

MITY WOJNY

NA KRAWĘDZI ZAGŁADY

IDANE

IMIĘ _____

GRACZ _____

PROFESJA _____

WIEK _____ PŁEĆ _____

MIEJSCE ZAMIESZKANIA _____

MIEJSCE URODZENIA _____

CECHY

S _____

KON _____

BC _____

ZR _____

WYG _____

INT _____

MOC _____

WYK _____

Ruch _____ +1 -1

POCZYTALNOŚĆ

CHWILOWA NIEPOCZYTALNOŚĆ										CZASOWA NIEPOCZYTALNOŚĆ														
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
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

SZCZĘŚCIE

PECH

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
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

CIĘŻKA RANA

AGONIA NIEPRZYTYMNY							PUNKTY MAGII								
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 WYTRZYMAŁOŚCI

WALKA I UZBROJENIE

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ

KRZĘPA

UNIK

BROŃ	ZWYKŁY	WYMAGAJĄCY	EKSTREMALNY	OBRAŻENIA	ZASIĘG	ATAKI	AMUNICJA	ZAWODNOŚĆ

UMIEJĘTNOŚCI

1/2 1/5

- ANTROPOLOGIA (01%)
- ARCHEOLOGIA (01%)
- BROŃ PALNA (CIĘŻKA) (01%)
- BROŃ PALNA (KARABIN/STRZELBA) (25%)
- _____
- BROŃ PALNA (KRÓTKA) (20%)
- CHARAKTERYZACJA (05%)
- DOWODZENIE (WYG/2%)
- ELEKTRYKA (10%)
- GADANINA (05%)
- HISTORIA (05%)
- JEŹDZIECTWO (05%)
- JĘZYK OBCY (01%)
- _____
- JĘZYK OJCZYSTY (WYK)
- _____
- KORZYSTANIE Z BIBLIOTEK (20%)
- KRYPTOGRAFIA (01%)
- KSIĘGOWOŚĆ (05%)
- MAJĘTNOŚĆ (00%)
- MATERIAŁY WYBUCHOWE (01%)
- MECHANIKA (10%)
- MEDYCINA (01%)
- MIERZONY STRZAŁ (01%)
- MITY CTHULHU (00%)
- NASŁUCHIWANIE (20%)
- NAUKA (01%)
- _____
- _____
- NAUKI WOJSKOWE (01%)
- NAWIĄZYWANIE ŁĄCZNOŚCI (INT/2%)
- Nawigacja (10%)
- OBSŁUGA CIĘŻKIEGO SPRZĘTU (01%)
- OKULTYZM (05%)
- PERSWAZJA (10%)
- PIERWSZA POMOC (30%)
- PILOTOWANIE (01%)
- PŁYWANIE (20%)
- PRAWO (05%)
- PROWADZENIE SAMOCHODU (20%)
- PSYCHOANALIZA (01%)
- PSYCHOLOGIA (10%)
- RZUCANIE (20%)
- SKAKANIE (20%)
- SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (25%)
- SZPIEGOSTWO (01%)
- SZTUKA/RZEMIOSŁO (05%)
- _____
- _____
- SZTUKA PRZETRWANIA (10%)
- _____
- ŚLUSARSTWO (01%)
- TROPIENIE (10%)
- UKRYWANIE (20%)
- UNIK (1/2 ZR)
- UROK OSOBIŚTY (15%)
- WALKA WRĘCZ (BIJATYKA) (25%)
- _____
- _____
- WIEDZA O NATURZE (10%)
- WSPINACZKA (20%)
- WYCENA (05%)
- ZASTRASZANIE (15%)
- ZRĘCZNE PALCE (10%)
- _____
- _____
- _____
- _____

HISTORIA KONSPIRATORA

OPIS POSTACI _____

RZECZY OSOBISTE _____

SŁUŻBA WOJSKOWA _____

PRZYMIOTY _____

TAJEMNICE _____

URAZY/BLIZNY _____

IDEOLOGIA/PRZEKONANIA _____

FOBIE/MANIE _____

WAŻNE OSOBY _____

TAJEMNE KSIĘGI, ZAKLĘCIA I ARTEFAKTY _____

ZNACZĄCE MIEJSCA _____

SPOTKANIA Z DZIWNymi ISTOTAMI _____

EKWIPUNEK

SPRZĘT SZPIEGOWSKI _____

GOTÓWKA I DOBYTEK

POZIOM WYDATKÓW _____

GOTÓWKA _____

DOBYTEK _____

NOTATKI

ZNAJOMI KONSPIRATORZY

POSTAĆ _____	POSTAĆ _____
GRACZ _____	GRACZ _____
_____	_____
POSTAĆ _____	POSTAĆ _____
GRACZ _____	GRACZ _____
_____	_____
POSTAĆ _____	POSTAĆ _____
GRACZ _____	GRACZ _____
_____	_____
POSTAĆ _____	POSTAĆ _____
GRACZ _____	GRACZ _____
_____	_____