



Karta Badacza – lata 1920.

Imię gracza _____



Zew Cthulhu



Imię Badacza _____

Zawód _____

Uczelnie, Tytuły naukowe _____

Miejsce urodzenia _____

Zaburzenia psychiczne _____

Płeć _____ Wiek _____

Cechy i testy

S ____ ZR ____ INT ____ Pomysłowość ____
 KON ____ WG ____ MOC ____ Szczęście ____
 BC ____ P ____ WYK ____ Wiedza ____
 99-Mity Cthulhu ____ Modyfikator obrazów ____

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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

Punkty Magii

Nieprzytomny				0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	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

Wytrzymałość

Martwy	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31	32	33	34
36	37	38	39	40	41	42
43						

Umiejętności Badacza

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ Antropologia (01%) | ☐ Obsługa ciężkiego sprzętu (01%) | |
| ☐ Archeologia (01%) | ☐ Okultyzm (05%) | |
| ☐ Astronomia (01%) | ☐ Otwieranie zamków (01%) | |
| ☐ Biologia (01%) | ☐ Perswazja (15%) | |
| ☐ Charakteryzacja (01%) | ☐ Pierwsza pomoc (30%) | |
| ☐ Chemia (01%) | ☐ Pilotowanie (01%) | |
| ☐ Elektryka (10%) | ☐ _____ | |
| ☐ Farmacja (01%) | ☐ _____ | |
| ☐ Fizyka (01%) | ☐ Pływanie (25%) | |
| ☐ Fotografowanie (10%) | ☐ Prawo (05%) | |
| ☐ Geologia (01%) | ☐ Prowadzenie | |
| ☐ Historia (20%) | ☐ samochodu (20%) | |
| ☐ Historia naturalna (10%) | ☐ Przebijanie się (01%) | |
| ☐ Jeździectwo (05%) | ☐ Psychoanaliza (01%) | |
| ☐ Język obcy (01%) | ☐ Psychologia (05%) | |
| ☐ _____ | ☐ Rzemiosło (05%) | |
| ☐ _____ | ☐ _____ | |
| ☐ _____ | ☐ _____ | |
| ☐ Język ojczysty (WYK x5%) | ☐ Rzucanie (25%) | |
| ☐ _____ | ☐ Skakanie (25%) | |
| ☐ Korzystanie z bibliotek (25%) | ☐ Skradanie się (10%) | |
| ☐ Księgowość (10%) | ☐ Spostrzegawczość (25%) | |
| ☐ Mechanika (20%) | ☐ Sztuka (05%) | |
| ☐ Medycyna (05%) | ☐ _____ | |
| ☐ Mity Cthulhu (01%) | ☐ _____ | |
| ☐ Nasłuchiwanie (25%) | ☐ Sztuki walki (01%) | |
| ☐ Nawigacja (10%) | ☐ Targowanie się (05%) | |
| | | ☐ Tropienie (10%) |
| | | ☐ Ukrycie czegoś (15%) |
| | | ☐ Ukrywanie się (10%) |
| | | ☐ Uniki (ZR x2%) |
| | | ☐ Wiarygodność (15%) |
| | | ☐ Wmawianie (05%) |
| | | ☐ Wspinanie się (40%) |
| | | ☐ _____ |
| | | ☐ _____ |
| | | ☐ _____ |
| | | ☐ _____ |
| | | ☐ _____ |
| | | ☐ _____ |
| | | ☐ _____ |
| | | Broń palna |
| | | ☐ Karabin (25%) |
| | | ☐ Karabin maszynowy (15%) |
| | | ☐ Pistolet (20%) |
| | | ☐ Pistolet maszynowy (15%) |
| | | ☐ Strzelba (30%) |

Broń

Walka wręcz	%	Obr.	Ręka	Zasięg	At./r	WT	Broń palna	%	Obr.	Zaw.	Zasięg	At./r	St./r	WT
☐ Uderzenie pięścią	50	1k3+mo	1	0	1	nd	☐ _____	—	—	—	—	—	—	—
☐ Chwyt	25	specjalne	2	0	1	nd	☐ _____	—	—	—	—	—	—	—
☐ Cios głową	10	1k4+mo	0	0	1	nd	☐ _____	—	—	—	—	—	—	—
☐ Kopnięcie	25	1k6+mo	0	0	1	nd	☐ _____	—	—	—	—	—	—	—
☐ _____	—	—	—	—	—	—	☐ _____	—	—	—	—	—	—	—
☐ _____	—	—	—	—	—	—	☐ _____	—	—	—	—	—	—	—