

ZEW CTHULHU

GRA FABULARNA



Karta Badacza



1920		CECHY																																		
Imię Badacza _____		S			ZR			MOC																												
Gracz _____																																				
Profesja _____		KON			WYG			WYK																												
Wiek _____ Płeć _____																																				
Miejsce zamieszkania _____		BC			INT			Ruch																												
Miejsce urodzenia _____																																				
Ciężka Rana		<i>Max PW</i>			Cwilowa Nicpoczytalność			<i>Start</i>	<i>Max</i>		Punkty Poczytalności	01	02	03	04	05	06	07	<i>POCZYTAŁNOŚĆ</i>																	
PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI		Agonia	00	01	02			08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						
		Nieprzytomny	03	04	05			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53						
SŁĘCZSTIE		06	07	08	09	10			54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76					
		11	12	13	14	15			77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99					
ZEW CTHULHU								Pech	01	02	03	04	05	06	07	00	01	02	03	04	05	06	07	<i>Max PM</i>	00	01	02	03	04	05	06	07	<i>PUNKTY MAGII</i>			
								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
SZCZĘŚCIE		16	17	18	19	20			54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14
		77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19							
UMIEJĘTNOŚCI								20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	05	06	07	00	01	02	03	04	05	06	07	<i>PUNKTY MAGII</i>	
								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Antropologia (01%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Archeologia (01%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Broń Palna (Krótka) (20%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Charakteryzacja (05%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Elektryka (10%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Gadanina (05%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Historia (05%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Jeździecwo (05%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Język Obcy (01%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Język Ojczysty (WYK)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Korzystanie z Bibliotek (20%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Księgownictwo (05%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Majectwo (00%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Mechanika (10%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Medycyna (01%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Mity Cthulhu (00%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Nastuchiwanie (20%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Nauka (01%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Nawigacja (10%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Okultyzm (05%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Perswazja (10%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Pierwsza Pomoc (30%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Pilotowanie (01%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Pilotowanie (01%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Pilotowanie (01%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Pilotowanie (01%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Pilotowanie (01%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Pilotowanie (01%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Pilotowanie (01%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Pilotowanie (01%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Pilotowanie (01%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	
Pilotowanie (01%)								54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	10	11	12	13	14	
Pilotowanie (01%)								77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	15	16	17	18	19	
Pilotowanie (01%)								08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	00	01	02	03	04	
Pilotowanie (01%)								31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	05	06	07	08	09	

HISTORIA BADACZA



Opis postaci _____

Przymioty _____

Ideologia/Przekonania

Urazy/Blizny _____

Ważne osoby _____

Fobic/Manic _____

Znaczące miejsca _____

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Rzeczy osobiste _____

Spotkania z dziwnymi istotami _____

EKWIPUNEK

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków _____
Gotówka _____
Dobytka _____

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukcesu:	KRYTYCZNA PORĄŻKA 100/96+	PORĄŻKA $> um^*$	ZWYKŁY SUKCES $\leq um^*$	TRUDNY SUKCES 1/2 um^*	EKSTREMALNY SUKCES 1/5 um^*	KRYTYCZNY SUKCES 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

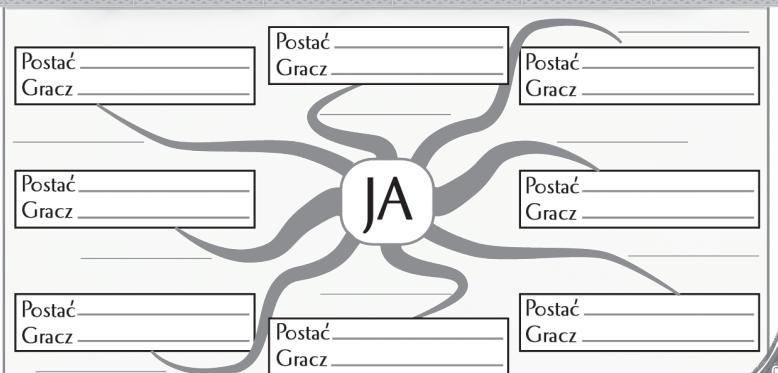
Cieężka Rana = utrata $\geq 1/2$ PW w jednym ataku

Osiągnięcie 0 PW bez Cieźkiej Rany = Nieprzytomność

Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Raną – Ag

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

Naturalne tempo leczenia (bez Ciężkiej Rany): 1 PW dziennie



NOTATKI

SZKICE