

Teraźniejszość



Imię Gracza:

Gra fabularna osadzona w konwencji
horroru oparta na twórczości
H.P. Lovecrafta

ZEW CTHULHU

Imię Badacza _____
Zawód _____
Tytuły naukowe _____
Miejsce urodzenia _____
Zaburzenia psychiczne _____ Płeć _____
Wiek _____

Cechy i testy

S _____ ZR _____ INT _____ Pomysłowość _____
KON _____ WG _____ MOC _____ Szczęście _____
BC _____ P _____ WYK _____ Wiedza _____
99 - Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń _____

Punkty Poczytalności

Oblęd 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 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

Punkty Magii

Nieprzytomny 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 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

Wytrzymałość

Martwy -2 -1 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 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

Umiejętności Badacza

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Antropologia (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Nawigacja (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archeologia (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Obsł. ciężkiego sprzętu (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomia (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Okultyzm (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biologia (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Otwieranie zamków (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Charakteryzacja (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Perswazja (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemia (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Elektronika (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%): _____ |
| <input type="checkbox"/> Elektryka (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Farmacja (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Fizyka (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Pływanie (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fotografowanie (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Prawo (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Geologia (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Prowadz. samochodu (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Historia (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Historia naturalna (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychologia (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Rzemiosło (05%): _____ |
| <input type="checkbox"/> Język obcy (01%): _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Rzucanie (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Skakanie (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Język ojczysty (WYKx5%): _____ | <input type="checkbox"/> Skradanie się (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Korzystanie z bibliotek (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Sztuka (05%): _____ |
| <input type="checkbox"/> Księgowość (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Mechanika (20%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Medycyna (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Sztuki walki (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%) _____ | <input type="checkbox"/> Targowanie się (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Tropienie (10%) _____ |

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Ukrycie czegoś (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Ukrywanie się (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Unik (ZRx2%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Wiarygodność (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Wmawianie (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Wspinanie się (40%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Znaj. komputerów (01%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |

Broń palna

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Pistolet (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Pistolet maszynowy (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Karabin (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Strzelba (30%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Karabin maszynowy (15%) _____ |

Bronie

walka wręcz	%	obrażenia	ręka	zasięg	at/r	WT	broń palna	%	obrażenia	zawodność	zasięg	at/r	strzałów	WT
<input type="checkbox"/> Uderzenie pięścią (50%)	_____	K3+mo	1	dotyk	1	-	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Chwyt (25%)	_____	Specjalne	2	dotyk	1	-	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Cios głową (10%)	_____	K4+mo	0	dotyk	1	-	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kopnięcie (25%)	_____	K6+mo	0	dotyk	1	-	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Informacje osobiste

Imię i nazwisko Badacza _____

Miejsce zamieszkania _____

Opis wyglądu _____

Rodzina i przyjaciele _____

Przypadki utraty poczytalności _____

Okaleczenia i urazy _____

Znamiona i blizny _____



Historia Badacza

Ekwipunek i wyposażenie

Dochody i oszczędności

Dochody _____ Gotówka _____

Oszczędności _____

Rzeczy osobiste _____

Nieruchomości _____

Przeczytane Księgi Mitów

Spotkane istoty z mitów



Przedmioty magiczne i poznane czary

Przedmioty _____ Czary _____
