

СЫЩИК

Имя _____
 Игрок _____
 Род Занятий _____
 Местожит. _____
 Место Рожд. _____



THE OLDEST
AND STRONGEST
EMOTION OF
MANKIND IS FEAR,
AND THE OLDEST
AND STRONGEST
KIND OF FEAR
IS FEAR OF THE
UNKNOWN.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	ЛВК	ИНТ <small>ИДЕЯ</small>	ВЫН
НАР	МОЩ	ТЕЛ	ОБР <small>ЗНАНИЯ</small>

D4 $\begin{matrix} -1 \\ \times \\ -2 \end{matrix}$ **БОНУС**
К УРОНУ **D6**

КОМП-ЛЕКЦИЯ $\begin{matrix} +1 \\ \times \\ -2 \end{matrix}$ **+2**

СКОРОСТЬ

ПЗ _____ **МАКС**

00	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

ПМ _____ **МАКС**

00	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24			

СОСТОЯНИЯ

- БЕЗ СОЗНАНИЯ
- СЕРЬЕЗНАЯ РАНА
- ПРИ СМЕРТИ
- ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ
- БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ

УДАЧА _____ **МАКС**

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
91	92	93	94	95	96	97	98	99							

РАССУДОК _____ **МАКС**

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
91	92	93	94	95	96	97	98	99							

Нач

НАВЫКИ

НАВЫК	О	Т	Ч	НАВЫК	О	Т	Ч	НАВЫК	О	Т	Ч
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ				ЗНАНИЯ				СРАЖЕНИЕ (ОБЩЕЕ)			
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)				<input type="checkbox"/> Археология (01%)				<input type="checkbox"/> Ближ. бой -драка- (25%)			
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)				<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)				<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Механика (10%)				<input type="checkbox"/> Ис-во/Ремесло (05%)				<input type="checkbox"/> Метание (20%)			
<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)			
<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)				<input type="checkbox"/>				СРАЖЕНИЕ (ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ)			
<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)				<input type="checkbox"/> История (05%)				<input type="checkbox"/> Автомат (15%)			
<input type="checkbox"/> Электрика (10%)				<input type="checkbox"/> Наука (01%)				<input type="checkbox"/> Стрельба -винт./дроб.- (25%)			
СПЕЦИАЛЬНЫЕ				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Стрельба -пистолет- (20%)			
<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)				<input type="checkbox"/>				ДЕЙСТВИЯ			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)				<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Оценка (05%)				<input type="checkbox"/> Вождение (20%)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)				<input type="checkbox"/> Лазание (20%)			
<input type="checkbox"/>				СОЦИАЛЬНЫЕ				<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Антропология (01%)				<input type="checkbox"/>			
СБОР ИНФОРМАЦИИ				<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)				<input type="checkbox"/> Плавание (20%)			
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)				<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)				<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)			
<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)				<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)				<input type="checkbox"/> Упр. тяж. машинами (01%)			
<input type="checkbox"/> Слух (20%)				<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)				ФИНАНСЫ			
ЛЕЧЕНИЕ				<input type="checkbox"/> Психология (10%)				<input type="checkbox"/> Средства (00%)			
<input type="checkbox"/> Медицина (01%)				<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)							
<input type="checkbox"/> Первая помощь (30%)				<input type="checkbox"/> Языки -Родной- (ОБР)							
<input type="checkbox"/> Психоанализ (01%)				<input type="checkbox"/> Языки -Иностр- (01%)							
				<input type="checkbox"/>							

О - ОБЫЧНЫЙ

Т - ТРУДНЫЙ

Ч = ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЙ

БИОГРАФИЯ

ОПИСАНИЕ

ИДЕАЛЫ И ПРИНЦИПЫ

ЗНАЧИМЫЕ ЛЮДИ

ВАЖНЫЕ МЕСТА

ЦЕННОЕ ИМУЩЕСТВО

ЧЕРТЫ

ТРАВМЫ & ШРАМЫ

ФОБИИ & МАНИИ

МАГИЧЕСКИЕ КНИГИ, ЗАКЛИНАНИЯ & АРТЕФАКТЫ

ВСТРЕЧИ СО СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫМ

СНАРЯЖЕНИЕ И ИМУЩЕСТВО

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ

НАЛИЧНЫЕ

АКТИВЫ

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

ОРУЖИЕ	ШАНС	УРОН	АТАКИ

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

ОРУЖИЕ	ШАНС	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	ПРОЧ.

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

УРОВЕНЬ БРОСКА

Провал > НАВЫКА

Обычный ≤ НАВЫКА

Трудный ≤ 1/2 НАВЫКА

Чрезвычайный ≤ 1/5 НАВЫКА (крит)

ПРОТИВОСТОЯНИЕ (OPPOSED ROLL):

ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЧЕРЕЗ УРОВЕНЬ БРОСКА. ЕСЛИ РАВНЫЙ, ТО ЗНАЧЕНИЕ (ЧИСЛО) НАВЫКА.

УРОВЕНЬ НАВЫКА СОПРОТЕВЛЕНИЯ (ЦЕЛИ):

<50% = Обычный 50%-90% = Трудный >90% = Чрезвычайный

НАПОРИСТЫЙ (PUSHING ROLL):

Провал → Повторить? → Опиши как! → Провал = Последствия

БОНУСНЫЙ: 2D10 (10ки) + 1D10 (1) → Оставить 10ки с меньшим значением

ШТРАФНОЙ: 2D10 (10ки) + 1D10 (1) → Оставить 10ки с большим значением

УРОН

Урон ≥ 1/2 ПЗ за раз → СЕРЬЕЗНАЯ РАНА → **ВЫН** → Провал → Без сознания

0 ПЗ = При смерти → **ВЫН** в конце каждого раунда → Провал → Смерть

Первая помощь: +1ПЗ; [При смерти] → Стабилизация до Медицины

БОЙ

В порядке ЛВК. С пистолетом "наготове" ЛВК +50.

АТАКА В РАУНД:

1. БЛИЖНИЙ БОЙ:

А. **Уклонение:** Лучший или равный уровень у защищающегося → нет урона

В. **Ответный:** Бой → Лучший уровень чем у нападающего → ранение нападающему и нет урона

2. СТРЕЛЬБА: Первый выстрел = обычный, 2-3 выстрел = штраф

А. **Прыгнуть в укрытие:** → пропустить свою следующую атаку:

И. **Успешное Уклонение** → + штрафной куб против защищающегося

II. **Провал Уклонения** → нет штрафного куба

3. МАНЕВР: Разница Комплекции = кол-во штрафных кубов.

Если > 3 = Нет. Чрезвычайный успех = макс. урон

Преимущество: после первого Уклонения/Ответного → Бонус атаки по цели

МЕДИЦИНА:

1 час → +1ДЗ ПЗ; [При смерти/Стабилизация] → Снять + **ВЫН/неделя** → +1ДЗ ПЗ

Естественное лечение: Чрезвычай. или текущее ПЗ ≥ 1/2 Max ПЗ → Снять Серьезную рану

[Серьезное ранение: Нет] → +1ПЗ/день

[Серьезное ранение: Есть] → **ВЫН/неделя** → Успех = +1ДЗ ПЗ, Чрезвычай. = +2ДЗ ПЗ