

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 Ďábelský 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: 2.00 (29. 3. 2022)

Nejnovější verze dostupná na www.d20.cz



D20 V KOSTCE

OBSAH

ÚVOD	7
Uspořádání knihy	9
Pozadí hlavní kampaně	10
Zapojení Jacksona Eliase	14
Nyarlathotep	14
Časová osa událostí: 1916–1926	18
Vedení kampaně	21
Příprava na hru	24
Klíčové herečské postavy	30
Předpřipravené postavy	35
PROLOG: PERU	47
Napojení na hlavní kampaň	49
Zapojení vyšetřovatelů	50
Informace prostředí: Peru	52
Místní kult: Kharisiriové	55
Důležité osoby: Peru	56
Začátek: Lima	61
Pokračování expedice	70
Puno	70
Ruiny	77
Závěr	83
Postavy příšery: Peru	84
KAPITOLA PRVNÍ: KAMPAŇ ZAČÍNÁ	91
Vzkaz od starého přítele	91
Informace z tisku ohledně Carlyleovy expedice	92
KAPITOLA DRUHÁ: AMERIKA	99
Počáteční kroky	99
Příjezd do New Yorku	100
Místní kult: Kult Krvavého jazyka (NY)	106
Důležité osoby: Amerika	107
Velké jablko	118
Předběžné vyšetřování	125
Setkání s Ericou Carlyleovou	132
Další šetření	135
Hlavní členové Carlyleovy expedice	139
Harlem	143
Nevinný muž	145
Hrůza v Ju-Ju House	154
Závěr	160
Postavy a příšery: Amerika	162
DODATKY	177
Dodatek A: Cestování	177
Dodatek C: Knihy	183
Dodatek D: Artefakty	186



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 outsidersi. Asi nikoho nepřekvapí, že nás všechny potkal tragický konec. Ale jaká skvělá zábava to byla! Doufám, že vás bude hraní *Nyarlatbotepových 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

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

–H. P. Lovecraft, *Nyarlatbotep*

Nyarlatbotepovy 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 kultury 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 *Nyarlatbotepovy 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 *Nyarlatbotepovy 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, obzvlášť 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. Šuškal 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 zapomnělo.

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 velkokněžkou 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'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 ukryla 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 Velká 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 ohnivě 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 Velké 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. Mlhavé 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 nárazku, co zavrhnout, 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 Bystřené 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 nechtějí 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 přehršel. 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 ochrany: 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, nabíjení 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 depozitáře 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 hrůzně 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 svedbu 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 ozvláštňení 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 Austrálií.



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.



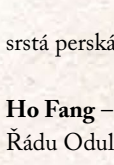
Grogan, Jeremy – (Austrálie) Přeživší útoku kultu ve Velké písečné poušti v Austrálii.



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 Velké 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 profesoru 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. Hrůzu 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 Velké 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 *Dark Mistress*, 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, *Pulpové 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 paměťihodnosti 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*)

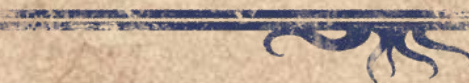
Klíčové vlastnosti: změň VZD na 90

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)
 Přesvědčování 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)

Bystřé 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*)

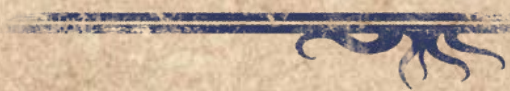
Klíčové vlastnosti: změň INT, nebo ODL na 90

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:** Kanadčan 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

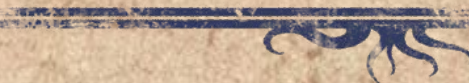
Příčetnost: 90 (je-li TVR 90)

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 hodu 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:** Ukryvá 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: změn 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 pročtení 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 Cthulhu*)

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)

- **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.

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 portrétová 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.



PULPOVÉ ÚPRAVY

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

Klíčové vlastnosti: změň TVR na 90

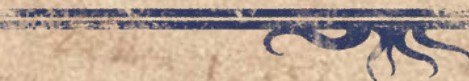
Životy: 23

Příčetnost: 90

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

Talenty

- **Bystrý zrak:** Získáváš bonusovou kostku k hodům na Bystré oko.
- **Silná vůle:** Získáváš 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 kampaně 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, obzvláště ve vztahu se čtením závěti (**Čtení závěti**, strana 127, Amerika) a s tím spojeným dědictvím (některé rady jsme vypsalí). 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 kampaně, 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 vykládaní,

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 jakémkoliv 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 černoš 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 vyslovené 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 TÉTO 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

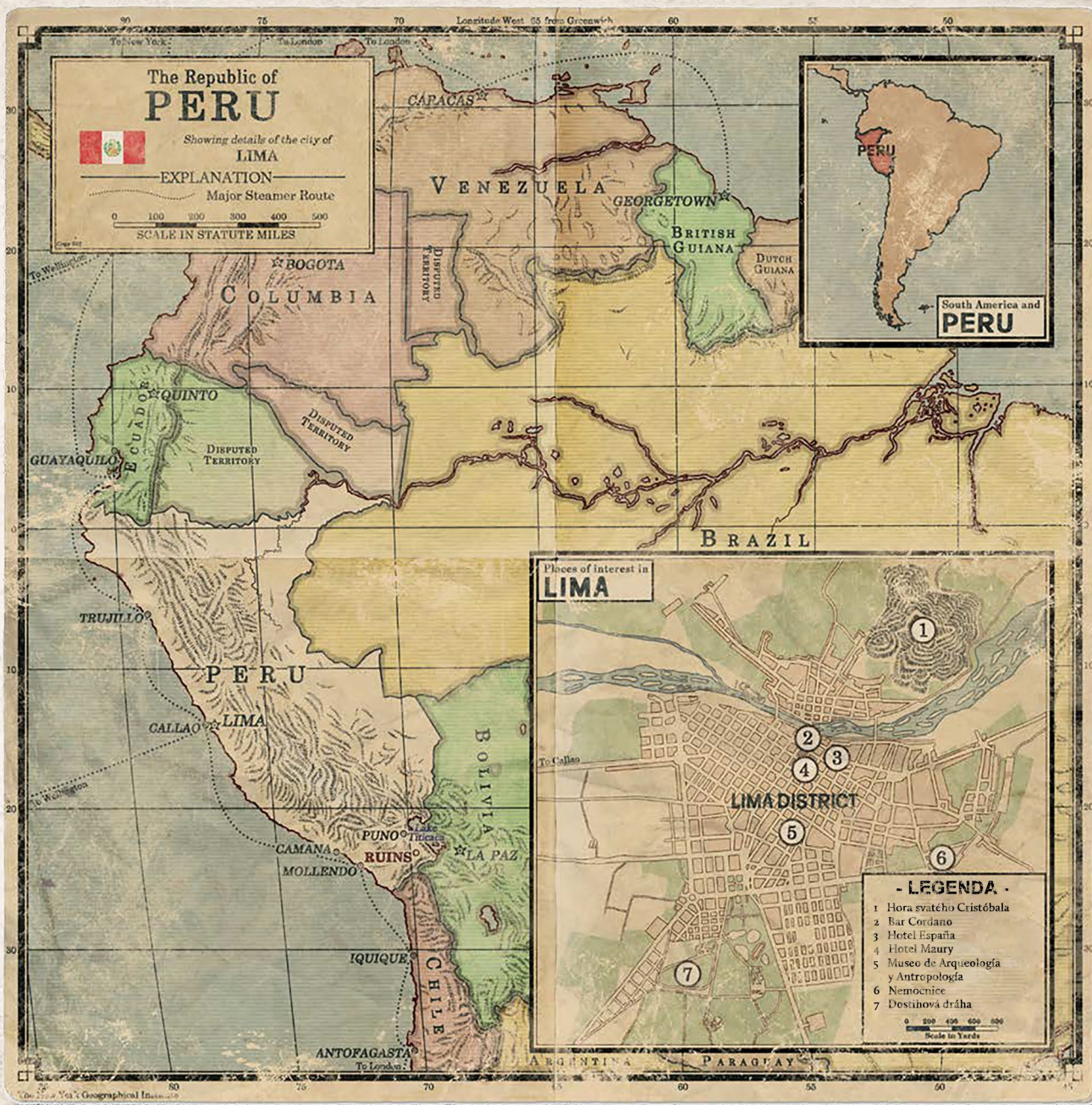
Peru (oficiálně Peruánská republika), nacházející se na západním pobřeží Jižní Ameriky, je třetí největší zemí subkontinentu a domovem téměř pěti milionů lidí. Severní cíp země se dotýká rovníku a území o rozloze 1,29 milionů čtverečních kilometrů je velice rozmanité, jak po stránce terénu, tak klimatu. 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 vycoupat.

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 zpovědi Gaspara Figueroy (Carlyleovy dokumenty Peru 3)*.

Kult kharisiriiů je malý a nemá pevnou organizaci. Postrádá mnoho rituálů a náčiní, které jsou typické pro ostatní Nyarlathotepovy kulty. 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 kharisirii může ve svém břiše nosit jednu larvu, kterou vydává do úst oběti, a tím ji přemění. V zemi se v současné době pohybuje přes 30 kharisiriiů. 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 jámě 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 kharisirii nakrmí lidskou obětí, odejde k pyramidě, kde vyvrhne obsah žaludku do bohova vězení, čímž ho živí. Toto konání není spojené s žádným rituálem – kharisirii se jednoduše vydává do praskliny na vrcholu pyramidy. S rostoucím počtem kharisiriiů a obětí roste i počet obětí, takže bůh získává na síle. Zbývající ochrana na pyramidě ho však stále udržují uvnitř.



Kharisirii 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 kulty 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 kharisirioho, 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 profesoru 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.



PROLOG

Nayra, 76, vědma a léčitelka

- **Propojení:** Elias se s Nayrou poradí, když vyšetřovatelé při hledání pyramidy 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 Nyarou. 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 zpřeházel 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 Krvavý jazyk, starobylého boha uctívaného keňským kultem stejného jména.





Larkin není schopný tetování vysvětlit. Není si schopný vybavít 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 lhostejností a poslouchá veškeré podněty, které mu napovídají.

- **Popis:** Bledý, pohublý 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 zjevně 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 tážán nebo když vyhrožuje. Lidé, 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 odebralo 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 pověřivosti 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 realnost 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 bleďší a zpocenější a že se mu třásl ruce. Úspěšný hod na **Lékařství** také odhalí, že Larkinovy příznaky odpovídají opiátovým abstinenčním 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 Eliasova 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 186), 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.

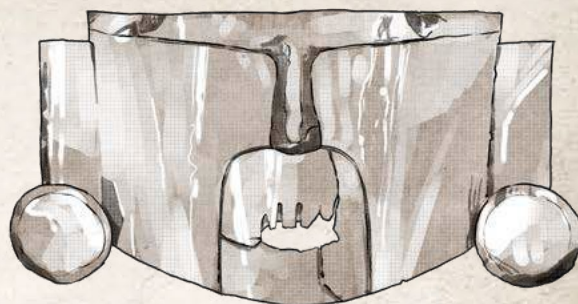
MUSEO DE ARQUEOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA

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 vyvázejí 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 vyřídít 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 pasażera vyvrhne, musí se vrátit do pyramidy, kde spolknou 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 186, Dodatek D: Artefakty.



Rizo je nalezena ve skladišti, 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 skladišti 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 příšerou zatočil“, a řekne, že jeho kontakty u policie se o věc postarájí. 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 pamětihodný 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 20000 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 střílil 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, přeskochit. 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.



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 řídný 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 obłudné 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 vysát jejich tělesný tuk. Případně může lidi omámit drogami a odčerpat 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 lidí 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: *suq'aové* nevyhledávají lidi, aby se káli za své hříchy, ale aby je zabili a snědli. Nayra přemítá o tom, že *suq'aové* můžou být nějak příbuzní s kharisirií.

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

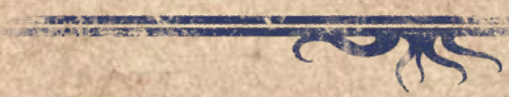
Nayřina pomoc

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.

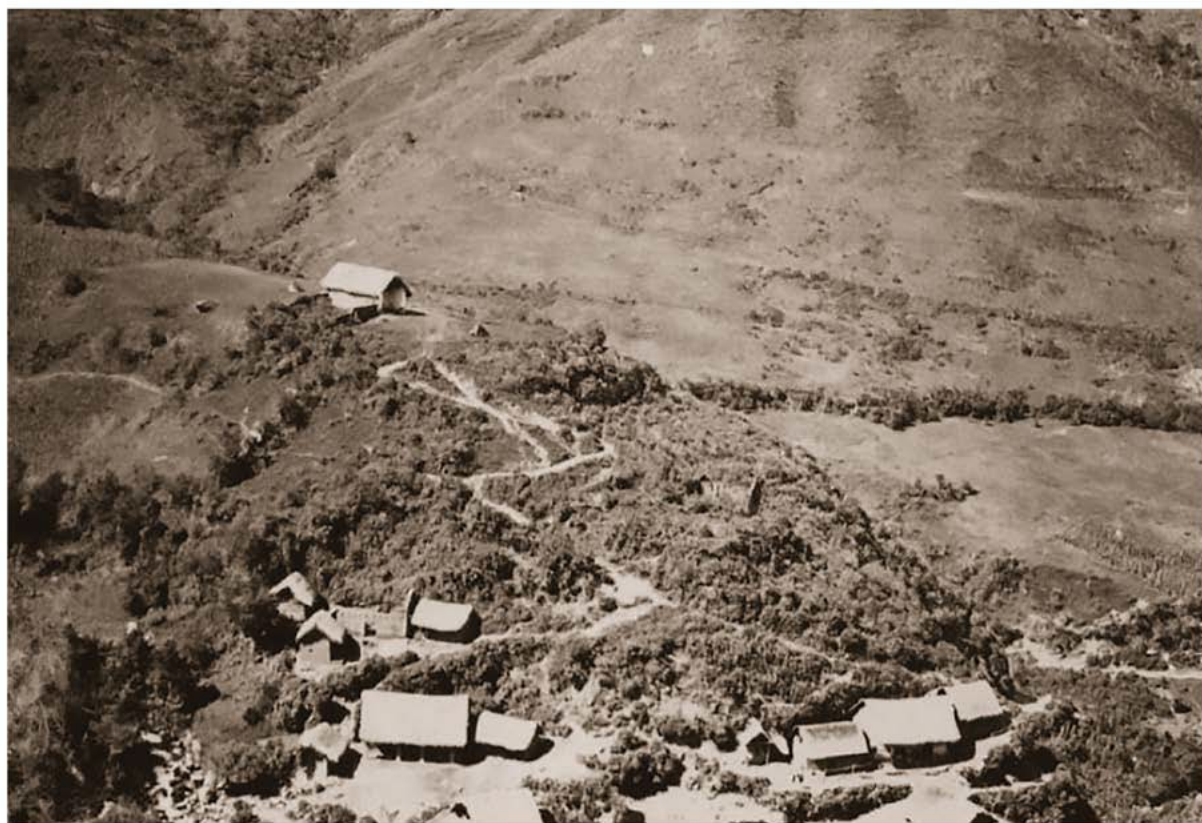
Následující střetnutí – **Divoký kharisiri, Farmáři a Spolucestující** – se mohou odehrát v uvedeném pořadí nebo jakkoli si Archivář přeje. Nakonec, až to Archivář uzná za vhodné, by skupina měla dorazit do **Ruin** (strana 77).

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 hodu na sociální dovednosti nebo fungovat jako tlumočník. 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 společníci 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.

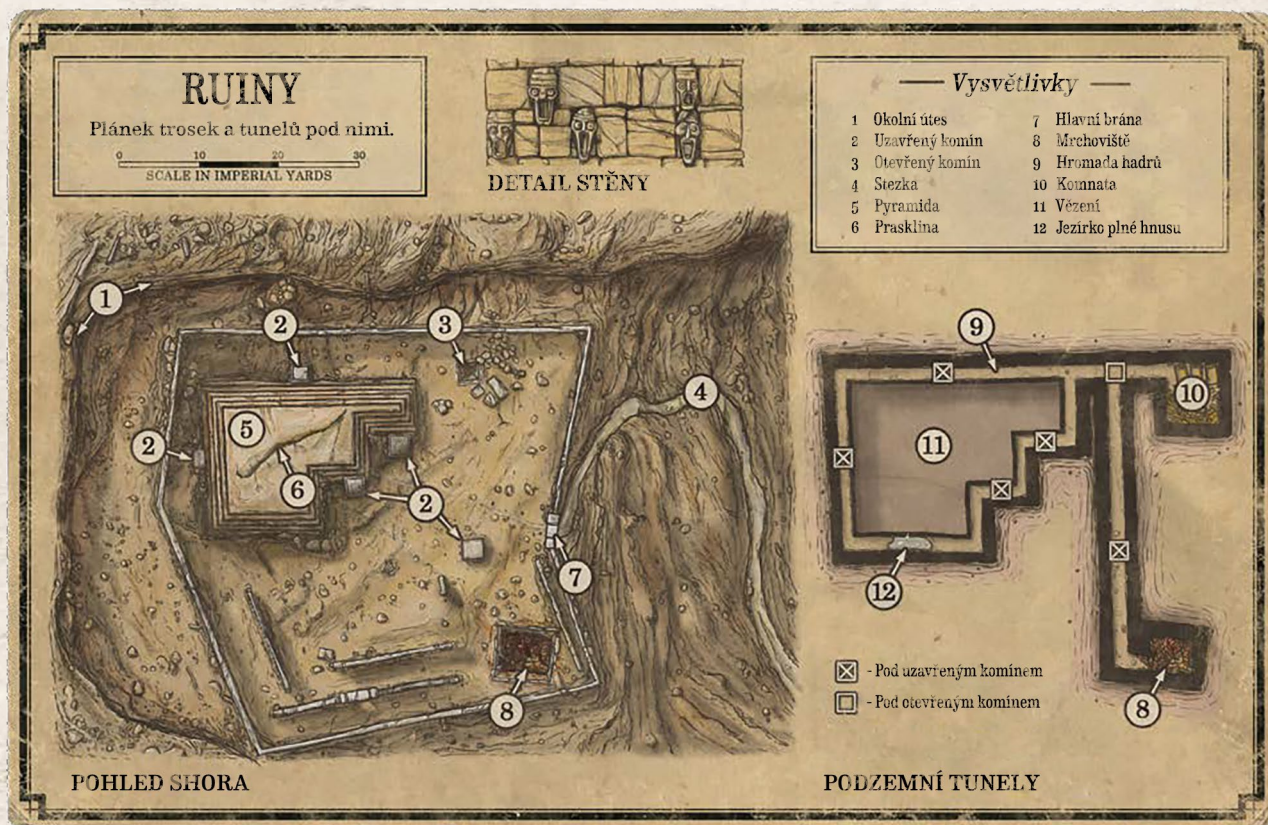
RUINY

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 blíží, 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 budít. 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 **Ježířko 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.

Ježířko 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 ježířkem žlutého bílého tuku, který z praskliny v průběhu let vytékal. Zápach rozkladu je téměř nesnesitelný. Hladina ježířka se neustále pohybuje, protože pod hladinou se svíjejí tři larvy. Tyto larvy neopustí ježířko, 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 ježířka 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 zchřadnou 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 povídky, 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 pomocí 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 svíjejících 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 umožní 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 Nayiny 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 v zájmu usnadnění práce 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 utrhá 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

Bystré oko 50 %, Naslouchání 55 %, Psychologie 40 %, Vrh 30 %, Výhružné 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)

Pulповé talenty

Nadpřirozené schopnosti: Věštění 60 %.

Nadpřirozené schopnosti: Jasnozřivost 50 %.

Dovednosti

Bystré 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 pulповých hrách.

Julio Céspedes, 38, ochranářský 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

Bystré 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

Bystré 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)

Pulповý 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 spaření 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 hrudky 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 hodě 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.





KAMPAŇ ZAČÍNÁ

Mám za to, že tou nejmilosrdnější věcí na světě je neschopnost lidské mysli usouvztažnit veškerý svůj obsah... jednoho dne nám poskládání jednotlivých dílků vědomostí otevře tak strašlivé pohledy na realitu a na naši broznou pozici v ní, že z tohoto zjištění buď propadneme nepřítčnosti, nebo se z vražedného světla stáhneme do klidu a bezpečí nového období temna.

–H. P. Lovecraft, *Volání Cthulhu*

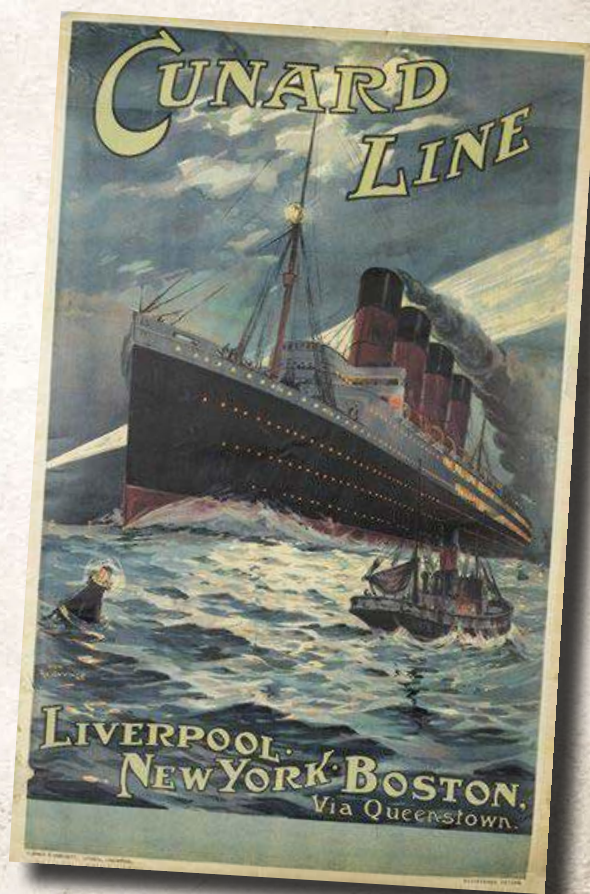
Vzkaz od starého přítele je předzvěstí velké záhady a přivádí vyšetřovatele do jámy lvové.

VZKAZ OD STARÉHO PŘÍTELE

Od událostí v Peru uplynuly čtyři roky. Od dob dobrodružství s Jacksonem Eliase si vyšetřovatelé čas od času se svým dobrým přítelem, který dál cestuje po světě a pronásleduje podivné a nebezpečné kulty, dopisují. Počátkem ledna 1925 obdrží vyšetřovatelé od Eliase zajímavý radiogram z lodi plující po moři (**Carlyleovy dokumenty Expedice 1**). Stejně jako u všech podkladů může být pro Archiváře vhodné připravit si tyto materiály předem a v případě potřeby rozdat jejich kopie.


Pokud se vyšetřovatelé účastnili událostí z prologu v Peru, rozdej jim **Carlyleovy dokumenty Expedice 2**. Pokud se prolog v Peru nehrál, Jackson Elias je prostě jejich dobrý přítel. Protože se málokdy někde dlouho zdrží, vyšetřovatelé ho (pravděpodobně) neviděli celé roky a udržovali s ním kontakt jen prostřednictvím občasné korespondence. V tomto případě tedy použij **Carlyleovy dokumenty Expedice 3**. Obě pomůcky obsahují to nejpodstatnější, co vyšetřovatelé o svém příteli vědí, i když Eliasev zážitky se liší, pokud s ním vyšetřovatelé nepodnikli cestu do Peru. Po upozornění by ti, které Elias kontaktoval, měli sestavit požadovaný tým – shromáždit své kolegy na požadovanou schůzku v New Yorku.

Poznámka pro Archiváře: Jakmile bude tým sestaven, posud ho, abys vhodně nastavil opozici. Ujisti se, že vyšetřovatelé mají dostatek „herního času“ na to, aby se sešli a všichni byli v New Yorku do 15. ledna 1925. Pokud vyšetřovatelé nemají sídlo v New Yorku, budou se tam muset dostat – předpokládej, že všichni dorazí včas a bez nehod (viz **Příjezd do New Yorku**, strana 100, Amerika).



Naproti: Odjezd do Ameriky

This company TRANSMITS and RECEIVES messages subject to the terms and conditions written on the back of this blank

WORLD-WIDE TELEGRAPH SERVICE 

NO. 29 | SENT BY SA | RECEIVED BY XX | CLASSIFIED BY TT

Dated 01/03 Received at HT/NY

Fee PAID

KINDLY RECEIVED at Hudson Terminal, 30 Church Street, New York, USA

MAN INFORMACE TYKAJICI SE CARLYLEOVY
EXPEDICE STOP
POTREBUJI SPOLEHLIVY TYM VYSETRAVATELU STOP
SETKANI 15. LEDNA NEW YORK STOP

JACKSON ELIAS

BLANK FORM No. 014

INFORMACE Z TISKU OHLEDNĚ CARLYLEOVY EXPEDICE

Vyšetřovatelé si o Carlyleově expedici pamatují pravděpodobně jen to, že její členové před několika lety zahynuli kdesi v Africe, což znamená, že budou muset provést nějaký výzkum, pokud chtějí před svým setkáním zjistit smysl Eliasova radiogramu. Naštěstí byly informace o nešťastné Carlyleově expedici hojně publikovány v tisku. Následující články (**Carlyleovy dokumenty Expedice 4–11**) jsou ukázkou nejdůležitějších článků, které pojednávají o vzniku, úspěších a zkáze Carlyleovy expedice.

Všechny podklady podle hlaviček pocházejí z *New York Pillar/Riposte*, ale všechny noviny, které čerpají z agentury Reuters, mají o expedici identické telegramy ve svých archívech. Hráči by je měli dostat před setkáním s Jacksonem Eliasem, aby mohli tato důležitá fakta vstřebat, než se jejich vyšetřovatelé setkají se svým starým přítelem tváří v tvář.

Poznámka pro Archiváře: Erica Carlyleová, Rogerova sestra, žije nedaleko New Yorku. Může poskytnout užitečné informace a také potvrdit novinové zprávy, o nichž se hovoří v kapitole Amerika (**Rozhovor s Ericou**, strana 133). Následující informace předpokládají, že se vyšetřovatelé po získání Eliasova radiogramu pustí do alespoň nějakého pátrání; buď však připraven pustit se podle potřeby do kapitoly Amerika, která v podstatě bezprostředně navazuje na toto výchozí rozvržení kampaně.

CO VÍTE O VAŠEM PŘÍTELI JACKSONU ELIASOVI

Jacksona Eliase si pamatujete jako Afroameričana střední velikosti a stavby, ze kterého vyzařuje kurážnost a přátelskost. Jelikož ve Stratfordu v Connecticutu vyrůstal jako sirotek, už jako malý se naučil, jak se postarat sám o sebe. Nemá žádné žijící příbuzné ani trvalou adresu.

Máte ho rádi a ceníte si jeho přátelství, přestože mezi dvěma setkáními s ním obvykle uplynou měsíce, někdy i roky. Kdyby se vašemu příteli něco stalo, byli byste rozzlobení a patrně toužili po odplatě. Svět je lepším místem, když po něm chodí Jackson Elias.



Elias mluví plynule několika jazyky a neustále cestuje. Je společenský, nebrání se občasné skleničce a kouří dýmku. Je houževnatý, vyrovnaný a puntičkářský a nebojí se bitek ani úředníků. Vzdělání získal převážně samostudiem. Býval to skeptik, ale začal svůj postoj přehodnocovat po událostech, které spatřil v peruánských horách, a to přesto, že se mu ve většině případů nalézt důkaz existence nadpřirozených sil, magie nebo temných bohů nepodařilo. Jeho dobře ozdrojované práce vždy odrážejí zkušenosti z první ruky. Eliasovým zřejmě největším nedostatkem je tajnůstkářství. Nikdy o projektu nemluví, dokud nemá v ruce finální koncept. Jeho díla popisují a analyzují kultury smrti a nejznámější kniha *Synové smrti* odhaluje moderní thugské kultury v Indii. Všechny jeho knihy dokumentují, jak kultury manipulují se strachem svých následovníků. Typickými rysy kultur smrti jsou šílenství a pocity vlastní nedostatečnosti; jde o pocity, které si členové kultury následně kompenzují vražděním nevinných, aby se cítili jako mocní či vyvolení. Kultury lákají prostoduché, přestože vedoucí kultury jsou obvykle chytří a zdatní manipulátoři. Když strach z kultury zmizí, zmizí i kult.

Mezi Eliasovy vydané práce patří:

- Řeka lemovaná lebkami (1910) - dokumentuje kultury lovců lebek v Amazonském pralese.
- Mistři temných umění (1912) - popisuje údajné čarodějnické kultury napříč historií.
- Hružovláda (1913) - analyzuje systematický přístup ke strachu v organizaci kultury; vřele doporučuje George Sorel.
- Kouřící srdce (1916) - první půlka se zabývá dávnými mayskými kulturami smrti, druhá půlka pokrývá současné kultury smrti ve Střední Americe.
- Synové smrti (1918) - moderní thugové; Elias infiltroval kult a napsal o tom knihu.
- Čarodějnické kultury v Anglii (1920) - shrnuje poznatky o sabatech v devíti anglických hrabstvích; rozhovory s aktivními anglickými čarodějnicemi; Rebecca Westová považovala některé části za triviální a příliš zprofanované.
- Černá síla (1921) - rozšiřuje Hružovládu a obsahuje materiál týkající se asijských a afrických kultur smrti; obsahuje rozhovory s několika anonymními vůdci kultur.
- Hladoví mrtví (1923) - dokumentuje, jak mohl od dob conquistadorů dodnes přežít peruánsko-bolivijský kult smrti. Opomíjí mnoho bizarních detailů, které si ti, kdo doprovázeli Eliase při jeho průzkumu, mohou pamatovat, a prezentuje kharisirijský kult jako zlo s čisté lidskou podstatou.

Všechny tyto knihy vydalo vydavatelství Prospero House v New Yorku a redigoval je majitel/šéfredaktor Jonah Kensington. Kensington je dobrý přítel Jacksona Eliase a člověk, se kterým jste se už možná potkali.

CO VÍTE O VAŠEM PŘÍTELI JACKSONU ELIASOVI

Jacksona Eliase si pamatujete jako Afroameričana střední velikosti a stavby, ze kterého vyzařuje kurážnost a přátelskost. Jelikož ve Stratfordu v Connecticutu vyrůstal jako sirotek, už jako malý se naučil, jak se postarat sám o sebe. Nemá žádné žijící příbuzné a žádnou trvalou adresu.

Máte ho rádi a ceníte si jeho přátelství, přestože mezi dvěma setkáními s ním obvykle uplynou měsíce, někdy i roky. Kdyby se vašemu příteli něco stalo, byli byste rozzlobení a patrně toužili po odplatě. Svět je lepším místem, když po něm chodí Jackson Elias.



Eliasovy práce popisují a analyzují kultury smrti. Jeho nejznámější knihou jsou Synové smrti, která odhaluje moderní thugské kultury v Indii. Mluví plynule několika jazyky a neustále cestuje. Je společenský, nebrání se občasně skleničce a kouří dýmku. Je houževnatý, vyrovnaný a puntičkářský a nebojí se bitek ani úředníků. Vzdělání získal převážně samostudiem. Skeptickému Eliasovi se nikdy nepodařilo nalézt nezvratný důkaz existence nadpřirozených sil, magie nebo temných bohů. Jeho dobře ozdrojované práce vždy odrážejí zkušenosti z první ruky. Eliasovým zřejmě největším nedostatkem je tajnůstkářství. Nikdy o projektu nemluví, dokud nemá v ruce finální koncept.

Všechny jeho knihy dokumentují, jak kultury manipulují se strachem svých následovníků. Typickými rysy kultur smrti jsou šílenství a pocity vlastní nedostatečnosti; jde o pocity, které si členové kultury následně kompenzují vražděním nevinných, aby se cítili jako mocní či vyvolení. Kultury lákají prostoduché, přestože vedoucí kultury jsou obvykle chytrí a zdatní manipulátoři. Když strach z kultury zmizí, zmizí i kult.

Mezi Eliasovy vydané práce patří:

- Řeka lemovaná lebkami (1910) - dokumentuje kultury lovců lebek v Amazonském pralese.
- Mistři temných umění (1912) - popisuje údajné čarodějnické kultury napříč historií.
- Hrůzovláda (1913) - analyzuje systematický přístup ke strachu v organizaci kultury; vřele doporučuje George Sorel.
- Kouřící srdce (1916) - první půlka se zabývá dávnými mayskými kulturami smrti, druhá půlka pokrývá současné kultury smrti ve Střední Americe.
- Synové smrti (1918) - moderní thugové; Elias infiltroval kult a napsal o tom knihu.
- Čarodějnické kultury v Anglii (1920) - shrnuje poznatky o sabatech v devíti anglických hrabstvích; rozhovory s aktivními anglickými čarodějnicemi; Rebecca Westová považovala některé části za triviální a příliš zprofanované.
- Černá síla (1921) - rozšiřuje Hrůzovládu a obsahuje materiál týkající se asijských a afrických kultur smrti; obsahuje rozhovory s několika anonymními vůdci kultur.

Všechny tyto knihy vydalo vydavatelství Prospero House v New Yorku a redigoval je majitel/šéfredaktor Jonah Kensington. Kensington je dobrý přítel Jacksona Eliase a člověk, se kterým jste se už možná potkali.

New York Pillar/Riposte, 4. dubna 1919

CO SE ŠUSTNE VE VELKÉM JABLKU

ROGER CARLYLE, playboy, kterého všichni znají—nebo o něm alespoň slyšeli—zítra v tichosti odjíždí z New Yawku, aby omrknul hrobky v Egyptě! Viděli jste ty kočičky, které ROGER našel v nočních podnicích. Kdo by pochyboval, že nevyhrabe někoho—tedy něco—stejně tak užasného z egyptského písku?

New York Pillar/Riposte, 5. dubna 1919

CARLYLEOVA EXPEDICE VYPLOUVÁ DO LONDÝNA

Carlyleova expedice, vedená pohádkově bohatým playboyem Rogerem Carlylem, dnes ráno odplouvá do Southamptonu na palubě britského parníku *Imperial Standard*.

Expedice bude navzdory předchozím zprávám provádět výzkum nejprve v Londýně pod záštitou Penhewovy nadace, a do Egypta se vydá až příští měsíc.

Čtenáři si možná vybaví okázalý večírek, který dnes 24letý Carlyle uspořádal v hotelu Waldorf Astoria u příležitosti dovršení plnoletosti. Skandály a nepřístojné chování se od té doby staly Carlyleovým druhým jménem, ale v očích obyvatel Manhattanu nebyla jeho pověst nikdy pošpiněna.

Účel cesty do Egypta se členové expedice zdráhají prozradit.

Další členové expedice

Renomovaný egyptolog sir Aubrey Penhew je zástupcem vůdce týmu a má na starosti vykopávky.

Dr. Robert Huston, elegantní „freudovský“ psycholog, doprovází expedici, protože vede souběžný výzkum starobylých píktogramů.

Siečna Hypatie Mastersová, kdysi spojená s Carlylem, bude působit jako fotografka a archivářka. Pan Jack Brady, důvěrný přítel pana Carlylea, doprovází skupinu jakožto „děvče pro všechno“.

Další členové mohou být přibráni v Londýně.

New York Pillar/Riposte, 4. července 1919

CARLYLE ODPLOUVÁ DO EGYPTA

KÁHIRA (AP)—Sir Aubrey Penhew, dočasný mluvčí Carlyleovy expedice, ve čtvrtek naznačil, že se vůdci expedice nalodí na loď do východní Afriky kvůli „zaslouženému odpočinku“.

Sir Aubrey vyvrátil fámy, že by expedice odhalila stopy vedoucí k legendárnímu pokladu ze ztracených dolů krále Šalamouna, a tvrdí, že výprava jede na safari, „aby si oddechla od dřiny v písku.“

Komentář Rogera Carlylea, bohatého vedoucího expedice z New Yorku, se získat nepodařilo, protože pořád trpí úžehem.

Místní odborníci, se kterými jsme tuto nestastnou událost probírali, se vyjádřili, že v Egyptě je pro Anglosasy v této roční době příliš velké teplo, a naznačili, že mladému Američanovi se příliš nevyplatilo jeho demokratické nadšení, kvůli kterému se údajně sám chopil krumpáče a lopaty.

Carlyleovy dokumenty Expedice 7

New York Pillar/Riposte, 31. července 1919

DŮLEŽITÁ NÁVŠTĚVA

MOMBASA (Reuters)—Vedoucí představitelé americké archeologické expedice dorazili na dovolenou, aby si odpočinuli od vykopávek v údolí řeky Nil v Egyptě.

Náš tajemník, pan Royston Whittington, pro ně uspořádal uvítací večeři v Collingswood House, kde

byl důvtip sira Aubreyho Penhewa, spoluvodoucího expedice, více než zřejmý. Sira Aubreyho doprovází mladý finančník Roger Carlyle, lékař Robert Huston a celebrita slečna Hypatie Mastersová.

Výprava se do vnitrozemí, do Nairobi a na lov, vydává dnes.

Carlyleovy dokumenty Expedice 8

New York Pillar/Riposte, 15. října 1919

CARLYLEOVA EXPEDICE SE MOŽNÁ ZTRATILA

MOMBASA (Reuters)—Policie z vrchoviny dnes požádala o pomoc veřejnost v případě možného zmizení Carlyleovy expedice. Výprava o sobě nedala vědět už téměř dva měsíce.

Do skupiny patří bohatý playboy Roger Carlyle, čtyři další američtí občané a egyptolog sir Aubrey Penhew ze Spojeného království.

Expedice odjela z Nairobi 3. srpna údajně na safari, ale proslýchá se, že ve skutečnosti jeli hledat legendární biblický poklad. Carlyle a jeho družina měli údajně v úmyslu zkoumat některé části Velké příkopové propadliny severozápadně od Nairobi.

Carlyleovy dokumenty Expedice 9

New York Pillar/Riposte, 11. března 1920

ERICA CARLYLEOVÁ PŘIJÍZDÍ DO AFRIKY

MOMBASA (Reuters)—Slečna Erica Carlyleová, sestra amerického vůdce ztracené Carlyleovy expedice, připlula dnes v reakci na zjištěné informace do přístavu na palubě egyptské lodi *Fount of Life*.

V nedávné době bylo zaznamenáno několik zpráv od kikujských vesničanů týkajících se masakru neznámých bělochů poblíž Aberdarského lesa.

Slečna Carlyleová deklarovala záměr

nalézt svého bratra, ať to stojí, co to stojí. Vzala s sebou pouze jádro velké expedice.

Zprostředkovatelé, kteří mají koordinovat zásoby a další aktivity se zástupci kolonie, slečna Carlyleová a zbytek její skupiny vyrazí do Nairobi zítra.

Její společnice, paní Victoria Postová, nepřímo vyzdvihla cílevědomost slečny Carlyleové tím, že popsala strastiplnost cesty.

New York Pillar/Riposte, 24. května 1920

MASAKR EXPEDICE POTVRZEN

NAIROBI (Reuters)—Masakr dlouho pohřešované Carlyleovy expedice byl dnes potvrzen zástupci oblastní policie.

Roger Carlyle, newyorský nevázaný playboy, se nachází mezi mrtvými.

Úřady z hrozivých vražd viní nepřátelské příslušníky kmene Nandijů. Pozůstatky minimálně dvou desítek členů expedice a nosičů se podle všeho nacházejí v odlehlé části Aberdarského lesa.

(Pokračování na 4. straně, sloupci 3)

Carlyleovy dokumenty Expedice 10

MASAKR EXPEDICE POTVRZEN

(Pokračování z 1. strany)

Erica Carlyleová, sestra Rogera Carlylea a pravděpodobná dědička rodinného jmění, stála v čele nebezpečného pátrání po svém bratrovi a jeho výpravě. Nález přisoudila členům kmene Kikujů, přestože místo, kde k činu došlo, nalezla ve skutečnosti policie.

Mezi další členy expedice, kteří jsou považováni za mrtvé, patří známý egyptolog sir Aubrey Penhew; newyorská celebrita Hypatie Mastersová a dr. Robert Huston. Podle zpráv zemřelo i mnoho nosičů.

Carlyleovy dokumenty Expedice 11

New York Pillar/Riposte, 19. června 1920

VRAZI OBĚŠENI

NAIROBI (Reuters)—Pět Nandijů, odsouzených vůdců krutého masakru Carlyleovy expedice, bylo dnes ráno po krátkém, profesionálně provedeném líčení oběšeno.

Členové kmene až do konce zaryté odmítali prozradit, proč pana Carlylea a jeho společníky pobili. Pan Harvis, jednající ve jménu kolonie, během jednání chytře naznačoval,

že masakr byl rasově motivovaný a že světlé oběti byly podrobeny tomu nejsurovějšímu jednání, které umožnilo pouze tu nejzákladnější identifikaci ostatků.

Slečna Erica Carlyleová, jejíž snaha zachránit bratra vyšla vniveč, odjela před několika týdny, ale jistě najde v triumfu spravedlnosti útěchu.



AMERIKA

Nezpomínám si přesně, kdy to začalo, ale je tomu již několik měsíců. Všeobecné napětí, jež zavládlo, bylo hrozné. K období společenských a politických otřesů se přidala podivná a sklíčující předtucha obavného fyzického nebezpečí; nebezpečí všudypřítomného a všezabrnujícího, nebezpečí, jaké si člověk dokáže představit jen v nejstrašlivějších nočních preludech.

– H. P. Lovecraft, *Nyarlatbotep*

POČÁTEČNÍ KROKY

Starý přítel žádá o pomoc. Jeho následná vražda odstartuje dlouhé a nebezpečné pátrání statečných vyšetřovatelů napříč čtyřmi kontinenty.

Ať už vaše skupina hrála prolog v Peru, či nikoliv, základní kampaň začíná zde v Americe, konkrétně v New Yorku. Tato kapitola obsahuje úvodní stopy, které vyšetřovatele vedou po celém světě, a ti se po nich vydávají v pořadí, v jakém uznají za vhodné. Vyšetřovatelé sice mohou, ale nemusejí prozkoumat Ju-Ju House a setkat se s čakotou, musí však během pobytu v New Yorku odhalit dostatek stop, aby měli důvod vydat se do zahraničí a pátrat po Carlyleově výpravě.

Pokud bys jako Archivář musel z jakéhokoli důvodu upravit dějovou linii, dělej si pečlivě poznámky, aby bylo možné klubko důkazů rozplést. V New Yorku – bez ohledu na to, jaké další věci se stanou – se snaž předat některé (nebo všechny) z následujících vodítek.

- Jacksona Eliase zavraždil jakýsi kult.
- Tento kult mohl být zodpovědný za nechvalně proslulý masakr Carlyleovy expedice nebo s ním být spojen.
- Navzdory zprávám v tisku mohou být někteří nebo všichni členové expedice stále naživu.
- Klíčovými body jsou Keňa a Egypt, ale také Londýn v Anglii, Šanghaj v Číně a Austrálie.

PO STOPĚ

- **Propojení:** Radiogram od Jacksona Eliase (**Carlyleovy dokumenty Expedice 1**)

Vyšetřovatelé přijeli do New Yorku na popud svého dobrého přítele Jacksona Eliase, který jednomu nebo více z nich sdělil, že má informace o Carlyleově expedici a potřebuje spolehlivý tým, který by je dále zkoumal. Díky tomu se vyšetřovatelé ocitnou v New Yorku právě včas, aby od Eliase obdrželi osudný telefonát (**Velké jablko**, strana 118).

Carlyleova expedice v New Yorku

V červnu 1918 se milionářský playboy Roger Carlyle seznámil v New Yorku s M'Weru, kněžkou Krvavého jazyka, a okamžitě se do ní zamiloval. Carlyle dal pod jejím vedením dohromady několik dalších prominentních osobností – Hypatii Mastersovou, doktora Roberta Hustona a sira Aubreyho Penhewa – z nichž všichni měli charakterové vady nebo nedávno utrpěli trauma, kvůli kterým byli náchylní k M'Weruovým svodům. Spolu s Jackem Bradym, Carlyleovým dlouholetým osobním strážcem, tvořila tato nesourodá skupina jádro archeologické expedice, kterou naoko vedl Carlyle. Po několika měsících příprav vyplula Carlyleova expedice 5. dubna 1919 z New Yorku a 14. dubna dorazila do Londýna.

Jackson Elias v New Yorku

Ačkoli je Jackson Elias od přírody náruživý světoběžník, hodně času trávil v New Yorku, kde navštěvoval své nakladatelství **Prospero House** (strana 128). Ve městě neměl žádnou stálou adresu. Když tam byl, dával přednost **hotelu Chelsea** (strana 118).

Elias odjel z New Yorku do Afriky 25. května 1923, aby provedl rešerši pro nový projekt. Ten ho nakonec zavedl do Nairobi, kde narazil na pravdu ohledně takzvaného „Carlyleova masakru“. Odtud sledoval několik měsíců po celém světě stopy; nejprve do Hongkongu, pak do Šanghaje, Káhiry a Londýna (**Časová osa událostí**, strana 18, Úvod). Do New Yorku se vrátil 13. ledna 1925. Ještě předtím ale poslal jednomu nebo více vyšetřovatelům radiogram s žádostí o pomoc při pátrání po Carlyleově expedici. Elias se má s vyšetřovateli setkat 15. ledna 1925.

Vedení této kapitoly

Události začínají vraždou Jacksona Eliase – předznamenanou ve volitelném úvodu peruánského prologu – v **hotelu Chelsea** (strana 118), následuje **Předběžné vyšetřování** (strana 125) a Eliasův pohřeb (**Pohřeb**, strana 127). Poté si vyšetřovatelé mohou promluvit s Jonahem Kensingtonem (**Prospero House**, strana 128) a Ericou Carlyleovou (**Setkání s Ericou Carlyleovou**, strana 132) a podrobněji vyšetřit Carlyleovu výpravu i brutální vraždu svého přítele.

Klíčovou mytickou hrozbou v této kapitole je Kult Krvavého jazyka, jemuž velí Mukunga M'Dari (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Kromě toho se vyšetřovatelé budou muset při rozplétání spiknutí stojícím za Eliasovou smrtí vypořádat se zkorumpovaností a brutalitou newyorského policejního oddělení i se zákeřným rasismem tehdejší doby vůči afroamerickému obyvatelstvu města.

Ačkoli tato kapitola neobsahuje žádný vedlejší scénář, události z **Nevinného muže** (strana 145) mohou být nahrazeny alternativní linií vyšetřování, která vyšetřovatele dovede ke stejnému cíli: **Hrůze v Ju-Ju House** (strana 154). Uvedeme návrhy, pomocí nichž lze navést hráče zpět k této podzápletce, která jim může poskytnout další informace o hrozbě, jíž čelí ze strany Eliasových vrahů. Rozhodnou-li se však nic nepodniknout, pak půjde poctivý člověk na elektrické kreslo za zločiny někoho jiného.

Pokud vyšetřovatelé přežijí střet s touto odnoží Nyarlathotepova keňského kultu, učiní první kroky na cestě ke zmaření Velkého plánu zvráceného boha. Teď už je bude čekat celý svět...

Pulповé možnosti

Ach, New York! Jasná světla Broadwaye, blikající neony na Times Square, symbol nového života v podobě Sochy svobody, žhavé noční kluby v Harlemu, výstřelky pašeráků, které přinesla prohibice – taková je opojná směs, do níž vyšetřovatelé spadnou v důsledku smrti Jacksona Eliase. Navzdory veškerému lesku a slávě bouřlivých 20. let má město špinavé, temné podhoubí, kde utlačovaní a vydědění bojují o přežití, ale všichni stále lpí na představě amerického snu.

Skutečnost, že se tento scénář odehrává v době prohibice, dává Archiváři skvělou příležitost vyzdvihnout pulповé aspekty města. Rvačky v barech, policejní razie při vyšetřování nelegálních nálevů, útoky konkurenčních gangů a střelba z aut (základní prvek hollywoodských gangsterských filmů ztvárňujících tuto éru): To vše lze využít k dokreslení atmosféry nebezpečí a intrik, které komplikují snahu vyšetřovatelů dosáhnout spravedlnosti pro svého zavražděného přítele. Pokud jsou vyšetřovatelé převážně běloši a převážně muži, pak i vstup do harlemského lokálu se zbraní může způsobit, že se majitelé z řad místní mafie urazí, protože si budou myslet, že se tito drzí nováčci pokoušejí silou získat nové území, což povede k dalšímu chaosu!

I když existuje mnoho způsobů, jak se s Kultem Krvavého jazyka v New Yorku vypořádat, ve velkolepé pulповé tradici by alespoň jeden mohl zahrnovat nekompromisní, nekaširovanou bitku s rozzuřenými kultisty (kteří můžou být nazi) v ulicích Harlemu. Případně může vše vyvrcholit dramatickým finále s neblahými následky pro všechny zúčastněné.

Skvělých filmů o New Yorku je zkrátka na výběr příliš mnoho! Pro inspiraci se podívejte na film *Kočičí lidé* (Cat People, Tourneur, 1942), který zachycuje temný a napětím naplněný New York, nebo na dokumentární film *Harlemská renesance* (Harlem Renaissance, Amoruso, 2004) o hudebním vlivu harlemské renesance.

PŘÍJEZD DO NEW YORKU

Existuje velká pravděpodobnost, že se vyšetřovatelé sice již nacházejí v Americe, ale ne v samotném New Yorku. Letecká doprava (soukromá i komerční) je pro mnohé z hlediska nákladů nedostupná a New York nemá vlastní specializované letiště, dokud nebude v roce 1928 otevřeno letiště v Newarku. Město je však důležitým železničním uzlem, který je spojen se všemi ostatními velkými městy v zemi buď přímo, nebo prostřednictvím dalších prosperujících dopravních center, jako je třeba Chicago.

Je sice možné, že někteří vyšetřovatelé mají přístup k automobilu, ale vzhledem k celkovému stavu silnic je železnice z dlouhodobého hlediska mnohem rychlejší a pohodlnější



Parts of **GREATER NEW YORK**
 Marked with places of interest for the curious traveller.
 0 1 2 3 4 5
 SCALE IN STATUTE MILES

- KEY**
- 1 New York University
 - 2 Bronx Zoological Park
 - 3 Yankee Stadium
 - 4 Central Park
 - 5 Medical Affairs Board
 - 6 La Prensa HQ
- INSET MAP**
- 7 The Plaza
 - 8 New York Times HQ
 - 9 Hotel Gerard
 - 10 Emerson Imports
 - 11 Times Square Hotel
 - 12 New York Public Library
 - 13 Murray Hill Hotel
 - 14 Prospero House
 - 15 The Alcazar Hotel
 - 16 Waldorf-Astoria
 - 17 New Grand Hotel
 - 18 Hotel Chelsea
 - 19 Broadway Central Hotel
 - 20 New York University
 - 21 The Hall of Records
 - 22 New York World HQ
 - 23 City Hall
 - 24 Woolworth Building
 - 25 New York Post Office
 - 26 Associated Press HQ
 - 27 Wall Street Journal HQ
 - 28 St. George Terminal



variantou. Pokud budou trvat na tom, že chtějí jet přes celou zemi, je vždy možnost jet po Lincolnově dálnici (otevřená v roce 1913). Tato transkontinentální silnice vedla z Lincolnova parku v San Francisku přes Kalifornii, Nevadu, Utah, Wyoming, Nebrasku, Iowu, Illinois, Indianu, Ohio, Pensylvánii a New Jersey a končila v jihovýchodním rohu Times Square.

Aby se však vyšetřovatelé dostali přímo do děje, doporučujeme, aby si Archivář buď vzal příklad z *Pulpového Cthulhu* a všechny cesty naznačil červenou čarou, případně začal tak, že všichni již v New Yorku sídlí nebo tam na základě záhadné výzvy Jacksona Eliase nedávno dorazili.

INFORMACE O PROSTŘEDÍ: NEW YORK

Město New York, které se nachází přibližně na půli cesty mezi Bostonem a Washingtonem D. C., má krátkou, ale pestrou historii. Přestože jej Evropané v 16. a 17. století několikrát navštívili, bílí holandské přistěhovalci tuto oblast poprvé osídlili kolem roku 1624, kdy na místě, které je dnes známé jako Governors Island, vzniklo město New Amsterdam. O dva roky později koupil guvernér Nového Amsterdamu jménem Nizozemské západníindické společnosti ostrov Manhattan od místních Lenapů výměnou za obchodní zboží v hodnotě 60 guldenů.

Nahoře: Mapa New Yorku s vedlejší mapou Manhattanu.

KAPITOLA DRUHÁ

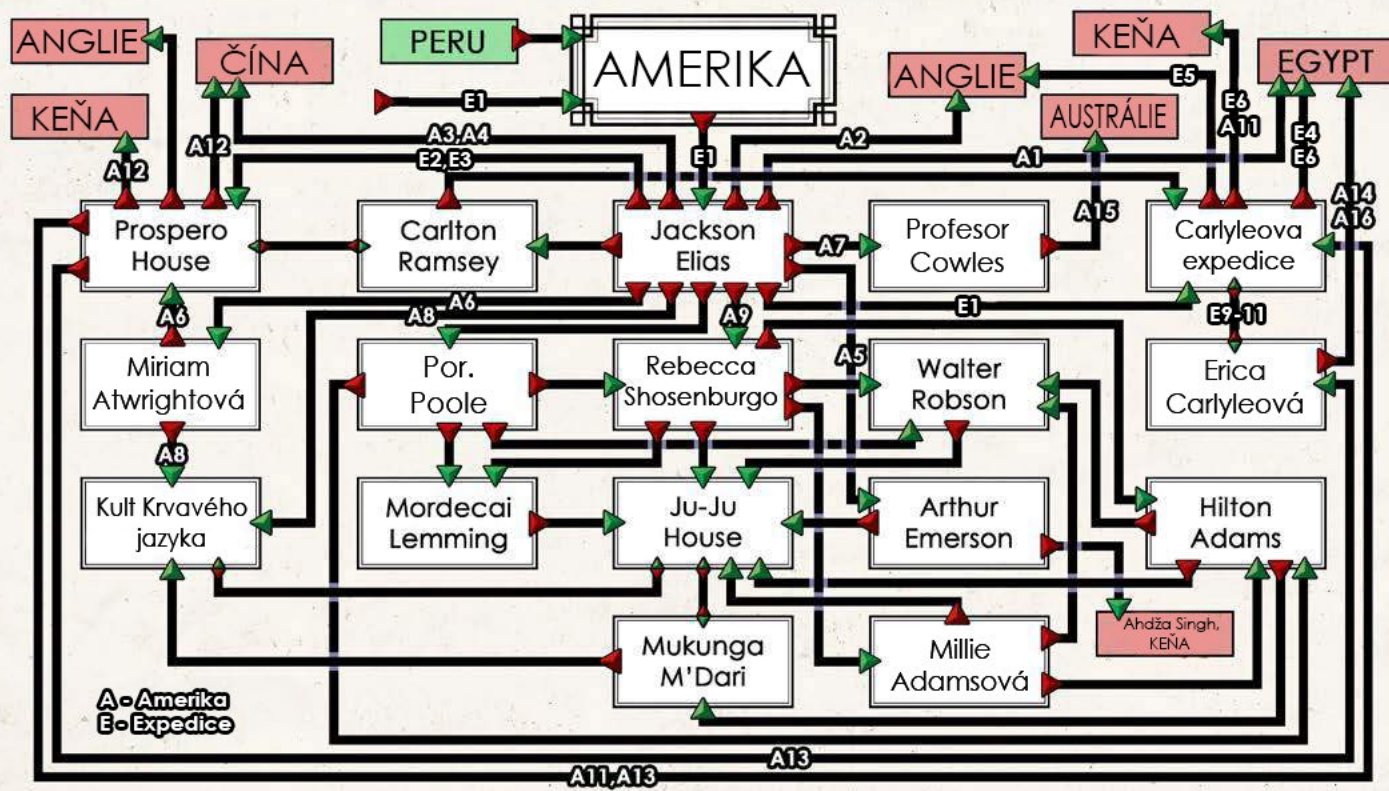
Do roku 1760 se město, nyní pojmenované New York (na počest bratra krále Karla II. poté, co v roce 1664 zabavili osadu Nizozemcům Britové), stalo druhým největším městem v amerických koloniích, které předstihla pouze Filadelfie. Teprve o 50 let později se stal největším městem západní polokoule a ve 20. letech 20. století zastínil počtem obyvatel i mocný Londýn. Poté, co New York po americké válce o nezávislost krátce sloužil jako ústavní hlavní město, se v prvních letech 19. století stal hlavním městem obchodu nově vznikající země.

Nejdříve zde žili převážně holandská a britská přistěhovalci a osvobození otroci. V polovině 19. století se počet obyvatel města zvýšil díky vlnám přistěhovalců z Německa a Irska, kteří v 60. letech 19. století tvořili více než polovinu obyvatel města. Po nich následovali lidé přicházející z Itálie a východní Evropy (převážně ruští a polští Židé). Všichni přicházeli za lepší budoucností, aby unikli chudobě a pronásledování ve svých domovinách. Od roku 1892 do roku 1924, kdy bylo středisko uzavřeno, prošlo přes Ellis Island více než 12 milionů přistěhovalců, přičemž v té době již něco málo přes 40 % obyvatel

New Yorku tvořili lidé narození v zahraničí. V důsledku toho byly zavedeny národní kvóty pro přistěhovalce. Britské kvóty nicméně využil velký počet černošských obyvatel Karibiku, kteří si z New Yorku udělali svůj domov. Připojili se tak k těm, kteří do města přišli během Velké migrace (stěhování Afroameričanů z Jihu, které začalo během Velké války), a stali se součástí prosperující komunity soustředěné kolem Harlemu (viz **Harlem ve 20. letech**, strana 143).

Většina budov ve městě je z cihel a kamene, poté co velký požár New Yorku v roce 1835 vyvolal masivní rekonstrukci. Typ budov v dané čtvrti může napovědět něco o relativním bohatství oblasti, ve které se nacházejí. V „dobrých“ obytných zónách obvykle stojí budovy známé jako „brownstones“ (čtyřpodlažní městské domy, do kterých se vstupuje po strmém vstupním schodišti vedoucím ke vchodu do prvního patra). V chudších zónách jsou přeplněné, chátrající činžovní domy, známé také jako „walk-ups“. Měníci se vzorce bydlení však často znamenají, že brownstones v dříve prosperujících oblastech mohou nyní fungovat jako penziony.

PŘEHLED STOP



Alfanumerické značky na spojovacích čarách odkazují na příslušné Carlyleovy dokumenty vedoucí k novým lokacím nebo lidem. Například: E4 = Carlyleovy dokumenty Expedice 4.

GEOGRAFIE

Moderní město, ležící v ústí řeky Hudson a na okraji obrovského přírodního přístavu, je z velké části postaveno na třech hlavních ostrovech: Long Islandu, Manhattanu a Staten Islandu (do roku 1975 převážně označovaný jako Richmond). East River odděluje Bronx a Manhattan od Long Islandu, zatímco Harlem River (mezi řekami East a Hudson) odděluje Bronx od velké části Manhattanu. New York, jak ho známe dnes, však technicky vznikl až v roce 1895. Předtím existovalo jeho pět obvodů (Queens, Bronx, Brooklyn, Richmond a Manhattan) jako samostatné enklávy. „Velký New York“, který se skládal ze všech pěti, byl oficiálně sloučen v lednu 1898.

Manhattan je nejmenší, ale nejhustěji osídlený z pěti obvodů a je kulturním, finančním a administrativním centrem města. Wall Street tvoří jádro městské finanční čtvrti v Dolním Manhattanu, která vznikla z prvního oficiálního trhu s otroky. V říjnu 1929 se newyorská burza stala dějištěm černého úterý, burzovního krachu, který předznamenal velkou hospodářskou krizi. Náměstí Times Square, známé jako Longacre Square, dokud zde v roce 1904 *New York Times* neotevřely své nové kanceláře, a proslulé svými elektrickými nápisy (první z nich se objevily rovněž v roce 1904), bylo údajně inspirací pro film Fritze Langa *Metropolis* (1927); ve 20. a 30. letech tato část čím dál víc chřadne, protože je spojena s hazardem a prostitucí. Další ze slavných newyorských památek, Central Park, byl otevřen v roce 1857 a stal se prvním upravovaným parkem v americkém městě.

Brooklyn leží na západním cípu Long Islandu a nachází se zde slavný zábavní park Coney Island. Ačkoli byl kdysi díky své pikantní atmosféře a lákadlům (včetně nevěstince umístěného v budově ve tvaru obřího slona) známý jako „Sodoma u moře“, na přelomu 19. a 20. století se zde začala objevovat zábava zaměřená na rodiny, zpočátku v podobě lunaparku. V roce 1920 bylo otevřeno ruské kolo Wonder Wheel, postavené společností Eccentric Ferris Wheel Company, a v roce 1927 následovala dřevěná horská dráha Cyclone. Brooklyn je s Manhattanem spojen Brooklynským mostem.

Queens se také nachází na Long Islandu, severovýchodně od Brooklynu. Richmond (Staten Island), jihozápadně od Brooklynu, je s Manhattanem spojen trajektem a naděje na jeho napojení na manhattanské metro ztroskotaly po opuštění projektu výstavby Statenislandského tunelu v roce 1925.

Bronx leží severovýchodně od Manhattanu a jako jediný z pěti obvodů leží z větší části na americké pevnině. V Bronxu se usadilo mnoho přistěhovalců, kteří po Velké válce zaplavili New York, a v době prohibice byl hájemstvím gangů. Nachází se zde také Bronx Zoo a Yankee Stadium, kde v letech 1923–1973 sídlil baseballový tým New York Yankees.

PANORAMA MANHATTANU

Manhattan je sice právem proslulý svým imponantním panoramatem, ale mnohé z budov, které ho dnes tvoří, ve 20. letech minulého století ještě neexistovaly. Chrysler Building i Empire State Building byly dokončeny až na počátku 30. let; u Chrysleru se slavnostní zahájení stavby konalo v roce 1928 a u Empire State Building v roce 1930. Snadno rozpoznatelná je pouze budova Woolworth Building (dokončená v roce 1913), která držela rekord nejvyšší budovy světa po dobu 17 let, až do příchodu Chrysler Building. Další slavné památky, včetně Rockefeller Center a Radio City Music Hall, se rovněž objevují až ve 30. letech.



Manhattanské panorama a Brooklynský most

Počasí

Kvůli své poloze trpí New York horkými a vlhkými léty a chladnými, vlhkými a větrnými zimami. V červenci se průměrné teploty pohybují kolem 25 °C, zatímco v lednu (nejchladnějším měsíci) se pohybují kolem 0 °C, i když mohou klesnout až na -12 °C. Na jaře a na podzim bývá počasí proměnlivé, od chladného po teplé. Srážky jsou v průběhu roku rozloženy poměrně rovnoměrně.

Počasí v lednu 1925 je zvláště nepříjemné. 2. ledna zastaví město dvoudenní sněhová bouře, po níž následuje o deset dní později další. Tato poslední bouře přinesla tolik sněhu, že byla zastavena většina dopravy do města a jeho okolí, silnice byly zablokovány, železniční tratě zasypany, a dokonce i plavba trajektů byla narušena ledem na řekách. Prudký vítr zasypal chodníky závěsemi sněhu. Městské úřady sice povolaly tisíce pracovníků, aby sníh odhrnuli a obnovili pořádek, ale uvést město znovu do provozu je zdlouhavý proces.

Když se vyšetřovatelé vydávají na schůzku s Jacksonem Eli-
asem, sníh je stále ještě navátý po stranách ulic a k narušení provozu přispívají i pravidelné poryvy větru. Přidá-li to na napětí, měl by Archivář využít sníh jako komplikaci při honičkách, pokusech o sledování a obecně pohybu po městě. Kvílivý vítr a teploty pod bodem mrazu znamenají, že většina lidí, kteří se vydávají ven, nosí silné vrstvy oblečení včetně šál a čepic, což může vyšetřovatelům ztížit identifikaci postav, které na ulicích potkají. Další dvě vážné sněhové bouře zasáhnou město 20. ledna a silné sněžení přinese další problémy 27. ledna.

Doprava po New Yorku

Vzhledem k významu New Yorku jako obchodního a finančního centra by doprava po městě neměla být příliš obtížná. Jednotlivé newyorské obvody jsou propojeny silnicemi a železnicí, i když systém tunelů a mostů, díky nimž je moderní cestování relativně jednoduché, byl vybudován až po roce 1920.

Nadzemní dráha a metro

Newyorská nadzemní dráha neboli „El“ byla otevřena v roce 1868 na trati mezi Battery Place a Finanční čtvrtí. Následovaly další tratě spojující Manhattan a Bronx. K nadzemním vlakům se v roce 1904 připojil systém metra, přičemž ve 20. letech neustále přibývaly nové linky a staré se rozšiřovaly. Metro, které je v provozu 24 hodin denně, umožňuje levnou dopravu (kolem pěti centů) po Manhattanu a také po částech Brooklynu a Bronxu.

Autobusy a tramvaje

Tramvaje tažené koňmi, jedny z prvních forem veřejné dopravy ve městě, byly na předměstích postupně nahrazeny elektrickými tramvajemi. K dispozici jsou i motorové autobusy, které však jezdí spíše dále v Queensu a v Richmondu.

Taxíky

Slavná newyorská společnost Yellow Cab Company zahájila svou činnost v roce 1907. Pro bohatší vyšetřovatele zajišťují tyto okamžitě rozpoznatelné taxíky pohodlnou přepravu po celém městě. Vyšetřovatelé by se však měli mít při přivolávání taxíku na ulici na pozoru – systém „medailonů“ regulující provoz taxislužby je zaveden až v roce 1937, což znamená, že po celá 20. léta se na městských silnicích pohybují bezohlední majitelé a nebezpečná vozidla. Ceny jízdného začínají na 15 centech.

Půjčovna aut

Pokud jsou taxíky pro vyšetřovatele příliš pokleslé, pak je možností použití vlastního automobilu nebo jeho pronájem. New York je rušné místo a řízení může být hektické a frustrující, zejména pro ty, kteří nemají zkušenosti s řízením ve velkoměstě (Archivář může zvýšit obtížnost hodů na řízení na výraznou).

Trajekty

Newyorské ostrovy a pevninu spojuje velké množství trajektů, které však většinou jezdí pouze přes den. Jeden z nejznámějších, Statenislandský trajekt, jezdí mezi Whitehall Terminal na Manhattanu a St. George's Terminal na Staten Islandu. Jízdenky na mezinárodní linky Anchor a Cunard lze zakoupit v Cunard Building ve Finanční čtvrti.

Vlaky

Železniční tratě spojují město s předměstími a zbytkem Ameriky prostřednictvím rozsáhlé místní a celostátní sítě.

Ubytování

Vyšetřovatelé se během svého pobytu v New Yorku, za předpokladu, že nikdo z nich není obyvatelem tohoto rušného města, mohou ubytovat na mnoha místech. **Hotel Chelsea** (strana 118) je sice vyšetřovatelům technicky k dispozici, ale pro účely příběhu je možná lepší nenabízet ho jako možnost, aby se zamezilo tomu, že narazí na Jacksona Eliase ještě před schůzkou naplánovanou na 15. ledna.

Hotel New Grand na rohu Broadwaye a 31. ulice s falešnou maurskou výzdobou si lze pronajmout za 2–5,50 dolaru na den v závislosti na požadované úrovni vybavy (vyšší ceny zahrnují i vlastní koupelnu). Další hotel navržený stejným architektem, Broadway Central Hotel na Broadwayi 673, převezme v roce 1923 židovský podnikatel Meyer G. Manischewitz a důkladně ho zrekonstruuje; brzy získá renomé díky opulentním košer banketům.

Pro bohaté vyšetřovatele je určen hotel Plaza na náměstí Grand Army Plaza na Manhattanu (nezaměňovat se stejnojmenným náměstím v Brooklynu). Pokud v hotelu Plaza nejsou volné pokoje, pak je ještě honosnějším místem Waldorf Astoria na Páté avenue u 33. ulice (kde Roger Carlyle pořádal oslavu svých 21. narozenin; později na tomto místě vyroste Empire State Building).

Hotel Alcazar (Západní 32. ulice 47) je sice hned za rohem od hotelu Waldorf Astoria, ale povahou klientely od něj nemůže být vzdálenější. Je to jeden z mnoha méně spořádaných podniků ve městě, který si oblíbili pašeráci a další podnikavé duše pohybující se na špatné straně zákona. Dalším takovým podnikem je hotel Gerard na Západní 44. ulici 123, nedaleko Times Square. Nedaleký hotel Times Square (Západní 43. ulice 255) je mnohem příjemnější rezidence, která slouží převážně mladým svobodným mužům, i když jedno patro je vyhrazeno pro ženské hosty.

Pokud vyšetřovatelům nevdá cestování, lze najít levnější ubytování také v hotelech a penzionech na předměstí a v méně zámožných čtvrtích Manhattanu.

Provádění výzkumu v New Yorku

V New Yorku 20. let existuje nepřetržitě množství možností, jak provádět výzkum, od novin po univerzity, knihovny a muzea. Níže uvádíme několik nejzajímavějších a nejužitečnějších z nich.

V New Yorku sídlí několik prestižních zpravodajských organizací, včetně agentury Associated Press. *New York Times* (sídlí na Times Square) jsou studnicí informací, stejně jako *Wall Street Journal* a *New York Post* (oba sídlí ve Finanční čtvrti). *La Prensa* (1913), španělsky psaný deník, sídlí v Brooklynu, zatímco *Amsterdam News* (jedny z pouhých 50 novin v té době ve Spojených státech vlastněných a provozovaných Afroameričany) se nacházejí na Sedmé avenue 2293 v Harlemu.

Newyorská veřejná knihovna, druhá největší v Americe (po Knihovně Kongresu ve Washingtonu, D.C.), sídlí na Páté avenue a 42. ulici na Manhattanu v nádherné budově ve stylu Beaux-Arts, kde je umístěna rozsáhlá sbírka knih, periodik a map.

The Hall of Records (nyní Surrogate's Courthouse), další budovu ve stylu Beaux-Arts, najdete na Chambers Street



v Dolním Manhattanu. V této ohnivzdorné budově jsou uloženy městské záznamy, včetně záznamů o narozeních, sňatcích a úmrtích, mapy, plány budov a listiny, sčítání lidu a soudní záznamy – tedy víc než dost na to, aby to vyšetřovatele zaměstnalo, pokud se rozhodnou ji navštívit.

Kolumbijská univerzita byla založena jako King's College v Dolním Manhattanu a v roce 1897 se přestěhovala do svého současného kampusu v Morningside Heights. Tato univerzita patří do elitní skupiny Ivy League je proslulá svými právníckými, lékařskými a novinářskými fakultami a má také rozsáhlou knihovnu, která je přístupná vědcům a studentům. Newyorská univerzita, kde se konala přednáška profesora Cowlese (**Carlyleovy dokumenty Amerika 7**), má dva kampusy: Washington Square na Manhattanu a University Heights v Bronxu. Na obou místech jsou knihovny pro zaměstnance i studenty.

MÍSTNÍ KULT: KULT KRVAVÉHO JAZYKA (NY)

Americká odnož Krvavého jazyka byla založena v roce 1917 malou skupinou keňských přistěhovalců, aby podporovala M'Weru během jejího působení v New Yorku, postupně se však rozrostla a jejími členy jsou nyní lidé nejrůznějších etnik a původu. Většina členů pochází z dělnického prostředí, přičemž nábor probíhá zejména mezi přistavními dělníky, námořníky a chudými obyvateli města.

Mnozí z těch, kdo jsou do sekty vtaženi, jsou zranitelní lidé, kteří hledají snadné odpovědi nebo materiální podporu, kterou jim Mukunga M'Dari (**Důležité osoby: Amerika**, strana 107) milerád poskytne. Někteří využívají činnosti sekty jako ventil své přirozené krvežíznivosti, zatímco jiné hrůzy, které viděli a páchali, dohnaly k šílenství. Tato psychická újma způsobila, že mnozí přerušili kontakt s rodinou a přáteli a plně se ponořili do sektářských aktivit.

Název kultu vychází z vtělení Nyarlathotepa, v němž tvář boha tvoří jediné, krvavě rudé chapadlo. Na první pohled se jeho symbol může nezasvěceným jevit jako závorcky kolem nějakého květinového motivu; těm, kteří mají 10 a více bodů ve **Vědě (biologie** nebo **zoologie**), se vybaví zubatá ústa mihule. Tento symbol je běžně vytetován na tělech kultistů – vyšetřovatelé mohou poznat, že jde o téměř totožné tetování, které měl na hrudi Augustus Larkin (**Napojení na hlavní kampaň**, strana 49, Peru).

Sídlo kultu se nachází v harlemském obchodě s africkými kmenovými proprietami Ju-Ju House (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Obřady se odehrávají v rozšířeném suterénu. Obchod vede Silas N'Kwane, ale veleknězem kultu je Mukunga M'Dari.

Vrazi z Krvavého jazyka používají při svých útocích tradičně pangu (dlouhý východoafrický nůž připomínající mačetu se zahnutým hrotem), i když občas používají místní obyvatelé i střelné zbraně. Popravčí nebo zabiják kultu nosí ohavnou pokrývku hlavy s visícím červeným pruhem látky visícím z čela. Tento proužek může mít mnoho podob v závislosti na hodnosti kultisty: jednoduchý červený bavlněný hadr pro nové zasvěcence, proužek kůže vyřezaný do podoby jazyka pro starší členy nebo skutečný lidský jazyk pro nejvyšší šarže (Silas N'Kwane a Mukunga M'Dari). Tyto masky jsou také vše, co se nosí při obětních obřadech (**Obřady Krvavého jazyka v Ju-Ju House**, strana 159), konajících se jednou za měsíc.



PULP: AFRICKÉ VRHACÍ NOŽE

V pulpových hrách se výše postaveným členům kultu předává při povýšení nůž se třemi hroty a dřevěnou rukojetí. Tyto nože pocházející ze střední Afriky, známé mimo jiné jako pinga nebo kulbeda, nahánějí strach, protože jejich hákovité hroty způsobují při vytahování z rány další zranění (pokud není provedeno chirurgicky).

Vzhledem ke zranění, které mohou tyto zbraně způsobit a které by mohlo vyšetřovatele rychle zneschopnit nebo rovnou zabít, doporučujeme jejich použití pouze v pulpových hrách, kde jsou hrdinové odolnější. Pokud si ovšem Archivář přeje používat tyto nože i v klasických hrách *Volání Cthulhu*, pak prosím.

Africký vrhací nůž (dovednost Vrh)

- **Dosah:** SIL/5 metrů
- **Zranění:** 1k4+2, a navíc 1k4 tržné zranění při vyjímání zbraně (neguje se úspěšným hodem na Lékařství nebo výrazně úspěšným hodem na První pomoc).



Pečeť Krvavého jazyka

DŮLEŽITÉ OSOBY: AMERIKA

Zde jsou pro potřeby Archiváře vyjmenovány klíčové NP kapitoly Amerika. Mezi poskytnuté informace patří popis minulosti postavy, její motivace a úvahy o zápletce. Jejich profily najdete v části **Postavy a přišery** na konci této kapitoly.

SPOJENCI A NEUTRÁLNÍ OSOBY

Poručík Martin Poole, 43, detektiv z oddělení vražd



- **Propojení:** Detektiv pověřený vyšetřováním Eliasovy vraždy (**Newyorská policie**, strana 125).

Jako dlouholetý detektiv z oddělení vražd pracující na okrsku 7a v Chelsea zažil poručík Poole to nejhorší, co New York nabízí. Přesto jím vražda Jacksona Eliase otřásla; zčásti kvůli její brutalitě a zčásti kvůli podobnosti se sérií vražd, o nichž se domníval, že už byly vyřešeny (**Nevinný muž**, strana 145). Poole by mohl být vhodnou náhradou v případech, že by některý z vyšetřovatelů v průběhu této kapitoly zemřel.

- **Popis:** Statný muž, jehož svaly z mládí se začínají měnit v tuk. Poole má tmavou pleť a hnědé vlasy, které nosí sčesané dozadu. Jeho obleky jsou úhledné a dobře udržované, ale kvůli tomu, že nedávno přibral, mu špatně padnou.
- **Rysy:** Léta u policie z něj udělala cynika. V každém vidí to nejhorší, i když ve vyšetřování a hledání pravdy je stále svědomitý.
- **Tipy pro hraní postavy:** Podle toho, jak se vyšetřovatelé zachovají při nálezů těla Jacksona Eliase, je Poole považuje buď za užitečné svědky, nebo za podezřelého. To se může ještě více zkomplikovat, pokud vyšetřovatelé některého z kultistů veřejně a bezostyšně zabijí. Ať tak či onak, dokud budou vyšetřovatelé v New Yorku, bude na ně mít spoustu otázek a bude za nimi chodit s dalšími, případně si bude chtít objasnit jejich odpovědi. Poole může vyšetřovatelům (kteří si získají jeho důvěru) sdělit podobnosti mezi Eliasovou vraždou a vraždami, za které byl zatčen Hilton Adams (**Nevinný muž**, strana 145).

Jonah Kensington, 48, majitel/šéfredaktor Prospero House

- **Propojení:** Majitel Prospero House, vydavatel všech knih Jacksona Eliase a zároveň Eliasův dobrý přítel (**Carlyleovy dokumenty Expedice 2** nebo **3**).
- **Propojení:** Korespondence zaslaná Jacksonu Eliasovi prostřednictvím jeho nakladatele (**Carlyleovy dokumenty Amerika 6**).



Kensington je majitel a šéfredaktor nakladatelství Prospero House, které vydává knihy s okultní nebo fantastickou tematikou, a to jak beletrii, tak literaturu faktu. Kanceláře se nacházejí na Lexington Avenue poblíž 35. ulice.

Stejně jako ostatní přátelé Jacksona Eliase je i Kensington stále v šoku z jeho smrti. I když věděl, jaká rizika Elias při výzkumu svých knih podstupuje, na přítelovy příběhy o těsných únicích a hrách se smrtí si již zvykl. Kensington vyšetřovatelům řekne, že stále čeká, že Elias projde dveřmi a bude se smát tomu, jak zase o vlas unikl katastrofě.

- **Popis:** Malý, podsaditý běloch, jehož plešatějící temeno rámuje rozčuchané kadeře šedivějících zrzavých vlasů. Nosí cvikr, se kterým si kvůli jeho nepohodlnosti musí pořád pohrávat. Kensingtonovy obleky jsou šité na míru, aby lichořily jeho bachraté postavě, a jeho oblečení je vždy bezchybné. Nešetří vodou po holení, a i když je její vůně zpočátku příjemná, v uzavřených prostorách se rychle přesytí.
- **Rysy:** Kensington je zvyklý být středem pozornosti, a proto neváhá ostatním skákat do řeči, zvláště když to, co říká, považuje za nudné nebo nesmyslné. Když mluví, bodá prstem do vzduchu, aby svá slova zdůraznil.
- **Tipy pro hraní postavy:** Kensington poskytne vyšetřovatelům podrobnosti o Eliasově nedávném pohybu a výzkumu. Pokud se vyšetřovatelé zmíní, že mají v plánu jet do Londýna, nabídne jim kontakt na Mickeyho Mahoneyho, redaktora novin *Sóllokapr*, a inspektora Jamese Barringtona ze Scotland Yardu. Sdělí také informace o Eliasově pohřbu, pokud k němu ještě nedošlo (**Pohřeb**, strana 127), a o chystaném čtení závěti v kanceláři Carltona Ramseyho v Harlemu (**Čtení závěti**, strana 127).

Carlton Ramsey, 54, právník a správce pozůstalosti Jacksona Eliase

- **Propojení:** Ramsey kontaktuje vyšetřovatele, aby je pozval na čtení Eliasovy závěti (**Čtení závěti**, strana 127).
- **Propojení:** Jonah Kensington zná Ramseyho a navrhuje vyšetřovatelům, aby se s ním spojili, pokud chtějí pokračovat v práci svého přítele (**Prospero House**, strana 128).
- **Propojení:** Setkání na pohřbu Jacksona Eliase (**Pohřeb**, strana 127).



Ramsey je právníkem Jacksona Eliase stejně dlouho, jako je Elias profesionálním spisovatelem. Ramsey kromě vyřizování smluv a občasných právních pletek také spravuje Eliasovy finance a vykonává administrativní funkce, když jeho klient vyrazí do světa po stopě nějakého příběhu. Jeho kancelář se nachází v Harlemu na 124. ulici a Lenox Avenue. Ramsey působí jako správce Eliasovy pozůstalosti a kontaktuje vyšetřovatele, aby je pozval na čtení závěti. Během let se Ramsey s Eliasem sprátil, a přestože své povinnosti správce zvládá profesionálně, událost se ho zjevně hluboce dotkla.

- **Popis:** Drobný, šlachovitý a značně roztěkaný Afroameričan. Při řeči téká očima a neustále si pohrává s perem, kávovou lžičkou nebo čímkoli jiným, co mu přijde pod ruku. Drahý oblek na míru, který má na sobě, vypadá trochu vybledle a roztrhaně. Ačkoli zjevně plešatí, snaží se to maskovat tím, že si na temeno nalepuje prameny dobře napomádovaných vlasů.
- **Rysy:** Ramsey mluví rychle a často ztratí nit, ještě než dojde na konec věty. Jeho řeč je přerušována odbočkami, z nichž se některé naprosto netýkají tématu. Navzdory prvnímu dojmu má bystrý intelekt a dobré znalosti práva a ti, kdo ho kvůli jeho výstřednímu chování podceňují, můžou být zaskočeni.
- **Tipy pro hraní postavy:** V rámci svých povinností správce Eliasovy pozůstalosti má Ramsey na starosti finanční prostředky svého bývalého klienta. Elias zanechal instrukce, že mají být použity k pokračování v jeho práci, a Ramsey je tak v pozici, kdy může financovat cesty vyšetřovatelů, fungovat jako ústřední kontaktní místo pro nesourodé skupiny a případně rekrutovat nové vyšetřovatele v případě, že se ostatní zraní, zešílí nebo zemřou (**Náhradní vyšetřovatelé**, strana 27, Úvod). Ramsey také vlastní kopie některých Eliasových poznámek, což mu umožňuje poskytnout vyšetřovatelům veškeré užitečné materiály, které mohli v Eliasově hotelovém pokoji minout.

Erica Carlyleová, 26, milionářka a podnikatelka

- **Propojení:** Radiogram Jacksona Eliase zmiňující Carlyleovu expedici (**Carlyleovy dokumenty Expedice 1**).
- **Propojení:** Sestra Rogera Carlylea, vůdce nešťastné expedice (**Carlyleovy dokumenty Expedice 9–11**).

Erica Carlyleová je jedinou dědičkou Carlyleova majetku, protože keňské soudy prohlásily jejího bratra Rogera za mrtvého a soudy státu New York jsou s tím zajedno. Nyní spravuje rodinné podíly v oblasti dopravy, munice a mezinárodního obchodu a dokazuje, že je mnohem schopnější než její marnotratný bratr.

Jako svobodná žena je slečna Carlyleová často předmětem spekulací ve společenských tiskovinách. V praxi ji však milostné vztahy většinou nezajímají, protože ji rozptylují od její práce. Přesto se téměř nepřetržitě účastní galavečerů, večeří a koktejlových večírků, aby nepřišla o své obchodní kontakty. Ať už je slečna Carlyleová na služební cestě, nebo se účastní společenských akcí, obvykle ji doprovází její osobní strážce Joe Corey. Neváhá využít jeho schopnosti zbavovat se lidí, kteří ji rozčilují.



- **Popis:** Je přirozeně krásná, ale svůj vzhled používá spíše k zastrašování než k okouzlování. Její pleť je čistá a bleďá, zvýrazněná pečlivě naneseným líčením. Její oblečení je vždy módní, přičemž dává přednost evropským návrhářům. Blondaté vlasy nosí stylově nakrátko ostříhané.
- **Rysy:** Carlyleová je zaneprázdněná žena a na lidi, kteří podle ní plýtvají jejím časem, je uštěpačná. Zvláště špatně snáší lidi, kteří ji obtěžují nesmyslnými nebo hrubými otázkami na jejího zesnulého bratra.
- **Tipy pro hraní postavy:** Přesvědčí-li ji vyšetřovatelé, může jim slečna Carlyleová poskytnout základní informace o svém bratrovi a některé základní údaje o ostatních členech výpravy. Ještě užitečnější je, že může vyšetřovatelům poskytnout přístup ke knihám, které Roger četl, včetně několika knih týkajících se Mýtu (**Knihovna v sídle Carlyleových**, strana 134).

Joe Corey, 37, osobní strážce Ericy Carlyleové

- **Propojení:** Obvykle se vyskytuje v blízkosti Ericy Carlyleové.
- **Propojení:** Erica Carlyleová může Coreyho poslat na vyšetřovatele, kteří jsou na obtíž.



Osobní strážce Eriky Carlyleové, Corey, je obrovský muž, který nosí v podpažním pouzdře úměrně obrovský revolver ráže .45 a ve speciální kapse v levém rukávu boxer. Na veřejnosti zůstává v její blízkosti, připraven kdykoli se zbavit oportunistů, dotěrných fotografů nebo svůdníků. Byl vymahačem mafiána, kterému Erica kdysi vypálila rybník; vůdce gangu zmizel těsně předtím, než Corey začal pracovat pro Ericu.

- **Popis:** Vysoký, statný muž se středomořskou pleť; nebezpečí je z něj cítit jako štiplavá voda po holení. Vlnité černé vlasy, které, když se unaví, tvoří prameny, má obvykle úhledně sčesané dozadu. Coreyho nos byl zlomený tolikrát, že postrádá jakýkoli tvar. Rámují ho dvě jasně modré oči, které naznačují inteligenci, již jeho zvířecí vzhled maskuje.
- **Rysy:** Při jednání s kontakty a známými slečny Carlyleové je úzkostlivě zdvořilý, ale veškerá hraná příjemnost se vytrácí při setkání s kýmkoliv, kdo představuje hrozbu nebo je na obtíž.
- **Tipy pro hraní postavy:** Vyšetřovatelé, kteří si slečnu Carlyleovou zneprátní, se mohou dočkat Coreyho návštěvy. Použijte jakoukoli metodu kromě vraždy, aby přesvědčil nevychované nebo dotěrné vyšetřovatele, že mají nechat jeho zaměstnavatelku na pokoji.

Bradley Grey, 41, poradce Ericy Carlyleové

- **Propojení:** Zmínka v novinových zprávách o převzetí rodinného podniku Ericou Carlyleovou.
- **Propojení:** Vyšetřovatelé jsou odkázáni na Greye, pokud si s Ericou Carlyleovou chtějí domluvit rozhovor (**Setkání s Ericou Carlyleovou**, strana 132).
- **Propojení:** Přítomen při každém formálním rozhovoru s Ericou Carlyleovou (**Rozhovor s Ericou**, strana 133).

Hlavním důvěrníkem Ericy Carlyleové je Bradley Grey, partner v advokátní kanceláři Dunstan, Whittleby a Grey na Západní 57. ulici v New Yorku. Jeho jméno je často zmiňováno v novinových zprávách týkajících se přesunu kontroly nad majetkem Carlyleových do Eričiných rukou.

Bradley Grey neměl Rogera rád a o M'Weruine vlivu na Eričina bratra neví prakticky nic. Grey je diskrétní, ale má sklon panikařit, pokud je veřejně zesměšněn nebo kompromitován. Pokud si bude myslet, že vyšetřovatelé mají nějaké cenné informace nebo pokud ho nějak jinak přesvědčí, domluví jim s Ericou schůzku, i když to může trvat třeba týden.

- **Popis:** Štíhlý, lehce marnivý běloch s tmavými vlnitými vlasy, které mu na spáncích prošeďivěly. Má zářivě bílý úsměv a jeho jinak jemné rysy kazí vrásky způsobené starostmi kolem očí a úst.
- **Rysy:** Vystupuje profesionálně a má městský šarm, který někdy přechází do přílišné familiárnosti. Při rozhovoru se často dotýká lidí na paži nebo na koleno, nejde však o vyjádření starostlivosti. Tento povrchní šarm je tentam, když je vyděšený, a zůstane jen nervozita; když se to stane, viditelně zrudne a začne mírně koktat.
- **Tipy pro hraní postavy:** Při správném zacházení může Grey poskytnout seznámení s Ericou Carlyleovou.

Miriam Atwrightová, 47, knihovnice Harvardovy univerzity

- **Propojení:** Dopis zasláný Jacksonu Eliasovi ohledně ztracené knihy (**Carlyleovy dokumenty Amerika 6**).

Atwrightová, referenční knihovnice ve Widenerově knihovně při Harvardově univerzitě, se specializuje na antropologii a má v tomto oboru vysoké odborné znalosti. V knihovně připomínající labyrint je jako doma a desítky kilometrů zdejších regálů zná jako své boty.

Před dvěma měsíci se Jackson Elias obrátil na Atwrightovou s prosbou, aby vypátrala výtisk knihy *Temné sekty Afriky*, ale ta jeho prosbu nemohla splnit, protože kniha za záhadných okolností zmizela. Atwrightová o Eliasově smrti neví a bude upřímně zarmoucena, pokud jí vyšetřovatelé tuto zprávu sdělí. Atwrightová by mohla být vhodnou náhradní vyšetřovatelkou, pokud bude zapotřebí akademik.

- **Popis:** Štíhlá, kostnatá žena s kudrnatými, šedivějícími blond vlasy. Nosí konzervativní šaty, brýle s kulatými obroučkami a náhrdelník z uměle vypěstovaných perel. Její obvykle neokázalé chování je v rozporu s téměř zlomyslným úsměvem, který se jí objeví na tváři, když diskutuje o morbidnějších aspektech antropologie a folklóru.



- **Rysy:** Fascinují ji kulty, podivné náboženské praktiky a byla velkou obdivovatelkou díla Jacksona Eliase. Jeho někdy až neuctivý přístup vyhovoval jejímu zvrácenému smysl pro humor a přála by si, aby se s ním mohla před jeho předčasnou smrtí ještě jednou setkat.
- **Tipy pro hraní postavy:** Kromě toho, že Atwrightová může poskytnout informace o knize *Temné sekty Afriky* (**Dodatek C: Knihy**, strana 183), může vyšetřovatelům pomoci s výzkumem, zejména pokud jde o antropologii a kulty (**Setkání s Miriam Atwrightovou**, strana 136). O Mýtu má minimální znalosti a ničemu z něj nevěří. Je však schopná získat přístup k některým svazkům, které se ho týkají, pokud by to bylo zapotřebí.

Profesor Anthony Dimsdale Cowles, 46, profesor antropologie

- **Propojení:** Leták k jeho přednášce „Kult temnoty v Polynésii a jihozápadním Pacifiku“ (**Carlyleovy dokumenty Amerika 7**).



Profesor Cowles, Australan, který v současné době přednáší na Miskatonické univerzitě, dočasně pobývá v Arkhamu v Massachusetts. Od smrti své ženy chrání svou dceru Ewu jako oko v hlavě, což ona sice chápe, ale je jí to proti srsti. I když se často vytáčejí, mají se rádi, a kdyby tomu druhému někdo ublížil, snažili by se pomstít.

Cowles sbírá příběhy o podivných aktivitách, což je koníček, který ho nejednou přivedl do problémů s nadřízenými z univerzity, kteří ho považují za člověka, s kterým není radno se zaplétat. Cowles věří, že čarodějnictví existuje, a nezavrhne věci, jako jsou příšery a podzemní města, i když vždycky chce důkaz. Je to výřečný člověk a jedna nebo dvě otázky ho dokážou vyprovokovat k hodinové přednášce.

- **Popis:** Mohutný běloch se zarudlým obličejem a hustým zrzavým plnovousem. Profesor Cowles používá při rozhovoru rozmáchlá gesta. Má výrazný australský přízvuk, zvučný hlas a stejně zvučný smích.
- **Rysy:** Je přátelský a veselý, vždy ochotně rozvine, co vyšetřovatelé zmíní, a nabídne jim užitečné rady, ať už o antropologii, přežití v australském vnitrozemí, nebo dokonce i o esoteričtějších záležitostech.
- **Tipy pro hraní postavy:** Zmíní MacWhirrův deník a Davida Dodge (**Setkání s Davidem Dodgem**, strana 461, Austrálie). Protože je profesor Cowles znalý Mýtu, může vyšetřovatelům poskytnout informace, které by znalo jen málo jiných spřátelených NP.

Ewa Seaward Cowlesová, 20, studentka a svědomitá dcera

- **Propojení:** Ewa se často vyskytuje ve společnosti svého otce, profesora Cowlese.

Dcera profesora Cowlese, Ewa, žije se svým otcem v Arkhamu. Studuje na univerzitě a občas pomáhá otci s prací. I když v ní roste touha se osamostatnit, připadá jí, že od smrti matky ji otec pořád drží pod svými křídly.

Ewa se rozhodla, že se po dovršení 21 let odstěhuje z otcova domu a přijme jakoukoli práci učitelky mimo město, kterou najde. Případně, pokud bude zapotřebí náhradní vyšetřovatel, může se nechat přesvědčit, aby se připojila ke skupině.



- **Popis:** Hezká, půvabná mladá žena, která své zrzavé vlasy nosí o něco delší, než velí současné trendy. Dává přednost lehčím, kratším šatům, které jsou v současnosti v módě. Ewinův přízvuk je stále nápadně australský, ačkoli pobyt ve Spojených státech jej mírně amerikanizoval.
- **Rysy:** Kvůli neustálé pozornosti studentů jejího otce a dalších mladých mužů, které lze potkat na univerzitě, je Ewa při rozhovorech s cizími muži poněkud ostražitá. I když se zpočátku zdá být vůči otci odtažitá, brzy je každému pozornému člověku jasné, jak moc chrání jeho blaho.
- **Tipy pro hraní postavy:** Pokud si Ewa myslí, že vyšetřovatelé zneužívají otcovy družné povahy, zdvořile jim připomene, že je to zaneprázdněný muž a že nemůže takovými hloupostmi ztrácet příliš mnoho času.

Arthur Emerson, 53, bezděčný spolupracovník kultu a dovozce

- **Propojení:** Vizitka nalezená v hotelovém pokoji Jacksona Eliase (**Carlyleovy dokumenty Amerika 5**).

Emerson, majitel firmy Emerson Imports, je rodilý Newyorčan, který si svůj podnik vybudoval tvrdou prací. Jeho touha po materiálním bohatství znamená, že často přivírá oči nad četnými podezřelými dodávkami, které procházejí jeho skladem. Během svého krátkého pobytu v New Yorku s Eliase mluvil a je překvapen (a zarmoucen) zprávou o jeho smrti.



- **Popis:** Vysoký a svalnatý, nyní ve středním věku mu začíná fyzická trochu odcházet. Hnědé vlasy má stále husté a pečlivě upravené.
- **Rysy:** Jeho pohled je přímý a jeho chování neústupné. Působí dojmem muže, který je zvyklý dosáhnout svého a který se jen tak něčeho nezalekne.
- **Tipy pro hraní postavy:** Emerson se příliš nevyptává, aby mohl věrohodně zapírat, kdyby na jeho dveře zaklepala policie. Jeho odpor k Silasi N'Kwanemu a upřímný šok ze smrti Jacksona Eliase však vedou k tomu, že vyšetřovatele rád nasměruje k sídlu Krvavého jazyka (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Také poskytne jméno v Keni: Ahdža Singh (**Mombasa: Hledání Ahdži Singha**, strana 396).

Dr. Mordecai Lemming, 62, excentrický a bobatý folklorista

- **Propojení:** Zmínka poručíka Poolea a Rebeccy Shosenburgové v souvislosti se smrtí Jacksona Eliase (**Newyorská policie a New York Times**, strany 125 a 145).



Doktor Lemming, poslední potomek bohaté rodiny newyorských Židů, žije po většinu svého dospělého života z neustále se zmenšujícího rodinného majetku. Navzdory svému titulu nemá žádnou formální kvalifikaci a sám sebe považuje za gentlemana ve starém stylu – sečtělého vzdělance, který se specializuje na katalogizaci bizarních a fascinujících témat lidových pověr z celého světa, aniž by kdy vytáhl paty z New Yorku.

- **Popis:** Je malý, plešatějící a bledý. Jeho oblečení je typické pro roztržitého akademika, pokryté inkoustem a prachem, se špinavými manžetami a různými podivně vypadajícími skvrnami.
- **Rysy:** Je upovídaný a často je fascinující ho poslouchat. Je zřejmé, že miluje své téma, i když je poněkud háklivý na jeho temné stránky a žalostně naivní, pokud jde o některé jeho kontakty v New Yorku.
- **Tipy pro hraní postavy:** Doktor Lemming znal Eliasovu práci, i když se s ním nikdy nesetkal, a jeho knihy považoval za poněkud morbidní a senzacechtivé. Dokáže rozpoznat, že symbol vyrytý do Eliasovy hlavy patří údajnému africkému kultu smrti, ale představu, že by takový kult mohl fungovat v moderní době, zlehčuje. Může však vyšetřovatele bezděčně nasměrovat do Ju-Ju House a k Silasi N'Kwanemu (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Vůbec si neuvědomuje jakoukoli souvislost mezi obchodem a sérií vražd a o Mýtu nemá ani ponětí.

Rebecca Shosenburgová, 27, reportérka, vyšetřuje možný justiční omyl

- **Propojení:** Článek o Eliasově vraždě v *New York Times* s jejím podpisem (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**).
- **Propojení:** Je přítomna na pohřbu Jacksona Eliase (**Pohřeb**, strana 127).

Shosenburgová, mladší investigativní reportérka deníku *New York Times*, se v loňském roce zabývala sérií vražd v Harlemu, které se nápadně podobaly smrti Jacksona Eliase. Přestože Shosenburgová od svého šéfredaktora nedostala povolení, aby o případu dále informovala, stále se o něj aktivně zajímá a doufá, že se jí podaří očistit Hiltona Adamse dřív, než bude popraven. Pokud bude zapotřebí, může být Shosenburgová vhodná náhradní vyšetřovatelka.



- **Popis:** Drobná, opálená žena s vlnitými černými vlasy. Na první dojem může působit, že postrádá humor a že je až příliš horlivá, ale to je z velké části její profesionální chování.
- **Rysy:** Je vytrvalá a nenechává otázky bez odpovědi. Obvykle se zarazí těsně předtím, než začne být neomalená, ale je nápadně podrážděná, když se domnívá, že k ní lidé nejsou upřímní.
- **Tipy pro hraní postavy:** Kromě toho, že dokáže zařídit přístup do archivu *New York Times*, může zprostředkovat vyšetřovatelům kontakt s Millie Adamsovou, pomoci jim domluvit návštěvu Hiltona Adamse ve vězení a podělit se o své podezření ohledně kapitána Robsona (**New York Times**, strana 145). O Krvavém jazyku nic neví, ale slyšela Millie Adamsovou mluvit o tom, že se v Ju-Ju House možná děje něco podivného.

Hilton Adams, 29, nevinný muž

- **Propojení:** Poručík Poole zmíní, že Adams byl zatčen za několik vražd, které se podobaly vraždě Jacksona Eliase (**Newyorská policie**, strana 125).
- **Propojení:** Novinové články, které spojují vraždu Eliase s Adamsovým případem (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**).
- **Propojení:** Setkání s Rebeccou Shosenburgovou, Millie Adamsovou a Adamsovými bývalými přáteli (**New York Times**, strana 145; **Setkání s Millie Adamsovou**, strana 146; respektive **Dobří přátelé Hiltona Adamse?**, strana 149).



Hilton Adams je v současné době vězněm v cele smrti ve věznici Sing Sing. V říjnu 1924 byl odsouzen za sérii vražd, k nimž došlo v okolí Harlemu, a byl odsouzen k trestu smrti na elektrickém křesle.

Každý, kdo Adamse zná, tvrdí, že je nevinný – a je to pravda. Když v Harlemu začali lidé mizet nebo umírat násilnou smrtí rukou Krvavého jazyka, Adams zorganizoval členy místní komunity, aby se proti útokům bránili a předvedli viníky před soud. Adams sloužil jako seržant ve Velké válce u 369. pěšího pluku, známějšího jako Harlemští pekelníci, což mu pomohlo získat podporu místních obyvatel.

Naneštěstí pro Adamse platí Mukunga M'Dari pravidelně kapitánu Robsonovi ze 14. okrsku v Harlemu, aby přivíral oči nad tím, co se v Ju-Ju House děje. Když Adams začal ohrožovat činnost Krvavého jazyka, Robson ho zatkl za ty samé vraždy, které vyšetřoval.

Adamsova manželka Millie se stále snaží dokázat manželovu nevinu. Většina jeho ostatních spolupracovníků ho však opustila po Robsonových výhrůžkách, že by mohli být zatčeni jako spolupachatelé a ocitnout se také v cele smrti. Adams by za předpokladu, že vyšetřovatelé prokážou jeho nevinu, mohl být vhodnou náhradou, pokud by některý z vyšetřovatelů v průběhu této kapitoly zemřel.

- **Popis:** Afroameričan s výraznými rysy a svalnatou postavou, ačkoli se zdá, že ve vězení zhubl. Nosí černobíle pruhovanou džínovou vězeňskou uniformu. Krátké tmavé vlasy má navzdory svému mládí lehce prošedivělé a obličej má zbrázděný vráskami.
- **Rysy:** Celý život pozoroval, jak v Harlemu funguje zákon, a i když není ztracený případ, své šance vidí realisticky. Proto je při jednání s těmi, kdo mu chtějí pomoci, stoický. Jejich nabídky neodmítá, ale zůstává zdvořile skeptický.
- **Tipy pro hraní postavy:** Adams se může podělit o podrobnosti svého vyšetřování Ju-Ju House a o své podezření, že stojí za brutálními vraždami v Harlemu, kvůli kterým byl zatčen (**Setkání s Hiltonem Adamsem**, strana 151). Může zmínit a popsat M'Dariho jako svého hlavního podezřelého z vražd.

Millie Adamsová, 27, zoufalá, ale odhodlaná manželka

- **Propojení:** Novinové články o zatčení jejího manžela za vraždy podobné vraždě Jacksona Eliase (**New York Times**, strana 145).
- **Propojení:** Představí ji Rebecca Shosenburgová (**Setkání s Millie Adamsovou**, strana 146).
- **Propojení:** Hilton Adams se zmíní, že jeho žena možná od jeho zatčení shromáždila nějaké další informace (**Setkání s Hiltonem Adamsem**, strana 151).



Millie, manželka Hiltona Adamse, se posledních několik měsíců snažila najít důkazy o manželově nevině. Hilton ji žádal, aby to nedělala, protože se obává, že by kapitán Robson mohl hodit vinu i na ni, ale Millie odmítla upřednostnit vlastní bezpečnost před bezpečností svého manžela.

Hiltonova síť spolupracovníků Millie ze strachu z policejní odplaty téměř opustila, ale ona pokračuje ve vyšetřování na vlastní pěst. Shromáždila další informace o Ju-Ju House, o které je ochotna se podělit výměnou za pomoc při dokazování manželovy nevinu.

- **Popis:** Elegantní Afroameričanka s jemnými rysy, jejíž klidná odhodlanost může být těmi, kdo ji neznají, mylně považována za odtazitost. Navzdory životním veletocům velmi dbá na svůj zevnějšek, částečně proto, aby si zachovala pocit normality, a částečně proto, aby ji lidé brali vážněji. Její halenka a vlněná sukně jsou vždy pečlivě vyžehlené a vlasy dokonale upravené.
- **Rysy:** Naučila se být opatrná s lidmi, které nezná, a při setkání s neznámými lidmi je zpočátku tichá, než zjistí, co jsou dotyční zač. Jakmile usoudí, že je vyšetřovatel důvěryhodný, její rezervovanost opadne a začne být přátelštější. Je také houževnatá, zejména pokud jde o situaci jejího manžela a lidí, kteří jsou za ni zodpovědní.
- **Tipy pro hraní postavy:** Dokáže poskytnout základní informace o případu svého manžela, stejně jako aktuální informace o tom, kdy se v Ju-Ju House konají schůzky. Na oplátku chce, aby jí vyšetřovatelé poskytli veškeré nalezené důkazy, které by mohly jejího manžela očistit.

PŘÁTELE HILTONA ADAMSE

- **Propojení:** Všichni čtyři muži sloužili u 369. pěšího pluku, „Harlemských pekelníků“, což je přezdívka, kterou jim dali němečtí vojáci, s nimiž bojovali na západní frontě, kvůli jejich houževnatosti a tvrdosti (**Dobří přátelé Hiltona Adamse?**, strana 149).

Všichni přátelé Hiltona Adamse by v případě potřeby byli dobrými náhradními vyšetřovateli. Pod Adamsovým vedením dokonce svou vlastní skupinu vyšetřovatelů kdysi vytvořili, ale ty doby jsou pryč. Ačkoli je vláda Spojených států do značné míry ignoruje, jako bývalí Pekelníci jsou všichni držitelé Croix de Guerre, který celému pluku vděčně udělili Francouzi za služby prokazané při obraně vlasti během Velké války.

Během svého působení u Pekelníků spolu přímo nesloužili, ačkoli Hilton Adams znal Arta Millse, protože před jejich nástupem do armády příležitostně pracoval s Millie. Přátelství mužů vzniklo až po jejich návratu domů na základě společných zážitků z francouzských bojišť.

Needham Johnson, 30, novinář *New York Age*

Když vypukla Velká válka, byl desátník Johnson, stejně jako mnoho dalších, začínajícím reportérem, který šel do války v naději, že po návratu z fronty získá uznání a rovnoprávnost. Jeho básně a popisy války v *New York Age* odmítli, protože je považovali za příliš temné a surové, ale Johnson se přesto po skončení války do redakce vrátil. Několik jeho básní později publikoval časopis *Krise* (oficiální časopis Národní asociace pro podporu barevných (NAACP), založený v roce 1910).

Ačkoli Johnson ví, že je Adams nevinný, byl svými zaměstnavateli dotlačen k tomu, aby se od svých přátel a jejich vyšetřování distancoval; řeči o kultech a rituálních vraždách nijak neprospívají obrazu civilizovaného Harlemu, který se v *New York Age* snaží udržovat. (Podobný nátlak na muže vyvíjeli i církevní představitelé.) Johnsonovi, stejně jako jeho přátelům, mimo jiné vyhrožuje kapitán Robson a jeho muži; Robson opatrně využívá nepřímých výhrůžek Johnsonově mladé rodině jako velmi účinné páky (podpořené řadou nešťastných „nehod“ a skoronehod v jejich okolí). Johnson tak má pocit, že se ocitl ve slepé uličce a že nemůže nic dělat – alespoň pro tuto chvíli.



- **Popis:** Pohledný, čistě oholený Afroameričan průměrné výšky a postavy. Má husté vlasy sčesané dozadu do vln. Málokdy je vidět jinak než v dobře udržovaném proužkovaném obleku.
- **Rysy:** Životem otráveného a cynického Johnsona štvě, že nemůže pomoci svému příteli, což se může projevit výbuchy extrémního hněvu, zejména pokud se napije.
- **Tipy pro hraní postavy:** Johnson a jeho přátelé se zdráhají s vyšetřovateli mluvit ze strachu, aby situaci ještě nezhoršili (jak pro ně, tak pro jejich komunitu); může však potvrdit jejich podezření v některých záležitostech týkajících se toho, co se v Harlemu v posledních letech děje.

Douglas Fells, 31 let, *sochař*

Všichni byli velmi překvapeni, když se umělecky založený a energický pan Fells přihlásil do války, zvláště když si zrovna začal budovat jméno v afroamerickém uměleckém světě. Od jeho návratu z Francie se styl jeho soch dramaticky změnil, stejně jako on sám.

Fells se stále více izoluje od okolního světa a jeho vycházky do Teddyho lokálu jsou jedny z mála příležitostí, kdy komunikuje s ostatními. Jeho díla jsou chválena jeho uměleckými kolegy a vyhledávána avantgardnějšími, dobře situovanými obyvateli Harlemu, které nezajímají jeho spory s policií (pro některé je vlastně tato rozervanost součástí kouzla jeho díla).



- **Popis:** Statný Afroameričan s velkýma, obratnýma rukama a pevným pohledem. Potácí se ve starých ošoupaných oblecích, obvykle umazaných od hrncířské hlíny, vlasy má neupravené a tvář mu pokrývá asi den staré strniště.
- **Rysy:** Kdysi býval lvem salonů, nyní je ale tichý a introvertní. Vojín Fells kromě toho oplývá smyslem pro detail, což je jedna z věcí, které z něj udělaly vynikajícího střelce (což je věc, se kterou se ještě musí smířit). V důsledku svých válečných zážitků nepochybně trpí posttraumatickým stresem.
- **Tipy pro hraní postavy:** Stejně jako Needhamu Johnsonovi a ostatním mu vyhrožuje policie kvůli jeho spojení s Hiltonem Adamsem. Ačkoli to nemůže potvrdit, ví, že nedávné vloupání, při kterém byl téměř zničen jeho ateliér, mají na svědomí Robsonovi muži. Od doby, kdy byl jeho přítel odsouzen, zcela ztratil odvalu, a přestože může potvrdit podrobnosti některých událostí, zdráhá se znovu do celé věci zapojit, protože nevidí východisko ze současné situace, a to jak v případě Adamse, tak kohokoliv jiného.

KAPITOLA DRUHÁ

Art Mills, 29, jazzový hudebník



Mladý Art byl vždycky tak trochu rváč a jeho matka si zoufala, že kvůli němu předčasně zestárne. Jenže Art pak objevil hudbu, konkrétně trubku, a veškerý čas trávil „melouchařením“ v okolí (včetně hazardu), aby získal dost peněz na to, aby si ji mohl koupit.

Jako talentovaný hudebník se po narukování ocitl v jazzové kapele Pekelníků, kterou vedl Jim Reese Europe, jenž se během jejich společné služby na francouzských bojištích stal jeho mentorem a pomohl mu k tomu, aby se stal prvotřídním hudebníkem. (Pekelníci jsou obecně považováni za skupinu, která přinesla jazz do Evropy.)

V New Yorku po válce působil Mills jako hudebník v různých klubech a nelegálních lokálech a před zatčením Hiltona Adamse se těšil jisté slávě. Nyní má ale problém najít lepší práci, o níž ví, že si ji zaslouží, a nedávná vysoká pokuta za „držení“ lahve pašované whisky (další z Robsonových úskoků) navíc způsobila, že má problémy vyjít s penězi.

- **Popis:** Když zrovna nevystupuje, je obvykle bez saka, má jen límeček s kravatou a vyhrnuté rukávy. Své ustupující vlasy má zastřížené velmi nakrátko a knír má skvěle upravený.
- **Rysy:** Mills je jako z divokých vajec a skoro neposedí. Mluví rychle a svá slova prokládá rozmáchlými gesty rukou. Pokud nemá po ruce trumpetu, je velmi nervózní.
- **Tipy pro hraní postavy:** Stejně jako Johnson je i Mills frustrovaný z toho, že nedokážou pomoci svému příteli, aniž by ohrozili sebe, své rodiny (v tomto případě Millsovu milovanou matku a sestru) a svou komunitu. Tento vztek si vybijí prostřednictvím hudby. Kdyby mu někdo ukázal způsob, jak tuto patovou situaci vyřešit, pravděpodobně by mu poskytl jakoukoli podporu.

Jackie Wallace, 30, nemocniční zřízenec

Malý Jackie vždycky snil o tom, že bude lékařem, ale jeho rodina neměla peníze na to, aby ho poslala na lékařskou fakultu. Vzal proto nejbližší práci, kterou šlo sehnat – sanitáře v harlemské nemocnici. Navzdory tomu, že musel dělat podřadné práce, zároveň i sledoval a učil se, což se mu hodilo během války, kdy jeho rychlé myšlení a dovednosti v oblasti první pomoci pomohly zachránit mnoho životů.



Členové legendárního 369. pěšího pluku, Harlemští pekelníci

Po návratu domů se vojín Wallace vrátil k práci v nemocnici a byl mezi prvními, kdo se přihlásil do programu vzdělávání zdravotních sester, když byl v roce 1923 otevřen. Ačkoli byl kvůli svému věku a pohlaví již dříve odmítnut, bylo mu důrazně naznačeno, že pokud se vyhne problémům s policií, nastoupí během dalšího náboru.



- **Popis:** Je silnější, než vypadá. Raději nosí svetr a motýlka než kompletní třídlítný oblek. Vlasy si udržuje nakrátko a dobře naolejované. Má uklidňující úsměv.
- **Rysy:** Klidný, starostlivý a všímavý Wallace má dobrý instinkt, pokud jde o odhad lidí a o to, jak se o ně postarat.
- **Tipy pro hraní postav:** Wallace si je vědom toho, že jeho jediná šance stát se zdravotníkem se mu vzdaluje, a proto se nechce zaplést do čehokoli, co by tento cíl mohlo nadobro zhatit. Poskytne vyšetřovatelům informace o pozadí událostí, případně lékařskou pomoc, ale dál nezajde.

VOJÁCI

Pokud si hráči přejí vytvořit náhradní (nebo dokonce zahajovací) postavy, které sloužily ve Velké válce, pak jim může Archivář umožnit využít volitelná pravidla z oddílu Zkušeni vyšetřovatelé na straně 61 *Průvodce vyšetřovatele*, zejména balíček Válečné zkušenosti.



PROTIVNÍCI

Kapitán Walter Robson, 52, zkorumpovaný policista v žoldu Krvavého jazyka

- **Propojení:** Poručík Poole ho označil za potenciálně zkorumpovaného detektiva, který vyšetřoval sérii vražd podobnou té, jejíž obětí se stal Jackson Elias (*Newyorská policie*, strana 125).
- **Propojení:** Obecně jmenován jako muž, který hodil na Hiltona Adamse kultistické vraždy v Harlemu (*Nevinný muž*, strana 145).
- **Propojení:** Předvede vyšetřovatele na „přátelský rozhovor“, pokud jejich vyšetřování v Harlemu začne vyvolávat vlny (*Šikana hochů v modrém*, strana 153).

Robson ve skutečnosti není členem Krvavého jazyka a netuší, co se děje v útrobach Ju-Ju House. Domnívá se, že M'Dari a jeho společníci jsou obyčejní pašeráci, a nemá problém si vzít jejich peníze stejně jako peníze ostatních zločinců, s nimiž kšeftuje. Pokud bude mít konkrétní důkaz o plném rozsahu zkaženosti kultu, možná se nechá přesvědčit, aby se proti nim obrátil.



- **Popis:** Vysoký, dobře stavěný běloch s šedivými vlasy, výraznou dvojitou bradou a nosem, který byl podle všeho už nejménou zlomený. Nosí drahé obleky šité na míru a obvykle má na kravatě diamantovou sponu. Chybí mu jeden řezák, což je dobře patrné, kdykoli se výsměšně zazub a to dělá často.
- **Rysy:** Na první pohled je výřečný a okouzlující. Má vřelý nacvičený úsměv a oplývá ostrovtipem, který používá ke zklidnění nepříjemných situací. Když je však na něj vyvíjen nátlak, jeho dobrá nálada je ta tam a stane se neomaleným a výhružným.
- **Tipy pro hraní postav:** Kapitán Robson je placen Krvavým jazykem, aby chránil Ju-Ju House. On a jeho muži mohou zasahovat do operace vyšetřovatelů a vyhrožovat jim zatčením na základě vykonstruovaných obvinění, pokud odmítnou dát pokoj. Případně, pokud ho vyšetřovatelé zaženou do kouta, mohou ho přesvědčit, aby o Ju-Ju House poskytl informace.



Kult Krvavého jazyka provádí pod Ju-Ju House temné obřady

Mukunga M'Dari, 38, velekněz Krvavého jazyka

- **Propojení:** Hilton Adams ví, že M'Dari je spojen s Ju-Ju House, a domnívá se, že je zodpovědný za vraždy v Harlemu (**Setkání s Hiltonem Adamsem**, strana 151).
- **Propojení:** M'Dari se zajímá o vyšetřovatele, pokud se začnou zabývat Ju-Ju House nebo Krvavým jazykem (**Harlem**, strana 143).

Tento drsník si libuje v likvidaci nepřátel svého boha. M'Dari zná polohu Hory černého větru, ví, co se skrývá v její chrámové jeskyni, a ví něco o Nyarlathotepově velkolepém plánu. Tyto informace však nikdy neprozradí, pokud ho k tomu nedonutí magie. Bude-li na pokraji smrti, jeho posledním činem bude to, že se spojí s Nyarlathotepem a požádá ho o pomstu (existuje 1% šance, že s tím bůh bude souhlasit). Pokud se dozví, že vlezlí vyšetřovatelé míří k Londýnu, bude kontaktovat Edwarda Gavigana. Udělá to ale jen tehdy, nebude-li mít šanci na těchto rouhačích vykonat spravedlnost osobně.

M'Dari o čínském kultu zasvěcenému Nyarlathotepovi mlhavě ví, ale nemá možnost ho upozornit, pokud se vyšetřovatelé rozhodnou jet nejprve do Šanghaje. O Hustonových aktivitách v Austrálii a jinde neví nic.

- **Popis:** Vysoký, svalnatý Afričan s vyholenou hlavou. M'Dari má věčně zamračený výraz, jako by svět kolem něj byl neustálým zdrojem zklamání. Usmívá se, jen když způsobuje bolest nebo strach. Jeho oblečení je prosté a levné, i když dobře udržované.
- **Rysy:** Vyžívá se v ubližování lidem. S vyšetřovateli si rád hraje jako kočka s myší, vychutnává si jejich strach a utrpení.
- **Tipy pro hraní postavy:** Pokud se M'Dari dozví, že se vyšetřovatelé vpytávají nebo sledují členy sekty, kontaktuje kapitána Robsona, aby je varoval. Pokud se to nepodaří nebo byl Robson zneškodněn, rád se s vyšetřovateli vypořádá sám.



Silas N'Kwane, 73, vedoucí obchodu Ju-Ju House

- **Propojení:** Jméno napsané na zadní straně vizitky společnosti Emerson Imports (**Carlyleovy dokumenty Amerika 5**).
- **Propojení:** Arthur Emerson zná N'Kwaneho jméno a pozná v něm vedoucího obchodu Ju-Ju House (**Emerson Imports**, strana 138).
- **Propojení:** Mordecai Lemming ho označí za odborníka na africké sběratelské předměty (**Setkání s dr. Lemmingem**, strana 136).
- **Propojení:** Hilton i Millie Adamsovi vědí, že N'Kwane pracuje v Ju-Ju House (**Znalosti Millie Adamsově a Setkání s Hiltonem Adamsem**, strany 147 a 151).



N'Kwane je na svůj věk čilý a také chytrý a vnímavý – ačkoli už dávno ztratil zdravý rozum kvůli stykům s členy Krvavého jazyka, kteří ho přesvědčili, aby se k nim po jejich příjezdu z Keni přidal jako M'Weruín doprovod. Tajemství sekty nikdy neprozradí, ale stejně moc informací, kromě toho, že ví o existenci čakoty, nemá. Bude-li muset, bude bojovat, ale raději zaútočí zezadu.

- **Popis:** Na kost hubený, vráscitý starý Afroameričan, jehož kůže připomíná vlašský ořech. Má jen zbytky řídkých bílých vlasů a chybí mu mnoho zubů. Při obsluze v obchodě nosí jasně červenou *šuku* (tradiční masajskou deku, která se nosí omotaná kolem těla) a sandály, aby splnil očekávání zákazníků. Když ale vyráží na služební cestu, obléká si oblek, kravatu a klobouk.
- **Rysy:** Když ho něco pobaví, směje se skřehotavým smíchem; může jít o nevinný vtíp nebo pohled na nepřítele, kterého požívá čakota. Od přírody je zbabělý a v případě ohrožení fyzickým násilím bude fňukat a prosit o život, přičemž bude hledat první příležitost, jak utéct a přivolat pomoc nebo bodnout nepřítele do zad.
- **Tipy pro hraní postavy:** Pokud vyšetřovatelé způsobí v Ju-Ju House potíže, N'Kwane si milerád zahraje na bezmocného starce potácejícího se po ulici a volajícího, že v jeho obchodě jsou lupiči a vrazi.

MÉNĚ DŮLEŽITÉ NP**Willa Slighová, 20, právní asistentka**

- **Propojení:** Asistentka Carltona Ramseyho (**Čtení závěti**, strana 127).

Willa, Ramseyho neteř a chráněnka, se chce od svého excentrického strýce naučit vše, co umí, a sní o tom, že si jednoho dne otevře vlastní právnickou firmu. Willa je ze smrti „strýčka Jacksona“, který jí vždycky vozil dárky z cest, velmi rozrušena, ale je dostatečně profesionální, aby to na sobě nedala znát.

- **Popis:** Z vysoké a fyzicky zdatné Willy se stává elegantní a sebevědomá mladá profesionálka, a to přesto, že touží po módnějším oblečení, než je na míru šitá sukně a kabátek, které ji strýc nutí nosit do kanceláře.
- **Rysy:** Je upravená, pořádná, vynalézavá a na svůj věk rozumná, ačkoli pokud dostane šanci, stejně jako její strýc nezavře pusou.
- **Tipy pro hraní postavy:** S největší pravděpodobností půjde o první kontakt s Ramseyem, jakmile vyšetřovatelé přijmou Eliasovu výzvu.

George Brunton, 46, zástupce ředitele Sing Singu

- **Propojení:** Účastní se všech návštěv vyšetřovatelů u Hiltona Adamse (**Návštěva u Old Sparkyho**, strana 150).

Brunton, stejně jako současný ředitel Sing Singu Lewis E. Lawes, pracoval dlouhou dobu ve vězeňské službě a vypracoval se z řadového dozorce na zástupce ředitele, který má na starosti každodenní chod Domu smrti. Ačkoli není nijak velký muž, díky směsi uctivého zacházení s vězni a osvědčené schopnosti rozbíjet hlavy jeho část věznic funguje – když se to vezme kolem a kolem – relativně hladce.

- **Popis:** Je malý a zavalitý, přesto překvapivě mrštný. Jeho prošedivělé vlasy jsou po stranách nakrátko zastřížené a nosí neokázalý třídílný oblek.
- **Rysy:** Navzdory své práci je přátelský a veselý, dokáže člověka rychle prokouknout a dodržuje protokol, pokud mu instinkt neříká něco jiného.
- **Tipy pro hraní postavy:** Zástupce ředitele je potenciálním spojencem vyšetřovatelů. Není přesvědčen o vině Hiltona Adamse a při případných rozhovorech s vězněm dá vyšetřovatelům více volnosti, než by asi měl (například je nechá o samotě, jakmile se přesvědčí, že se nechtějí pokusit o útěk). Pokud se však vyšetřovatelům nepodaří zprostit Adamse viny, Brunton bez výčitek svědomí vykoná svou určenou roli při popravě; je to koneckonců jeho práce a musí se řídit rozhodnutím, i když s ním nesouhlasí.

VELKÉ JABLKO

Nevinný telefonát vede k odhalení, že v New Yorku působí zlé síly.

Jackson Elias zavolá 15. ledna svým přátelům vyšetřovatelům a požádá je, aby se s ním a s dalšími „naverbovanými“ sešli v hotelu Chelsea, v pokoji 410, ve 20:00. Během telefonátu je Elias tajemný a úzkostlivý, možná i vystrašený – což pro něj není typické. Po telefonu nesdělí žádné další informace, a pokud je na něj naléháno, okamžitě zavěsí. Zavolá-li někdo do jeho pokoje v hotelu Chelsea, nikdo to nezvedne, protože Elias je zpátky na ulici a shání další informace o Kultu Krvavého jazyka. Archivář by měl zdůraznit, že autorovo chování je v rozporu s tím, jako ho vyšetřovatelé znají, a měl by se snažit pobídnout zvědavost hráčů ohledně toho, proč význačný autor potřebuje partu tak skvělých vyšetřovatelů.

HOTEL CHELSEA

Hotel Chelsea se nachází v manhattanské čtvrti Chelsea a najdete ho na Západní 23. ulici mezi Sedmou a Osmou avenue. Dvanáctipatrová budova z červených cihel s nádherným schodištěm byla postavena jako bytový dům v roce 1884, ale v roce 1905 byla znovu otevřena coby hotel. Značná část hostů je zde ubytována dlouhodobě a hotel je oblíbený mezi umělci, spisovateli a hudebníky, což mu propůjčuje poněkud bohémskou pověst. Ačkoli mnoho hotelů té doby nepovolovalo afroamerické hosty nebo návštěvníky, hotel Chelsea má mnohem osvětenější přístup a ve svých dveřích vítá všechny.

Pokoj 410

Až do stanovené doby mohou vyšetřovatelé provádět jakýkoli výzkum, který považují za nezbytný. Jakmile se ocitnou v hotelu Chelsea, zamíří do pokoje 410. Uvnitř leží mrtvý Jackson Elias, kterému tři členové Krvavého jazyka vyrvali vnitřnosti. K vraždě došlo jen chvíli před příchodem vyšetřovatelů; jeden kultista (dle výběru Archiváře) čeká u dveří a připadne každého, kdo vstoupí, zatímco ostatní prohledávají místnost. Všichni jsou ozbrojeni pangami (oblíbená zbraň jejich kultu pro rituální vraždy).

Poznámka pro Archiváře: Pokud byla na začátku prologu v Peru použita nepovinná úvodní scéna, někteří hráči by mohli chtít využít této předtuchy budoucnosti, což bys neměl povolit. Nezapomeň, že nepovinná úvodní scéna je jenom takový trik: náhlý časový skok, který pomáhá spojit jednotlivé nitky kampaně dohromady. Zatímco hráči tento pohled do budoucnosti viděli, jejich vyšetřovatelé nikoli.

Dva z vrahů (Iregi Kipkemboi a Jomo „Jimmy“ Jepleting) jsou Keňané, ale Colm Doyle je bílý Newyorčan a téměř neschopný závislák na kokainu; pouze on umí dobře anglicky. Každý z nich nosí ošuntělý oblek a odpudivou obrádní pokrývku hlavy kultu, přičemž jazyk u těchto nízko postavených členů nahrazuje pouze pruh červeného flanelu. Profily těchto tří kultistů najdeš v části **Eliasovi vrazi**, strana 169.

Pauza a naslouchání

Pokud se vyšetřovatelé před zaklepáním na Eliasovy dveře zastaví, úspěšný hod na **Naslouchání** jim umožní slyšet poslední téměř bezdechý výkřik Jacksona Eliase, následovaný zvuky pohybujiících se vrahů, kteří hledají rukopisy a stopy; pokud však nejprve zaklepují a pak poslouchají, uslyší pohyb pouze v případě výrazného úspěchu – kultisté ztuhnou a čekají, co se bude dít dál (Eliasův poslední výdech není slyšet). Zkusí-li vyšetřovatelé otevřít dveře, zjistí, že jsou zamčené. Zámek lze vypáčit úspěšným hodem na **Zámečnictví** nebo vyломit úspěšným hodem na **SIL**.

Po hlavě dovnitř

Pokud se vyšetřovatelům podaří vtrhnout do pokoje 410 rychle, vrazi budou uvnitř a budou útočit na vyšetřovatele jen tak dlouho, aby měli čas utéct oknem a po úzkém požárním schodišti. Zajatý kultista bojuje dál, dokud není v bezvědomí, neschopen pohybu, spoután nebo zabit. Ti, kterým se podaří dostat dolů po požárním schodišti, utečou k stojícímu černému cestovnímu roadsteru Hudson z roku 1915, s newyorskou poznávací značkou NYL7, a ujedou. To může vést k honičce (viz rámeček **Pronásledování kultistů**, poblíž). Pokud vyšetřovatelům trvá, než vstoupí do pokoje, o něco déle, kultisté budou sbíhat po požárním schodišti, aby mohli uprchnout v unikovém voze.

Pokud za jedné z těchto podmínek dojde k boji nebo honičce, předpokládej, že se každému z kultistů podařilo ukořistit několik informací (**Carlyleovy dokumenty Amerika 1–7**). Iregi Kipkemboi má některou nebo všechny položky č. 1–3, Colm Doyle má některou nebo všechny položky č. 4–6 a Jimmy Jepleting má položku č. 7.

Zdržení vstupu

Pokud naopak vyšetřovatelé vstoupí do pokoje 410 se značným zpožděním (případně kvůli neúspěšnému stupňovanému hodům), uvidí vrahy, jak vyběhají z uličky dole a utíkají k unikovému vozu. Na tuto vzdálenost a v tomto světle nemá střelba z pistole šanci zasáhnout a naděje na dostižení pachatelů je malá. V tomto případě vyšetřovatelé najdou v pokoji mrtvolu Jacksona Eliase, oblečení a zavazadla, ale skoro nic jiného. Archivář se může rozhodnout, že jim nechá k nalezení libovolné dvě

PRONÁSLEDOVÁNÍ KULTISTŮ

Pokud vyšetřovatelé vstoupí do místnosti a dají se do pronásledování dřívě, než kultisté získají příliš velký náskok, měl by Archivář zahájit honičku. Hlavní místa a nástrahy jsou uvedeny níže. Archivář však může bez obav přidat další nebo je upravit podle toho, jaké akce vyšetřovatelé podniknou.

Požární schodiště

Požární schodiště je úzké, viklá se a je pokryté ledem. Kultisté ho svou vahou uvolnili a pod další vahou vyšetřovatelů se silně otrásá. Slézt po vysouvacím žebříku za těchto podmínek vyžaduje úspěšný hod na **Šplh**.

Požární schodiště neuneso najednou více než VEL 150. Pokud je tento limit překročen, schodiště se zřítí na zem a osoby na něm utrpí každá zranění 2k6 (úspěšný hod na **Skákání** sníží toto zranění na polovinu).

Ulička

Požární schodiště končí v uličce, která vede do hotelové kuchyně. Hlavní silnice je od základny žebříku vzdálena asi 6 metrů. Nedávné silné sněžení ztížilo odvoz odpadků, takže uličkou po straně hotelu není snadné projít. Vyšetřovatelé se mohou pokusit prorazit si cestu přes zasněžené hromady krabic pomocí hodu na **SIL** nebo se je pokusit přeskočit pomocí hodu na **Skákání**.

Chodník

Po nedávné sněhové bouři jsou v ulicích v okolí hotelu na okrajích chodníků stále vysoké hromady sněhu. Samotné silnice jsou z velké části čisté, i když na nich zůstává vrstva kluzké břečky s občasnými zasněženými plochami. Pohled na ozbrojené muže vybíhající na ulici, zejména pokud na ně vyšetřovatelé střílejí, může u chodců na chodníku způsobit paniku. Tito chodci se sice budou snažit uhnout z cesty, ale zmatek, kluzké podmínky a špatná viditelnost jim to ztěžují – je třeba buď úspěšného hodu na **Zastrašování**, aby chodci uhnuli z cesty, nebo úspěšného hodu na **VEL** k jejich odstrčení.

Hlavní silnice

I když se kultisté dostanou ke svému autu, pronásledování může stále pokračovat. Pokud vyšetřovatelé nemají poblíž vlastní vozidlo, mohou si nějaké přivlastnit nebo ukrást a kultisty pronásledovat.

Následují dodatečné nástrahy na silnici.

- Náledí, které způsobí, že se vozidlo dostane do smyku, pokud řidič neuspěje v hodu na **Řízení auta**.
- Náhlá sněhová vánice, která omezuje viditelnost. K vyhnutí se nebezpečí nebo jiným vozidlům na silnici je nutný hod na **Bystré oko**.
- Autobus dostal smyk a částečně blokuje silnici, což nutí ostatní vozidla buď zastavit, nebo vyjet na chodník. Úspěšný hod na **Zastrašování** přesvědčí chodce, aby uhnuli z cesty všem vozidlům, která tak činí.
- Silný vítr navál nahromaděný sníh zpět na silnici a zablokoval křižovatku. Úspěšný hod na **Navigaci** ukáže vhodnou vedlejší ulici nebo uličku, která může poskytnout alternativní cestu.

Rychlý přehled honičky

Iregi Kipkemboi

ODL	75
OBR	50
SIL	80
VEL	70
POH	8

Dovednosti: Lezení 75 %, Naslouchání 65 %, Nenápadnost 60 %, Skákání 90 %, Stopování 10 %, Zastrašování 25 %.

Colm Doyle

ODL	60
OBR	65
SIL	60
VEL	60
POH	8

Dovednosti: Lezení 60 %, Naslouchání 75 %, Nenápadnost 60 %, Řízení auta 35 %, Skákání 65 %, Stopování 15 %, Zastrašování 20 %.

Jimmy Jepleting

ODL	65
OBR	80
SIL	75
VEL	60
POH	9

Dovednosti: Lezení 55 %, Naslouchání 75 %, Nenápadnost 55 %, Skákání 55 %, Stopování 65 %, Zastrašování 25 %.

ze šesti stop (**Carlyleovy dokumenty Amerika 1–7**), podle vlastního uvážení – povšimni si, že jak Jonah Kensington, tak Carlton Ramsey mohou poskytnout kopie těch, které kultisté ukradli (**Prospero House** a **Čtení závěti**, strany 128 a 127). Pokud kultisté odejdou se všemi stopami, je možné je později najít i v Ju-Ju House (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154).

Když nevstoupí

Pokud vyšetřovatelé odejdou z hotelu, když na jejich klepání nikdo nezareaguje (protože si neuvědomili, co se v pokoji děje), pak si o Eliasově vraždě přečtou druhý den v novinách. Většina článků ji spojuje s několika podobnými vraždami spáchanými v posledních letech. Některé z nich, včetně článku v *New York Times* (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**), se zmiňuje o tom, že za tyto zločiny byl zatčen muž jménem Hilton Adams, který v současné době čeká v cele smrti ve věznicí Sing Sing. Nachází se tam i oznámení o necírkevním pohřbu, který se bude konat na hřbitově Cypress Hills v Brooklynu den poté (**Pohřeb**, strana 127).

Dopadení vrahu

Pokud se vyšetřovatelům podaří zajmout jednoho nebo více kultistů živých, moc z nich vytáhnout nepůjde. Všichni jsou šílenci z účasti na rituálech kultu a také jsou loajální M'Darimu. Mnohem více se bojí toho, co by jim mohl udělat velekněz, než čeho jsou schopni vyšetřovatelé nebo policie.

Pokud vyšetřovatelé kultisty po rozhovoru předají úřadům, policisté s nimi ani zdaleka nebudou jednat v rukavičkách a při sebemenší provokaci je zcela otevřeně a tvrdě zmlátí. Jakmile je policie odvede, vyšetřovatelé je už neuvidí – tím spíš, že krátce po příchodu do cel poručíka Poola jsou na naléhání kapitána Robsona převezeni k němu na 14. okrsek (**Newyorská policie**, strana 125).

Informace v pokoji 410

Následující stopy jsou zásadní, protože vedou vyšetřovatele ke klíčovému místům, která tvoří zbytek kampaně. Pokud je vyšetřovatelé nezískají všechny z Eliasova hotelového pokoje nebo od kultistů, Eliasův vydavatel Jonah Kensington a jeho advokát Carlton Ramsey mají kopie všech chybějících dokumentů, které vyšetřovatelům mohou předat. Eventuálně mohou najít chybějící stopy ve sklepech Ju-Ju House.

Dopis: Adresovaný Rogeru Carlyleovi od Warrena Besarta (**Carlyleovy dokumenty Amerika 1**). Text je psán úhledným rukopisem.

Poznámka pro Archiváře: Warren Besart (**Padlý agent**, strana 317, Egypt) je Francouz, který stále žije v egyptském hlavním městě. Rozhovor s Ericou Carlyleovou tuto informaci potvrdí (**Rozhovor s Ericou**, strana 133). Faráz Nadžár také stále žije v Káhiře, i když jeho obchod už není v Šakalí ulici (**Mnoho obchodů Faráze Nadžára**, strana 313, Egypt).

Vizitka: Pro Edwarda Gavigana, s elegantními rytinami (**Carlyleovy dokumenty Amerika 2**).

Poznámka pro Archiváře: Vizitka odkazuje vyšetřovatele na Londýn, na **Penhewovu nadaci** (strana 196, Anglie) a na Edwarda Gavigana (**Důležité osoby: Anglie**, strana 184).

Zápalky: Pochází z baru U Potácejícího se tygra – prázdná krabička (**Carlyleovy dokumenty Amerika 3**).

Poznámka pro Archiváře: Ačkoli se na první pohled jedná o náhodný odpad, v tomto šanghajském baru (strana 537, Čína) se Elias poprvé setkal s Jackem Bradym.

Fotografie: Rozmazaná a zrnitá (**Carlyleovy dokumenty Amerika 4**). Je na ní velká jachta s parním nebo dieselovým pohonem za několika čínskými čluny („džunkami“). Je vidět část názvu jachty: první tři písmena jsou „DAR“. V šerém pozadí je budova s velkou věží.

Poznámka pro Archiváře: Jachta *Dark Mistress* (strana 565, Čína) je registrovaná v Británii a patří jistému „Alfredu Penhurstovi“. Fotografie byla pořízena podél řeky Chuang-pchu v Šanghaji; fotografii dokáže identifikovat obchodní vyslanec, bankéř, agent obeznámený s Čínou, ale i zcestovavý námořník nebo diplomat, který v současnosti působí na některém z newyorských konzulátů. Eventuálně by vyšetřovatelé mohli využít dovednosti **Knihovnictví** a prozkoumat starší čísla časopisu *National Geographic* (když už nic jiného!) a identifikovat prvky z fotografie sami.

Vizitka: Firma Emerson Imports, vytištěná na běžném papíře (**Carlyleovy dokumenty Amerika 5**). Elias na zadní stranu vizitky napsal jméno „Silas N'Kwane“.

Poznámka pro Archiváře: Vizitka vede k dovozní firmě (**Emerson Imports**, strana 138), který dodává africké artefakty do Ju-Ju House (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154), newyorského ústředí Krvavého jazyka. Dovozece také ví o Ahdžovi Singhovi (**Mombasa: Hledání Ahdži Singha**, strana 396, Keňa).



Káhira, Egypt
3. března 1919

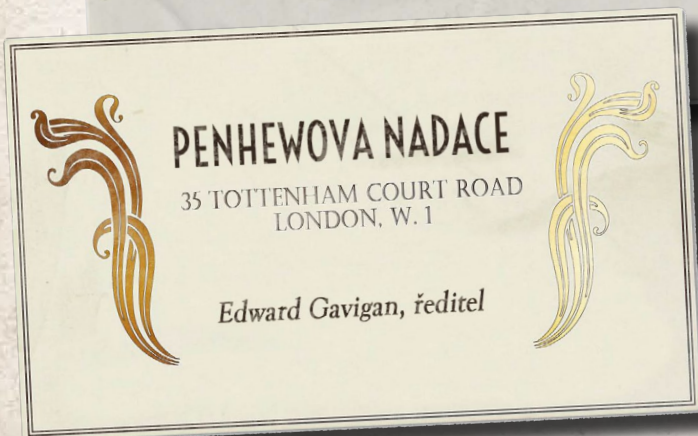
Drahý pane Carlyle,

Váš právník mě informoval, že pátráte po jistých informacích o této zemi a její vzdálené minulosti, a já se domnívám, že Vám v tomto ohledu můžu pomoci.

Dotazování ve Staré čtvrti přineslo jméno jistého Faráze Nadžára z Šakali ulice. Ten má dle svých slov v držení výjimečný sběratelský kousek, který by vás měl velmi zajímat. Za odpovídající cenu, na které se domluvíte, je ochotný se s tímto předmětem rozloučit, a já se budu ze všech sil snažit, aby celá záležitost proběhla k Vaší spokojenosti.

S pozdravem

Warren Besart



AMERIKA

Carlyleovy dokumenty Amerika 4



Carlyleovy dokumenty Amerika 5

EMERSON IMPORTS

648 West 47th Street
New York, New York
Telephone: HA 6-3900

Silas W. Kwan

HARVARD UNIVERSITY



Cambridge, Massachusetts

7. 11., 1924

Pan Jackson Elias
K rukám Prospero House Publishers
Lexington Avenue, New York City

Drahý pane Eliasi,

kniha, o kterou žádáte, již není v naší sbírce.
Informace, které hledáte, mohou být v jiných
svazcích. Pokud mě po příjezdu kontaktujete,
ráda Vám budu nadále pomáhat.

Jako vždy,

Miriam Atwrightová
Knihovna Harvardovy univerzity

Carlyleovy dokumenty Amerika 6

Carlyleovy dokumenty Amerika 7

POUZE DNES

**KULT
TEMNOTY**

**V POLYNÉSII
A JIHOZÁPADNÍM PACIFIKU**

*Dvouhodinová přednáška s diapositivy
od prof. Anthonyho Cowlese. Ph.D*

*ze Sydneyské univerzity (Austrálie)
a vzápětí Locksley Fellow z Polynéské ezoteriky
při Miskatonické univerzitě (Arkham)*

*Schuylerův sál. Newyorská univerzita
20:00*

POUZE DNES

Carlyleovy dokumenty Amerika 8



Dopis psaný na psacím stroji: Bez obálky, od Miriam Atwrightové, knihovnice Harvardovy univerzity, adresovaný Eliasovi do jeho nakladatelství (**Carlyleovy dokumenty Amerika 6**).

Poznámka pro Archiváře: Slečna Atwrightová z Cambridge v Massachusetts pomáhala Eliasovi s dřívějším výzkumem. Lze si s ní snadno domluvit rozhovor, zavolat jí nebo napsat přes univerzitu (**Setkání s Miriam Atwrightovou**, strana 136).

Lístek: (**Carlyleovy dokumenty Amerika 7**). Je vložen do druhého dílu knihy Andrewa Dicksona Whitea *Dějiny boje vědy s teologií v křesťanství* a vyznačuje začátek XIV. kapitoly jménem „Od fetišů k hygieně“. Jedná se o obyčejný leták, který se vyvěšuje nebo rozdává na ulici. Propaguje přednášku profesora Cowlese, který hostuje na Newyorské univerzitě.

Poznámka pro Archiváře: Přestože vyšetřovatelé přednášku doktora Cowlese zmeškali, mohou mu zavolat, napsat nebo ho navštívit v Massachusetts a získat tak bližší podrobnosti o přednášce (**Setkání s profesorem Anthonyem Cowlesem**, strana 136). Pokud tak učiní, zjistí, že jeho přednáška obsahuje několik přeexponovaných diapositivů s podivnými kamennými monolyty vyfotografovaných v australské poušti (**Carlyleovy dokumenty Amerika 15**). Fotografie byly pořízeny v okruhu 20 kilometrů od sídla doktora Hustona ve Městě Velké rasy (**Velká písečná poušť**, strana 477, Austrálie). Cowles přijal post vědeckého výzkumníka na Miskatonické univerzitě částečně v naději, že se mu podaří získat prostředky na plnohodnotnou expedici na toto místo; zatím ale tyto naděje nebyly naplněny.

Čelo Jacksona Eliase: Symbol vyřezaný do kůže (**Carlyleovy dokumenty Amerika 8**).

Poznámka pro Archiváře: Tento poslední důkaz se nachází v hotelovém pokoji; vyšetřovatelům je k dispozici pouze v případě, že prozkoumají Eliasovo tělo. Do čela jejich přítele někdo pečlivě vyřezal symetrické znaky (symbol Kultu Krvavého jazyka). Vyšetřovatel, který stráví celý den bádáním v Newyorské veřejné knihovně, v Knihovně Kongresu ve Washingtonu nebo v některých knihovnách v okolí Bostonu, dokáže v symbolu poznat runu kultu, o němž se předpokládá, že vzešel ze sekty vyhnané z dynastického Egypta. Úspěšným hodem na **Knihovnictví** lze zjistit, že kult, známý jako „Krvavý jazyk“, vznikl pravděpodobně v Keni, ačkoli není zřejmé, jestli existuje i dnes. Eventuálně může s identifikací pomoci slečna Atwrightová (**Setkání s Miriam Atwrightovou**, strana 136). Ačkoli během výzkumů nenajdou vyšetřovatelé o Nyarlathotepovi žádnou zmínku, bůh s tímto kultem propojuje mimo jiné *Équinoxe Divisé*, svazek zabývající se Mýtem, který vlastní **Penhewova nadace** (strana 196, Anglie a **Dodatek C: Knihy**, strana 183).

PŘEDBĚŽNÉ VYŠETŘOVÁNÍ

Během něj se vyšetřovatelé dozvídají nové skutečnosti o nešťastné Carlyleově expedici a uvědomují si, že za masakrem může být víc, než se zdálo.

Svým rozhodnutím u dveří pokoje 410 začali vyšetřovatelé řídit kampaň. Buď zažili první střet s Nyarlathotepovými přísluhovými, nebo se dočetli o násilné smrti svého přítele v New York Times.

Nyní je na tobě, milý Archiváři, abys vyšetřovatele udržel na stopě. Jedním ze způsobů, jak to udělat, je zdůraznit ztrátu přátelství, kterou pocítují vyšetřovatelé, kteří Eliase znali, bizarní povahu vraždy a důležitost, s jakou Elias bral svůj výzkum. A možná ještě větší zájem budou mít ti, kteří jsou spíše námezdní povahy: nový pozoruhodný příběh o slavné (neslavné?) Carlyleově expedici by mohl mít hodnotu tisíců dolarů.

V závislosti na tom, co se vyšetřovatelům podařilo získat z pokoje 410, mají nyní k dispozici několik cest k průzkumu. Zatímco **Carlyleovy dokumenty Amerika 1–4** směřují výhradně do zámoří, **Carlyleovy dokumenty Amerika 5–9** směřují buď do New Yorku, nebo do míst v jeho přiměřené blízkosti:

- Článek v *New York Times* (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**) nebo rozhovory s policií (níže) by mohly vyšetřovatele zavést k Mordecaiovi Lemmingovi (**Doktor přijímá**, strana 135), Hiltonu Adamsovi (**Nevinný muž**, strana 145) a Ju-Ju House (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Také jim odhalí datum a místo pohřbu Jacksona Eliase (**Pohřeb**, strana 127).
- Vizitka z Emerson Imports (**Carlyleovy dokumenty Amerika 5**) vede do přepravní společnosti Arthura Emersona (strana 138) a Ju-Ju House (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154), stejně jako k Ahdžovi Singhovi (**Mombasa: Hledání Ahdži Singha**, strana 396, Keňa).
- Dopis od Miriam Atwrightové (**Carlyleovy dokumenty Amerika 6**) zavede vyšetřovatele do **Prospero House** (strana 128) a Widenerovy knihovny při Harvardově univerzitě (**Setkání s Miriam Atwrightovou**, strana 136).

I kdyby kultisté utekli, vyšetřovatelé by měli mít dostatek stop, aby mohli začít. Nejenže mají k dispozici Jonaha Kensingtona, se kterým si mohou promluvit (podle zmínky v **Carlyleových dokumentech Expedice 2 nebo 3**; viz **Prospero House**, stra-

SPISOVATEL ZAVRAŽDĚN BRUTÁLNÍMI VRAHY

V hotelu Chelsea nalezeno tělo

Možná spojitost
s harlemskými vraždami.

Napsala REBECCA SHOENBURGOVÁ

Manhattan, N.Y., 15. ledna — Spisovatel Jackson Elias byl nalezen zavražděný ve svém pokoji v hotelu Chelsea. Vrazi údajně ke zmasakrování své oběti použili dlouhé nože.

Por. Martin Poole z oddělení vražd sdělil, že prověřuje možnou spojitost této vraždy s podobnými vraždami, ke kterým došlo loni v Harlemu. Za harlemské vraždy byl v říjnu odsouzen místní obyvatel Hilton Adams, který čeká na popravu v Sing Singu. Por. Poole na otázku, jestli tato nová vražda značí, že Adams měl komplice, případně jestli je nevinný z dřívějších trestných činů, nemá žádný názor.

na 128), a Eliasův pohřeb, kterého se musí zúčastnit (**Pohřeb**, strana 127), ale také svůj výzkum týkající se Carlyleovy expedice (**Carlyleovy dokumenty Expedice 4–11**), který by měl vést k sestře Rogera Carlylea, Ericce (**Setkání s Ericou Carlyleovou**, strana 132). Pátrání po jednotlivých členech Carlyleovy expedice je také vděčným, ale samozřejmě, alespoň prozatím, nedokončeným úkolem, vzhledem k povaze jejich rolí v Nyarlathotepově Velkém plánu (**Hlavní členové Carlyleovy expedice**, strana 139).

NEWYORSKÁ POLICIE

- **Propojení:** Vražda Jacksona Eliase (**Pokoj 410**, strana 118).
- **Propojení:** Souvislost mezi Eliasovou smrtí a dalšími nedávnými vraždami, jakož i možná neprávem odsouzený Hilton Adams (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**).

Pokud vyšetřovatelé neutečou z hotelu dříve, než dorazí „newyorská elita“, policie je bude chtít vyslechnout ohledně Eliasovy vraždy. Zpočátku se na místo činu dostaví dva uniformovaní policisté a asi za 45 minut dorazí poručík Martin Poole. Poole získá svědeckou výpověď od všech přítomných

KAPITOLA DRUHÁ

vyšetřovatelů. V závislosti na tom, co vyšetřovatelé dělali, když našli Eliasovo tělo, je Poole může považovat za podezřelý, ačkoli vyšetřovatele nezatkne, pokud ho sami nevyprovokují. Pokud zabili některého z kultistů nebo pokud byli přistiženi při útěku z hotelu, Poole je požádá, aby ho doprovodili na okrsek 7a na Západní 20. ulici, hned za rohem hotelu Chelsea, a odpověděli na podrobné otázky. I když vyšetřovatelé odejdou z místa činu ještě před příjezdem policie, nebude Pooleovi trvat dlouho, než je vypátrá, pokud si ovšem nedali záležet na zahlázení stop.

Poručík Poole je ostrý veterán policejního sboru. Pokud se jeden nebo více členů skupiny zná s policisty z newyorské policie, zejména s detektivy z oddělení vražd, získají vyšetřovatelé všechny následující informace. Pokud je neznají, pak je k odhalení příslušných podrobností zapotřebí úspěšný hod na **Přesvědčování** nebo výrazný hod na **Výřečnost**. Pokud jsou vyšetřovatelé přítomni na místě vraždy, hovoří s policisty bez incidentu a uspějí v hodů na **Záměrnost**, pak rovněž získají všechny tyto informace.

POCHŮZKA

Ačkoli předtím existovala celá řada donucovacích orgánů, newyorská policie technicky vzato vznikla až po sloučení pěti městských obvodů v roce 1898. Newyorská policie, založená podle stejného modelu jako londýnská Metropolitní policie, zdělila brutalitu, korupci a politické boje svých převážně irsko-amerických předchůdců, ačkoli Theodore Roosevelt zavedl koncem 19. století jako prezident policejní komise řadu reforem. Po nich následovala v prvních desetiletích 20. století další restrukturalizace a modernizace.

Pokud jde o historické mezníky, newyorská policie přijala svého prvního afroamerického policistu v roce 1911; byl jím Samuel J. Battle, který ve 20. letech působil v Harlemu (v roce 1926 se stal také prvním afroamerickým seržantem newyorské policie). První žena-detektiv (Isabella Goodwinová) se objevila v roce 1912 a v roce 1920 hlídkovala v ulicích první afroamerická policistka (Lawon R. Bruceová). Koncem 20. let měla policie také vlastní motocyklovou, automobilovou a leteckou jednotku.

Poole vyšetřovatele informuje, že se jedná o devátou obětí vraždy tohoto druhu za posledních dva roky. Oběti neměly žádné zjevné vazby; byli chudí, bohatí i ze střední vrstvy, černí i bílí a pocházeli z celého města. Všechny oběti měly na čele stejné znaky. Doktor Mordecai Lemming, excentrický manhattanský rodák a folklorista, spojil znamení s africkým kultem smrti, ale jinak neposkytl žádné užitečné informace (**Doktor přijímá**, strana 135).

Vyšetřování se uzavřelo, když kapitán Robson ze 14. okrsku v Harlemu zatkl místního obyvatele Hiltona Adamse, který byl nalezen na místě jedné z vražd (**Nevinný muž**, strana 145). Nyní, když došlo k další vraždě, se Poole obává, že Robson dopadl nesprávného muže. Slyšel zvěsti, že Robson je zkorumpovaný, ačkoli k tomu, aby se o tyto poznatky podělil s civilisty, je zapotřebí výrazně úspěšný hod na **Přesvědčování**, **Šarm** nebo **Výřečnost**. Pokud se vyšetřovatelům podaří zadržet některého z kultistů, poručík Poole je rozrušený z toho, že Robson zneužil svou hodnost a vyfoukl mu je před nosem s tvrzením, že je potřebuje k výslechu v souvislosti s Adamsovým případem a že si je Poole může vzít zpět, až s nimi skončí (což se nestane).



Vyšetřování vraždy Jacksona Eliase

Vzhledem k novým důkazům, které se objevily po Eliasově smrti, má Poole podezření, že mohlo jít o rituální vraždy lidí, kteří se nějakým způsobem dozvěděli příliš mnoho; ale o čem, to netuší. K takovému tvrzení se staví zdrženlivě, protože se považuje za racionálního člověka, ale pokud vyšetřovatelé již prokázali, že jsou soudní, případně ho přesvědčili, aby promluvil o zkorumpovanosti kapitána Robsona, svěří se jim.

Chtějí-li si vyšetřovatelé potvrdit Pooleova tvrzení, mohou najít podrobnosti o všech předchozích zločinech v různých newyorských novinových archívech (nebo jim je ukáže Rebecca Shosenburgová; **New York Times**, strana 145). Mohou dokonce vyslechnout přátele a rodiny obětí. Pokud tak učiní, dozví se jen, že se zesnulí zapletli s „podivnými“ lidmi, poté co se vydali do Harlemu za bujarým nočním životem.

Poznámka pro Archiváře: Je-li užitečné význam jedné nebo více předchozích obětí zesílit – může jít třeba i o bohatého bývalého přítele Rogera Carlylea – pak lze tyto rozhovory využít k vyplnění mezer, které Archivář postřehne v řetězci důkazů. Zejména pokud jde o ostatní členy nešťastné výpravy (**Hlavní členové Carlyleovy expedice**, strana 139).

Pokud vyšetřovatelé neviděli únikové vozidlo ani jeho poznávací značku, pak se může Poole podle Archivářova uvážení zmínit o tom, že krátce po osmé hodině večerní byl viděn starý černý Hudson s poznávací značkou NYL7, jak odjíždí z místa vraždy, a že stejné auto, jehož majitelem byl jistý Thomas Witherspoon, bylo toho večera ukradeno, když stálo zaparkované na Lenox Avenue v Harlemu. Rozhovor s panem Witherspoone nic dalšího nepřinese – povídal si s přáteli ve své oblíbené hospodě, a když vyšel ven, auto bylo pryč.

POHŘEB

- **Propojení:** Oznámeno v *New York Times* (**Pokoj 410**, strana 118).
- **Propojení:** Pozvánka od Jonaha Kensingtona (**Prospero House**, strana 128).

Pohřeb Jacksona Eliase se koná 17. ledna ve 14 hodin na hřbitově Cypress Hills v Brooklynu. Obřad je krátký a ne církevní a koná se během lehké sněhové přeháňky. Účast je malá, jedinými truchlícími kromě vyšetřovatelů jsou Jonah Kensington, Carlton Ramsey a jeho neteř Willa Slighová. Kněz vybídne vyšetřovatele, aby se podělili o hezké vzpomínky, které na Eliase a jeho činy mají.

Obřadu se účastní několik reportérů, kteří se během samotného obřadu drží ve zdvořilé vzdálenosti. Jakmile obřad skončí, začnou pokládat smutečným hostům otázky týkající se toho, kdo mohl Eliase zabít a zda jeho vražda souvisela s vý-

zkumem pro novou knihu. Jednou z přítomných reportérek je i Rebecca Shosenburgová, která by si ráda promluvila s přáteli Jacksona Eliase, aby zjistila, zda vědí o nějaké souvislosti mezi jeho smrtí a vraždami, za které byl odsouzen Hilton Adams (**Nevinný muž**, strana 145). Pokud vyšetřovatelé projeví zájem o rozhovor o Adamsově případu, Shosenburgová je pozve na schůzku do redakce novin na Západní 43. ulici (**New York Times**, strana 145).

Pokud se vyšetřovatelé dosud nesečkali ani s Jonahem Kensingtonem, ani s Carltonem Ramseyem, oba muži se jim představí a vyjádří jim soustrast. Kensington vyšetřovatele pozve na návštěvu do Prospero House, kde jim může zodpovědět případné otázky, a Ramsey vyšetřovatele požádá, aby se příští pondělí zúčastnili čtení Eliasovy závěti v jeho kanceláři (**Čtení závěti**, níže).

Pokud se vyšetřovatelé Eliasova pohřbu nezúčastní, Ramsey je kontaktuje telegramem na místo jejich současného bydliště s podrobnostmi o čtení závěti. Případně mohou být na čtení závěti pozváni během návštěvy u Jonaha Kensingtona (**Prospero House**, strana 128).

ČTENÍ ZÁVĚTI

- **Propojení:** Pozvánka od Carltona Ramseyho předaná na Eliasově pohřbu (**Pohřeb**, strana 127).
- **Propojení:** Pozvánka od Jonaha Kensingtona (**Prospero House**, strana 128).
- **Propojení:** Telegram od Carltona Ramseyho.

Carlton Ramsey naplánoval čtení závěti Jacksona Eliase na odpoledne v pondělí 19. ledna. Vzhledem k tomu, že vyšetřovatelé jsou jedinými osobami uvedenými v závěti, klidně změni termín, pokud se tento čas ukáže jako nevhodný, a v případě potřeby je vyhledá.

Čtení se uskuteční v Ramseyho kanceláři v Harlemu na rohu 124. ulice a Lenox Avenue. Kancelář je malá, jednoduše zařízená a pečlivě udržovaná. Je v ní pouze Ramsey a jeho asistentka Willa Slighová. Před samotným čtením přinese ze skříně láhev dobrého pašovaného bourbonu a nabídne všem pití. Pokud se vyšetřovatelé s Ramseyem setkávají poprvé (například pokud se nezúčastnili pohřbu), vyjádří jim soustrast a chvíli se s nimi bude dělit o vzpomínky na Eliase a jeho kousky, přičemž bude často nevěřičně kroutit hlavou a pochechtávat se. Přes neradostnost celé situace je Ramsey rád, že má kolem sebe další Eliasovy přátele.

Ramsey se během rozhovoru zmíní, že ho Elias navštívil den před svou smrtí a aktualizoval závěť. Ačkoli nic výslovně neřekl, Ramsey se domnívá, že se bál o svůj život a chtěl si dát do pořádku záležitosti, kdyby došlo k nejhorsímu. Ramsey pak

začne číst závěť a bude často zastavovat, aby dovysvětlil různé detaily. Důležité jsou tyto body:

- Elias udělil Ramseymu plnou moc ke zpeněžení jeho majetku.
- Ramsey je pověřen, aby tento majetek použil k vytvoření a správě fondu.
- Elias žádá, aby všichni jeho přátelé, kteří se zúčastní čtení, využili tento fond k dalšímu vyšetřování Carlyleovy expedice.
- Ramsey bude z fondu vyplácet peníze na úhradu cestovních nákladů, ubytování, životních nákladů, nákup vybavení, účty za právní služby a lékařské výdaje. Zúčastnění vyšetřovatelé by si měli obstarávat potřebné účtenky a včas je Ramseymu zasílat.
- Ramsey má rovněž působit jako ústřední kontaktní místo pro zúčastněné osoby. Pokud se vyšetřovatelé rozdělí do více skupin, bude koordinovat komunikaci mezi nimi. Bude také pomáhat s nábořem, pokud budou vyšetřovatelé potřebovat najmout lidi se speciálními dovednostmi nebo navýšit počet, pokud by některý z nich nemohl pokračovat.
- Když Elias minulý týden navštívil Ramseyho, zanechal mu vzkaz, který má být vyšetřovatelům přečten v případě jeho smrti (**Carlyleovy dokumenty Amerika 10**).

Pokud vyšetřovatelé nějak nezabránili Eliasovi sesbírat zlato nalezené v pyramidě v Peru (**Závěr**, strana 83, Peru), bude tvořit většinu Eliasova fondu; pokud tak učinili nebo pokud k této epizodě nikdy nedošlo, peníze pouze pocházejí z jiných Eliasových dobrodružství, o kterých vyšetřovatelé mohou, ale nemusí vědět. Celková hodnota jeho majetku činí něco málo přes 50 000 dolarů.

Rozhodnou-li se vyšetřovatelé přijmout podmínky stanovené v Eliasově závěti, mají nyní přístup ke značné částce, z níž mohou financovat svůj výzkum. Ramsey však není hlupák a nehodlá jen tak vydávat velké částky v hotovosti bez potřebných stvrzenek; klidně se také bude dohadovat, pokud se bude domnívat, že vyšetřovatelé při svém pátrání po Carlyleově expedici rozhazují Eliasovy peníze na zbytečné výdaje.

Pokud si někdo z vyšetřovatelů nepřeje pokračovat v pátrání, které vedlo k Eliasově smrti, pak je nyní čas, aby elegantně vycouval. Pokud tak učiní, Ramsey nahlédne do Eliasova „černého notýsku“, aby zajistil vhodné náhradníky (**Náhradní vyšetřovatelé**, strana 27, Úvod.) Doufejme však, že touha najít vrahy jejich přítele a dokončit jeho výzkum jsou dostatečně silným motorem.

PROSPERO HOUSE

- **Propojení:** Jonaha Kensingtona, majitele Prospero House, zná alespoň jeden z vyšetřovatelů (**Carlyleovy dokumenty Expedice 2** nebo **3**).
- **Propojení:** Jonah Kensington byl blízkým přítelem Jacksona Eliase a vydavatelem všech jeho knih (**Carlyleovy dokumenty Expedice 2** nebo **3**).
- **Propojení:** Korespondence zasláná Jacksonu Eliasovi prostřednictvím jeho nakladatelství Prospero House (**Carlyleovy dokumenty Amerika 6**).
- **Propojení:** Pozvánka od Jonaha Kensingtona (**Pohřeb**, strana 127).

Kanceláře nakladatelství Prospero House se nacházejí na Lexington Avenue poblíž 35. ulice. Tato skromná firma neusiluje o bestsellery, ale spíše o knihy, které si zaslouží vydání, protože budou zajímat vybrané čtenáře po několik generací.

Vyšetřovatelé si mohou domluvit schůzku nebo se jen tak zastavit – Prospero House je přátelský a neformální podnik. Majitel, Jonah Kensington, byl Eliasovým přítelem a také redaktorem všech jeho knih a ochotně si promluví s každým, kdo vyšetřuje jeho smrt.

Kensington věří, že policejní teorie o sektářské vraždě je správná; Elias byl přece vždycky poblouzněn krvavými kulty. Také si myslí, že odvážného autora konečně dostihli buď nějakí staří nepřátelé, nebo že Eliasův nový projekt byl ještě důležitější (a nebezpečnější), než se sám domníval. Elias byl podle něj přesvědčen, že Carlyleovu výpravu zmasakroval krvavý kult, ale že ne všichni hlavní představitelé výpravy byli zabiti. Je-li Kensington požádán o další informace, vyžádá si od své sekretářky složku s Eliasovou korespondencí a přečte z ní následující dopis (**Carlyleovy dokumenty Amerika 11**).

V dopise se jasně uvádí, že členové Carlyleovy výpravy mohou být naživu a že se Eliasovi podařilo najít důkazy, které jsou v rozporu se svědectvími přijatými během vyšetřování a soudního procesu v Keni. O nějakou dobu později Kensington obdržel poznámky, jak bylo slíbeno (**Carlyleovy dokumenty Amerika 12**). Elias mu pak poslal telegram z Hongkongu, že jeho pátrání pokračuje hladce.

Poté se Elias ozval až v polovině minulého měsíce (16. prosince 1924), kdy poslal telegram z Londýna. Elias v něm zněl velmi natěšeně a trochu jako blázen. Psal, že byl několik dní v Londýně, kde vyhrabal spoustu věcí. Prý viděl neuvěřitelné věci a zmínil se o plánu či spiknutí obludných, celosvětových rozměrů. Řekl, že existuje časový plán a že potřebuje najít chybějící kousky – zmínil se, že musí jet do Austrálie, ale nechtěl nebo nemohl vysvětlit víc. Telegram zakončil tím, že se prý brzy ukáže v New Yorku. Následujícího rána nastoupil na nákladní loď *Phalarope*.

Zdravím Vás ze záhlaví!

Ted' už víte, že jediné, co jsem Vám odkázal, je klamada
starosti. Kdybych byl stále naživu a mohl bych se k ali věci
vyjádřit, pochopil bych, kdybyste se rozhodli se na všechno vykašlat.
Gakla, vždyť jestli jsem záruval, je to docela vynucené znamení,
že jsem měl udělat to samé. Znáte mi ali moc dobře
a já vás taky. Kdybyste byli ten typ lidí, kteří vždycky dělají
rozumní věci, nebyli bychom tak dobří přáteli.

Stáli jste po mém boku, když jsem Vás a minulosti
potřeboval, a doufám, že mi pomůžete ještě jednou, i když je na mou
záchranu příliš pozdě. Rozplítám ulakna po celém světě, a i když je
většina z nich stále propletená, myslím, že jsem našel na něco
velkého. Carlton a Janak Vám možná sdělí více detailů - užť
z mých dokumentů a poznámek, které by Vám maily říct, že kterého
uzijka knízdu št' aucknant nejdlin, jsem jim poslal.

Vím že mi uraký postavit před zpravedlnost. Samozřejmě
předpokládám že mě zaurážili - byl by krásný trapas, kdyby mě přejela
třeba tramvaj! Dovedte mi vyjetlování až do kruavíka konce a najdete
pravdu. Nežádám Vás, abyste dopisovali mou knihu žádný z Vás nedá
doklamady klaudnou větu.

Navždy Váš přítel

Jackson

KAPITOLA DRUHÁ

Po příjezdu do New Yorku před několika dny zanechal Elias Kensingtonovi další poznámky (**Carlyleovy dokumenty Amerika 13**). Byly tak zmatené a útržkovité, že šéfredaktor došel k závěru, že Eliasovi buď přeskočilo a potřebuje půl roku v blázinci, nebo že spisovatel tak málo věří lidem, že si všechny údaje schoval do hlavy, aby je nebylo možné odhalit. Kensington tyto pozdější poznámky vyšetřovatelům ukáže jen s velkou nechutí, protože se domnívá, že jejich podivnost vrhá špatné světlo na Eliasovu přičetnost, spisovatelskou pověst a potenciálně i na Prospero House. Kensington může nechat do materiálů nahlédnout někoho, kdo není spisovatel ani redaktor, protože jeho rozpaky z Eliase budou přiměřeně menší, pokud čtenář nebude jeho kolega. Eventuálně pokud vyšetřovatelé výrazně uspějí v hodu na **Šarm, Vyřečnost** nebo **Přesvědčování**. Další možností je, že se vyšetřovatelé rozhodnou dovnitř vloupat a poznámky (které jsou ve stejné složce s Eliasovou korespondencí) ukrást; v této nestřežené budově, kde redaktoři a autoři chodí sem a tam a pracují v nepravidelných hodinách, je to jednoduchá záležitost.

Bez ohledu na to, jakým způsobem vyšetřovatelé tyto poslední poznámky získají, zjistí, že stránky jsou složené a sešité dohromady tak, aby tvořily kvart o 40 stranách. Často je nějaká stránka prázdná – může jich být ale klidně i deset nebo víc za sebou; někdy se jediné slovo opakuje na několika stránkách. Většina zápisů je psána v rozrušení a lze je přečíst jen stěží. Je však zřejmé, že všechna slova psala Eliasova ruka.

Poznámka pro Archiváře: Pro případ, že by hráči měli potíže s rozluštěním Eliasova roztřeseného rukopisu, je obsah závěrečných poznámek (**Carlyleovy dokumenty Amerika 13**) následující:

Tolik jmen, tolik podob, ale všechny stejné a směřující k jednomu cíli... Potřebuju pomoc... Příliš velký, příliš děsivý. Tyhle sny... sny, jako měl Carlyle? Podívat se do složky toho psychoanalytika... Všichni přežili! Otevřou bránu. Proč? takže ta síla a nebezpečí jsou skutečné. Oni... mnoho nitek začíná... Knihy jsou v Carlylově sejfu... Jdou si pro mě. Poskytnete oceán ochranu? Hobó, teď už se není možné vzdát. Musím to vyprávět a přimět čtenáře, aby uvěřili. Mám pro ně křičet? Křičme společně

Carlyleovy dokumenty Amerika 11

Carlyleovy dokumenty Amerika 13

8. srpna 1724

Neurobi

Drahy Janaku,

mám děležitě zprávy! Je možné, že na nějakém zasedání Carlylová expedice zemřela. Mám stopu. Místní úřady sice popírají, že by u tam mohl být nemožný kult, ale kamradci na to mají jiný názor. Nesčítel bys, co jsem všechno slyšel! Ochráň zázemí s pečlivě vybranými poznámkami!

Z takhle nějaké strojně zhotovíme!

Kren z telou.

J.

Tolik jmen, tolik podob, ale všechny stejné a směřující k jednomu cíli...

Potřebuju pomoc...

Příliš velký, příliš děsivý. Tyhle sny... sny, jako měl Carlyle?

Podívat se do složky toho psychoanalytika... Všichni přežili!

Otevřou bránu. Proč? takže ta síla a nebezpečí jsou skutečné. Oni...

Mnoha nitek začíná...

Knihy jsou v Carlylově sejfu...

Jdou si pro mě. Poskytnete oceán ochranu?

Hobó, teď už se není možné vzdát. Musím to vyprávět a přimět čtenáře, aby uvěřili.

Mám pro ně křičet? Křičme společně

První sada poznámek z Nairobi uvádí úřady, činovníky a kmeny, které Elias navštívil při hledání materiálů týkajících se kultů a jejich rituálů. Elias se zmiňuje o Rogeru Corydonovi, náměstkovi koloniálního ministra vnitra; poznamenává však, že se nic průkazného nedozvěděl. Elias odmítá oficiální verzi masakru Carlyleovy výpravy.

Druhá sada popisuje jeho cestu na místo masakru. Všimá si zejména toho, že země je tam zcela neúrodná a že všechny kmeny v kraji se místu vyhýbají s tím, že je prokleté Bohem černého větru, jehož domovem je vrchol nedaleké hory.

Třetí sadu tvoří rozhovor s jistým Johnstonem Kenyattou, který tvrdí, že povraždění Carlyleovy výpravy může mít na svědomí Kult Krvavého jazyka. Tvrdí, že kult údajně sídlí v horách a že jeho velekněžka je součástí Hory černého větru. Elias je zdvořile skeptický, ale Kenyatta na tom trvá. V uvozovkách Elias zaznamenal, že místní kmeny se Krvavého jazyka bojí a nenávidí ho, protože kmenová magie proti němu neposkytuje ochranu a protože bůh kultu není z Afriky.

Čtvrtá sada navazuje na rozhovor s Kenyattou. Elias z několika dobrých zdrojů potvrzuje, že Krvavý jazyk existuje, i když o něm nenachází žádné přímé důkazy. Vypráví se o dětech ukradených k obětování a o bytostech s velkými křídly, které prý sestupují z Hory černého větru a unášejí lidi. Kult uctívá folkloristům neznámého boha, který neodpovídá žádnému tradičnímu africkému vzoru. Elias mezi lidmi, které vyslyšel, zmiňuje tyto: „Sam Mariga, železniční stanice“, Neville Jermy, doktor Starret, poručík Selkirk a plukovník Endicott.

Pátou sadu tvoří jediný list, který Eliasovi připomíná, že je třeba pečlivě prozkoumat káhirskou část Carlyleova itineráře. Domnívá se, že důvod, proč se Carlyle vydal na zajiždku do Keni, se nachází na Nilu.

Šestá sada je dlouhý rozhovor s poručíkem Markem Selkirkem, velitelem jednotky, která našla pozůstatky Carlyleovy výpravy. Důležité je, že Selkirk říká, že těla byla pozoruhodně zachovalá vzhledem k době, po kterou ležela pod širým nebem - „skoro jako by se tomu místu vyhýbal i rozklad“. Zadruhé, na první pohled to vypadalo, že oběti roztrhala zvířata, i když mu nešlo do hlavy, jaké zvíře by mohlo těla roztrhat tak systematicky. „Nepředstavitelné. Nevysvětlitelné.“ Selkirk souhlasil, že s tím Nandijové mohli mít něco společného, ale měl podezření, že obvinění proti vůdcům byla vykonstruovaná. „Nebylo by to poprvé,“ podotkl cynicky. Nakonec Selkirk potvrdil, že mezi mrtvými nebyli nalezeni žádní běloši - navzdory tomu, co se tvrdilo při vyšetřování, byla po neúrodné pláni roztroušena pouze těla keňských nosičů.

Sedmá sada je další list. Elias narazil v nairobském baru Victoria na „Nailse“ Nelsona. Nelson byl žoldněřem Italů na somálsko-habešské hranici a poté, co podvedl své zaměstnavatele, uprchl do Keni. Nelson tvrdil, že Jacka Bradyho viděl živého v Hongkongu, necelé dva roky předtím, než Elias přijel do Keni, a dlouho poté, co keňský soud prohlásil Bradyho a zbytek výpravy za mrtvé. Brady byl sice přátelský, ale ostražitý a málomluvný. Nelson na rozhovor nenaléhal. Tato zpráva jen posílila Eliasovo přesvědčení, že hlavní členové výpravy možná ještě žijí.

Osmá sada pojednává o možné osnově knihy o Carlyleovi, ale je z větší části bezobsažná, s hesly jako „vyprávěj, co se stalo“ a „vysvětli proč“.

SETKÁNÍ S ERICOU CARLYLEOVOU

- **Propojení:** Eliasův radiogram zmiňující se o Carlyleovi (**Carlyleovy dokumenty Expedice 1**).
- **Propojení:** Sestra Rogera Carlylea (**Carlyleovy dokumenty Expedice 9–11**).

Slečna Carlyleová se v současné době nachází v sídle Carlyleů ve Westchesteru. Vyšetřovatelé ji mohou snadno najít, když si přečtou společenskou rubriku v jakýchkoli místních novinách nebo když zatelefonují zástupci kterékoli z četných Carlyleových společností nebo kanceláří. Všechny dotazy jsou předávány Bradleymu Greyovi, partnerovi advokátní kanceláře Dunstan, Whittleby a Grey. Grey je důvěrník a právník slečny Carlyleové a vyšetřovatelé na něj musejí zapůsobit, chtějí-li si s ní domluvit rozhovor.

S Greyem, který si přeje vědět, proč chtějí vyšetřovatelé slečnu Carlyleovou vidět, se dá domluvit osobní schůzka. Vyšetřovatelé ho můžou zaujmout tím, že naznačí, že Roger Carlyle žije (ačkoli vyšetřovatelé nemají důvod si to myslet, pokud si nepřečetli poznámky Jacksona Eliase; **Carlyleovy dokumenty Amerika 11 a 12**). Eventuálně může vyšetřovatelům sjednat schůzku, pokud na něj zapůsobí svými referencemi; prohlásí, že hodlají napsat „příznivou“ zprávu o Carlyleově expedici, případně nějakou podobnou zprávu, která nepošpiní jméno Carlyleů. Fungovat může i úspěšný hod na **Zámožnost** nebo **Přesvědčování**.

Pokud se vyšetřovatelům podaří Bradleyho Greye obejít, zjistí, že slečna Carlyleová je „zanepřázdňená“ a že nemá zájem diskutovat o Carlyleově expedici. Odmítne být vyslýchána na veřejných místech nebo za chůze a bez představení. Pokud vyšetřovatelé výrazně uspějí v hodu na **Výřečnost**, může se k tomu uvolit. Vyšetřovatelé se také mohou pokusit vetřít na večírek nebo benefici, které se účastní, případně se jeden či více z nich může vydávat za obchodníky, kteří vyjednávají obchod, který vyžaduje schůzku s ní.

Erica Carlyleová nechce mluvit o svém mrtvém bratrovi, jedině pokud bude ohroženo její postavení, obchodní impérium nebo pokud to vzbudí její zájem. Ačkoli by to nikdy neřekla nahlas, bratrovy excesy nesnášela a věří, že by bylo lepší, kdyby byl mrtvý – dokonce i jeho smrt, jak se soukromě vyjádřila, byla tak bizarní, že vybočovala ze slušných mezí. Ještě za svého života Roger podnik (doprava, munice, dovoz/vývoz) téměř zničil tím, že z něj odčerpal provozní kapitál. Kromě toho s Ericou špatně zacházel a nedal jí možnost mluvit do finančních záležitostí; nějakou dobu byla téměř na mizině. Od té doby, co

Erica získala kontrolu, spravuje majetek dobře a carlyleovské firmy vzkvétají. Vedení a akcionáři jsou také srdečně rádi, že je Roger Carlyle pryč.

Eventuálně se vyšetřovatel může pokusit získat zaměstnání v její domácnosti nebo se pokusit navázat přátelství s tamějšími zaměstnanci. Sledování sídla Carlyleových by mohlo fungovat, nicméně Erica občas neopouští pozemek celý týden – její práci pak zařizují její zástupci a soukromé telefonní linky.

Poznámka pro Archiváře: Tlačit na vyšetřovatele, aby vymysleli způsoby, jak s touto bohatou, krásnou a poněkud svěhlahou ženou navázat komunikaci, může být velmi zábavné. Archivář může nechat vyšetřovatele vyhodit z luxusního klubu obrovskými gorilami v přiléhavých smokinzích, nechat Carlyleovy soukromé detektivy, aby vyšetřovatele okatě sledovali a tak dále. Na žádost slečny Carlyleové místní policie vyšetřovatele vždy zadrží na základě obvinění z potulky (šikovně neurčitého obvinění, s jehož pomocí mohli pochůzkáři zatýkat pobudy, kdykoli se jim zachtělo). Pokusí-li se vyšetřovatelé napsat o Carlyleově výpravě kritický článek, můžou tak upoutat pozornost její nebo Bradleyho Greye a vyprovokovat snahu o zastavení jeho zveřejnění.

Poznámka pro Archiváře: V závislosti na tom, jak jsou vyšetřovatelé organizováni, se jejich setkání se slečnou Carlyleovou může uskutečnit v rámci jejich počátečního vyšetřování v reakci na radiogram od Jacksona Eliase a předtím, než je Elias zavražděn. V takovém případě tomu příznůsob informace, které mohou zjistit, a měj na paměti, že význam některých stop jim může, prozatím, uniknout.

SÍDLO CARLYLEOVÝCH

Panství v okrese Westchester se nachází půl hodiny severně od New Yorku, u řeky Hudson. Motorizovaným vyšetřovatelům se může naskytnout zlověstný pohled na nedalekou věznicí Sing Sing. Panství Carlyleových se skládá z elegantního třípodlažního sídla a opulentního dvouhektarového pozemku, to vše střeží 3,5 m vysoký železný plot zakončený ozdobnými špičkami. Na stráži jsou vždy dva ozbrojení strážci. Další ozbrojení muži s hlídacími psy běžně hlídají areál. Když se slečna Carlyleová vydá mimo panství, doprovází ji jeden nebo více bodyguardů, včetně Joesa Coreyho. V domě pracuje mnoho věrného a schopného služebnictva.

Taková ochrana není zbytečná. Krátce poté, co byli v Nairobi oběšeni údajní vrazi Rogera Carlylea, se kultisté pokusili vniknout do knihovny na panství ve Westchesteru a hledali předměty, které je velmi zajímaly.

Erica Carlyleová by přirozeně vznesla obvinění proti každému, kdo by se vloupal do jejího domu (vzhledem ke stupni

AMERIKA

zabezpečení to vyžaduje úspěšný kombinovaný hod na **Zámečnictví** a výrazný hod na **Nenápadnost**), ale úspěšný hod na **Výřečnost** by jí to mohl rozmluvit; má ráda rázné, vybrané mluvící lidi.

Rozhovor s Ericou

Když se vyšetřovatelům podaří domluvit rozhovor, pozvou je do sídla Carlyleů. Zde na ně bude čekat Erica a Bradley Grey. Informace, o které se Erica může podělit, jsou shrnuty níže.

Erica od začátku věděla, že Rogerova výprava do Afriky je mnohem víc než jen další z jeho bláznivých rozmarů – domnívá se, že ho fascinovalo a znepokojovalo nějaké tajemství. „Ta černoška Bunayová“ (tak označila M'Weru podle jejího pseudonymu Nichonka Bunayová) způsobila Rogerovu posedlost. Úspěšným hodem na **Psychologii** je možné nade vši pochybnost odhalit Eričin rasistický postoj ke vztahu jejího bratra s M'Weru; to, že se Roger zapletl s nevdělanou Afričankou podle ní jen pomohlo podtrhnout zvrácenost jeho vkusu. Erica netuší, jak se s ní Roger seznámil, ale ještě předtím, než si Bunayová omotala Rogera kolem prstu, začal mít podivné sny, v nichž jako by ho něco lákalo a vybízelo k nějakému činu.

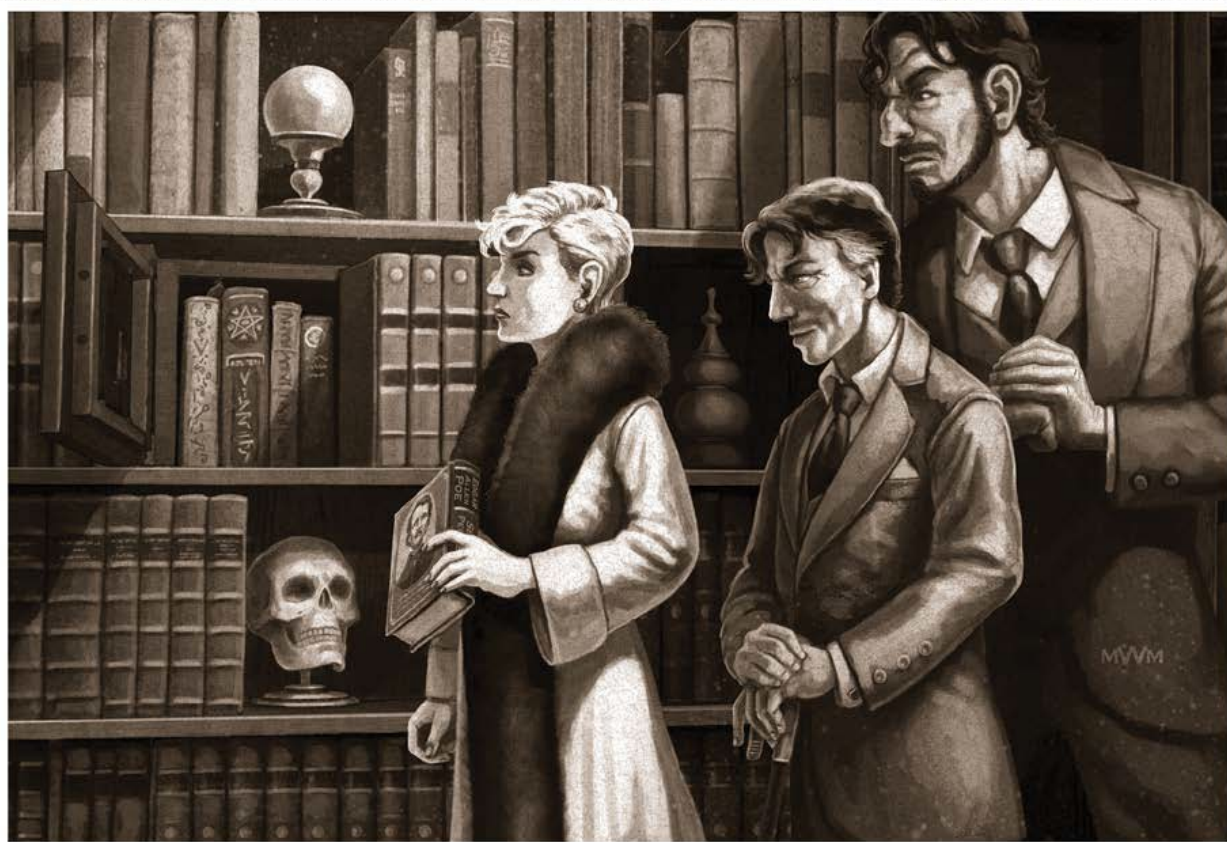
Roger se probouzel s křikem, ale naprosto odmítal o svých snech podrobněji mluvit; alespoň s ní.

Ve snaze pomoci bratrovi mu Erica doporučila, aby navštívil doktora Roberta Hustona, Iva salónů a Eričina známého. Erica se domnívá, že Huston Rogera k výpravě přemluvil (nepochybně za přispění Bunayové), a cítí se provinile kvůli tomu, že je seznámila, ale je přesvědčena, že to byla vina Bunayové, že Roger nakonec ztratil pojem o realitě. Její bratr začal na celé dny mizet a pak se najednou objevil s divokým výrazem v očích a celý šílený tvrdil, že byl v Harlemu.

Roger tvrdil, že Bunayová je královna, kněžka a že skrývá tajemství, která musí mít on. Erica chvíli africkou výpravu povzbuzovala a předpokládala, že Roger nakonec přijde k rozumu a pochopí, že Bunayová a její povídky jsou jen bláboly.

Poznámka pro Archiváře: Erica Carlyleová nezná pravé jméno M'Weru ani jejího kultu.

Vyšetřovatelé se možná budou chtít zeptat i na ostatní členy Carlyleovy výpravy.



Setkání s Ericou Carlyleovou

- **Sir Aubrey Penhew:** Erica o něm nic neví a netuší ani, proč výpravu doprovázel. „Sir Aubrey možná potřeboval peníze. Všichni ostatní kolem Rogera je rozhodně potřebovali.“
- **Doktor Robert Huston:** Uhlazený a pohledný muž, který byl podle Ericy mimořádně citlivý a vnímavý. Huston údajně jel s Rogerem, aby mohl pokračovat v jeho léčbě.
- **Hypatie Mastersová:** Erica se s ní příležitostně potkávala a neměla z ní dobrý dojem. Roger s ní několikrát chodil, ale bezvýsledně. Byla dobrá fotografka; možná to byl důvod, proč jela s ním.
- **Jack „Brass“ Brady:** Byl Rogerovi fanaticky oddaný a byl to člověk, kterému mohl Roger vždycky věřit. Carlyleovi právníci v Kalifornii zachránili Bradyho před jistým odsouzením za vraždu; stalo se tak v době, kdy Roger trávil semestr na USC (předtím ho v rychlém sledu vyhodili z Harvardu, Yaleu, Princetonu, Miskatonické a Cornellu).

Pokud si to Archivář přeje, může kromě toho uvést vybrané informace o členech výpravy, jak jsou popsány v části **Hlavní členové Carlyleovy expedice**, která začíná na straně 139. Na otázku, zda ví o někom dalším, s kým výprava jednala, ať už v Americe, nebo v zahraničí, si slečna Carlyleová matně vzpomene, že Roger najal Francouze jménem Besart, aby pro něj v Egyptě vykonal nějakou práci. Co ta práce obnášela, netuší.

Knihovna v sídle Carlylových

Erica se dodatečně zmíní, že ke konci svého pobytu doma Roger neustále četl několik starých knih. Do jedné z nich (*Pnakotické rukopisy*) nahlédla. To, co četla, ji vyděsilo, protože se zdálo, že to zdůvodňuje Rogerovo šílené jednání. Roger ty knihy uchovával ve skrytém trezoru v knihovně. I když o tom Roger neměl ponětí, Erica o trezoru věděla a uhodla kombinaci, kterou si zapsala napředsádku Poeových sebraných básní. Od té doby, co Roger odjel do Londýna, ji nenapadlo trezor otevřít, protože nechala v pracovních sídla namontovat nový a téměř nepřekonatelný trezor.

O knihách Rogera Carlyla se vyšetřovatelé mohou dozvědět také z poznámek, které Jackson Elias poslal Jonahu Kensingtonovi (**Carlyleovy dokumenty Amerika 13**). Pokud na toto téma přivedou řeč, Erica může zpočátku popírat, protože ji napadne, že staré svazky mohou mít značnou sběratelskou hodnotu a ona je bude chtít nechat ocenit (a také si nechá vyšetřovatele proklepnout, aby věděla, s kým má tu čest). Pokud na ni ale vyšetřovatelé udělají dojem, může jim dle Archivářova uvážení knihy ukázat.

V knihovně jsou pohodlná křesla, stoly a lampy na čtení, popelníky a plivátka, propracovaný železný krb v pozdním viktoriánském stylu, nádherný kulečníkový stůl z týkového dřeva a brídlice a několik tisíc svazků chráněných v neuzamče-

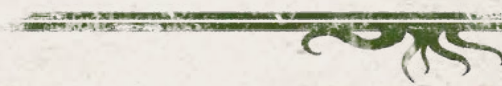


LOUPEŽ!

Pokud se vyšetřovatelé pokusí získat knihy Rogera Carlylea nezákonným způsobem, aniž by věděli, kde je zapsaná kombinace, musí se vypořádat s ochrankou panství, získat přístup do knihovny, najít úkryt trezoru ve zdi a být schopni se do něj dostat (vyžaduje to buď úspěšný hod na **Zámečnictví**, nebo páčidlo v kombinaci s extrémním hodem na **SIL**; obtížnost klesá na výraznou, pokud vyšetřovatelé vlastní náležité kasařské nástroje).

Jsou-li vyšetřovatelé chytrí, najmou si na tuto práci profesionálního kasaře. Archivář by měl mít takové lidi připravené k najmutí, ale nech, ať s nápadem přijdou vyšetřovatelé. Vhodné profily takových lidí najdete v oddílu **Námezdní síly** v této kapitole (strana 174); pokud se vyšetřovatelé rozhodnou jít touto cestou, může Archivář zvážit, zda by hráči neměli převzít role těchto drobných zločinců a zahrát si vloupání. Jeden nebo více z těchto námezdníků také může být vhodným dlouhodobým vyšetřovatelem, pokud hráči potřebují narychlo náhradu.

Pokud se vyšetřovatelé rozhodnou vyloupit knihovnu sami, jednou z možností je informovat je, že se v sídle bude konat velký večírek, který Erica pořádá. Pokud by chtěli, mohli by svou účast na večírku (ať už pozvaní, nebo ne) odehrát v rolích, najít způsob, jak dostat hosty z knihovny, zamknout její dveře a pokračovat. Takové kousky by mohly být báječnou zábavou. Při prohledávání knih v knihovně nech hráče každých 20 herních minut provést skupinový hod na **Šťěstí**. Je-li jeden z nich úspěšný, vyšetřovatel náhodou narazí na správný Poeův svazek a kombinaci, která je v něm napsaná (P15, L14, P13, L12).



ných skleněných vitrínách podél stěn. Jsou zde v kůži vázaná kompletní vydání Trollopa, Dickense, Bulwera-Lyttona, paní Radcliffové, Francise Parkmana, Alpha Waldo Emersona, raná díla George Washingtona Cablea a dalších výrazných představitelů kultury posledních sta let.

Další sekce obsahuje knihy o okultismu, ale všechny jsou nezajímavým přehledem tradiční magie. Na severní stěně knihovny je velká skříň plná starých odborných příruček v angličtině a francouzštině. Úspěšným hodem na **Bystré oko** si lze všimnout zvláštnosti: mezi těmito svazky je zastrčeno tlusté vydání Poeových sebraných básní – to, do kterého Erica zapsala kombinaci k trezoru. Za Poem se nachází malý panel, který lze odklopit. Za panelem je tlačítko, jehož stisknutím se celá skříň

posune o několik desítek centimetrů stranou a odhalí se trezor za ní. V trezoru jsou čtyři knihy: *Pnakotické rukopisy*, *Sélections de Livre D'Iwon*, *Mezi kameny* a *Žít jako bůh*. Další podrobnosti o každé z nich nalezneš v **Dodatku C: Knihy**, strana 183.

Poznámka pro Archiváře: Zejména *Žít jako bůh* (ve skutečnosti deník psaný šíleným Montgomerem Cromptonem) zmiňuje trůnní sál Černého faraona (**Carlyleovy dokumenty Amerika 14**). Citát odkazuje na tajnou Nyarlathotepovu svatyni pod vrcholem Lomené pyramidy v Egyptě. Pokud si vyšetřovatelé přečtou tuto pasáž a najdou skrytou místnost (**Nyarlathotepova svatyně**, strana 365, Egypt), připomeň jim tento popis. Crompton o Nyarlathotepovi vždy mluví jako o Černém faraonovi nebo Faraonovi temnot. V deníku se také objevují názorné popisy vražd, obětí atd. a ve všech se zmiňuje o krátkých kyjích s jedním hrotem, které kult používá k rituálním vraždám (**Místní kult: Bratrstvo Černého faraona (VB)**, strana 182, Anglie).

Archivář může chtít některé nebo všechny informace obsažené v *Žít jako bůh* zatajit, dokud vyšetřovatelé nedorazí do Londýna nebo Egypta, a pak je prezentovat jako něco, co si pamatují z deníku a co předtím zdánlivě nemělo žádný význam (například když se vyšetřovatelé poprvé setkají s krátkým kyjem s jedním hrotem).

DALŠÍ ŠETŘENÍ

Pořadí, v jakém se vyšetřovatelé setkají s postavami popsanými v této části, se může lišit (před, nebo po pohřbu atd.). Pro větší pohodlí jsou uvedeny zde v jednom oddílu.

DOKTOR PŘIJÍMÁ

- **Propojení:** Označen jako možný zdroj informací během rozhovoru vyšetřovatelů s poručíkem Poolem (**Newyorská policie**, strana 125).
- **Propojení:** Označen jako možný zdroj informací během jednání vyšetřovatelů s Rebeccou Shosenburgovou (**New York Times**, strana 145).

Adresu doktora Lemminga v hotelu Murray Hill (roh Východní 40. ulice a Park Avenue) lze snadno získat buď od poručíka Poola, nebo od slečny Shosenburgové. Dvojitě schodiště u vchodu do hotelu na Park Avenue vede nahoru do mramorem

Její vnější linie byly úchvatné a velmi zvláštní. Jejich ohavná krása mě fascinovala a okouzlovala a mysl jsem na ty bláznivé z denní směny, kteří označili polohu této místnosti za chybnou.

Smál jsem se té nádheře, o kterou přišli. Pokroucenými dveřmi k bohatě zdobenému trůnu Temnoty jsem vešel s hlubokou úctou a pokorou a spatřil jsem výjevy božské majestátnosti a znovuzrození. Po zapálení šesti světél a vyřčení vznešených slov přišel On v celé své velikosti a honosnosti Vyšších sfér a já si toužil podříznout žíly, aby můj život mohl vtéct do jeho jsoucna a jedna moje část se tak stala bohem!

obložené přijímací haly, jejíž výzdoba se od otevření hotelu v roce 1884 příliš nezměnila. Zdvorní recepční vyšetřovatele přivítá a zeptá se, zda může být nápomocen. Kdokoliv, koho recepční nezná a kdo se pokusí vystoupat po impozantním šedém mramorovém schodišti do apartmánu doktora Lemminga v šestém patře, je okamžitě napomenut. Pokud to dotyčný nevezme na vědomí, vypoklonkují ho dva elegantně oblečení portýři, kteří hlídají u vchodu do haly; jejich statistiky najdeš v profilu **Portýra z Murray Hill** na straně 167. Hotel se neštítí zavolat policii, pokud vyšetřovatelé budou působit rozruch.

Za předpokladu, že se vyšetřovatelé podřídí nebo při příchodu promluví přímo s recepčním, jsou požádáni, aby počkali, až recepční zavolá doktoru Lemmingovi a zeptá se, zda dnes přijímá hosty. Pokud vyšetřovatelé vypadají pochybně, musejí uspět v hodů na **Zámožnost**, aby recepční vůbec zavolal. Vypadají-li reprezentativně, případně mají doporučující dopis (či dostatečně působivou vizitku), pak úředník při plnění své

povinnosti neváhá. Jakmile si úředník zajistí souhlas doktora Lemminga, dovolí vyšetřovatelům vystoupit po schodech.

Setkání s dr. Lemmingem

Doktor na vyšetřovatele čeká před dveřmi svého apartmá. Vypadá potěšeně, že je vidí, a uvede je do svých okázalých, ale přeplněných pokojů. Rokokové detaily na stěnách a stropích bojují o pozornost vyšetřovatelů s přehřslí knih a zdánlivě náhodných předmětů ze všech kontinentů, které spojuje téma mýtů a folklóru.

Otázky na Eliasovu smrt a další oběti způsobí, že se postarší akademik nervózně zachichotá a pak si ze stříbrné placatky lokne svého „uklidňováku“. Neřekne jim víc, než co řekl policii – že se domnívá, že to znamená udělal africký kult smrti, nebo spíš někdo, kdo tento symbol chtěl napodobit, aby vyvolal nevraživost. Mrzí ho, když se dozví o Eliasově smrti, a je z toho naprosto vyvedený z míry. Buď má policie ve vězení nesprávného muže, nebo Adams musel mít komplice.

Pokud by se vyšetřovatelé chtěli dozvědět víc o takových věcech, jako je africký folklór a historie kultů, pak by jim mohl pomoci pan Silas N'Kwane, majitel obchodu Ju-Ju House v Harlemu. Pravidelně posílá doktoru Lemmingovi drobnosti a kultovní předměty, o nichž ví, že budou pro doktorovo studium zajímavé, a navíc si za ně účtuje velmi rozumnou cenu (viz **Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154).

Poznámka pro Archiváře: V tom, že doktor Lemming odkázal vyšetřovatele na N'Kwaneho, není žádná zlomyslnost, takže úspěšný hod na **Psychologii** nerozpozná žádné skryté úmysly, i když mluvili s Arthurem Emersonem a slyšeli jeho pochybnosti o majiteli Ju-Ju House (**Emerson Imports**, strana 138). Lemming N'Kwaneho bere přesně tak, za co se vydává – za starého, skromného prodejce afrických kmenových kuriozit.

Pokud vyšetřovatelé neuspějí ve skupinovém hodů na **Štěstí**, pak je doktor Lemming v upovídané náladě a je rád, že má naslouchající publikum. Zazvoní do hotelové kuchyně, aby objednal občerstvení, a začne vyšetřovatele oblažovat všemi možnými folklorními tématy pod sluncem, dokud se jim nepodaří utéct, což vyžaduje úspěšný hod na nějakou společenskou dovednost; Archivář může k hodů přidat přitěžující kostku, aby zohlednil smůlu vyšetřovatelů. Pokusy o použití **Zastrašování** mají za následek, že postarší pán okamžitě zavolá hotelovou ochranku.

SETKÁNÍ S MIRIAM ATWRIGHTOVOU

- **Propojení:** Dopis Jacksonu Eliasovi doručení na adresu Prospero House (**Carlyleovy dokumenty Amerika 6**).

Vyšetřovatelé se možná budou chtít vypravit do Massachusettsu a navštívit slečnu Atwrightovou osobně ve Widenerově knihovně při Harvardově univerzitě nebo s ní promluvit po telefonu. Během rozhovoru lze zjistit, že Elias hledal knihu *Temné sekty Afriky*, která z Widenerovy knihovny záhadně zmizela několik měsíců předtím, než si ji Elias vyžádal. Tím „záhadně“ myslí, že se jednoho dne prostě vypařila. „V den, kdy jsme si všimli, že kniha chybí, se ve fondu vznášel příšerný zápach.“

Slečna Atwrightová Jacksona Eliase obdivovala a vyšetřovatelům pomůže, pokud o to požádají. Její knihovna může identifikovat runu vyrytou do Eliasova čela, pokud s tím vyšetřovatelé budou mít potíže. Identifikaci může provést během příštího týdne ve volných chvílích při práci, případně to vyšetřovatel s její pomocí zvládne za 12 hodin během jediného dne. Informace, které se dozví, jsou stejné jako ty popsané v části **Informace v pokoji 410** na straně 120.

SETKÁNÍ S PROFESOREM ANTHONYEM COWLESEM

- **Propojení:** Leták k přednášce profesora Cowlese na Newyorské univerzitě, nalezený mezi věcmi Jacksona Eliase (**Carlyleovy dokumenty Amerika 7**).

Prof. Cowles pochází ze Sydney v Austrálii a v současné době působí jako profesor antropologie na Miskatonické univerzitě. Vzhledem k pozornosti, kterou na sebe strhává jeho krásná dcera Ewa, dokáže většina mladých mužů v Arkhamu bez zavání kohokoliv nasměrovat k bungalovu profesora Cowlese na Pickmanově ulici (mezi Westovou a Garrisonovou), ke Cowlesově kanceláři v Budově svobodných umění nebo ke Cowlesově oblíbenému místu, kde obědvá (bistro Grafton, poblíž vlakového nádraží Boston and Maine). Běžnými akademickými cestami – telefonem, dopisem, telegramem nebo dokonce univerzitní poštou – se ke Cowlesovi dostanou pomaleji. I když se ale vyšetřovatelé rozhodnou nejet vlakem do Arkhamu, jsou schopni tohoto vzdělance do 24 hodin zkontaktovat.

Profesor je přátelský a otevřený, informací však bohužel moc nemá. S Jacksonem Eliase se nezná, nikdy se s ním záměrně nesešel a o Eliasově životě nic neví. Četl několik jeho knih o Polynésii a Novém Zélandu, a pokud mu jeden z vyšetřovatelů odříká názvy děl, vybaví si několik podrobností.

Zaprvé: Mezi australskými domorodci kdysi existoval kult netopýra. Byl známý po celém kontinentu a bohu tohoto kultu se říkalo Otec všech netopýrů. Jeho stoupenec věřili, že když svému bohu přinesou lidské oběti, stanou se hodnými toho, aby se jim Otec všech netopýrů zjevil. Jakmile ho k tomu zlákájí, bůh si podmaní všechny lidi. Oběti procházely uličkou uctívačů, kteří je bili holemi s ostrými netopýřími zuby. Zuby byly namočené v rychle působícím jedu, který se získá val z fermentovaného netopýřího trusu, a oběti zřejmě před smrtí zešilely. Vůdci kultu na sebe údajně dokázali brát podobu hadů s netopýřími křídly, což jim umožňovalo krást oběti po celé zemi. Cowles se domnívá, že se tento kult stáhl do ústraní nebo vymizel před stovkami let. Jeho někdejší existence je důvodem, proč se začal zajímat o knihy Jacksona Eliase o současných kultech.

Zadruhé: V jednom aboridžinském cyklu písní je zmínka o místě, kde se shromažďovaly obrovské bytosti, kdesi na západě Austrálie. V písních se zpívá, že tyto bohové, kteří se vůbec nepodobali lidem, stavěli velké dřímající stěny a hloubili obrovské jeskyně. Jenže oživlé větry bohy odvály, svrhly je a zničily jejich tábor. To otevřelo cestu pro Otce všech netopýrů, který přišel do země a začal nabývat na síle.

Zatřetí: Sada čtyř přeexponovaných skleněných destiček. Na každé z nich stojí několik zpocených mužů vedle obrovských kamenných bloků, které jsou erodované a poseté jamkami, ale zjevně opracované a tvarované pro architektonické účely. Zdá se, že některé z nich zdobí zašlé rytiny. Všude jsou vidět mračna písku. Ačkoli si Cowles knihu s sebou nepřinesl, tvrdí, že jistý objevitel Arthur MacWhirr z Port Hedlandu v Austrálii si vedl deník, v němž zaznamenal několik útoků Aboridžinců na výpravu. MacWhirr údajně zaznamenal, že oběti zabily stovky malých vpichů, které připomínají dřívější kult netopýrů.

Začtvrté: Cowles vypráví příběh, který získal poblíž Arafurského moře v severní Austrálii. V něm svádí Písečný netopýr neboli Otec všech netopýrů souboj s Duhovým hadem, aboridžinským zbožštěním vody a patronem života. Duhovému hadovi se podaří přelstít a uvěznit Písečného netopýra a jeho klan v hlubinách místa, kde je hodně vody, odkud si Písečný netopýr může jen stěžovat a nemůže se vrátit, aby lidi obtěžoval.

Je-li Cowlesovi vhodně polichoceno nebo se stane terčem úspěšného hodu na **Šarm** (výrazného v případě **Výřečnosti** nebo **Přesvědčování**), ochotně shrne svou nedávnou antropologickou přednášku na Newyorské univerzitě (**Carlyleovy dokumenty Amerika 15**). Pokud se vyšetřovatelé v závislosti na tom, kde (a jak) se rozhovor odehrává, zdrží déle, než je zdrávo, do rozhovoru se zapojí Ewa a bude čím dál důrazněji naznačovat, jak je její otec zaneprázdněný.

Jakmile si vyšetřovatelé vyslechnou, co má Cowles na srdci, a poté, co jim ukáže fotografické desky (zminěné v podkladu), profesor Cowles řekne, že desky vytvořil Arthur MacWhirr a že se k němu dostaly prostřednictvím Roberta Mackenzieho, důlního inženýra a vykonavatele MacWhirrových pozůstalosti. Cowles řekne, že obdržel také MacWhirrov deník (**Carlyleovy dokumenty Austrálie 1**), ale kdyby ho vyšetřovatelé chtěli vidět, povzděchne si a začne vyprávět, že ho nemá, protože je doma v Sydney v Austrálii (**Setkání s Davidem Dodgem**, strana 461, Austrálie). Pokud by ovšem vyšetřovatelé hodlali do Austrálie odcestovat, profesor jim rád poskytne doporučující dopisy svému příteli Davidu Dodgeovi, který se tam v současnosti stará o Cowlesův dům, a Robertu Mackenziemu v Port Hedlandu (**Setkání s Robertem Mackenziem**, strana 466, Austrálie).

Poznámka pro Archiváře: Profesor Cowles ve své přednášce dokazuje, že kdysi existoval australský kult smrti Písečného netopyra, a spojuje tento kult s doklady existence Mýtu Cthulhu. Další podnět k návštěvě této vzdálené země dává vyšetřovatelům skutečnost, že deník Arthura MacWhirra (a možná i další stopy) lze nalézt v australském Sydney.

Profesor slyšel o Cthulhu a R'lyehu a nachází jisté znepokojivé paralely mezi příběhy o Písečném netopyrovi a Cthulhu. Některé polynéské legendy o nich hovoří také, i když se příběhy liší. Cowles četl *Ponape Scriptures*, „velmi znepokojivou a nechutnou knihu“. Bohužel výtisk *Ponape Scriptures*, který měla Sydneyjská univerzita, byl zapůjčen jistému Johnu Scottovi z Bostonu v Massachusetts a nikdy nebyl vrácen. (John Scott je padouch, který se objevuje v první kampani *Volání Cthulhu*, *Shadows of Yog-Sothoth* (Stíny Yog-Sothotha), která se později stala součástí souhrnného svazku *Cthulhu Classics*).

Ačkoli je Cowles velmi zvědavý a oplývá jistou osobní odvahou, musí se věnovat své kariéře a dokončit na univerzitě vědecký výzkum. On ani jeho dcera nemohou trávit pomocí vyšetřovatelům příliš mnoho hodin a profesor Cowles se k nim

nebude chtít přidat. Cowlesovi jsou spolehliví a byli by dobrými americkými kontakty, kdyby vyšetřovatelé potřebovali pomoc v zahraničí. Plánují se vrátit do Sydney za sedm měsíců, což spadá do časového rámce této kampaně, a tak by se mohli zúčastnit australské kapitoly, podle toho, kdy tam vyšetřovatelé dorazí. Jak se profesor Cowles zmínil, o jejich dům se stará kolega, profesor David Dodge (**Setkání s Davidem Dodgem**, strana 461, Austrálie), který byl by během výpravy do australské pouště ještě užitečnější než Cowles.

EMERSON IMPORTS

- **Propojení:** Vizitka nalezená po vraždě Jacksona Eliase (**Carlyleovy dokumenty Amerika 5**).

Společnost se nachází v dlouhé úzké budově na okraji řeky Hudson, kousek za Hell's Kitchen. Na obou koncích jsou nakládací rampy. Budovu tvoří sklad, který je zavalený nákladem a v jehož přední části nahoře je několik kanceláří. Arthur Emerson, muž kolem padesátky, si na návštěvu Jacksona Eliase vzpomene, a pokud se dozví o jeho smrti, vyjádří soustrast.

Elias prověřoval dovozce, aby našel spojení s Mombasou. Emerson je americkým zástupcem mombasského vývozce Ahdži Singha (**Mombasa: Hledání Ahdži Singha**, strana 396, Keňa), jehož jediným známým americkým partnerem je shodou okolností Ju-Ju House, Ransom Court 1, New York City (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Emerson řekne, že si je jistý, že Elias měl v úmyslu Ju-Ju House navštívit, aby si promluvil s vedoucím Silasem N'Kwanem.

Když se ho vyšetřovatelé zeptají na jeho názor, odpoví, že mu z N'Kwanea naskakuje husí kůže, a dodá, že to samé řekl Eliasovi. To je ve výrazném rozporu s tím, jak N'Kwaneův charakter zhodnotil Mordecai Lemming (**Setkání s dr. Lemmingem**, strana 136). Úspěšný hod na **Psychologii** však žádnou Emersonovu faleš neodhalí. Pokud si to Archivář bude přát, může se Emerson po odchodu vyšetřovatelů rozhodnout, že o Eliasovi, jeho cíli a vyšetřovatelích informuje policii.

HLAVNÍ ČLENOVÉ CARLYLEOVY EXPEDICE

Vyšetřovatelé mohou zjistit podrobnosti o historii členů Carlyleovy expedice a možná tak odhalit několik překvapení.

V Carlyleově expedici bylo pět důležitých členů: švihák Roger Carlyle, charismatický doktor Robert Huston, učený sir Aubrey Penhew, krásná Hypatie Mastersová a vynalézavý Jack Brady. Následující hesla shrnují relevantní údaje o nich, které mohou badatelé snadno získat z různých zdrojů (převážně novinových článků a osobních kontaktů), případně je můžou již znát. Ačkoli si Archivář může tyto souhrny vytisknout nebo okopírovat a rozdat, jsou koncipovány spíše jako informace, které lze zahrnout do rozhovorů, třeba těch s Ericou Carlyleovou, policií nebo s jinými postavami.

Podrobnější výzkum odhalí více událostí, ale nevnese do nich o moc víc světla. V čistě biografické rovině končí všechny výzkumy o hlavních členech slepými uličkami, v nichž si jejich veřejné vystupování a to, jací jsou v soukromí, věrohodně odpovídá.

M'Weru sice byla součástí doprovodu, ale snadno dostupné podrobnosti týkající se její minulosti naneštěstí (pro vyšetřovatele) nalézt nelze. Vyšetřovatelé mohou maximálně zaslechnout rasistické poznámky Eriky Carlyleové směřované na její adresu. Více informací týkajících se M'Weru může vyplout na povrch, jakmile se vyšetřovatelé vydají do dalších zemí.

Poznámka pro Archiváře: Je důležité si uvědomit, že písemných informací týkajících se lidí v Americe v tomto období je obecně nedostatek; historické námitky proti dokumentaci občanů ve Spojených státech utlumila nejprve druhá světová válka a poté studená válka, která následovala. Zdůrazňme, že většinu následujících informací je možné zjistit spíše při rozhovoru než při nahodilém použití dovednosti Knihovnictví.

ROGER VANE WORTHINGTON CARLYLE

- Žádný policejní záznam; žádná vojenská služba.
- Mladý Carlyle, který byl bohatý, ale otec ho zanedbával a ignoroval, toužil po pozornosti.
- Jeho právníci se vyhnuli řízení na určení otcovství, když mu bylo 17 let.
- V 18 letech se Carlyle krátce léčil z alkoholismu a ve 20 letech znovu.
- Jako zázrakem vystudoval Groton, ale v následujících třech letech mu bylo umožněno „gentlemanské ukončení

studia“ na řadě vynikajících univerzit (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell a USC).

- Když jeho rodiče zahynuli při automobilové nehodě, Carlyle jako by se vzpamatoval a následující rok si získal všeobecné uznání svých vrstevníků, příbuzných a blízkých. Když však jeho energická sestra Erica (která nezanedbávala studium) prokázala, že se lépe orientuje v rodinných záležitostech, vrátil se zpět do starých kolejí.
- Jeho bezcharakternost se potvrdila, když propadl vlivu tajemné východoafrické ženy, samozvané básničky s pseudonymem Nichonka Bunayová. Mezi policií, novináři a dalšími lidmi, jejichž úkolem je znát minulost veřejných osobností, se šířily zvěsti o zhýralostech i horších věcech.
- V tomto období začal Carlyle odčerpávat velké částky peněz z rodinných podílů, což vyvolávalo divoké hádky mezi ním, Ericou a jejich vedoucími pracovníky.
- V osobním styku zůstával Carlyle otevřený a přátelský a byl oblíbenou figurou v nablýskaných newyorských nočních podnikcích.
- V měsících před odjezdem do Egypta se zdálo, že se stáhl do sebe a zvažněl. Carlyle sice možná dospíval, cíle výpravy však zůstávaly zahalené mlhou a tajemstvím, a to i pro ty, kteří by o nich měli vědět víc.
- První Carlyle, Abner Vane Carel, byl v roce 1714 převezen do Virginie, protože byl úřady v anglickém Derbyshiru odsouzen za „škodlivou a podvratnou činnost“, kterou jinak necharakterizovaly. Abner byl nemanželským a zdiskreditovaným synem nevýznamného šlechtice z Midlands.
- Abnerův syn Ephraim se přestěhoval do Nové Anglie, přijal vznešenější příjmení Carlyle a rozumně investoval do dřevařského a textilního průmyslu, což byl základ budoucího rodinného bohatství. Během americké občanské války nashromáždili Carlyleovi obrovské jmění a prozíravý management v následujícím půlstoletí finanční impérium dále rozšířil.



DR. ROBERT ELLINGTON HUSTON

- Žádný policejní záznam; žádná vojenská služba.
- Nejmladší ze tří synů, jeho otec byl chicagský lékař, který v mládí údajně patřil k několika deviantním sektám.
- Robert Huston absolvoval s vyznamenáním Univerzitu Johnse Hopkinse. Po třech letech hodil za hlavu svou praxi v oboru oběhových chorob (i svou ženu) a odjel do Vídně studovat nejprve u Freuda a poté u Junga. Huston byl jedním z prvních Američanů, kteří se pustili do esoterického

CARLYLEOVY ZÁZNAMY

Spisy doktora Hustona byly pečlivě zabaleny do krabic, označeny a uloženy v Radě pro zdravotní záležitosti v New Yorku, v místnosti sousedící s kanceláří tajemníka. Soudní rozhodnutí nakonec rozhodlo, že tyto záznamy jsou ve skutečnosti lékařské povahy, ačkoli se tomu lékaři ze staré školy několik měsíců bránili. Jedná se tedy o důvěrné záznamy. Přístup k nim mohou získat pouze Hustonovi dědicové, pacienti nebo lékař, který prokáže dobrý důvod. Všechny tyto spisy spravuje pan Adrian Ferris, tajemník správní rady. Ferris je zarputilý a jakýkoli hod na **Výřečnost** proti němu vyžaduje výrazný úspěch; vyšetřovatel, který je praktikujícím lékařem ve státě New York, se přes něj dostane bez nutnosti hodů na dovednost (všimni si, že pro Ferrise nejsou uvedeny žádné statistiky).

Kanceláře Rady pro zdravotní záležitosti se nacházejí na Park Avenue na 61. ulici, číslo dveří 1002. Ve vstupní hale má vždy službu strážný, který prochází kanceláři jednou za hodinu mezi 18:00 a 6:00. Vyšetřovatelé provádějící nezákonnou prohlídku by měli provést skupinový hod na **Štěstí**, který určí, zda strážný zkontroluje kanceláře v době jejich přítomnosti. Pokud potřebuješ hlídačovy statistiky, použij jednoho ze strážců Ericu Carlyleové na jejím panství (**Strážci sídla Carlyleových**, strana 165, bez brokovnice). Spisy, uložené v jednoduché manilové složce nadepsané „Carlyle, Roger V. W.“, obsahují pouze několik relevantních výňatků (**Carlyleovy dokumenty Amerika 16**). Každému vyšetřovateli, který si spisy přečte, by mělo dojít, že čím více Huston Carlylea znal, tím méně byl ochoten o něm napsat. Podle potřeby může Archivář doplnit další informace, včetně zjevné koincidence se sebevraždou Imeldy Boschové.

Hustonova složka na Ericu Carlyleovou

Shrnutí složky Rogera Carlylea sice existuje, o Ericě ale moc materiálů není. V její složce je zaznamenáno několik neškodných konzultací, za které si účtoval nehorázných 90 dolarů a během kterých zjistil, že ji trápí vztahy s bratrem. Huston měl Ericu za pozoruhodného člověka a poznamenal si, že málokdy viděl někoho, kdo by byl schopný se tak dobře přizpůsobovat životním problémům. Navrhl jí, že by si rád promluvil s Rogerem.

a kontroverzního studia myslí, které se zabývalo sexuálním chováním natolik, že o něm žádný slušný člověk nemohl mluvit.

- Hustonova zdánlivě obscénní a nebezpečná minulost spolu s jeho elegantními způsoby a sardonickým humorem způsobily, že byl po návratu do New Yorku velmi žádaný. Tam si založil psychoanalytickou praxi pro velmi bohaté lidi.
- Huston si užíval slávy a proslulosti. Šuškal se, že jeho honorář činil 50–60 dolarů za návštěvu, v době, kdy si vysokoškolský profesor mohl vydělat 4000 dolarů ročně. Ženy ho považovaly za kultivovaného, pohledného, citlivého, vnímavého a svůdného.
- Mezi jeho pacienty patřil i Roger Carlyle. Ačkoli se Huston údajně vydal na výpravu s Carlylem, aby mohl pokračovat v léčbě, právě ukončil poměr se slečnou Imeldou Boschovou, která poté spáchala sebevraždu.
- Carlyle pomohl skandál ututlat, možná výměnou za to, že se Huston zúčastní expedice.
- Kolovaly také zvěsti, že Carlyle nechtěl, aby byl Huston na svobodě, zatímco on byl daleko v Egyptě. Carlyle se možná domníval, že Hustonovy mravní zásady nejsou dost silné na to, aby nevyzradil peprné informace o svém mladém pacientovi.
- Poté, co byl Huston prohlášen za mrtvého, byly jeho záznamy předány Radě pro zdravotní záležitosti státu New York. Kontroverze, která kolem toho byla, se dostala až do novin. Pokud se vyšetřovatelé zeptají, dozvědí se, že záznamy nebyly zničeny, protože si nikdo nenašel čas, aby jejich zničení schválil. V těchto záznamech jsou všechny Hustonovy poznámky týkající se Rogera Carlylea (**Carlyleovy záznamy**, rámeček vedle).



SIR AUBREY PENHEW, BARONET Z PEVENSEY

- Mladý sir Aubrey byl v roce 1898 na Oxfordu přistižen při krádeži policejní helmy.
- V letech 1901–1902 sloužil jako poručík Yorkshirské gardy, v letech 1915–1916 byl jmenován plukovníkem britské armádní rozvědky a poté odešel do výslužby kvůli zranění.
- Detaily o Penhewově veřejném životě lze snadno dohledat v publikacích *Kdo je kdo*, *Burkeho kniha peerů* atd. Sir Aubrey vystudoval s vyznamenáním klasickou literaturu na Oxfordu, ale několik dalších let strávil



První schůzka: 11. ledna 1918
 Reference: Erica Carlyleová
 Nejbližší příbuzní: Erica Carlyleová

Na naléhání své sestry mě dnes ráno navštívil pan Roger Vane Worthington Carlyle. Odmítá, že by měl problémy se svým duševním stavem, ale přiznává, že měl jisté potíže se spánkem kvůli opakujícímu se snu, v němž slyší vzdálený hlas, který volá jeho jméno. (Zajímavé je, že hlas používá druhé křestní jméno Vane, pod kterým, jak pan Carlyle přiznává, přemýšlí sám o sobě). Pan Carlyle se vydá směrem k hlasu a musí se prodírat pavučinovou mlhou, v níž ~~XXXXXX~~ volající podle všeho stojí.

Volající je muž - vysoký, vyzáblý, tmavý. Na čele mu plane obrácený symbol ankh. V návaznosti na egyptské téma (C. říká, že se o egyptské věci vědomě nezajímal) muž vztáhne k C. ruce dlaněmi vzhůru. Na levé dlani C. objeví svou vlastní tvář; na pravé dlani C. vidí neobvyklou, deformovanou pyramidu.

Volající pak spojí ruce a C. cítí, jak se vznáší do vesmíru. Zastaví se před shromážděním obludných postav; lidských postav se zvířecími končetinami, s tesáky a drápy nebo bez konkrétního tvaru. Všechny krouží kolem pulzující koule žluté energie, v níž C. poznává další vtělení volajícího člověka. Koule ho přitáhne; stane se její součástí a vidí očima, které nejsou jeho. V prázdnotě se objeví velký trojúhelník, jehož pokroucená symetrie se shoduje s vizí pyramidy. C. pak slyší, jak volající říká: „A staň se se mnou bohem.“ Když se do trojúhelníku nahnou miliony podivných tvarů a forem, C. se probudí.

C. tento sen nepovažuje za noční můru, i když mu narušuje spánek. Říká, že se v něm vyžívá a že je to skutečné volání, i když mám silný dojem, že ve skutečnosti si jeho povahou není jistý. Zdá se, že neschopnost volby charakterizuje značnou část jeho života.

18. září 1918: Říká jí M'Weru, Anastázie a Moje kněžka. Je jí posedlý, což není žádným překvapením - oddanost směřující ven je jistě jedním ze způsobů, jak zmírnit napětí způsobené vnitřní rozporuplností megalomanů. Rozhodně je to někdo, s kým soupeřím o autoritu.

3. prosince 1918: Pokud nepůjdu, C. vyhrožuje odhalením. Pokud půjdu, hra na to, že provádíme analýzu, skončí. Jaká pak bude moje role?

v Egyptě, kde prováděl průzkum a průzkumné vykopávky mezi tehdy málo známými divy na horním toku řeky až k prvnímu kataraktu a dále.

- Jak uvádí jeho oficiální životopis, sir Aubrey se zasloužil o založení několika důležitých oborů egyptologie a o několik významných archeologických objevů, zejména v Dáhšúru.
- Téměř stejně významná je Penhewova nadace v Anglii, kterou sir Aubrey založil. Ta se zasloužila o mnoho vlivných výzkumů doma i v zahraničí a o vzdělání mnoha vynikajících, ale nemajetných vědců.
- Šlechtický stav Penhewových, kteří se po celá staletí nemohli zbavit pověsti černých ovcí a lotrů, sahá až do dob Viléma Dobyvatele, kdy sir Boris Penhew získal velké majetky v západní Anglii. S výjimkou jistého sira Blaize, který byl stát za zradu a černou magii (jeho zločiny málem stály rod titul a majetek), se prosperita a prestiž Penhewů nezmensšila po celých osm století.
- Sir Aubrey má vlastnické právo k několika slavným honosným sídlům, panstvím v Londýně, Cotswoldsu, Monaku a Alexandrii (Egypt) a k městským domům v Paříži, Římě a Aténách. Je nesporně bohatý a během Velké války údajně získal nové jmění díky svým americkým holdingovým společnostem.
- Ačkoli je sir Aubrey veřejně známou osobností, o jeho soukromém životě se ví jen málo. Je to starý mládenec bez rodiny, který kromě Penhewovy nadace nemá žádné dědice. Jeho kolegové egyptologové si ho velmi váží.

SLEČNA HYPATIE CELESTINE MASTERSOVÁ

- Žádný záznam v policejním rejstříku ani záznam o veřejné službě.
- Mastersová je dědičkou zbrojařského koncernu Mastersů, jehož temné kořeny byly popsány v knize Nikolaje Steinburga *Mistři korupce*.
 - Dědeček slečny Mastersové, Aldington Masters, držel a zvětšoval majetek tím, že většinu rozhodnutí přenechával několika řídicím pracovníkům, kteří shodně činili inteligentní, dalekosáhlé a ziskové kroky. George, její otec, si tento uvolněný způsob života také osvojil a trávil svůj volný čas péčí o dceru.
 - Hypatie navštěvovala švýcarskou a francouzskou akademii a projevovala nadání na jazyky. Jejím velkým koníčkem se však stalo fotografování. Několik jejích výstav si vysloužilo dobré recenze a nadšené návštěvníky.



- Kvůli své rázné povaze se ukvapeně zapletla s katolickým marxistou Raoulem Luisem Mariou Piñerou na City College of New York. (Po úspěšném hodu na Šťěstí se blízká přítelkyně Olivia de Bernardestová svěří, že Hypatie s Raoulem otěhotněla, šla na potrat a raději utekla s Carlylem ze země, než aby se svému milenci podívala do očí.)
- Slečna Mastersová několikrát chodila s Rogerem Carlylem, ale nikdy z toho nebylo nic vážného a oba zůstali přáteli. Její přítomnost na výpravě mohla být Carlyleovým pokusem o galantnost. Nikdo vlastně neví, proč byla pozvána a proč pozvání přijala.

JACK ORIEL „BRASS“ BRADY

- Brady má v rejstříku trestů napadení, hospodské rvačky, drobné krádeže, potulku, gamblerství, opilství na veřejnosti a obvinění z vraždy, které se mu neprokázalo.
- Jako seržant námořní pěchoty sloužil Brady v Číně, delší dobu v Šanghaji a později na západní frontě ve Francii, kde získal bronzovou hvězdu a další vyznamenání.
- Těsně po válce prý působil jako žoldák v Turecku a ovládal turečtinu, arabštinu i několik čínských dialektů.
- Při jedné bitce v kalifornském Oilfieldu zřejmě uskrtil svého protivníka dřív, než ho přihlížející stačili odtrhnout, což je známkou velké síly, případně vynikající techniky (a také násilnické povahy).
- Vražda v Oilfieldu vzbudila zvědavost Rogera Carlylea, který byl právě v té době vyloučen z USC. Po hodinovém rozhovoru mezi nimi vzniklo důvěrné spojení, které udivilo všechny, kdo Carlylea znali, neboť mladík nikdy nenavazoval pevná přátelství. Carlyle povolal na obhajobu nejlepší právnícké mozky v zemi, kteří rozmetali zdánlivě jasný případ, jenž předložil okresní návladní, a znevěrohodnili výpovědi sedmi očitých svědků. Brady byl zproštěn viny na základě různých technikálií.
- Od té doby byli Jack Brady a Roger Carlyle jako jedna ruka – Brady občas pracoval jako Carlyleův osobní strážce, jindy jako jeho mluvčí. Na expedici Brady působil jako hlavní předák a provozní a podle všeho si vedl dobře.
- Bradyho přezdívkou má původ v mosazné destičce o straně asi 10 centimetrů, kterou nosí nad srdcem a která je údajně pokrytá podivnými znaky a nápisy. Dvakrát ji promáčkly kulky. Brady řekl, že jeho matka, poustevnice z Horního Michiganu, měla vize a že tuto destičku vyrobila, aby svého impulzivního syna ochránila.



HARLEM

Je místo, kde vyšetřovatelé narazí na krvavou stopu kultu a policejní korupci, načež se postaví Nyarlathotepovým přísluhovačům v New Yorku, členům Kultu Krvavého jazyka.

HARLEM VE 20. LETECH

Kdysi bohatou čtvrt Harlem začali postupně opouštět její původní bílí obyvatelé koncem 19. století, kdy začali do oblasti proudit evropští přistěhovanci, převážně italská a židovská uprchlíci. Ti zase v prvních desetiletích 20. století postupně ustupovali obyvatelům z dalších newyorských černošských komunit, stejně jako nově příchozím, kteří se do města přistěhovali v rámci velké migrace; přistěhovalcům z britských karibských kolonií a rostoucímu počtu latinskoamerických přistěhovalců, kteří se po první světové válce usazovali v oblasti, jež se stala známou jako „španělský Harlem“. Ve 20. letech byla tato oblast osídlena Afroameričany (převážně v centrálním a západním Harlemu) a irskými, italskými, židovskými a latinskoamerickými komunitami (sídlicemi převážně ve východním Harlemu).

Čtvrť byla sužována policejní brutalitou a rasovým napětím, protože se tu točili noví obyvatelé, což bylo ještě podpořeno návratem afroamerických vojáků, kteří po Velké válce toužili po bydlení, práci a uznání svých občanských práv. Po celém

městě se formovaly afroamerické gangy, které měly chránit sousedy a čtvrti před policií a bílými (obvykle irskými) násilníky. Značnou část napětí v samotném Harlemu však vyvolávalo policejní obtěžování různých etnických komunit. Zatímco *New York Age* vyzýval k tomu, aby se na násilí reagovalo ve věci slušnosti a spořádanosti, *Amsterdam News* povzbuzoval afroamerické obyvatele Harlemu k tomu, aby se ozvali a požadovali spravedlnost, avšak nezašel tak daleko, že by lobbboval za násilí.

V roce 1920 byly hranice Harlemu vymezeny přibližně 131. až 144. ulicí mezi Lenoxovou a Sedmou avenue. V roce 1928 se tyto hranice rozšířily na oblast mezi St. Nicholas Avenue a řekou Harlem (od západu na východ), mezi 110. ulicí a Central Parkem a 159. ulicí a Polo Grounds (od jihu na sever).

Harlem se ve 20. a 30. letech asi nejvíce proslavil harlemskou renesancí, rozmachem afroamerického umění, literatury, kultury a sociálního aktivismu, které dosáhly svého vrcholu v letech 1924–1929. Lidé z celého města (i země) se do Harlemu sjížděli mimo jiné na akce a přednášky do pobočky Newyorské veřejné knihovny na 135. ulici a kvůli bujarému nočnímu životu, který kvetl v nepřeberném množství klubů, nelegálních lokálů a salonů v této čtvrti. Homosexualita byla v Harlemu také více akceptována než jinde v New Yorku, ale kvůli neustálému tlaku určitých kruhů na konformitu si tito obyvatelé stále museli dávat pozor.



Strážníci hlídají v ulicích Harlemu


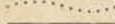
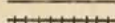
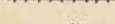
ORGANIZOVANÝ ZLOČIN

Harlem byl domovem několika frakcí organizovaného zločinu, včetně proslulého italského vyděračského gangu Černá ruka (jehož činnost do značné míry zanikla ve 20. letech v důsledku změn v americkém přistěhovaleckém právu). Byl také hřištěm židovské i italské mafie (včetně tzv. Party ze 116. ulice), která ovládala místní nelegální lokály a noční kluby, včetně slavného Cotton Clubu (který vlastnil gangster a bývalý vězeň ze Sing-Singu Owney Madden). Afroamerické gangy, zejména ty pod kontrolou Stephanie St. Clairové a Caspera Holsteina (tzv. „Bolito Kinga“), v Harlemu provozovaly nelegální loterie, aby nezasahovaly do teritorií bílých gangů (vydírání, prostituce a pašování).

HARLEM

the Heart of Upper Manhattan

EXPLANATION

-  SUBWAY STATION
-  SUBWAY ROUTE
-  RAILROAD
-  RAISED RAILWAY

0 1/4 1/2 3/4 1
SCALE IN STATUTE MILES

KEY

- 1 Trinity Cemetary
- 2 Church of the Intercession
- 3 Polo Grounds
- 4 155th Street Station
- 5 Colonial Park
- 6 College of the City of New York
- 7 Hebrew Orphan Asylum
- 8 The Cotton Club
- 9 St. Nicholas Park
- 10 Fat Maybelle's
- 11 Convent of the Sacred Heart
- 12 Ju-Ju House
- 13 New York Public Library
- 14 Amsterdam News HQ
- 15 Riverside Park
- 16 Grant's Tomb
- 17 Barnard College
- 18 Teachers' College
- 19 N.Y.C. Ticket Office
- 20 Columbia University
- 21 C. Ramsey's Office
- 22 Morningside Park
- 23 125th Street Station
- 24 Mount Morris Park
- 25 Saint Luke Hospital
- 26 Cathedral of St. John the Divine
- 27 Academy of Design
- 28 Harlem Hospital
- 29 Central Park



NEVINNÝ MUŽ

- **Propojení:** Zpráva v *New York Times* o podobnosti smrti Jacksona Eliase s řadou předchozích vražd (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**).
- **Propojení:** Setkání s Rebeccou Shosenburgovou na Eliasově pohřbu (**Pohřeb**, strana 127).
- **Propojení:** Rozhovor s poručíkem Martinem Poolem (**Newyorská policie**, strana 125).
- **Propojení:** Rozhovor s dr. Mordecaiem Lemmingem (**Doktor přijímá**, strana 135).

Během dosavadního vyšetřování měli vyšetřovatelé narazit na článek Rebeccy Shosenburgové v *New York Times* (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**), který popisuje předchozích osm vražd, stejně jako zatčení a následné uvěznění Hiltona Adamse za tyto zločiny. Případně je o nich na Eliasově pohřbu informovala sama mladá reportérka (**Pohřeb**, strana 127). Další možností je, že se o podrobnostech o uvěznění Hiltona Adamse dozvěděli od poručíka Poole během rozhovoru po Eliasově vraždě (**Newyorská policie**, strana 125), eventuálně o jeho vině a nevině mohli diskutovat s doktorem Mordecaiem Lemmingem (**Setkání s dr. Lemmingem**, strana 136).

Poznámka pro Archiváře: Ačkoli se technicky nejedná o vedlejší scénář, události z **Nevinného muže** mohou vyšetřovatelé obejít, pokud se rozhodnou ignorovat zjevné souvislosti mezi smrtí svého přítele a neoprávněným zatčením a uvězněním Hiltona Adamse. Případně se po rozhovoru s Arthurem Emersonem (**Emerson Imports**, strana 138) či dr. Lemmingem (**Setkání s dr. Lemmingem**, strana 136) vydají rovnou do Ju-Ju House. Pokud tak učiní, Archivář je může nechat zahlédnout slečnu Shosenburgovou nebo Millie Adamsovou, jak sledují přicházející a odcházející z Ju-Ju House nebo jak se těmito lidem následně lepí na paty (úspěšný hod na **Bystré oko** na zahlédnutí paní Adamsové; výrazný úspěch v případě slečny Shosenburgové). V závislosti na tom, jak se jejich návštěva v Ju-Ju House vyvrbí, je mohou kultisté sledovat také (viz **Co vidí vyšetřovatelé a Vstup do Ju-Ju House**, strany 155 a 156).

NEW YORK TIMES

- **Propojení:** Autor zprávy spojující Eliasovu vraždu s těmi, které byly spáchány dříve (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**).
- **Propojení:** Pracoviště Rebeccy Shosenburgové a rozsáhlý novinový archiv.

V ústředí *New York Times*, které nyní sídlí v nedávno rozšířené budově na Západní 43. ulici 229, a nikoli v kancelářích, po

STARÝ VERSUS NOVÝ

Týdeník *New York Age*, který vycházel v Harlemu, reprezentoval hodnoty střední třídy, které se začalo říkat „Staří černoši“ (bohatší konzervativní vrstva, která žila v New Yorku od jeho prvopočátků a která z větší části věřila, že přijetí lze dosáhnout pouze přizpůsobením se očekávaním bělochů). Jeho protipól, týdeník *Amsterdam News*, který reprezentoval „Nové černochy“, se soustředil více na problémy a události týkající se Harlemu a propagoval politické sebevyjádření a skutečnou rovnost.

nichž bylo pojmenováno Times Square, je rušno jak v mraveništi. Přijdou-li sem vyšetřovatelé před návštěvou Eliasova pohřbu a budou hledat novináře, který napsal článek spojující jeho smrt se smrtí dalších osmi lidí (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**), nasměrují je do zpravodajského oddělení zabývajícího se zločiny a k úhlednému a upořádanému stolu slečny Shosenburgové. Slečna Shosenburgová je sice překvapená, že je vidí, ale tajně je nadšená, že si může o případu popovídat s Eliasovými přáteli. Tím spíš, když prozradí, že byli na místě vraždy. Když však vyšetřovatelé přijdou na Západní 43. ulici až po pohřbu, na Rebecchino pozvání, bude nepokrytě potěšena a značně se jí uleví, že si udělali čas na návštěvu.


Shosenburgová již vytáhla příslušné výstřižky týkající se Adamsových vražd ze svého alba, takže jsou připraveny k tomu, aby je ukázala vyšetřovatelům. Zatímco zprávy týkající se prvních dvou mrtvých neuvádějí, že by mezi nimi byla jednoznačná souvislost (navzdory podivnému symbolu vyrytému na čele), u třetí vraždy se již podobnosti objevují. Policie si však s úmrtími lámala hlavu, zejména proto, že se mezi oběťmi nepodařilo najít žádnou jinou souvislost než jejich návštěvy Harlemu, na čemž není nic pozoruhodného, uvážíme-li, jak je tato oblast po setmění oblíbená.

Je-li Shosenburgová dotázána, svěří se, že má podezření, že mezi jednotlivými vyšetřováními neprobíhala přílišná koordinace nebo sdílení informací, protože první těla byla nalezena v různých policejních okrscích. Dokonce i poté, co byl celý případ postoupen kapitánu Robsonovi ze 14. okrsku v Harlemu, nedošlo k velkému pokroku, dokud nebyl na místě osmé vraždy zatčen Hilton Adams. Je-li jí známo, kapitán Robson se dostal do čela vyšetřování díky tomu, že většina pozdějších mrtvol se objevila buď v Harlemu, nebo na jeho okraji, což ještě podpořila prohlášení doktora Lemminga, že se na tom podílel africký kult smrti.



NA ULICÍCH

Pro ty, kteří se chtějí v Harlemu orientovat podle moderních map New Yorku, od 20. let 20. století došlo k několika změnám názvů: Lenox Avenue je nyní označována také jako Malcolm X Boulevard, Sedmá avenue je známá jako Adam Clayton Powell Jr. Boulevard a Osmá avenue je Frederick Douglass Boulevard, zatímco 125. ulice je Dr. Martin Luther King Jr. Boulevard.



Poznámka pro Archiváře: Pokud si vyšetřovatelé získali důvěru poručíka Poole, pak z rozhovoru s ním vyplyne, že kapitán Robson za tuto pozici lobbval již na začátku, aby mohl nadále potírat to, co označoval za „rušivé elementy“ ve svém okrsku.

Ačkoli se Shosenburgové nepodařilo najít žádné konkrétní důkazy, domnívá se, že Robson je v lepším případě nekompetentní, v horším případě zkorumpovaný a může být zodpovědný za falešné obvinění Hiltona Adamse. To vše potvrzuje to, co poručík Poole mohl vyšetřovatelům říct, a to jak o úmrtích, tak o svých podezřeních týkajících se jeho kolegy (**Newyorská policie**, strana 125).

Za předpokladu, že vyšetřovatelé vezmou její obavy o situaci Hiltona Adamse vážně a budou ochotni se věci dále zabývat, pak Shosenburgová nabídne, že je seznámí s Millie Adamsovou, Hiltonovou manželkou (**Setkání s Millie Adamsovou**, níže). Nabídne také, že přesvědčí Hiltona Adamse, aby vyšetřovatele v Sing Singu přijal, pokud by s ním chtěli mluvit přímo (**Návštěva u Old Sparkyho**, strana 150). V této chvíli, kdy se Adamsova poprava blíží, pro ni nejsou motivy vyšetřovatelů, proč se případem zabývají, důležité. Pokud existuje šance, že schrástí něco, co by mohlo prokázat buď Robsonovu korupci, a tím zpochybnit přesvědčivost Adamsova odsouzení, případně odhalit skutečného viníka, využije toho. Kromě toho by si na tomhle příběhu mohla udělat kariéru. Pokud budou souhlasit s oběma schůzkami, požádá Shosenburgová vyšetřovatele, aby to nechali na ní; ona se jim ozve s časy a místy, jakmile to bude možné.

Poznámka pro Archiváře: Schůzky, které Shosenburgová domluví, se mohou konat, kdykoli si to Archivář přeje, takže se mohou uskutečnit ve vhodných okamžicích rozvíjejícího se vyšetřování.

SETKÁNÍ S MILLIE ADAMSOVOU

- **Propojení:** Nabídka představení od Rebeccy Shosenburgové (**New York Times**, strana 145).
- **Propojení:** Zmínka Hiltona Adamse o tom, že se stále snaží jeho případ vyřešit (**Návštěva u Old Sparkyho**, strana 150).

Slečna Shosenburgová kontaktuje vyšetřovatele v místě jejich bydliště a sdělí jim termín a místo setkání s Millie Adamsovou. Schůzka se sice má uskutečnit v Harlemu, ale ne v domě Adamsových, nýbrž v divadle Lafayette, známém také jako „Krásný dům“, na 132. ulici a Sedmé avenue.

Millie Adamsová a Rebecca Shosenburgová čekají na vyšetřovatele pod markýzou divadla. Jakmile všichni dorazí, Millie Adamsová uvede vyšetřovatele do elegantního vestibulu, kolem pokladen a šaten a projde do hlediště. Když paní Adamsová prochází kolem, zdraví ji různé uklízečky a další členové personálu a usmívají se na ni. Zdá se, že znají i slečnu Shosenburgovou.

V hlavním sále naplno svítí světla, když Millie ukazuje vyšetřovatelům místa uprostřed hlediště. Opatrní vyšetřovatelé se možná budou chtít ujistit, že jsou v hledišti sami. Na první pohled se zdá, že ano – pokud ovšem již na své vyšetřování neupozornili N'Kwaneho a M'Dariho. V takovém případě, pokud vyšetřovatelé neuspějí v hodů na skupinové **Štěstí**, je zpozzdáli poslouchá špeh sekty. Pokud ho výrazným hodem na **Bystré oko** zahlédnou, může následovat honička divadlem a ulicemi Harlemu (protože žádný špión se nezdržuje pestnými souborji).

MÍSTO, KDE HRAJÍ KVALITNÍ HRY

Divadlo Lafayette

Sedmá avenue a 132. ulice

NEJVĚTŠÍ A NEJBOMBASTIČTĚJŠÍ
DIVADLO V HARLEMU. PODÍVEJTE
SE NA HERCE A HEREČKY VAŠÍ
BARVY KŮŽE V BROADWAYSÝCH
DRAMATECH. KVALITNÍ HRA
KAŽDÝ TÝDEN.

SEDADLA SE REZERVUJÍ ŠEST TÝDNŮ PŘEDEM



PULP: V KŘÍŽOVÉ PALBĚ

Pokud dojde k honičce, může to vyšetřovatelům způsobit nejrůznější komplikace, zejména pokud jsou převážně běloši. Kultista není hloupý (použij **Kultistu č. 6** z rámečku **Průměrní kultisté Krvavého jazyka (NY)**, strana 170) a ví, že za takových okolností je pro něj křik o pomoc nejlepším způsobem, jak utéct. Mladý Afroameričan, kterého pronásleduje bílý „gang“, vzbudí pozornost a přijde mu na pomoc dav místních obránců. Vyšetřovatelé se dost možná budou muset spolehnout spíše na své přesvědčovací schopnosti než na pěsti, pokud se budou chtít ze situace dostat.

Pokud na místo, podle uvážení Archiváře, přilákají policii, mohou se vyšetřovatelé ocitnout v centru menších pouličních nepokojů, protože policie se vrhne na jejich obranu bez jakýchkoli otázek. Důsledky s ohledem na jejich pokusy dosáhnout spravedlnosti pro Hiltona Adamse a Jacksona Eliase by mohly být vážné – přitěžující kostka ke všem hodům na sociální interakci při jednání s harlemskou komunitou (navíc ke všem postihům, které by Archivář mohl uplatňovat, aby ilustroval nedůvěru k „cizincům“) – protože se rychle rozkřikne, co se stalo. Na druhou stranu, pokud už policisté o vyšetřovatelích vědí, protože je na ně upozornil M'Dari, můžou se rozhodnout zachovat zdrženlivost v naději, že se obyvatelé o věc postarají za ně, případně můžou výjimečně místním s těmito očividnými potížisty pomoci. Archivář může také požadovat hod na **Příčetnost** (ztráta 0/1k4) po všech zúčastněných, pokud výtržnosti vyústí ve smrt jednoho nebo více neviných kolemjdoucích.



Poznámka pro Archiváře: Pokud je v divadle slídil, Millie Adamsová je v nebezpečí, ať už ho vyšetřovatelé odhalí, nebo ne. Je-li kultista spatřen a pronásledován dříve, než Millie stihne s vyšetřovatelem promluvit, Millie uprchně domů, sepíše, co ví, a pošle to Shosenburgově do *New York Times*, čímž zajistí, že její vědomosti zůstanou zachovány pro případ, kdyby se jí něco stalo. Tento čin tak umožňuje vyšetřovatelům získat většinu informací z oddílu **Znalosti Millie Adamsové**, ale bez možnosti klást jí otázky. Pokud slídila neodhalí, je Milliein osud zpečetěn a do konce týdne bude mrtvá. Záludní Archiváři mohou chtít její smrt hodit na vyšetřovatele; M'Dari spatří způsob, jak se zbavit jí i jich jedním šmahem (což je obzvláště pulpová vari-

anta). Případně se může rozhodnout, že ji převtělí do jednoho ze svých *ciimba* strážců (**Strážci obětní síně**, strana 157).

Millie Adamsová je při rozhovoru s vyšetřovatelem pochopitelně ostražitá. Pokud je některý z nich policista, je potřeba výrazný hod **Šarm** nebo **Přesvědčování**, jinak z ní příběh nevymámí. Pokud jimi nejsou, rozhovor o Eliasovi a jejich dosavadním vyšetřování ji přesvědčí, že by mohli dokázat manželovu nevinu. Pokud se jí zeptají, proč se schůzka koná v divadle, odpoví, že tam pracuje od jeho otevření jako hudebnice a zpěvačka, a dokud je nepozná, nehodlá je zvát k sobě domů.

Znalosti Millie Adamsové

I když se jí její manžel nesvěřil se vším, co věděl o úmrtích a zmizeních v Harlemu v posledních letech, jedno nebo dvě svá podezření jí řekl. Od té doby se je snažila potvrdit sama.

Za předpokladu, že si vyšetřovatelé v průběhu rozhovoru získají její důvěru, je Millie požádá o dohodu: Pokud budou souhlasit s tím, že se pokusí jejího manžela očistit, poskytne jim informace, které by mohly vést ke skutečným vrahům. Teď, když Hiltonovi přátelé patrně vzdali boj kvůli strachu a zastrasování, nemá se na koho jiného obrátit a ví, že úřady neberou její podezření vážně.

- Hilton si začal dělat starosti, když před několika lety začali mizet místní obyvatelé Harlemu. Když se počet zmizení zvýšil, Hilton se obrátil na skupinu přátel z hospody, kde se všichni scházeli (U Teddyho, dva bloky od divadla Lafayette), z nichž všichni sloužili u Harlemských pekelníků. Začali organizovat hlídky, aby se pokusili ochránit členy komunity, a zároveň se snažili zjistit, kdo je za to zodpovědný. Policie ve 14. okrsku totiž odmítla brát věc vážně.

Poznámka pro Archiváře: Vyšetřovatele, kteří chtějí ve věci pokračovat a promluvit si s Hiltonovými přáteli, může Millie nasměrovat (**Dobří přátelé Hiltona Adamse?**, strana 149).

- Dokonce i poté, co se před několika lety začala objevovat zohavená těla, policie stále odmítala cokoli podniknout a tvrdila, že příčinou je násilí gangů a pouliční loupeže. To navzdory prohlášením o africkém kultu smrti od „nějakého starého cvoka, který má příliš mnoho času“ (Robsonův popis Mordecaie Lemminga).
- Hilton a jeho přátelé se zaměřili na souvislost s kultem smrti a podařilo se jim v Newyorské veřejné knihovně objevit zmínku o jakémsi dávno zaniklém kultu z východní Afriky. Její manžel jí neřekl, jak se jmenuje, a policie zabavila

deník, v němž měl všechny poznámky týkající se případu. Millie si vzpomíná, že její manžel používal v deníku jako záložku proužek červené látky. Má podezření, že to mělo nějaký význam, ale policie ho také zabavila.

- Pokračující činnost skupiny se nelíbila policii, která Hiltona varovala, že to může mít neblahé důsledky. Na několik Hiltonových přátel vyvíjeli nátlak také jejich zaměstnavatelé; příslušníci staré konzervativní gardy, kteří se obávali, že činnost skupiny by Harlem jen znevážila, zejména všechny ty nesmysly se sektami, které (podle nich) jen nahrávaly představám bělochů o černoších coby nevzdělaných divoších. Toto ještě podpořili jejich církevní představitelé v řadě kritických kázání.
- Přestože ji manžel do svého pátrání nezahrnoval, zmínil se, že podle něj v Harlemu působí kult, který pravděpodobně, stejně jako všechny ostatní zločinecké gangy, platí policii, aby nad jeho aktivitami zavírala oči.
- Jednou v noci, krátce před jeho zatčením, Millie zaslechla, jak se její manžel zmínil o názvu „Ju-Ju House“ svému příteli Needhamu Johnsonovi, který pracuje jako reportér v *New York Age*.
- Její manžel byl zatčen v září 1924 poté, co byl nalezen, jak stojí nad tělem bělocha středního věku ve špinavé uličce nedaleko harlemské pobočky Newyorské veřejné knihovny. Policie, kterou údajně zburcoval křik umírajícího, tvrdila, že Hilton při konfrontaci odhodil zakrvácený nůž. Hiltonův vojenský nůž bylo údajně nalezen na místě činu a tvořil jádro obžaloby proti němu, ačkoli si Millie nepamatuje, že by si její manžel někdy nůž s sebou na hlídku bral.

Pokud je někdo z vyšetřovatelů povoláním právník nebo se v právu vyzná, dotaz na případné probíhající odvolací řízení v manželově případě přiměje Millie k těžkému povzdechu. Peníze na obhajobu Hiltona Adamse vybrali jejich sousedé a návštěvníci hospody U Teddyho, protože newyorská Společnost pro právní pomoci usoudila, že jeho případ není hodný toho, aby na něj přidělili jednoho ze svých advokátů. Měli dost peněz pouze na zaplacení soudního procesu a jednoho odvolání. Peníze už jsou však pryč, takže je jen otázkou času, kdy jejího manžela odvedou na elektrické křeslo. Pokud ovšem vyšetřovatelé nenajdou něco, co by jeho jméno očistilo.

O Ju-Ju House

Na dodatečnou otázku ohledně Ju-Ju House Millie odpoví, že se jedná o obchod s africkým uměním v Ransom Court, který provozuje jistý Silas N'Kwane (**Hrůza v Ju-Ju House**, strana 154). Když po zatčení svého manžela začala areál sledovat,

všimla si, že jednou za měsíc se do obchodu v časných ranních hodinách nahrne 20–30 lidí. Časově se to shoduje s dobou, kdy její manžel a jeho přátelé chodili na hlídky. Návštěvníci byli různorodí; někteří z nich byli podle ní pobudové a spodina, zatímco jiní vypadali jako lidé, s nimiž její manžel pracoval na stavbě (tj. dělníci). Osobně však žádného z nich nepoznala.

Jednou paní Adamsová viděla, jak do Ransom Court v noci, kdy se tam konalo shromáždění, asi hodinu před příchodem „hostů“, vnáší bedny. Připouští, že ve sklepech pod Ju-Ju House může být jen velmi exkluzivní ilegální nálevna (koneckonců podobných podniků je ve sklepech po celém městě spousta) a že bedny mohou obsahovat jen zásoby alkoholu. Má však hrozný pocit, že vzhledem k tomu, že zmizení podle všeho také korespondují s nocemi, kdy se konají shromáždění, existuje pro obsah beden zlověstnější vysvětlení. Viděla, že do Ransom Court chodí i policejní detektivové, a to za denního světla; samo o sobě to není nutně neobvyklé, ale je možné, že si tam šli vyzvednout úplatky od Silase N'Kwaneho, pokud je 14. okrsek tak zkorumpovaný, jak její manžel předpokládal.

Když ji některý z vyšetřovatelů upozorní na nebezpečí, kterému se vystavuje, zřetelně jí to podráždí. Odpoví, že má dost rozumu na to, aby se k obchodu nepřibližovala přímo, a do Ransom Court, natož do Ju-Ju House nikdy fyzicky nevstoupila. Jednou se jí podařilo dostat se do činžovního domu s výhledem na dvůr, ale přiznává, že ji při tom málem zahlédl jeden z lidí postávajících v uličce, takže to od té doby nezkoušela.

Výrazně úspěšný hod na **Psychologii** během rozhovoru odhalí, že něco zatajuje. Další přemlouvání (a výrazně úspěšný hod na **Šarm** nebo **Přesvědčování**) ji přiměje prozradit, že se obává, že pokud se záležitost brzy nevyřeší, nejenže jejího manžela popraví, ale že i ona sama se může stát obětí. Buď to nějak naraří policii, nebo ji zabijí skuteční vrazi. Dokud je ale šance, musí se snažit dál. Ví, že Hilton by pro ni udělal totéž, kdyby tomu bylo naopak.

Další kroky

Pokud vyšetřovatelé udělají na Millie Adamsovou dobrý dojem a ona usoudí, že jsou ve své touze pomoci upřímní, nabídne, že přesvědčí Hiltona, aby s nimi promluvil, a doplní tak úsilí Rebeccy Shosenburgové. Na druhou stranu, pokud se vyšetřovatelům Milliinu důvěru získat nepodaří, odejdou z divadla Lafayette bez několika cenných stop hodících se při pátrání po lidech, kteří stojí za Eliasovou vraždou, a bez doporučení pro manžela. Pokud navíc během některého z rozhovorů s Millie neuspějí ve stupňovaném hodu, všechny následné hody na sociální dovednosti, které se odehrají během návštěvy jejího

manžela, budou ovlivněny přitěžující kostkou, protože ho před jejich chováním varuje. Hilton Adams bude se setkáním přesto souhlasit, ale hlavně proto, aby se ujistil, že vyšetřovatelé nejsou součástí policejního spiknutí, jehož cílem je chytit jeho ženu do pastí.

DOBŘÍ PŘÁTELE HILTONA ADAMSE?

- **Propojení:** Zmínka Millie Adamsové (*Znalosti Millie Adamsové*, strana 147)

Millie Adamsová může vyšetřovatelům poskytnout jména a popisy těch, kdo tvořili jádro vyšetřovacího týmu jejího manžela: Needhama Johnsona, Douglase Fellese, Arta Millse a Jackieho Wallace (viz **Důležité osoby: Amerika**, strana 107). Dodá také, že nejjednodušší je bude najít v hospodě U Teddyho, kam po práci rádi chodí žvanit, načež se vydají domů na večeři (nebo v případě Arta Millse do práce). Rebecca Shosenburgová skupinu také zná, i když se s nimi setkala jen jednou nebo dvakrát, a není schopná je vyšetřovatelům představit. Millie není ochotná vyšetřovatele doprovodit, protože se na skupinu

stále zlobí, že opustila jejího manžela, i když v koutku srdce plně chápe proč. Na tento krok jsou vyšetřovatelé sami.

Hospoda U Teddyho je hojně navštěvovaný dělnický klub nedaleko divadla Lafayette. Cizinci nebo ti, o nichž je známo, že dělají problémy, musí o tom, že by měli být vpuštěni dovnitř, přesvědčit velkého vrátného (podle potřeby použij profil **Portýra z Murray Hill**, strana 167). Přes den je Teddy abstinentský, ale po zavírací době se otvírá suterénní ilegální lokál pro štamgasty. Interiér je prostě, ale pohodlně zařízený, se stoly a kabinkami kolem stěn. Centrální stoly se dají odstranit kvůli večírkům a tanečním zábavám a na vzdáleném konci jediné místnosti je malé pódium. Jednu stěnu lemuje bar, kde se podávají limonády, teplé nápoje a omezená nabídka jídel. Osvětlení je dostatečné, i když prostory zahaluje hustý cigaretový a doutníkový kouř, čemuž ještě napomáhá ušmudlané přední okno.

Pokud se vyšetřovatelé vydají k Teddymu po skončení pracovní doby, pak se dotaz u baru na některého z mužů jmenovaných Millie Adamsovou setká s jednou ze dvou reakcí: předstíraným nezájmem (pokud jsou vyšetřovatelé cizinci nebo si nic nekoupí), nebo lehkým pokývnutím směrem k boxu naproti baru (pokud jsou vyšetřovatelé dostatečně moudří,



Setkání s dobrými přáteli Hiltona Adamse

aby řekli, že se snaží pomoci Hiltonu Adamsovi). I když má Krvavý jazyk oči a uši na mnoha místech, k Teddymu se mu nikdy nepodařilo proniknout, takže takové uvedení pravděpodobně neupoutá pozornost nesprávných lidí (i když to by vyšetřovatelé neměli vědět).

Čtveřice mužů se tiskne ve svém boxu a popíjí kávu. Pokud se je vyšetřovatelé rozhodnou chvíli pozorovat, než se k nim přiblíží, uslyší, jak si povídají o příšerném počasí a o tom, jak je teď život pod psa. Většinou však čtveřice mužů sedí v nenuceném tichu, jelikož jde o staré přátele. Pokud vyšetřovatelé dorazí dříve během dne (řekněme v době oběda), muži tam jedí. Kdykoli jindy během dne je v boxu usazený pouze Art Mills.

Setkání pravděpodobně neproběhne hladce: každý z mužů cítí hluboký pocit viny za to, že svého přítele zanechal jeho osudu, a každý má své důvody, proč se nechce do dalšího vyšetřování zapojovat, ať už jde o jistotu zaměstnání, bezpečí rodiny, nebo ztrátu naděje. Úspěšný výrazný hod na **Psychologii** odhalí neštěstí skupiny, což může být páka, kterou vyšetřovatelé potřebují, aby je přiměli k rozhovoru. Kriticky neúspěšný nebo neúspěšný stupňovaný hod však pravděpodobně zapříčiní, že vyšetřovatelé budou vyhozeni z baru, protože řeknou něco nevhodného, což způsobí Johnsonův výbuch.

Za předpokladu, že vyšetřovatelé muže neurazí, neřeknou jim o moc více informací, než které jim již řekla Millie Adamsová, s výjimkou následujících:

- Po nějaké době přišli na to, že se v souvislosti se zmizením utváří určitý mustr: obvykle se ztrácejí dva lidé každý měsíc, někdy i více.
- Jednou při hlídce se Hiltonovi podařilo napadení přerušit a útočníka zahnat. Při boji utrl pruh červené látky z jakési podivné masky, kterou měl útočník na sobě. Nedlouho poté mu policie začala vyhrožovat.
- Kromě toho kusu látky, který si policie vzala, neexistuje žádný fyzický důkaz. Všechno ostatní bylo založeno čistě na pozorování a domněnkách. Vše bylo zaznamenáno v Hiltonově deníku, který policie vzala rovněž. Pravděpodobně už ani neexistuje.
- Hilton byl přesvědčen, že vypátral novou stopu; něco, co souvisí s Ju-Ju Housem, ale byl zatčen dřív, než mohl své podezření potvrdit.
- Chodit do novin s historkami o policejním šikanování a brutalitě nebo o pokusu to celé zamést pod koberec nemá smysl. Všichni už dobře vědí, že policie je placená za to, aby přivírala oči, a nikdo nebude věřit jejich slovu víc než slovu bílého policejního kapitána. Kromě toho, jak už zmínili, nemají žádné fyzické důkazy, které by jejich verzi podpořily.

Přestože muži nejsou vůči vyšetřovatelům otevřeně nepřátelští, nejsou-li vyprovokováni, atmosféra během rozhovoru bude pravděpodobně napjatá. Nemají nic proti tomu, aby se vyšetřovatelé případem dále zabývali. Když se však chystají k odchodu, Jackie Wallace tiše podotkne, že by si vyšetřovatelé měli uvědomit, že je kruté vzbuzovat v ženě naděje, pokud nemají v úmyslu dotáhnout pátrání do hořkého konce, ať bude vypadat jakkoli; spravedlnost není jen pro mrtvé.

Poznámka pro Archiváře: Někteří Adamsovi přátelé a společníci mohou pochopitelně nést nelibě, že se jim do jejich problémů vtírají lidé zvenčí, ale uvědomují si, že mohou vyšetřovatele využít jako nástroj k vyřešení současné patové situace, aniž by ohrozili sami sebe. Pokud některý z vyšetřovatelů nepochází z Harlemu nebo s ním nemá úzké osobní vazby, jsou v jejich očích, pokud jde o to, jak se postaví kapitánu Robsonovi, vyženou Krvavý jazyk nebo osvobodí Hiltona Adamse, postradatelní. Při jednání s kýmkoli, kdo spadá do této kategorie, jsou vyšetřovatelé odkázáni sami na sebe, pokud nedokážou přijít s řešením, které by takovým obyvatelům umožnilo zapojit se, aniž by ohrozili sebe nebo své rodiny; v takovém případě by se postavili za vyšetřovatele a poskytli jim veškerou možnou podporu. Existuje však spousta obyvatel, kteří nejsou tak chladně pragmatičtí a ochotně nabídnou svou pomoc kdykoli a kdekoli je jí zapotřebí.

NÁVŠTĚVA U OLD SPARKYHO

- **Propojení:** Kde je uvězněn Hilton Adams (**Carlyleovy dokumenty Amerika 9**).
- **Propojení:** Poručík Poole se zmíní, že Adams byl zatčen za několik vražd, které se podobaly vraždě Jacksona Eliase (**Newyorská policie**, strana 125).
- **Propojení:** Setkání s Rebeccou Shosenburgovou, Millie Adamsovou a Adamsovými bývalými přáteli (**New York Times**, strana 145; **Setkání s Millie Adamsovou**, strana 146; respektive **Dobří přátelé Hiltona Adamse?**, strana 149).

Věznice Sing Sing, postavená v průběhu tří let (1825–1828) pod pohrůzkou zastřelením vězni z druhé newyorské věznice Auburn, se stala třetí městskou věznicí a vznikl z ní také výraz „brodit se řekou“ pro uvěznění. Věznice byla postavena vedle vesnice Sint Sinck (nebo Sinck Sinck), od níž je odvozen její název, na východním břehu řeky Hudson a leží přibližně 50 km severně od New Yorku. Věznice měla tak špatnou pověst, že se v roce 1902 Sint Sinck přejmenoval na Ossining, aby se od tohoto nedalekého zařízení distancoval.

Podmínky v Sing Singu, který byl původně spravován takzvaným auburnským systémem, se začaly měnit na počátku 20. století, zejména za ředitele Lewise E. Lawese, který začal úřadovat v lednu 1920. Kromě rozsáhlého stavebního programu, který měl nahradit původní přeplněné a rozpadající se cihlové cely, zavedl Lawes také vzdělávací a rekreační programy, které měly vězně napravit a převychovat, ne jen potrestat. Navzdory svému reformnímu programu však Lawes během svého 21letého působení dohlížel na popravu 303 vězňů.

První vězeň byl popraven elektrickým proudem v roce 1891 ve speciálně postaveném „Umrlčím domě“, kde byli odsouzení k smrti drženi v kamenném vězení ve vězení. Elektrické křeslo, přezdívané „Old Sparky“, usmrtilo toho dne další tři muže. Do roku 1916 se všechny popravy ve státě New York konaly v Sing Singu, což v roce 1920 vedlo k zahájení stavby nového Umrlčího domu, který byl o dva roky později uveden do provozu.

Do věznice se dá z New Yorku dostat vlakem (nejbližší stanice: Ossining; železniční trať vede přímo přes věznici), po silnici nebo lodí. Za předpokladu, že vyšetřovatelé souhlasí se setkáním s Hiltonem Adamsem, zorganizuje Rebecca Shosenburgová návštěvu při první dostupné příležitosti; pravděpodobně pár dní poté, co promluví s Millie Adamsovou. Pokud si to bude přát Archivář nebo vyšetřovatelé, může je Shosenburgová do vězení doprovodit.

Umrlčí dům v Sing Singu se nachází v dolním rohu věznice, hned vedle řeky. Jakmile vyšetřovatele u hlavního vchodu prohledají, zda nemají zbraně (vše, co by se za ně dalo označit, jim je po dobu návštěvy zabaveno), doprovodí je mlčenlivý vězeňský dozorce z kopce a přes železniční trať do Umrlčího domu. Ve dvoupatrové cihlové vstupní budově je přivítá George Brunton, zástupce ředitele, který má zařízení na starosti (viz **Méně důležité NP**, strana 117; všimni si, že Brunton nemá statistiky).

Setkání s Hiltonem Adamsem

Zatímco Brunton doprovází vyšetřovatele přes vstupní budovu do cely Hiltona Adamse, vysvětluje jim, že s Adamsem můžou mluvit 30 minut přes mřížce cely. Nesmějí si s vězněm vyměňovat žádné předměty; jakýkoli pokus o to bude mít za následek ukončení rozhovoru a vyvedení z areálu.

Adamsova cela je stíněná, je v ní dost místa jen na toaletu, postel s kovovým rámem a malý stůl a židli. Není zde žádné vnější okno; jediné přirozené světlo proniká do cely z oken na druhé straně chodby, která směřují do vnitřních dvorů Umrlčího domu. Adams na ně čeká, sedí na okraji postele, co nejbližší mřížím cely.

„Podal bych vám ruku,“ řekne s rozpačtým úsměvem, „ale asi by se to nesetkalo s pochopením, co, pane Bruntone?“ Brunton zavře nepřítelště přátelskou odpověď a ustoupí o pár kroků dozadu, aby jim dopřál trochu „soukromí“.

Adamsův postoj je sice zdvořilý, ale skeptický. Mrzí ho, že došlo k další vraždě, a ví, že jich bude víc, pokud pachatele někdo nezastaví. Odpoví vyšetřovatelům na jejich otázky – koneckonců vážili dlouhou cestu, aby ho viděli. Podle toho, o čem s Adamsem vyšetřovatelé mluví, může ve vymezeném čase sdělit některé nebo všechny následující informace:

- Má podezření, že ke zmizením dochází už několik let, i když nedokáže říct, jak dlouho. Začal si jich všimnout až po návratu z války v roce 1919, ale mohly se dít mnohem dříve.
- Jakmile si všiml, že se něco děje, uvědomil si, že ke zmizením dochází každý měsíc. Všechna se odehrála během novu – což dává dokonalý smysl, pokud se chystáte někoho unést.
- Na druhou stranu se zdálo, že vraždy nemají žádný pevný časový rozvrh; vypadalo to, že k nim dochází v reakci na něco konkrétního. Je si jistý, že tu poslední (vlastně osmou, omluví se) provedli, aby ji na něj hodili.
- K vraždě nebyl použit jeho nůž; měl dost rozumu na to, aby si s sebou na hlídku svoje bolo nebral, když věděl, že všechny předchozí oběti byly zabity velkým nožem. Místo toho nosil na ochranu svůj armádní revolver. Trvá na tom, že nůž mu byl ukraden, když policie prohledávala jeho byt, a později byl potřísněn krví oběti, aby bylo zajištěno jeho usvědčení.

Poznámka pro Archiváře: Bolo, vydávané americkým pěchotním jednotkám, je velikostí i tvarem velmi podobné oblíbené zbrani sekty, panze, což Robsonovi jen usnadnilo, aby vraždu hodil na Adamse.

- Krátce před svým zatčením však objevil další spojitost: všechny únosy a vraždy se odehrály ve vzdálenosti větší než dva bloky od Západní 137. ulice mezi Lenox Avenue a řekou Harlem, a to kromě té, za kterou byl zatčen. Mimo tuto oblast se únosy rozprostíraly v okruhu asi kilometr a půl západně od řeky Harlem.
- Místa nálezů těl byla rozptýlenější a někdy zasahovala do sousedních policejních okrsků.

Poznámka pro Archiváře: Místo Eliasovy smrti se vymyká vzoru, protože se nachází daleko za Harlemem. Pokud to někdo zmíní Adamsovi, ten nadnese, že sekta byla nejspíš natolik zoufalá, že jednala mimo svůj obvyklý rajon.



Hilton Adams, nevinný muž

- V návaznosti na výroky Mordecaie Lemminga v tisku o africkém kultu smrti našli v Newyorské veřejné knihovně zmínku o takzvaném „Kultu Krvavého jazyka“, který měl údajně vazby až v Keni. Jediným místem v oblasti, které mělo spojitost s Afrikou, byl obchod jménem Ju-Ju House, který vedl muž jménem Silas N’Kwane a které odtud dostávalo pravidelné zásilky zboží. Přestože tento obchod fungoval už léta, něco mu na tom místě nahánělo husí kůže.
- Než si pro něj přišla policie, nestihl si Ju-Ju House moc prohlédnout, ale sledoval odtud až do kavárny na 139. ulici a Šesté avenue, která se nacházela nad nelegálním lokálem U Tlusté Maybelle, svalnatého Afričana s oholenou hlavou, kterému bylo asi mezi třicítkou a čtyřicítkou. Nikdo se dvakrát nehrnul do toho o něm mluvit a několik lidí Adamse varovalo, aby to nechal být, ale i tak se mu podařilo zjistit jeho jméno: Mukunga M’Dari. Je si jistý, že ten, kdo za vraždami stál, právě tehdy usoudil, že už představuje moc velkou hrozbou. Ačkoli Needham Johnson o jeho podezření ohledně Ju-Ju House věděl, neměl příležitost říct o M’Darim ostatním.

Pokud se vyšetřovatelé ještě nesetkali s Millie Adamsovou, pak Hilton zmíní, že se jí možná podařilo shromáždit další důkazy, přestože ji prosil, aby toho nechala. Pokud vyšetřovatelé viděli kultisty, kteří zavraždili Eliase, a popíše Adamsovi jejich pokrývky hlavy, ten potvrdí, že jejich masky velmi připomínají tu, kterou měl na sobě útočník, kterého se mu podařilo zahnat. Ať už Eliase zabil kdokoli, nepochybně stojí za zmizení a úmrtími v Harlemu.

I kdyby měli další témata k rozhovoru, Brunton rozhovor ukončí přesně po třiceti minutách, ačkoli se za to bude velmi omlouvat. Jak podotkne, vždycky se můžou vrátit jindy, pokud Adams nebude mít do té doby dostaveníčko s Old Sparkym.

Pokud si to Archivář přeje a pokud vyšetřovatelé ještě nepozornili M’Dariho na svou přítomnost, pak jeden ze strážných v Sing Singu podá Robsonovi zprávu, že za Adamsem přišla skupina cizinců. To by mohlo vyvolat návštěvu Robsonových chlapců (**Šikana hochů v modrém**, níže). I kdyby už M’Dariho a Robsona na jejich existenci někdo upozornil, návštěva v Sing Singu by mohla předznamenat důraznější snahy kultu o to, aby vyšetřovatele od případu odradili.

ŠIKANA HOCHŮ V MODRÉM

V závislosti na tom, jak rafinovaně vyšetřovatelé pátrají po Harlemu, se mohou do značné míry vyhnout pozornosti policie. Pokud však navštíví Ju-Ju House ještě předtím, než si promluví s Rebeccou Shosenburgovou, Millie Adamsovou nebo některým z přátel Hiltona Adamse, případně pokud se jim podaří vyvolat menší výtržnosti před divadlem Lafayette (**V křížové palbě**, strana 147), pak je jen otázkou času, kdy kapitán Robson pošle některé ze svých mužů, aby si s nimi v klidu promluvili.

Jako první přijde malá skupinka uniformovaných policistů (jeden na vyšetřovatele; použij profil **Pochůzkáře**, strana 163). Pokud jsou vyšetřovatelé převážně běloši, pak hlídka projeví jistou zdrženlivost, ale vzkaz je jasný: o lidi, kteří se budou snažit vyvolat v této čtvrti nepokoje, bude náležitě postaráno. Pokud jsou vyšetřovatelé z jiných etnik nebo nejsou Američané, pak pravděpodobně dojde k fyzickému střetu. Policie se je sice nesnaží zabít, ale dá jim jasně najevo: nepleťte se do toho. Přítomnost vyšetřovatelek na jejich taktice nic nezmění. Pokud se budou bránit, hrozí vyšetřovatelům i zatčení. To by však mohlo přinést i své výhody, protože by se tak dostali do přímého kontaktu s kapitánem Robsonem.

Pokud se ukáže, že jejich „malý rozhovor“ nepomohl, pošle Robson několik svých detektivů, aby si s nimi promluvili znovu (použij profil **Služebně mladšího detektiva**, strana 163). Jejich taktika je v podstatě stejná, i když výhrůžky se z vágních stávají zcela konkrétní (protože Robson měl mezitím čas vyhrabat nějaké informace o tom, kdo vyšetřovatelé jsou). V závislosti na tom, co se stalo, když našli Eliasovo tělo, mohou výhrůžky zahrnovat například naznačení, že by nebylo příliš těžké přesvědčit poručíka Poola, že za smrtí jejich přítele stojí oni. Pokud je někdo z vyšetřovatelů z New Yorku, pak jsou snadným terčem i jejich rodiny, což je osvědčený způsob.

Poznámka pro Archiváře: Pokud vyšetřovatelé předtím provedli obhlídku Ju-Ju House (aniž by je chytili), přinejmenším jednoho z detektivů, kteří je přijdou zastrašit, viděli, jak odchází z Ju-Ju House a dává si něco do náprsní kapsy obleku.

Pokud vyšetřovatelé stále strkají nos tam, kam nemají, jsou na základě vykonstruovaných obvinění zatčeni (jak bylo zmíněno v kapitole **Setkání s Ericou Carlyleovou**, strana 132, potulka se vždycky hodí) a odvléčeni na 14. okrsek k výsledku samotným kapitánem Robsonem. Případně – v případě, že už byli u Hiltona Adamse – je Robson nechá předvést, aby zjistil, co vědí.

Setkání s kapitánem Robsonem

Pokud se vyšetřovatelům podaří vymoci si setkání s kapitánem Robsonem, ať už tím, že přijdou na 14. okrsek a požádají ho o rozhovor, nebo tím, že se nechají zatknout během vyšetřování v Harlemu, je Robson přinejmenším zpočátku samý úsměv a šarm. Bude se snažit co nejnepříjemněji zjistit, co vědí, ale pokud pojme pocit, že si s ním zahrávají nebo odmítají odpovídat pravdivě na jeho otázky, začne projevoval svou pravou povahu.

Úspěšným hodem na **Zámožnost** lze zjistit, že kapitán je na člověka s běžným platem až příliš dobře oblečený, což podpoří Pooleovo a Rebecchino podezření, že Robson bere úplatky.

Žádost vyšetřovatelů o setkání s kultistou, kteří zavraždili Eliase (pokud byli někteří z nich zadrženi a vyšetřovatelé vědí, že je Robson nechal přesunout), se setká s důrazným odmítnutím. Je-li dotázán proč, vymluví se na oficiální postupy, a to i když je jeden nebo více vyšetřovatelů policista nebo advokát, ke kterému by mohl projevit profesionální zdvořilost. Pokud je to neodradí, šibalsky se usklíbne: „Řekněme, že měli při příjezdu malou nehodu a nejsou ve zdravotním stavu, kdy by mohli přijímat návštěvy.“

Je-li vyšetřování na počátku a vyšetřovatelé se ještě nepustili do zkoumání kultu v Ju-Ju House, případně se po okolí vyptávají na Hiltona Adamse, Robson je důrazně varuje, že se jen snaží dbát na jejich bezpečnost, protože v Harlemu se mohou dít „nehezké věci“. Jakmile řekne svoje, nechá vyšetřovatele jít.

Pokud vyšetřovatelé získají konkrétní fyzické důkazy o tom, co se ve sklepě v Ju-Ju House děje (**Vyřizování si účtů s kultem**, strana 159), mohou na Robsona úspěšným hodem na **Přesvědčování** nebo **Zastrašování** zatlačit tak, aby se k celé záležitosti přiznal. Trvá na tom, že o tom, co se tam dole dělo, nic nevěděl – předpokládal, že šlo o nelegální lokál „jako každý jiný“, a za pár dolarů neměl problém přimhouřit oko. Možná se dokonce nechá přesvědčit, aby na Ju-Ju House uspořádal zátah a vykoupil se tak. Že vraždy hodil na Hiltona Adamse, přizná pouze za nejkrajnějších okolností. Ví, že jeho muži nepromluví; takovou loajalitu u nich má.

HRŮZA V JU-JU HOUSE

S přibývajícím důkazem začne být nad slunce jasné, že všechny stopy týkající se vraždy a zmizení vedou do Ju-Ju House. Jaká tajemství se tam skrývají a jak se vyšetřovatelům povede, jakmile se odváží vstoupit dovnitř?

- **Propojení:** Obchod provozuje Silas N'Kwane, jehož jméno vyšetřovatelé našli na zadní straně vizitky Arthura Emersona (**Carlyleovy dokumenty Amerika 5**).
- **Propojení:** Doporučí ho Mordecai Lemming jako dobré místo, kde se lze informovat o afrických kultech smrti (**Setkání s dr. Lemmingem**, strana 136).
- **Propojení:** Zmíní ho Hilton i Millie Adamsová jako místo související s pokračující sérií zmizení a vražd v Harlemu (**Setkání s Hiltonem Adamsem a Znalosti Millie Adamsové**, strany 151, resp. 147).

Tento obchod s africkým uměním se nachází v Harlemu, na adrese Ransom Court 1, v zaneřádné uličce kousek od Západní 137. ulice, východně od Lenox Avenue. Tato krátká ulička ústí do čtvercového, šest krát šest metrů velkého dvora. Jediné dveře vedoucí ze dvora jsou dveře do Ju-Ju House a zadní dveře opuštěné zastavárny, která má výlohu na 138. ulici. Při nočních setkáních se na dvoře až do začátku rituálu potloukají tři kultisté, kteří se vydávají za opilce a hlídají (použij **Průměrného kultistu Krvavého jazyka (NY)**, strana 170). Hlídky v jinou dobu jsou na uvážení Archiváře.

Poznámka pro Archiváře: Nov případá na 24. a 25. ledna 1925, což znamená, že vyšetřovatelé můžou, ale nemusí přerušit probíhající obřad. Podle toho, kdy se do Ju-Ju House vydají.

OBHLÍDKA PODNIKU

Rozhodnou-li se vyšetřovatelé zvolit nenápadný přístup místo toho, aby dovnitř prostě vtrhli, mohou o Ju-Ju House a jeho návštěvníků získat informace několika způsoby.

Kladení otázek místním

Ransom Court obklopují přeplněné činžáky a je na něj vidět mnoha okny; jedna z budov musí být ta, o které se zmínila Millie Adamsová (**Znalosti Millie Adamsové**, strana 147). Pokud vyšetřovatelé vyslechnou obyvatele, dozvědí se, že jednou za měsíc chodí do obchodu velmi pozdě v noci podivní lidé a cizinci; v tu dobu jsou také slyšet podivné zvuky. Někdy se koná více než jedno setkání měsíčně, ale těch se účastní méně lidí a vymykají se obvyklé rutině.

Poznámka pro Archiváře: Vzhledem k míře policejní agrese v této části Harlemu mají všichni vyšetřovatelé, kteří jsou sami příslušníky policie, při jednání s obyvateli této oblasti přitěžující kostku na všechny hody na sociální interakci. Pokud se některý z vyšetřovatelů již účastnil nepokojů na jiném místě Harlemu (**V křížové palbě**, strana 147), pak má přitěžující kostku i on. Policejní postavy mohou mít maximálně jednu přitěžující kostku bez ohledu na to, zda se nepokojů účastnily, či nikoli.

Zastavárna

Pokud rozhovory s obyvateli bytových domů nic nepřinesou nebo pokud vyšetřovatelé dávají přednost vlastnímu pozorování, mají dvě možnosti: buď si najdou vhodné okno v některém z činžáků, odkud budou dění pozorovat (nájemníci nic nenařítají, pokud vyšetřovatelé neruší nebo zjevně nedělají něco, co by přitáhlo nežádoucí pozornost), nebo se mohou pokusit využít opuštěnou zastavárnu jako základnu, ze které budou Ju-Ju House špehovat.

Ti, kteří se rozhodnou prázdnou zastavárnu využít, musí nejprve přijít na to, jak se do ní dostat. Mohli by to zkusit přes zabeďené vstupní dveře (úspěšný hod na **Zámečnictví** nebo **SIL**), ačkoli vzhledem k tomu, že se nacházejí na hlavní ulici, je pravděpodobné, že jakýkoli hluchý přístup přitáhne něčí zájem (úspěšný skupinový hod na **Štěstí** zabrání nežádoucí pozornosti). Eventuálně se mohou pokusit vstoupit do budovy zadními dveřmi z Ransom Court, které jsou ale ze dvora zamčené na visací zámek (úspěšný hod na **Zámečnictví** nebo výrazně úspěšný hod na **SIL**). Načasování je pro úspěch nejdůležitější, ačkoli po setmění by vyšetřovatelé měli mít potřebné soukromí, a to během většiny nocí.

Vnitřek zastavárny je zaprášený a je tam třeskutá zima. Často se tam ozývá šramocení a nacházejí se tam zjevné známky přítomnosti hlodavců a řady prázdných prosklených skříní a polic. Zdá se, že vypínače světel nefungují. Ačkoli jsou tu vyšetřovatelé pod střechou, a tudíž je to příjemnější než na ulici, není to v žádném případě pohodlné místo. Zevnitř zastavárny lze mírně pootevřít zadní dveře, aby bylo škvírou vidět vchod do Ju-Ju House.

Sledovat Ransom Court ze zastavárny není bezpečné. Každý den nebo noc, kdy jsou dveře otevřené, hrozí, že vyšetřovatelé budou odhaleni, zejména případnými policisty nebo návštěvníky kultu. Pokud kultista nebo policista uspěje v hodu na **Bystré oko** (obtížnost se upraví podle **Nenápadnosti** vyšetřovatele, který pozoruje skrz pootevřené dveře), pak si uvědomí, že je špehován. Okamžitě o tom informuje N'Kwaneho, který informaci předá Mukungovi M'Darimu, což může vyvolat konfrontaci s kultisty i s policií, podle přání Archiváře.

Pokud je nějaký vyšetřovatel natolik pošetilý, že se nechá odhalit, když sleduje Ju-Ju House na vlastní pěst, existuje reálné nebezpečí, že se stane dalším členem M'Dariho *ciimbü* nebo příští potravou čakoty.

Co vidí vyšetřovatelé

Pokud vyšetřovatelé nestráví pozorováním Ju-Ju House významnější množství času, je nepravděpodobné, že by se jim podařilo zahlédnout jeden z každoměsíčních rituálů. V závislosti na tom, jak okatě se vyšetřovatelé při svém pátrání chovali, může být svolána zvláštní schůzka, na které se bude diskutovat o tom, co by se s nimi mělo dělat, a vyšetřovatelé budou mít „kliku“, že uvidí, jak se v ranních hodinách do Ju-Ju House valí neobvyklé množství lidí.

Během dne

Během oficiální provozní doby chodí do obchodu a z něj jen málo lidí. Většinou jsou to Afroameričané a obvykle v obchodě stráví asi 10–15 minut, než zase odejdou, občas s nějakým balíčkem v ruce. Dle Archivářova uvázení mohou mít vyšetřovatelé štěstí a spatří příchozí zásilku z Emerson Imports. V takovém případě tyto bedny neobsahují žádné předměty související s Mýtem, jen několik zajímavých náboženských předmětů, masek a nástrojů.

Během denní hlídky mohou vyšetřovatelé spatřit tři pozoruhodné osoby. Jednou z nich je elegantně oblečený běloch ve věku kolem 25 let. Úspěšným hodem na **Bystré oko** lze zjistit, že pod sakem nosí zbraň. Uvnitř se zdrží jen několik minut a při odchodu je vidět, jak si do vnitřní kapsy saka strká něco, co podezřele připomíná napěchovanou obálku. Vyšetřovatelé muze poznají, až ho příště uvidí (pokud se s ním už nesetkali): je to jeden z podřízených kapitána Robsona, který si přišel vyzvednout týdenní výplatu.

Druhým je malý postarší Afroameričan s řídkými vlasy, oblečený do staromódního obleku. To je majitel obchodu Silas N'Kwane, který zřejmě budovu opouští jen v době oběda a na chvíli po zavíračce, aby se navečerel v nedalekém bistru.

Třetí odpovídá popisu svalnatého Afričana s oholenou hlavou, který jim dal Hilton Adams: Mukunga M'Dari. Pokud se vyšetřovatelé rozhodnou M'Dariho sledovat, velebněz Kravavého jazyka je, za předpokladu, že si jich nevšimne, zavede na jedno ze tří míst.

- První je špeluňka U Tlusté Maybelle, nacházející se v suterénu kavárny na 139. ulici a Šesté avenue – jde o stejné místo, kam ho Adams vystopoval. Ačkoli je klientela poměrně etnicky smíšená, většinu tvoří afričtí přistěhovalci, z nichž většina se o M'Darim dozvěděla dost na to, aby se

ho bála a vyhýbala se mu. Někteří říkají, že oplývá zvláštní mocí, takzvaným ju-ju. A mají pravdu.

- Druhým místem jsou doky na řece Hudson, nedaleko Emerson Imports, kde je M'Dari zaměstnán.
- Třetím místem je ošuntělý pokoj v East Side na 129. ulici. Pokud se vyšetřovatelé rozhodnou vniknout dovnitř, když je M'Dari jinde, najdou v místnosti karimatku na spaní, několik kusů oblečení a řadu kikujských obřadních předmětů, včetně masek, štítů a dřevěných řezbářských prací; úspěšný hod na **Bystré oko** odhalí tři lahvičky s podivnou tekutinou ukryté v dřevěné skřínce, na níž je vyřezána třínohá příšera s mohutným chapadlem místo obličeje. Úspěšným hodem na **Mýtus Cthulhu** lze zjistit, že jde o hrubé vyobrazení Krvavého jazyka a že lahvičky jsou Vesmírná medovina (ta je jednou z ingrediencí potřebných později v kampani, aby bylo možné vypořádat se s Neitokretiným podvazkem; **Zničení Neitokretina podvazku**, strana 363, Egypt).

Zpozoruje-li M'Dari vyšetřovatele, kteří ho sledují, nebude nijak reagovat, aby nevzbudil podezření. Místo toho se hned, jakmile to bude možné, spojí s kapitánem Robsonem a požádá ho, aby záležitost vyřešil (**Šikana hochů v modrém**, strana 153). Když se to ukáže jako neúčinné, zorganizuje M'Dari malý únos. Za cíl si vybere nejmenšího nebo dle vzezření nejzranitelnějšího z vyšetřovatelů a při první rozumné příležitosti (buď když je sám, nebo s maximálně jedním dalším vyšetřovatelem) vyšle šest kultistů, aby ho unesli. Cíl musí výrazně uspět v hodě na **Bystré oko**, aby si uvědomil, že je pronásledován, a poté se může pokusit o útek. Pokud je chycen, je zatlučen do přepravní bedny a odvezen do sklepa v Ju-Ju House (**Sklep**, strana 157).

Po zavírací době

Pokud se vyšetřovatelům jedné noci poštěstí být svědky toho, jak kultisté přicházejí na schůzku nebo rituál, podrobnosti o tom, co vidí, jsou popsány v části **Obřady Krvavého jazyka v Ju-Ju House** (strana 159). Úspěšným hodem na **Bystré oko** lze zjistit, že jednoho z mužů viděli přesouvat bedny v Emerson Imports. Spatřili-li vyšetřovatelé vrahy Jacksona Eliase, ale nepodařilo se jim je zadržet, pak také vidí, jak vstupují do budovy.

Každý, kdo byl uvnitř obchůdku a viděl, jak do Ju-Ju House vstupují desítky kultistů, si uvědomí, že musí být propojený s další místností nebo se sklepem, jinak by se tam všichni ti lidé nevešli. Pokud se vyšetřovatelé rozhodnou Ju-Ju House nesledovat, ale naváží přátelské vztahy s obyvateli bytovky, může jim někdo zavolat, až si sousedé příště všimnou, že do obchodu pozdě v noci vchází spousta lidí.

VSTUP DO JU-JU HOUSE

Pokud by vyšetřovatelé chtěli zvolit přímočařejší postup, případně se do Ju-Ju House vydají bezprostředně po rozhovoru s Arthurem Emersonem (**Emerson Imports**, strana 138) nebo Mordecaiem Lemmingem (**Setkání s dr. Lemmingem**, strana 136), zjistí, že průčelí na dvoře se skládá z výlohy a prosklených dveří. Obojí je zakryté závěsem, takže do interiéru není vidět. Ve výloze jsou vystaveny právě umělecké předměty z Afriky. Podle ručně psané cedule, která je opřena v dolním rohu výlohy, je otevírací doba obchodu od 9 do 17 hodin, v neděli je zavřeno a obědvá se mezi 12. a 13. hodinou.

Interiér obchodu má rozměry jenom 4,5 na 6 metrů a stará se o něj pouze Silas N'Kwane. Další místnost podobných rozměrů, kde N'Kwane bydlí, je ukryta za tlustou dekou v zadní části provozovny. Samotný obchod je špinavý, zaprášený a zavale- ný africkými kmenovými artefakty a cetkami – ďábelskými maskami, bubny s koženou blánou, vycpanými modely žiraf, vyřezávanými pakoni, tupými ručními zbraněmi určenými k vystavení, slonovinovými prasaty bradavičnatými a tak dále. Obchod působí tísnivým, znepokojivým dojmem, zvláště když se do něj vyšetřovatelé vloupají v noci (viz **Vloupání do Ju-Ju House**, níže). Úspěšným hodem na **Okultismus** lze zjistit, že některé kultovní předměty jsou tradičními součástmi rituální magie různých afrických kultur. Žádný z těchto suvenýrů není vyšetřovatelům bez znalosti afrických tradic k užítku. Nejsou vidět žádné předměty související s Mýtem Cthulhu.

Za věcmi zaházenou prosklenou skříňkou, která slouží jako pult, stojí starý vrásčitý Afroameričan zabalený do červené deky (úspěšný hod na **Antropologii** identifikuje deku jako *šuku*, kterou obvykle nosí příslušníci masajských kmenů, což N'Kwane není). Přivítá vyšetřovatele bezzubým úsměvem, pak se představí a zeptá se, jestli hledají něco konkrétního. Za předpokladu úspěšného hodu na **Bystré oko** si vyšetřovatel všimne klíče visícího na koženém řemínku na jeho krku.

Poznámka pro Archiváře: Klíč, který má N'Kwane na krku, je od západky na dveřích do sklepa. Jedním ze způsobů, jak ho získat, je výrazně úspěšný hod na **Hbité prsty**, i když kreativní vyšetřovatele jistě napadnou i jiné.

N'Kwane může, ale nemusí vědět, kdo vyšetřovatelé jsou. Záleží na tom, kam je jejich vyšetřování až dosud zavedlo a zda je Eli- asovi vrazi viděli, nebo ne. Pokud o nich neví, pak v něm otázka na africké kultury smrti okamžitě vzbudí podezření a pečlivě si uloží do paměti podrobnosti o každém vyšetřovateli, aby je později sdělil M'Darimu. Pokud o nich ví, pak se bude zdvořile zajímat o vše, co mu vyšetřovatelé chtějí říct, ale bude si hrát na nevinátka (ačkoli úspěšný hod na **Psychologii** prozradí, co má za lubem). Pokud vyšetřovatelé stále nebyli na seznamu

lidí, které má sekta sledovat, nyní se na něm ocitli. M'Dari na ně nasadí sledovače, aby zjistil, kam ještě chodí a s kým mluví. Sledovače lze spatřit pomocí výrazně úspěšného hodu na **Bystré oko**.

Pokud vyšetřovatelé navštíví obchod během provozní doby, je 25% šance, že v době jejich příchodu bude v obchodě přítomno malé množství nevinných zákazníků. Archivář by měl vyzvat ke skupinovému hodu na **Štěstí** – pokud je neúspěšný, jsou v dosahu také tři kultisté. Pokud nejsou přítomni žádní zákazníci ani kultisté a N'Kwane se obává o svůj život, jedná tak, jak je popsáno v jeho záznamu v části **Důležité osoby: Amerika**, strana 107. Vyběhne do ulice a bude křičet o pomoc před zloději a vrahy.

Vloupání do Ju-Ju House

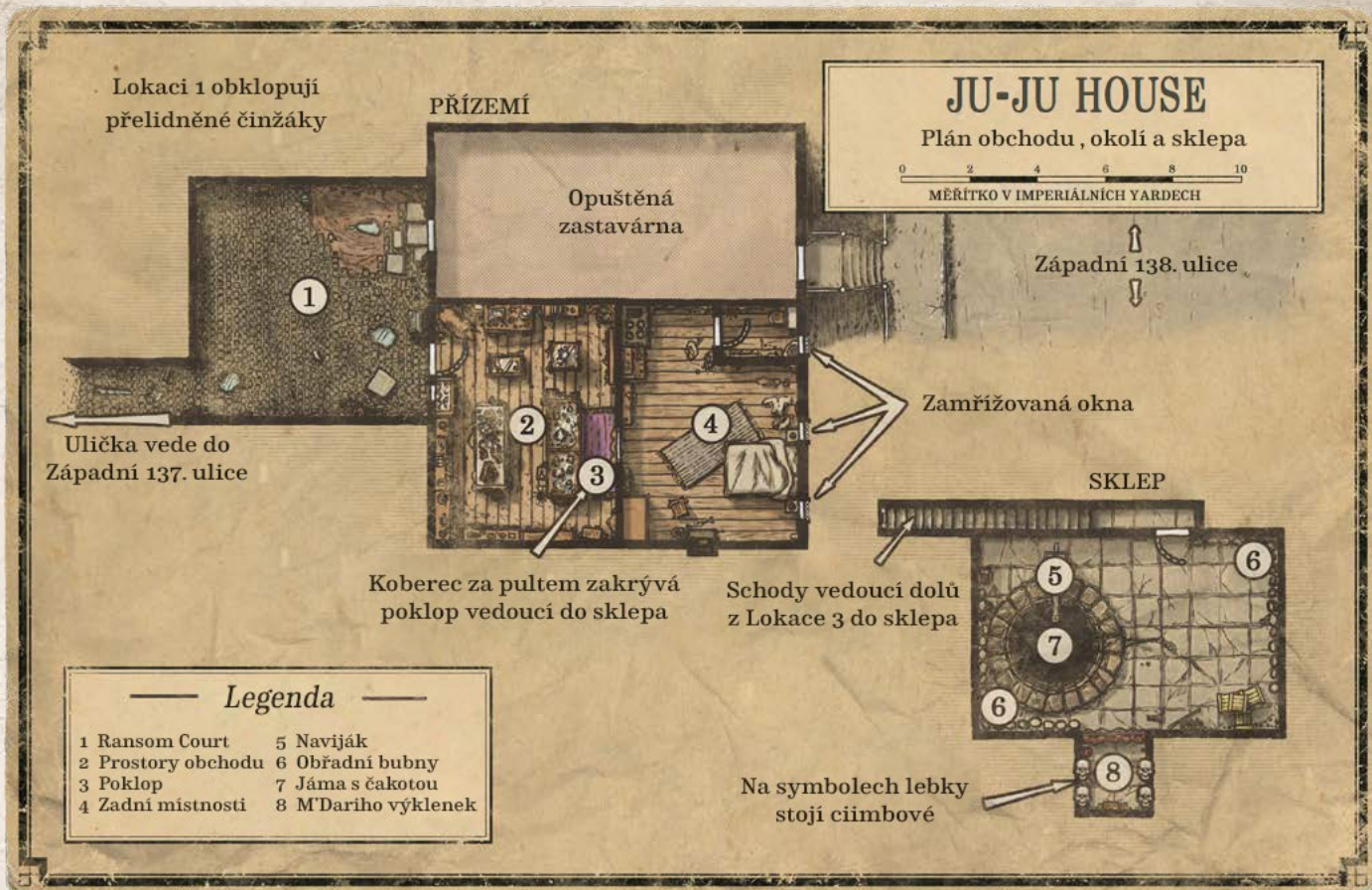
Pokud by se vyšetřovatelé chtěli do obchodu vloupat, mají dvě zřejmé příležitosti, o kterých budou vědět, pokud si obchod obhlédli: během oběda a hodinu nebo dvě v podvečer, kdy N'Kwane odchází z obchodu na jídlo. Tyto informace mohou získat také od obyvatel, kteří mají výhled na Ransom Court.

K otevření vchodových dveří obchodu je třeba úspěšného hodu na **Zámečnictví** nebo výrazného hodu na **SIL**. Stejně jako předtím, pokud vyšetřovatelé neuspějí v hodu na skupinové **Štěstí**, pak jsou nedaleko tři kultisté a podle toho, jaké instrukce dostali od M'Dariho, budou buď informovat policii, že dochází k loupeži, nebo vezmou záležitost do vlastních rukou.

Prohlídka obchodu odhalí za pultem účetní knihu, která obsahuje záznamy o příjmech a výdajích obchodu, včetně týdenních plateb nějakému „W. R. 14“ (zřejmě Walter Robson, ale nejde o přesvědčivý důkaz). Úspěšný hod na **Bystré oko** při prohledávání N'Kwaneova obydlí v zadní části obchodu odhalí ohavnou masku Krvavého jazyka s mumifikovaným lidským jazykem (ztráta Přičetnosti 0/1) a jeho pangou zabalenou do leopardí kůže pod postelí.

DO HLUBIN

Ačkoli se může zdát, že Ju-Ju House má jenom jedno patro, pod kobercem za prodejním pultem se nachází poklop do spodního patra (úspěšný hod na **Bystré oko** odhalí prohlubně v koberci, kde je umístěna klika). Pod kobercem je zasazena ocelová klika padacích dveří. Jejich zvednutí odkryje strmé schody, které jsou tak akorát pro jednu osobu. Jsou téměř 6 metrů dlouhé a končí chodbou dlouhou 3 metry, která končí u bytelných dveří. Stěny, strop a podlaha této chodby jsou kamenné. Strop je 2,5 m nad podlahou. Do kamenných desek jsou vytesány tajemné kmenové symboly; úspěšný hod na **Antropologii** v nich rozpozná kmenové kikujské znaky symbolizující zlo. Pokud se této noci pořádá setkání, uprostřed chodby svítí zavěšená petrolejová lucerna, jinak je v chodbě tma.



Sklep

Dveře na konci chodby vedoucí dolů jsou z dubu a jsou vyztužené železnými pásy. Do dřeva jsou vyřezány další symboly, tentokrát neidentifikovatelné. Nejjednodušší možností, jak je otevřít, je sebrat klíče z krku Silase N'Kwaneho; jinak mají dveře SIL 160: dva vyšetřovatelé mohou proti nim skombinovat své **SIL** nebo **VEL** (čímž se sníží SIL dveří a obtížnost hodů, jak je popsáno v oddílu Hranice lidských možností, strana 88, *Pravidla Volání Cthulhu*); případně stačí úspěšný hod na **Zámečnictví** (nebo odstřelení zámku). Panty dveří jsou z vnější strany; šikovní vyšetřovatelé můžou dveře z pantů vysadit, pokud mají s sebou správné nástroje (šroubovák, kladivo atd.). Pokud probíhá obřad, dveře jsou odemčené.

Za dveřmi se nachází obětní síň se stropem vysokým 4,5 m. Všechny povrchy jsou z opracovaného kamene. Úspěšný hod na **Mýtus Cthulhu** prozradí, že zdejší nesrozumitelné kultovní symboly souvisejí s Prastarými. Obřadní síň osvětlují pochodně umístěné ve výklencích ve stěnách. Naproti dveřím je malý výklenek zakrytý závěsem, kde M'Dari rád rozjímá o radostech služby svému bohu. Stěny lemují velké africké bubny, které slouží jako doprovod rituálů.

Na jednom konci místnosti je jáma o průměru asi 2,5 m, zakrytá silným kamenným kvádrem. Kvádr se zvedá navijákem, ale je tak těžký, že k jeho odsunutí je zapotřebí **SIL** o úhrnné hodnotě 125. Podrobnosti o tom, co se v jámě nachází, najdeš v oddílu **Čakota**, strana 159.

Strážci obětní síně

V M'Dariho výklenku čekají čtyři *ciimbové* (kikujská obdoba zombie, profily viz **Ciimba**, strana 173), kteří hlídají komnatu. M'Dari tyto silné bytosti stvořil, aby strážily jeho poklady. Jde o znetvořené oběti sektářských vražd. Jelikož z nich visí střeva a na čelech mají vyryté kultovní runy, vyvolávají při setkání hod na **Příčetnost** (ztráta 0/1k8). Pokud vyšetřovatelé přivedli kult k Millie Adamsové, kterou jeho členové následně zavraždili, pak je Millie jedním ze čtyř *ciimbů*, kteří zde hlídají (podle uvážení Archiváře její přítomnost zvyšuje ztrátu Příčetnosti o +1k2 bodů).

Pokud M'Dari není přítomný, *ciimbové* zaútočí na každého, kdo vstoupí do síně, ale nepronásledují je dále než ke spodní části schodiště. Archivář by měl pro jejich útok zvolit dramaticky nejvhodnější okamžik. Během obřadů *ciimbové* obestoupí M'Dariho jako tělesná stráž.

Předměty v M'Dariho výklenku

Výklenek má čtvercový půdorys o velikosti asi tři čtvereční metry a je od obětní síně oddělen závěsem. Po obou stranách výklenku stojí dva *ciimbové*, celkem tedy čtyři. Většina níže popsaných M'Dariho pokladů je zabalena do leopardí kůže a umístěna u zadní stěny mimo dosah. Na věšáku na zadní stěně visí kněžské roucho a lví drápy a nad nimi je umístěn moderně vyhlížející chronometr. Pokud je přítomen M'Dari, nese žezlo.

Maska Krvavého jazyka: M'Dariho maska, která je téměř totožná s maskou N'Kwaneho, ale zjevně šetrněji používaná. Je také zdobena mumifikovaným lidským jazykem.

Velebněžské roucho: Dlouhý opeřený šál třpytivé barvy. Úspěšným hodem na **Vědu (Zoologie)** nebo výrazným hodem na **Přírodopis** lze identifikovat, že peří patří plameňákovi a ledňáčkovi, pravděpodobně z východní Afriky.

Lví drápy: Jsou připevněny k jakési rukavici, aby se daly nosit na rukou. Jsou dost bytelné na to, aby se tyto dva rituální předměty daly použít jako zbraň (podrobnosti viz **M'Dariho profil**, strana 171).

Temné sekty Afriky: Kniha je opatřena razítkem „Spadá do majetkové správy Harvardovy univerzity“. Viz **Dodatek C: Knihy**, strana 183.

Hayamova maska: Vyřezávaná africká maska ze dřeva se čtyřmi ohavnými tvářemi posazenými na silném krku, který je omotaný lanem. Obličej nositele je zakryt límcem vyrobeným z rákosu na pletení košů, peří a látky. Úspěšným hodem na **Vědu (Botanika)** nebo výrazně úspěšným hodem na **Přírodopis** lze zjistit, že není vyrobena z žádného známého dřeva. Peří a látky jsou podobné těm na rouchu velebněže, ale mnohem starší (podrobnosti viz **Dodatek D: Artefakty**, strana 186).

Poznámka pro Archiváře: Úspěšný hod na **Mýtus Cthulhu** určí, že maska vyobrazuje čtyři Vnější bohy: Nodense, Azathotha, Shub-Niggurath a Yog-Sothotha. Byla vyřezána konžským velečarodějem, který vedl kult Cthulhu; úspěšným hodem na **Archeologii** nebo **Antropologii** je možné určit její konžský původ.

Vyleštěná měděná mísa: Jsou do ní vyryty nerozpoznatelné runy a znaky.

Poznámka pro Archiváře: Úspěšný hod na **Mýtus Cthulhu** určí, že tato starobylá mísa byla použita ve spojení s kouzlem Sešli sen. Toto kouzlo je podrobně popsáno v arabském svitku, který vlastní Penhewova nadace v Londýně (**Tajná místnost (Sklep)**, strana 202, Anglie). Ačkoli se zdá, že je mísa vyrobena z mědi, její složení pozemská věda zjistit nedokáže; kultisté jí říkají „měď shůry“. Je prakticky totožná s mísou nalezenou v Hustonově sídle v Městě Velké rasy (**Nejvyšší patro**, strana 499, Austrálie).

Vyřezávané žezlo: Je afrického původu, vyřezané z baobabového dřeva a opatřené runami, které by mohl poznat někdo, kdo zná **Jazyk (Egyptské hieroglyfy)**.

Poznámka pro Archiváře: Runy znamenají „Nyambe, tvá moc je má“. Žezlo udělí deset bodů magie navíc každému, kdo ho uchopí a začne vyzvat Nyambeho. Tyto body za jednu hodinu zmizí, pokud nejsou použity. Takto využitě žezlo nemůže poskytnout další body magie až do příštího východu slunce. Nyambe je západoafrické a jihoafrické jméno pro nejvyššího boha.

Čelenka z šedého kovu: Do povrchu této těžké, podivně teplé kovové čelenky jsou vyryty různé runy připomínající klínové písmo.

Poznámka pro Archiváře: Úspěšný hod na **Mýtus Cthulhu** určí nejen to, že runy jsou napsány v senzaru, ztraceném jazyce Atlantidy, ale také, že čelenka je jakýmsi ochranným prostředkem souvisejícím s Nodensem, která při nošení chrání před nočními zebouny. Žádný noční zeboun nemůže nositeli této čelenky ublížit, pokud nositel nezraní zebouna jako první.

Velmi moderní námořní chronometr: Je připevněný na stěně nad věšákem na kněžské roucho.

Poznámka pro Archiváře: Ačkoli to v tuto chvíli bude pro vyšetřovatele bezvýznamné, je stejný jako ty, které se nacházejí v **Domě Omara al-Šáktího** (strana 345, Egypt) a v **Dílně sira Aubreyho** na Ostrově šedého draka (strana 590, Čína). Ostražití vyšetřovatelé si všimnou, že chronometr neukazuje správný čas; úspěšným hodem na **Znalosti** je možné vydedukovat, že ukazuje světový čas (GMT), tedy asi o 4 hodiny více, než kolik je v New Yorku.



Zamčená pokladnička: Pokladničku lze snadno vypáčit šroubovákem nebo nožem, případně ji lze vyháčkovat úspěšným hodem na **Zámečnictví**. Uvnitř jsou různé šperky a osobní věci, které členové kultu vzali svým obětem. Několik z nich je dostatečně výrazných, případně jsou opatřeny rytinami, takže je možné je použít jako důkazy účasti kultu na zmizeních a vraždách. Kromě toho se zde nacházejí veškeré dokumenty, které kultisté ukradli z hotelového pokoje Jacksona Eliase (**Pokoj 410**, strana 118).

Ze zdi vedle výklenku vyčnívají dvě dlouhé, pevné tyče. Z tyčí visí kožené řemeny, které se používají k uvazování zápěstí obětí. Každý měsíc musí být bohu Krvavého jazyka při obřadu obětovány nejméně dvě. Vedle tyčí je hromada balíčků beden a páčidlo. V bednách je možné najít zaschlou krev.

Čakota

Na dně 4,5 m hluboké jámy se nachází to, co kult nazývá čakota, Duch mnoha tváří, kterého uctívá jako ducha podřízeného Bohu Krvavého jazyka.

Čakota se skládá z desítek lidských tváří zasazených do tlusté válcovité hmoty připomínající červa s odpornou, fialové žilkovanou svalovinou. Tváře žalostně pláčou, křičí a nařikají. Čakota je do jisté míry pohyblivý, ale z jámy uniknout nemůže. Je 2,4 m vysoký a má 1,8 m v průměru. Tváře patří tvářím obětí. Obličej každé nové oběti se objeví asi dvě hodiny po jejím pozření. Počet obětí, které si čakota může přivlastnit, není nijak výrazně omezen, protože jeho objem může neustále narůstat. Tato děsivá bytost je popsána na straně 162 v kapitole

Postavy a příšery: Amerika.

Plačící hlasy čakoty umlčuje kamenný blok, ale jakmile ho někdo zvedne nebo odsune, místnost naplní strašlivé skřeky. Jakmile je kamenný kryt odstraněn, čakota očekává, že bude do deseti minut nakrmen. Pokud se tak nestane, jeho obličje zesílí nářek, čímž vyvolají hod na **Příčetnost** (ztráta 1/1k8) a přitáhnou pozornost kohokoli v obchodě nahoře (pokud je poklop stále otevřený).

OBŘADY KRVAVÉHO JAZYKA V JU-JU HOUSE

Obětní obřady se pod obchodem konají jednou měsíčně během novu a účastní se jich v průměru 30 kultistů. Tyto obřady vyžadují nejméně dvě oběti, které jsou obvykle uneseny z jiných částí Harlemu v předvečer obětování a jsou převezeny do obchodu nedlouho před začátkem obřadu. Pokud byl za tímto účelem unesen vyšetřovatel, převezou ho dříve večer v bedně; jinak jsou všichni zajatí vyšetřovatelé odvedeni do sklepa krátce po svém únosu. Zbytek kultistů začíná přicházet chvíli po jedné hodině ranní a obřad začíná kolem půl druhé.

Ačkoli jsou při příchodu kultistů přítomny stráže, během samotného obřadu je dvůr bez dozoru. Většina kultistů přichází do krámu mezi 1:00 a 1:30. Jelikož stráže všechny kultisty znají, projít kolem nich před začátkem obřadu je téměř nemožné, ale je tu šance poté, co samy sestoupí do sklepení. Pokud vyšetřovatelé vstoupí po půl druhé, měl by Archivář vyzvat ke skupinovému hodu na **Štěstí** – pokud neuspějí, vejde po nich ještě jeden opozdílý kultista, a pokud se s ním rychle nevyporádají, může vyvolat poplach.

Když kultisté vejdou do sklepní chodby, odloží si oblečení a nasadí si pouze groteskní pokrývky hlavy Krvavého jazyka, načež vstoupí do podzemního chrámu. Tam několik hodin zpívají a tančí, dokud M'Dari nerozhodne, že dosáhli patřičného stupně šílenství. Pak cosi vyryje do čela oběti a pronese zařkadlo, které zřetelně obsahuje jméno „Nyarlathotep“. Z čakotovy jámy se odsune kamenné víko a křičící oběti jsou vrženy vstříc své zkáze. Na důkaz své víry občas některý z kultistů skočí s obětmi a stane se z něj dobrovolná oběť.

Při obřadech nosí M'Dari roucho s peřím a lví drápy, kterými do obětí vyrývá runu kultu. Těmito drápy také útočí, přeruší-li vyšetřovatelé obřad. Pokud se fyzickým úsilím nepodaří vyšetřovatele zabít nebo zajmout, může se M'Dari pokusit vyvolat hrozivého náhončího, aby se s nimi vypořádal (to může udělat pouze M'Dari a za noc může vyvolávat pouze jednou).

Při všem tom hluku a běsnění si vyšetřovatelů, kteří otevrou dveře obětní síně jen natolik, aby nahlédli dovnitř, nikdo nevšimne. I když je otevřou úplně, nikdo je nezpozoruje, pokud je nenechají zcela otevřené déle než několik minut.

Jak si lze představit, kult nezvané hosty vidí nerad a všichni kultisté budou veřelce pronásledovat v naději, že je zajmou a obětují svému ponurému bohu. Kultisté nemají v obětní síni žádné zbraně a budou mít problém roztrždit si oblečení tak rychle, aby mezi svými oděvy našli osobní zbraně. Pokud pronásledování povede do obchodu, popadnou, co jim přijde pod ruku, ze zásoby dostupných oštěpů, nožů a palic. Honička pak může pokračovat, dokud vyšetřovatele nezabijí nebo nechytí, případně dokud neutečou. Měj na paměti, že křičící dav nahých kultistů pronásledující (potenciálně) elegantní vyšetřovatele uprostřed Lenox Avenue pravděpodobně přitáhne pozornost místních obyvatel a policie.

VYŘIZOVÁNÍ SI ÚČTŮ S KULTEM

Vyšetřovatelé mají několik možností.

Vloupání

Pokud vyšetřovatelé vniknou do Ju-Ju House kdykoli jindy než během rituálu nebo setkání sekty, můžou nashromáždit důkazy

KAPITOLA DRUHÁ

o nezákonných aktivitách kultu. M'Dari ani N'Kwane si sice nevedou písemné záznamy o členech kultu, ale vyšetřovatelé mohou objevit účetní knihu s podrobnými údaji o platbách kapitánu Robsonovi, která by (teoreticky) mohla být použita jako důkaz o jeho korupci. Toto spojení však není moc průkazné, protože jeho jméno není nikdy výslovně zmíněno.

Existuje několik předmětů, které by vyšetřovatelé mohli odnést, ačkoli čím větší a nápadnější jsou, tím je pravděpodobnější, že je přehlédnou. Patří mezi ně N'Kwaneova maska, která sice zcela neodpovídá těm, které nosili vrazi (pokud je vyšetřovatelé viděli), ale je dostatečně podobná na to, aby si to vyšetřovatelé spojili. V zamčené pokladničce v M'Dariho výklenku jsou také osobní věci pohřešovaných osob a různé kultovní artefakty.

Pokud vyšetřovatelé neznají způsob, jak zneškodnit *ciimby*, aniž by je zničili, pak bude jejich přítomnost v obětní síni okamžitě zřejmá, až tam M'Dari příště sestoupí (což dělá denně). Mrtvoly *ciimbů* jsou také užitečným důkazem, i když vyšetřovatelé možná budou chtít využít přepravní bedny k jejich převozu buď ke kapitánu Robsonovi, nebo k poručíku Pooleovi (a doufat, že je při tom nechytí, jinak budou mít co vysvětlovat!).

Získání důkazů

Fotografie *ciimby*, obětní síně a čakoty (úspěšný výrazný hod na dovednost **Umění/Remeslo (Fotografování)** kvůli špatnému osvětlení) jsou také možné. Dají se pořídít během rituálu nebo během nočního setkání, ačkoli jakékoli použití blesku okamžitě upozorní kultisty na přítomnost vyšetřovatelů. Pořídí-li vyšetřovatelé fotografie jindy, je to stejné, jako když seberou předměty z obětní komory: pokud zničí *ciimbu*, M'Dari zjistí, že tu byli, a zahájí akci, která má vyšetřovatele zastavit, než budou moci odhalit praktiky kultu. Fotografie detektiva vybírajícího úplatky mohou být ve spojení s dalšími důkazy použity proti Robsonovi a snímky Eliasových vrahů vstupujících do obchodu jistě upoutají pozornost poručíka Poolea.

V závislosti na tom, jaké důkazy se vyšetřovatelům podaří získat, se jim může podařit přesvědčit Robsona nebo Poolea, aby během rituálu provedli v Ju-Ju House razii, pokud to bude správně načasováno. V závislosti na tom, co mají na Robsona, ten může předtím varovat M'Dariho. Pokud to udělá, M'Dari všechno podstatné vyklidí a pak obchod zapálí, aby zničil všechny zbývající důkazy, včetně čakoty (může koneckonců vytvořit nového, když bude třeba). Vzniklý požár může mít pro obyvatele okolních činžáků katastrofální následky, pokud se ho nepodaří rychle uhasit. V tuto chvíli je jakákoli šance na zproštění viny Hiltona Adamse ztracena; pokud se však podaří přivést poručíka Poolea, můžou vyšetřovatelé podniknout útok,

během kterého lze dopadnout kultisty a jejich vůdce (živé či mrtvé) a zároveň poskytnout dostatek důkazů k osvobození Hiltona Adamse a k odstranění kapitána Robsona.

Frontální útok

Šance, že vyšetřovatelé přemohou celý kult na vlastní pěst, je malá, pokud se neuchýlí k drastické akci, jako je zapálení obchodu, když jsou kultisté uvnitř. (Archivář by měl objasnit důsledky, zejména že hrozí smrt nevinných lidí a zničení všech důkazů, které by mohly zachránit Hiltona Adamse před elektrickým křeslem.) Pokud ale budou mít štěstí na své straně a dobrý plán, může se jim podařit předat M'Dariho spravedlnosti. Pokud se jim to nepodaří, bude Hilton Adams za vraždy popraven a ostatní kulty po celém světě zjistí, že Velký plán je v ohrožení i po smrti Jacksona Eliase.

ZÁVĚR

Zásah proti kultu Krvavého jazyka v New Yorku je očekávaným závěrem této kapitoly. Ať už budou úspěšní, nebo ne, vyšetřovatelé učinili první kroky k odhalení záhady Carlyleovy výpravy. Bez ohledu na to, jestli zachránili život nevinného člověka a předali spravedlnosti vrahy svého přítele, jejich životy už nikdy nebudou stejné. Vyzbrojení převážně jen stopami, motivací a tušením, že tu jde o rozsáhlé spiknutí, se mohou vydat do Anglie, Egypta, Keni, Austrálie nebo Číny, aby se dozvěděli více a možná překazili plány Temného boha. Pomůže jim v tom jmění, které jejich zesnulý přítel Jackson Elias nashromáždil během svých cest.



PULP: DO ZAJEČÍCH

V pulpové hře, kde o akci není nouze, je velká pravděpodobnost, že vyšetřovatelé skončí na špatné straně zákona a budou se muset co nejrychleji dostat z New Yorku. Carlton Ramsey sice dokáže uhladit drobné delikty, ale za těchto okolností je jeho největším přínosem urychlení nákupu letenek do vzdálených destinací a možnost dostat vyšetřovatele z americké půdy dřív, než je zatknou. Poté se jejich jménem pokusí uklidnit spor s policií, který by mohl vyústit ve vydání telegrafického zatykače do míst, jako je Londýn, Austrálie nebo Šanghaj.



ODMĚNY

Při odjezdu z Ameriky nech hráče projít vývojovou fází. Během doby strávené na lodi nebo v jiném dopravním prostředku si můžou vyléčit zranění jak fyzická, tak duševní.

- Průvodce vývojovou fází naleznesh v části Odměny za zkušenosti: Vývojová fáze vyšetřovatelů, strana 94, *Pravidla Volání Cthulhu*.
- Léčení zranění viz Léčení běžného poranění a Léčení vážného poranění, strana 121, *Pravidla Volání Cthulhu*.
- Znovunabytí bodů Příčetnosti věnováním se jedné z položek ze Souhrnu postavy, viz Svěpomoc, strana 167, *Pravidla Volání Cthulhu*.

Kromě toho dej přeživším vyšetřovatelům následující odměny.

- Za vyřešení vraždy Jacksona Eliase: +1k6 bodů Příčetnosti.
- Za zproštění viny Hiltona Adamse: +1k4 bodů Příčetnosti.
- Prokázání, že je kapitán Robson zkorumpovaný: +1k2 bodů Příčetnosti.
- Pokud byl Mukunga M'Dari zneškodněn, uděl každému vyšetřovateli: +1k6 bodů Příčetnosti.
- Pokud byli kultisté rozehnáni nebo zlikvidováni: +1k4 bodů Příčetnosti.
- Pokud Millie Adamsová zemře: -1k4 bodů Příčetnosti.
- Pokud Hilton Adams zemře: -1k4 bodů Příčetnosti.
- Poražení nestvůry z Mýtů: hrozivý náhončí +1k10 bodů Příčetnosti; ciimba +1k8 bodů Příčetnosti; čakota +1k10 bodů Příčetnosti.

PULP: ODMĚNY

Kromě standardních odměn může Archivář udělit pulpovým hrdinům za dokončení kapitoly Amerika 10 bodů Štěstí.

POSTAVY A PŘÍŠERY: AMERIKA

Až tuhle kapitolu Archivář povede, může si v zájmu usnadnění práce tyto stránky se statistikami vytisknout nebo zkopírovat. NP, nestvůry a další jsou shromážděni podle druhu nebo odlišných skupin.

Poznámka: Některé NP mají pro pulpové hry alternativní bojové profily a také talenty.

POLICIE

Por. Martin Poole, 43, detektiv z oddělení vražd

SIL 60 ODL 65 VEL 65 OBR 45 INT 50
VZH 45 TVR 40 VZD 55 PŘČ 55 ŽT 13
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 6 BM: 8 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka	60 % (30/12), zranění 1k3+1k4 nebo obušek 1k8+1k4
Revolver Colt .38	55 % (27/11), zranění 1k10
Uhýbání	22 % (11/4)

Dovednosti

Bystré oko 40 %, Knihovnictví 25 %, Lezení 50 %, Naslouchání 55 %, Právní znalosti 50 %, Přesvědčování 30 %, Psychologie 50 %, Řízení auta 60 %, Skákání 40 %, Stopování 15 %, Šarm 45 %, Vrh 40 %, Výřečnost 75 %, Zámožnost 40 %, Zastrasování 25 %.

Jazyky

Angličtina 55 %.

Kapitán Walter Robson, 52, zkorumpovaný policajt

SIL 70 ODL 70 VEL 75 OBR 40 INT 70
VZH 40 TVR 65 VZD 65 PŘČ 65 ŽT 14
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 5 BM: 13 Štěstí: 35

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka	65 % (32/13), zranění 1k3+1k4 (boxer +1)
Revolver Colt .38	65 % (32/13), zranění 1k10
Uhýbání	40 % (20/8)

AMERIKA

Dovednosti

Bystré oko 45 %, Hbité prsty 50 %, Lezení 35 %, Oceňování 45 %, Právní znalosti 65 %, Psychologie 60 %, Řízení auta 50 %, Střelné zbraně (puška/brokovnice) 45 %, Šarm 45 %, Umění/Řemeslo (herectví) 45 %, Vrh 60 %, Výřečnost 60 %, Zámožnost 60 %, Zastrasování 75 %.

Jazyky

Angličtina 65 %.

Služebně mladší detektiv, 26, zkorumpovaný policajt

Použij tento profil na všechny služebně mladší detektivy (ať už zkorumpované, nebo ne).

SIL 70 ODL 65 VEL 60 OBR 65 INT 70
VZH 75 TVR 35 VZD 65 PŘČ 35 ŽT 12
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 9 BM: 7 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 55 % (27/11), zranění 1k3+1k4
Revolver Colt .38 50 % (25/10), zranění 1k10
Upilovaná brokovnice 45 % (22/9), zranění 4k6/1k6
Uhýbání 35 % (17/7)

Dovednosti

Bystré oko 50 %, Hbité prsty 35 %, Lezení 40 %, Naslouchání 50 %, Nenápadnost 45 %, Právní znalosti 45 %, Přestrojování 45 %, Přesvědčování 60 %, Psychologie 45 %, Řízení auta 50 %, Skákání 40 %, Vrh 35 %.

Jazyky

Angličtina 65 %.

Pochůzkář, 24, hlídka v NY

Použij tento profil na všechny pochůzkáře.

SIL 65 ODL 70 VEL 85 OBR 60 INT 65
VZH 60 TVR 55 VZD 60 PŘČ 55 ŽT 15
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 7 BM: 11 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4
Revolver Colt .38 45 % (22/9), zranění 1k10
Uhýbání 40 % (20/8)

Dovednosti

Bystré oko 55 %, Lezení 50 %, Naslouchání 50 %, Právní znalosti 45 %, První pomoc 50 %, Psychologie 50 %, Skákání 50 %, Vrh 60 %, Zastrasování 75 %.

Jazyky

Angličtina 60 %.

SPOJENCI A NEUTRÁLNÍ OSOBY

Jonah Kensington, 48,

majitel/šéfredaktor Prospero Books

SIL 50 ODL 60 VEL 50 OBR 30 INT 80
VZH 65 TVR 50 VZD 70 PŘČ 50 ŽT 11
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 7 BM: 10 Štěstí: 25

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 35 % (17/7), zranění 1k3
Uhýbání 20 % (10/4)

Dovednosti

Antropologie 25 %, Bystré oko 80 %, Historie 67 %, Knihovnictví 50 %, Lezení 35 %, Okultismus 50 %, Přesvědčování 55 %, Psychologie 75 %, Řízení auta 25 %, Účetnictví 60 %, Umění/Řemeslo (fotografování) 20 %, Vrh 40 %, Zámožnost 55 %, Zastrasování 50 %.

Jazyky

Angličtina 90 %, francouzština 65 %, latina 33 %, řečtina 54 %.

Carlton Ramsey, 54,

právník a správce Eliasovy pozůstalosti

SIL 50 ODL 50 VEL 45 OBR 60 INT 75
VZH 45 TVR 60 VZD 80 PŘČ 60 ŽT 9
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 7 BM: 12 Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3
Revolver .32 45 % (22/9), zranění 1k8
Uhýbání 30 % (15/6)

Dovednosti

Bystré oko 55 %, Knihovnictví 60 %, Naslouchání 60 %, Právní znalosti 80 %, Přesvědčování 65 %, Psychologie 70 %, Řízení auta 55 %, Šarm 65 %, Účetnictví 75 %, Vrh 60 %, Výřečnost 75 %, Zámožnost 64 %.

Jazyky

Angličtina 80 %.

KAPITOLA DRUHÁ

Willa Slighová, 20, právní asistentka

SIL 60 ODL 65 VEL 75 OBR 50 INT 80
VZH 55 TVR 65 VZD 60 PŘČ 65 ŽT 14
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 7 BM: 13 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3+1k4
Revolver .32 45 % (22/9), zranění 1k8
Uhýbání 40 % (20/8)

Dovednosti

Knihovnictví 50 %, Lezení 55 %, Naslouchání 60 %, Nenápadnost 70 %, Právní znalosti 35 %, Přesvědčování 60 %, Psychologie 60 %, Účetnictví 45 %, Umění/Řemeslo (psaní na stroji) 55 %, Umění/Řemeslo (těsnopis) 55 %, Výřečnost 65 %.

Jazyky

Angličtina 60 %.

Erica Carlyleová, 26, milionářka a podnikatelka

SIL 40 ODL 60 VEL 40 OBR 55 INT 85
VZH 80 TVR 65 VZD 80 PŘČ 65 ŽT 10
BZ: –1 Stavba: –1 Pohyb: 8 BM: 13 Štěstí: 35

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3–1
Fleret 70 % (35/14), zranění 1k6–1
(ostrá špička)
Derringer .25 40 % (20/8), zranění 1k6
Uhýbání 50 % (25/10)

Pulповé talenty

Silná vůle: Získává bonusovou kostku při hodech na TVR.

Dovednosti

Jezdeckví 60 %, Plavání 30 %, Právní znalosti 35 %, Přesvědčování 60 %, Psychologie 35 %, Řízení auta 35 %, Šarm 75 %, Účetnictví 70 %, Zámožnost 95 %, Zastrasování 65 %.

Jazyky

Angličtina 85 %, francouzština 45 %, italština 60 %, němčina 50 %.

Joe Corey, 37, osobní strážce Ericy Carlyleové

SIL 85 ODL 75 VEL 80 OBR 70 INT 60
VZH 45 TVR 40 VZD 40 PŘČ 40 ŽT 15
BZ: +1k6 Stavba: 2 Pohyb: 8 BM: 8 Štěstí: 40

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 85 % (42/17), zranění
1k3+1k6 (boxer +1)
Baseballová pálka 65 % (32/13), zranění 1k8+1k6
Revolver .45 75 % (37/15), zranění 1k10+2
Uhýbání 60 % (30/12)

Pulповé talenty

Ranař: Když utratí 10 bodů Štěstí, může si při boji na blízko hodit jednou kostkou na zranění navíc.

Ostrý hoch: Když utratí 10 bodů Štěstí, vyhne se až 5 bodům zranění, které utrhá v jednom bojovém kole.

Dovednosti

Bystré oko 55 %, Lezení 45 %, Mechanické opravy 50 %, Naslouchání 50 %, Nenápadnost 50 %, Psychologie 60 %, Řízení auta 90 %, Skákání 65 %, Vrh 70 %, Výřečnost 65 %, Zámečnictví 30 %, Zastrasování 75 %.

Jazyky

Angličtina 40 %.

Bradley Grey, 41, poradce Ericy Carlyleové

SIL 45 ODL 50 VEL 45 OBR 50 INT 85
VZH 70 TVR 55 VZD 90 PŘČ 55 ŽT 9
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 7 BM: 11 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3
Uhýbání 25 % (12/5)

Dovednosti

Jezdeckví 10 %, Knihovnictví 70 %, Pilotování (lod') 10 %, Právní znalosti 90 %, Přesvědčování 80 %, Psychologie 40 %, Řízení auta 30 %, Šarm 50 %, Účetnictví 70 %, Výřečnost 50 %, Zámožnost 85 %.

Jazyky

Angličtina 90 %, francouzština 60 %, latina 25 %.

STRÁŽCI SÍDLA CARLYLEOVÝCH

	1	2	3	4	5	6
SIL	65	75	70	65	80	70
ODL	75	65	70	60	70	65
VEL	60	60	65	70	75	60
OBR	65	60	55	50	60	50
INT	55	50	60	55	60	65
VZH	45	55	65	45	55	60
TVR	55	50	65	40	45	40
VZD	55	60	50	65	55	60
PŘČ	55	50	65	40	45	40
ŽT	13	12	13	13	14	12
BZ	+1k4	+1k4	+1k4	+1k4	+1k4	+1k4
Stavba	1	1	1	1	1	1
Pohyb	9	8	8	7	8	8
BM	11	10	13	8	9	8

*Strážce 5 a 6 doprovázejí strážní psi (viz níže).

Štěstí: –

Boj**Útoků za kolo: 1**

Rvačka	55 % (27/11), zranění 1k3+1k4
Automatická pistole .45	50 % (25/10), zranění 1k10+2
Brokovnice	45 % (27/9), zranění 4k6/2k6/1k6
Uhýbání	35 % (17/7)

Dovednosti

Bystré oko 50 %, Lezení 50 %, Naslouchání 65 %, Nenápadnost 65 %, Skákání 40 %, Stopování 50 %, Vrh 60 %, Zastrasování 60 %.

Jazyky

Angličtina 60 %.

KAPITOLA DRUHÁ

Strážní psi sídla Carlyleových, němečtí ovčáci

	Rex	Zoltán
SIL	40	55
ODL	40	55
VEL	40	40
OBR	70	85
TVR	50	45
ŽT	8	9
BZ	-1	0
Stavba	-1	0
Pohyb	12	12

Boj

Útoků za kolo: 1

Boj	60 % (30/12), zranění 1k6+BZ
Uhýbání	45 % (22/9)

Dovednosti

Bystré oko 75 %, Naslouchání 75 %, Skákání 70 %, Vyčteníchání něčeho zajímavého 90 %.

Miriam Atwrightová, 47,

knihovnice Harvardovy univerzity

SIL 55	ODL 60	VEL 50	OBR 50	INT 70
VZH 60	TVR 65	VZD 70	PŘČ 61	ŽT 11
BZ: 0	Stavba: 0	Pohyb: 7	BM: 13	Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka	25 % (12/5), zranění 1k3
Uhýbání	25 % (12/5)

Dovednosti

Antropologie 60 %, Bystré oko 65 %, Historie 65 %, Knihovnictví 90 %, Mýtus Cthulhu 2 %, Okultismus 45 %, Přesvědčování 55 %, Psychologie 60 %, Šarm 60 %, Účetnictví 45 %, Zámožnost 35 %.

Jazyky

Angličtina 80 %, latina 60 %, španělština 50 %.

Profesor Anthony Cowles, 46,

profesor antropologie

SIL 50	ODL 60	VEL 65	OBR 55	INT 65
VZH 60	TVR 70	VZD 90	PŘČ 53	ŽT 12
BZ: 0	Stavba: 0	Pohyb: 7	BM: 14	Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka	35 % (17/7), zranění 1k3
Uhýbání	35 % (17/7)

Dovednosti

Antropologie 60 %, Archeologie 45 %, Bystré oko 30 %, Folk-lór (Aboridžinci) 65 %, Historie (polynéské kultury) 70 %, Jezdectví 25 %, Knihovnictví 80 %, Mýtus Cthulhu 15 %, Naslouchání 50 %, Okultismus 15 %, Plavání 30 %, Právní znalosti 15 %, Přesvědčování 55 %, Přírodopis 30 %, Psychologie 45 %, Řízení auta 50 %, Šarm 25 %, Vrh 30 %, Výřečnost 55 %, Zámožnost 50 %.

Jazyky

Angličtina 90 %, latina 20 %, řečtina 35 %.

Ewa Cowlesová, 20, studentka a svědomitá dcera

SIL 65	ODL 70	VEL 50	OBR 75	INT 80
VZH 90	TVR 70	VZD 65	PŘČ 70	ŽT 12
BZ: 0	Stavba: 0	Pohyb: 9	BM: 14	Štěstí: -

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka	45 % (22/9), zranění 1k3
Revolver .32	40 % (20/8), zranění 1k8
Uhýbání	45 % (22/9)

Dovednosti

Antropologie 40 %, Archeologie 20 %, Bystré oko 70 %, Fotografování 25 %, Historie (polynéské kultury) 55 %, Jezdectví 70 %, Knihovnictví 30 %, Lékařství 20 %, Lezení 50 %, Naslouchání 45 %, První pomoc 55 %, Řízení auta 30 %, Skákání 40 %, Šarm 25 %, Věda (astronomie) 20 %, Vrh 35 %, Výřečnost 35 %, Zámožnost 40 %.

Jazyky

Angličtina 90 %, arabština 15 %.

AMERIKA

Arthur Emerson, 53,

bezděčný spolupracovník kultu a dovozce

SIL 65 ODL 65 VEL 70 OBR 40 INT 75
 VZH 45 TVR 55 VZD 60 PŘČ 55 ŽT 13
 BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 5 BM: 11 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4
 Revolver .38 40 % (20/8), zranění 1k10
 Uhýbání 25 % (12/5)

Dovednosti

Mechanické opravy 40 %, Naslouchání 40 %, Ovládání těžkých strojů 50 %, Právní znalosti 55 %, Přesvědčování 60 %, Psychologie 50 %, Řízení auta 50 %, Účetnictví 65 %, Výřečnost 45 %, Zámožnost 40 %, Zastrahování 65 %.

Jazyky

Angličtina 60 %.

Portýr z Murray Hill, bývalý voják a strážný

SIL 70 ODL 70 VEL 70 OBR 55 INT 60
 VZH 70 TVR 65 VZD 55 PŘČ 65 ŽT 14
 BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 13 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 70 % (35/14), zranění 1k3+1k4
 Uhýbání 50 % (25/10)

Dovednosti

Bystré oko 55 %, Lezení 40 %, Naslouchání 50 %, Nenápadnost 50 %, První pomoc 50 %, Přesvědčování 50 %, Psychologie 60 %, Skákání 50 %, Střelné zbraně (krátká zbraň) 55 %, Vrh 45 %, Zastrahování 60 %.

Jazyky

Angličtina 55 %.

Dr. Mordecai Lemming, 62,

excentrický folklorista

SIL 50 ODL 35 VEL 45 OBR 55 INT 60
 VZH 60 TVR 50 VZD 70 PŘČ 50 ŽT 8
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 6 BM: 10 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3
 Uhýbání 27 % (13/5)

Dovednosti

Antropologie 65 %, Bystré oko 45 %, Historie 75 %, Knihovnictví 65 %, Oceňování 65 %, Okultismus 45 %, Přesvědčování 40 %, Přírodopis 45 %, Věda (astronomie) 40 %, Věda (botanika) 40 %, Zámožnost 70 %.

Jazyky

Angličtina 70 %, latina 60 %, řečtina (klasická) 45 %.

Rebecca Shosenburgová, 27, reportérka z New York Times

SIL 70 ODL 45 VEL 45 OBR 65 INT 90
 VZH 55 TVR 55 VZD 65 PŘČ 55 ŽT 9
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 9 BM: 11 Štěstí: 25

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 35 % (17/7), zranění 1k3
 Uhýbání 50 % (25/10)

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Historie 45 %, Knihovnictví 60 %, Lezení 45 %, Naslouchání 60 %, Nenápadnost 60 %, Právní znalosti 25 %, Přesvědčování 60 %, Psychologie 60 %, Skákání 40 %, Umění/Řemeslo (herectví) 45 %, Vrh 35 %, Výřečnost 55 %, Zámožnost 30 %.

Jazyky

Angličtina 85 %, hebrejština 20 %.

Millie Adamsová, 27,

zoufalá, ale odhodlaná manželka

SIL 50 ODL 60 VEL 60 OBR 60 INT 75
 VZH 75 TVR 75 VZD 60 PŘČ 75 ŽT 12
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 8 BM: 15 Štěstí: 35

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 35 % (17/7), zranění 1k3
 Revolver .32 30 % (15/6), zranění 1k8
 Uhýbání 30 % (15/6)

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Naslouchání 60 %, První pomoc 60 %, Přesvědčování 65 %, Psychologie 60 %, Šarm 60 %, Umění/Řemeslo (piano) 65 %, Umění/Řemeslo (zpěv) 65 %, Vrh 60 %.

Jazyky

Angličtina 60 %.

KAPITOLA DRUHÁ

Hilton Adams, 29, nevinny muž

SIL 75 ODL 65 VEL 85 OBR 65 INT 65
VZH 65 TVR 50 VZD 60 PŘČ 50 ŽT 15
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 7 BM: 10 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4
Uhýbání 55 % (27/11)

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Krátká zbraň 65 %, Lezení 50 %, Mechanické opravy 55 %, Nenápadnost 50 %, Ovládání těžkých strojů 35 %, První pomoc 60 %, Přesvědčování 60 %, Řízení auta 40 %, Skákání 45 %, Střelné zbraně (puška/brokovnice) 55 %, Šarm 70 %, Umění/Řemeslo (kovářství) 65 %, Vrh 50 %.

Jazyky

Angličtina 60 %, francouzština 35 %.

PŘÁTELÉ HILTONA ADAMSE

Needham Johnson, 30, reportér z New York Age

SIL 65 ODL 50 VEL 65 OBR 40 INT 75
VZH 80 TVR 65 VZD 70 PŘČ 55 ŽT 11
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 13 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 55 % (27/11), zranění 1k3+1k4
Uhýbání 40 % (20/8)

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Historie 55 %, Knihovnictví 60 %, Nenápadnost 60 %, Přesvědčování 60 %, Psychologie 60 %, Střelné zbraně (puška/brokovnice) 45 %, Umění/Řemeslo (fotografování) 45 %, Umění/Řemeslo (spisovatelství) 75 %, Vrh 30 %, Zámožnost 25 %, Zastrahování 50 %.

Jazyky

Angličtina 80 %, francouzština 40 %.

Douglas Fells, 31, sochař

SIL 60 ODL 80 VEL 65 OBR 70 INT 80
VZH 40 TVR 35 VZD 65 PŘČ 25 ŽT 14
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 7 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 45 % (22/9), zranění 1k3+1k4
Uhýbání 40 % (20/8)

Dovednosti

Bystré oko 80 %, Přesvědčování 50 %, Přírodopis 40 %, Psychologie 40 %, Řízení auta 50 %, Střelné zbraně (puška/brokovnice) 75 %, Umění/Řemeslo (krásná umění) 55 %, Umění/Řemeslo (sochařství) 75 %, Vrh 50 %, Zámožnost 35 %.

Jazyky

Angličtina 65 %, francouzština 60 %.

Art Mills, 29, jazzový hudebník

SIL 55 ODL 70 VEL 70 OBR 75 INT 65
VZH 65 TVR 80 VZD 55 PŘČ 70 ŽT 14
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 16 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4
Uhýbání 50 % (25/10)

Dovednosti

Bystré oko 60 %, Hbité prsty 60 %, Naslouchání 70 %, Nenápadnost 60 %, Oceňování 45 %, Psychologie 50 %, Střelné zbraně (puška/brokovnice) 45 %, Umění/Řemeslo (trumpeta) 75 %, Vrh 45 %, Výřečnost 65 %, Zámožnost 15 %.

Jazyky

Angličtina 55 %, francouzština 40 %.

Jackie Wallace, 30, nemocniční zřízenec

SIL 75 ODL 85 VEL 55 OBR 75 INT 70
VZH 55 TVR 70 VZD 60 PŘČ 61 ŽT 14
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 9 BM: 14 Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4
Uhýbání 50 % (25/10)

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Elektrické opravy 30 %, Mechanické opravy 30 %, Naslouchání 60 %, Nenápadnost 60 %, První pomoc 70 %, Psychologie 70 %, Střelné zbraně (puška/brokovnice) 65 %, Šarm 65 %, Vrh 65 %, Zámožnost 10 %.

Jazyky

Angličtina 60 %, francouzština 30 %.

PROTIVNÍCI

Tři kultisté, kteří byli vyslaní, aby zavraždili Jacksona Eliase (**Eliasovi vrazi**) mají každý svůj vlastní profil (níže). K dispozici je také několik **Průměrných kultistů Krvavého jazyka (NY)**, které mohou vyšetřovatelé „potkat“ během pobytu v New Yorku.

Eliasovi vrazi

Iregi Kipkemboi (kultista 1), 23,

člen Krvavého jazyka

SIL 80 ODL 75 VEL 70 OBR 50 INT 40
 VZH 30 TVR 60 VZD 40 PŘČ 00 ŽT 14
 BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 10 Štěstí: 30

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 50 % (25/10), zranění 1k3+1k4
 nebo panga 1k8+1k4
 Uhýbání 40 % (20/8)

Pulповý boj

Rvačka 70 % (35/14), zranění 1k3+1k4
 nebo panga 1k8+1k4
 Africký vrhací nůž 30 % (15/6), zranění 1k4+2,
 a navíc 1k4†
 Uhýbání 50 % (25/10)

† Tržné poranění při vyjímání zbraně z rány; negováno úspěšným hodem na Lékařství nebo výrazným hodem na První pomoc.

Pulповé talenty

Ranař: Když utratí 10 bodů Štěstí, může si při boji na blízko hodit jednou kostkou na zranění navíc.

Dovednosti

Hbité prsty 50 %, Lezení 75 %, Mýtus Cthulhu 3 %, Naslouchání 65 %, Nenápadnost 60 %, Plavání 60 %, Skákání 90 %, Stopování 10 %, Vrh 25 %, Zastrasování 25 %.

Jazyky

Angličtina 30 %, kikujština 50 %, nandijština 35 %, svahilština 35 %.

Colm Doyle (kultista 2), 24,

člen Krvavého jazyka

SIL 60 ODL 60 VEL 60 OBR 65 INT 35
 VZH 35 TVR 40 VZD 55 PŘČ 00 ŽT 12
 BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 8 BM: 8 Štěstí: 20

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 60 % (30/12), zranění 1k3 nebo panga 1k8+1k4
 Uhýbání 65 % (32/13)

Pulповý boj

Rvačka 80 % (40/16), zranění 1k3
 nebo panga 1k8+1k4
 Africký vrhací nůž 30 % (15/6), zranění 1k4+2,
 a navíc 1k4†
 Uhýbání 85 % (42/17)

† Tržné poranění při vyjímání zbraně z rány; negováno úspěšným hodem na Lékařství nebo výrazným hodem na První pomoc.

Pulповé talenty

Bystrý sluch: Získává bonusovou kostku k hodům na Naslouchání.

Dovednosti

Hbité prsty 55 %, Lezení 60 %, Mýtus Cthulhu 4 %, Naslouchání 75 %, Nenápadnost 60 %, Plavání 30 %, Řízení auta 35 %, Skákání 65 %, Stopování 15 %, Vrh 30 %, Zámečnictví 25 %, Zastrasování 20 %.

Jazyky

Angličtina 55 %, svahilština 15 %.

PRŮMĚRNÍ KULTISTI KRVAVÉHO JAZYKA (NY), RŮZNÍ POBUDOVÉ

	1	2	3	4	5	6	7	8
SIL	60	50	70	70	75	55	45	55
ODL	75	65	60	85	55	60	70	90
VEL	60	70	50	40	45	60	70	65
OBR	85	75	65	55	50	50	45	40
INT	65	40	70	50	50	75	50	55
VZH	70	50	55	40	45	65	60	30
TVR	50	50	55	75	60	55	65	45
VZD	30	60	55	40	60	50	25	45
PŘČ	00	00	00	00	00	00	00	00
ŽT	13	13	11	12	10	12	14	15
DB	0	0	0	0	0	0	0	0
Stavba	0	0	0	0	0	0	0	0
Pohyb	8	8	9	9	9	7	7	7

Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka	45 % (22/9), zranění 1k3 nebo malý nůž/břitva 1k4
Panga	45 %, zranění 1k8
Revolver .22*	30 % (15/6), zranění 1k6
Uhybání	40 % (20/8)

Pulpový boj

Rvačka	65 % (32/13), zranění 1k3 nebo malý nůž/břitva 1k4
Panga	65 % (32/13), zranění 1k8
Revolver .22*	50 % (25/10), zranění 1k6
Africký vrhací nůž**	35 % (17/7), zranění 1k4+2, a navíc 1k4†
Uhybání	60 % (30/12)

*Pouze kultisti 3 a 4 jsou vybaveni střelnými zbraněmi.

**Pouze kultisti 1, 5 a 8 jsou vybaveni vrhacími noži.

†Tržné poranění při vyjímání zbraně z rány; negováno úspěšným hodem na Lékařství nebo výrazným hodem na První pomoc.

Dovednosti

Bystré oko 35 %, Lezení 60 %, Mýtus Cthulhu 5 %, Naslouchání 50 %, Nenápadnost 60 %, Okultismus 10 %, Skákání 55 %, Stopování 35 %, Vrh 35 %.

Jazyky

Angličtina 35 %, kikujština 60 %, nandijština 35 %, svahilština 50 %.

AMERIKA

Jomo „Jimmy“ Jepleting (kultista 3), 26, člen *Krvavého jazyka*

SIL 75 ODL 65 VEL 60 OBR 80 INT 50
VZH 20 TVR 50 VZD 55 PŘČ 00 ŽT 12
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 9 BM: 8 Štěstí: 25

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 50 % (25/10), zranění 1k3+1k4
nebo panga 1k8+1k4
Uhýbání 65 % (32/13)

Pulповý boj

Rvačka 70 % (35/14), zranění 1k3+1k4
nebo panga 1k8+1k4
Africký vrhací nůž 35 % (17/7), zranění 1k4+2,
a navíc 1k4†
Uhýbání 75 % (37/15)

† Tržné poranění při vyjímání zbraně z rány; negováno úspěšným
hodem na Lékařství nebo výrazným hodem na První pomoc.

Pulповé talenty

Rychlý útok: Může utratit 10 bodů Štěstí a získat tak v jednom
bojovém kole útok na blízko navíc.

Dovednosti

Hbité prsty 60 %, Lezení 55 %, Mýtus Cthulhu 5 %, Naslou-
chání 75 %, Nenápadnost 55 %, Plavání 25 %, Skákání 55 %,
Stopování 65 %, Vrh 35 %, Zastrasování 25 %.

Jazyky

Angličtina 35 %, kikujština 60 %, nandijština 25 %, svahil-
ština 40 %.

Silas N'kwane, 73, provozní *Ju-Ju House*

SIL 30 ODL 85 VEL 40 OBR 50 INT 75
VZH 45 TVR 65 VZD 30 PŘČ 00 ŽT 12
BZ: -1 Stavba: -1 Pohyb: 5 BM: 13 Štěstí: 35

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3-1
nebo panga 1k8-1
Uhýbání 35 % (17/7)

Dovednosti

Antropologie 15 %, Archeologie 10 %, Bystré oko 65 %, Mý-
tus Cthulhu 11 %, Naslouchání 35 %, Nenápadnost 65 %,
Okultismus 50 %, Psychologie 45 %, Šarm 60 %, Vrh 30 %,
Výřečnost 45 %, Zámožnost 23 %.

Jazyky

Angličtina 45 %, kikujština 70 %, nandijština 20 %, svahil-
ština 20 %.

Mukungu M'Dari, 36, *velekněz*

SIL 80 ODL 100 VEL 75 OBR 65 INT 65
VZH 85 TVR 85 VZD 40 PŘČ 00 ŽT 17
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 17 Štěstí: 85

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 85 % (42/17), zranění 1k3+1k4
nebo velký kyj 1k8+1k4, lví
pařáty 1k4+1k4, vystřelovák
1k4+1k4
Panga 75 % (37/15), zranění 1k8+1k4
Uhýbání 85 % (42/17)

Pulповý boj

Rvačka 95 % (47/19), zranění 1k3+1k4
nebo velký kyj 1D8+1k4,
lví pařáty 1k4+1k4, vystřelovák
1k4+1k4
Panga 85 % (42/17), zranění 1k8+1k4
Africký vrhací nůž 50 % (25/10), zranění 1k4+2,
a navíc 1k4†
Uhýbání 95 % (47/19)

† Tržné poranění při vyjímání zbraně z rány; negováno úspěšným
hodem na Lékařství nebo výrazným hodem na První pomoc.

Pulповé talenty

Ostrý hoch: Může utratit 10 bodů Štěstí, aby se tak vyhnul
až 5 bodům zranění, které utrhá v jednom bojovém kole.

Ranař: Když utratí 10 bodů Štěstí, může si při boji na blízko
hodit jednou kostkou na zranění navíc.

Dovednosti

Bystré oko 55 %, Hbité prsty 55 %, Lezení 70 %, Mýtus
Cthulhu 26 %, Naslouchání 65 %, Nenápadnost 75 %, Okul-
tismus 45 %, Přírodopis 40 %, Skákání 75 %, Stopování 20 %,
Umění/Řemeslo (zpěv) 55 %, Vrh 50 %, Zámožnost 07 %,
Zastrasování 60 %.

Jazyky

Angličtina 35 %, kikujština 30 %, nandijština 90 %, svahil-
ština 55 %.

Kouzla: Kontaktuj Nyarlathotepa, Nyogthovy spáry, Ohavná
Azathothova kletba, Přivolej/spoutej hrozivého náhončího,
Seschnutí, Spoutej byakheeho, Stvoř ciambu*, Výbuch mysli,
Vysaj sílu*.

*Viz Dodatek B: Kouzla.

PŘÍŠERY

Čakota, *duch mnoha tváří*

Čakotu je možné vytvořit magickým rituálem, kterého se musí dobrovolně účastnit osoba, která je při něm pozřena a jejíž tvář se stane první tváří na tvorovi. Zpočátku musí kultisté nově vytvořeného tvora krmit, ale brzy se o sebe dokáže postarat sám.

Vlastnosti čakoty jsou závislé na počtu jeho tváří. Každá tvář přináší 5 SIL a 5 VEL. ODL tvora se rovná jeho SIL. OBR je vždy 15 a jeho POH je vždy 4. Čakota v jámě má 36 tváří. Kdyby snědl dva vyšetřovatele, měl by 38 tváří a jeho SIL a VEL by se odpovídajícím způsobem zvýšily (stejně jako všechny přidružené odvozené statistiky).

SIL 180 ODL 180 VEL 180 OBR 15 INT 0
 VZH – TVR 180 VZD – PŘČ – ŽT 36
 BZ: – Stavba: +4 Pohyb: 4 BM: 36 Štěstí: –

Kvílení čakoty: Automaticky působí na každého, kdo slyší, jak jeho tlamy úpí a kvílí; při prvním zaslechnutí vyvolává hod na Příčetnost se ztrátou 1/1k6 bodů.

Boj

Útoků za kolo: 1k8 kousnutí na jeden cíl

Boj (Kousnutí): Zabíjí prostřednictvím svých mnoha hlav, které svou oběť koušou a nakonec pozřou. Může útočit vždy jen na jeden cíl (v pulpových hrách se toto číslo zvyšuje na tři cíle), přičemž se snaží pozřít ho dřív, než se obrátí na další. Na každý cíl útočí 1k8 tváří za kolo; hod' na kousnutí pro každou tvář. Úspěšné kousnutí oběť sevře a přitáhne ji blíže k čakotovi. Cíl může provést oponovaný hod SIL, aby se vyprostil (čímž automaticky ztratí 1 zranění za každý pár sevřených čelistí): předpokládáme, že každé kousnutí má SIL 5; sečti počet kousnutí a tento součet použij jako celkovou SIL pro oponovaný hod (nepoužívej tělesnou sílu čakoty). Povšimni si, že ti, které čakota svírá v ústech, získávají bonusovou kostku k útokům proti němu. Každý úspěšný útok kousnutím způsobí 1 zranění.

Kousnutí	30 % (15/6), zranění 1 za každé úspěšné kousnutí
Uhýbání	–

Zbroj: Čakota je imunní vůči střelným a běžným zbraním na blízko, ale oheň, magie a elektřina mu mohou ublížit. Pokud jsou všechny tlamy zakryté (například ponořené ve vodě, pokryté dehtem, hustou melasou apod.), může se udusit.

Kouzla: Žádná.

Ztráta Příčetnosti: 1k4/2k4 bodů Příčetnosti po spatření čakoty. Další 1k4 body Příčetnosti ztrácí vyšetřovatel, pokud v čakotovi spatří tvář známé osoby. Tato hodnota stoupá na 1k6 bodů, pokud se jednalo o blízkého přítele nebo milovanou osobu.



Temný duch čakoty



CIIMBA, NESMÍRNĚ SILNÍ NEMRTVÍ NETVOŘI

	1	2	3	4
SIL	90	110	105	120
ODL	95	35	65	50
VEL	60	45	50	65
OBR	65	55	50	20
TVR	05	05	05	05
ŽT	15	8	11	11
BZ	+1k4	+1k4	+1k4	+1k6
Stavba	1	1	1	2
Pohyb	6	6	6	6

Štěstí: –

Boj

Útoků za kolo: 1

Boj 30 % (15/6), zranění 1k4+BZ
Uhýbání – (*ciimba* neuhýbá)

Zbroj: Vážné poranění způsobené *ciimbovi* má za následek ztrátu končetiny; jinak zranění s výjimkou hlavy ignorují (při cílení na hlavu přidej jednu přitěžující kostku).

Ztráta Příčetnosti: 0/1k8 bodů Příčetnosti při spatření *ciimby*. Pokud vyšetřovatel *ciimbu* znal, když ještě žil a je stále rozpoznatelný, ztrácí vyšetřovatel navíc 1k2 bodů Příčetnosti, ať už hod na Příčetnost uspěje, nebo ne.



KAPITOLA DRUHÁ

NÁMEZDNÍ SÍLY

Následující námezdní síly jsou k dispozici pro případ, že se vyšetřovatelé rozhodnou najmout jednoho nebo více kriminálních, případně se vloupat do sídla Carlyleových. V případě potřeby hráči mohou tyto role dočasně převzít a vloupání sehrát sami – může to být zábavnější než jen přihlížet.

Kromě toho je po změně jmen a několika detailů možné tyto NP využít později na jiném místě kampaně, pokud by to bylo potřeba.

Solomon „Solly“ Reznik, 29 let, kasař a zloděj

Židovský přistěhovalc původem z Ruska bydlící v Lower East Side, který se dal na dráhu zločinu poté, co přišel o všechno při požáru rodinného truhlářského podniku.

SIL 40 ODL 55 VEL 75 OBR 75 INT 80
VZH 80 TVR 60 VZD 65 PŘČ 60 ŽT 13
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 8 BM: 12 Štěstí: 30

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 55 % (27/11), zranění 1k3
nebo páčidlo 1k8
Uhýbání 40 % (20/8)

Pulповý boj

Rvačka 75 % (37/15), zranění 1k3
nebo páčidlo 1k8
Uhýbání 60 % (30/12)

Pulповé talenty

Vynalézavost: Když utratí 10 bodů Štěstí, najde užitečné vybavení.

Dovednosti

Bystré oko 75 %, Hbité prsty 60 %, Lezení 40 %, Mechanické opravy 50 %, Naslouchání 70 %, Nenápadnost 60 %, Oceňování 55 %, Přesvědčování 40 %, Umění/Řemeslo (truhlářství) 45 %, Vrh 45 %, Zámečnictví 70 %, Zámožnost 20 %.

Jazyky

Angličtina 65 %, ruština 20 %.

Gino Fabbri, 30 let,

bývalý voják a expert na výbušniny

Američan s italskými předky, který se naučil zacházet s výbušninami na frontě během Velké války.

SIL 80 ODL 65 VEL 85 OBR 80 INT 70
VZH 55 TVR 50 VZD 60 PŘČ 50 ŽT 15
BZ: +1k6 Stavba: 2 Pohyb: 7 BM: 10 Štěstí: 25

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k6
Automatický Colt .45 60 % (30/12), zranění 1k10+2
Uhýbání 40 % (20/8)

Pulповý boj

Rvačka 85 % (42/17), zranění 1k3+1k6
Automatický Colt .45 75 % (37/15), zranění 1k10+2
Uhýbání 60 % (30/12)

Pulповé talenty

Ostražitost: V boji není nikdy překvapený.

Dovednosti

Demolice 70 %, Lezení 40 %, Mechanické opravy 60 %, Nenápadnost 50 %, První pomoc 50 %, Přežití (poušť) 40 %, Skákání 40 %, Vrh 60 %, Zámožnost 20 %, Zastrahování 65 %.

Jazyky

Angličtina 60 %, italština 60 %.

Clodagh Bannonová, 36 let, učitelka klavíru, bezpečnostní expertka a okultistka

Patří do rodiny s dlouhou policejní tradicí, jejíž členové by se zděšili, kdyby věděli, že si Clo bokem přilepšuje coby zločinecký mozek.

SIL 50 ODL 65 VEL 60 OBR 85 INT 85
VZH 70 TVR 70 VZD 65 PŘČ 70 ŽT 12
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 8 BM: 17 Štěstí: 42

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 45 % (22/9), zranění 1k3
Revolver .32 40 % (20/8), zranění 1k8
Uhýbání 45 % (22/9)

Pulповý boj

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3
Revolver .32 60 % (30/12), zranění 1k8
Uhýbání 65 % (32/13)

Pulповé talenty

Mazanost: Bonusová kostka k hodům na INT (ale ne na Nápad).

Dovednosti

Bystré oko 75 %, Naslouchání 70 %, Nenápadnost 70 %, Oceňování 55 %, Okultismus 35 %, Přesvědčování 60 %, Řízení auta 30 %, Šarm 65 %, Umění/Řemeslo (piano) 55 %, Vrh 50 %, Zámožnost 25 %.

Jazyky

Angličtina 65 %.

AMERIKA

Jessica Templetonová, 26, podvodnice a kapsářka

Při pohledu na to, jaká je z ní krásná „dáma“, byste to nikdy neřekli, ale „malá Jessie“ vyrůstala v jedné z nejchudších čtvrtí v Yonkers.

SIL 60 ODL 65 VEL 50 OBR 90 INT 85
VZH 80 TVR 50 VZD 60 PŘČ 50 ŽT 11
BZ: 0 Stavba: 0 Pohyb: 9 BM: 10 Štěstí: 25

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 25 % (12/5), zranění 1k3
Derringer .25 40 % (20/8), zranění 1k6
Uhýbání 45 % (22/9)

Pulповý boj

Rvačka 35 % (17/7), zranění 1k3
Revolver .32 60 % (30/12), zranění 1k6
Uhýbání 65 % (32/13)

Pulповé talenty

Mistryně převleků: Když utratí 10 bodů Štěstí, získá bonusovou kostku k hodům na Přestrojování nebo Umění/Řemeslo (herectví).

Dovednosti

Bystré oko 60 %, Hbité prsty 70 %, Lezení 60 %, Naslouchání 60 %, Nenápadnost 50 %, Oceňování 65 %, Právní znalosti 15 %, Psychologie 60 %, Šarm 65 %, Umění/Řemeslo (herectví) 65 %, Vrh 45 %, Výřečnost 70 %, Zámožnost 30 %.

Jazyky

Angličtina 75 %.

Beauford Jones, 21, ranař a řidič

Jones, který pochází ze San Juan Hill (dnes známého jako Lincoln Square) a v současnosti žije v Harlemu, kdysi pracoval jako šofér pro bohatou manhattanskou rodinu. Pak byl propuštěn kvůli nedovolenému poměru se synem svého šéfa.

SIL 75 ODL 80 VEL 70 OBR 70 INT 75
VZH 75 TVR 60 VZD 60 PŘČ 60 ŽT 15
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 8 BM: 12 Štěstí: 30

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 65 % (32/13), zranění 1k3+1k4
Revolver Colt .45 40 % (20/8), zranění 1k10+2
Uhýbání 35 % (17/7)

Pulповý boj

Rvačka 85 % (42/17), zranění 1k3+1k4
Revolver Colt.45 60 % (30/12), zranění 1k10+2
Uhýbání 55 % (22/11)

Pulповé talenty

Ranař: Když utratí 10 bodů Štěstí, může si při boji na blízko hodit jednou kostkou na zranění navíc.

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Lezení 35 %, Mechanické opravy 60 %, Navigace 60 %, Nenápadnost 50 %, Ovládání těžkých strojů 50 %, Přesvědčování 50 %, Psychologie 40 %, Řízení auta 70 %, Vrh 40 %, Zámožnost 15 %, Zastrasování 65 %.

Jazyky

Angličtina 60 %.

Fearghal Wong, 24, boxer a nájemný ranař

Jako dítě s napůl čínskými a napůl irskými kořeny, které vyrůstalo v čínské čtvrti, se Fearghal brzy naučil dobře zacházet s pěstmí.

SIL 70 ODL 80 VEL 60 OBR 85 INT 65
VZH 60 TVR 60 VZD 50 PŘČ 60 ŽT 14
BZ: +1k4 Stavba: 1 Pohyb: 9 BM: 12 Štěstí: 30

Boj

Útoků za kolo: 1

Rvačka 75 % (37/15), zranění 1k3+1k4
nebo násada krumpáče 1k8+1k4
Uhýbání 60 % (30/12)

Pulповý boj

Rvačka 95 % (47/19), zranění 1k3+1k4
nebo násada krumpáče 1k8+1k4
Uhýbání 75 % (37/15)

Pulповé talenty

Ostrý hoch: Když utratí 10 bodů Štěstí, vyhne se až 5 bodům zranění, které utrhá v jednom bojovém kole.

Dovednosti

Bystré oko 65 %, Lezení 50 %, Nenápadnost 50 %, První pomoc 45 %, Psychologie 40 %, Skákání 60 %, Vrh 50 %, Zámožnost 15 %, Zastrasování 75 %.

Jazyky

Angličtina 50 %, čínština (mandarínština) 50 %.



CESTOVÁNÍ

Cestování může v této kampani hrát větší či menší roli v závislosti na zvoleném stylu hry. Většinou se předpokládá, že cestování proběhlo a vyšetřovatelé prostě dorazili na další místo určení, což umožňuje rychlý postup po lokacích bez zbytečných prostojů – cesta je tak v podstatě znázorněna pouze „červenou čarou“, jak se to často používá ve hrách *Pulpového Cthulhu*. Některé skupiny však mohou chtít, aby cestování hrálo větší roli, aby se do něj zapojily NP z kampaně a mělo třeba i další důsledky a cesty tak byly dramatičtější.

Tento dodatek obsahuje pokyny pro cestování po moři, letadlem a vlakem. Jsou zde popsána prostředí, logistika a jak dlouho cesty trvají, spolu s několika nápady na setkání, ke kterým může během cesty vyšetřovatelů z jedné části světa do druhé dojít. Jsou zde také uvedeny některé návrhy na využití cest pro vývojovou fázi vyšetřovatele.

NÁMOŘNÍ DOPRAVA

Vzhledem k tomu, že letecká doprava je stále ještě v plenkách, probíhá většina dálkových cest ve 20. letech po moři, ať už na některém z velkých zaoceánských parníků té doby, nebo na nákladních lodích s ne moc dobrou pověstí.

Délky cest

V této kapitole uvádíme standardní doby přepravy (přibližné) mezi klíčovými místy kampaně. Cestování po moři může být samozřejmě nepředvídatelné (zejména v roce 1925) a uvedené časy je možné dle uvážení Archiváře upravit. U pulpových her se doporučují nižší hodnoty dob přepravy.

Tabulka: Délky cest na oceánu se týká šesti přístavů, které jsou v *Nyarlahotepových maskách* důležité. Ve svislém sloupci jsou uvedeny přístavy, ze kterých se vyjíždí. Přístavy, do kterých se jede, je možné najít v horizontálním proužku, který vede napříč tabulkou. Celková doba se nachází na místě, kde se tyto dva údaje kříží. Nižší uvedené číslo předpokládá velmi

příznivé podmínky a přímé spojení bez zpoždění; vyšší číslo lze považovat za standard, když je proměnlivé počasí, dochází ke zpoždění, je třeba něco opravit, doplnit palivo atd.

Pokud se vyšetřovatelé vydávají na cestu nákladní lodí nebo toulavým parníkem (třeba při útěku z přístavu uprostřed noci), měla by cestovní doba vždy odpovídat vyšší hodnotě.

Náklady na cestování po moři

Ceny lodních lístků se samozřejmě liší. Ve většině případů doporučujeme, aby Archivář v průběhu kampaně nad běžnými náklady mávl rukou a místo toho se zaměřil na zápletku a tvorbu poutavé a dramatické hry. Pokud chceš zohledňovat cestovní náklady, použij jako základ následující údaje.

- Náklady na jednosměrné lodní lístky první třídou na zaoceánském parníku: vynásob počet dní cesty 30 dolary. Cesta z New Yorku do Londýna stojí 120 až 270 dolarů, z Londýna do Káhiry 120 až 360 dolarů atd. Jízdné za druhou třídu sniž na polovinu.
- Náklady na jednosměrnou jízdenku do podpalubí zaoceánského parníku: vynásob počet dní cesty 9 dolary. Jízdenka z New Yorku do Londýna stojí 36 až 81 dolarů, z Londýna do Káhiry 36 až 108 dolarů atd. Nákladní lodě a toulavé parníky obvykle nabízejí všem cestujícím jednu třídu (pokud vůbec přijímají cestující). Některé nákladní lodě mohou přijímat cestující na palubu i do podpalubí a někteří kapitáni toulavých parníků mohou být ochotni vzít na palubu pomocníky, kteří jsou ochotni tvrdě pracovat výměnou za cestu.

Život na lodi

Zážitek vyšetřovatelů z cesty po moři závisí na typu lodi, na které cestují, a na tom, kolik zaplatí. Na zaoceánské lodi existují tři třídy: první, druhá a třetí (často nazývaná „podpalubí“).

TABULKA: DÉLKY CEST NA OCEÁNU VE DNECH

	USA (New York)	Anglie (Southampton)	Egypt (Port Said)	Keňa (Mombasa)	Austrálie (Melbourne)	Čína (Šanghaj)
USA (New York)	–	4 až 9	8 až 21	12 až 34	24 až 54	25 až 60
Anglie (Southampton)	4 až 9	–	4 až 12	10 až 25	30 až 45	22 až 43
Egypt (Port Said)	8 až 21	4 až 12	–	4 až 12	14 až 32	18 až 30
Keňa (Mombasa)	12 až 34	10 až 25	4 až 12	–	10 až 25	14 až 26
Austrálie (Melbourne)	24 až 54	30 až 45	14 až 32	10 až 25	–	13 až 21
Čína (Šanghaj)	25 až 60	22 až 43	18 až 30	14 až 26	13 až 21	–

Při cestování první třídou jsou k dispozici velké kajuty na spaní, často uspořádané do apartmá se salonem nebo jinými soukromými prostory. Stravování je na vysoké úrovni, se sezením odděleným od „plebsu“. Cestující první třídy si často berou s sebou vlastní služebnictvo, ale mohou využít i pozornou obsluhu z řad uniformované lodní posádky. Kajuty a vybavení první třídy jsou umístěny výše na lodi, se snadným přístupem na horní paluby, kde se dá procházet.

Cestující druhé třídy mají vlastní kajuty, jejichž velikost závisí na typu lodi: čím větší a novější parník, tím větší a luxusnější kajuta. Kajuty a prostory druhé třídy, které jsou v trupu níže než kajuty první třídy, zabírají horní střední část lodi.

Cestující třetí třídy („podpalubí“) kajuty sdílejí. Často v nich je několik lůžek, která jsou prodávána samostatně. Podpalubí, umístěné na lodi až úplně dole, je stísněné a veškeré rekreační prostory jsou společné a omezené. Hluk z motorů je v těchto prostorách větší a místa není moc. Horní paluby lodí jsou také rozděleny podle tříd, přičemž cestující třetí třídy mají neomezenější přístup.

Nákladní lodě a toulavé parníky

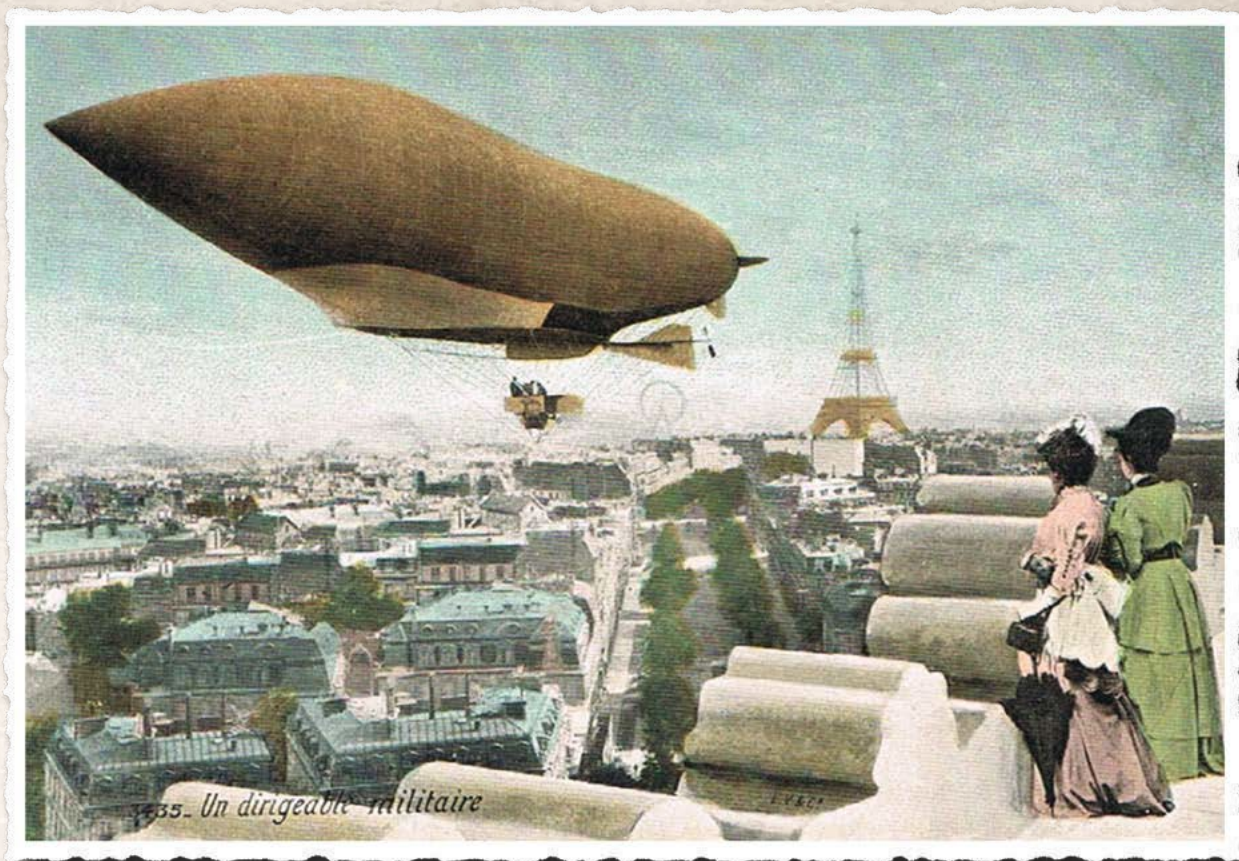
Nákladní loď není určena ani uzpůsobena k přepravě cestujících. Většina těch, které cestující berou, tak činí pouze proto, aby si na cestě přivydělaly. Život na palubě nákladní lodi proto

PRAKTICKÉ NÁZVY LODÍ

K přepravě vyšetřovatelů po světě lze použít tyto obchodní a osobní lodě: *Laurentides*, osobní loď plující přes Atlantik pod britskou vlajkou; *Snobomish*, americká obchodní loď s prostorem pro cestující; *Ineluctable*, starší zaoceánská loď; *Amra*, starý toulavý parník; *Chukarwan*, lehká nákladní loď; nesmíme zapomenout na *Slonovinový vítr*, obchodní loď plující mezi Londýnem a Čínou (viz **Slonovinový vítr**, strana 210, Londýn).

bude pravděpodobně stísněný, hlučný a ne příliš pohodlný. Bez rozdělení dle tříd, jako je tomu na osobních lodích, můžou mít cestující větší volnost pohybu. Jedinou výjimkou je, že kapitán nákladní lodi často zcela zakáže cestujícím přístup do nákladového prostoru nebo strojovny.

Nejlevnější kajuta na nákladní lodi je podobná té v podpalubí na zaoceánské lodi, ale pravděpodobně bude sdílená



s posádkou lodi. Jedinou další možností je zaplatit kapitánovi za jednu z důstojnických kajut, která zhruba odpovídá druhé třídě na osobní lodi.

Ti, kteří si chtějí cestu odpracovat, mohou očekávat dlouhou, těžkou a monotónní práci. V lodní hierarchii se budou nacházet na nejnižším stupni, pod platíci cestujícími a běžnou posádkou. Navzdory těmto těžkostem se ale tito lidé mohou svobodněji pohybovat po lodi.

LETECKÁ DOPRAVA

Letecká doprava je ve 20. letech v plenkách. Osobní letadla jsou vzácná a létají na relativně krátké vzdálenosti. Transatlantické cestování letadlem není možné a cestování vzducholodí přijde teprve až na konci desetiletí. Cestování letadlem bude proto v kampani, která je v souladu s daným obdobím, pravděpodobně omezené. Archiváři, kteří historické detaily tolik řešit nechtějí, ale cestování vzduchem mohou umožnit, a pro ty, kteří vedou kampaň v *Pulpovém Cthulhu*, neexistují prakticky žádné hranice – klidně nech vzducholodě křížovat oceány.

Délky cest a náklady

Vzducholodě urazí v průměru pouze 160 kilometrů za hodinu a jejich dolet je omezen na maximálně několik stovek kilo-

metrů. To znamená, že vyšetřovatelé sice mohou k cestě mezi městy nebo z Británie na kontinent využít leteckou dopravu, ale pokud nechceš měnit dobu, ve které se hra odehrává, není možné letět přímo například z Londýna do Káhiry.

Průměrné náklady na jednoho nebo dva cestující v dvou-
plošniku s otevřeným kokpitem jsou 10 dolarů. Sezení na poštovních pytlích v zadní části dopravního letadla může stát 30 až 50 dolarů a místo v jednom z mála specializovaných osobních letadel stojí kolem 100 dolarů.

Život ve vzduchu

Cestování letadlem není kultivovaný ani pohodlný zážitek. Vymoženosti, které jsou k dispozici na zaoceánských lodích nebo na významných železničních linkách, jsou v letecké dopravě hudbou budoucnosti. Těch několik málo existujících osobních letadel dokáže přepravit pouze tucet cestujících v jediné malé kabině s dřevěnými sedačkami s opěradly a bez topení. V nákladních letadlech sedí platíci cestující doslova na poštovních pytlích (protože to je náklad, který se nejčastěji přepravuje letecky). Letadla z 20. let jsou hlučná, páchnou palivem a ve vzduchu často vibrují a jsou nestabilní. Nevolnost a zvracení při startu a během letu jsou běžné. Rámy letadel jsou dřevěné, potahy látkové a papírové, a když jsou ve vzduchu, je uvnitř velká zima.



PULP: VZDUCHOLODĚ


Vzducholoď, jako například německé zepelíny, začaly pravidelně přepravovat cestující až koncem 20. let a běžně se staly až ve 30. letech. To je sice vyřazuje z rámce klasické kampaně, ale pulpové kampaně samozřejmě mohou tyto nepříjemné skutečnosti v zájmu dobrodružství odehrávat i se ve vzduchu ignorovat.

Nejčastějším využitím vzducholoďi bude přelet Atlantiku. Mezi jakými městy by mohla cestovat, ponecháme na Archiváři – pokud rozbijíš okovy historie, k čemu jsou takové detaily nutné?

Konstrukce a vybavení vzducholoďi se liší; typický zepelín může přepravovat až 50 cestujících a zhruba stejný počet členů posádky. Cestující mohou spát v kajutách, které jsou o něco menší než lůžkové kupé ve vlaku. Většina cestujících tráví čas v otevřené společenské hale, na baru nebo v jídelně, odkud se mohou dívat ven velkými okny, která se táhnou po celé délce kabiny. Obsluha je pozorná a zdvořilá, ale cestujícím je přísně zakázáno vstupovat do ostatních prostor vzducholoďi. Další podrobnosti o vzducholoďích (a půdorys) najdeš *Pulpovém Cthulhu*, na straně 115.

- **Cena:** 400 dolarů z východního pobřeží Spojených států do západoevropského města.
- **Doba cesty:** 40+4k10 hodin na přelet Atlantiku.

Možnost výbuchu: Vzducholoď té doby létaly díky velkému množství plynného vodíku, který je hořlavý a výbušný. Vzhledem k tomu, jak si pulpoví hrdinové rádi zahrávají se zbraněmi a výbušninami, by tuto skutečnost měl mít Archivář na paměti a možná ji hráčům zdůraznit.



ŽELEZNIČNÍ DOPRAVA

Železniční doprava je ve 20. letech nejběžnějším a nejdostupnějším způsobem dálkové přepravy po zemi. Automobil je na vzestupu, ale nemůže se vyrovnat (v současné době) spolehlivosti a dostupnosti železnice.

Délky cest a náklady

Rychlost cestování vlakem se liší v závislosti na trase a typu lokomotivy, která vlak táhne. Za předpokladu, že vyšetřovatelé

cestují expresem mezi městy nebo většími obcemi, vlak ujeďe 80 kilometrů za hodinu. Velmi dlouhé cesty vyžadují také výměnu lokomotivy, doplnění uhlí, vody a další záležitosti, kvůli kterým vlak musí po cestě zastavit. Archivář ať do hry zahrne libovolný počet takových detailů.

Cena jízdenky na dálkový vlak je 30+1k10 dolarů za celý den cesty v lůžkovém kupé druhé třídy. Kratší, několikahodinové cesty by měly stát kolem 1 až 5 dolarů, první třída dvojnásobek.

Život na železnici

Železniční doprava je dominantním způsobem cestování na dlouhé vzdálenosti a jako taková je rozvinutá a předvídatelná. Cestující, kteří si zaplatí jízdenku třetí třídy, budou sedět na tvrdých sedadlech v kupé s velkým počtem dalších cestujících. Držitelé jízdenek druhé třídy mohou očekávat, že budou po většinu cesty sedět v pohodlnějších kupé. Pokud cesta trvá déle než jeden den, cestující spí na skládacích lůžkách a obvykle sdílejí lůžkové kupé se spolucestujícími. První třída má soukromá kupé a nabízí vysokou úroveň služeb vlakového personálu. Jídlo a pití se podává v restauračních vozech, přičemž kvalita pokrmů závisí na třídě jízdenky: V první třídě je jídlo vybrané, v nižší třídě je skromnější. Zavazadla, která nejsou během cesty potřebná, jsou uložena v oddělených zavazadlových vozech, do nichž je cestujícím vstup zakázán.

CESTOVÁNÍ: ZOTAVENÍ A DOVEDNOSTI

Cesty v *Nyarlahotepových maskách* jsou navrženy tak, aby poskytl vyšetřovatelům příležitost k uzdravení, zotavení a zhodnocení situace. Nepřetržitá konfrontace s Nyarlahotepovými kulty (a čímkoli dalším, co na ně Archivář pošle) je spolehlivým způsobem, jak všechny vyšetřovatele zabít, a tím kampaň předčasně ukončit. Dlouhé cesty navíc mohou vyšetřovatelům poskytnout čas na zdokonalení jejich dovedností.

ZOTAVENÍ

Při každé významné cestě mezi kapitolami kampaně vyhlas vývojovou fázi vyšetřovatele (viz *Pravidla Volání Cthulhu*, strana 94). Podpoř obnovu bodů Příčetnosti prostřednictvím Svěpomoci (*Pravidla Volání Cthulhu*, strana 167) a změnou/aktualizací hlavních pojítek v Souhrnu postavy na základě toho, jak byly odehrány předchozí kapitoly.

Lékaři ve 20. letech svým pacientům často předepisovali plavby po moři, které dle rozhodnutí Archiváře automaticky obnoví 1k3 bodů Příčetnosti, pokud během plavby nedojde na palubě lodi k žádnému „nepříjemnému zážitku“. Kromě

toho se vyšetřovatelé postižení neohraničeným šílenstvím mohou vyléčit tak, že stráví určitou dobu s klíčovým pojítkem ze Souhrnu postavy. Pokud hrajete *Pulповé Cthulhu*, pak může být neohraničené šílenství automaticky vyléčeno bez nutnosti hodu – Archivář má plné právo automaticky vyléčit neohraničené šílenství i v klasickém *Volání Cthulhu*, pokud se tak rozhodne, a to za předpokladu, že je k tomu cesta vhodná.

DOVEDNOSTI

Pro účely této kampaně a podle volby Archiváře se každý vyšetřovatel může na konci klidného období cestování po oceánu, které trvá minimálně 14 dní, naučit nebo si zlepšit jednu dovednost; takové zlepšení se připočítává k jakémukoliv zlepšení získaného během vývojové fáze. Všimni si, že tyto výhody předpokládají cestování vyšší třídou, kde často pracují specializovaní lektoři, kteří jsou cestujícím k službám; ti, kteří cestují na toulavém parníku, pravděpodobně takové výhody nezískají.

Pro zlepšení stávající dovednosti (tedy takové, do které byly investovány body nad rámec výchozí základní hodnoty) nebo pro naučení se nové dovednosti (tedy takové, do které nebyly investovány žádné body nad rámec výchozí základní hodnoty) musí vyšetřovatel uspět v hodu na **TVR**, který vyjadřuje odhodlání a vůli postavy věnovat čas učení (namísto opalování, hýření v baru, odpočinku apod.). Jakékoli vážné rozptýlení (rozhodne Archivář) samozřejmě znamená ztrátu šance na zlepšení.

- **Zlepšení stávající dovednosti:** Uděluje +1k4 bodů do dovednosti. Za jednu cestu lze zlepšit dvě dovednosti.
- **Studium nové dovednosti:** Přináší 1k10+1 k dovednosti vybrané z níže uvedených možností – výběr dovednosti se může lišit v závislosti na dostupném vybavení (rozhodne Archivář). Za jednu cestu lze takto vylepšit jednu dovednost.

STUDIUM NOVÉ DOVEDNOSTI

Jaké dovednosti se lze naučit, závisí na způsobu cestování a dostupném vybavení. O tom, které dovednosti se lze během cesty naučit, rozhoduje Archivář.

Cestování zaoceánskou lodí

- Skeetová střelba ze zádi: Střelné zbraně (puška/brokovnice).
- Výuka šermu: Boj na blízko (meč).
- Každodenní gymnastika: Šplh, Uhýbání nebo Skákání.
- Každodenní plavání: Plavání.



PULP: DOVEDNOSTI

V *Pulповém Cthulhu* si hrdina může zlepšit stávající dovednost o 1k6 bodů a novou dovednost o 1k10+5 bodů. V pulповých hrách mohou být k dispozici následující dodatečné dovednosti:

- Cvičení s pistolemi v podpalubí: Střelné zbraně (krátká zbraň).
- Každodenní trénink zápasu nebo boxu: Boj na blízko (rvačka).

- Vzdělávací kurzy (vyber si jeden): Archeologie, Další jazyk (různé, například angličtina, arabština, francouzština, hindustánština, holandština, italština, japonština, kantonština, latina, mandarínská čínština, němčina, párština, ruština, řečtina nebo španělština), Historie, Navigace, První pomoc, Přírodopis.

Pracovní cesta

na toulavém parníku/nákladní lodi

- Elektrické opravy.
- Jazyk (další) – podle uvážení Archiváře.
- Mechanické opravy.
- Navigace.
- Ovládání těžkých strojů.
- Pilotování (lod').

UDÁLOSTI NA CESTĚ

Cesty mezi jednotlivými lokacemi v kampani nemusí spočívat jenom ve strohém popisu toho, jak se vyšetřovatelé dostali z bodu A do bodu B; mohou sloužit jako příležitost k budování příběhu, napětí nebo se jde při nich pobavit u menšího vedlejšího scénáře.

DŮLEŽITOST VYVÁŽENOSTI

Ačkoli vyplňování cest událostmi může být pro Archiváře i vyšetřovatele velkou zábavou, je důležité mít na paměti, že se jedná pouze o přechod *mezi* skutečnými událostmi kampaně. Dej si pozor, aby vedlejší události nezastínily hlavní příběh. Zejména si uvědom riziko, že vyšetřovatelé mohou při událos-

tech, které jsou příliš smrtící, zemřít. Není zkrátka zábavné, aby tvoje postava zemřela během rutinní cesty, a taková nebezpečí je lepší ponechat do hlavních lokací kampaně. Spíše než nesmyslné bojové epizodky zvaž použití drobných intrik, které zavaří vyšetřovatelům hlavu a rozptýlí je – aférky ostatních cestujících jsou skvělým způsobem, jak vyšetřovatele vtáhnout do řešení drobných vyšetřování nebo dilemat.

Cestování často znamená, že jsou vyšetřovatelé omezeni na malý prostor, například na lodi nebo ve vlaku, s cizími lidmi. Tyto okolnosti jsou ideální pro různé události nebo krátké vedlejší scénáře, protože hráči nemůžou ignorovat, co před ně Archivář postaví. Následuje několik návrhů na události, které se mohou odehrát během cest mezi klíčovými lokacemi kampaně. Dobře se hodí pro cestování po moři a vlakem, ale lze je snadno přizpůsobit většině druhů dopravy.

Kultisti v patách

Jedna nebo více skupin kultistů pronásleduje vyšetřovatele při jejich přesunu na další lokaci v kampani. Kultisté se mohou snažit zjistit, co vyšetřovatelé vědí, tím, že odposlouchávají jejich rozhovory nebo se vloupávají do jejich kajut (či zavazadel). Mohli by také cestu využít jako příležitost k pokusu o vraždu vyšetřovatelů. Kultisti mohou buď splývat s okolím a svou pravou totožnost dávat najevo jen velmi nenápadně, nebo budou vůči dotěrným vyšetřovatelům jen stěží potlačovat své opovržení. V obou případech by měl Archivář vyšetřovatele nějak varovat, aby jim dal šanci potenciální protivníky odhalit. Vymyšlení řešení, jak se vypořádat s hrozbou na veřejném místě, může být často stejně napínavé jako samotné setkání. Předlož jim morální dilemata, která nemají snadné řešení.

Pod dohledem andělů

Vyšetřovatelé jsou sledováni členem nějaké bezpečnostní složky, zpravodajské agentury nebo soukromé detektivní firmy. Mocní, případně všeteční lidé si všimli, co vyšetřovatelé vyšetřují, a sami sledují některé ze stejných stop. Nejsou si jisti motivy vyšetřovatelů, a proto na ně nasadili lidi, kteří je sledují. Ve stísněném prostoru lodi nebo vlaku je pro vyšetřovatele snazší tyto osoby spatřit. Ty mohou využít příležitosti a vloupat se do zavazadel vyšetřovatelů, aby zjistili informace.

Podobně jako v případě kultistů by vyšetřovatelé měli mít možnost spatřit své pronásledovatele a konfrontovat je. Když si se situací poradí dobře, mohou získat nového spojence. Toto je také dobrý způsob, jak do kampaně uvést nového vyšetřovatele (viz **Náhradní vyšetřovatelé**, strana 27).

Ve špatný čas na špatném místě

Na cestě se něco pokazí. Loď narazí na ledovec. Vlak vykolejí. Zepelín ztratí kontrolu nad řízením. Taková událost se stane bojem o přežití a vyšetřovatelé si musí zachránit holé životy (i životy ostatních). Tento druh události může být použit k nakopnutí kampaně, která začala zpomalovat, nebo v případě, že příliš sebevědomí hráči mají pocit, že vědí, co se stane. Je třeba pečlivě zvážit, jak smrtící událost bude.

Bohům neutečeš

Vyšetřovatelé překročili hranici do světa kosmické hrůzy a děsu: kvůli svým objevům nyní nemohou vidět svět jako dříve a temnota je pronásleduje, ať se vydají kamkoli. Za lodí se objevují podivné věci. Něco sleduje vlak, naplňuje skryté v kouři a páře. Někteří členové posádky vypadají podivně, jejich kůže se zvláště leskne a s jejich očima je cosi v nepořádku. Síly Mýtu zasahují do světa a na této cestě je něco špatné – vyšetřovatelé se mohou rozhodnout, jestli to budou ignorovat, nebo jestli otevřou další plechovku s červy. Realitu může ovlivnit i magie, kterou z daleka sesílají pomstychtiví čarodějové, a vyšetřovatelé tak mohou začít pochybovat o svém zdravém rozumu.

Smrt na širém moři nebo na kolejích

Další cestující je zavražděn. Vyšetřovatelé jsou do případu z povahy věci zataženi buď proto, že upadnou do podezření, nebo proto, že je o pomoc při řešení záhady požádá posádka vlaku či lodi. Podaří se jim odhalit vraha dříve, než dorazí do cíle? Do vraždy je možné vložit náznaky okultismu, které hráče vtáhnou do děje, ale ať už to vypadá jakkoli, vysvětlení by mělo být nudně pozemské.

Prokletý náklad

Shodou okolností se na lodi nebo ve vlaku nachází artefakt z Mýtu (možnosti viz *Pravidla Volání Cthulhu*, strany 266 až 275). Artefakt může být součástí nákladu, případně může patřit některému z cestujících nebo i členovi posádky. V průběhu cesty začne jeho přítomnost pronikat do jejich myslí. Sny se začnou měnit v noční můry o obřích městech a stinných zátokách pod vlnami. Vyšetřovatelé mohou rozpoznat kořeny těchto událostí, případně se mohou setkat s narušeným členem posádky, který artefakt spatřil a nyní přichází o rozum. Ať tak či onak, cesta se začne měnit ve strašidelnou honbu za pokladem s cílem najít zdroj šílenství dříve, než pohltní všechny na palubě.

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 Figueroy, 1543, osmerka, psáno ručně na pergamen.

- **Propojení:** Museo de Arqueología y Antropología, **Skladště**, 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 Figueroy, se do jeho područí nedostal a jeho texty jsou plné hrůzy a odporu k tajemstvím, která se dozvěděl.

Význam: Vypráví o conquistadorech (Gaspar Figueroy, Hernando Ruiz, Diego Garrido, Luis de Mendoza a Pedro de Velasco), kteří hledali zlato, ale místo toho našli pyramidu, v níž byl uvězněn Otec červů. Popisuje loupění 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)



AMERIKA

Pnakotické rukopisy

Angličtina, autor a překladatel neznámý, 15. století. Kvart, ražená červená kožená vazba starší než rukopis v ní.

- **Propojení:** Knihovna v sídle Carlyleových, strana 134.

V Evropě a Americe je katalogizováno pět vázaných rukopisných verzí (částečných opisů většího díla, dnes ztraceného) této knihy, z nichž nejméně jedna se nachází na Miskatonické univerzitě; další má údajně v držení Newyorská veřejná knihovna. Předchozí svazek, *Pnakotica*, byl napsán v klasické řečtině a obsahoval příběhy o Hyperborei, Atlantidě a Jupiterovi. Tato kniha může mít svůj původ až v dobách lilijic, které stály na počátku života na Zemi.

Význam: Ačkoli většina seriózních znalců Mýtu připisuje původní díla, na nichž jsou *Rukopisy* založeny, Starším, jsou i tací, kteří trvají na tom, že autory byla Velká rasa Yith a že kniha je pojmenována podle archivu, v němž byla uložena v Západní poušti Austrálie. Exemplář, který sehnal Roger Carlyle, obsahuje několik načmáraných poznámek pod čarou

týkajících se existence Města Velké rasy od neznámého autora a také kouzlo „Kontaktuj Yithiany“.

- **Ztráta Přičetnosti:** 1k8
- **Mýtus Cthulhu:** +3/+7 procent
- **Hodnocení Mýtu:** 30
- **Studium:** 45 týdnů
- **Kouzla:** Kontaktuj okřídleného (Starší), Kontaktuj mysl pozorovatele (Yithian)

Sélections de Livre D'Ivon

Francouzský komentář k latinskému originálu, který napsal Gaspar du Nord, asi 13. století. Osmerka, rukopis vázaný v rozpadající se modré telecí kůži.

- **Propojení:** Knihovna v sídle Carlyleových, strana 134.

Rukopis údajně opsal du Nord ze staršího řeckého rukopisu. V současnosti je známo pouze 13 exemplářů, částečných nebo úplných. Ačkoli původní rukopis, z něhož du Nord vycházel, se mohl do oblasti Averaigne dostat přímo z Atlantidy, existuje domněnka, že se čistě náhodou dostal do Francie přes starověký Egypt.



Význam: Tato kniha, která je variací na *Liber Ivonis*, obsahuje mnoho užitečných kouzel a pojednání o praktické magii, ačkoli směřuje spíše k uctívání boha zvaného „Tsathoggua“. Najdeme zde však i okrajové ilustrace něčeho, co podezřele připomíná obrácený, zlomený anhk (symbol Bratrstva Černého faraona), a také pojednání týkající se nepřátelství mezi „Pazz-Luzzou“ a bohem známým jako „Nodens“.

- **Ztráta Přičetnosti:** 2k4
- **Mýtus Cthulhu:** +4/+8 procent
- **Hodnocení Mýtu:** 36
- **Studium:** 36 týdnů
- **Kouzla:** Brána, Eibonovo mlžné kolo **, Kontaktuj bezvarý potěr Zhothaquaha (beztvarý potěr), Kontaktuj boha/Pána vod (Nodens), Kontaktuj boha/Zhothaquah (Tsathoggua), Mlha mystifikace (Vytvoř mlhu z R'lyehu), Přivolej/zapud' Slepého lorda chaosu (Azathoth), Vytvoř bariéru Naach-Tith.

Mezi kameny

Angličtina, autor Justin Geoffrey, 1918. Rukopis obsahující básně, které se později objevily v knize Lidé z monolitu (vyd. 1926), vázané v kůži hrozného náhončího.

- **Propojení:** Knihovna v sídle Carlyleových, strana 134.

Ačkoli několik veršů obsažených v tomto útlém svazku je totožných s těmi, které se objevují v Geoffreyho později publikovaném díle, některé jsou dřívější verze, které se před oficiálním vydáním v nakladatelství Erebus Press, Monmouth, Illinois dočkaly významných revizí. Jiné se nacházejí pouze v tomto rukopisu.

Význam: Jedna z unikátních básní se jmenuje „Požitky královny“, která velmi podrobně popisuje korunovační klenoty obávané vládkyně Neitokret (**Dodatek D: Artefakty**).

- **Ztráta Přičetnosti:** 1k3
- **Mýtus Cthulhu:** +1/+2 procenta
- **Hodnocení Mýtu:** 9
- **Studium:** 1 týden
- **Kouzla:** Žádná

Žít jako bůh

Angličtina, autor Montgomery Crompton, asi 1810. Dvanáctka, rukopis, vázáno v lidské kůži.

- **Propojení:** Knihovna v sídle Carlyleových, strana 134.

Jediný exemplář deníku anglického umělce Cromptona, který přišel do Egypta v roce 1805 a stal se níže postaveným knězem Bratrstva Černého faraona. Crompton byl v době psaní tohoto deníku nepřičetný, což znamená, že velká část deníku je nesrozumitelná.

Význam: Vypráví o nejrůznějších příšerných činech spáchaných pro Faraona temnot a také popisuje skrytý trůnní sál v Lomené pyramidě (**Carlyleovy dokumenty Amerika 14**).

- **Ztráta Přičetnosti:** 1k6
- **Mýtus Cthulhu:** +2/+4 procenta
- **Hodnocení Mýtu:** 18
- **Studium:** 10 týdnů
- **Kouzla:** Žádná

Temné sekty Afriky

Angličtina, autor Nigel Blackwell, 1920. Šestnáctka, modré lepenkové desky s mramorovanými předsádkami a modře zbarvenými okraji stránek.

- **Propojení:** Hrůza v Ju-Ju House, **Předměty v M'Dariho výklenku**, strana 158.

Kniha, kterou napsal badatel Nigel Blackwell během svých cest po Africe, je zvláštní směsicí cestopisu a popisu rituálních praktik nejrůznějších afrických kultů. I když v knihu byly očividně přetvořeny zápisky z cest, na titulní straně není uveden žádný vydavatel a Blackwella není možné dohledat. Někteří se domnívají, že kniha mohla být napsána pod pseudonymem, ale je-li tomu tak, skutečného autora nikdo nezná. Je známo, že existuje pouze 13 výtisků – zbytek se úřadům podařilo spálit.

Význam: Z harvardské Widenerovy knihovny ji ukradl Munkunga M'Dari za pomoci hrozného náhončího. Blackwell se v roce 1916 omylem stal svědkem toho, jak M'Weru vyvolává Nyarlathotepa v přestrojení za Krvavý jazyk, což podrobně popisuje (a měl štěstí, že vyvážl bez úhony).

- **Ztráta Přičetnosti:** 1k10
- **Mýtus Cthulhu:** +2/+4 procenta
- **Hodnocení Mýtu:** 30
- **Studium:** 6 týdnů
- **Kouzla:** Stvoř ciimbu*

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 odpadávají 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 pohltí 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 hodů na **TVR** funguje zrcadlo stejně jako kouzlo Kontaktuj Nyarlathotepe (*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 kharisiriů, 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.

ARTEFAKTY

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. Stavitelé 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.

AMERIKA

Hayamova maska

- **Propojení:** Ju-Ju House, strana 154, Amerika.

Vyřezávaná africká maska ze dřeva se čtyřmi ohavnými tvářemi posazenými na silném krku, který je omotaný lanem. Obličej nositele je zakryt límcem vyrobeným z rákosu na pletení košů, peří a látky. Tuto nevzhlednou masku neдрží na obličejí žádné řemínky, poutka ani úchyty. Jakmile se maska nasadí na hlavu, límeček se kolem obličejí stáhne a zmrazí ho ve zmučené grimase,

kterou vidí všichni přihlížející. Nositel si masku nemůže sundat a nemůže mu ji sejmout ani nikdo jiný.

Nasazená maska přestane být nositeli po chvíli nepříjemná. Po 15 vteřinách se zorničky nositele rozšíří a vyplní oční důlky, což přihlížející nevidí. V tu chvíli a na následujících 30 vteřin se nositeli velice zřetelně zjeví jeden ze čtyř bohů, náhodně vybraný hodem 1k4 a nahlédnutím do **Tabulky: Vize Hayamovy masky**. Pokud není současně použito specifické kouzlo Přivolej nebo Kontaktuj (viz níže), musí nositel provést hod na **Příčetnost**, aby určil svůj osud. Maska poté uvolní sevření obličejí a je možné ji sejmout. Pokud je maska použita ve spojení s kouzlem Přivolej nebo Kontaktuj jednoho z těchto bohů, jak je popsáno níže, maska se uvolní i po skončení kouzla.

Nošení masky přináší výhody, pokud nositelova Příčetnost zůstane nenarušena a nositel přežije. Když je poprvé skrz masku spatřen jeden z bohů, zvyš nositeli dovednost Mýtus Cthulhu o 1k10 bodů, mimo jakékoliv zlepšení v důsledku šílenství. Zadruhé, nasazení masky při sesílání některého z kouzel Kontaktuj Nodense, Přivolej Azathotha, Přivolej Shub-Niggurath nebo Přivolej Yog-Sothotha otevře přímější spojení s daným bohem. Z herního hlediska hráč získává bonusovou kostku k hodům na kouzlo, které je sesíláno poprvé. Hayamova maska je ceněným artefaktem Mýtu a kultisté pro ni budou zabíjet.

TABULKA: VIZE HAYAMOVY MASKY

1k4	Bůh	Úspěšný hod na Příčetnost	Neúspěšný hod na Příčetnost
1	Nodens*	Žádný hod	Žádný hod
2	Azathoth	1k10 bodů Příčetnosti	1k100 bodů Příčetnosti
3	Shub-Niggurath	1k10 bodů Příčetnosti	1k100 bodů Příčetnosti
4	Yog-Sothoth	1k10 bodů Příčetnosti	1k100 bodů Příčetnosti

**Jak je uvedeno v kapitole Egypt, Hayamova maska může vyšetřovatelům pomoci zmarit vzkříšení Neitokret (Deus Ex, 360, Egypt).*

SLOVNÍČEK ČESKÝCH NÁZVŮ KOUZEL

Český název	Anglický název
Brána	Gate
Eibonovo mlžné kolo	Eibon's Wheel of Mist
Kontaktuj beztvary potěr	Contact Formless Spawn
Kontaktuj boha	Contact Deity
Kontaktuj mysl pozorovatele	Contact Mind of the Observer
Kontaktuj Nyarlathotepa	Contact Nyarlathotep
Kontaktuj okřídleného	Contact Winged One
Kontaktuj Otce červů (Nyarlathotepa)	Contact Father of Maggots (Nyarlathotep)
Mlha mystifikace	Fog of Misdirection
Mluv s Otcem červů	Speak to the Father of Maggots
Nyogthovy spáry	Clutch of Nyogtha
Ohavná Azathothova kletba	Dread Curse of Azathoth
Otevření cesty	Opening of the Way
Privolej požirače hříchů	Recall Sin-Eater
Privolej/spoutej hrozivého náhončího	Summon/Bind Hunting Horror
Privolej/zapud' Slepého lorda chaosu	Call/Dismiss the Blind Lord of Chaos
Seschnutí	Shrivelling
Sešli sen	Send Dream
Spoutej byakheeho	Bind Byakhee
Stvoř ciimbu	Create Ciimba
Uchvať oběť	Enthrall Victim
Vnuknutí	Mental Suggestion
Výbuch mysli	Mindblast
Vysaj sílu	Power Drain
Vytvoř bariéru Naach-Tith	Create Barrier of Naach-Tith
Vytvoř mlhu z R'lyehu	Create Mist of R'lyeh
Zasej strach	Implant Fear
Znamení Starších	Elder Sign