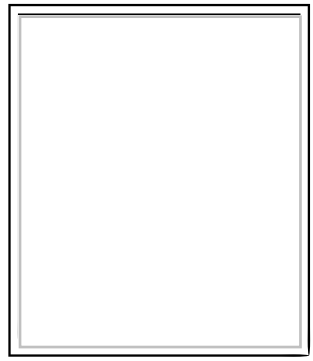
Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання _____ Рід занять Ділок Вік 34



Характеристики

	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СИЛ	50	25	10	РОЗ	50	25	10	Очки здоров'я	9	
СТА	40	20	8	ВОЛ	60	30	12	Очки магії	12	
СПР	50	25	10	ПРИ	60	30	12	Талан	Початковий	Поточний
ІНТ (ІДЕЇ)	80	40	16	ОСВ (ЗНАННЯ)	70	35	14	Глузд	60	

Початковий	Поточний	Божевілля
60		12

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

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)			
☐ Бій (рукопашний) (25%)	45	22	9
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)	40	20	8
☐ Верхова їзда (05%)			
☐ _____ (10%) *Виживання*			
☐ Вистежування (10%)			
☐ Водіння (20%)	40	20	8
☐ Вправність рук (10%)	30	15	6
Достаток (00%)	50	25	10
☐ Залякування (15%)	30	15	6
☐ Історія (05%)			
☐ Кидання (20%)	30	15	6
☐ Користування бібліотекою (20%)			
☐ Лазіння (20%)	20	10	4
☐ Маскування (05%)			
☐ Медицина (01%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Бізнес _____ (05%) *Мистецтво / ремесло*	55	27	11
☐ Кулінарія	50	25	10
Міти Ктулху (00%)			
☐ _____ (01%) *Мова (іноземна)*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Англійська _____ (ОСВ) *Мова (рідна)*	70	35	14
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)	60	30	12
☐ Обман (05%)	35	17	7
☐ Окультизм (05%)			
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)	50	25	10
☐ Переконливість (10%)	30	15	6
☐ Перша допомога (30%)	50	25	10
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Пошук прихованого (25%)	25	12	5
☐ Правознавство (05%)	40	20	8
☐ Природознавство (10%)			
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)	40	20	8
☐ Ремонт (електрика) (10%)			
☐ Ремонт (механіка) (10%)	20	10	4
☐ Слух (20%)	20	10	4
☐ Слюсарство (01%)			
☐ Стрибок (20%)	20	10	4
☐ Стрільба (гвинтівка / дробовик)(25%)			
☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ _____ *Стрільба*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ухиляння (половина СПР)	30	15	6
☐ Шарм (15%)	50	25	10
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння			Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний	45	22	9	1К3 + БП	1	–	–	–
Дерринджер	60	30	12	1К6	1	3	1	100

Переміщення 8

Будова 0

Ухиляння (Звич 30 / Висок 15 / Екстр 6)

Бонусні пошкодження 0

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Моя історія

Вам завжди вдавалося діставати різні речі для людей (антикваріат, рідкісні й навіть заборонені товари). Іноді цей маленький бізнес виявлявся прибутковим. Нещодавно сталася невелика халепа, через яку вам почало бракувати коштів. Вам довелося жонглювати грошима мафії, щоб тимчасово покрити інші борги.

Десь рік тому Джеймс Ґардінер, який мешкає в тому ж пансіонаті, що й ви, попросив вас скористатися своїми талантами й дістати пару обсидіанових ножів. «Без питань» — це завжди було вашим девізом. В обмін на це ви попросили Ґардінера «підправити» вашу бухгалтерську звітність, яку можна було б показати мафії.

Передісторія

Опис зовнішності

Риси
Колись ви були дуже самовпевнені, але тепер, охоплені параноєю, завжди озираєтеся через плече.

Переконання і вірування
Закон — це лайно. У житті кожен сам за себе.

Травми та шрами

Важливі люди
Анджело «Двостволка» — він дав вам зелене світло в цьому бізнесі. Вам дуже бридко обкрадати його.

Фобії та манії

Важливі місця

Фоліанти та заклинання

Цінні речі

Зустрічі з дивними істотами

Спорядження і майно

«Дерринджер» 25-го калібру, чотири запасні кулі.

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 © 2022 Geekach LLC.

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.