

# СЫЩИК 1920-х

Имя Дафна Лексингтон  
 Игрок \_\_\_\_\_  
 Род занятий дилетант  
 Возраст 49 Пол Ж  
 Местожит. Лос-Анджелес, США  
 Место рожд. Сан-Франциско, США

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	60	30/12	ЛВК	60	30/12	ИНТ	65	32/13
ВЫН	65	32/13	НАР	75	37/15	МОЩ	80	27/11
ТЕЛ	65	32/13	ОБР	65	32/13	Скорость	6	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА  МА13 ПЗ

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	При смерти	00	01	02
	Без сознания	03	04	05
		06	07	08
		11	12	13
		16	17	18

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ  БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ  55 МАКС.

Безумие	01	02	03	04	05	06	07	РАССУДОК
	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							

# Зов Ктулху

УДАЧА отвернулась  МА11 ПМ

УДАЧА	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		

ПУНКТЫ МАГИИ	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

# НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	50	25/10		
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)		<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	30	15/6	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)				
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	25	12/5	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)			<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)			<input type="checkbox"/> Плавание (20%)	60	30/12	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)			<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	30	15/6	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)		
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)			<input type="checkbox"/> Медицина (01%)			<input type="checkbox"/> Психоанализ (01%)			<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Французский	55	27/11
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	10	5/2	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)			<input type="checkbox"/> Механика (10%)			<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	55	27/11	Мифы Ктулху (00%)			<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Английский	65	32/13
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	50	25/10	<input type="checkbox"/> Наука (01%)			<input type="checkbox"/> Слух (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)			<input type="checkbox"/>			Средства (00%)	90	45/18	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)			<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	75	37/15	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	65	32/13	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Танец	55	27/11	<input type="checkbox"/> Окультизм (05%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)			<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	10	5/2	<input type="checkbox"/>		

# ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	25	12	5	1d7 + БКУ	-	1	-	-
Револьвер 38-го калибра	65	32	13	1D10	15 м	1(3)	6	100
_____								
_____								
_____								

# Бой

БОНУС К УРОНУ	+1d4
КОМПЛЕКЦИЯ	+1
УКЛОНИЕНИЕ	50 25/10

# БИОГРАФИЯ



**ОПИСАНИЕ** Привлекательная дама. Свои рыжие локоны Дафна всегда укладывает в самую модную причёску. Одета неизменно с иголки и богато, аксессуары подбирает со вкусом.

**Черты** Щедра и любит развлекаться. Не желает вести себя, «как подобает в её годы».

**Идеалы и принципы**

**Травмы и шрамы**

**Значимые люди** Младший сын Питер Лексингтон — единственное хорошее, что осталось от брака (кроме денег, конечно). Невеста Питера Юна Наканэ.

**Фобии и мании**

**Важные места**

**Магические книги, заклинания, артефакты**

**Ценное имущество** Первый золотой самородок, якобы найденный в 1849 году её дедом-старателем, с которого началось богатство семейства Десмондов.

**Встречи со сверхъестественным**

## ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Золотой портсигар и такая же зажигалка.

Короткоствольный револьвер

«Кольт Фиц Спешл» калибра .38.

Машина «Стуц Родстер».

## НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

**Карманные деньги** \$250

**Наличные** \$1,800

**Активы** \$180,000

## ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

### Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Краж 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ¼ навыка	Критич. 01
-----------------	--------------	----------------	-----------------	------------------	----------------------	------------

Повторная проверка: нужно обосновать; нельзя повторять проверки Рассудка и боевые проверки

### Раны и лечение

Первая помощь вылечивает 1 ПЗ; Медицина вылечивает 1d3 ПЗ

**Серьёзная рана** = потеря ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки

0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

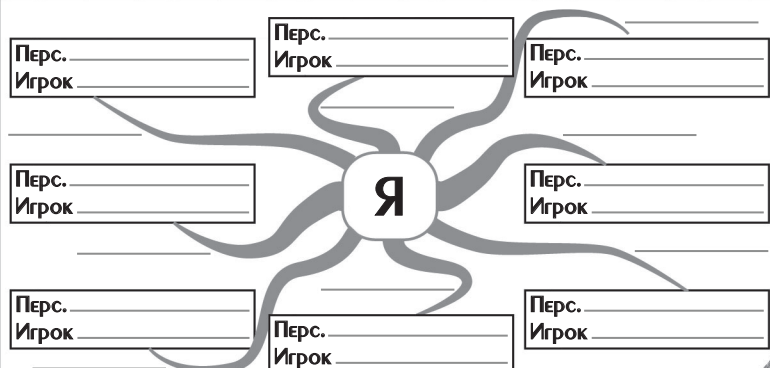
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

*При смерти:* Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

**Естественное лечение** (нет серьёзной раны): восст. 1 ПЗ в день

**Естественное лечение** (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

## ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ



Дафна Лексингтон (в девичестве Десмонд) родилась в богатой семье. Её любимый дедушка Монтэг Десмонд накопил семейные богатства, работая старателем в годы золотой лихорадки в Калифорнии. Будучи человеком умным и трудолюбивым, он вложил деньги с умом, обеспечив светлое будущее не одному поколению потомков.

Старик Монти любил младшую внучку и, можно сказать, избаловал её. Хорошо, что он не дожил до её брака с Уолтером Лексингтоном, владельцем нефтяной компании «Лексингтон», который был старше Дафны на 30 лет. Она вышла за него ради романтики и приключений, но осталась разочарована: мужа не интересовало ни то, ни другое, ему лишь нужна была богатая жена, которая родит ему наследника.

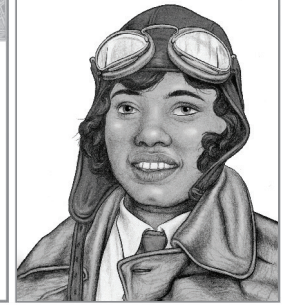
Её первенец, Уолтер, пошёл в отца, а вот второй и последний сын, Питер, унаследовал дух Десмондов — тех, кто берёт от жизни всё, что бы она ни преподносила. Рано овдовев и без труда справившись с горем благодаря богатству, Дафна теперь вечно ищет увлекательных приключений и опасностей. А если этим она бросит тень скандала на унылого старшего сына и столь же унылую семью покойного мужа — тем лучше!

# СЫЩИК 1920-х

Имя Иделла Браун  
 Игрок \_\_\_\_\_  
 Род занятий авиатор  
 Возраст 26 Пол Ж  
 Местожит. \_\_\_\_\_  
 Место рожд. Чикаго, США

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	65	32/13	ЛВК	80	40/16	ИНТ	75	37/15
ВЫН	60	30/12	НАР	60	30/12	МОЩ	65	32/13
ТЕЛ	50	25/10	ОБР	65	32/13	Скорость	9	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА  МА11ПЗ

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	При смерти	00	01	02
	Без сознания	03	04	05
		06	07	08
		09	10	11
		12	13	14
	15	16	17	18
	19	20		

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ  БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ  **65** МАКС. БЕЗУМИЕ 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

# Зов Ктулху

УДАЧА отвернулась 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

УДАЧА

МА13ИМ

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

ПУНКТЫ МАГИИ

# НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)		<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	50	25/10					
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	65	32/13	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	50	25/10	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)					
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	25	12/5	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%) Воздушное судно	65	32/13	<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)				
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)		<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		<input type="checkbox"/> Электрика (10%)	40	20/8			
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)		<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психиатрия (01%)		<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)				
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)		<input type="checkbox"/> Медицина (01%)		<input type="checkbox"/> Психология (10%)	10	5/2	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	10	5/2	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Французский	50	25/10	
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)		<input type="checkbox"/> Метание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)		<input type="checkbox"/> Механика (10%)	40	20/8	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Английский	65	32/13
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)		<input type="checkbox"/> Слух (20%)	60	30/12	<input type="checkbox"/> Средства (00%)	30	15/6	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)		<input type="checkbox"/> Наука (01%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	45	22/9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)		<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)		<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%)		<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	65	32/13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	10	5/2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

# ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	25	12	5	1d7 + БКУ	-	1	-	-
Винтовка калибра .22	45	22	9	1d6+1	30 м	1	6	99
_____								
_____								
_____								

# Бой

БОНУС К УРОНУ	НЕТ	
КОМПЛЕКЦИЯ	0	
УКЛОНЕНИЕ	50	25/10

# БИОГРАФИЯ



**ОПИСАНИЕ** Невысокая, обычно носит галифе, кожаные сапоги по колено, белую рубашку и галстук. Стрижётся всегда под строгое деловое каре, которое легче убрать под шлем.

**Черты** Бесстрашная, сообразительная и дерзкая.

**Идеалы и принципы**

**Травмы и шрамы**

**Значимые люди** Младший брат Джон. Из них двоих он практичный и разумный, и ей это нравится.

**Фобии и мании**

**Важные места**

**Магические книги, заклинания, артефакты**

**Ценное имущество**

**Встречи со сверхъестественным**

## ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Винтовка калибра .22 с поворотным затвором.  
Фонарик.

## НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги \$10  
Наличные \$60  
Активы \$1,500

## ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

### Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Краж 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ¼ навыка	Критич. 01
-----------------	--------------	----------------	-----------------	------------------	----------------------	------------

Повторная проверка: нужно обосновать; нельзя повторять проверки Рассудка и боевые проверки

### Раны и лечение

Первая помощь вылечивает 1 ПЗ; Медицина вылечивает 1d3 ПЗ

**Серьёзная рана** = потеря ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки

0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

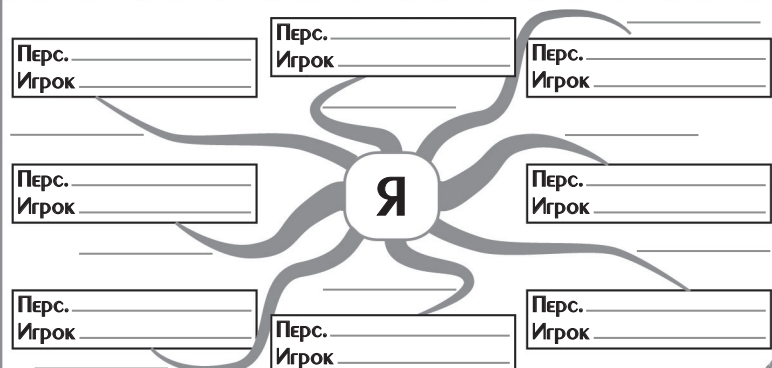
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

*При смерти:* Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

**Естественное лечение** (нет серьёзной раны): восст. 1 ПЗ в день

**Естественное лечение** (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

## ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ



Иделла Браун — старшая из двойняшек (не близнецов), она родилась на несколько минут раньше и не даёт младшему братцу Джону забывать, кто тут старше. Как и брата, Иделлу всегда завораживали машины и самолёты, но денег в семье хватило лишь на то, чтобы отправить Джона учиться на механика, а ей полагалось остаться дома. Отчасти из чувства вины, а отчасти из природной щедрости Джон пересказывал любопытной сестре всё, чему научился.

Семейство переехало в деревню Роббинс, штат Иллинойс, всего через год после её основания, чтобы сбежать от тягот жизни в большом Чикаго и растущих трудностей из-за сухого закона. Брату с сестрой тут не очень-то понравилось, и как только Джон получил диплом, они вернулись в Чикаго. Иделла вместе с братом устроилась механиком в городской таксопарк и подрабатывала официанткой.

Но как бы Иделла ни любила возиться в масле, её не оставляли мечты о небе. Вдохновившись примером Неты Снук, она хотела научиться летать, но не понимала, как это осуществить. Единственным вариантом было возить контрабанду для бутлегеров, что казалось слишком рискованным. Наконец она узнала историю лётчицы Бесси Коулмен и поняла: нужно накопить денег, ехать во Францию и получать пилотские права. Так она и сделала, а верный Джон последовал за ней.

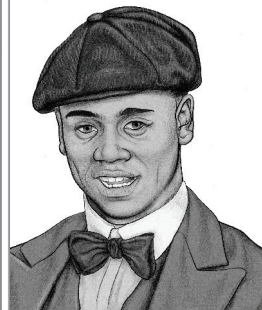
По сей день Иделла, всё ещё в компании брата, следует по стопам своей героини. Сейчас она исполняет воздушные трюки в гастролирующем «летучем цирке».

# СЫЩИК 1920-х

Имя Джон Браун  
 Игрок \_\_\_\_\_  
 Род занятий механик  
 Возраст 26 Пол М  
 Местожит. всюду и нигде  
 Место рожд. Чикаго, США

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

**СИЛ** 70  $\frac{35}{14}$  **ЛВК** 70  $\frac{35}{14}$  **ИНТ** 65  $\frac{32}{13}$   
**ВЫН** 60  $\frac{30}{12}$  **НАР** 60  $\frac{30}{12}$  **МОЩ** 70  $\frac{35}{14}$   
**ТЕЛ** 55  $\frac{27}{11}$  **ОБР** 70  $\frac{35}{14}$  **Скорость** 9  $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА  МА11ПЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ  БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ  **70** МАКС.

Пункты здоровья

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

Безумие 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	

# Зов Ктулху

Удача отвернулась 01 02 03 04 05 06 07

УДАЧА

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	ПУНКТЫ МАГИИ	

МА14ТМ

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
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

# НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	35 $\frac{17}{7}$	
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	50 $\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	30 $\frac{15}{6}$
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%) Воздушное судно		<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		<input type="checkbox"/> Электрика (10%)	60 $\frac{30}{12}$
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)	
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)	<input type="checkbox"/> Медицина (01%)	<input type="checkbox"/> Психиатрия (01%)		<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%)	
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Английский	70 $\frac{35}{14}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Средства (00%)	30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Сварка	<input type="checkbox"/> Окультизм (05%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	60 $\frac{30}{12}$	<input type="checkbox"/>	

# ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	50	25	10	1d7 + БКУ	-	1	-	-
Разводной ключ	50	25	10	1d8 + db	-	1	-	-
_____								
_____								
_____								

# Бой

БОНУС К УРОНУ **+1d4**

КОМПЛЕКЦИЯ **+1**

УКЛО-НЕНИЕ **35  $\frac{17}{7}$**

# БИОГРАФИЯ



**ОПИСАНИЕ** Невысок, как и его сестра Иделла. Когда не носит комбинезон механика, одевается с иголки, но всегда надевает кепку-«аэродром», которую считает своим талисманом ещё с поездки во Францию.

**Черты** Практичный, рассудительный и терпеливый

**Идеалы и принципы**

**Травмы и шрамы**

**Значимые люди** Сестра Иделла. Порой она слишком любит командовать и рисковать, но сердце у неё доброе.

**Фобии и мании**

**Важные места**

**Магические книги, заклинания, артефакты**

**Ценное имущество** Кепка-«аэродром», которая приносит удачу.

**Встречи со сверхъестественным**

## ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Инструменты механика,  
комбинезон, фонарик.

## НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

**Карманные деньги** \$10

**Наличные** \$60

**Активы** \$1,500

## ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

### Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Краж 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ¼ навыка	Критич. 01
-----------------	--------------	----------------	-----------------	------------------	----------------------	------------

Повторная проверка: нужно обосновать; нельзя повторять проверки Рассудка и боевые проверки

### Раны и лечение

Первая помощь вылечивает 1 ПЗ; Медицина вылечивает 1d3 ПЗ

**Серьёзная рана** = потеря ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки

0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

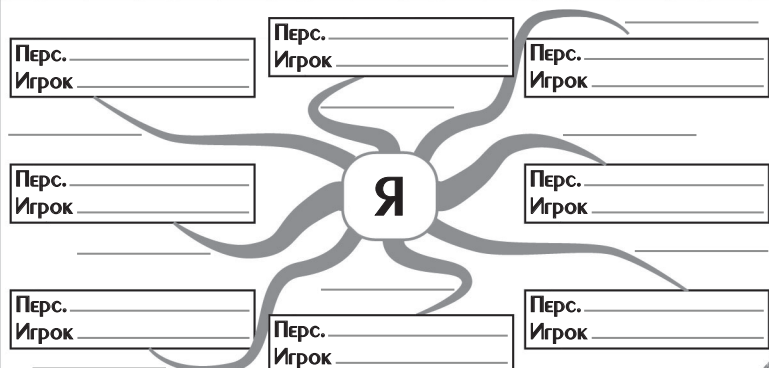
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

*При смерти:* Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

**Естественное лечение** (нет серьёзной раны): восст. 1 ПЗ в день

**Естественное лечение** (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

## ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ





Джон Браун — спокойный молодой человек, который оттеняет бурную натуру своей старшей сестры Иделлы. Она родилась раньше на каких-то 15 минут, но неизменно вела себя так, словно разница в возрасте составляет несколько лет.

У Джона золотые руки, своё призвание он с ранних лет видел в механике и был приятно удивлён, хотя и несколько смущён, когда семья накопила денег, чтобы отправить его в колледж получать образование. Тогда он впервые расстался с Иделлой, и разлука не пришлась ему по душе.

Он понимал, почему семья решила переехать из Чикаго, что повлекло за собой целый ворох проблем, но на новом месте, в деревне Роббинс, Джону не хватало городских огней. Они с Иделлой переехали назад в старый район, упорно работали и старались избегать неприятностей. Он научил сестру всему, что знал о машинах, и с удовольствием работал с ней плечом к плечу, когда босс бывал в отъезде.

Но тут Иделле взбрело в голову отправиться во Францию и выучиться на пилота. Джон всё ещё чувствовал вину за то, что получал образование без неё, и верил, что Иделла сможет добиться своего, а потому помог ей скопить денег на билет и, поскольку оба не хотели вновь оказаться порознь, согласился поехать с ней.

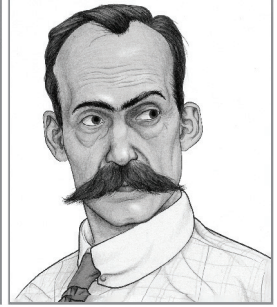
Джону трудно в этом признаться, но, уехав из Чикаго, он понял, что это было верным решением. Работая механиком при самолёте сестры, он побывал во многих интересных местах, хоть и не переставал переживать за неё во время исполнения трюков. Что важнее всего, он гордится достижениями Иделлы и тем, какой сплочённой командой они стали.

# СЫЩИК 1920-х

Имя Атеф Фарид аль-Тадир  
 Игрок \_\_\_\_\_  
 Род занятий физик и математик  
 Возраст 46 Пол М  
 Местожит. Бостон, США  
 Место рожд. Алеппо, Сирия

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	60	30/12	ЛВК	60	30/12	ИНТ	85	42/17
ВЫН	70	35/14	НАР	65	32/13	МОЩ	55	27/11
ТЕЛ	75	37/15	ОБР	90	45/18	Скорость	6	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА  МА14ПЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ  БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ  55 МАКС.

Безумие 01 02 03 04 05 06 07

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

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

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

# Зов Ктулху

МА11ПМ

УДАЧА отвернулась 01 02 03 04 05 06 07

УДАЧА

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

ПУНКТЫ МАГИИ

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

# НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Орудия (05%) (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%) (30) 15/6
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	<input type="checkbox"/> Парик (05%) (30%) 30 15/6	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%) 25 12/5	<input type="checkbox"/> Лазание (20%) 20 10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%) Перв. помощь (70%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%) Плавание (20%)	<input type="checkbox"/> Утечка (01%) (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)	<input type="checkbox"/> Правки (20%) 20 10/4	<input type="checkbox"/> Визориде (10%) (05%)
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)	<input type="checkbox"/> Медицина (01%)	<input type="checkbox"/> Превжил (01%) (01%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Юриспруденция (07%)
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%) 60 30/12	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Английский 50 25/10
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (10%) 70 35/14	<input type="checkbox"/> Турецкий 60 30/12
<input type="checkbox"/> Внимание (25%) 65 32/13	<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%) 20 10/4	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР)
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%) Астрономия 50 25/10	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%) 20 10/4	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Арабский 90 45/18
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/> Инженерное дело 60 30/12	<input type="checkbox"/> Скрытность (01%) 45 22/9	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/> Математика 70 35/14	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (00%) 20 10/4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%) 70 35/14	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (20%) 20 10/4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%) (05%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Оружие (10%) (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%) 60 30/12	<input type="checkbox"/>

# ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	25	12	5	1d7 + БКУ	-	1	-	-

# Бой

БОНУС К УРОНУ **+1d4**

КОМПЛЕКЦИЯ **+1**

УКЛО-НЕНИЕ **30 15/6**

# БИОГРАФИЯ



**ОПИСАНИЕ** Высок, усат, всегда носит галстук и воротничок.  
На официальных мероприятиях иногда надевает красную феску.

**Черты** Кропотлив, слегка нервозен,  
обладает врожденной тягой познать,  
как устроен мир.

**Идеалы и принципы** Родился и вырос в семье  
мусульман-суннитов.

**Травмы и шрамы** \_\_\_\_\_

**Значимые люди** \_\_\_\_\_

**Фобии и мании** \_\_\_\_\_

**Важные места** Стамбул, особенно корпуса и территория  
Императорского университета.

**Магические книги, заклинания, артефакты** \_\_\_\_\_

**Ценное имущество** \_\_\_\_\_

**Встречи со сверхъестественным** \_\_\_\_\_

## ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Блокнот, карандаш, рулетка.

## НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

**Карманные деньги** \$10

**Наличные** \$90

**Активы** \$2,250

## ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

### Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ⅓ навыка	Критич. 01
--------------------	-----------------	-------------------	--------------------	---------------------	-------------------------	---------------

Повторная проверка: нужно обосновать; нельзя повторять проверки Рассудка и боевые проверки

### Раны и лечение

Первая помощь вылечивает 1 ПЗ; Медицина вылечивает 1d3 ПЗ

**Серьёзная рана** = потеря ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки

0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

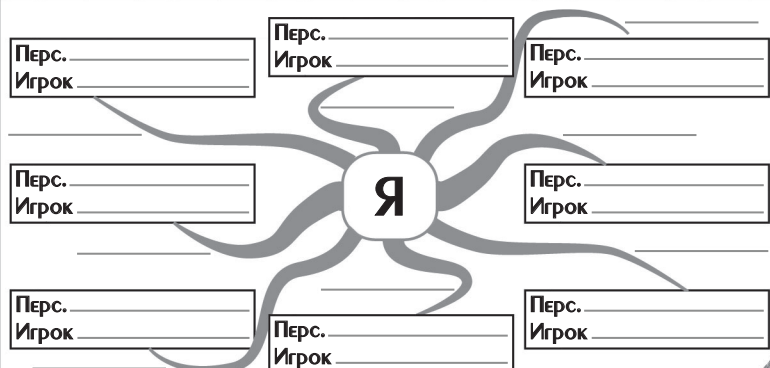
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**


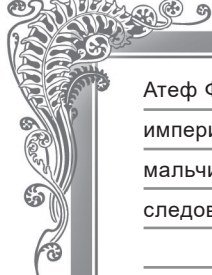
*При смерти:* Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

**Естественное лечение** (нет серьёзной раны): восст. 1 ПЗ в день

**Естественное лечение** (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

## ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ







Атеф Фарид аль-Тадир родился в древнем сирийском городе Алеппо, в то время ещё входившем в состав Османской империи. Купеческая семья Атефа хорошо зарабатывала на товарах, текущих по Великому шёлковому пути, но душа мальчика всегда лежала к науке. С открытием Суэцкого канала аль-Тадир разорились, и отец посоветовал Атефу следовать своей мечте. Так он поступил на факультет математики и физики в Императорский университет Стамбула.

Будучи талантливым учёным, Атеф вскоре стал лектором, а затем и преподавателем в Османском доме множественных наук, где и пересидел Мировую войну, пока его студенты воевали на стороне Германии. Оттуда же он наблюдал за политическими волнениями, покончившими с Османской империей.

Хотя ему и предлагали поработать в только что основанной Инженерной академии в Багдаде, Атеф предпочёл должность в Массачусеттском технологическом институте при Кембридже. Программа преподавания в институте оказалась чересчур практической, по его меркам, но он не жалеет о решении покинуть Турцию в разгар передряг, последовавших за Мировой войной.

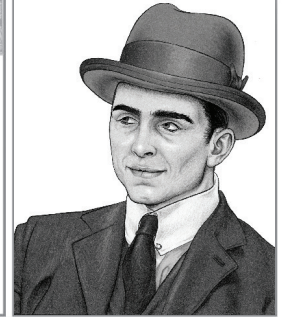


# СЫЩИК 1920-х

Имя Питер Лексингтон  
 Игрок \_\_\_\_\_  
 Род занятий начинающий актёр  
 Возраст 25 Пол М  
 Местожит. Лос-Анджелес, США  
 Место рожд. Лос-Анджелес, США

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	75	37/15	ЛВК	75	37/15	ИНТ	70	35/14
ВЫН	55	27/11	НАР	80	40/16	МОЩ	45	22/9
ТЕЛ	80	40/16	ОБР	65	32/13	Скорость	7	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА  МА **13** ПЗ

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

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

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ  БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ  **45** МАКС.

БЕЗУМИЕ 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

# Зов Ктулху

УДАЧА отвернулась 01 02 03 04 05 06 07

УДАЧА

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

Мак **9** ПМ

ПУНКТЫ МАГИИ

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

# НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)		<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	50	25/10			
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	30	15/6				
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)					
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)		<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		<input type="checkbox"/> Плавание (20%)					
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	60	30/12	
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)		<input type="checkbox"/> Медицина (01%)		<input type="checkbox"/> Психиатрия (01%)		<input type="checkbox"/> Психология (10%)	60	30/12	<input type="checkbox"/> Риторика (10%)		
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	60	30/12	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)		
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)		<input type="checkbox"/> Механика (10%)		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)			<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)		
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)		<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)			
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	40	20/8	<input type="checkbox"/> Наука (01%)		<input type="checkbox"/> Слух (20%)	50	25/10	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)			
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Средства (00%)	70	35/14	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%)		
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)		<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	75	37/15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)			<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Английский	65	32/13
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%)	65	32/13	<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Актёрская игра		<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	10	5/2	<input type="checkbox"/>		

# ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	55	27	11	1d7 + БКУ	-	1	-	-

# Бой

БОНУС К УРОНУ **+1d4**

КОМПЛЕКЦИЯ **+1**

УКЛО-НЕНИЕ **50** **25/10**



Питер — сын покойного нефтяного магната Уолтера Лексингтона и Дафны Десмонд, наследницы богатого старателя времён Золотой лихорадки. Питер обладает внешностью кинозвезды, что очень кстати, ведь он намерен стать новым любимчиком Голливуда.

Питер родился в роскоши и привык ко всему лучшему, а потому ему порой трудно осознать, что подобное доступно не всем. Он лишь недавно стал понимать это, начав работать в быстро растущей киноиндустрии. Его невеста, Юна Наканэ, с которой он познакомился на съёмках фильма, где она брала интервью у актёров и съёмочной группы, открыла ему глаза на истинное положение вещей.

Подобно матери, Питер жаждет жить на полную катушку и хочет попробовать всё — отчасти чтобы отточить актёрское мастерство, но в основном из-за того, что иначе его просто одолеет скука.

# СЫЩИК 1920-х

Имя Юна Наканэ  
 Игрок \_\_\_\_\_  
 Род занятий журналист  
 Возраст 21 Пол Ж  
 Местожит. Лос-Анджелес, США  
 Место рожд. Сан-Франциско, США

# ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	60	30/12	ЛВК	60	30/12	ИНТ	70	35/14
ВЫН	80	40/16	НАР	65	32/13	МОЩ	70	35/14
ТЕЛ	50	25/10	ОБР	70	32/14	Скорость	9	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА  МА13 ПЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ  БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ  70 МАКС.

БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07 РАССУДОК

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

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

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

# Зов Ктулху

МА14 ТМ

УДАЧА отвернулась

01 02 03 04 05 06 07

УДАЧА

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

ПУНКТЫ МАГИИ

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

# НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)		<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	30	15/6		
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)			<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	30	15/6	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)			
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	25	12/5	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)		<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)			
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)			<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		<input type="checkbox"/> Электрика (10%)			
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)			<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)		
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)			<input type="checkbox"/> Медицина (01%)			<input type="checkbox"/> Психоанализ (01%)			<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Английский	65	32/13
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)			<input type="checkbox"/> Метание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	60	30/12	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)			<input type="checkbox"/> Механика (10%)			<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	65	32/13	Мифы Ктулху (00%)			<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	60	30/12	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Японский	70	35/14
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)			<input type="checkbox"/> Наука (01%)			<input type="checkbox"/> Слух (20%)	60	30/12	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)			<input type="checkbox"/>			Средства (00%)	30	15/6	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)			<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)			<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Актёрская игра	45	22/9	<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Фотография	55	27/11	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)			<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	60	30/12	<input type="checkbox"/>		

# ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	25	12	5	1d7 + БКУ	-	1	-	-

# БОЙ

БОНУС К УРОНУ	НЕТ
КОМПЛЕКЦИЯ	0
УКЛО-НЕНИЕ	30 15/6



# БИОГРАФИЯ



**ОПИСАНИЕ** Миниатюрная, длинные чёрные волосы заплетает в косы и скручивает в пучок. Одевается по последней западной моде.

**Черты** Вдумчивая, любопытная и храбрая.

**Идеалы и принципы**

**Травмы и шрамы**

**Значимые люди** Семья: мать, отец и младшая сестра, а также жених, Питер Лексингтон.

**Фобии и мании**

**Важные места**

**Магические книги, заклинания, артефакты**

**Ценное имущество** Обручальное кольцо, подарок Питера. Он говорит, что это фамильная реликвия, отлитая из золота, добытого дедом в 1849 году!

**Встречи со сверхъестественным**

## ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Обручальное кольцо, блокнот, карандаш, фотоаппарат с плёнкой.

## НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

**Карманные деньги** \$10

**Наличные** \$60

**Активы** \$1,500

## ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

### Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Краж 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ¼ навыка	Критич. 01
-----------------	--------------	----------------	-----------------	------------------	----------------------	------------

Повторная проверка: нужно обосновать; нельзя повторять проверки Рассудка и боевые проверки

### Раны и лечение

Первая помощь вылечивает 1 ПЗ; Медицина вылечивает 1d3 ПЗ

**Серьёзная рана** = потеря ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки 0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

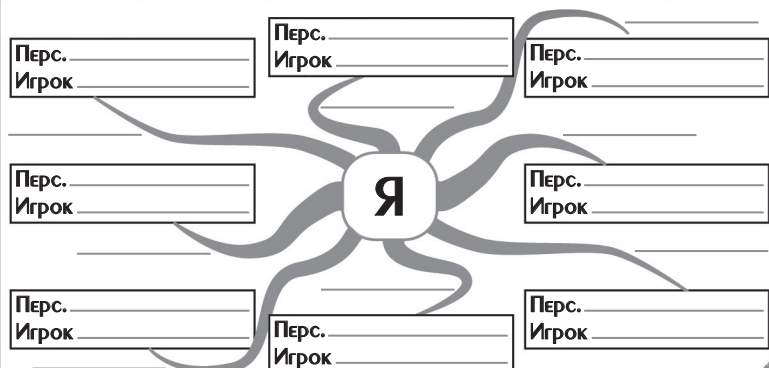
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**


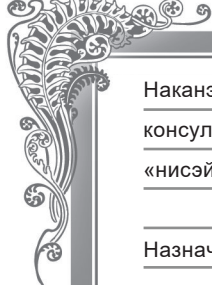
*При смерти:* Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

**Естественное лечение** (нет серьёзной раны): восст. 1 ПЗ в день

**Естественное лечение** (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

## ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ





Накане Юна родилась в Калифорнии. Её отца, японского чиновника, направили из Токио на должность при японском консульстве в Сан-Франциско. Юна и её младшая сестра стали американками японского происхождения, так называемыми «нисэй», хотя родители и не планировали этого.

Назначение отца предполагалось как временное, но затем его перевели в Лос-Анджелес, в центральное японское представительство, чтобы помочь зарегистрировать уже живущих в Калифорнии японских мигрантов. Это было связано с так называемым «джентльменским соглашением» правительств Японии и США.

Жить в Лос-Анджелесе в начале XX века Юне было и интересно, и жутко. Японская диаспора всё росла, а вместе с ней и недоверие и дискриминация, но японцы умудрялись держаться на плаву. Юну всегда интересовали истории других, так что ей удалось устроиться на должность младшего репортёра в англо-японскую газету «Рафу Симпо».

Работая над статьями о растущей киноиндустрии в Голливуде, Юна повстречала Питера Лексингтона и влюбилась. Она понимала, насколько этот внезапный роман необычен хотя бы из-за их совершенно разного происхождения. К счастью, мать Питера, Дафна, полностью поддерживала влюблённых, хотя родители Юны остались не в восторге.

