

Badacze Zgróz

Każda opowieść potrzebuje bohaterów. Zgrozy, nasza seria dodatków do Zewu Cthulhu, potrzebuje klasycznych lovecraftowskich bohaterów, gdyż wydawane w niej scenariusze są w duchu i nastoju podobne do opowiadań Samotnika z Providence. Z okazji zbliżającego się Halloween oddajemy w Wasze ręce zestaw gotowych postaci w sam raz na sesje naszych scenariuszy. Bawcie się dobrze!

Badacze Zgróz to zbiór ośmiu minimalistycznych archetypów postaci, w które mogą wcielić się gracze na sesjach *Zewu Cthulhu*. Każdy archetyp zmieści się na kartce w formacie A6 i zawiera tylko nazwę typu Badacza, propozycję jego motywacji oraz statystyki.

Kilka uwag o ich powstaniu i możliwościach użycia:

- Każdy z ośmiu archetypów zajmuje osobną stronę tego PDFa (strony 2-9), ale proponujemy drukować je po dwa lub cztery na jednej kartce.
- Większość postaci jest nastawiona na umiejętności społeczne i umysłowe, by lepiej pasować do wyzwań pojawiających się w scenariuszach z serii *Zgrozy*.
- Niektóre archetypy mają żeńskie nazwy, inne męskie, ale wszystkie postaci mogą być dowolnej płci.
- Gdy jakaś umiejętność jest podkreślona oznacza to, że trzeba ją skonkretyzować. Gdy podkreślone jest słowo albo, gracz wybiera jedną z umiejętności.
- Każdy Badacz ma już rozdane część punktów na zainteresowania, resztę należy rozdysponować.
- Strażnik może się zgodzić, by punkty na zainteresowania i podkreślone umiejętności były rozdawane i wybierane dopiero w czasie gry. To nieco zwiększa szanse postaci na pierwszych sesjach, tworzy ciekawe sceny i zapewnia, że Badacz nie zostanie z mało przydatną umiejętnością.

- Karty nie zawierają informacji o pieniądzach i ekwipunku, bo prowadząc *Zgrozy* traktujemy te kwestie uznaniowo i wiemy, że wielu innych Strażników robi tak samo.

- Od potrzeb scenariusza zależy, ile szczegółów należy nadać tym archetypom. W przygodach z serii *Zgrozy* gra często zaczyna się od przydzielenia Badaczom jednej z kilku motywacji. Prowadząc nasze scenariusze Strażnik może najpierw opowiedzieć o tych motywacjach, potem przedstawić graczom archetypy i zapytać ich, które postaci widzieliby angażujące się w jeden z zaproponowanych wątków.

- Zapisane na kartach jednozdaniowe motywacje są pomysłami na to, czemu dana postać może się zaangażować w lovecraftowskie śledztwa. Jeśli nie pasują do koncepcji Badacza, śmiało je zignorujcie.

- Moją ulubioną metodą szybkiego tworzenia relacji w drużynie jest poproszenie każdego gracza, by powiedział, z czego drużyna zna jego Badacza, a potem poproszenie wszystkich pozostałych, by powiedzieli, czemu ich postaci temu Badaczowi ufają. Tworzy to współpracującą drużynę z ciekawymi relacjami.

Tekst i skład: Marek Golonka

Redakcja: Piotr Kozioł

Tłó: Michał Gralak

Czcionka Aleo: Alessio Laiso

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o *Zgrozach*, odwiedź [Miskatonic Repository](#) lub naszą [stronę na Facebooku](#).

Lekarka

Zrobię wszystko, by pomóc!

S 50 KON 60 BC 50 INT 60

MOC 65 ZR 50 WYG 50 WYK 75

Poczytalność 65 Punkty wytrzymałości 11

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 13 Szczęście: 55

Umiejętności: Język Obcy (Łacina) 50%, Język Ojczysty 75%, Majętność 60%, Medycyna 70%, Nauka (Biologia) 50%, Perswazja 54% Pierwsza Pomoc 60%, Psychoanaliza 50%, Unik 25%.

70 punktów na zainteresowania.

Bibliotekarz

Tak, mam książki o tym...

S 40 KON 40 BC 50 INT 70

MOC 60 ZR 50 WYG 50 WYK 85

Poczytalność 60 Punkty wytrzymałości 9

Modyfikator Obrażeń: -1 Krzepa: -1

Ruch: 8 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Umiejętności: Język obcy (starożytny) 60%, Język obcy (stosowny do realiów) 50%, Język Ojczysty 85%, Korzystanie z Bibliotek 80%, Księgowość 30%, Majętność 30%, Nauka (wybrana) 50%, Okultyzm 65%, Psychoanaliza 50%, Unik 30%.

100 punktów na zainteresowania.

Bogata hobbystka

Stać mnie na ciekawość!

S 50 KON 60 BC 50 INT 60

MOC 55 ZR 50 WYG 75 WYK 60

Poczytalność 55 Punkty wytrzymałości 11

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 11 Szczęście: 55

Umiejętności: Broń Palna (krótka) 60%, Język Ojczysty 60%, Majętność 80%, Nauka (dowolna) 35%, Okultyzm 50%, Sztuka/Rzemiosło (dowolne) 40%, Unik 50%, Urok Osobisty 65%.

81 punktów na zainteresowania.

Artysta

Takie przeżycia inspirują...

S 50 KON 50 BC 50 INT 70

MOC 70 ZR 50 WYG 60 WYK 60

Poczytalność 70 Punkty wytrzymałości 10

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 14 Szczęście: 55

Umiejętności: Gadanina 60% albo Urok Osobisty 70%, Historia 45%, Język Obcy (stosowny do realiów) 40%, Język Ojczysty 60%, Majętność 36%, Spostrzegawczość 60%, Sztuka/Rzemiosło (wybrane) 70%, Unik 25%.

125 punktów na zainteresowania.

Atletka

Poradzę sobie ze wszystkim!

S 65 KON 50 BC 60 INT 50

MOC 60 ZR 70 WYG 50 WYK 45

Poczytalność 60 Punkty wytrzymałości 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4 Krzepa: 1

Ruch: 9 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Umiejętności: Jeździectwo 55% albo Pływanie 70%
albo Skakanie 70%, Język Ojczysty 45%, Majętność
50%, Rzucanie 65%, Unik 70%, Urok osobisty 55%,
Walka wręcz (bijatyka) 55%, Zastraszanie 50%.

50 punktów na zainteresowania.

Profesor

Nauka sobie z tym poradzi!

S 40 KON 40 BC 50 INT 80

MOC 65 ZR 40 WYG 50 WYK 95

Poczytalność 65 Punkty wytrzymałości 9

Modyfikator Obrażeń: -1 Krzepa: -1

Ruch: 7 Punkty Magii: 13 Szczęście: 55

Umiejętności: Język obcy (stosowny do realiów) 60%, Język Ojczysty 95%, Korzystanie z Bibliotek 80%, Majętność 50%, Nauka (specjalność) 80%, Nauka (pomocnicza) 60%, Okultyzm 60%, Perswazja 50%, Psychologia 40%, Unik 20%.

108 punktów na zainteresowania.

Dziennikarka

To trafi na pierwszą stronę!

S 50 KON 50 BC 50 INT 70

MOC 65 ZR 60 WYG 60 WYK 55

Poczytalność 65 Punkty wytrzymałości 10

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 13 Szczęście: 55

Umiejętności: Gadanina 70%, Język Ojczysty 55%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Majętność 25%, Psychologia 50%, Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) 60%, Unik 40%, Urok Osobisty 55%, Walka wręcz (bijatyka) 65%.

55 punktów na zainteresowania.

Policyjny detektyw

Zrozumiem tę sprawę!

S 50 KON 50 BC 50 INT 80

MOC 60 ZR 60 WYG 50 WYK 60

Poczytalność 60 Punkty wytrzymałości 10

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Umiejętności: Broń Palna (krótka) 70%,
Charakteryzacja 55%, Nasłuchiwanie 50% Język
Ojczysty 60%, Księgowość 30%, Majętność 40%,
Perswazja 50%, Prawo 50%, Spostrzegawczość 50%,
Unik 45%.

100 punktów na zainteresowania.