

Дослідник, 1920-ті

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



ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	Звич	Висок	Екстр	РОЗ	Звич	Висок	Екстр	Очки здоров'я	Максимальне	Поточне
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СТА	Звич	Висок	Екстр	ВОЛ	Звич	Висок	Екстр	Очки магії	Максимальне	Поточне
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СПР	Звич	Висок	Екстр	ПРИ	Звич	Висок	Екстр	Талан	Початковий	Поточний
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Початковий	Поточний
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Початковий	Поточний
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Початковий	Поточний
ІНТ ІДЕІ	Звич	Висок	Екстр	ОСВ ЗНАННЯ	Звич	Висок	Екстр	Глузд	Початковий	Поточний
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Початковий	Поточний
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Початковий	Поточний
	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		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%)				☐ Непомітність (20%)				☐ Ремонт (механіка) (10%)			
☐ Виживання (10%)				☐ Обман (05%)				☐ Слух (20%)			
☐ Вистежування (10%)				☐ Окультизм (05%)				☐ Слюсарство (01%)			
☐ Водіння (20%)				☐ Орієнтування на місцевості (10%)				☐ Стрибок (20%)			
☐ Вправність рук (10%)				☐ Оцінка майна (05%)				☐ Стрільба (гвинтівка / дробовик) (25%)			
Достаток (00%)				☐ Переконливість (10%)				☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ Залякування (15%)				☐ Перша допомога (30%)				☐ Стрільба			
☐ Історія (05%)				☐ Пілотування				☐ Ухиляння (половина СПР)			
☐ Кидання (20%)				☐ Плавання (20%)				☐ Шарм (15%)			
☐ Користування бібліотекою (20%)											
☐ Лазіння (20%)											
☐ Маскування (05%)											
☐ Медицина (01%)											

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	Звичайний	Високий	Екстремальний	Феноменальний
	провал 100/96+	> уміння	≤ уміння	1/2 уміння	1/5 уміння	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 $\geq 1/2$ макс. ОЗ за одну атаку

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

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

При смерті: перша допомога = 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



