NA AKSAMITNYCH ŁAPKACH PO ŚLADACH CTHULHU

Imię
Gracz
Rasa
Data urodzin Wiek
Płeć
Miejsce zamieszkania
Otwieracz Puszek

CECHY

S ZR MOC
KON WYG WYK
BC INT (POMYSŁOWOŚĆ) RUCH +1 -1

Punkty Wytrzymałości (PW)

Ciężka rana

MAKS. PW

AGONIA 00 01 02 03 04 05
NIEPRZYTOMNY 06 07 08 09 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20

Punkty Magii (PM)

MAKS. 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 25 26

Zwierzęcość (ZW)

POCZĄTKOWA ZW | MAKS. TH

WŚCIEKŁY 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 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

UMIEJĘTNOŚCI

☐	Język Ludzki (1/2 INT)	☐	Psychologia
☐	Kocia Muzyka	☐	Senna Wędrówka
☐	Mity Cthulhu	☐	Skakanie
☐	Mycie	☐	Spostrzegawczość
☐	Nasłuchiwanie	☐	Status
☐	Nauka	☐	Śnienie
☐	.....	☐	Translokacja
☐	.....	☐	Tropienie
☐	.....	☐	Ukrywanie
☐	.....	☐	Urok Osobisty (½ WYG)
☐	.....	☐	Węszenie
☐	Okultyzm	☐	Wiedza o Snach
☐	Pierwsza Pomoc	☐	Wspinaczka
☐	Pływanie	☐	Wyczuwanie Niebezpieczeństwa
☐	Prychanie	☐	Zręczność (ZR)

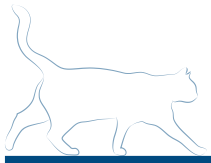
UTRACONE ŻYCIA

WALKA

Umiejętność	Zwykły	Trudny	Ekstremalny	Broń	Obrażenia	Ruch	Ataki
☐ Uniki (ZR)				—	—	—	—
☐ Walka Wręcz				*Drapanie*	*1K3 + MO*	—	*1*
☐				*Tylne Łapy*	*1K6 + MO*	—	*1*
☐				*Ugryzienie*	*1K4 + MO*	—	*1*
☐							
☐							
☐							
☐							

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ

KRZEPA



HISTORIA BADACZA

Opis postaci

Przymioty

Ideologia / Przekonania

Urazy / Blizny

Ważne koty

Fobie / Zaburzenia zachowania

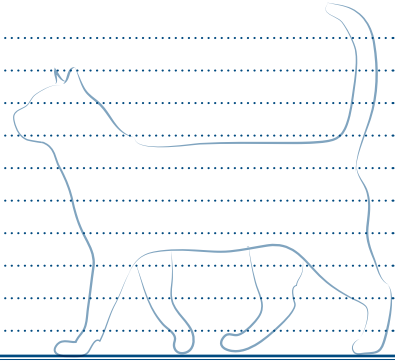
Znaczące miejsca

Otwieracz Puszek

Strzeżone rzeczy osobiste

Spotkania z dziwnymi istotami

HISTORIA KOTA



SKRÓT ZASAD

POZIOMY SUKCESU

Krytyczna porażka	Porażka	Zwykły sukces	Trudny sukces	Ekstremalny sukces	Krytyczny sukces
100/96+	> Umiejętność	< Umiejętność	< ½ Umiejętności	< ⅕ Umiejętności	01

Forsowanie rzutu: Powtórka próby musi być uzasadniona; niemożliwe do zastosowania w testach Walki i Zwierzęcości.

RANY I LECZENIE

Pierwsza Pomoc leczy 1 PW	Medycyna leczy +1K3 PW

Ciężka rana = maks. utrata ≥ ½ PW w jednym ataku
0 PW bez ciężkiej rany = Nieprzytomny
0 PW z ciężką raną = Agonia

Agonia: Pierwsza Pomoc = stan tymczasowo stabilny
następnie wymagany test medycyny/leczenie
leczenie naturalne (bez ciężkiej rany): odpoczynek 1PW dziennie
leczenie naturalne (z ciężką raną): tygodniowy test KON

INNE KOTY

KOT
GRACZ

KOT
GRACZ

KOT
GRACZ

KOT
GRACZ

KOT
GRACZ

KOT
GRACZ