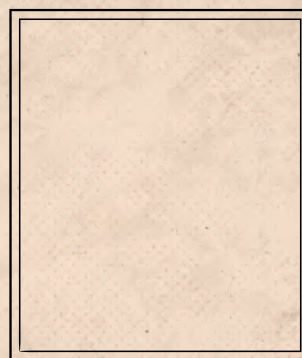


Дослідник, 1920-ті

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%)				☐ Мити 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%)				☐ Вистежування (10%)				☐ Ремонт (механіка) (10%)			
☐ Виживання (10%)				☐ Водіння (20%)				☐ Слух (20%)			
☐ Вправність рук (10%)				☐ Непомітність (20%)				☐ Слюсарство (01%)			
☐ Достаток (00%)				☐ Обман (05%)				☐ Стрибок (20%)			
☐ Залякування (15%)				☐ Окультизм (05%)				☐ Стрільба (гвинтівка / дробовик) (25%)			
☐ Історія (05%)				☐ Орієнтування на місцевості (10%)				☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ Кидання (20%)				☐ Оцінка майна (05%)				☐ Стрільба			
☐ Користування бібліотекою (20%)				☐ Переконливість (10%)				☐ Ухиляння (половина СПР)			
☐ Лазіння (20%)				☐ Перша допомога (30%)				☐ Шарм (15%)			
☐ Маскування (05%)				☐ Пілотування (01%)				☐			
☐ Медицина (01%)				☐ Плавання (20%)				☐			

БІЙ

Зброя	Уміння	Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набойів	Показник несправності	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



