Zgrozy:

CTHULHU SIĘ DZIEJE!

Dodatek do 7. edycji Zewu Cthulhu



Call of Cthulhu
Miskatonic Repository

Tu zaczyna się obłęd!

Cthulhu się dzieje! i dalsze dodatki z serii *Zgrozy* to materiały przeznaczone do wykorzystania na sesjach *Zewu Cthulhu*. Dotychczas wydane teksty z tej serii były scenariuszami, zaś *Cthulhu się dzieje!* to pierwszy zgrozowy poradnik prowadzenia *Zewu Cthulhu* i innych lovecraftowskich gier. Opowiadam w nim o jednym z kluczowych elementów warsztatu Strażnika Tajemnic – improwizacji i tworzeniu nieliniowych scenariuszy. Porady z niego przydadzą się na sesjach Zewu, ale często też w innych systemach, zwłaszcza horrorach.

Większość przygód rozgrywanych w *Zewie Cthulhu* to śledztwa, a te zazwyczaj dają graczom względną wolność co do tego, jak pokierują swoimi Badaczami. Finał zwykle jest ustalony – należy odpędzić plugawy byt lub przerwać potężny rytuał – ale im więcej swobody gracze będą mieć w dojściu do rozwiązania, tym lepiej będą się bawić.

Cthulhu się dzieje! składa się z dwóch części. W pierwszej – **Jak to zrobić?** – przedstawiam ogólną filozofię prowadzenia nieliniowych i zostawiających miejsce na improwizację przygód do *Zewu Cthulhu*. Druga – **Co się dzieje?** – to ściąga, która pomoże Strażnikowi Tajemnic zawsze wymyślić ciekawą reakcję świata gry na zachowania Badaczy. **Jak to zrobić?** wystarczy po prostu przeczytać i eksperymentować ze stosowaniem tych rad. Z kolei karty z **Co się dzieje?** można wydrukować i inspirować się nimi w trakcie sesji.

Tekst i skład: Marek Golonka

Okładka i redakcja: Piotr Kozioł

Oprawa graficzna: Michał Gralak

Testerzy: wszyscy gracze Marka

Font: Alessio Laiso

Zapraszamy do zakupu pozostałych tekstów z serii *Zgrozy* oraz do śledzenia jej na Facebooku. Prosimy także o wystawienie opinii *Cthulhu się dzieje!* na jego stronie.

Call of Cthulhu is a Trademark of Chaosium Inc. and is used with their permission via the OBS Community Content program. For more information please visit Chaosium's website: www.chaosium.com. The Miskatonic Repository Logo is used under license.

Cthulhu się dzieje! ©2019 Marek Golonka

Jak to zrobić?

Magią gier fabularnych jest to, że nie wiadomo, co wydarzy się na sesji. Gry są tym bardziej nieprzewidywalne, im mocniej opierają się na ludziach – nasza rasa, choć nic nie znacząca w zimnym nieskończonym kosmosie, nadrabia ten brak znaczenia ogromną zdolnością do generowania chaosu. Oczywiście czynnik ludzki jest ważny w każdej grze, ale erpegi wyróżniają się niezwykle elastycznym „silnikiem" – ich reguły są pilnowane (bądź nie) przez ludzi, a głównym nośnikiem historii jest rozmowa między grającymi.

Wydawać by się mogło, że typowe w erpegach swobodne tworzenie opowieści nie do końca sprawdza się w *Zewie Cthulhu* i innych lovecraftowskich grach. Wszak w pismach Samotnika z Providence efekt grozy opierał się na uważnym planowaniu wydarzeń, stopniowej ekspozycji głównego bohatera na nieludzki horror i misternej konstrukcji kolejnych, pogłębiających szok i zgrozę scen. Wydawać by się mogło, że oddziaływanie tej grozy jest mocno oparte na klasycznych, literackich i nieinteraktywnych modelach tworzenia opowieści. To zaś w erpegu powinno przekładać się na uważne rozplanowanie wydarzeń, z którymi Badacze będą mieć do czynienia, w kolejności wywołującej coraz większy lęk i zdziwienie.

Nikt jednak nie mówi, że w grze powinniśmy oddawać nastrój opowiadań Lovecrafta dokładnie tymi środkami, którymi operował on sam. Każdy przekład na inne medium wiąże się ze zmianą środków wyrazu. Jakie więc środki mogą nam zaoferować gry, by oddać lovecraftowski horror?

Jasny cel, niejasna droga

Pierwszym z tych środków jest, nieco paradoksalnie, jasny cel Badaczy. *Zew Cthulhu* zakłada, że są to ludzie opierający się grozie Mitów Cthulhu. Jest to nawet wpisane w mechanikę: gdy postać straci całą Poczytalność, czyli ugnie się pod straszliwą prawdą o nieludzkim wszechświecie, przestaje być grywalna. Z kolei pokonywanie potworów i kultystów oraz ratowanie przed nimi niewinnych ludzi pozwala odzyskać część Poczytalności. Sprawia to, że Strażnik Tajemnic przygotowując przygodę może założyć, że Badacze zainteresują się różnymi tajemniczymi zjawiskami, a odkrywszy, że mogą być groźne dla nich lub innych ludzi, spróbują je powstrzymać. Zapraszając na sesję *Zewu Cthulhu* nowych graczy warto wprost powiedzieć, że właśnie o tym jest ta gra i wejście w tę konwencję jest najlepszym gwarantem dobrej zabawy w trakcie rozgrywki.

Jak się to ma do nieliniowości i improwizacji? Dzięki temu, że cel postaci jest z góry określony, drogę do niego można zarysować dużo bardziej ogólnikowo i elastycznie. Wiemy, że Badacze będą dążyć do zbadania i pokonania groźnych dla ludzi zjawisk nadnaturalnych. Gdy więc umieścimy takie na widocznym miejscu w naszej historii, możemy założyć, że postaci zainteresują się nim. To najlepsze pole do improwizacji: znamy cel, ale nie wiemy, jak chcemy do niego dojść. Zanim jednak przejdę do konkretnych technik pozwalających tworzyć dzięki takiemu podejściu ciekawe sesje, warto wspomnieć o kolejnym aspekcie lovecraftowskich historii.

Trudne pytania

Improwizacja i nieliniowość na sesjach *Zewu Cthulhu* są ważne z jeszcze jednego powodu. Ten system pozwala stawiać trudne pytania o granice poświęcenia i człowieczeństwa, zmuszać Badaczy do niełatwych decyzji co do tego, ile warto rzucić na szalę dla uratowania czegoś cennego i co właściwie jest mniejszym złem. Im bardziej nieliniowa fabuła, tym więcej pozostawia miejsca dla graczy na to, by ich Badacze sami stworzyli odpowiedzi na te wszystkie trudne pytania. Gdy tworzysz scenariusz przedstawiający dramatyczny dylemat, ale z góry zakładasz lub narzucasz, jak ma on być rozwiązany, tak naprawdę odbierasz mu cały dramatyzm.

Czy zapieczętowanie groźnego shoggotha jest warte wystawienia swojego umysłu na kosmiczny obłęd? Co zrobić z niewinnym człowiekiem, w którym zaczyna się objawiać dziedzictwo Innsmouth? Czy natarcie na kolonię Mi-Go ochroni przed nimi ludzkość, czy tylko sprowokuje kontratak? Ze starcia z grozą Mitów Cthulhu nie sposób wyjść bezkarnie, a związany z tym dreszcz emocji jest tym głębszy, im bardziej Badacze będą mieli wpływ na to, jakie koszty mają ponieść oni i świat.

Improwizacja na temat

W muzyce improwizacją określa się raczej „szyty na bieżąco" występ kompetentnego wykonawcy, niż przypadkową grę zupełnego nowicjusza. Improwizacja nie jest bowiem przeciwieństwem przygotowania, a raczej wykorzystaniem wcześniejszego przygotowania i praktyki.

Niewątpliwie sprawia to, że improwizacja jest łatwiejsza dla doświadczonych Strażników. Każda ich poprzednia sesja i każda obserwacja na temat prowadzenia Zewu mogą posłużyć jako element improwizowanej właśnie historii. Początkujący Strażnik może jednak nadrobić ten brak doświadczenia przygotowaniem – rozpisaniem sobie kluczowych Bohaterów Niezależnych, lokacji i innych elementów fabuły. Czym to różni się od zwykłego przygotowywania scenariusza? Tym, że przygotowując materiał do improwizacji nie trzeba planować wydarzeń z udziałem tych wszystkich elementów i ich reakcji na konkretne zachowania Badaczy – zgodnie ze źródłosłowem „scenariusza" nie szykujemy scen. Tworzymy klocki, z których składa się fabuła, ale samą fabułę tworzymy na sesji w reakcji na działania graczy – przy czym im ciekawsze klocki stworzymy, tym łatwiej będzie nam je potem na bieżąco układać.

Jak przygotowywać takie klocki? Moim sposobem na to jest bardzo prosta reguła: *twórz rzeczy, z którymi Badacze muszą coś zrobić, ale to od nich zależy, co lub jak*. Mówiąc nieco bardziej formalnie: twórz elementy świata, z którymi trzeba wejść w różne interakcje – im bardziej różnorodne, tym lepiej.

„Rzecz, z którą trzeba coś zrobić"

Świat Lovecrafta jest pełen takich rzeczy – samo istnienie Mitów Cthulhu jest właśnie „rzeczą, z czym trzeba coś zrobić", bo ich odkrycie nie jest niewinne dla psychiki i powoduje u bohaterów coraz poważniejsze problemy nerwowe. Skoro Badaczom Tajemnic zależy na odkryciu prawdy i osłonieniu przed nią świata, każda istota, kult czy księga jest właśnie czymś, z czym Badacze muszą coś zrobić.

Oczywiście otwartym pozostaje pytanie, jak poinformować graczy, że w przygodzie są elementy, które ich Badacze muszą zbadać. Często wystarczających informacji dostarcza już przedakcja – sesja zaczyna się od brutalnej zbrodni, tajemniczego zniknięcia czy odkrycia pradawnych ruin. To jasny sygnał dla Badaczy Tajemnic i wcielających się w nich graczy, że mają coś do zbadania. Taki wstęp może być początkiem ciekawego śledztwa, zwłaszcza, jeśli gracze lubią aktywną grę i sami wyszukują kolejnych tropów, które mogliby zbadać.

Dobrym rozwiązaniem potęgującym napięcie jest jednak sprawienie, by tajemnicze i groźne wydarzenia stopniowo eskalowały. To zwiększy ich moc oddziaływania jako „rzeczy, z którymi Badacze muszą coś zrobić". Kolejne mordy lub zniknięcia, coraz intensywniejsze wizje, ludzie odchodzący od zmysłów, narastająca w mieście panika – wszystko to sprawia, że przygoda będzie odbierana przez Badaczy (i graczy) jako bomba zegarowa, którą należy jak najszybciej rozbroić. Oczywiście w nieliniowych przygodach Badacze często powinni mieć wpływ na to, czy problemy postępują – jeśli na przykład szybko ustalą, kogo następnego zaatakuje kult, zasługują na uczciwą szansę obronienia tej ofiary. Już samo to, że dla zapobiegania kolejnym nieszczęściom muszą coś robić, da im poczucie, że kryzys eskaluje.

Na razie piszę o głównym zagrożeniu scenariusza. Jak regułę „rzeczy, z którymi Badacze muszą coś zrobić" przenieść na inne elementy – Bohaterów Niezależnych, lokacje, czy poboczne wyzwania? Można do nich podejść na dwa sposoby, które streszczają pytania "**jak?**" i "**co?**".

Jak i co?

Elementy „jak?" to te części scenariusza, które mogą pomóc lub przeszkodzić Badaczom w robieniu czegoś z głównym elementem fabuły. Wścibski policjant przeszkadza w śledztwie, pradawna klątwa zsyła odbierające Poczytalność koszmary, reporterka zbiera ważne informacje o mafii, a bluźniercza księga zawiera potrzebne zaklęcia. Gdy projektując scenariusz ustalisz już, co jest w nim głównym zagrożeniem, wymyśl jak najwięcej elementów, które się do niego odnoszą – dzięki temu Badacze będą mogli działać na wiele sposobów, a rola głównego zagrożenia jako centralnego elementu przygody zostanie podkreślona.

Z kolei elementy „co?" same w sobie są zagrożeniami, choć często na mniejszą skalę. Zrobienie z nimi czegoś oznacza domknięcie jednego z wątków historii

i drobny triumf (lub porażkę) Badaczy. Młoda antropolożka węszy w sprawie kultu – warto ją wtajemniczyć w sprawę czy przeciwnie, trzymać od niej jak najdalej? Przy okazji tajemnych badań Badacz ściągnął na siebie uwagę Ogara z Tyndalos – jak sobie z nim poradzić? Wygląda na to, że jedna z akolitek służy w kulcie w nadziei na uleczenie chorej siostry – co z nią zrobimy?

Podział na „co?" i „jak?" jest w pewnym stopniu umowny, trudno wskazać czyste przykłady elementu jednego lub drugiego typu. W dużym uproszczeniu elementy „jak?" służą za narzędzia lub przeszkody w rozwiązywaniu problemów, a „co?" same w sobie są wymagającymi rozwiązania problemami. Scenariusz z przewagą elementów „jak?" będzie bardziej skupiony na swoim głównym wątku, a zdominowany przez „co?" może być bardziej rozproszony, ale zarazem sprawiać wrażenie realniejszego, „żyjącego" świata.

Szykując scenariusze w ten sposób nie musisz przewidywać, jak dokładnie zachowają się Badacze, ani szykować ustalonego przebiegu zdarzeń. Musisz tylko stworzyć centralny problem, wokół którego nie będą mogli przejść obojętnie – najlepiej taki, który z czasem będzie narastał – oraz wymyślić elementy, które będą pomagały lub przeszkadzały w poradzeniu sobie z nim (elementy „jak?"). Jeśli chcesz jeszcze bardziej nieliniowej historii, możesz obok głównego problemu umieścić mniejsze – elementy „co?". Rozwiązanie ich będzie dla graczy triumfem samym w sobie, choć powinny być też jakoś związane z zasadniczym wyzwaniem.

Na żywo

Tego rodzaju przygotowania pozwolą Ci stworzyć solidny, nieliniowy scenariusz i ułatwić improwizację. Ponieważ jednak nawet przy solidnym przygotowaniu reagowanie na bieżąco na działania graczy wymaga czasami niezłej gimnastyki umysłowej, mam dla Ciebie jeszcze dwie rady.

Pierwsza – poćwicz wymyślanie, co Badacze mogą zrobić w danym scenariuszu i jak zareaguje na to świat. Gdy chcesz poprowadzić nieliniową przygodę, przed sesją weź kartkę A4 albo większą, na jej środku napisz *Początek przygody* i poprowadź od tego początku trzy linie. Na końcu każdej napisz jedną rzecz, jaką Badacze mogą zrobić na samym początku przygody. Następnie poprowadź od każdej z tych rzeczy trzy kolejne linie i napisz przy nich, jak na te działania może zareagować świat i Bohaterowie Niezależni. Do każdej z tych reakcji dopisz trzy dalsze działania Badaczy i tak w kółko, do znudzenia lub zapełnienia kartki. Po kilku rozgałęzieniach możesz zacząć je łączyć – podawać to samo wydarzenie jako odpowiedź na kilka różnych – ale staraj się, by każde hasło prowadziło do trzech reakcji na nie.

To ćwiczenie jest zabawne i pobudza wyobraźnię. Pozwala Ci zobaczyć dużą część „przestrzeni możliwości" Twojego scenariusza, przemyśleć to, jak jego różne elementy mogą wejść w interakcję z działaniami Badaczy. Dzięki temu łatwiej będzie Ci uruchamiać te elementy na sesji w ciekawy sposób. Oczywiście gracze na pewno wymyślą coś, co w Twoich rozpiskach nawet Ci do głowy nie przyszło, ale Twoja zdolność do dynamicznego i ciekawego reagowania będzie rozciągnięta do granic możliwości.

Druga porada to obiecana na początku dodatku „ściąga". Cała reszta poradnika składa się z tego narzędzia oraz porad, jak je wykorzystywać.

Część 2: co oni robią?

Na kolejnych stronach znajdziesz listy rzeczy, które w lovecraftowskich historiach mogą robić ich najbardziej typowi bohaterowie. Na potrzeby tych spisów podzieliłem ich na cztery kategorie:

- **Byty** – wszystko, co nieludzkie i wymykające się pojmowaniu
- **Kultyści** – ludzie oddani Bytom lub wykorzystujący ich moc
- **Ofiary** – ludzie nieświadomi istnienia Bytów
- **Badacze** – ludzie opierający się Bytom

Każda lista składa się z trzech elementów. Pierwszym jest krótkie wyjaśnienie, co decyduje o przypisaniu postaci do danej kategorii. Drugi zaś to lista bardzo ogólnych haseł pokazujących, jakie czynności dany typ postaci wykonuje bądź jakich doświadcza w lovecraftowskich historiach. Lista dla Bytów zawiera np. elementy „jest opisywany…", „atakuje…" i „objawia kosmiczne prawdy…", a dla Ofiar – „żyje normalnym życiem…" i „trafia na trop tajemnicy…".

I wreszcie trzecim elementem są przykładowe konkretyzacje tych czynności. Przykładowo hasło „objawia kosmiczne prawdy…" jest dopełniane między innymi przez „…które na zawsze zmieniają świat!" i „… ale ludzie robią wszystko, by je ukryć!". Dzięki tej strukturze każda lista dostarcza 32 pomysły na to, co mogą robić postaci danego rodzaju, a zazwyczaj też na to, jakie będzie to miało konsekwencje.

Jak z tego korzystać? Możesz po prostu wydrukować te strony i zabrać na sesję jako listę inspiracji. Gdy będzie trzeba szybko zdecydować, co robi jakaś postać lub co się jej przydarza, wystarczy sięgnąć po odpowiednią stronę i wybrać element z niej. Na pozór może się wydawać, że taka procedura ogranicza kreatywność, ale tak nie jest. Po pierwsze, po listy jest sens sięgać tylko wtedy, gdy nie masz własnego pomysłu, a typowy ale solidny pomysł jest lepszy, niż żaden pomysł. Po drugie, możesz samemu wymyślić, na czym dokładnie polega dana czynność, a kreatywne pomysły często rodzą się z pomysłowego przetworzenia oczekiwań, a nie zupełnego odejścia od nich. Nieludzki Byt, który w nietypowy sposób objawia Badaczom kosmiczne prawdy będzie dużo bardziej kreatywny od takiego, który nagle zaczyna rozdawać im cukierki.

W dodatku na sesji płynność jest często ważniejsza od kreatywności. Oczywiście dobrze, by jak najwięcej działań Bohaterów Niezależnych było ciekawych i nietuzinkowych, ale prosta i sensowna odpowiedź w pięć sekund jest lepsza, niż myślenie nad czymś niebanalnym przez pięć minut.

Oczywiście te listy to tylko inspiracje, a nie twarde reguły i nic nie stoi na przeszkodzie, by je mieszać – zmieniający się w Istotę z Głębin dziedzic Innsmouth może w pewnych sytuacjach zachowywać się jak Byt, w innych jak Kultysta, a w jeszcze innych jak Ofiara albo nawet Badacz. W szczególności rolę Badacza lepiej łączyć z zachowaniami Ofiary, niż konsekwentnie odgrywać BNa walczącego z przedwieczną zgrozą, by postaci Strażnika nie kradły miejsca Badaczy Tajemnic w historii.

Pamiętaj, że te listy mogą służyć nie tylko do wymyślania, co Bohaterowie Niezależni robią, ale też co im się przydarza. Celowo są one skonstruowane tak, że w wielu z nich główne hasło jest czynnością a uzupełnienie reakcją na nią. Dzięki temu możesz używać tej pomocy kilka razy w jednej scenie, najpierw decydując, co ktoś robi, a potem – być może po tym, jak gracze opiszą reakcje Badaczy – ustalając, jakie będą tego konsekwencje. Pomysły z listy Badacz mogą zresztą pomóc także w wymyślaniu następstw działań postaci.

Niektóre pozycje z list nadają się lepiej na rzeczy dziejące się zakulisowo. Jeśli nie masz pomysłu na to, co robił jakiś Bohater Niezależny odkąd Badacze ostatnio go spotkali, hasła mogą Ci pomóc to wymyślić. I oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by sięgać do nich też przy przygotowywaniu sesji, wymyślając działania BNów w przedakcji lub planując ich reakcje na prawdopodobne wydarzenia.

Listy można wykorzystywać zarówno na sesjach z pełną mechaniką, jak i czysto narracyjnych, ale na tych pierwszych nie są one regułami, a tylko wskazówkami – jeśli więc np. chcesz wykorzystać hasło, w którym Badaczom dzieje się coś złego, testuj ich szanse na poradzenie sobie z tym problemem zgodnie z mechaniką Zewu.

Na zakończenie warto dodać, że inspiracją do stworzenia tych list była idea ruchów (*moves*) z gry Świat Apokalipsy D. Vincenta Bakera - jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o takiej filozofii przygotowywania sesji, koniecznie do niej zajrzyj!

Zgrozy

Byt

Stworzenie, którego nie da się pojąć ludzkim rozumem. Może być wrogie względem Badaczy albo zupełnie ich nie dostrzegać. Nawet, jeśli nie chce krzywdzić ludzi, samym swoim istnieniem nadwyręża ich psychikę i niszczy wyobrażenia o świecie. Do tej kategorii pasują bogowie i potwory z prozy Lovecrafta, ale pewne cechy Bytu mogą mieć też księgi i inne bluźniercze artefakty.

Objawia się...

- ...zsyłając na kogoś obłęd!
- ...i kogoś krzywdzi!
- ...i odkształca rzeczywistość!
- ...bo ktoś go wezwał!

Jest opisywany...

- ...w pradawnych księgach!
- ...przez obłąkanych i wizjonerów!
- ...w snach Badaczy!
- ...ale opisujący nie rozumie, co widział!

Atakuje...

- ...Badaczy!
- ...niewinnych ludzi!
- ...swoich własnych kultystów!
- ...przypadkowy przedmiot lub miejsce!

Bada ludzi...

- ...z naukowej ciekawości!
- ...bo szuka czegoś na Ziemi!
- ...niszcząc ich ciała i umysły!
- ...by zmienić ich w coś innego!

Otacza się ludźmi...

- ...i się nimi żywi!
- ...których przyciąga jego zew!
- ...którzy od dawna go szukali!
- ...i staje centrum kultu!

Odchodzi...

- ...zabierając coś lub kogoś ze sobą!
- ...ale wiadomo, że kiedyś wróci!
- ...pokazując miejsce, z którego przybył!
- ...i powraca w snach Badaczy!

Objawia kosmiczne prawdy...

- ...od których ludzie popadają w obłęd!
- ...które na zawsze zmieniają świat!
- ...bo zmuszają go do tego Badacze!
- ...a ludzie robią wszystko, by je ukryć!

Ujawnia powiązania z ludźmi...

- ...której pomógł w ohydny sposób!
- ...którzy od dawna mu służyli!
- ...których w pewien sposób stworzył!
- ...którzy za jego sprawą nie są już ludźmi!

Zgrozy

Kultysta

Człowiek, który uznał rzeczywistość Mitów i nie ma oporów przed współpracą z nieludzkimi siłami. Może być dosłownym kultystą przedwiecznych potęg, amoralnym czarnoksiężnikiem spełniającym swoje życzenia dzięki przeklętym artefaktom lub po prostu nihilistą, który w obojętnym kosmosie chce przeżyć jak najdłużej i jest gotów na wszystko, byle to osiągnąć.

Pomaga Bytom...

- ...i wzywa je na świat!
- ...w kontaktach z ludźmi!
- ...bo obiecały mu nagrodę!
- ...a one go krzywdzą!

Używa nadludzkich mocy...

- ...i sam pada ich ofiarą!
- ...i wzywa Byty!
- ...krzywdząc Badaczy i Ofiary!
- ...dzięki księdze lub artefaktowi!

Atakuje...

- ...Badaczy!
- ...niewinnych ludzi!
- ...konkurencyjnych kultystów!
- ...resztki swojego dawnego życia

Poszukuje Bytu...

- ...który go wezwał!
- ...by przekroczyć ludzkie ograniczenia!
- ...i popełnia zbrodnie, by go znaleźć!
- ...o którym czytał w księgach!

Udaje zwykłego człowieka...

- ...by oszukać Badaczy i niewinnych!
- ...ale widać w nim obłęd!
- ...i wykorzystuje swoją pozycję społeczną!
- ...przed sobą samym!

Kpi sobie z ludzkości...

- ...i demaskuje jej małość!
- ...by ukryć przerażenie swoim upadkiem!
- ...łamiąc normy społeczne!
- ...wykorzystując jej słabości!

Ujawnia swoje szaleństwo...

- ...co wystawia go na atak!
- ...i zastrasza nim ludzi!
- ...robiąc coś zupełnie nieludzkiego!
- ...w swoim otoczeniu i siedzibie!

Okazuje resztki człowieczeństwa...

- ...pomagając Badaczom!
- ...i zostaje za to ukarany!
- ...w drobny, nieznaczący sposób!
- ...w groteskowy, słodko-gorzki sposób!

Zgrozy

Ofiara

Człowiek, który nie wie o mitologii Cthulhu praktycznie nic i nie jest w stanie się bronić przed bluźnierczymi stworami. Nawet wybitnie sprawni fizycznie bądź umysłowo ludzie są Ofiarami dla większości nieludzkich Bytów.

Żyje normalnym życiem...

- ...dopóki nie spotka Badaczy!
- ...nie zauważając grozy wokół!
- ...aż coś wciąga ją w koszmar!
- ...i daje chwilę wytchnienia!

Jest potrzebna Badaczom...

- ...dzięki swojej wiedzy!
- ...dzięki wpływom w społeczeństwie!
- ...ale nie może się dowiedzieć, dlaczego!
- ...ale wykorzystanie jej będzie niemoralne!

Trafia na ślad tajemnicy...

- ...ale go ignoruje!
- ...i rzuca wszystko, by go zbadać!
- ...i ściąga uwagę Bytów oraz Kultystów!
- ...i to ją niszczy!

Robi kłopoty Badaczom...

- ...nie rozumiejąc ich misji!
- ...bo chce pomóc!
- ...manipulowana przez Kultystów!
- ...bo ich czyny łamią normy społeczne!

Odchodzi od zmysłów...

- ...przez kontakt z Bytem!
- ...przez kontakt z Kultystą!
- ...i zostaje Kultystą!
- ...i zostaje Badaczem!

Pomaga Badaczom...

- ...nie rozumiejąc ich misji!
- ...ze zwykłej ludzkiej przyzwoitości!
- ...tylko zmuszony lub przekupiony!
- ...ogromnym kosztem!

Pada ofiarą...

- ...Bytu!
- ...Kultystów!
- ...wybierających mniejsze zło Badaczy!
- ...własnej ignorancji!

Zmusza Badaczy do działania...

- ...by ją ocalić!
- ...wykorzystując swoją pozycję społeczną!
- ...samemu działając w ignorancji!
- ...zanim będzie za późno!

Zgrozy

Badacz

Człowiek, który choć trochę rozumie mitologię Cthulhu, chce zrozumieć więcej i ochronić siebie bądź innych przed nadnaturalnymi zagrożeniami. Głównymi Badaczami na każdej sesji są postaci graczy, ale niektórzy Bohaterowie Niezależni mogą mieć podobne do nich podejście.

Szuka zakazanej wiedzy...

- ...i ją znajduje, na dobre lub na złe!
- ...i wystawia się na zagrożenie!
- ...i wiele dla niej poświęca!
- ...by zwalczyć Byty i Kultystów!

Wzywa na pomoc...

- ...innych Badaczy!
- ...wtajemniczone Ofiary!
- ...nieświadome Ofiary!
- ...Byty wrogie jego wrogom!

Ukrywa tajemnice świata...

- ...przed niegotowymi na nie Ofiarami!
- ...z wielkim poświęceniem!
- ...przed poszukującymi ich Kultystami!
- ...przed samym sobą!

Używa magii...

- ...by pokonać Byty!
- ...i popada w obłęd!
- ...aż wreszcie staje się Kultystą!
- ...która obraca się przeciwko niemu!

Szuka zapomnienia...

- ...po starciu z Bytem!
- ...w alkoholu i używkach!
- ...w rodzinie, związku lub romansie!
- ...i właśnie wtedy groza wraca!

Pada ofiarą...

- ...mocy Bytów!
- ...ataku Kultystów!
- ...niezrozumienia przez Ofiary!
- ...własnej brawury lub głupoty!

Atakuje...

- ...Byty!
- ...Kultystów!
- ...tych, których uważa za Kultystów!
- ...przeszkadzające mu Ofiary!

Zmienia świat na lepsze...

- ...do powrotu Bytów!
- ...z wielkim poświęceniem!
- ...za straszną cenę!
- ...ale Ofiary tego nie dostrzegają!

