



Autor: **Jared A. Sorensen**

Tłumaczenie: **Filip Arioch Łuszczak**

Skład oraz korekta: **Jacek Darken Gołębiowski**

Wydane pod patronatem: [ddr.](#) oraz [Indie Explosion](#)



## **O UnSpeakable**

Ten dwustronicowy „mikro-dodatek” do gry InSpectres napisano, by przystosować ją do niesamowitych opowieści o przerażeniu, szaleństwie i upadku utrzymanych w atmosferze utworów H. P. Lovecrafta (oraz autorów zafascynowanych jego twórczością).

Zasadniczy szkielet zabawy pochodzi z InSpectres, wyjąwszy posmak realiów lat dwudziestych minionego stulecia. Postaci agentów pracujących dla firmy zastępują osoby zwołane, by zbadać Tajemnicę.

Oczywiście, podstawowe zasady InSpectres uległy modyfikacjom.

## **Umiejętności**

Wszystkie umiejętności z InSpectres zostały usunięte. Jediną cechą jest Poczytalność: zdrowie psychiczne i samopoczucie, jak również zdolność oddzielania urojeń od rzeczywistości. Twój bohater zacznie grę z dziesięcioma kostkami Poczytalności.

## **Otchłań**

Kostki Poczytalności rzuca się wyłącznie, gdy bohater próbuje pozostać zdrow na umyśle. W każdym innym przypadku otoczonego Tajemnicą rezultatu gracze muszą czerpać kostki ze wspólnej puli zwanej Otchłanią (możecie też określać ją „Siedłami Bezimiennego Strachu”, „Pierwotnym Chaosem”, „Upiornym Grobowcem” czy dowolnie).

Liczba kostek w Otchłani zależy od niezłomności i kompetencji waszych postaci. Typowa zbieranina okultystów, antykwariuszy i dyletantów będzie miała dostęp do trzydziestu kostek (sześć na gracza). Otchłań zawierająca od dziesięciu do dwudziestu kostek jest odpowiednia dla postaci o wątpliwych kompetencjach. Przedstawiciele elit mogą mieć w niej nawet pięćdziesiąt kostek (dziesięć na gracza). Gdy Otchłań jest pusta, wszystkie działania traktuje się tak, jakby najwyższym uzyskanym w nich wynikiem było 1.

## **Talenty**

Talenty pozostają bez zmian, poza faktem, że muszą być właściwe dla realiów lat dwudziestych. Oznacza to, że nawet przy pozbawionej kostek Otchłani gracz wciąż może skorzystać z kostki Talentu bohatera.

## Stres

Zasady Stresu zmieniły się. Są naprawdę niezbędne dla powodzenia gry. Ilekroć MG zarządza test stresu, określa się go jako jedno z poniższych:

- **Niejasny Lęk:** gracz rzuca jedną kostką Poczytalności.
- **Ponura Rozpacz:** gracz rzuca połową pozostałych mu kostek Poczytalności.
- **Bezgraniczna Trwoga:** gracz rzuca wszystkimi pozostałymi mu kostkami Poczytalności.

W przeciwieństwie do InSpectres rozpatruje się oddzielnie wynik na każdej z kostek.

- Za każde wyrzucone 1 tracona jest jedna kostka Poczytalności.
- Za każde wyrzucone 6 dodaje się jedną kostkę do Otchłani.

Tracąc Poczytalność bohaterowie stają się o krok bliżsi Obłądu (i swego końca). O dziwo, proces ten czyni również postać silniejszą, mądrzejszą i bardziej kompetentną.

## Bluźniercze Umiejętności

Za każdą utraconą kostkę Poczytalności, bohaterowie mogą zyskać jedną kostkę w dowolnej z poniższych Bluźnierczych Umiejętności:

- **Cyklopowe Sekrety:** zakazana wiedza nabyta z mrocznych ksiąg i poprzez starożytne obrzędy. Traktuj to jako wersję umiejętności Wiedza.
- **Bezlitosna Siła:** nieziemską wytrzymałość podsycaną narastającym, dzikim szałem. Ta umiejętność odpowiada Atletyce z InSpectres.
- **Dziwne Geometrie:** wgląd w straszliwą i obcą naturę czasu i przestrzeni. Ta umiejętność pokrywa się z Technologią.

Poproszony o test gracz ma prawo automatycznie rzucić stosowną Bluźnierczą Umiejętność. Kostki za Talent oraz uzyskane z Otchłani mogą być użyte by powiększyć pulę. Graczom nie wolno stosować opcji „Weź 4” ani Pracy Zespołowej, gdy korzystają z Bluźnierczych Umiejętności. Tak zaczyna się bezkresna droga ku szaleństwu!

## Niepoczytalność

Po popadnięciu przez bohatera w trwały obłąd gracz kontynuuje zabawę, ale już jako antagonistą (wykorzystując swą obłąkaną postać lub przyjmując rolę podstępnego asystenta MG!).

## **Śmierć**

Gdy najwyższym wynikiem uzyskanym w niebezpiecznym konflikcie jest 1, gracz musi natychmiast wydać kostkę Poczytalności lub jego bohater *ginie*. Obejmuje to przypadki, kiedy z powodu pustej Otchłani nie można rzucić kośćmi.

## **Konfesjonały**

Konfesjonały przyjmują w UnSpeakable formułę „listów”. Mogą to być wpisy z pamiętników lub dzienników, listy pocztowe, lub niemal dowolna inna forma pisemna. Gracze powinni wypowiadać swoje Konfesjonały na głos tak, jakby spisywali je dla innej osoby.

## **Zakończenie Gry**

Nie można zakończyć gry w UnSpeakable, dopóki przynajmniej jedna postać nie popadnie w *trwały obłąd*. W razie rozpoczęcia nowej rozgrywki z ocalałymi Otchłan wraca do pełnej puli kostek... ale współczynniki bohaterów pozostają takie, jakie były z końcem poprzedniej sesji.

## **Podziękowania**

Spisane przez Jareda A. Sorensena, z wykorzystaniem dodatkowych materiałów autorstwa Zaka Arnstona

Inspiracją była gra fabularna *Zew Cthulhu*

Ilustracje zaczerpnięte z <http://www.danvers-state-ia.com/index.html>

Tłumaczenie dedykowane jest Borejce, Honorowemu Indianinowi