NOWA GILDIA

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 obrażeń _____

Karta Badacza – lata 1990.

Imię gracza _____

Zew Cthulhu

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
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		

Umiejętności Badacza

- ❑ Antropologia (01%) _____
- ❑ Archeologia (01%) _____
- ❑ Astronomia (01%) _____
- ❑ Biologia (01%) _____
- ❑ Charakteryzacja (01%) _____
- ❑ Chemia (01%) _____
- ❑ Elektronika (01%) _____
- ❑ Elektryka (10%) _____
- ❑ Farmacja (01%) _____
- ❑ Fizyka (01%) _____
- ❑ Fotografowanie (10%) _____
- ❑ Geologia (01%) _____
- ❑ Historia (20%) _____
- ❑ Historia naturalna (10%) _____
- ❑ Jeździectwo (05%) _____

Język obcy (01%)

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Język ojczysty (WYK x5%)

- ❑ _____ _____
- ❑ Korzystanie z bibliotek (25%) _____
- ❑ Księgowość (10%) _____
- ❑ Mechanika (20%) _____
- ❑ Medycyna (05%) _____
- ❑ Mity Cthulhu (01%) _____
- ❑ Nasłuchiwanie (25%) _____
- ❑ Nawigacja (10%) _____
- ❑ Obsługa ciężkiego sprzętu (01%) _____
- ❑ Okultyzm (05%) _____
- ❑ Otwieranie zamków (01%) _____
- ❑ Perswazja (15%) _____
- ❑ Pierwsza pomoc (30%) _____

Pilotowanie (01%)

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Pływanie (25%) _____
- ❑ Prawo (05%) _____
- ❑ Prowadzenie samochodu (20%) _____
- ❑ Przebieranie się (01%) _____
- ❑ Psychoanaliza (01%) _____
- ❑ Psychologia (05%) _____

Rzemiosło (05%)

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Rzucanie (25%) _____
- ❑ Skakanie (25%) _____
- ❑ Skradanie się (10%) _____
- ❑ Spostrzegawczość (25%) _____

Sztuka (05%)

- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Sztuki walki (01%) _____
- ❑ Targowanie się (05%) _____
- ❑ Tropienie (10%) _____
- ❑ Ukrycie czegoś (15%) _____
- ❑ Ukrywanie się (10%) _____
- ❑ Uniki (ZR x2%) _____
- ❑ Wiarygodność (15%) _____
- ❑ Wmawianie (05%) _____
- ❑ Wspinanie się (40%) _____
- ❑ Znajomość komputerów (01%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

Broń palna

- ❑ Karabin (25%) _____
- ❑ Karabin maszynowy (15%) _____
- ❑ Pistolet (20%) _____
- ❑ Pistolet maszynowy (15%) _____
- ❑ Strzelba (30%) _____

Broń

Walka wręcz	*%*	*Obr.*	*Ręka*	*Zasięg*	*At./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
❑ _____	___	___	___	___	___	___
❑ _____	___	___	___	___	___	___

Broń palna	*%*	*Obr.*	*Zaw.*	*Zasięg*	*At./r*	*St./r*	*WT*
❑ _____	___	___	___	___	___	___	___
❑ _____	___	___	___	___	___	___	___
❑ _____	___	___	___	___	___	___	___
❑ _____	___	___	___	___	___	___	___
❑ _____	___	___	___	___	___	___	___
❑ _____	___	___	___	___	___	___	___