IMIĘ BOHATERA _____

KONCEPCJA _____

GRACZ _____

STALKER

Atrybuty podstawowe i umiejętności

	Specjalizacja	Ranga
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 i stygmaty

Rany

Draśnięcie		❑❑❑
Lekkie obrażenia	−4	❑❑❑
Średnie obrażenia	−8	❑
Ciężkie obrażenia	−16	❑
Stan agonalny	✕	❑

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.

STALKER Gra fabularna | CC BY-NC-SA