Imię bohatera: _____

Koncepcja: _____

Gracz: _____

STALKER
GRA FABULARNA

Atrybuty podstawowe i umiejętności

Umiejętność	Koszt	Ranga	Specjalizacja
Ciało	(___)	_____	
Atletyka	(___)	_____	/_____
Koordynacja		_____	
Akrobatyka	(___)	_____	/_____
Broń palna	(___)	_____	/_____
Dyskrecja	(___)	_____	/_____
Prowadzenie pojazdów	(___)	_____	/_____
Refleks	(___)	_____	/_____
Rzemiosło	(___)	_____	/_____
Walka wręcz	(___)	_____	/_____
Walka wręcz z bronią	(___)	_____	/_____
Umysł		_____	
Biurokracja	(___)	_____	/_____
☮ Cybertechnika	(___)	_____	/_____
Dedukcja	(___)	_____	/_____
Dyplomacja	(___)	_____	/_____
Język narodowy	(___)	_____	/_____
Język:_____	(___)	_____	/_____
Język:_____	(___)	_____	/_____
☮ Komputery	(___)	_____	/_____
☮ Medycyna	(___)	_____	/_____
☮ Nauki humanistyczne	(___)	_____	/_____
☮ Nauki przyrodnicze	(___)	_____	/_____
☮ Nauki ścisłe	(___)	_____	/_____
☮ Strefa	(___)	_____	/_____
Wola	(___)	_____	/_____
Ekspresja		_____	
Aktorstwo	(___)	_____	/_____
Talent artystyczny	(___)	_____	/_____

Więź ■■□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□□□

Profil osobowości

Intelektualista	(___)
Naturalista	(___)
Przywódca	(___)
Technik	(___)
Wizjoner	(___)
Wojownik	(___)

Wady, zalety, stygmaty

_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)
_____ (___)

Rany

Draśnięcia		□□□
Lekkie obrażenia	-4	□□□
Średnie obrazenia	-8	□
Ciężkie obrażenia	-16	□
Stan agonalny	X	□

Ekwipunek

_____
_____
_____

Broń:_____ PT____ skuteczność_____ zasięg/z.maks [m.] ___/___
Broń:_____ PT____ skuteczność_____ zasięg/z.maks [m.] ___/___
Broń:_____ PT____ skuteczność_____ zasięg/z.maks [m.] ___/___

Ranga	32-29	28-25	24-21	20-17	16-13	12-9	8-5	4-1	0-(-3)	-4-(-7)
Minimalna	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Przeciętna	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
Dobra	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Doskonała	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Legendarna	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Bohaterowie nie mogą korzystać z umiejętności oznaczonych symbolem Skażenia (☮), jeśli ich nie posiadają.