

1920

Imię Badacza Henderson Houge
 Gracz Szymi
 Profesja Agent Federalny
 Wiek 32 Płeć M
 Miejsce zamieszkania Alaska
 Miejsce urodzenia Alaska

CECHY

S	70	35 14	ZR	60	30 12	MOC	75	37 15
KON	25	12 5	WYG	80	40 16	WYK	75	37 15
BC	60	30 12	INT	65	32 13	Ruch	8	+1 -1

Ciężka Rana	Ma 8 PW	Chwilowa Niepoczytalność	Czasowa Niepoczytalność	75 rt	Max	Punkty Poczytalności	01	02	03	04	05	06	07
PUNKTY WYTREZYMAŁOŚCI							08	09	10	11	12	13	14
	Agonia	00	01	02			31	32	33	34	35	36	37
	Nieprzytomny	03	04	05			54	55	56	57	58	59	60
	06	07	08	09	10		77	78	79	80	81	82	83
SZCZĘŚĆIE	11	12	13	14	15		84	85	86	87	88	89	90
	16	17	18	19	20		91	92	93	94	95	96	97

Czasowa Niepoczytalność	75 rt	Max	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	POCZYTAŁNOŚĆ
				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	POCZYTAŁNOŚĆ							
				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	POCZYTAŁNOŚĆ							
				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	POCZYTAŁNOŚĆ							

ZEW CTHULHU

Ma 15 M

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

UMIEJĘTNOŚCI

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> Majętność (00%)	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)	<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)
<input checked="" type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	<input checked="" type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)	<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)	<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (20%)	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)	<input type="checkbox"/> Nauka (01%)	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)	<input type="checkbox"/> Źręczne Palce (10%)
<input type="checkbox"/> Jeździeczo (05%)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%)	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	<input type="checkbox"/> Sztuka Przewtrwania (10%)	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK)	<input checked="" type="checkbox"/> Perswazja (10%)	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	<input type="checkbox"/>

UZBROJENIE

Broń Nieuzebrojony	Zwykły	Wymagający	Eksrem.	Obrażenia 1K3 + MO	Zasięg	Ataki 1	Ammunicya 24	Zawodność 100
rewolwer .45 colt	100	50	20	1K10 + 2	15	1/3		
M1 Garand	100	50	20					

WALKA

Modyfikator Obrażeń +K4
Krzepa +1
Unik

HISTORIA BADACZA



Opis postaci _____

Przemyty _____

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 10
Gotówka 40
Dobytka 1000

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

POZIOMY SUKCESU:	KRYTYCZNA PORAZKA 100/96+	ZWYKŁY SUKCES ≤ 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

Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym ataku
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

Postać _____
Gracz _____

JA