Teraźniejszość

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** ___

Imię Gracza:

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

ZEW CTHULHU®

Punkty Poczytalności

Obłęd	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

- ❑ Antropologia (01%) _____
- ❑ Archeologia (01%) _____
- ❑ Astronomia (01%) _____
- ❑ Biologia (01%) _____
- ❑ Charakteryzacja (01%) _____
- ❑ Chemia (01%) _____
- ❑ Elektronika (01%) _____
- ❑ Elektryka (10%) _____
- ❑ Farmacja (01%) _____
- ❑ Fizyka (01%) _____
- ❑ Fotografowanie (10%) _____
- ❑ Geologia (01%) _____
- ❑ Historia (20%) _____
- ❑ Historia naturalna (10%) _____
- ❑ Jeździectwo (05%) _____

Język obcy (01%):

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Język ojczysty (WYKx5%):

- ❑ _____ _____
- ❑ Korzystanie z bibliotek (25%) _____
- ❑ Księgowość (10%) _____
- ❑ Mechanika (20%) _____
- ❑ Medycyna (05%) _____

Mity Cthulhu (00%) _____

- ❑ Nasłuchiwanie (10%) _____
- ❑ Nawigacja (10%) _____
- ❑ Obsł. ciężkiego sprzętu (01%) _____
- ❑ Okultyzm (05%) _____
- ❑ Otwieranie zamków (01%) _____
- ❑ Perswazja (15%) _____
- ❑ Pierwsza Pomoc (30%) _____

Pilotowanie (01%): _____

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Pływanie (25%) _____
- ❑ Prawo (05%) _____
- ❑ Prowadz. samochodu (20%) _____
- ❑ Psychoanaliza (01%) _____
- ❑ Psychologia (05%) _____

Rzemiosło (05%):

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Rzucanie (25%) _____
- ❑ Skakanie (25%) _____
- ❑ Skradanie się (10%) _____
- ❑ Spostrzegawczość (25%) _____

Sztuka (05%):

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Sztuki walki (01%) _____
- ❑ Targowanie się (05%) _____
- ❑ Tropienie (10%) _____

- ❑ Ukrycie czegoś (15%) _____
- ❑ Ukrywanie się (10%) _____
- ❑ Unik (ZRx2%) _____
- ❑ Wiarygodność (15%) _____
- ❑ Wmawianie (05%) _____
- ❑ Wspinanie się (40%) _____
- ❑ Znaj. komputerów (01%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Broń palna

- ❑ Pistolet (20%) _____
- ❑ Pistolet maszynowy (15%) _____
- ❑ Karabin (25%) _____
- ❑ Strzelba (30%) _____
- ❑ Karabin maszynowy (15%) _____

Bronie

walka wręcz	*%*	*obrażenia*	*ręka*	*zasięg*	*at/r*	*WT*
❑ Uderzenie pięścią (50%)	___	K3+mo	1	dotyk	1	-
❑ Chwyt (25%)	___	Specjalne	2	dotyk	1	-
❑ Cios głową (10%)	___	K4+mo	0	dotyk	1	-
❑ Kopnięcie (25%)	___	K6+mo	0	dotyk	1	-
❑ _____	___					
❑ _____	___					

broń palna	*%*	*obrażenia*	*zawodność*	*zasięg*	*at/r*	*strzałów*	*WT*
❑ _____	___						
❑ _____	___						
❑ _____	___						
❑ _____	___						
❑ _____	___						
❑ _____	___						

copyright © 2011 Galmadrin. Wszelkie prawa zastrzeżone. Udziela się prawa do powielania wyłącznie do użytku osobistego.