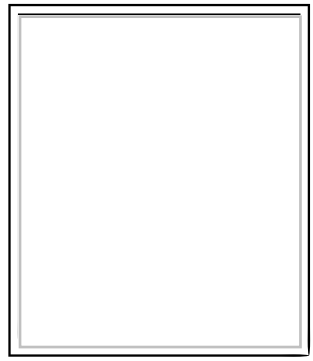
Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання _____ Рід занять Допитливий сусід Вік 58



Характеристики

	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СИЛ	70	35	14	РОЗ	60	30	12	Очки здоров'я	11	
СТА	50	25	10	ВОЛ	50	25	10	Очки магії	10	
СПР	80	40	16	ПРИ	50	25	10	Талан	Початковий	Поточний
ІНТ (ІДЕЇ)	60	30	12	ОСВ (ЗНАННЯ)	40	20	8	Глузд	50	

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

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)			
☐ Бій (рукопашний) (25%)	50	25	10
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)	50	25	10
☐ Верхова їзда (05%)	40	20	8
☐ _____ (10%) *Виживання*	70	35	14
☐ Вистежування (10%)	60	30	12
☐ Водіння (20%)			
☐ Вправність рук (10%)	30	15	6
Достаток (00%)	20	10	4
☐ Залякування (15%)	15	7	3
☐ Історія (05%)			
☐ Кидання (20%)	25	12	5
☐ Користування бібліотекою (20%)			
☐ Лазіння (20%)	25	12	5
☐ Маскування (05%)			
☐ Медицина (01%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Деревообробка (05%) *Мистецтво / ремесло*	40	20	8
☐ _____			
Міти Ктулху (00%)			
☐ Німецька (01%) *Мова (іноземна)*	60	30	12
☐ _____			
☐ _____			
☐ Англійська (ОСВ) *Мова (рідна)*	40	20	8
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)	40	20	8
☐ Обман (05%)	30	15	6
☐ Окультизм (05%)			
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)			
☐ Переконливість (10%)	10	5	2
☐ Перша допомога (30%)	50	25	10
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Пошук прихованого (25%)	45	22	9
☐ Правознавство (05%)			
☐ Природознавство (10%)	60	30	12
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)	15	7	3
☐ 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%)	50	25	10
☐ Стрільба (пістолет) (20%)	20	10	4
☐ _____ *Стрільба*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ухиляння (половина СПР)	40	20	8
☐ Шарм (15%)	15	7	3
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння			Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний	50	25	10	1К3 + БП	1	–	–	–

Переміщення 7

Будова 1

Ухиляння (Звич 40 / Висок 20 / Екстр 8)

Бонусні пошкодження +1К4

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

Моя історія

Ви живете в Провіденсі, штат Род-Айленд, у пансіонаті Ма Шенкс. Ваші діти виросли й роз'їхалися. Ваша дружина (або чоловік) померла під час епідемії грипу дванадцять років тому. Ви знаєте всіх мешканців будинку й вважаєте своїм обов'язком також знати все про їхні справи.

Однак Джеймс Ґардінер, який живе на третьому поверсі, залишається для вас загадкою. Хто цей чоловік? Невже він думає, що може сховатися від вас? Чому він такий підозрілий? Може, він займається якимись незаконними справами? Ви знаєте про Ґардінера лише те, що він постійно ховається у своїй кімнаті.

Передісторія

Опис зовнішності

Риси
Сусіди вважають вас настирливим пліткарем, з чим ви не згодні.

Переконання і вірування
Мешканці одного будинку — це спільнота, тому важливо добре всіх знати.

Травми та шрами

Важливі люди

Фобії та манії

Важливі місця

Фоліанти та заклинання

Цінні речі
Ваша обручка й запальничка вашої дружини (або чоловіка) — це єдине, що у вас залишилося на пам'ять.

Зустрічі з дивними істотами

Спорядження і майно

Сигарети, запальничка (покійного чоловіка / покійної дружини).

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.