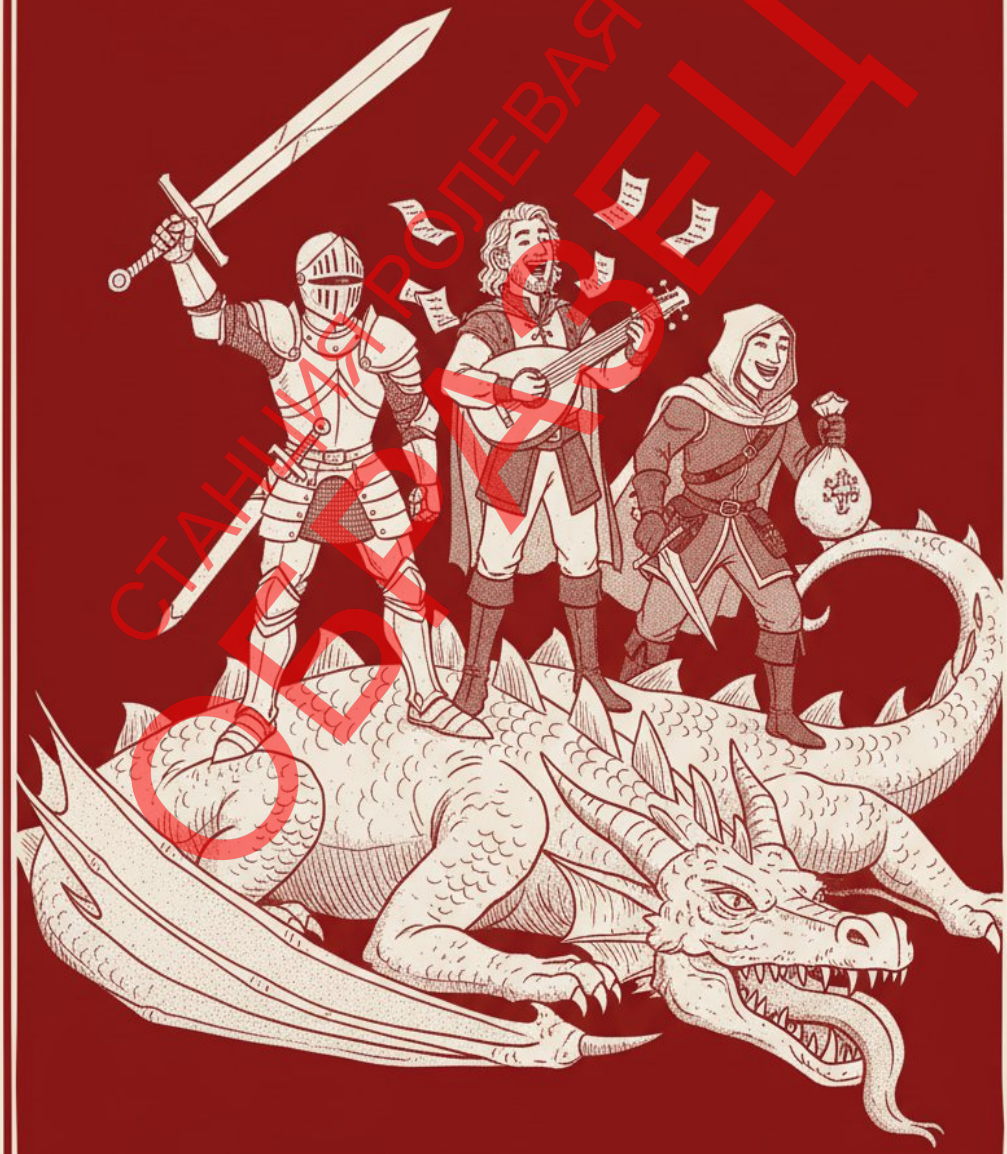
БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

БЛОКНОТ ПЕРСОНАЖЕЙ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ХАРАКТЕРИСТИКА	ЗНАЧЕНИЕ	ВРЕМ. ИЗМЕНЕНИЕ
СИЛ (СИЛА)		
ЛВК (ЛОВКОСТЬ)		
ВЫН (ВЫНОСЛИВОСТЬ)		
ИНТ (ИНТЕЛЛЕКТ)		
МДР (МУДРОСТЬ)		
ХАР (ХАРИЗМА)		



Имя персонажа

Уровень персонажа | Возраст | Вес | Волосы

Народ | Пол | Рост | Глаза

Родина | Божество

–ГЛУХОТА X
ПОЛНАЯ ПОТЕРЯ СЛУХА, БОЛЬШАЯ ПОМЕХА ПРОВЕРКАМ ВНИМАНИЯ НА X РАУНДОВ.

–СЛЕПОТА X
ПОЛНАЯ ПОТЕРЯ ЗРЕНИЯ, БОЛЬШАЯ ПОМЕХА ПРОВЕРКАМ ВНИМАНИЯ НА X РАУНДОВ.

–НЕМОТА X
ПОТЕРЯ ВОЗМОЖНОСТИ ГОВОРИТЬ НА X РАУНДОВ.

–ОШЕЛОМЛЕНИЕ X
СОСТОЯНИЕ ПРИ КОТОРОМ ГЕРОЙ НЕ СПОСОБЕН ДЕЙСТВОВАТЬ X РАУНДОВ.

–ПОМЕШАТЕЛЬСТВО X
РАЗУМ ГЕРОЯ БЫЛ ЗАХВАЧЕН И ТЕПЕРЬ ОН НЕ МОЖЕТ ДЕЙСТВОВАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО X РАУНДОВ.

–СТРАХ X
СОСТОЯНИЕ СИЛЬНОГО ИСПУГА, ПРИ КОТОРОМ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -X К КБ И ПРОВЕРКАМ ИСПЫТАНИЙ.

–ОБЕЗДВИЖЕН X
ГЕРОЙ НЕ СПОСОБЕН ПЕРЕДВИГАТЬСЯ X РАУНДОВ

–ПОДАВЛЕН X
МОРАЛЬНО ПОДАВЛЕННЫЙ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -X КО ВСЕМ ПРОВЕРКАМ.

–ИСТОЩЕН X
ГЕРОЙ ТЕРЯЕТ X ВЫНОСЛИВОСТИ.

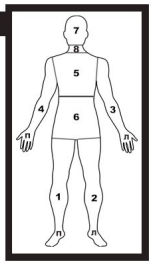
–ОКРУЖЕН
ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -2КБ.

ЗДОРОВЬЕ

МАКС ПЗ

ТЕКУЩИЕ ПЗ

ТРАВМЫ



ОПЫТ ПЕРСОНАЖА

ЗАПАС СИЛ

БАЗОВЫЙ | ВРЕМЕННОЕ ИЗМЕНЕНИЕ

Малая	Помеха /Преимущество	-1 / +1
	Помеха /Преимущество	-3 / +3
Большая	Помеха /Преимущество	-5 / +5

СНИЖЕНИЕ УРОНА

– _____ УРОНА ПО _____
– _____ УРОНА ПО _____
– _____ УРОНА ПО _____

КБ

ВСЕГО = 10 + БОНУС ШЛЕМА + БОНУС НАГРУДНИКА + БОНУС ПОНОЖЕЙ + (ЛВК) + БОНУС ЩИТА

КАСАНИЕ (ЛОВКОСТЬ) | ВРАСПЛОХ (ДОСПЕХ) | МОДИФИКАТОРЫ

СКОРОСТЬ: БАЗОВАЯ (ФУТЫ / КЛЕТКИ) | В БРОНЕ (ФУТЫ / КЛЕТКИ)

ИНИЦИАТИВА = ЛВК

НАВЫКИ ИСПЫТАНИЙ

ИСПЫТАНИЯ	ВСЕГО	БАЗОВЫЙ	ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕР.	ПРОЧИЕ МОДИФ.	ВРЕМЕННЫЙ МОДИФ.	МОДИФИКАТОРЫ
СТОЙКОСТЬ (ВЫНОСЛИВОСТЬ)						
РЕАКЦИЯ (ЛОВКОСТЬ)						
ВОЛЯ (МУДРОСТЬ)						

ЗАЩИТА БОЕВОГО МАНЕВРА

ЗБМ (ВСЕГО) = 10 + (СТОЙКОСТЬ + РЕАКЦИЯ) / 2

БОЕВЫЕ НАВЫКИ

	ХАР-КА	НАВЫК
☐ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	= СИЛ	
☐ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	= СИЛ	
☐ ДВА ОРУЖИЯ	= ЛВК	
☐ ПОСОХИ	= ЛВК	
☐ МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	= ЛВК	
☐ ЛУКИ	= ЛВК	
☐ АРБАЛЕТЫ	= ЛВК	
☐ ДРЕВКОВОЕ	= СИЛ	
☐ БЕЗ ОРУЖИЯ	= СИЛ	
☐ КОРОТКОЕ	= ЛВК	

☒ изученный навык (БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ БОНУСА) ◉ едва изученный навык (МАКС БОНУС +10) ☐ НЕИЗУЧЕННЫЙ НАВЫК (МАКС БОНУС +6)

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ФИЗИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

	ХАР-КА	НАВЫК	ШТРАФ БРОНИ
☐ АКРОБАТИКА	= ЛВК	+	
☐ ВЕРХОВАЯ ЕЗДА	= ЛВК	+	
☐ ИЗВОРОТЛИВОСТЬ	= ЛВК	+	
☐ ЛАЗАНИЕ	= СИЛ	+	
☐ ЛОВКОСТЬ РУК	= ЛВК	+	
☐ ПЛАВАНИЕ	= СИЛ	+	
☐ СКРЫТНОСТЬ	= ЛВК	+	

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

☐ БЛЕФ	= ХАР	+
☐ ВНИМАНИЕ	= МДР	+
☐ ВЫЖИВАНИЕ	= МДР	+
☐ ДИПЛОМАТИЯ	= ХАР	+
☐ ДРЕССИРОВКА	= ХАР	+
☐ ЗАПУГИВАНИЕ	= ХАР	+
☐ ЗНАНИЕ (ВЫСШИЙ СВЕТ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ГЕОГРАФИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ИСТОРИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (КРАЕВЕДЕНИЕ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ПОДЗЕМЕЛЬЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ПРИРОДА)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (РЕЛИГИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЛЕЧЕНИЕ	= МДР	+
☐ МАСКИРОВКА	= ХАР	+
☐ ОЦЕНКА	= ИНТ	+
☐ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	= МДР	+
☐ ЯЗЫКОЗНАНИЕ	= ИНТ	+

РАБОЧИЕ НАВЫКИ

☐ ИСПОЛНЕНИЕ _____	= ХАР	+
☐ ПРОФЕССИЯ _____	= МДР	+
☐ РЕМЕСЛО _____	= ИНТ	+
☐ МЕХАНИКА	= ЛВК	+

☒ изученный навык (БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ БОНУСА) ◉ едва изученный навык (МАКС БОНУС +10) ☐ НЕИЗУЧЕННЫЙ НАВЫК (МАКС БОНУС +6)

МОДИФИКАТОРЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ:

ЯЗЫКИ:



ИНВЕНТАРЬ НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ ЛИСТА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МНЕНИЕ ОБЩЕСТВА

ИЗВЕСТНОСТЬ	-10		0	+10
ЧЕСТЬ	-10		0	+10

КАРМАНЫ

ПРЕДМЕТ	КОЛ-ВО

ПОРТРЕТ

ОСОБЕННОСТИ ПРОФЕССИИ

ЗАМЕТКИ

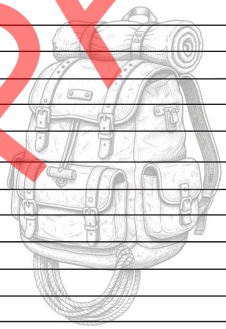
ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

БРОНЯ

ДОСПЕХ	КБ	ЗАПАС ПРОЧНОСТИ	ШТРАФ ОТ НАВЫКОВ
		__/__	
		__/__	
		__/__	
		__/__	
		__/__	

РЮКЗАК

	ПРЕДМЕТ	КОЛ-ВО
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		



КОШЕЛЁК

АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ХАРАКТЕРИСТИКА	ЗНАЧЕНИЕ	ВРЕМ. ИЗМЕНЕНИЕ
СИЛ (СИЛА)		
ЛВК (ЛОВКОСТЬ)		
ВЫН (ВЫНОСЛИВОСТЬ)		
ИНТ (ИНТЕЛЛЕКТ)		
МДР (МУДРОСТЬ)		
ХАР (ХАРИЗМА)		



Имя персонажа

Уровень персонажа | Возраст | Вес | Волосы

Народ | Пол | Рост | Глаза

Родина | Божество

–ГЛУХОТА X
ПОЛНАЯ ПОТЕРЯ СЛУХА, БОЛЬШАЯ ПОМЕХА ПРОВЕРКАМ ВНИМАНИЯ НА X РАУНДОВ.

–СЛЕПОТА X
ПОЛНАЯ ПОТЕРЯ ЗРЕНИЯ, БОЛЬШАЯ ПОМЕХА ПРОВЕРКАМ ВНИМАНИЯ НА X РАУНДОВ.

–НЕМОТА X
ПОТЕРЯ ВОЗМОЖНОСТИ ГОВОРИТЬ НА X РАУНДОВ.

–ОШЕЛОМЛЕНИЕ X
СОСТОЯНИЕ ПРИ КОТОРОМ ГЕРОЙ НЕ СПОСОБЕН ДЕЙСТВОВАТЬ X РАУНДОВ.

–ПОМЕШАТЕЛЬСТВО X
РАЗУМ ГЕРОЯ БЫЛ ЗАХВАЧЕН И ТЕПЕРЬ ОН НЕ МОЖЕТ ДЕЙСТВОВАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО X РАУНДОВ.

–СТРАХ X
СОСТОЯНИЕ СИЛЬНОГО ИСПУГА, ПРИ КОТОРОМ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -X К КБ И ПРОВЕРКАМ ИСПЫТАНИЙ.

–ОБЕЗДВИЖЕН X
ГЕРОЙ НЕ СПОСОБЕН ПЕРЕДВИГАТЬСЯ X РАУНДОВ

–ПОДАВЛЕН X
МОРАЛЬНО ПОДАВЛЕННЫЙ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -X КО ВСЕМ ПРОВЕРКАМ.

–ИСТОЩЕН X
ГЕРОЙ ТЕРЯЕТ X ВЫНОСЛИВОСТИ.

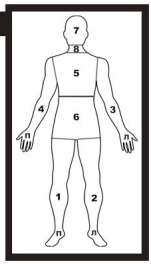
–ОКРУЖЕН
ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -2КБ.

ЗДОРОВЬЕ

МАКС ПЗ

ТЕКУЩИЕ ПЗ

ТРАВМЫ



ОПЫТ ПЕРСОНАЖА

ЗАПАС СИЛ

БАЗОВЫЙ | ВРЕМЕННОЕ ИЗМЕНЕНИЕ

Малая	Помеха /Преимущество	-1 / +1
	Помеха /Преимущество	-3 / +3
Большая	Помеха /Преимущество	-5 / +5

СНИЖЕНИЕ УРОНА

– _____ УРОНА ПО _____
– _____ УРОНА ПО _____
– _____ УРОНА ПО _____

КБ

ВСЕГО = 10 + БОНУС ШЛЕМА + БОНУС НАГРУДНИКА + БОНУС ПОНОЖЕЙ + (ЛВК) + БОНУС ЩИТА

КАСАНИЕ (ЛОВКОСТЬ) | ВРАСПЛОХ (ДОСПЕХ) | МОДИФИКАТОРЫ

СКОРОСТЬ: БАЗОВАЯ (ФУТЫ / КЛЕТКИ) | В БРОНЕ (ФУТЫ / КЛЕТКИ)

ИНИЦИАТИВА = ЛВК

НАВЫКИ ИСПЫТАНИЙ

ИСПЫТАНИЯ	ВСЕГО	БАЗОВЫЙ	ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕР.	ПРОЧИЕ МОДИФ.	ВРЕМЕННЫЙ МОДИФ.	МОДИФИКАТОРЫ
СТОЙКОСТЬ (ВЫНОСЛИВОСТЬ)						
РЕАКЦИЯ (ЛОВКОСТЬ)						
ВОЛЯ (МУДРОСТЬ)						

ЗАЩИТА БОЕВОГО МАНЕВРА

ЗБМ (ВСЕГО) = 10 + (СТОЙКОСТЬ + РЕАКЦИЯ) / 2

БОЕВЫЕ НАВЫКИ

	ХАР-КА	НАВЫК
☐ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	= СИЛ	
☐ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	= СИЛ	
☐ ДВА ОРУЖИЯ	= ЛВК	
☐ ПОСОХИ	= ЛВК	
☐ МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	= ЛВК	
☐ ЛУКИ	= ЛВК	
☐ АРБАЛЕТЫ	= ЛВК	
☐ ДРЕВКОВОЕ	= СИЛ	
☐ БЕЗ ОРУЖИЯ	= СИЛ	
☐ КОРОТКОЕ	= ЛВК	

☒ изученный навык (БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ БОНУСА) ◉ едва изученный навык (МАКС БОНУС +10) ☐ НЕИЗУЧЕННЫЙ НАВЫК (МАКС БОНУС +6)

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ФИЗИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

	ХАР-КА	НАВЫК	ШТРАФ БРОНИ
☐ АКРОБАТИКА	= ЛВК	+	
☐ ВЕРХОВАЯ ЕЗДА	= ЛВК	+	
☐ ИЗВОРОТЛИВОСТЬ	= ЛВК	+	
☐ ЛАЗАНИЕ	= СИЛ	+	
☐ ЛОВКОСТЬ РУК	= ЛВК	+	
☐ ПЛАВАНИЕ	= СИЛ	+	
☐ СКРЫТНОСТЬ	= ЛВК	+	

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

☐ БЛЕФ	= ХАР	+
☐ ВНИМАНИЕ	= МДР	+
☐ ВЫЖИВАНИЕ	= МДР	+
☐ ДИПЛОМАТИЯ	= ХАР	+
☐ ДРЕССИРОВКА	= ХАР	+
☐ ЗАПУГИВАНИЕ	= ХАР	+
☐ ЗНАНИЕ (ВЫСШИЙ СВЕТ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ГЕОГРАФИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ИСТОРИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (КРАЕВЕДЕНИЕ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ПОДЗЕМЕЛЬЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ПРИРОДА)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (РЕЛИГИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЛЕЧЕНИЕ	= МДР	+
☐ МАСКИРОВКА	= ХАР	+
☐ ОЦЕНКА	= ИНТ	+
☐ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	= МДР	+
☐ ЯЗЫКОЗНАНИЕ	= ИНТ	+

РАБОЧИЕ НАВЫКИ

☐ ИСПОЛНЕНИЕ _____	= ХАР	+
☐ ПРОФЕССИЯ _____	= МДР	+
☐ РЕМЕСЛО _____	= ИНТ	+
☐ МЕХАНИКА	= ЛВК	+

☒ изученный навык (БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ БОНУСА) ◉ едва изученный навык (МАКС БОНУС +10) ☐ НЕИЗУЧЕННЫЙ НАВЫК (МАКС БОНУС +6)

МОДИФИКАТОРЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ:

ЯЗЫКИ:



ИНВЕНТАРЬ НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ ЛИСТА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МНЕНИЕ ОБЩЕСТВА

ИЗВЕСТНОСТЬ	-10		0	+10
ЧЕСТЬ	-10		0	+10

КАРМАНЫ

ПРЕДМЕТ	КОЛ-ВО

ПОРТРЕТ

ОСОБЕННОСТИ ПРОФЕССИИ

ЗАМЕТКИ

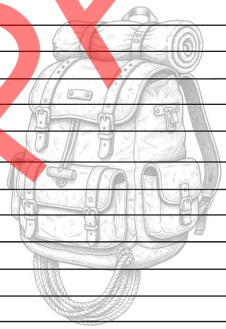
ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

БРОНЯ

ДОСПЕХ	КБ	ЗАПАС ПРОЧНОСТИ	ШТРАФ ОТ НАВЫКОВ
		__/__	
		__/__	
		__/__	
		__/__	
		__/__	

РЮКЗАК

	ПРЕДМЕТ	КОЛ-ВО
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		



КОШЕЛЁК

АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ХАРАКТЕРИСТИКА	ЗНАЧЕНИЕ	ВРЕМ. ИЗМЕНЕНИЕ
СИЛ (СИЛА)		
ЛВК (ЛОВКОСТЬ)		
ВЫН (ВЫНОСЛИВОСТЬ)		
ИНТ (ИНТЕЛЛЕКТ)		
МДР (МУДРОСТЬ)		
ХАР (ХАРИЗМА)		



Имя персонажа

Уровень персонажа | Возраст | Вес | Волосы

Народ | Пол | Рост | Глаза

Родина | Божество

–ГЛУХОТА X
ПОЛНАЯ ПОТЕРЯ СЛУХА, БОЛЬШАЯ ПОМЕХА ПРОВЕРКАМ ВНИМАНИЯ НА X РАУНДОВ.

–СЛЕПОТА X
ПОЛНАЯ ПОТЕРЯ ЗРЕНИЯ, БОЛЬШАЯ ПОМЕХА ПРОВЕРКАМ ВНИМАНИЯ НА X РАУНДОВ.

–НЕМОТА X
ПОТЕРЯ ВОЗМОЖНОСТИ ГОВОРИТЬ НА X РАУНДОВ.

–ОШЕЛОМЛЕНИЕ X
СОСТОЯНИЕ ПРИ КОТОРОМ ГЕРОЙ НЕ СПОСОБЕН ДЕЙСТВОВАТЬ X РАУНДОВ.

–ПОМЕШАТЕЛЬСТВО X
РАЗУМ ГЕРОЯ БЫЛ ЗАХВАЧЕН И ТЕПЕРЬ ОН НЕ МОЖЕТ ДЕЙСТВОВАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО X РАУНДОВ.

–СТРАХ X
СОСТОЯНИЕ СИЛЬНОГО ИСПУГА, ПРИ КОТОРОМ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -X К КБ И ПРОВЕРКАМ ИСПЫТАНИЙ.

–ОБЕЗДВИЖЕН X
ГЕРОЙ НЕ СПОСОБЕН ПЕРЕДВИГАТЬСЯ X РАУНДОВ

–ПОДАВЛЕН X
МОРАЛЬНО ПОДАВЛЕННЫЙ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -X КО ВСЕМ ПРОВЕРКАМ.

–ИСТОЩЕН X
ГЕРОЙ ТЕРЯЕТ X ВЫНОСЛИВОСТИ.

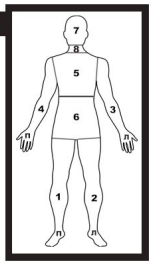
–ОКРУЖЕН
ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ -2КБ.

ЗДОРОВЬЕ

МАКС ПЗ

ТЕКУЩИЕ ПЗ

ТРАВМЫ



ОПЫТ ПЕРСОНАЖА

ЗАПАС СИЛ

БАЗОВЫЙ | ВРЕМЕННОЕ ИЗМЕНЕНИЕ

Малая	Помеха /Преимущество	-1 / +1
	Помеха /Преимущество	-3 / +3
Большая	Помеха /Преимущество	-5 / +5

СНИЖЕНИЕ УРОНА

– _____ УРОНА ПО _____
– _____ УРОНА ПО _____
– _____ УРОНА ПО _____

КБ

ВСЕГО = 10 + БОНУС ШЛЕМА + БОНУС НАГРУДНИКА + БОНУС ПОНОЖЕЙ + (ЛВК) + БОНУС ЩИТА

КАСАНИЕ (ЛОВКОСТЬ) | ВРАСПЛОХ (ДОСПЕХ) | МОДИФИКАТОРЫ

СКОРОСТЬ: БАЗОВАЯ (ФУТЫ / КЛЕТКИ) | В БРОНЕ (ФУТЫ / КЛЕТКИ)

ИНИЦИАТИВА = ЛВК

НАВЫКИ ИСПЫТАНИЙ

ИСПЫТАНИЯ	ВСЕГО	БАЗОВЫЙ	ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕР.	ПРОЧИЕ МОДИФ.	ВРЕМЕННЫЙ МОДИФ.	МОДИФИКАТОРЫ
СТОЙКОСТЬ (ВЫНОСЛИВОСТЬ)						
РЕАКЦИЯ (ЛОВКОСТЬ)						
ВОЛЯ (МУДРОСТЬ)						

ЗАЩИТА БОЕВОГО МАНЕВРА

ЗБМ (ВСЕГО) = 10 + (СТОЙКОСТЬ + РЕАКЦИЯ) / 2

БОЕВЫЕ НАВЫКИ

	ХАР-КА	НАВЫК
☐ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	= СИЛ	
☐ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	= СИЛ	
☐ ДВА ОРУЖИЯ	= ЛВК	
☐ ПОСОХИ	= ЛВК	
☐ МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	= ЛВК	
☐ ЛУКИ	= ЛВК	
☐ АРБАЛЕТЫ	= ЛВК	
☐ ДРЕВКОВОЕ	= СИЛ	
☐ БЕЗ ОРУЖИЯ	= СИЛ	
☐ КОРОТКОЕ	= ЛВК	

☒ изученный навык (БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ БОНУСА) ◉ едва изученный навык (МАКС БОНУС +10) ☐ НЕИЗУЧЕННЫЙ НАВЫК (МАКС БОНУС +6)

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ОРУЖИЕ

МОДИФИКАТОР АТАКИ	КРИТ.

ТИП	ДИСТАНЦИЯ	БОЕПРИПАСЫ	ЗАПАС СИЛ	УРОН

ФИЗИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

	ХАР-КА	НАВЫК	ШТРАФ БРОНИ
☐ АКРОБАТИКА	= ЛВК	+	
☐ ВЕРХОВАЯ ЕЗДА	= ЛВК	+	
☐ ИЗВОРОТЛИВОСТЬ	= ЛВК	+	
☐ ЛАЗАНИЕ	= СИЛ	+	
☐ ЛОВКОСТЬ РУК	= ЛВК	+	
☐ ПЛАВАНИЕ	= СИЛ	+	
☐ СКРЫТНОСТЬ	= ЛВК	+	

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

☐ БЛЕФ	= ХАР	+
☐ ВНИМАНИЕ	= МДР	+
☐ ВЫЖИВАНИЕ	= МДР	+
☐ ДИПЛОМАТИЯ	= ХАР	+
☐ ДРЕССИРОВКА	= ХАР	+
☐ ЗАПУГИВАНИЕ	= ХАР	+
☐ ЗНАНИЕ (ВЫСШИЙ СВЕТ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ГЕОГРАФИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ИСТОРИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (КРАЕВЕДЕНИЕ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ПОДЗЕМЕЛЬЯ)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (ПРИРОДА)	= ИНТ	+
☐ ЗНАНИЕ (РЕЛИГИЯ)	= ИНТ	+
☐ ЛЕЧЕНИЕ	= МДР	+
☐ МАСКИРОВКА	= ХАР	+
☐ ОЦЕНКА	= ИНТ	+
☐ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	= МДР	+
☐ ЯЗЫКОЗНАНИЕ	= ИНТ	+

РАБОЧИЕ НАВЫКИ

☐ ИСПОЛНЕНИЕ _____	= ХАР	+
☐ ПРОФЕССИЯ _____	= МДР	+
☐ РЕМЕСЛО _____	= ИНТ	+
☐ МЕХАНИКА	= ЛВК	+

☒ изученный навык (БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ БОНУСА) ◉ едва изученный навык (МАКС БОНУС +10) ☐ НЕИЗУЧЕННЫЙ НАВЫК (МАКС БОНУС +6)

МОДИФИКАТОРЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ:

ЯЗЫКИ:



ИНВЕНТАРЬ НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ ЛИСТА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МНЕНИЕ ОБЩЕСТВА

ИЗВЕСТНОСТЬ	-10		0	+10
ЧЕСТЬ	-10		0	+10

КАРМАНЫ

ПРЕДМЕТ	КОЛ-ВО

ПОРТРЕТ

ОСОБЕННОСТИ ПРОФЕССИИ

ЗАМЕТКИ

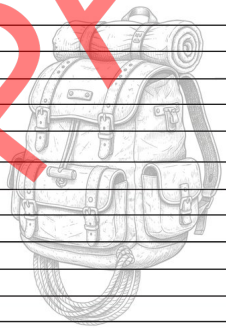
ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

БРОНЯ

ДОСПЕХ	КБ	ЗАПАС ПРОЧНОСТИ	ШТРАФ ОТ НАВЫКОВ
		__/__	
		__/__	
		__/__	
		__/__	
		__/__	

РЮКЗАК

	ПРЕДМЕТ	КОЛ-ВО
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		



КОШЕЛЁК

АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ — РАСХОД ЗС

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ