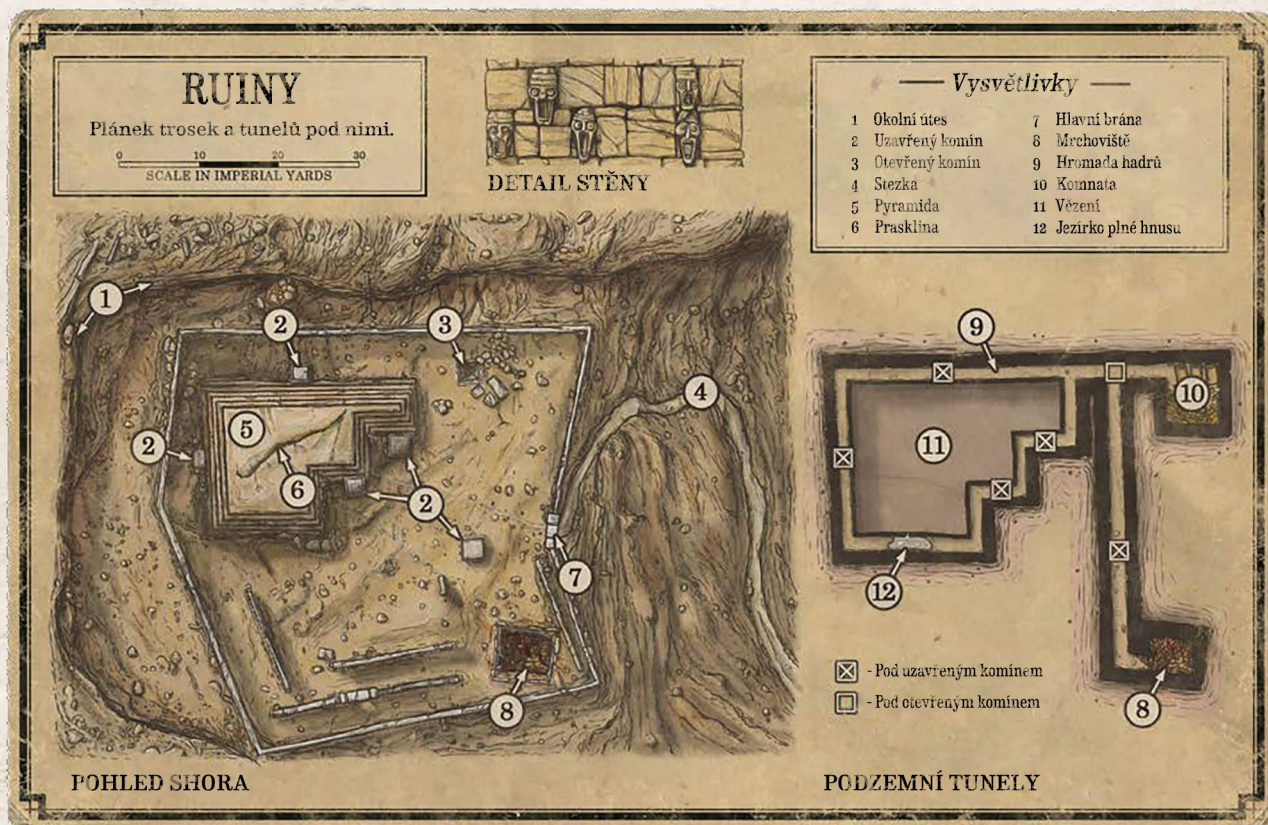
RUINY

Na pusté náhorní plošině stojí starobylá pyramida; pod rozpadajícími se kameny čeká cosi, co přišlo z temnot.

Zřícenina pyramidy se nachází na náhorní plošině shlížející do hlubokého, nánosem zavátého údolí. Okolní země je vyprahlá a rostlinstvo řídké. Na náhorní plošinu je možné se dostat nejsnáze shora, když se vyšplhá po hřebeni sousedního vrcholu a sejde po úzké stezce. Tato stezka je natolik ošidná, že je obtížné přivést soumary až do ruin a k jejímu úspěšnému zdolání je třeba hod na **Jezdectví**, **Zacházení se zvířaty** nebo **Přežití (hory)**. Z údolí pod ní je možné vylézt nahoru a zdolat strmé skalnaté svahy. Tato cesta vyžaduje hod na **Šplh**, jinak dotyčný uvízne uprostřed cesty nahoru.

Na náhorní plošině nerostou žádné rostliny. Je pustá a prašná, a monotónní hnědošedou barvu hlíny rozbíjejí pouze stavby vytvořené člověkem. Vítr zlověstně hvízdá a sviští. Navzdory chladu si vyšetřovatelé všimnou, že jak se blíží, ve vzduchu se objevuje stále více much. Úspěšným hodem na **Přírodopis** je možné určit, že jde o masařky, které se obvykle živí mršinami. Čím jsou vyšetřovatelé blíž, tím silnější pach zkaženého masa je.

PROLOG



Pohled shora

Při pohledu shora lze na zřícenině rozeznat několik klíčových prvků. Místo obepíná kamenná zeď; je obtížné určit, jak byla kdysi vysoká, protože je nyní částečně zasypaná nánosem, ale viditelné části vyčnívají ze země do výšky asi 2–4 metrů. Obvodovou zeď lze poměrně snadno přelézt vyškrabáním se na jeden z náspů hlíny a přeskočením na druhou stranu, čímž odpadá nutnost hodů na Šplh. Alternativou je hlavní vchod, který má podobu obdélníkového průchodu, po jehož stranách stojí obrovské kameny. Na jeho vrcholu je omšelá plastika, která nejspíš představuje lidskou hlavu, která je ale hubená, protáhlá a má groteskně roztažená ústa. Úspěšný hod na **Archeologii** ukáže, že konstrukce staveb se podobá stavbám z naleziště Tiwanaku na jižní straně jezera Titicaca, za hranicemi s Bolívií. Jsou tu určité rozdíly, zejména ve tvarech kamenných hlav, ale podobnost naznačuje, že je postavili stejní lidé. Vzdálenost 100 km od Tiwanaku je známkou toho, že toto naleziště je úmyslně postavené daleko od jejich velkých měst.

Pokud vyšetřovatelé nezabíli nebo jinak nezneškodnili dva kharisirie, kteří k ruinám také cestovali (**Spolucestující**, strana 77), lze je spatřit za zdmi. Jeden vystupuje po schodech pyramidy, zatímco druhý čeká dole. Když kharisiri dosáhne vrcholu, přejde na druhou stranu k něčemu, co vypadá jako

puklina v kameni, poklekle před ní a pak začne do otvoru zvracet proud husté bílé tekutiny. To trvá asi minutu. Jakmile první kharisiri dokončí krmení svého boha, sešplhá dolů a nahoru vyleze druhý, aby proces zopakoval. Po vykonání oběti oba vypadají o poznání vyzáblěji. Po vyprázdnění odejdou ke vzdálenější straně pyramidy a zmizí z dohledu.

Poznámka pro Archiváře: Kharisiriové dojdou k **Mrchovišti** a skrz mrtvoly prolezou dolů ke vchodu do tunelu, odkud se vydají do **Komnaty** (strana 79), aby si odpočinuli.

Za zdmi

Hlavní stavbu tvoří stupňovitá pyramida s velkým plochým vrcholem (viz níže), jejíž větší část je pod úrovní terénu. Kolem ní je síť rozpadajících se vnitřních zdí, z nichž se mnohé časem zřítily. Řada těchto zdí je zdobena klenutými průchody, které naznačují existenci dalších staveb. Ve zdech jsou v pravidelných intervalech zasazeny menší verze hlavy vytesané nad hlavní branou. Nad jejich roztaženými ústy i skrz ně neustále fouká vítr a vydává znepokojivý hvízdavý zvuk, který vyšetřovatelé slyšeli, když se sem blížili.

Půda za zdmi je nerovná a pokrytá hromadami nánosů, ze kterých vítr udělal malé duny. Jedna z těchto dun zakrývá

svislou šachtu, která vede dolů do tunelů a je uzavřena rozbitou kamennou deskou, kterou lze najít buď úspěšným hodem na **Archeologii**, nebo výrazně úspěšným hodem na **Bystré oko**. Úspěšný hod na jakoukoliv z těchto dovedností také odhalí, že se v okolí nachází řada podobných svislých šachet, každá uzavřena neporušenou deskou. Pokud se vyšetřovatelé pustí do intenzivního hledání, ale ani v jednom z těchto hodů neuspějí, požádej o skupinový hod na **Štěstí**: při neúspěchu vyšetřovatel s nejnižším Štěstím stoupne na rozbitou desku, propadne se šachtou do hloubky 4,5 metru a utrpí 1k6 bodů zranění. To samé se může stát i následkem neúspěšného stupňovaného hodu při prohledávání tohoto místa. Pokud vyšetřovatelé ve skupinovém hodu na Štěstí uspějí, jeden z nich sice málem spadne, ale včas získá rovnováhu a i tak odhalí přítomnost šachty. Vstupem do některé z těchto šachet se vyšetřovatelé dostanou do **Komínů** a **Tunelů** (níže).

Pyramida

Stavba je z větší části zapuštěná do země a nad terén se zvedá pouze pět horních stupňů. Stupně pyramidy jsou z nahrubo opracovaného kamene, větkem omšelého a popraskaného. Každý schod je vysoký asi 1,5 metru, tedy dostatečně vysoký na to, aby se každý, kdo na něj leze, musel vytažovat nahoru jeden po druhém. Přes vrchol pyramidy vede šikmo dlouhá úzká prasklina, která v žádném místě není širší než 8 cm. Pach zkaženosti je zde přetěžký a kolem pukliny neustále bzučí masařky. Vyšetřovatel, který úspěšně hodí na **Naslouchání**, zaznamená bublavý zvuk něčeho tekoucího přicházející zdola. Pokud si vyšetřovatelé přejí puklinu rozšířit nebo nahlédnout dovnitř, viz oddíl **Otec červů**, strana 82.

Mrchoviště

Na vzdálenější straně pyramidy, která není z místa vstupu vyšetřovatelů viditelná, se nachází velká jáma vyplněná lidskými ostatky. Její strany jsou asi 4,5 metru dlouhé a je 3 metry hluboká. Bzučení much a zápach rozkladu sílí s tím, jak se vyšetřovatelé, pohybující se kolem ruin, k tomuto pohřebišti blíží. Všechna těla v jámě jsou vyhublá. Mnohá z nich tu podle všeho leží už několik let, protože jsou jen kost a kůže, případně z nich zbyly jen kousky vysušeného masa. Blíže k vrcholu haldy jsou mrtvolky čerstvější. Úspěšný hod na **Bystré oko** odhalí ve stěně jámy obrys vchodu do tunelu, viditelný skrz ostatky; pozorovatel si kromě toho na dně jámy povšimne odlesků čehosi zlatého (jedná se o několik zlatých mincí a šperků, které kharisirium vypadly, když se zbavovali těl). Chtějí-li se vyšetřovatelé dostat do **Tunelů**, musejí slézt do jámy, prodrat se mezi těly (bez hodu) a přitom odstrkávat ostatky; taková činnost vyvolá hod na **Příčetnost** (ztráta 1/1k4).

TUNELY

Pod zříceninou se do maximální hloubky přibližně 30 metrů rozléhá malá síť tunelů, jejichž stěny jsou obloženy kamennými deskami. Tunely obepínají základnu pyramidy, přičemž boční tunely vedou do **Komnaty** (strana 79) a do **Mrchoviště** (výše). Všechny tyto tunely jsou přibližně 1,2 metru vysoké a 3 metry široké, takže všichni, kdo se jimi pohybují, musejí lézt po čtyřech. To jde pomalu, protože podlahy tunelů jsou pokryty prachem a úlomky rozbitého kamene; kdo se plazí neopatrně, riskuje, že si odře ruce a kolena (zranění 1k3 při neúspěšném hodu na **OBR**). Ze stropu, na kterém kapající voda zanechala vápencové usazeniny, také občas visí shluky malých krápníků. V tunelech je cítit silný zápach hniloby a vzduch je plný bzučících much. Pokud si vyšetřovatel nezakryje nos a ústa něčím, co zápach zastaví, měl by uspět v hodu na **ODL**, jinak se mu udělá nevolno a získá přitěžující kostku na všechny hody prováděné během pobytu v tunelech po dobu následujících 10 minut (poté si na zápach zvykne). Následují konkrétní lokace v tunelech.

Komíny

Jde o svislé šachty hluboké 4,5 metru, které vystupují na povrch a jsou obloženy stejným typem kamenných desek, které tvoří stěny tunelu. Dna těchto šachet jsou plochá, ale mají východy, které vedou dolů a napojují se v hloubce zhruba 25 metrů pod zemí pod úhlem asi 60 stupňů na hlavní síť tunelů.

Vrchol každé šachty zakrývá kamenná deska, nicméně jeden z těchto kamenů je rozbitý. Pokud není použito lano, vyžaduje kontrolovaný sestup hod na **Šplh** (podle uvážení Archiváře je možný i hod na **Skákání**). Pád do šachty způsobí zranění 1k6. Šplhání komínem bez použití lana vyžaduje výrazně úspěšný hod na **Šplh**. Jakmile jsou vyšetřovatelé dole, mohou pomocí úspěšného hodu na **OBR** nebo **Šplh** slézt do hlavní sítě tunelů. V případě selhání ve svažité chodbě klopýtnou a utrpí zranění 1k6 (použití lan k zajištění nutnost hodu neguje).

Komnata

Tato místnost původně sloužila stavitelům pyramidy k opracování a výrobě zlaté ochrany, kterou jsou vyloženy vnitřní stěny obklopující základnu. Komnatu však dnes obývají kharisiriové. Přespávají zde poté, co vyvrhnou oběť svému bohu, a také si zde ukládají veškeré cennosti, které svým obětem sebrali. Pokud vyšetřovatelé nezabili nebo nevyhnali dva kharisirie, které viděli, jak si sem razí cestu (**Spolucestující**, strana 77), spí nyní na podložkách nehybně jako mrtvolky. V tomto stavu jsou bezmocní a mohou být bez jakéhokoliv rizika zabiti nebo zneškodněni... leda by se je vyšetřovatelé snažili aktivně budit. V tom případě kharisiriové bojují, ale jsou ze spánku omámeni (k hodu na boj jim připočítávej přitěžující kostku).

Komnata je prostá, kameny obložená místnost o rozměrech přibližně 6 x 6 metrů. Na podlaze leží tři špinavé rákosové podložky, které slouží jako lůžka všem kharisiriům, kteří tudy procházejí. Zbytek místnosti je zaházen hromadami mincí, šperků, hodinek a starobylých artefaktů, od současných až po předincké. Mnohé předměty jsou ze zlata a mísí se s různými bezcennými cetkami. Odnesení těchto předmětů z ruin nemá na entitu pod pyramidou ani na její vězení žádný vliv; nejde o nic víc než o uloupené předměty, které její služebníci reflexivně z hrabivosti sbírají. Přesun těchto předmětů může být vzhledem k jejich váze a obtížnosti toho, jak na místo dostat soumary, velmi náročný počin.

Poznámka pro Archiváře: Celková hodnota všech cenných předmětů dosahuje přibližně 200 000 amerických dolarů. Předpokládej, že vyšetřovatelé jsou schopni odnést předměty v hodnotě pouze 2 000 dolarů na osobu (5 000, pokud využijí soumary). Nezapomeň, že nějaký poklad si také odnese Jackson Elias (podrobnosti viz **Závěr**, strana 83).

Základna pyramidy

Základna pyramidy je zcela obklopena tunely, jejichž vnitřní stěny jsou obloženy zlatým vykládáním, jehož část se nalézá na univerzitě (**Zlatá ochrana**, strana 68). Ve vykládání není žádná mezera a je stlučené dohromady v souvislý celek táhnoucí se po celém obvodu pyramidy. Jedinou výjimkou je část poškozená de Mendozou a jeho společníky (viz **Jezíčko plné hnusu**, níže). Lesk zlata je z valné části zakryt nánosy vápence a prachu.

Pokud budou vyšetřovatelé natolik pošetilí (nebo chamtiví), že odstraní další části ochranného vykládání, ještě více tím oslabí ochranu, která drží Otce červů v jeho vězení. Poškození jedné části způsobí něco, co připomíná malé zemětřesení, protože entita se ve svém vězení začne pohybovat a svítjet, přičemž z nízkého stropu začnou padat kameny a prach. Další poškození způsobí, že se ve stěnách tunelů i pyramidy rozšíří praskliny a do tunelů pravděpodobně unikne páchnoucí bílá tekutina a larvy. Vyšetřovatelé by v této fázi měli provést skupinový hod na **Štěstí**, přičemž neúspěch znamená, že bylo uvolněno 1k3 larev (**Kharasirijská larva**, strana 88). Neúspěšný skupinový hod na **Štěstí** také znamená, že se tunel kolem vyšetřovatelů zřítí, způsobí jim zranění 1k8 (kterému se lze vyhnout úspěšným hodem na **Uhýbání** nebo **Skákání**) a uvězní všechny přítomné, dokud se sami nevyhrabou ven, což trvá 1k4+1 hodin.

Svinuté hadry

Při pohledu z dálky vypadá tato mumifikovaná mrtvola jako hromada hadrů, klacků a dalších odpadků. Jakmile se vyšetř-

řovatel přiblíží na vzdálenost 6 metrů, vyjde najevo její pravá povaha. Tělo je zabaleno do staré vlny a bavlny. Ty jsou ale příliš shnilé a špinavé na to, aby se daly identifikovat jako nějaký konkrétní oděv.

Když se vyšetřovatelé přiblíží, mohou se pokusit o hod na **Bystré oko**: úspěch odhalí, že se v očním důlku lebky pohybuje něco bílého a lesklého. Jedná se o jednu z bohových larev. Tělo je sice příliš rozložené na to, aby ho larva mohla proměnit v kharisiriho, je však stále schopná oživit mumii. Vyšetřovatelé, kteří si těla všimnou a později se na místo vrátí, se mohou pokusit o hod **INT** nebo **Bystré oko**, čímž si všimnou, že se jeho poloha mírně změnila.

Mumie se pokusí vyšetřovatele, který se přiblíží, chytit. Jejím cílem je udržet vyšetřovatele na místě dostatečně dlouho na to, aby se larva dostala do jeho těla. Nebude jí však vůbec vadit, když vyšetřovatele při pokusu o jeho přemožení zraní (**Oživlá mumie**, strana 88). Pokud vyšetřovatelé mumii zničí, měli by si hodit na **Štěstí** – neúspěch znamená, že lebku poškodili natolik, že vypustili larvu, a nyní se musí bránit pokusům o ovládnutí (**Kharasirijská larva**, strana 88).

Poznámka pro Archiváře: Reálně by se tělo v přítomnosti kapající vody a masařek pravděpodobně nemumifikovalo. Ukázat pyramidu bez mumie, která by vyšetřovatele ohrožovala, je ale trochu nevyužitá příležitost. Pokud by to v tvój skupině narušilo imerzi, buď toto setkání ignoruj, nebo nech larvu číhat uvnitř lebky trouchnivějšího neživého kostlivce.

Jezíčko plné hnusu

Když de Mendoza a jeho společníci odstranili část zlaté ochrany, vyrušili tím avatara uvězněného v pyramidě natolik, že poškodil okolní stěny a chodbu. Nyní je ve stěně 5 centimetrů široká prasklina, která prochází mezerou, kde dříve spočívalo chybějící vykládání, až k podlaze tunelu. Poškozena byla zejména podlaha, kde v nejnižším bodě vznikla díra 3 metry široká a 1,2 metru hluboká. Tato jáma je nyní vyplněna jezírkem žlutého bílého tuku, který z praskliny v průběhu let vytékal. Zápach rozkladu je téměř nesnesitelný. Hladina jezírka se neustále pohybuje, protože pod hladinou se svíjejí tři larvy. Tyto larvy neopustí jezírko, pokud je k tomu někdo nepřinutí, ale budou se zajímat o každého, kdo by byl natolik nerozumný nebo nešťastný, že by do něj vstoupil.

Vzhledem k šířce jezírka je nemožné dostat se k části stěny, kde chybí vykládání, aniž by se člověk nemusel brodit sajrajtem, který se tu nahromadil. Vyšetřovatelé, kteří se tomu chtějí vyhnout, budou muset najít kreativní řešení. Mají-li vhodný materiál ke stavbě improvizovaného mostu nebo plošiny, měl by je Archivář vyzvat k hodů na **Mechanické opravy**, přičemž zpackaný nebo neúspěšný stupňovaný pokus povede k pádu

jednoho nebo více vyšetřovatelů do jezírka. Eventuálně se vyšetřovatelé mohou rozhodnout jezírko zapálit. Tuk uvnitř je vysoce hořlavý a snadno se zapaluje. Během několika vteřin vypustí hustá oblaka černého dýmu, který ztěžuje dýchání všem v okolí. Vyšetřovatelé v části chodby obklopující hořící jezírko musejí výrazně uspět v hodě na **ODL**, jinak ztratí na dobu 1k6 kol vědomí. Oheň bude hořet přibližně hodinu, přičemž ze všech odkrytých komínů se bude valit kouř. Po dohoření zbude v díře jen hustá dehtovitá hmota.

Poznámka pro Archiváře: Neházej na **ODL** za Jacksona Eliase, kterému se podaří zůstat při vědomí díky tomu, že si rychle omotá obličej hadrem a drží se při zemi – pak může všechny vyšetřovatele, kteří jsou v bezvědomí, odtáhnout do bezpečí.

Oprava poškozené ochrany je poměrně jednoduchá, pokud si vyšetřovatelé přinesli chybějící část s sebou. Musí vyčistit díru a odstranit vrstvy špíny a vápence – Archivář by si měl vyžádat hod na **SIL** pouze v případě, že vyšetřovatelé pracují pod časovým tlakem, a i v takovém případě neúspěch znamená pouze to, že proces trvá déle, než je žádoucí. S trochou úsilí se jim může povést chybějící část připevnit, a to tak, že vykládání zatlučou nebo jednoduše zaklíní.

Pokud vyšetřovatelé chybějící část nemají, mohou se ji pokusit vyrobit. Tvar, který je nutné vytvarovat, je možné určit podle mezery ve stěně. Následně ho mohou vytvořit pomocí zlata sebraného v **Komnatě** (strana 79). Vytvoření a umístění tohoto improvizovaného obložení vyžaduje úspěšný hod na **Umění/Remeslo** ve vhodném oboru, jako je zpracování kovů, nebo výrazně úspěšný hod na **Mechanické opravy**.

Jakmile je ochrana opravena, Otec červů je opět zcela pod kontrolou. Jeho larvy již nemohou unikat skulinami a jeho spojení s kharisirii je přerušeno. V průběhu několika následujících hodin všichni kharisiriové zchradnou a zemřou. Nejdříve se rozpadnou ti starší; scvrknou se a seschnou na prach. V ideálním případě by měl Archivář umožnit vyšetřovatelům, aby se stali svědky alespoň jedné takové smrti – například ve chvíli, kdy nějaký kharisirii přijde k ruinám, aby předložil oběť svému bohu, případně se může objevit de Mendoza (pokud je stále naživu), který vyšetřovatele k pyramidě pronásledoval. Kharisiriové nebudou tušit, co se s nimi děje, budou reagovat vyděšeně a zmateně a prosit svého boha, aby je zachránil.



Jezírko plné hnusu a porušená ochrana

Otec červů

Je velmi nepravděpodobné, že by se vyšetřovatelé setkali s Otcem červů přímo. Zlatá ochrana, i když je poškozená, ho drží v šachu a trhlinou na vrcholu pyramidy je možné ho maximálně letmo zahlédnout.

Odhodlaní vyšetřovatelé mohou přesto trhliny ve vězení rozšířit pomocí výbušnin nebo poškozením ochranného vykládání, případně v pulpové hře využít nadpřirozených schopností nebo podivné vědy a nahlédnout pomocí nich do potměšlého nitra pyramidy. Tímto způsobem můžou nahlédnout do jejich útrobu a spatřit nestvůrnost uvězněnou v temnotě.

Bůh má podobu kypící polotekuté masy rozkládající se sražené bílé hmoty. Neklidně se svíjí, skládá se na sebe a na jeho měňavém povrchu se neustále tvoří bubliny hniloby. Uzlíky jeho masa se oddělují a lezou po hmotě jako červi, načež jsou znovu pohlceny. Dno jeho vězení je plné červů a jejich kukel, ve vzduchu kolem něj bzučí dospělé mouchy. Zápach je nad lidské síly a způsobuje každému, kdo ho ucítí a nehodí extrémní úspěch na **ODL**, na 1k10 kol nevolnost. Spatření boha v celé jeho hrůze vyvolává hod na **Příčetnost** (ztráta 1k6/1k20).

V krajně nepravděpodobném případě, že jsou vyšetřovatelé natolik vytrvalí, že boha osvobodí, použij profil **Otce červů** na straně 89.



LARKINŮV OSUD

Pokud je Larkin stále naživu a vydal se s vyšetřovateli k pyramidě, pochopitelně chce zabránit svým společníkům, aby mu překazili plány. Zpočátku rozdmýchává plamínek chamtivosti a vyšetřovatelům a Eliasovi připomíná, jak moc by se vším tím zlatem z ruin zbohatli. Toto pokoušení zaobaluje do zájmu o archeologii a mluví o tom, jak moc budou odměněni, když se jim podaří odvézt do Limy více z toho podivného zlatého díla a jak by bylo cenné pro muzea po celém světě.

Larkin je přes všechno své odhodlání přesvědčit vyšetřovatele, aby plnili jeho vůli, omezen v tom, co může udělat přímo. Přítomnost ochrany mu brání i v tom, aby šel do tunelů a pozoroval, co tam vyšetřovatelé dělají. Když se ho na to zeptají, vymlouvá se na své špatné zdraví a na to, jak moc ho cesta unavila, a říká, že si potřebuje odpočinout. Pokud to vyšetřovatele nepřesvědčí, označí za skutečný důvod své neochoty jít do podzemí klaustrofobie (úspěšný hod na **Psychologii** ukáže, že lže).

Hlavní možností, která se nabízí, je, že Nyarlathotep převezme nad Larkinem kontrolu a ovlivní vyšetřovatele přímo. Aby to fungovalo, musí počkat, až se jednotliví vyšetřovatelé oddělí od zbytku skupiny. Na osamocené vyšetřovatele pak sešle Vnuknutí (*Mental Suggestion*, *Pravidla Volání Cthulhu*, strana 260) a přikáže mu, aby šel a zničil ochranu. Larkin/Nyarlathotep se o to pokusí tolikrát, kolikrát bude moct. Časem však tímto přístupem může přilákat pozornost – když se tak stane, fragment Nyarlathotepa v Larkinovi se bude bránit proti ostatním vyšetřovatelům, dokud jeho noví přísluhovači nedokončí svůj úkol. Rady, jak s tímto postupem naložit, najdeš v rámečku **Hraní Larkina jako Nyarlathotepa** na straně 59.

Takový souboj představuje pro Eliase příležitost, jak vyšetřovatelům pomoci. Může například narazit na Larkina, který se pokouší na jednoho z vyšetřovatelů seslat Vnuknutí, a tento proces přerušit. Pokud Larkin/Nyarlathotep začne kolem sebe házet další nebezpečná kouzla, Elias nebude váhat a zastřelí ho. Archivář by se však měl vyhnout tomu, aby Elias Larkina rovnou zabil, a měl by jeho osud vložit do rukou vyšetřovatelů. Jak již bylo zmíněno, zabití Larkina nezpůsobí jeho přeměnu v obludnou Nyarlathotepovu formu. Jedná se o slabou lidskou schránku, nikoli o plnohodnotné vtělení boha. Pokud je to možné, měl by Archivář nechat umírajícího Larkina poděkovat posledním dechem vyšetřovatelům za to, že ho vysvobodili z jeho muk.

ZÁVĚR

Pokud vyšetřovatelé ochranu pyramidu úspěšně opraví, kult kharisiriů téměř okamžitě zanikne, ačkoli většinu lidí bude trvat měsíce, než si uvědomí, že kharisiriové již po vrchovině neslídí. Legendy však přetrvávají a budoucí generace si budou myslet, že jde o staré povídačky, a ne varování před skutečným nebezpečím. Hrozba Otce červů je prozatím zažehnána.

Na druhou stranu, pokud se vyšetřovatelům opravit ochranu nepodaří, nebo se dokonce rozhodnou ji ještě více poškodit, kult zůstane nedotčen a bude se šířit dál. Pokud Larkin nebo de Mendoza přežijí, dají kharisiriům pokyn, aby vyšetřovatele sledovali a čekali na vhodný okamžik k úderu. Vyšetřovatelé, kteří proti kultu podnikli násilné akce, budou označeni za terče na odpravení. Ty, kteří prostě vědí příliš mnoho, se kult pokusí pomoci čerstvých larev přeměnit. Pokud se vyšetřovatelé rychle stáhnou a opustí Peru, nebezpečí i vlivu kultu se vyhnou, ačkoliv se jim může ještě dlouho zdát o hemžících a svýjejících se červech. Bude-li si to Archivář přát, může se Otec červů později v průběhu kampaně znovu objevit, aby se vyšetřovatelům vysmíval a pronásledoval je ve vizích, snech a v letmých záblescích (kdykoliv uvidí červy, přeběhne vyšetřovatelům po zádech mráz).

Elias sepíše své zážitky z Peru v knize pod názvem *Hladoví mrtví* (1923), přičemž některé bizarnější prvky vynechá, protože by byly pro jeho čtenáře příliš neuvěřitelné. V návaznosti na tuto práci se rozhodne dále zkoumat Larkinovu minulost. To ho přivede na stopu M'weru, Krvavého jazyka a nakonec i Carlyleovy expedice – jak to popisuje zbytek kampaně.

Během následujících čtyř let udržuje Elias s vyšetřovateli kontakt, posílá jim dopisy a naznačuje, že by v budoucnu mohl opět potřebovat jejich pomoc. To může Archiváři poskytnout příležitost zapojit vyšetřovatele do dalších Eliasových dobrodružství, ačkoli ta by se pravděpodobně neměla vztahovat ke zbytku kampaně, aby se předešlo riziku, že se změní její základy ještě před jejím začátkem. Elias může o své nové práci utrousit několik náznaků, ale většinu podrobností si nechá pro sebe, dokud si nebude jistý, že přesně ví, do čeho se zapletl (důsledky toho jsou podrobně popsány v kapitole **Amerika**).

Pokud vyšetřovatelé nepodniknou žádné konkrétní kroky, aby mu v tom zabránili, Elias si s sebou vezme část zlata uloženého v ruinách, aby mohl financovat svou budoucí práci. Buď to udělá spolu se zbytkem družiny a podělí se s nimi o kořist, nebo se později vrátí sám, aby se vyhnul nesouhlasu pověřivých nebo příliš opatrných vyšetřovatelů. Peníze získané prodejem Eliasova podílu na zlatě bude tvořit základ fondu, který spravuje jeho právník Carlton Ramsey (**Čtení závěti**, strana 127, Amerika) a který má financovat budoucí vyšetřování Carlyleovy expedice.

ODMĚNY

Pokud se Archivář nerozhodne navázat na tuto kapitolu dalším prequelovým scénářem z jiného zdroje nebo který sám vymyslí, měli by mít vyšetřovatelé dostatek času na zotavení, než začne hlavní kampaň. Na závěr Peru hráčům umožni vývojovou fázi (viz **Odměny**, strana 162, Amerika). Kromě toho dej přeživším vyšetřovatelům následující odměny.

- Zabití nebo jiná porážka Luise de Mendozy: +1k6 bodů Příčetnosti.
- Zabití nebo jiná porážka Augusta Larkina: +1k4 bodů Příčetnosti.
- Osvobození Augusta Larkina z Nyarlathotepova područí: +1k6 bodů Příčetnosti.
- Obnovení ochrany na pyramidě a zničení kharisiriů: +1k8 bodů Příčetnosti.
- Zavinění Nayřiny smrti: -1k4 bodů Příčetnosti.
- Osvobození Otce červů: -1k20 bodů Příčetnosti.

PULP: ODMĚNY

Kromě standardních odměn může Archivář za dokončení této kapitoly udělit pulpovým hrdinům 10 bodů Štěstí.

POSTAVY A PŘÍŠERY: PERU

Až tuhle kapitolu Archivář povede, může si pro snadnější přístup tyto stránky se statistikami vytisknout nebo zkopírovat (ušetří si tak listování mezi stránkami). NP, nestvůry a další jsou shromážděni podle druhu nebo odlišných skupin.

Poznámka: Některé NP mají pro pulповé hry alternativní bojové profily a také talenty.

SPOJENCI A NEUTRÁLNÍ OSOBY

Jackson Elias, 41, neobrožený vyšetřovatel

SIL 70 ODL 85 VEL 65 OBR 65 INT 80
VZH 55 TVR 80 VZD 70 PŘČ 76 ŽT 15
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 6 BM: 16 Štěstí: 80

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 60 % (30/12), zranění 1k3+1k4,
nebo zbraně
Revolver ráže .45 60 % (30/12), zranění 1k10+2
Uhýbání 50 % (25/10)

Pulповý boj

Rvačka 80 % (40/16), zranění 1k3+1k4,
nebo zbraně
Revolver ráže .45 80 % (40/16), zranění 1k10+2
Uhýbání 60 % (30/12)

Pulповé talenty

Ostražitost: V boji není nikdy překvapený.

Ostrý hoch: Dokáže překousnout bolest. Může utratit 10 bodů Štěstí, aby se tak vyhnul až 5 bodům zranění, které utrží v jednom bojovém kole.

Dovednosti

Bystré oko 60 %, Mýtus Cthulhu 4 %, Knihovnictví 65 %, Lezení 60 %, Mechanické opravy 50 %, Naslouchání 55 %, Nenápadnost 65 %, Okultismus 70 %, Přesvědčování 40 %, Přežití (hory) 25 %, Přírodopis 45 %, Psychologie 50 %, Řízení auta 50 %, Šarm 45 %, Umění/Řemeslo (spisovatelství) 70 %, Vrh 35 %, Výřečnost 70 %, Zámožnost 40 %.

Jazyky

Angličtina 85 %, čínština (kantonština) 20 %, francouzština 40 %, hindština 40 %, portugalština 45 %, španělština 50 %.

Speciální

Ačkoliv má Elias určité znalosti Mýtu Cthulhu, před událostmi tohoto scénáře na nic takového nevěří. Dokud mu nejsou předloženy nezvratné důkazy, jakékoli vědomosti týkající se Mýtu rychle zavrhně jako folklór a povídačky.

Profesor Nemesio Sánchez, 35, akademický archeolog

SIL 50 ODL 55 VEL 60 OBR 65 INT 75
VZH 65 TVR 50 VZD 85 PŘČ 50 ŽT 11
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 8 BM: 10 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 30 % (15/6), zranění 1k3, nebo zbraně
Uhýbání 32 % (16/6)

Pulповý boj

Rvačka 50 % (25/10), zranění 1k3, nebo zbraně
Uhýbání 45 % (22/9)

Pulповé talenty

Bystrý zrak: Získává bonusovou kostku k hodům na Bystré oko.

Dovednosti

Antropologie 40 %, Archeologie 80 %, Bystré oko 60 %, Historie 65 %, Knihovnictví 65 %, Přesvědčování 40 %, Vrh 40 %, Výřečnost 70 %, Zámožnost 40 %.

Jazyky

Angličtina 40 %, španělština 80 %.

Trinidad Rizo, 19, nadšená vysokoškolačka

SIL 55 ODL 65 VEL 50 OBR 65 INT 70
VZH 55 TVR 50 VZD 65 PŘČ 50 ŽT 11
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 9 BM: 10 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3, nebo zbraně
Uhýbání 32 % (16/6)

Dovednosti

Antropologie 20 %, Archeologie 50 %, Bystré oko 60 %, Historie 45 %, Knihovnictví 65 %, Naslouchání 40 %, Nenápadnost 35 %, Vrh 30 %, Zámožnost 20 %.

Jazyky

Angličtina 10 %, španělština 70 %.

PERU

Petronila Cupitina, 71, přímočará majitelka

hotelu

SIL 30 ODL 55 VEL 45 OBR 35 INT 65
 VZH 45 TVR 70 VZD 50 PŘČ 70 ŽT 10
 BZ: -1 Stavba: -1 Pohyb: 3 BM: 14 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3-1
 Hůlka 25 % (12/5), zranění 1k6-1
 Uhýbání 17 % (8/3)

Dovednosti

Bystřé oko 50 %, Naslouchání 55 %, Psychologie 40 %, Vrh 30 %, Výhrůžné mávání hůlkou 55 %, Zámožnost 50 %, Zastrasování 55 %.

Jazyky

Španělština 65 %.

Nayra, 76, vědma a léčitelka

SIL 40 ODL 55 VEL 50 OBR 50 INT 65
 VZH 50 TVR 80 VZD 65 PŘČ 80 ŽT 10
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 3 BM: 16 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3
 Uhýbání 25 % (12/5)

Pulpové talenty

Nadpřirozené schopnosti: Věštění 60 %.

Nadpřirozené schopnosti: Jasnozřivost 50 %.

Dovednosti

Bystřé oko 50 %, Jasnozřivost a Věštění* 55 %, Mýtus Cthulhu 2 %, Historie 50 %, Lékařství 50 %, Folklor (peruánský folklor) 70 %, Naslouchání 40 %, Okultismus 65 %, První pomoc 70 %, Přesvědčování 55 %, Psychologie 60 %.

Jazyky

Aymarština 65 %, španělština 40 %.

*Nayřiny nadpřirozené schopnosti je možné používat v klasických i pulpových hrách.

Julio Céspedes, 38, ochránářský otec

SIL 65 ODL 65 VEL 65 OBR 55 INT 50
 VZH 40 TVR 45 VZD 45 PŘČ 45 ŽT 13
 BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 9 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 40 % (20/8), zranění 1k3+1k4
 Puška 40 % (20/8), zranění 2k6+4
 Uhýbání 30 % (15/6)

Dovednosti

Bystřé oko 40 %, Naslouchání 35 %, Psychologie 45 %.

Jazyky

Španělština 45 %.

Domingo Céspedes, 15, vážně zraněný syn

SIL 60 ODL 55 VEL 55 OBR 65 INT 60
 VZH 60 TVR 55 VZD 50 PŘČ 55 ŽT 11 (3*)
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 9 (0*) BM: 11 Štěstí: -

*Současný stav životů a pohybu je snížen kvůli zranění.

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 40 % (20/8), zranění 1k3
 Uhýbání 10 % (5/2) (normálně 27 % (13/5))

Dovednosti

Bystřé oko 40 %, Naslouchání 35 %, Psychologie 30 %.

Jazyky

Španělština 55 %.

PROTIVNÍCI A PŘÍŠERY

Augustus Larkin, 32, Nyarlathotepova schránka

Tento profil se týká Larkina v lidské podobě. Pokud je plně posednut, viz Augustus Larkin posedlý Nyarlathotepem, níže.

SIL 45 ODL 35 VEL 65 OBR 45 INT 60
 VZH 45 TVR 50 VZD 65 PŘČ 09* ŽT 10
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 7 BM: 10 Štěstí: 50

*V Larkinovi je pořád zlomek lidskosti.

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3, nebo zbraně
 Uhýbání 22 % (11/4)

Pulpový boj

Rvačka 45 % (22/9), zranění 1k3, nebo zbraně
 Uhýbání 35 % (17/7)

PROLOG

Pulповé talenty

Nadpřirozené schopnosti: Věštění 90 %.

Dovednosti

Bystré oko 40 %, Mýtus Cthulhu 27 %, Knihovnictví 25 %, Naslouchání 55 %, Nenápadnost 50 %, Přesvědčování 40 %, Psychologie 40 %, Šarm 45 %, Vrh 30 %, Výřečnost 70 %, Zámožnost 60 %, Zastrahování 25 %.

Jazyky

Angličtina 65 %, kikujština 15 %, svahilština 25 %, španělština 30 %.

Augustus Larkin *posledý Nyarlathotepem, zvěstovatel temnoty*

SIL 60 ODL 95 VEL 65 OBR 95 INT 430
VZH 45 TVR 500 VZD – PŘČ – ŽT 16
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 7 BM: 100 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 90 % (45/18), zranění 1k3+1k4,
nebo zbraně
Uhybání 60 % (30/12)

Pulповé talenty

Ostražitost: V boji není nikdy překvapený.

Dovednosti

Bystré oko 99 %, Naslouchání 99 %, Psychologie 90 %, Vrh 80 %, Zastrahování 99 %.

Zbroj: Žádná; Larkina lze zabít běžnými fyzickými prostředky. Na rozdíl od jiných schránek ovládaných Nyarlathotepem se Larkin po smrti neproměňuje do obudné podoby.

Kouzla: Nyarlathotep zná všechna kouzla Mýtu, v případě potřeby používá Vnuknutí.

Ztráta Příčetnosti: Žádná.

Luis de Mendoza, *nemrtvý conquistador*

SIL 100 ODL 90 VEL 65 OBR 75 INT 30
VZH 50 TVR 50 VZD 20 PŘČ – ŽT 15
BZ: +1k6 Stavba: 2 Pohyb: 7 BM: 10 Štěstí: 25

Boj

Útoků za kolo: 1 (popadnutí/kousnutí, škrábání, přival pěsti)

Popadnutí (manévr): Přidrží si a přimáčkne oběť, aby z ní vysál život. V následujícím kole se jeho ústa přísají k tělu oběti a vysají z něj tuk, krev a další tekutiny, přičemž za kolo pozře 1k10 SIL, 1k10 ODL a 1k4 VEL, dokud se nenasytí nebo ho něco nezastaví (při nulové ODL oběť zemře). Oběť se může pokusit osvobodit oponovaným hodem na SIL. Pokud oběť útok přežije, získává zpět SIL a ODL tempem 1k10 bodů za týden a 1 VEL za týden, dokud se jí nevrátí normální hodnoty; útok však zanechá ohavnou jizvu.

Boj

Boj 60 % (30/12), zranění 1k3+1k6
Popadnutí (manévr) 60 % (30/12), přidrží si oběť
a v následujících kolech z ní vysaje život
Uhybání 35 % (17/7)

Pulповý boj

Rvačka 75 % (37/15), zranění 1k3+1k6
Popadnutí (manévr) 75 % (37/15), přidrží si oběť
a v následujících kolech z ní vysaje život
Meč* 50 % (25/10), zranění 1k8+1k6
Uhybání 60 % (30/12)

**Když de Mendoza očekává potíže, nosí u sebe meč z dob, kdy byl conquistadorem. Je starý, ale dobře udržovaný a ostrý.*

Pulповé talenty

Rychlý útok: Může utratit 10 bodů Štěstí a získat tak v jednom bojovém kole útok navíc.

Poznámka: Regenerují se mu 2 životy za kolo (viz **Zbroj**).

Dovednosti

Bystré oko 60 %, Naslouchání 60 %, Nenápadnost 70 %, Zastrahování 70 %.

Zbroj: Jakmile mu životy klesnou na 0, začne si regenerovat 1 život za kolo. Lze ho zabít pouze úplným rozčtvrcením nebo spálením. I kharisiri, kterému byla useknuta hlava, se může zotavit, pokud se mu podaří hlavu najít a znovu nasadit. Pokud je spojení kharisiriho s Otcem červů přerušeno opravou ochrany, ztrácí schopnost regenerace a každých 10 minut, jak stárne a rozpadá se na prach, zeslábně o 1 život.

Kouzla: Kontaktuj Otce červů (Nyarlathotepa).

Ztráta Příčetnosti: 0/1k6 bodů Příčetnosti při spatření kharisiriho v jeho nestvůrné podobě nebo v procesu přeměny. Žádná ztráta při setkání s lidskou podobou.

KHARISIRI, NESMRTELNÝ VYSÁVAČ ŽIVOTA

Tyto profily použij pro všechny ostatní kharisirie, se kterými se vyšetřovatelé mohou setkat.

	1	2	3	4
SIL	90	95	100	95
ODL	85	95	90	85
VEL	60	70	75	65
OBR	65	55	60	50
TVR	45	50	55	40
ŽT	14	16	16	15
BZ	+1k4	+1k6	+1k6	+1k4
Stavba	1	2	2	1
Pohyb	7	7	7	7

Boj

Útoků za kolo: 1 (popadnutí/kousnutí, škrábání, přival pěstí)

Popadnutí (manévr): Přidrží si a přimáčkne oběť, aby z ní vysál život. V následujícím kole se jeho ústa přisají k tělu oběti a vysají z něj tuk, krev a další tekutiny, přičemž za kolo pozře 1k10 SIL, 1k10 ODL a 1k4 VEL, dokud se nenasytí nebo ho něco nezastaví (při nulové ODL oběť zemře). Oběť se může pokusit osvobodit oponovaným hodem na SIL. Pokud oběť útok přežije, získává zpět SIL a ODL tempem 1k10 bodů za týden a 1 VEL za týden, dokud se jí nevrátí normální hodnoty; útok však zanechá ohavnou jizvu.

Rvačka 60 % (30/12), zranění 1k3+BZ
 Uhýbání *kharisirie neuhýbá*

Pulpový boj

Rvačka 70 % (35/14), zranění 1k3+BZ
 Uhýbání *kharisirie neuhýbá*

Zbroj: Jakmile jeho životy klesnou na 0, začne si regenerovat 1 život za kolo. Lze ho zabít pouze úplným rozčtvrcením nebo spálením. I kharisiri, kterému byla useknuta hlava, se může zotavit, pokud se mu podaří hlavu najít a znovu nasadit. Pokud je spojení kharisiriho s Otcem červů přerušeno opravou ochrany, ztrácí schopnost regenerace a každých 10 minut, jak stárne a rozpadá se na prach, zeslábně o 1 život.

Kouzla: Kontaktuj Otce červů (Nyarlathotepa).

Ztráta Přičetnosti: 0/1k6 bodů Přičetnosti při spatření kharisiriho v jeho nestvůrné podobě nebo v procesu přeměny. Žádná ztráta při setkání s lidskou podobou.

PROLOG

Oživlá mumie, zdánlivě svinuté hadry

Tyto zetlelé bytosti jsou pozůstatky obětí kharisiriů, které oživila jedna z larev patřící bohovi (viz **Kharisirijská larva**, níže). Na rozdíl od kharisiriů postrádají jakoukoliv inteligenci.

SIL 80 ODL 80 VEL 40 OBR 35 INT –
VZH – TVR 05 VZD – PŘČ – ŽT 12
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 6 BM: 1 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1 (úder, drásání nebo se larva může pokusit přesunout z mumie na jinou oběť)

Vstup do těla (manévr): Larva může vstoupit do těla cíle jakýmkoliv otvorem nebo ranou, pokud stráví alespoň jedno kolo tím, že se bude plazit na zamýšlené místo. Jelikož se nejedná o běžný bojový manévr, nevztahují se na ni klasické postihy za nízkou stavbu. Pokud se sliz, který larva vylučuje, dostane do kontaktu s holou kůží, způsobuje zranění 1 život za kolo.

Rvačka 30 % (15/6), zranění 1k3
Uhýbání *mumie neuhýbá*

Pulpový boj

Rvačka 45 % (22/9), zranění 1k4
Uhýbání *mumie neuhýbá*

Dovednosti

Nenápadnost 40 %, vydávání se za hromadu hadrů 90 %.

Zbroj: Vážná poranění zasazená do těla mají za následek ztrátu končetiny; jinak poškození s výjimkou hlavy ignoruj (jedna přitěžující kostka k hodům, které cílí na hlavu).

Kouzla: Žádná.

Ztráta Přičetnosti: 0/1k8 bodů Přičetnosti, když někdo oživlou mumii spatří.

Kharisirijská larva, bohovo semě

Ačkoliv tyto tvorové vypadají jako živé bytosti, jde ve skutečnosti o části těla, které se oddělily od Otce červů. Vstoupí-li larva do lidského těla, může s ním splynout a proměnit svého hostitele v kharisiriho připraveného sloužit svému původci.

Každá larva je velká přibližně jako lidská pěst a tvoří ji beztvářá hmota bílé protoplazmy připomínající ztuhlý žluklý tuk. Tato hmota je silně cítit po zkaženém mase a na dotek je kluzká a lepkavá. Tekutiny vylučované larvou jsou pro lidskou kůži žíravé a způsobují chemické popáleniny a puchýře (1 život za každé kolo působení). Larvy za sebou zanechávají voskovitý výměšek.

Obvykle je larva vsazena do lidského hostitele přímo jedním z kharisiriů. Pokud dojde k setkání s larvou mimo hostitele – například po vyjmutí z oběti – okamžitě se snaží najít nového. Tyto malé hrušky rosolu jsou mrštné, dokáží rychle klouzat po většině povrchů a šplhat po stěnách, nábytku a jiných svislých plochách. Larvy se do potenciálního hostitele dostávají nejsnáze ústy, ale pokud se to ukáže jako vhodné, jsou schopny použít i jiné otvory nebo rány. Jakmile se larva dostane do lidského hostitele, přestanou její sekrety působit škody, oběť však přesto bude pociťovat nesnesitelnou bolest. Nedávno nakažený hostitel musí extrémně uspět v hodů na ODL, aby zůstal při vědomí, při smyslech a byl schopen jakékoliv komunikace. Není-li larva z hostitele vyjmuta, je odsouzen k tomu, aby se stal kharisirim (viz **Přeměna člověka v kharisiriho**, strana 67).

SIL 10 ODL 45 VEL 05 OBR 85 INT 10
VZH – TVR 50 VZD – PŘČ – ŽT 5
BZ: –2 Stavba: –2 Pohyb: 9 BM: 10 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Vstup do těla (manévr): Může vstoupit do těla cíle jakýmkoliv otvorem nebo ranou, pokud stráví alespoň jedno kolo tím, že se bude plazit na zamýšlené místo. Jelikož se nejedná o běžný bojový manévr, nevztahují se na ni klasické postihy za nízkou stavbu. Pokud se sliz, který larva vylučuje, dostane do kontaktu s holou kůží, způsobuje zranění 1 život za kolo.

Boj 25 % (12/5), zranění 1k3 – 2
(minimálně 1)
Vstup do těla (manévr) 25 % (12/5)
Uhýbání 75 % (37/15)

Pulpový boj

Boj 45 % (22/9), zranění 1k3 – 2
(minimálně 1)
Uhýbání 95 % (47/19)

Dovednosti

Lezení 70 %, Nenápadnost 60 %, Vmáčknutí se do těsných míst 90 %.

Zbroj: Žádná.

Kouzla: Žádná.

Ztráta Přičetnosti: 0/1k3 bodů Přičetnosti při spatření larvy.

Otec červů, uvězněný Nyarlathotepův avatar

Tato nestvůrná, bublající hmota jako by byla tvořena žluklým tukem kypícím nepřirozeným životem. Její měňavý povrch rozvlňuje červi a larvy lezoucí dovnitř a ven z její masy. Vyčnívají z ní nestabilní chapadla, ze kterých kape hnisavá bílá tekutina, a z explodujících puchýřů vystřikuje jakási tekutina.

Ačkoli se jedná o nižšího Nyarlathotepova avatara – z velké části nepohyblivého a postrádajícího nadlidskou inteligenci většiny ostatních forem Hemživého chaosu – Otec červů je stále potenciálně smrtící bytostí, která je schopná přivést člověka k šílenství. Je však velmi nepravděpodobné, že by se vyšetřovatelé setkali s Otcem červů přímo. Dokud zůstanou ochrana a pyramida relativně neporušené, tato entita zůstane uvězněná. Pokud však vyšetřovatelé zničí značnou část ochrany kolem základny, případně do trhliny na vrcholu pyramidy vhodí velké množství výbušnin, oslabí síly, které ji vězní (Larkin a khari-siriové odmítli rozšířit prasklinu v pyramidě výbušninami, protože se obávali, že Otec červů zraní). Dojde-li k osvobození boha tímto způsobem, nejspíš to nedopadne pro nikoho z přítomných dobře. Pravděpodobnější je, že jeden nebo více vyšetřovatelů najde způsob, jak dovnitř pyramidy nahlédnout, a spatří tuto věc v celé její hrůze. To by ale znamenalo, že vyšetřovatelé provedou řadu nerozumných akcí a budou ignorovat varování Jacksona Eliase, je-li přítomen.

SIL 200 ODL 150 VEL 450 OBR 65 INT 01
 VZH – TVR 500 VZD – PŘČ – ŽT 60
 BZ: +7k6 Stavba: 8 Pohyb: – BM: 100 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1 (šlehnutí chapadlem, exploze puchýře)

Bojové útoky: Ačkoli se avatar nemůže hýbat, části jeho těla mohou v podobě velkých beztvářých chapadel dosáhnout až do vzdálenosti 6 metrů. Může také útočit pomocí explodujících puchýřů, přičemž vzniklé tlakové vlny a chuchvalce rozkládající se hmoty zasypají ty, kteří se dostanou příliš blízko.

Explodující puchýř: Osoby v okruhu 100 metrů utrpí 2k10 zranění z žíravých popálenin. Měkké kryty (deštníky, oděvy atd.) neposkytují žádnou ochranu, zatímco tvrdé kryty (kámen, cihly, dřevo) mohou podle situace (dle uvážení Archiváře) poškození odvrátit nebo snížit na polovinu.

Zvláštní: Zápach hniloby obklopující Otce červů je tak silný, že vyšetřovatelé v jeho přítomnosti musejí uspět v hodů na ODL, jinak je postihne nevolnost a zvracení.

Boj	85 % (42/17), zranění 7k6
Explodující puchýř	100 % (50/20), zranění 2k10 žíravé popáleniny všem v dosahu
Uhýbání	<i>Otec červů neuhýbá</i>

Dovednosti

Vylučování odporného puchu 100 %.

Zbroj: Žádná

Kouzla: Žádná; tento slabomyslný avatar neoplývá magickou mocí obvykle spojovanou s Nyarlathotepem.

Ztráta Příčetnosti: 1k6/1k20 bodů Příčetnosti při spatření Otce červů.



KNIHY

Poznámka: Některá kouzla jsou označena hvězdičkou (*) a najdete je v **Dodatku B: Kouzla**. Všechna kouzla označená dvěma hvězdičkami (**) lze nalézt pouze ve *Velkém grimoáru magie Mýtu Cthulhu* (Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic) od Chaosia (pro kampaň mají druhořadý význam). Jinak lze popisy kouzel nalézt v *Pravidlech Volání Cthulhu*.

PERU

Poslední zpověď Gaspara Figueroy

Španělština, napsal Gaspar Figueroa, 1543, osmerka, psáno ručně na pergamen.

- **Propojení:** Museo de Arqueología y Antropología, **Skla-diště**, strana 65.

Tento nesouvislý rukopis je napsán na pergamenových stránkách vybledlým inkoustem. Písmo je nepravidelné a špatně čitelné, plné škrťů, oprav a poznámek na okrajích. Stejně tak je obtížné sledovat obsah, který napsal pološilný muž umírající v horečkách. Text vypráví o starobylém děsu uvězněném v pyramidě v andské vrchovině a o tajemstvích, která sdílí s těmi, kdo se dostali do jeho područí. Autor, Gaspar Figueroa, se do jeho područí nedostal a jeho texty jsou plné hrůzy a odporu k tajemstvím, která se dozvěděl.

Význam: Vypráví o conquistadorech (Gaspar Figueroa, Hernando Ruíz, Diego Garrido, Luis de Mendoza a Pedro de Velasco), kteří hledali zlato, ale místo toho našli pyramidu, v níž byl uvězněn Otec červů. Popisuje loupení zlata (včetně ochrany, která držela avatara v šachu) a vznik kharisiriů (**Carlyleovy dokumenty Peru 3**).

- **Ztráta přičetnosti:** 1k3
- **Mýtus Cthulhu:** +1/+2 procenta
- **Hodnocení Mýtu:** 9
- **Studium:** 2 týdny
- **Kouzla:** Mluv s Otcem červů (Kontaktuj Nyarlathotepa)



ARTEFAKTY

PERU

Zlaté zrcadlo

- **Propojení:** *Hotel España*, strana 64, Peru.

Na první pohled se zdá, že se jedná o masku. Její plocha je přibližně 40 čtverečních centimetrů a je vyrobený ze zlata. Znázorňuje stylizovanou tvář, z velké části tvořenou kvádrovitými geometrickými tvary vystupujícími z povrchu. Je celistvá a bez otvorů pro oči. Úspěšným hodem na **Archeologii** lze zjistit, že se vnější úpravou podobá artefaktům nalezeným v Tiwanaku (předkolumbovské archeologické naleziště v západní Bolívii). Zadní strana masky je nezdobená a naleštěná tak, že ji lze použít jako zrcadlo. Ten, kdo zkoumá povrch déle než několik sekund, musí provést hod na **TVR**. Pokud uspěje, je zaplaven sérií vizí, které kvůli jejich rychlosti téměř není možné zpracovat. Archivář by si měl vybrat 2 až 4 z následujícího seznamu:

- Starobylá stupňovitá pyramida na náhorní plošině (**Ruiny**, strana 77, Peru) se rozpadá a z jejích zbytků se k nebi natahují mastné bílé úponky, z nichž odpařují obrovské larvy.
- Malý muž se choulí v rohu špinavé místnosti a horečně cosi... maluje (**Had z Chelsea**, strana 215, Anglie).
- Pohled z okna vlaku, panoramatické výhledy na míhající se africké pláně, doprovázené silným zápachem kouře, pak se náhle ozve výkřik... (**První útok**, strana 398, Keňa)
- Tisíce lidí, mužů a žen všech ras, provádějí krvavé a orgastické obřady na vrcholu velké hory (**Rituál zrození**, strana 433, Keňa).
- Řada nekonečných temných tunelů naplněných řevem a křikem divokých zvířat (**Pod pyramidami**, strana 351, Egypt).
- Vyšetřovatel vidí svou vlastní ruku, jak se natahuje a dotýká se velkého červeného kamene, který je na dotek teplý. Vše je jasně osvětleno. Vedle skály je černá jáma, která klesá do hlubin země... (**Druhý vchod**, strana 488, Austrálie)

- Slunce zčerná a po obloze se rozprostřou chapadla temnoty, která pohltnou celý svět (**Naprostá hrůza**, strana 622, Velké finále).

Spatření takových vizí budoucnosti vyvolá hod na **Příčetnost** (ztráta 1k3/1k6). Archivář by měl mít možnost přidat další vize, pokud chce předznamenat nějaké konkrétní události, ke kterým dojde později v kampani.

Poznámka: Při extrémním úspěchu v hodě na **TVR** funguje zrcadlo stejně jako kouzlo *Kontaktuj Nyarlathotepa* (*Pravidla Volání Cthulhu*, strana 252). De Mendoza v tomto duchu používá zrcadlo ke komunikaci s bohem v pyramidě.

Ochrana pyramid

- **Propojení:** *Skladiště*, strana 65, Peru.

Ochrana tvořená zlatým obložením kolem základny pyramidy (**Základna pyramidy**, strana 80, Peru) funguje podobně jako *Znamení Starších* (*Pravidla Volání Cthulhu*, strana 255). Entity prodchnuté Nyarlathotepovou esencí, včetně jeho avatarů a kharisiríů, se nemohou ochrany dotknout, poškodit ji ani přes ni či skrz ni projít.

Ochrana je opracovaným pásem zlata, který se táhne po celé délce základny pyramidy v tunelech pod ní. Je to převážně rovný pruh, přičemž některé úseky se v pravém úhlu ohýbají do krátkých výčnělků nebo čtvercových záhybů. Do povrchu jsou vyryty řady neopakujících se geometrických tvarů bez zjevného významu, většinou čtverců a obdélníků. Žádný z těchto tvarů se nepodobá žádné známé formě písma.

Část ochrany vyjmutá conquistadory (**Museo de Arqueología y Antropología**, strana 65, Peru) je méně mocná, ačkoli entity, jako jsou kharisiriové, se jí ani tak nemohou dotknout, aniž by byly zraněny (utrpí zranění 1k3 za kolo), ani v její bezprostřední blízkosti strávit více než několik vteřin. Nemohou ji ani přenášet v bedně nebo vaku. Tato část ochrany je dlouhá asi 60 cm, široká 7,5 cm a tlustá 1 cm. Váží asi 10 kg, takže je pro většinu lidí příliš těžká na to, aby se dala používat v bojových situacích.

Kouzlo, které bylo použito k jejímu vytvoření, je ztraceno v čase. Stavitele pyramidy po sobě nezanechali žádné písemné záznamy a v konstrukci samotného artefaktu nejsou žádné stopy. Je možné, že ji bude možné znovu vytvořit spontánním použitím dovednosti *Mýtus Cthulhu*. V takovém případě by se měl Archivář inspirovat kouzlem *Znamení Starších*.