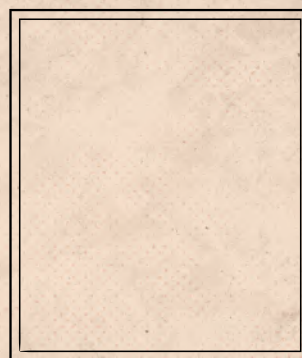


Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____
 Місце проживання _____ Рід занять _____ Вік _____



ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	Звич	Висок	Екстр
СТА	Звич	Висок	Екстр
СПР	Звич	Висок	Екстр
ІНТ	Звич	Висок	Екстр

РОЗ	Звич	Висок	Екстр
ВОЛ	Звич	Висок	Екстр
ПРИ	Звич	Висок	Екстр
ОСВ	Звич	Висок	Екстр

Очки здоров'я	Максимальне	Поточне
Очки магії	Максимальне	Поточне
Талан	Початковий	Поточний
Глузд	Початковий	Поточний

СПОКЛИК
ЖТУЛХУ
 40-річний ювілей
 1981-2021

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

УМІННЯ

☐ Антропологія (01%)	Звич	Висок	Екстр	☐ Мистецтво / ремесло (05%)	Звич	Висок	Екстр	☐ Пошук прихованого (25%)	Звич	Висок	Екстр
☐ Археологія (01%)				☐ Міти Ктулху (00%)				☐ Правознавство (05%)			
☐ Бій (рукопашний) (25%)				☐ Мова (іноземна) (01%)				☐ Природознавство (10%)			
☐ Бій				☐ Мова (рідна) (ОСВ)				☐ Психологія (10%)			
☐ Бухгалтерія (05%)				☐ Наука (01%)				☐ Ремонт (електрика) (10%)			
☐ Верховна їзда (05%)				☐ Ремонт (механіка) (10%)				☐ Слух (20%)			
☐ Виживання (10%)				☐ Слюсарство (01%)				☐ Стрибок (20%)			
☐ Вистежування (10%)				☐ Непомітність (20%)				☐ Стрільба (гвинтівка / дробовик) (25%)			
☐ Водіння (20%)				☐ Обман (05%)				☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ Вправність рук (10%)				☐ Окультизм (05%)				☐ Стрільба			
☐ Достаток (00%)				☐ Орієнтування на місцевості (10%)				☐ Ухиляння (половина СПР)			
☐ Залякування (15%)				☐ Оцінка майна (05%)				☐ Шарм (15%)			
☐ Історія (05%)				☐ Переконливість (10%)				☐ Пилотування			
☐ Кидання (20%)				☐ Перша допомога (30%)				☐ Плавання (20%)			
☐ Користування бібліотекою (20%)				☐ (01%)							
☐ Лазіння (20%)											
☐ Маскування (05%)											
☐ Медицина (01%)											

БІЙ

Зброя	Уміння	Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть показник	Показник	Переміщення
Рукопашний		1К3 + БП	1	-	-	-	Будова
							Ухиляння
							Бонусні пошкодження



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 1/2 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 1КЗ ОЗ

Глибока рана = втрата $\geq 1/2$ макс. ОЗ за одну атаку

ОЗ дорівнюють 0 (без глибокої рани) = **непритомність**

ОЗ дорівнюють 0 (з глибокою раною) = **при смерті**

При смерті: перша допомога = тимчасово стабілізує; далі потрібна медицина

Темп відновлення (без глибокої рани): 1 ОЗ за день

Темп відновлення (з глибокою раною): 1 кидок на відновлення за тиждень



