

ZEW CTHULHU

M10M					PUNKTY MAGI
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	

[illegible]

WALKA	
Modyfikator Obrażeń	0
Krzepa	0
Unik	40
	20
	8

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Młodziutka, z błyskiem w oku. Nosi modne ubrania.

Przymioty Ryzykantka. Lubi być w centrum wydarzeń.



Ideologia/Przekonania Wychowana w wierze przez matkę, mocno ufa Bogu.

Urazy/Blizny _____

Ważne osoby Jej matka, Joyce, do której co tydzień pisze listy.

Fobie/Manie _____

Znaczące miejsca Dom matki w Bostonie, gdzie można zjeść najlepszy posiłek pod słońcem.

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty _____

Rzeczy osobiste Kieszonkowa Biblia zmarłego ojca.

Spotkania z dziwnymi istotami _____

EKWIPUNEK

- torba na ramie, _____
- ołówki i wieczne pióro, _____
- notes, _____
- kieszonkowa Biblia, _____
- spinki do włosów _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków _____

Gotówka _____

Dobyttek _____

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukces:

KRYTYCZNA PORAZKA 100/96+	PORAŻKA > um*	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

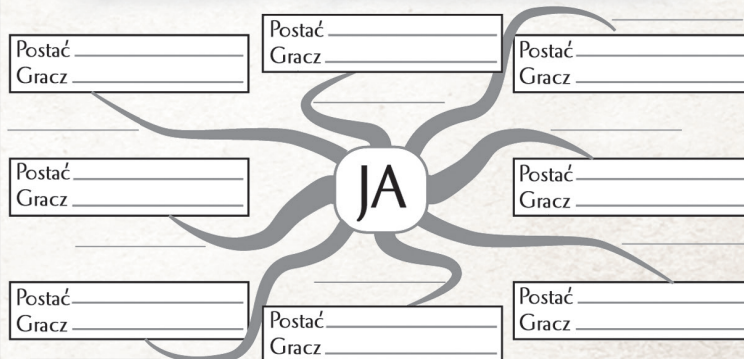
Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym ataku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

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



1920

Imię Badacza

Keiko Cain

Gracz

Profesja

Studentka nauk ścisłych

Wiek

21

Płeć

Kobieta

Miejsce zamieszkania

Arkham

Miejsce urodzenia

San Francisco

Imię Badacza _____ Keiko Cain
Gracz _____
Profesja _____ Studentka nauk ścisłych
Wiek _____ 21 _____ Płeć _____ Kobieta
Miejsce zamieszkania _____ Arkham
Miejsce urodzenia _____ San Francisco

CECHY									
S	50	$\frac{25}{10}$	ZR	50	$\frac{25}{10}$	MOC	60	$\frac{30}{12}$	
KON	80	$\frac{40}{16}$	WYG	50	$\frac{25}{10}$	WYK	70	$\frac{35}{14}$	
BC	40	$\frac{20}{8}$	INT	60	$\frac{30}{12}$	Ruch	9	$\frac{+1}{-1}$	

S	50	$\frac{25}{10}$	ZR	50	$\frac{25}{10}$	MOC	60	$\frac{30}{12}$
KON	80	$\frac{40}{16}$	WYG	50	$\frac{25}{10}$	WYK	70	$\frac{35}{14}$
BC	40	$\frac{20}{8}$	INT	60	$\frac{30}{12}$	Ruch	9	$\frac{+1}{-1}$

Ciężka
Rana

12W

Chwilowa
czytelnośćCzasowa
Niepoczytalność

60

Max

Punkty Poczytalności	01	02	03	04	05	06	07
----------------------	----	----	----	----	----	----	----

P

PUNKY

Agonia
nieprzytomny

00	01	02
03	04	05
08	09	10
13	14	15
18	19	20

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

POCZYTALNOŚĆ

ZEW CTHULHU

12M

																		Pech				01	02	03	04	05	06	07
STREČENJE	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					

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

UMIĘTNOŚCI											
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)			<input type="checkbox"/> Księgowość (05%)			<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	25	12 5
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)			<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)			<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	15	7 3
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	25	14 5	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	10	5 2	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	45	22 9
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)			<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)			<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	30	15 6	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)			<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (20%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	60	30 12
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)			<input type="checkbox"/> Nauka (01%) Biologia	70	35 14	<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)			<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	20	10 4
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)	40	20 8	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Spozregawczość (25%)	45	22 9	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)		
<input type="checkbox"/> Historia (05%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemioło (05%)			<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	15	7 3
<input type="checkbox"/> Jędzictwo (05%)			<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	30	15 6	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	10	5 2
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%) Japoński	35	17 7	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	5	2 1	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwania (10%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK) Angielski	70	35 14	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	10	5 2	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)			<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	60	30 12	<input type="checkbox"/>		

[illegible]

WALKA			
Modyfikator Obrażeń			
0			
Krzepa			
0			
Unik			
25	<table border="1"> <tr> <td>12</td> </tr> <tr> <td>5</td> </tr> </table>	12	5
12			
5			

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Drobna i niewysoka. Gęste czarne włosy, okulary i szeroki uśmiech.

Przymioty Lubi przygody. Lubi być zajęta i nie boi się pobrudzić sobie ręk.



Ideologia/Przekonania Z czasem nauka może wyjaśnić wszystko. Nie wierzy w duchy i chce znaleźć naukowe wyjaśnienie takich zjawisk.

Urazy/Blizny _____

Ważne osoby Jej starszy brat, Hugo, którego bardzo kocha. Hugo jest lekarzem w San Francisco.

Fobie/Manie _____

Znaczące miejsca Biblioteki, gdzie może znaleźć mnóstwo książek naukowych.

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty _____

Rzeczy osobiste Srebrny szczyryk otrzymany od brata. Zawsze nosi go przy sobie jako szczęśliwy amulet.

Spotkania z dziwnymi istotami _____

EKWIPUNEK

- srebrny szczyryk, _____
- notes, _____
- ołówki i wieczne pióro, _____
- buteleczka niebieskiego atramentu, _____
- torba na ramię z małym zestawem badawczym, _____
- kij hokejowy. _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków _____

Gotówka _____

Dobytek _____

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukces:

KRYTYCZNA PORAZKA 100/96+	PORAZKA > um*	ZWYKŁY SUKCES ≤ um*	TRUDNY SUKCES 1/2 um*	EKSTREMALNY SUKCES 1/5 um*	KRYTYCZNY SUKCES 01
---------------------------------	------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------------	---------------------------

Forowanie rzutu: musisz uzasadnić próbę forowania; nie możesz forsować testów walki ani Poczytalności *wartość umiejętności

Rany i Leczenie

Pierwsza Pomoc leczy 1 PW Medycyna leczy +1K3 PW

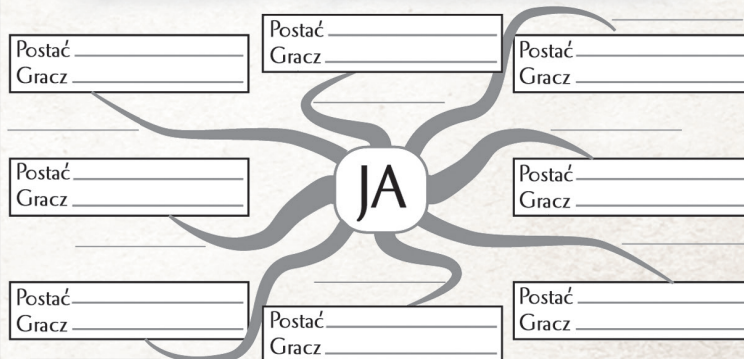
Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym ataku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

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



A portrait of a woman with short, wavy brown hair, looking directly at the camera. She is wearing a white collared shirt. The background is dark and out of focus.

ZEW CTAULAU

M10M					PUNKTY MAGI
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	

WALKA

Modyfikator Obrażeń

1K4

Krzepa

1

Unik

35	17
	7

HISTORIA BADACZA



Opis postaci Wysportowana. Ciemnobrazowe włosy upięte w stylowego boba. Sukienka w stylu flapper.

Ideologia/Przekonania Wychowana w wierze katolickiej. Odczuwa zdrowy respekt przed zjawiskami nadnaturalnymi i bywa dość przesadna.

Ważne osoby Jej ojciec, który pracuje dla gangstera Dutcha Schultza w Nowym Jorku.

Znaczące miejsca Nowy Jork, w towarzystwie kochającej rodziny, oraz trening na bieżni, gdzie może się skupić.

Rzeczy osobiste Nóż sprężynowy – prezent od ojca. Powiedział: „Miej go zawsze przy sobie, pomoże ci wyjść z trudnych sytuacji”.

Przymioty Twardo stapa po ziemi. Ma ognisty temperament i uwielbia się kłócić. Nigdy nie przejdzie pod drabiną.

Urazy/Blizny

Fobie/Manie

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Spotkania z dziwnymi istotami

EKWIPUNEK

- nóż sprężynowy,
- torebka,
- ołówek,
- notatnik,
- spinki do włosów,
- krzyżyk na łańcuszku

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków

Gotówka

Dobytek

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukces:

KRYTYCZNA PORAŻKA 100/96+	PORAŻKA > um*	ZWYKŁY SUKCES ≤ um*	TRUDNY SUKCES 1/2 um*	EKSTREMALNY SUKCES 1/5 um*	KRYTYCZNY SUKCES 01
---------------------------------	------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------------	---------------------------

Forowanie 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

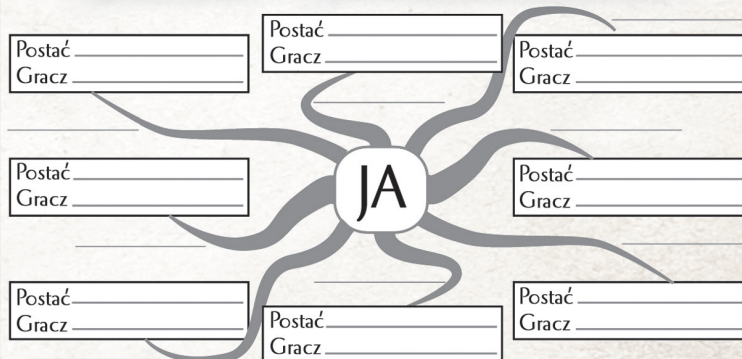
Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym ataku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

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



1920

Imię Badacza Nevada Jones

Gracz

Profesja Profesor archeologii

Wiek 35 Płeć Mężczyzna

Miejsce zamieszkania Arkham

Miejsce urodzenia Winnipeg, Kanada

Imię i nazwisko _____ Nevada Jones

Gracz _____

Profesja _____ Profesor archeologii

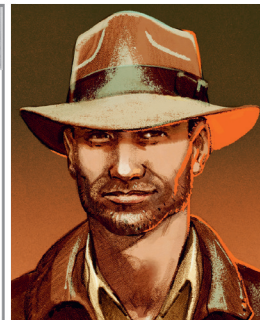
Wiek _____ 35 _____ Płeć _____ Mężczyzna

Miejsce zamieszkania _____ Arkham

Miejsce urodzenia _____ Winnipeg, Kanada

CECHY									
S	60	$\frac{30}{12}$	ZR	70	$\frac{35}{14}$	MOC	50	$\frac{25}{10}$	
KON	50	$\frac{25}{10}$	WYG	50	$\frac{25}{10}$	WYK	80	$\frac{40}{16}$	
BC	40	$\frac{20}{8}$	INT	60	$\frac{30}{12}$	Ruch	9	$\frac{+1}{-1}$	

S	60	$\frac{30}{12}$	ZR	70	$\frac{35}{14}$	MOC	50	$\frac{25}{10}$
KON	50	$\frac{25}{10}$	WYG	50	$\frac{25}{10}$	WYK	80	$\frac{40}{16}$
BC	40	$\frac{20}{8}$	INT	60	$\frac{30}{12}$	Ruch	9	$\frac{+1}{-1}$

Ciężka
Rana

9

Chwilowa
czytelność

Czasowa
Niepoczytalność

50

Max

Punkty Poczytalności	01	02	03	04	05	06	07
----------------------	----	----	----	----	----	----	----

せ

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
	21	22	23	24	25

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

ZEW CTAULAU

10

STYCZESIE																			Pech				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						

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%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	35	17 7
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	70	35 14	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)			<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	50	25 10
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)			<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	10	5 2	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	50	25 10
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)			<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)			<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)			<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	30	15 6
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)			<input type="checkbox"/> Nauka (01%)			<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	20	10 4
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)			<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Spozrzegawczość (25%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)		
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)			<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	15	7 3
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)			<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	10	5 2	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	10	5 2
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%) Łacina	40	20 8	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)			<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetwarzania (10%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	10	5 2	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK) Angielski	80	40 16	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	10	5 2	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)			<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> _____		

[illegible]

WALKA			
Modyfikator Obrażeń			
0			
Krzepa			
0			
Unik			
35	<table border="1"> <tr> <td>17</td> </tr> <tr> <td>7</td> </tr> </table>	17	7
17			
7			

HISTORIA BADACZA

Opis postaci Przystojny, ale nieco nieokrzesany.
Dość niski. Gdy trzeba, nosi garnitur, ale woli luź-
niejszy strój.

Ideologia/Przekonania Kocha historię i starożytne
kultury. Chce zasłynąć, odnajdując zaginione skarby.

Ważne osoby Jego ojciec, Frank Jones, którego od-
krycia uczyniły go sławnym. Nevada żyje w cieniu
ojca.

Znaczące miejsca Bar, gdzie serwują coś mocniejsze-
go, co pozwala zapomnieć o problemach.

Rzeczy osobiste Medalik ze św. Krzysztofem, który
ma mu przynosić szczęście.

Przymioty Lekkomyślny. Najpierw
działa, potem myśli.

Urazy/Blizny

Fobie/Manie

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Spotkania z dziwnymi istotami



EKWIPUNEK

- torba na ramię z ekwipun-
- kiem podróżnym,
- pistolet .38 z amunicją,
- ołówki i notes,
- grzebień,
- medalik ze św. Krzysztofem,

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków

Gotówka

Dobytek

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukces:

KRYTYCZNA PORAZKA 100/96+	PORAŻKA > um*	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

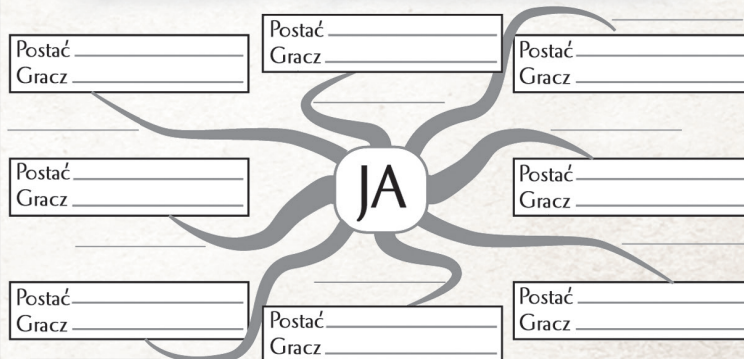
Ciężka Rana = utrata ≥ 1/2 PW w jednym ataku
Osiągnięcie 0 PW bez Ciężkiej Rany = Nieprzytomny
Osiągnięcie 0 PW z Ciężką Raną = Agonia

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



1920

Imię Badacza Wentworth Auebury

Gracz _____

Profesja Profesor lingwistyki

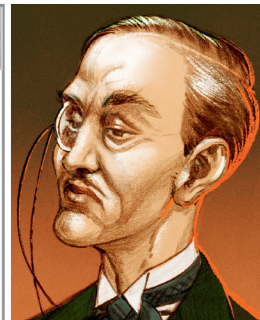
Wiek 58 Płeć Meżczyzna

Miejsce zamieszkania Arkham

Miejsce urodzenia Nowy Jork

Miejsce urodzenia Nowy Jork

CECHY									
S	50	$\frac{25}{10}$	ZR	40	$\frac{20}{8}$	MOC	60	$\frac{30}{12}$	
KON	60	$\frac{30}{12}$	WYG	50	$\frac{25}{10}$	WYK	80	$\frac{40}{16}$	
BC	50	$\frac{25}{10}$	INT	70	$\frac{35}{14}$	Ruch	6	$\frac{+7}{-7}$	



Punkty Poczytalności	01	02	03	04	05	06	07
----------------------	----	----	----	----	----	----	----

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

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

Ma12M

																		Pech	01	02	03	04	05	06	07
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		

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%)	20	$\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Unik (1/2 ZR)	40	$\frac{20}{8}$
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	20	$\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Majętność (00%)	40	$\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> Prawo (05%)			<input type="checkbox"/> Urok Osobisty (15%)	15	$\frac{7}{3}$
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Karabin/Strelba) (25%)	25	$\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> Mechanika (10%)	10	$\frac{5}{2}$	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Samochodu (20%)	20	$\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	45	$\frac{22}{9}$
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Medycyna (01%)			<input type="checkbox"/> Psychoanaliza (01%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Broń Palna (Krótka) (20%)	20	$\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Mity Cthulhu (00%)			<input type="checkbox"/> Psychologia (10%)	40	$\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (05%)			<input type="checkbox"/> Nastuchiwanie (20%)	50	$\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> Rzucanie (20%)	20	$\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Wiedza o Naturze (10%)	10	$\frac{5}{2}$
<input type="checkbox"/> Elektryka (10%)			<input type="checkbox"/> Nauka (01%)			<input type="checkbox"/> Skakanie (20%)	20	$\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Wspinaczka (20%)	20	$\frac{10}{4}$
<input type="checkbox"/> Gadania (05%)			<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Spostrzegawczość (25%)	50	$\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> Wycena (05%)		
<input type="checkbox"/> Historia (05%)	25	$\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Sztuka/Rzemiosło (05%)			<input type="checkbox"/> Zastraszanie (15%)	15	$\frac{7}{3}$
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (05%)			<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	10	$\frac{5}{2}$	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Zręczne Palce (10%)	10	$\frac{5}{2}$
<input type="checkbox"/> Język Obcy (01%) Łacina	70	$\frac{35}{14}$	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)			<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Greka	40	$\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> Okultyzm (05%)	5	$\frac{2}{1}$	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Egipskie Hieroglify	50	$\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> Perswazja (10%)	60	$\frac{30}{12}$	<input type="checkbox"/> Ślusarstwo (01%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Język Ojczysty (WYK) Angielski	80	$\frac{40}{16}$	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (30%)	30	$\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Tropienie (10%)	10	$\frac{5}{2}$	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Korzystanie z Bibliotek (20%)	60	$\frac{30}{12}$	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (01%)			<input type="checkbox"/> Ukrywanie (20%)	40	$\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> _____		

[illegible]

WALKA

Modyfikator Obrażeń

0

Krzepa

0

Unik

40	20
	8

HISTORIA BADACZA



Opis postaci Ubiera się w lekko znoszony garnitur.
Przeciętnego wzrostu. Cieniutki wąsik. Gdy czyta,
zamiast okularów zakłada monokl.

Ideologia/Przekonania Od dziecka interesuje się mitami i folklorem. Chce wierzyć, że nadnaturalne istnieje,
ale nie zdobył jeszcze niepodważalnych dowodów.

Ważne osoby Jego zmarła żona, Jane. Wierzy, że
chciała mu coś powiedzieć przed śmiercią.

Znaczące miejsca Cichy zakątek w lesie, gdzie może
słuchać śpiewu ptaków i zrelaksować się z dobrą książką.

Rzeczy osobiste Niewielka ramka ze zdjęciem jego
zmarłej żony, Jane.

Przymioty Dociekliwy. Podchodzi
skrupulatnie do każdego śledztwa.

Urazy/Blizny

Fobie/Manie

Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty

Spotkania z dziwnymi istotami

EKWIPUNEK

- wieczne pióro i ołówki,
 - notes,
 - fotografia zmarłej żony
- w podróżnej ramce,

GOTÓWKA I DOBYTEK

Poziom wydatków

Gotówka

Dobytek

SKRÓT ZASAD

Testy umiejętności i atrybutów

Poziomy sukces:

KRYTYCZNA PORAŻKA 100/96+	PORAŻKA > um*	ZWYKŁY SUKCES ≤ um*	TRUDNY SUKCES 1/2 um*	EKSTREMALNY SUKCES 1/5 um*	KRYTYCZNY SUKCES 01
---------------------------------	------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------------	---------------------------

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

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

