ZEW CTHULHU

1920

Imię Badacza _____

Gracz _____

Profesja _____

Wiek _____ Płeć _____

Miejsce zamieszkania _____

Miejsce urodzenia _____

CECHY

S		ZR		MOC	
KON		WYG		WYK	
BC		INT		Ruch	+1 / -1

Ciężka Rana ☐ Max PW

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Agonia / Nieprzytomny: 00	01	02		
03	04	05		
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Chwilowa Niepoczytalność ☐ Czasowa Niepoczytalność ☐ Start Max

POCZYTALNOŚĆ

Punkty Poczytalności

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Max PM

PUNKTY MAGII

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

Pech

SZCZĘŚCIE

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

UMIEJĘTNOŚCI

☐ Antropologia (01%)	☐ Księgowość (05%)	☐ Pływanie (20%)	☐ Unik (1/2 ZR)
☐ Archeologia (01%)	Majętność (00%)	☐ Prawo (05%)	☐ Urok Osobisty (15%)
☐ Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	☐ Mechanika (10%)	☐ Prowadzenie Samochodu (20%)	☐ Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)
☐ _____	☐ Medycyna (01%)	☐ Psychoanaliza (01%)	☐ _____
☐ Broń Palna (Krótka) (20%)	Mity Cthulhu (00%)	☐ Psychologia (10%)	☐ _____
☐ Charakteryzacja (05%)	☐ Nasłuchiwanie (20%)	☐ Rzucanie (20%)	☐ Wiedza o Naturze (10%)
☐ Elektryka (10%)	☐ Nauka (01%) _____	☐ Skakanie (20%)	☐ Wspinaczka (20%)
☐ Gadanina (05%)	☐ _____	☐ Spostrzegawczość (25%)	☐ Wycena (05%)
☐ Historia (05%)	☐ _____	☐ Sztuka/Rzemiosło (05%) _____	☐ Zastraszanie (15%)
☐ Jeździectwo (05%)	☐ Nawigacja (10%)	☐ _____	☐ Zręczne Palce (10%)
☐ Język Obcy (01%) _____	☐ Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	☐ _____	☐ _____
☐ _____	☐ Okultyzm (05%)	☐ Sztuka Przetrwania (10%) _____	☐ _____
☐ _____	☐ Perswazja (10%)	☐ Ślusarstwo (01%)	☐ _____
☐ Język Ojczysty (WYK) _____	☐ Pierwsza Pomoc (30%)	☐ Tropienie (10%)	☐ _____
☐ Korzystanie z Bibliotek (20%)	☐ Pilotowanie (01%) _____	☐ Ukrywanie (20%)	☐ _____

UZBROJENIE

Broń	Zwykły	Wymagający	Ekstrem.	Obrażenia	Zasięg	Ataki	Amunicja	Zawodność
Nieuzbrojony				1K3 + MO	-	1	-	-

WALKA

Modyfikator Obrażeń

Krzepa

Unik

HISTORIA BADACZA



Opis postaci

Przymioty

Ideologia/Przekonania

Urazy/Blizny

Ważne osoby

Fobie/Manie

Znaczące miejsca

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Rzeczy osobiste

Spotkania z dziwnymi istotami

EKWIPUNEK

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków

Gotówka

Dobytek

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukcesu:

KRYTYCZNA PORAŻKA	PORAŻKA	ZWYKŁY SUKCES	TRUDNY SUKCES	EKSTREMALNY SUKCES	KRYTYCZNY SUKCES
100/96+	> um*	≤ um*	1/2 um*	1/5 um*	01

Forsowanie rzutu: musisz uzasadnić próbę forsowania; nie możesz forsować testów walki ani Poczytalności

*wartość umiejętności

Rany i Leczenie

Pierwsza Pomoc leczy 1 PW Medycyna leczy +1K3 PW

Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym atatku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

Agonia = Pierwsza Pomoc = tymczasowo stabilny; potem wymagany test Medycyny

Naturalne tempo leczenia (bez Ciężkiej Rany): 1 PW dziennie
Naturalne tempo leczenia (z Ciężką Raną): rzut na leczenie raz na tydzień

ZNAJOMI BADACZE

