

W Zewie Cthulhu każdy z graczy przyjmuje rolę Badacza – kogoś, kto pragnie wydobyć ukryte tajemnice na światło dzienne, odkryć zapomniane miejsca, a także będąc uzbrojonym w wiedzę, której człowiek nie powinien posiąść, stawić czoła mrożącym krew w żyłach koszmarom z mitów Cthulhu.

1. Wygeneruj cechy

Cechy badaczy w Zewie Cthulhu są losowane za pomocą kostek. Nie oznacza to, że możesz otrzymać "złą" lub "słabą" postać. Zarówno mocne jak i słabe strony postaci czynią ją unikalną i nie definiują tego jak dobrze możesz się bawić w grze.

Aby zacząć, potrzebne ci będą trzy kostki K6 (najbardziej popularne, używane w większości gier planszowych). Jeśli takich nie masz, możesz użyć internetowego symulatora, jak np. <https://dice-simulator.com/app/>. Niektóre cechy różnią się sposobem rzutu, więc zwróć na niego uwagę, zanim wykonasz rzut!

S (Siła): $3K6 \times 5$

Siła oznacza siłę fizyczną Badacza. Im wyższa jej wartość, tym więcej Badacz może unieść albo tym mocniej może coś trzymać. Ta cecha określa obrażenia, jakie Badacz może zadawać w walce wręcz. Jeśli Siła zostanie zredukowana do zera, Badacz stanie się inwalidą niezdolnym do wstania z łóżka.

KON (Kondycja): $3K6 \times 5$

Kondycja reprezentuje zdrowie, tężyznę i żywotność. To na nią oddziałują wszelkie trucizny i choroby. Badacze z wysoką Kondycją mają więcej punktów Wytrzymałości, a co za tym idzie, są odporniejsi na ataki obrażenia. Poważne obrażenia fizyczne lub ataki magiczne mogą obniżyć tę cechę, a kiedy Kondycja osiągnie zero, Badacz umiera.

BC (Budowa Ciała): $(2K6 + 6) \times 5$

Budowa Ciała za pomocą jednej liczby opisuje zarówno wzrost jak i wagę Badacza. Użyj Buowy Ciała, aby określić, kto jest w stanie spojrzeć ponad murem, przecisnąć się przez mały otwór albo nawet czyja głowa wystaje z trawy. Budowa Ciała pomaga określić liczbę punktów Wytrzymałości, Modyfikator Obrażeń i Krzepę. Można zmniejszyć liczbę opisującą Budowę Ciała, jeśli Badacz straci jakąś kończynę, ale bardziej popularnym rozwiązaniem jest obniżenie wartości Zręczności. Jeśli Badacz straci wszystkie punkty Budowy Ciała, prawdopodobnie zniknie – nie wiadomo gdzie.

ZR (Zręczność): $3K6 \times 5$

Badacze o wyższej wartości Zręczności są szybsi, bardziej zwinni i gibcy. Test Zręczności może określić, czy Badaczowi udało się znaleźć oparcie i nie upaść, czy będzie szybszy od przeciwnika albo czy sprosta jakiemuś wymagającemu precyzji zadaniu. Badacz posiadający

zero Zręczności jest nieskoordynowany i nie jest w stanie wukonywać żadnych fizycznych zadań. Podczas walki postać o najwyższej wartości Zręczności działa pierwsza.

WYG (Wygląd): 3K6 × 5

Wygląd określa fizyczną atrakcyjność Badacza, ale także jego osobowość. Postać o wysokim Wyględzie jest czarująca i sympatyczna, ale może brakować jej klasycznej urody. Badacz, który ma Wygląd na poziomie zero, jest osobą okropnie szpetną lub o skarjnem odrażającym sposobie bycia. Z pewnością będzie adresatem krytycznych komentarzy, a jego obecność może szokować. WYG może być przydatny podczas interakcji społecznych lub w sytuacjach, gdy postać stara się zrobić dobre wrażenie.

INT (Inteligencja): (2K6 + 6) × 5

Inteligencja służy opisaniu tego, z jaką łatwością Badacz uczy się, zapamiętuje, analizuje informacje i rozwiązuje skomplikowane zagadki. Postać o Inteligencji równej zero jest bełkoczącym, śliniącym się idiotą.

Inteligencja określa liczbę punktów umiejętności przyznanych na zainteresowania danego Badacza. Inteligencja odpowiada także za testy Inteligencji i Pomyślowości.

Jeśli wartość Inteligencji wydaje się być sprzeczna z wartościami innych cech, daje to szansę na odgrywanie i dookreślenie twojego Badacza. Na przykład Badacz z wysoką wartością Wykształcenia i niską Inteligencji może być pedantycznym nauczycielem albo podrzędnym artystą, kimś kto zna fakty, ale nie rozumie ich znaczenia. W odwrotnej sytuacji, kiedy mamy wysoką wartość Inteligencji, a niską Wykształcenia, może to oznaczać niewykształconego chłopaka ze wsi, który jest nowy w wielkim mieście, ale z pewnością nie jest głupi.

MOC (Moc): 3K6 × 5

Moc oznacza siłę woli: im wyższa wartość Mocy, tym większe predyspozycje do parania się magią i odporności na nią. Badacz posiadający Moc na poziomie zero przypomina żywego trupa i nie ma żadnego celu w życiu. Na początku gry punkty Poczytalności są równe Mocy Badacza. Moc określa także liczbę punktów Magii.

WYK (Wykształcenie): (1K6 + 13) × 5

Wykształcenie jest miarą formalnej i faktycznej wiedzy posiadanej przez Badacza, określa także ilość czasu, którą spędził na pobieraniu pełnowymiarowej edukacji. Wykształcenie oznacza ilość posiadanych informacji, a nie ich inteligentne wykorzystywanie. Badacz bez jakiegokolwiek Wykształcenia byłby niczym nowo narodzone dziecko lub osoba cierpiąca na amnezję – nie miałby żadnej iwdzy o świecie i prawdopodobnie byłby bardzo ciekawy i łatwociarny.

Wykształcenie na poziomie 60 ozacza, że Badacz skończył szkołę średnią, natomiast wartość 70+ wskazuje, że dana postać ma za sobą kilka lat studiów. Ci, którzy mają Wykształcenie o wartości większej niż 80, najprawdopodobniej prowadzili badania na

poziomie studiów wyższych i posiadają jakiś stopień naukowy odpowiedni dla osoby, która spędziła trochę czasu na uniwersytecie. Wykształcenie jest czynnikiem określającym liczbę punktów umiejętności zawodowych, które Badacz otrzymuje na początku, a także reprezentuje wstępna wartość procentową umiejętności Język Ojczysty. Wykształcenie jest także wykorzystywane przy testach Wiedzy.

Szczęście: 3K6 × 5

Testy Szczęścia mogą zostać zarządzone przez Strażnika Tajemnic, kiedy w grę wchodzą okoliczności zewnętrzne lub kiedy chce on określić, jak kapryśny jest los. Jeśli coś złego ma się przytrafić jednemu członkowi drużyny, Strażnik Tajemnic może zapytać po prostu, kto ma w tej chwili najniższą wartość Szczęścia, a następnie sprawić, że ta postać najbardziej ucierpi w wyniku niefortunnego wydarzenia.

Kiedy gracz wykona test umiejętności lub cechy, punkty Szczęścia mogą zostać wykorzystane, aby zmienić wynik rzutu. Gracz może wykorzystywać punkty, aby zmienić wynik w proporcji jeden do jednego. Punkty, które zostały wydane, są odejmowane od wartości Szczęścia Badacza, co sprawia, że ma on mniejszą szansę na zdanie testu Szczęścia w przyszłości.

Wiek

Gracz może wybrać dla swojego Badacza wiek z przedziału 19-39 lat.

2. Cechy pochodne

Modyfikator Obrażeń i Krzepa

Wszyscy Badacze posiadają cechy nazywane Modyfikatorem Obrażeń (M) i Krzepą. Stworzenia i ludzie, którzy są więksi i silniejsi, zadają więcej fizycznych obrażeń niż ich mniejsi pobratymcy. Aby określić Modyfikator Obrażeń, dodaj S i BC, a następnie sprawdź wynik w tabeli poniżej – suma tych dwóch cech wskaże ci odpowiedni MO. Krzepę określa się na podstawie tych samych cech.

Uwaga: W tym wypadku, zapis w postaci "+1K4" nie oznacza, że należy rzucić kostką. Jest to jedynie informacja o dodatkowej kości lub karze wliczanej podczas gry.

S + BC	Modyfikator Obrażeń	Krzepa
2-64	-2	-2
65-84	-1	1
85-124	0	0
125-164	+1K4	1
165-204	+1K6	2

Punkty Wytrzymałości

Punkty Wytrzymałości są wykorzystywane do śledzenia wszystkich obrażeń zadawanych Badaczom, bohaterom niezależnym lub potworom podczas gry i wskazują, jak długo mogą oni pozostać aktywni, zanim padną z bólu lub wycieńczenia lub po prostu zginą.

Oblicz punkty Wytrzymałości postaci, sumując KON i BV, a potem dzieląc wynik przez dziesięć (zaokrąglając w dół). Karta Badacza została zaprojektowana tak, aby ułatwić graczowi śledzenie punktów Wytrzymałości i zadawanych ran. Wpisz maksymalną liczbę punktów Wytrzymałości Badacza do rubryki oznaczonej "punkty Wytrzymałości".

Zakres Ruchu

Podczas jednej rundy Badacz może przebyć odległość która będzie równa maksymalnie pięciokrotności wartości cechy Ruch wyrażonej w metrach.

Jeśli zarówno ZR, jak i S są mniejsze niż BC: Ruch 7

Jeśli S lub ZR jest równa lub większa niż BC Ruch 9
albo jeśli wszystkie trzy cechy są sobie równe:

Jeśli zarówno S, jak i ZR są większe niż BC: Ruch 9

Punkty Poczytalności

Każdy Badacz posiada punkty Poczytalności, których wartość może wzrastać lub spadać podczas rozgrywki. Poczytalność pozwala określić, czy Badacz jest w stanie znieść okropności mitów Cthulhu oraz stawić czoło strachowi bez rzucenia się do ucieczki. Utrata punktów Poczytalności może prowadzić do obłędu. Utrata ostatniego punktu Poczytalności oznacza, że Badacz popadł w trwały i nieuleczalny obłęd, a jego gracz będzie musiał stworzyć nową postać. Badacze rozpoczynają grę z pulą punktów Poczytalności równą cesze MOC

Punkty Magii

Rzucanie większości zaklęć wymaga wydania punktów Magii. Wymagają ich również magiczne artefakty, bramy do innych światów itp. Każdy Badacz rozpoczyna grę z liczbą PM równą jednej piątej wartości Mocy. Po wyczerpaniu PM każde kolejne zaklęcie kosztuje rzucającego punkty Wytrzymałości.

3. Zawód

Zawód określa, w jaki sposób Badacz zarabia na życie – jako lekarz, student czy nikczemny oszust. Zawód znajduje odbicie także w odpowiednich kompetencjach, sugerując które z umiejętności powinny mieć większe wartości.

Zawód twojego Badacza ma ograniczony wpływ na samą grę. To raczej podstawa dla umiejętności początkowych i historii postaci. Do zawodów przypisane są odpowiednie zbiory umiejętności. Kiedy wybierzesz odpowiedni zawód dla swojej postaci, zapisz go na karcie

Badacza i zanotuj sobie umiejętności zawodowe. W naszym One-shot'cie, do wyboru są jedynie dwa zawody.

Student

Student uczęszczający do college'u lub uniwersytetu.

Punkty Zawodowe: WYK × 4

Majętność: 5-10

Sugerowane kontakty: Nauczyciele i inni studenci.

Umiejętności: Język (Ojczysty lub Obcy), Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Nasłuchiwanie, trzy dziedziny Nauki i dowolne dwie inne umiejętności jako specjalizacje osobiste.

Nauczyciel Uniwersytecki

Pracownicy naukowi zatrudnieni przez uczelnie wyższe i uniwersytety. W większości przypadków zawód ten oznacza posiadanie tytułu doktora – stopnia naukowego, który umożliwia uzyskanie stałego zatrudnienia na uniwersytetach na całym świecie. Nauczyciel posiada kwalifikacje do nauczania i prowadzenia kompetentnych badań naukowych oraz może cieszyć się uznaną reputacją akademicką w swojej dziedzinie specjalizacji.

Punkty Zawodowe: WYK × 4

Majętność: 20-70

Sugerowane kontakty: Naukowcy, uniwersytety, biblioteki.

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek, Korzystanie z Komputerów, Język Ojczysty, Język Obcy, Psychologia, cztery dowolne inne umiejętności związane z nauką lub specjalizacje osobiste

Kiedy już wybierzesz zawód, oblicz liczbę swoich punktów na umiejętności zawodowe, korzystając z cech wymienionych przy opisie zawodu. Rozdysponuj odpowiednio całkowitą sumę jako punkty procentowe między te umiejętności, które zostały przypisane do danego zawodu – to umiejętności zawodowe twojego Badacza. Te punkty powinny także zostać przypisane do Majętności w zakresie wskazanych dla danego zawodu. Nie do wszystkich umiejętności musisz przyporządkować jakieś punkty, jednak pamiętaj, że punkty, których nie rozdysponujesz, przepadają. Zwróć uwagę, że na karcie Badacza, obok każdej umiejętności, znajduje się liczba w nawiasie: to bazowa wartość umiejętności, która określa szansę na sukces. Wszystkie punkty, które postanowisz zainwestować w daną umiejętność są dodawane do jej bazowej wartości.

Zapis sumę punktów dla każdej umiejętności na karcie Badacza (zsumuj bazową wartość podaną na karcie oraz punkty, które przeznaczyłeś na tę umiejętność). Na karcie jest także miejsce na wpisanie $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości dla każdej umiejętności, co umożliwi Ci szybkie korzystanie z nich podczas gry. Zanim zapiszesz $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości dla każdej umiejętności, najpierw

rozdysponuj punkty przeznaczone na umiejętności zawodowe i zainteresowania, ponieważ punkty na zainteresowania mogą zostać wykorzystane zarówno do zwiększenia wartości umiejętności zawodowych, jak i do rozwinięcia umiejętności niezawodowych.

Zainteresowania

Badacze korzystają także z doświadczenia i wiedzy zdobytej dzięki swoim hobby i innym aktywnościom niezwiązanym z ich zawodem (nazywamy je zainteresowaniami). Pominóż INT Badacza przez 2 i rozdysponuj otrzymaną liczbę punktów między dowolne umiejętności (możesz dodać kolejne punkty do umiejętności zawodowych), z wyjątkiem Mitów Cthulhu. Zapisz całkowitą liczbę punktów dla każdej umiejętności na karcie Badacza (zsumuj bazową wartość podaną na karcie oraz punkty, które przeznaczyłeś na tę umiejętność). Na karcie jest także miejsce na wpisanie $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{5}$ wartości dla każdej umiejętności, co umożliwia ci szybkie korzystanie z nich podczas gry.

4. Stwórz historię badacza

Większość pomysłów i zdolności, czyniących Badacza ciekawą i atrakcyjną do grania postacią, jest kwestią wyboru, a nie tego, jakei były wyniki twoich rzutów. Pomyśl o tym, jaka osobista historia, jacy przyjaciele lub wrogowie, a może jakie osiągnięcia doprowadziły twojego Badacza do tego, że zagłębił się w mity Cthulhu. Możesz także stworzyć Postać, która nie miała do tej pory żadnej styczności z mitami i odegrać jej pierwsze spotkania w trakcie gry.

Na karcie Badacza, w miejscu, gdzie znajduje się jego historia, jest lista dziesięciu zagadnień – spróbuj zapisać hoć jedną rzeczą przy pierwszych sześciu z nich (Opis postaci, Ideologia/Przekonania, Ważne osoby, Znaczące miejsca, Rzeczy osobiste i Przymioty). Nie jest niezbędne, aby zamieścić wpis w każdej kategorii, ale im więcej uda ci się doprecyzować, tym bardziej twój Badacz na tym skorzysta. Istniejące wpisy mogą zostać zmienione, a kolejne dodane podczas gry.

Historia Badacza spełnia w grze dwie funkcje. Po pierwsze, jest to zestaw treściwych zdań, które pełnią rolę przewodnika w odgrywaniu psotaciu, pomagając ci zdefiniować Badacza i przypomnieć sobie, jak odnosi się on do świata. Po drugie – i być może najważniejsze – zmiany na gorsze w historii Badacza odzwierciedlają utratę Poczytalności i rosnącą wiedzę dotyczącą mitów Cthulhu, gdy to, co było mu kiedyś drogie, staje się bez znaczenia. Podczas epizodów szaleństwa albo w wyniku odniesionych przez postać poważnych ran Strażnik Tajemnic może dodać coś do historii Badacza lub wprowadzić w niej małe poprawki. Ostatecznie, Badacz będzie połączony ze światem tylko przez szaleństwo i ból.

Tworząc wpisy w historii Badacza, bądź konkretny, emocjonalny i zdecydowany. Postaraj się zformułować każdy wpis tak, aby podkreślić jego osobistą naturę. Na przykład “moja żona” definiuje nie tylko temat wpisu, ale nie mówi nic o naturze związku z Badaczem.

1. Nadaj miano. Nazwij osobę lub miejsce, zidentyfikuj przedmiot lub ideę.

2. Dodaj uczucie. Zacznij od pozytywnego lub negatywnego, za później buduj na tej podstawie.
3. Niech to będzie intensywne doznanie, użyj "kochać" zamiast "lubić", "pogardzać" zamiast "nie lubić".
4. Bądź zdecydowany, użyj "muszę" zamiast "wolałbym".
5. Postaraj się sformułować wpis tak, aby był osobisty i znaczący.

Możesz użyć tabel losowych w dowolny sposób, który pomoże ci zbudować postać.

Opis postaci

- | | | |
|------------------------|----------------|------------------|
| 1. Wyrazisty | 13. Młodziutki | 25. Rumiany |
| 2. Przystojny | 14. Znużony | 26. Opalony |
| 3. Niezgrabny | 15. Pulchny | 27. Pomarszczony |
| 4. Śliczny | 16. Tęgi | 28. Wyniosły |
| 5. Czarujący | 17. Owłosiony | 29. Nieśmiały |
| 6. O dziecięcej twarzy | 18. Szczupły | 30. Ostre rysy |
| 7. Bystry | 19. Elegancki | 31. Krzepki |
| 8. Zaniedbany | 20. Niechlujny | 32. Filigranowy |
| 9. Nijaki | 21. Krępy | 33. Muskularny |
| 10. Brudny | 22. Blady | 34. Postawny |
| 11. Olśniewający | 23. Posępny | 35. Niezdarny |
| 12. Mól książkowy | 24. Przeciętny | 36. Słabowity |

Ideologia/Przekonania

1. Istnieje siła wyższa, którą czcisz i do której się modlisz (np. Wisznu, Jezus Chrystus, Hajle Syllasje I).
2. Ludzkość świetnie sobie radzi bez religii (np. zagorzały ateista, humanista, bezwyznaniowiec).
3. Nauka ma wszystkie odpowiedzi. Wybierz swój przedmiot zainteresowań (np. ewolucja, kriogenika, eksploracja kosmosu).
4. Wiara w przeznaczenie (np. Karma, system klasowy, przesądność).
5. Członek stowarzyszenia lub tajnej organizacji (np. Wolnomularzy, Instytutu Kobiet, Anonymous).
6. W społeczeństwie jest зло, które musi zostać wykorzenione. Czym jest to зло? (np. narkotyki, przemoc, rasizm).
7. Okultyzm (np. astrologia, spirytyzm, tarot).
8. Polityka (np. konserwatyzm, socjalizm, liberalizm).
9. "Pieniądze to władza i zamierzam mieć ich tyle, ile tylko zdołam zdobyć" (np. chciwy, przedsiębiorczy, bezwzględny).

10. Działacz/Aktywista (np. feminism, prawa homoseksualistów, związki zawodowe).

Ważne osoby

1. Rodzic (np. matka, ojciec, macocha)
2. Babcia lub dziadek (od storny ojca lub matki)
3. Rodzeństwo (np. brat, przyrodni brat lub przybrana siostra).
4. Dziecko (syn lub córka).
5. Partner (np. małżonek, narzeczony, kochanka).
6. Osoba, która nauczyła cię zawodowej umiejętności o najwyższej wartości. Zidentyfikuj umiejętność i zastanów się kto mógł cię jej nauczyć (np. nauczyciel, osoba, u której odbywałeś praktykę, twój ojciec).
7. Przyjaciel z dzieciństwa (np. kolega z klasy, sąsiad, wyimaginowany przyjaciel).
8. Sławna osoba. Twój idol lub bohater. Być może nigdy się nie spotkaliście (np. gwiazda filmowa, polityk, muzyk).
9. Inny Badacz w grze. Wybierz lub wylosuj jedną osobę z drużyny.
10. Bohater niezależny w grze. Poproś Strażnika Tajemnic, aby kogoś dla ciebie wybrał.

Dlaczego ta osoba jest dla ciebie ważna?

1. Masz dług u tej osoby. W jaki sposób ci pomogła? (np. finansowo, ochraniała cię w trudnych dla ciebie czasach, dzięki niej dostałeś pierwszą pracę).
2. Dana osoba czegoś cię nauczyła. Czego? (np. umiejętności, miłości, jego jak być mężczyzną).
3. Dana osoba nadała znaczenie twojemu życiu. W jaki sposób? (np. pragniesz być taki jak ona, chcesz z nią być, chcesz uczynić ją szczęśliwą).
4. Skrzywdziłeś tę osobę i chcesz jej zadośćuczynić. Co zrobiłeś? (np. ukradłeś jej pieniądze, doniosłeś na nią na policję, odmówiłeś jej pomocy w rozpaczliwej sytuacji).
5. Macie wspólnie doświadczenia. Jakkie? (np. mieszkaliście wspólnie w ciężkich czasach, dorastaliście razem, służyliście razem w wojsku).
6. Chcesz udowodnić tej osobie swoją wartość. Jak? (np. przez dostanie dobrej pracy, przez znalezienie odpowiedniego małżonka, przez zdobycie wykształcenia).
7. Ubóstwiasz tę osobę (np. za jej sławę, za jej piękno, za jej pracę).
8. Dręczy cię poczucie żalu (np. powinieneś był umrzeć zamiast niej, pokłóciłeś się o coś, co powiedziałeś, nie stanąłeś na wysokości zadania i nie pomogłeś jej, gdy miałeś okazję).

9. Chcesz udowodnić, że jesteś lepszy od tej osoby. Jaka była jej wada? (np. lenistwo, alkoholizm, oziębłość).
10. Dana osoba cię zdradziła i chcesz się zemścić. O co ją obwiniasz? (np. śmierć ukochanej osoby, twoją złą sytuację finansową, kryzys w małżeństwie).

Znaczące miejsca

1. Miejsce, gdzie pobierałeś nauki (np. szkoła, uniwersytet, praktyka zwodowa).
2. Twoje miejsce pochodzenia (np. rolnicza wioska, miasteczko handlowe, ruchliwe miasto).
3. Miejsce, gdzie spotkaliście się z twoją pierwszą miłością (np. na koncercie, podczas wakacji, w schronie bombowym).
4. Miejsce cichej kontemplacji (np. biblioteka, twoja posiadłość, gdzie możesz spacerować na łonie natury, miejsce gdzie wędkujesz).
5. Miejsce, gdzie udzielasz się towarzysko (np. klub dżentelmena, miejscowy bar, dom twojego wuja).
6. Miejsce związane z twoją wiarą/ideologią (np. kościół parafialny, Mekka, Stonehenge).
7. Grób ważnej dla ciebie osoby. Czyj? (np. rodzica, dziecka, kochanka).
8. Twój dom rodzinny (np. wiejska rezydencja, wynajęte mieszkanie, sierociniec, w którym cię wychowano).
9. Miejsce, gdzie przeżyłeś najszczęśliwsze chwile swojego życia (np. ławka w parku, gdzieś miał miejsce twoj pierwszy pocałunek, twój uniwersytet, dom twojej babci).
10. Twoje miejsce pracy (np. biuro, biblioteka, bank).

Rzeczy osobiste

1. Przedmiot związany z twoją umiejętnością o najwyższej wartości (np. drogi garnitury, fałszywe dokumenty, kasetę).
2. Przedmiot ważny dla twojego zawodu (np. torba lekarska, samochód, wytrychy).
3. Pamiątka z dzieciństwa (np. komiks, scyzoryk, szczęśliwa moneta).
4. Pamiątka po zmarłej osobie (np. biżuteria, fotografia w portfelu, list).
5. Coś otrzymanego od ważnej osoby (np. pierścionek, dziennik, mapa).
6. Twoja kolekcja. Co zbierasz? (np. bilety autobusowe, wypchane zwierzęta, płyty z nagraniami).
7. Coś, co znalazłeś, ale nie wiesz czym tak naprawdę jest – szukasz odpowiedzi (np. list w nieznanym języku znaleziony w szafce, ciekawa fajka o niewiadomym pochodzeniu).

znaleziona wśród przedmiotów należących do twojego zmarłego ojca, dziwna srebrna kula, którą wykopałeś w swoim ogrodzie).

8. Przedmiot związany ze sportem (np. kij krykietowy, podpisana piłka bejsbolowa, wędkarstwo).
9. Broń (np. służbowy rewolwer, twoja stara strzelba do polowań, nóż ukryty w cholewce buta).
10. Domowe zwierzątko (np. pies, kot, żółw).

Przymioty

1. Szczordy (np. dajesz duże napiwki, zawsze pomagasz ludziom w potrzebie, jesteś filantropem).
2. Dobrze sobie radzisz ze zwierzętami (np. kochasz koty, dorastałeś na farmie, dobrze sobie radzisz z końmi).
3. Marzyciel (np. ulegasz wybrykom fantazji, jesteś wizjonерem, jesteś bardzo kreatywny).
4. Heodnista (np. imprezowa dusza towarzystwa, rozrywkowy kolega od kieliszka, wyznawca zasad "żyj szybko, umieraj młodo").
5. Hazardzista i ryzykant (np. twarz pokerzysty, uważasz, że wszystkiego w życiu trzeba choć raz spróbować, żyjesz na krawędzi).
6. Dobry kucharz (np. pieczesz świetne ciasta, potrafisz stworzyć posiłek prawie z niczego, masz wyrafinowane podniebienie).
7. Bawidamek/Uwodzicielka (np. jesteś gładki w obycziu, masz czarujący głos, magnetyczne sporżenie).
8. Lojalny (np. zawsze wspierasz swoich przyjaciół, nigdy nie złamałbyś danej obietnicy, jesteś skłonny umrzeć za swoje przekonania).
9. Dobra reputacja (np. najlepszy oficjalny mówca, najbardziej pobożny człowiek, nieustraszony w obliczu niebezpieczeństw).
10. Ambitny (np. chcesz osiągnąć cel, chcesz zostać szefem, chcesz mieć wszystko).

Kluczowa więź w historii Badacza

Spójrz na historię swojego Badacza i wybierz jeden z wpisów, który wydaje ci się najważniejszy. To jego kluczowa więź: jedna rzecz, która ponad wszystkimi innymi nadaje sens jego życia. Zaznacz ten wpis gwiazdką lub podręczką na karcie Badacza. Ta więź może pomóc twojemu Badaczowi odzyskać punktu Poczytalności. Strażnik Tajemnic może dowolnie ingerować we wszystko w historii Badacza z wyjątkiem kluczowej więzi. Nie może ona zostać zniszczona, usmiercona, albo odebrana przez Strażnika bez wcześniejszego testu, który mógłby ją ocalić.

Detale

Miejsce urodzenia, Płeć Badacza, Imię oraz Wizerunek. Nie mają wpływu na grę..

5. Wyposażenie

Codzienny standard życia twojego Badacza jest podyktowany wartością jego Majętności. Podobnie prawdopodobieństwo posiadania znacznego dobytku, takiego jak dom lub samochód. Strażnik Tajemnic doradzi ci, jakie inne wyposażenie może się na początek przydać twojemu Badaczowi. G racz może zakupić dodatkowe przedmioty, jeśli są one dostępne.

Gotówka i Dobytek

Gotówka jest łatwo dostępna dla postaci, podczas gdy pieniądze powiązane z dobytkiem mogą zostać wydane tylko wtedy, gdy Badacz miał wystarczająco dużo czasu, aby spieniężyć kapitał.

Poziom wydatków:

To arbitralna kwota, poniżej której – dla ułatwienia gry – nie trzeba rozliczać dokładnie wydatków. Badacz może wykorzystać swój poziom wydatków bez zużywania gotówki. W teorii Badacz mógłby wykorzystywać kwotę poniżej poziomu wydatków każdego dnia, ale w praktyce powinien z tego korzystać tylko okazjnie.

Wyposażenie

Ostatni element to zapisanie wszystkich ważnych przedmiotów, broni czy wyposażenia, które posiada twój Badacz. Nie ma potrzeby robić szczegółowej listy wszystkiego, co do niego należy. Wystarczy lista rzeczy godnych uwagi. Często Badacze rozpoczynający grę nie mają żadnych wyjątkowych przedmiotów, które byłyby warte zapisania jako wyposażenie. Nic nie szkodzi. Podczas gry zaczniesz odkrywać wszelkiego rodzaju dziwne i niezwykłe przedmioty. Nie musisz kupować rzeczy, które pasują do profilu standardu życia twojego Badacza- po prostu je posiadasz.

Majętność	Gotówka	Dobytek	Poziom wydatków
Biedny (MAJ 1-9)	MAJ × 20 (\$20-\$180)	MAJ × 200 (\$200-\$1800)	40
Przeciętnie majątny (MAJ 10-49)	MAJ × 40 (\$400-\$1960)	MAJ × 1000 (\$10000 - \$49000)	200
Zamożny (MAJ 50-89)	MAJ × 100 (\$5000-\$8900)	MAJ × 10000 (\$500000-\$890000)	5000