

1920

CECHY

S		ZR		MOC	
KON		WYG		WYK	
BC		INT		Ruch	

Ciężka Rana	<input type="checkbox"/>	Max PW			Nie
PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI	Agonia	00	01	02	
	Nieprzytomny	03	04	05	
06	07	08	09	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	

Chwilowa czytalność	Czasowa Nieczytelność											Start		Max		Punkty Poczytalności	01	02	03	04	05	06	07	POCZYTANIE
	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23								
08	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		

ZEW CTHULHU

SZCZĘŚCIE	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				
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

PUNKTY MAGII

UMIEJĘTNOŚCI

- | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--|--------------------------|--|--------------------------|---|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Antropologia (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Księgowość (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Pływanie (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Archeologia (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Małejność (00%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Prawo (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Broń Palna
(Karabin/Strzelba) (25%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Mechanika (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Medycyna (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Psychologia (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Nasłuchiwanie (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Rzucanie (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Elektryka (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Nauka (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Skakanie (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Gadanina (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Wy cena (05%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Historia (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Jeździec two (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Nawigacja (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Wręczne Palce (10%) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Język Obcy (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Okultyzm (05%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Sztuka Przewrowania (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Perswazja (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Język Ojczyzny (WYK) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Tropienie (10%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

UZBROJENIE

WALKA

Modyfikator Obrażeń

Krzepa

11



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 _____
Dobytka _____

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

KRYTYCZNA PORAZKA	PORĄDKA	ZWYKŁY SUKCES	TRUDNY SUKCES	EKSTREMALNY SUKCES	KRYTYCZNY SUKCES
poziomy sukcesu:					

Forsowanie rzutu: musisz uzasadnić próbę forsowania; nie możesz forsować testów walki ani Pocztalności *wartość umiejętności

Rany i leczenie

Rzeczywista pomoc leczy 1 PW Medycyna leczy +1K3 PW

Cieżka Rana – utrata $> 1/2$ PW w jednym ataku.

Cieżka Rana = utrata $\geq 1/2$ PW w jednym ataku
Osiągnięcie 0 PW bez Cieżkiej Rany = Nieprzy-

Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

Naturalne tempo leczenia (bez Ciężkiej Rany): 1 PW dziennie
potem wymagany test Medycyny

ZNAJOMI BADACZE

The image shows a mind map with the word "JA" at the center. Eight lines extend from the center to eight boxes arranged in a circle. Each box contains the words "Postać" and "Gracz" above a horizontal line for notes.

- Top-left box: Postać Gracz
- Top box: Postać Gracz
- Top-right box: Postać Gracz
- Middle-right box: Postać Gracz
- Middle box: Postać Gracz
- Middle-left box: Postać Gracz
- Bottom-left box: Postać Gracz
- Bottom box: Postać Gracz