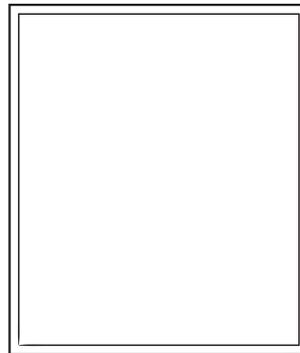


Дослідник, сучасність

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



Характеристики

СИЛ	Звич	Висок	Екстр	РОЗ	Звич	Висок	Екстр	Очки здоров'я	Максимальне	Поточне	
СТА	Звич	Висок	Екстр	ВОЛ	Звич	Висок	Екстр	Очки магії	Максимальне	Поточне	
СПР	Звич	Висок	Екстр	ПРИ	Звич	Висок	Екстр	Талан	Початковий	Поточний	
ІНТ ІДЕІ	Звич	Висок	Екстр	ОСВ ЗНАННЯ	Звич	Висок	Екстр	Глузд	Початковий	Поточний	Божевілля



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

Уміння

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	Звич	Висок	Екстр	<input type="checkbox"/> Маскування (05%)	Звич	Висок	Екстр	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	Звич	Висок	Екстр
<input type="checkbox"/> Археология (01%)				<input type="checkbox"/> Медицина (01%)				<i>Пілотування</i>			
<input type="checkbox"/> Бій (рукопашний) (25%)				<input type="checkbox"/> _____ (05%)				<i>Плавання (20%)</i>			
<input type="checkbox"/> _____				<i>Мистецтво / ремесло</i>				<input type="checkbox"/> Пошук прихованого (25%)			
<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> Правознавство (05%)			
<input type="checkbox"/> Бій				<i>Міти Ктулху (00%)</i>				<input type="checkbox"/> Природознавство (10%)			
<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> _____ (01%)				<input type="checkbox"/> Психологія (10%)			
<input type="checkbox"/> Бухгалтерія (05%)				<i>Мова (іноземна)</i>				<input type="checkbox"/> Психологія (ремонт (електрика) (10%)			
<input type="checkbox"/> _____ (10%)				<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> Ремонт (механіка) (10%)			
<i>Виживання</i>				<input type="checkbox"/> _____ (ОСВ)				<input type="checkbox"/> Слух (20%)			
<input type="checkbox"/> Вистежування (10%)				<i>Мова (рідна)</i>				<input type="checkbox"/> Слосарство (01%)			
<input type="checkbox"/> Водіння (20%)				<input type="checkbox"/> _____ (01%)				<input type="checkbox"/> Стрибок (20%)			
<input type="checkbox"/> Вправність рук (10%)				<i>Наука</i>				<input type="checkbox"/> Стрільба (гвинтівка / дробовик) (25%)			
<input type="checkbox"/> Достаток (00%)				<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> Стрільба (пістолет) (20%)			
<input type="checkbox"/> Електроніка (01%)				<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Залякування (15%)				<input type="checkbox"/> Непомітність (20%)				<i>Стрільба</i>			
<input type="checkbox"/> Історія (05%)				<input type="checkbox"/> Обман (05%)				<input type="checkbox"/> Ухиляння (половина СПР)			
<input type="checkbox"/> Керування важкою технікою (01%)				<input type="checkbox"/> Окультизм (05%)				<input type="checkbox"/> Шарм (15%)			
<input type="checkbox"/> Кидання (20%)				<input type="checkbox"/> Орієнтування на місцевості (10%)				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Користування бібліотекою (20%)				<input type="checkbox"/> Оцінка майна (05%)				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Користування комп'ютером (05%)				<input type="checkbox"/> Переконливість (10%)				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Лазіння (20%)				<input type="checkbox"/> Перша допомога (30%)				<input type="checkbox"/> _____			

Бій

Зброя	Уміння	Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності	Переміщення
Рукопашний		1КЗ + 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 _____ Зустрічі з дивними істотами _____

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 ¼ 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) = непридатність

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

