Дослідник, сучасність

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання _____ Рід занять _____ Вік _____

Характеристики

	Звич	Висок	Екстр
СИЛ			
СТА			
СПР			
ІНТ (ІДЕЇ)			
РОЗ			
ВОЛ			
ПРИ			
ОСВ (ЗНАННЯ)			

	Максимальне	Поточне
Очки здоров'я		
Очки магії		

	Початковий	Поточний	Божевілля
Талан			
Глузд			

Макс. глузд ( ) Тимчасове божевілля ☐ Повне божевілля ☐ Глибока рана ☐ Непритомність ☐ При смерті ☐

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)			
☐ Бій (рукопашний) (25%)			
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)			
☐ _____ (10%) *Виживання*			
☐ Вистежування (10%)			
☐ Водіння (20%)			
☐ Вправність рук (10%)			
Достаток (00%)			
☐ Електроніка (01%)			
☐ Залякування (15%)			
☐ Історія (05%)			
☐ Керування важкою технікою (01%)			
☐ Кидання (20%)			
☐ Користування бібліотекою (20%)			
☐ Користування комп'ютером (05%)			
☐ Лазіння (20%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Маскування (05%)			
☐ Медицина (01%)			
☐ _____ (05%) *Мистецтво / ремесло*			
☐ _____			
Міти Ктулху (00%)			
☐ _____ (01%) *Мова (іноземна)*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____ (ОСВ) *Мова (рідна)*			
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)			
☐ Обман (05%)			
☐ Окультизм (05%)			
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)			
☐ Переконливість (10%)			
☐ Перша допомога (30%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			
☐ Пошук прихованого (25%)			
☐ Правознавство (05%)			
☐ Природознавство (10%)			
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)			
☐ Ремонт (електрика) (10%)			
☐ Ремонт (механіка) (10%)			
☐ Слух (20%)			
☐ Слюсарство (01%)			
☐ Стрибок (20%)			
☐ Стрільба (гвинтівка / дробовик)(25%)			
☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ _____ *Стрільба*			
☐ Ухиляння (половина СПР)			
☐ Шарм (15%)			
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння	Звич	Висок	Екстр	Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний					1К3 + БП	1	–	–	–

Переміщення ( )

Будова ( )

Ухиляння (Звич / Висок / Екстр)

Бонусні пошкодження ( )

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2024 Geekach LLC.

Моя історія

Передісторія

Опис зовнішності

Риси

Переконання і вірування

Травми та шрами

Важливі люди

Фобії та манії

Важливі місця

Фоліанти та заклинання

Цінні речі

Дивні події та зустрічі

Спорядження і майно

Багатство

У кишені

Заощадження

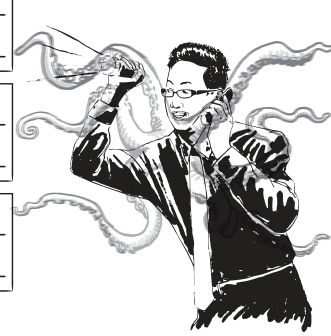
Активи

Супутники

Перс.
Гравець

Перс.
Гравець

Перс.
Гравець



Перс.
Гравець

Перс.
Гравець

Перс.
Гравець

Пам'ятка

Кидки на вміння та характеристики

Рівні успіху:	Цілковитий провал 100/96+	Провал > уміння	Звичайний ≤ уміння	Високий ½ уміння	Екстремальний 1/5 уміння	Феноменальний 01

Перекид: треба виправдати перекид.
Бойові кидки чи кидки на глузд перекинути не можна.

Рани та відновлення

Перша допомога відновлює 1 ОЗ Медицина відновлює 1К3 ОЗ
Глибока рана = втрата ≥ ½ макс. ОЗ за одну атаку
ОЗ дорівнюють 0 (без глибокої рани) = **непритомність**
ОЗ дорівнюють 0 (з глибокою раною) = **при смерті**
При смерті: перша допомога = тимч. стабіліз.; далі потрібна медицина
Темп відновлення (без глибокої рани): 1 ОЗ за день
Темп відновлення (з глибокою раною): 1 кидок на відновлення за тиждень

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2024 Geekach LLC.

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2024 Geekach LLC.