

Зов Ктулху™

МЕРТВЕННЫЙ СВЕТ И ДРУГИЕ МРАЧНЫЕ ИСТОРИИ

ДВА ТРЕВОЖНЫХ ПРОИСШЕСТВИЯ НА ДОРОГЕ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ И ГОТОВЫЕ СЫЩИКИ

Это издание лучше всего использовать
для настольной ролевой игры «Зов Ктулху» 7-й редакции,
с книгами правил «Зов Ктулху. Стартовый набор»
или «Зов Ктулху: Книга Хранителя».
Каждый из этих продуктов можно приобрести отдельно.

Call of Cthulhu (7th Edition) copyright © 1981, 1983, 1992,
1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015, 2019, 2024
by Chaosium Inc. All rights reserved.

Dead Light and Other Dark Turns
© copyright 2015, 2019, 2024 Chaosium Inc. All rights reserved.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

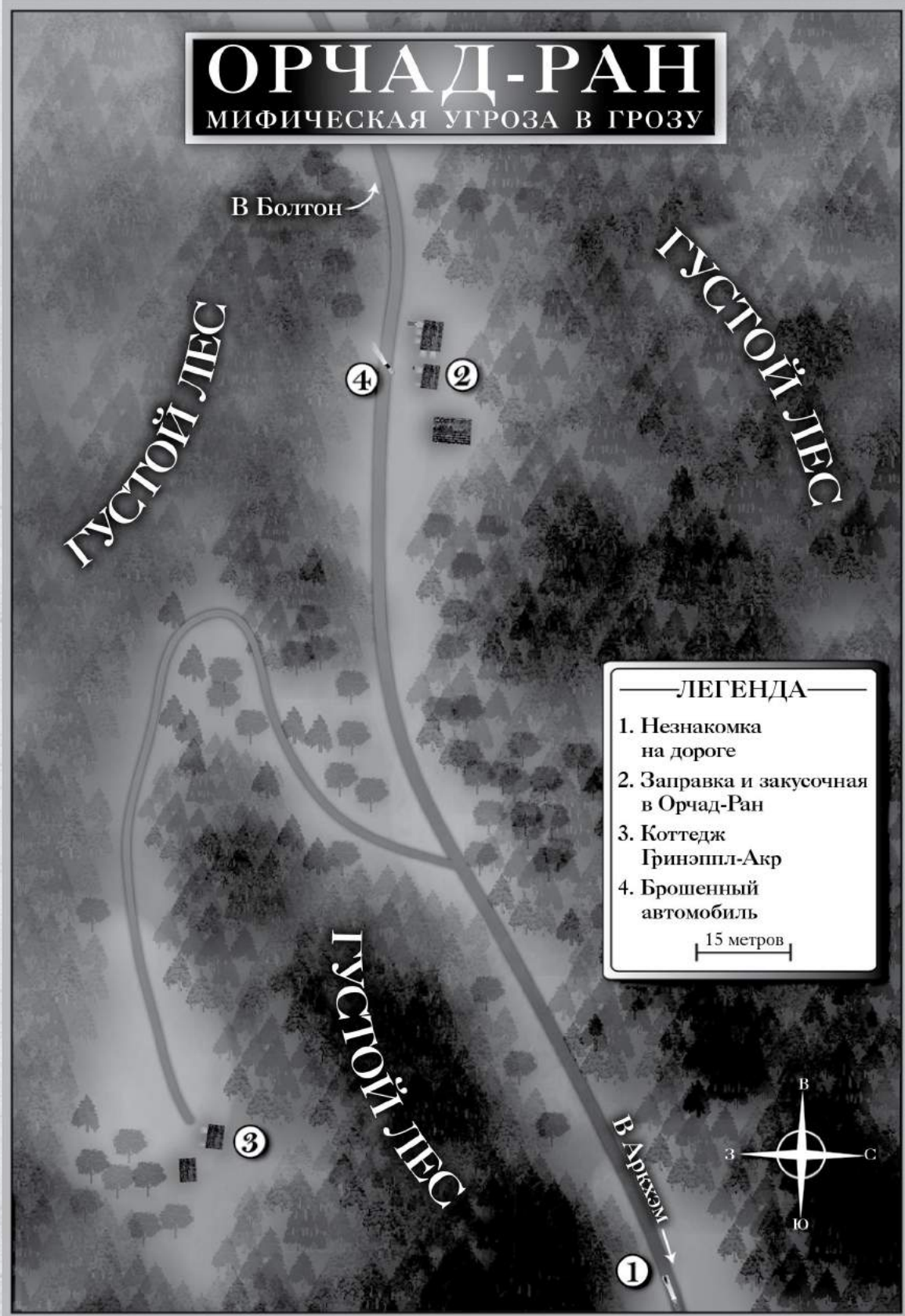
Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены.



Карта местности Орчад-Ран

ОРЧАД-РАН

МИФИЧЕСКАЯ УГРОЗА В ГРОЗУ



ЛЕГЕНДА

1. Незнакомка на дороге
2. Заправка и закусочная в Орчад-Ран
3. Коттедж Гринэпл-Акр
4. Брошенный автомобиль

15 метров

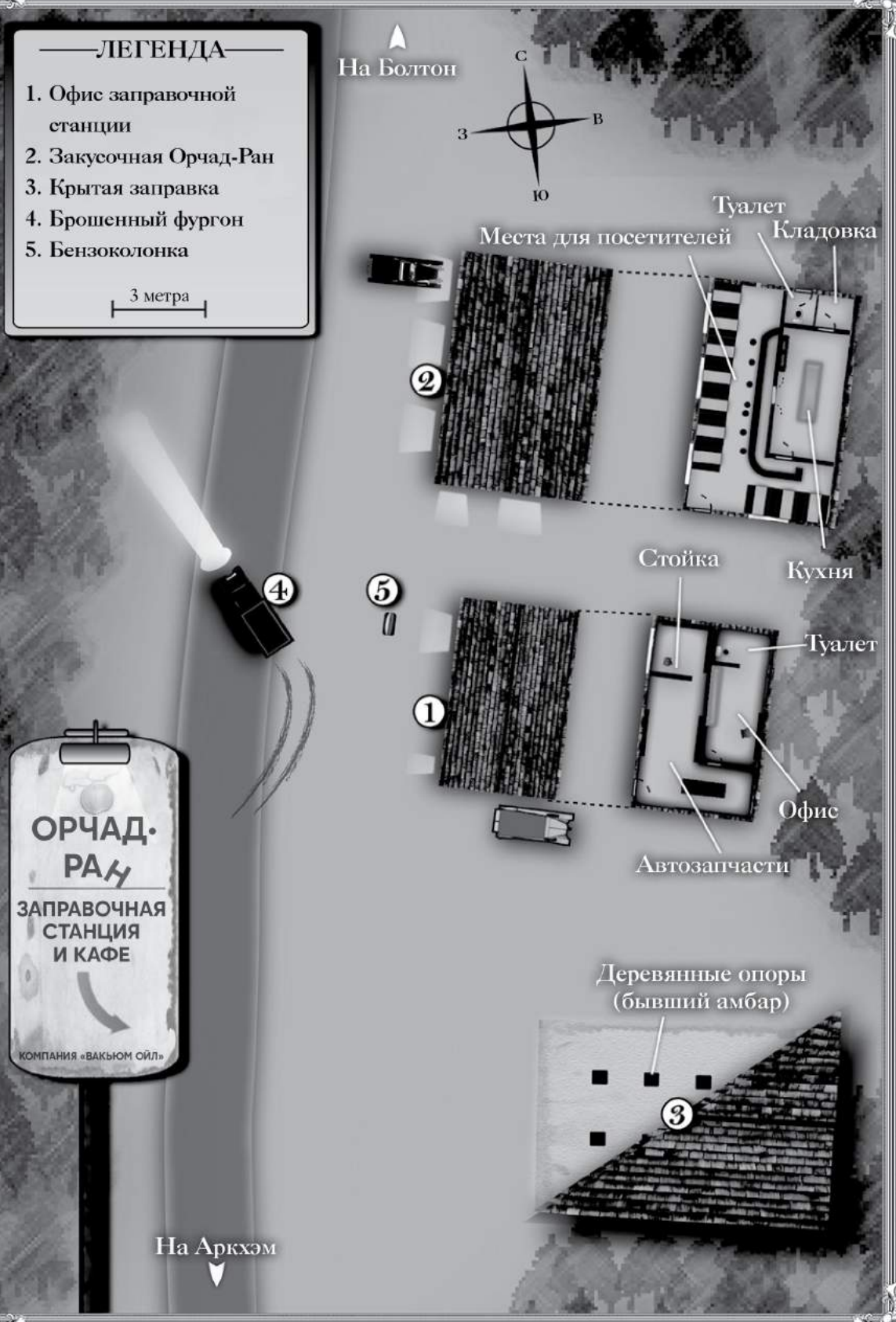
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Карта заправочной станции и кафе Орчад-Ран

— ЛЕГЕНДА —

1. Офис заправочной станции
2. Закусочная Орчад-Ран
3. Крытая заправка
4. Брошенный фургон
5. Бензоколонка

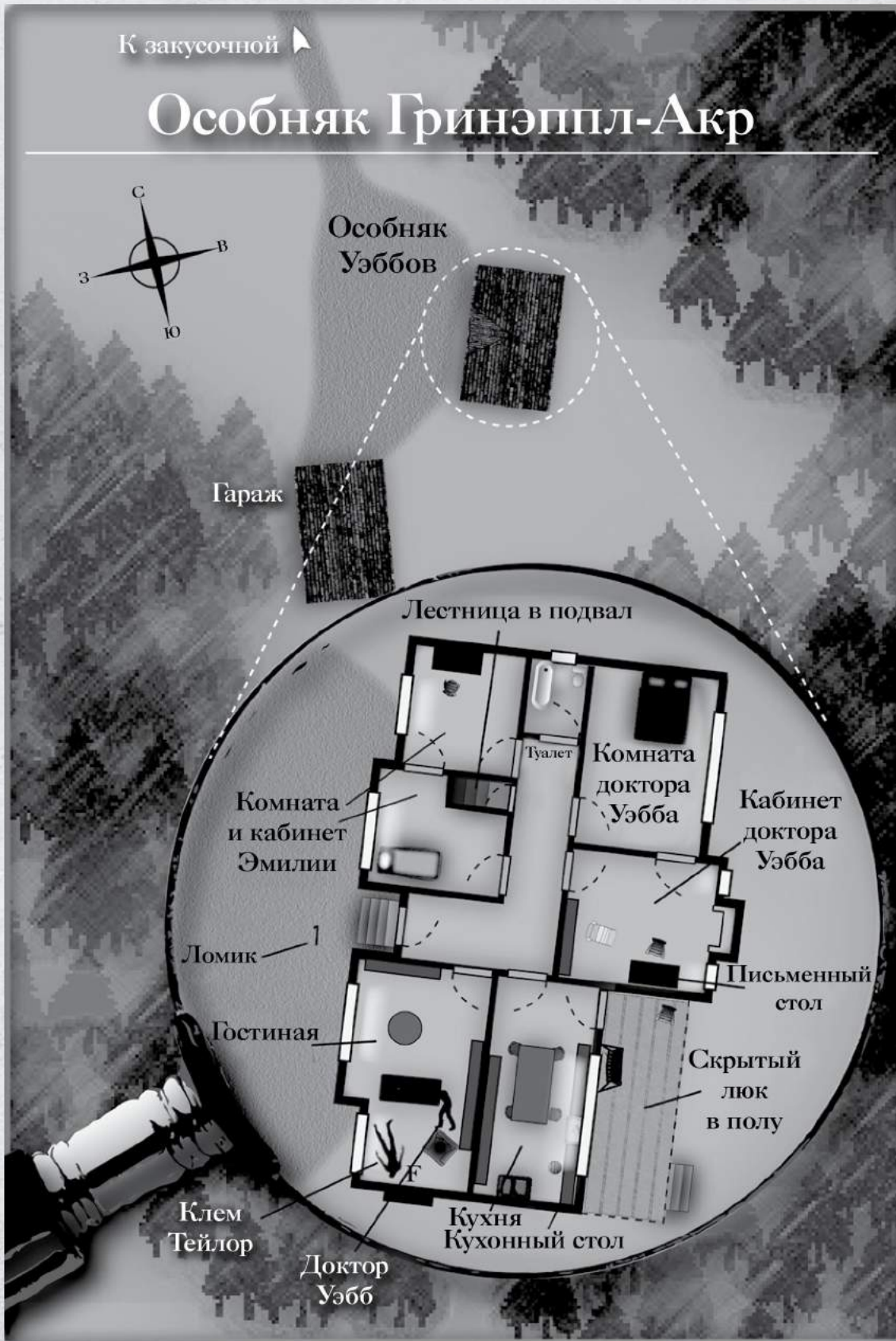
3 метра



Карта особняка Гринэпл-Акр

К закусочной

Особняк Гринэпл-Акр



Материал «Мертвенный Ia»

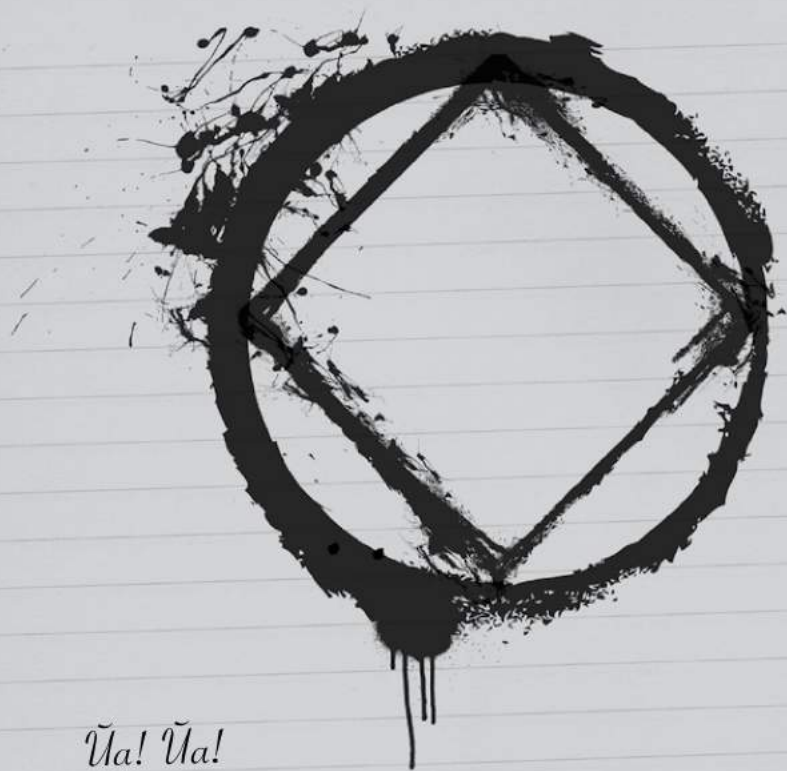
Полезный, пусть и необычный, обитатель ящика, наш «пожиратель грехов», насколько я понимаю, не относится ни к одному известному науке виду. Мне, как и моим предшественникам, от которых я его унаследовал, неизвестно, откуда и когда он появился, но, несомненно, ему несколько веков, если не больше. За эти годы его использовали разными способами, но в первую очередь для того, чтобы избавить некоторые местные семьи, озабоченные своей репутацией, от нежелательного потомства, появившегося в результате многовекового кровосмешения, несчастных случаев или других прискорбных обстоятельств. Хотя с тем, законно ли использовать подобное существо, можно поспорить, его эффективность не подлежит сомнению даже в тех случаях, когда причинить смерть другими способами затруднительно. Моя совесть в этом отношении, как и у тех, по чьим стопам я иду, чиста, ведь многие из этих «детей» всё равно не выжили бы, угитывая их врождённые уродства или другие, менее очевидные, странности. Что касается остальных, Господь не потерпел бы подобной мерзости.

Материал «Мертвенный 16»

Как и во всём — не забывайте о предосторожности. Если пожиратель грехов вырвется из своего узилища, единственный способ водворить его на место — предоставить должным образом подготовленного «пациента», — тогда, сытый и вялый, он добровольно вернётся в ящик.

Нанертите на лбу пациента знак (как показано далее) кровью (предпочтительно кровью пациента, но это не принципиально). Это необязательно должен быть ребёнок, но непременно — человек, разумеется живой на момент контакта с существом. Эксперименты с животными и трупами, проведённые моими предками, привели, судя по всему, к совершенно неудовлетворительным результатам. Если пациент находится в сознании, его необходимо должным образом зафиксировать. Как только все приготовления будут завершены, прогитайте слова, где произношение записано ниже, и позвольте пожирателю грехов выполнить свой долг, после чего он вернётся в ящик. Когда он окажется внутри, закройте крышку и немедленно запечатайте, щедро полив ароматической восковой смесью.

Материал «Мертвенный 1в»



Үа! Үа!

Хей макеш мене.

Саак мигеф кайесе вениген.

Накаан уэтидже не седже наймма.

Мне говорили, что пожирателя грехов можно вызвать и отправить выслеживать человека на некотором расстоянии, если использовать правильные слова. Эта процедура несколько отличается от описанной ранее, для неё требуется изменить символ и выражения. Далее опишу её подробно, но остор

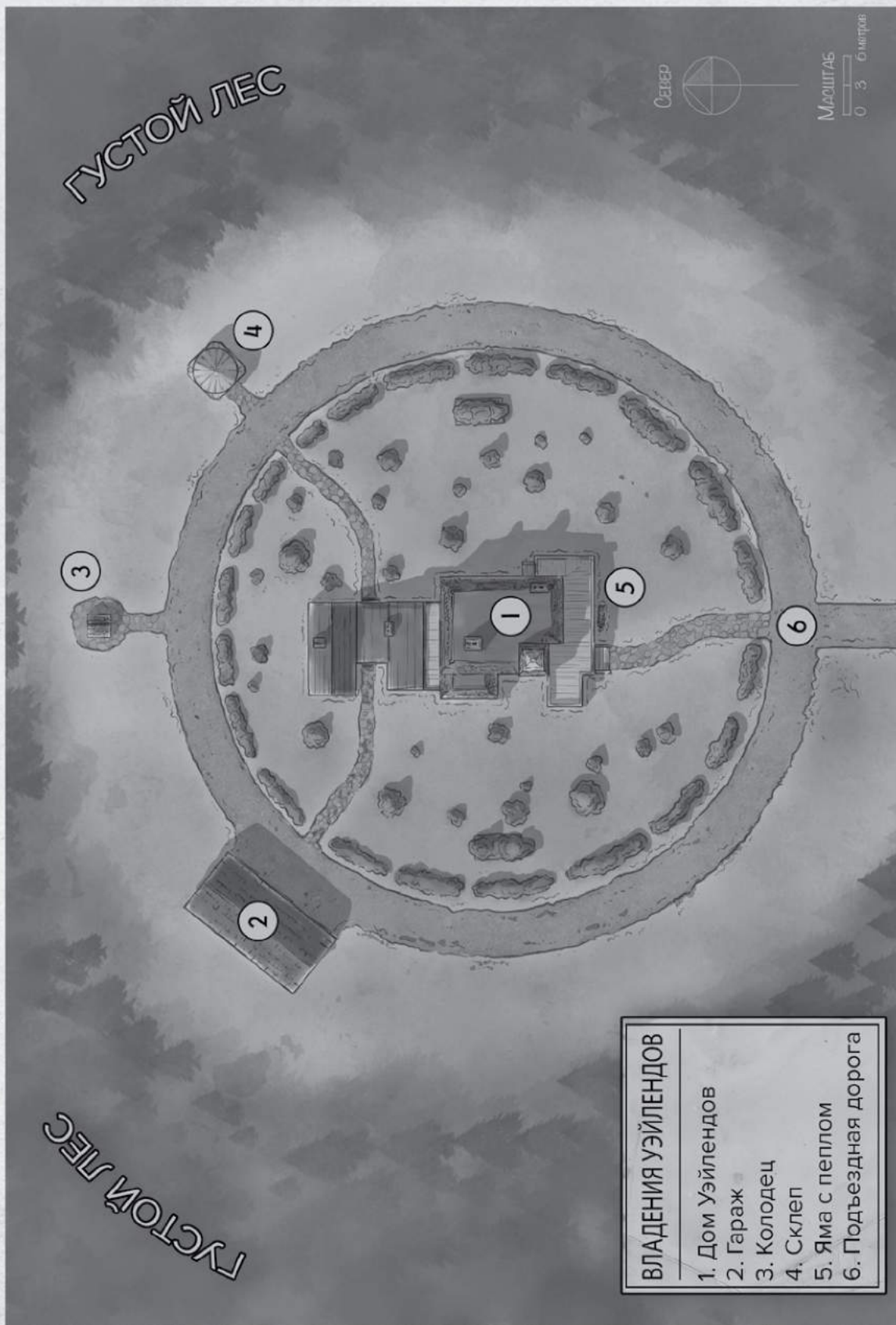
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Материал «Мертвенный Из»

К	21/10/1879	220
Т	29/6/1881	335
Д	2/1/1888	650
К	14/11/1889	430
Н	10/10/1893	685
У	18/10/1895	840
Дж	8/4/1897	1100
С	10/5/1897	1650
Дж	21/2/1900	1350
Х	30/8/1904	2050
Т	17/7/1906	2745
Р	16/7/1908	2706
Ф	23/5/1910	3000
А	26/9/1915	4100
А	5/7/1919	4595
Э	10/11/1919	1500

Материал «Мертвецкий 2»

ГОСПОДИ,
ХРАНИ
ЛЕКАРЯ.



Карта дома Уэйлендов

ДОМ УЭЙЛЕНДОВ



СХЕМА ПЕРВОГО ЭТАЖА



СХЕМА ВТОРОГО ЭТАЖА

Вниз на второй этаж

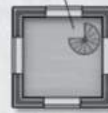


СХЕМА КУПОЛА



МАСШТАБ
0 1,5 3 метра

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

С
И
Х
И
С

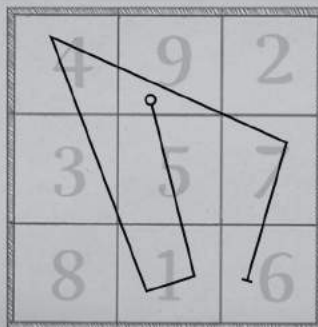
Материал «Сатурн 1а»



Материал «Сатурн 1б»

Ключ к головоломке: круг в каждом знаке символизирует число в начале слова. Потом линия идёт к следующему числу (или к другой части той же ячейки, если это то же самое число). Маленькая перпендикулярная черта обозначает конец слова.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р
С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ
Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я			

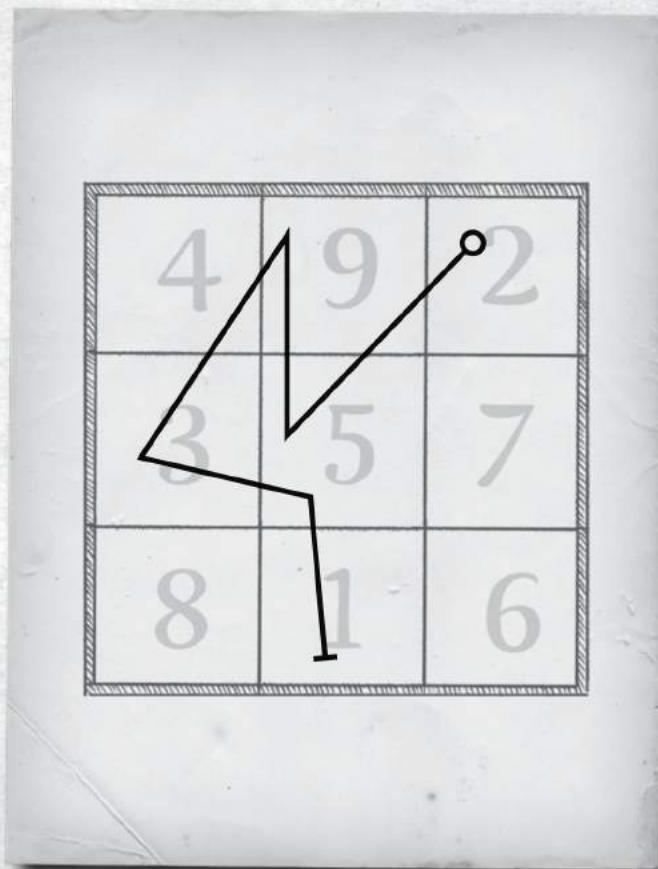


МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Материал «Сатурн 2а»



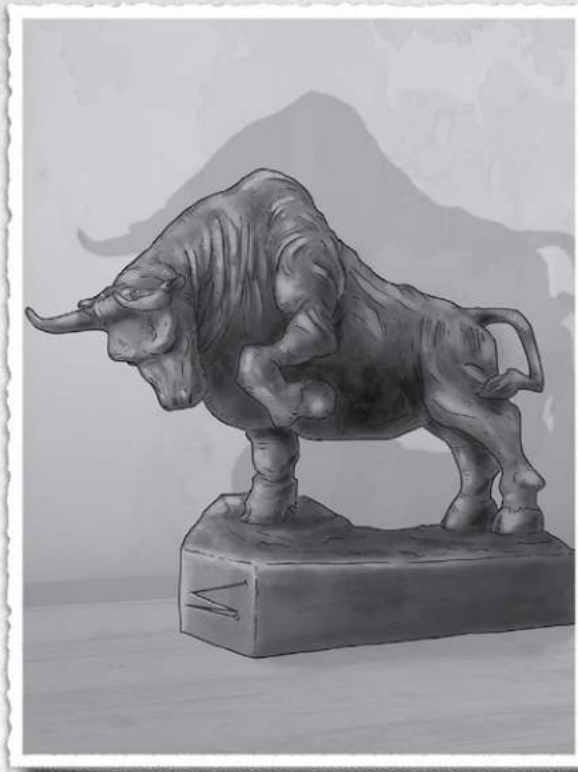
Материал «Сатурн 2б»



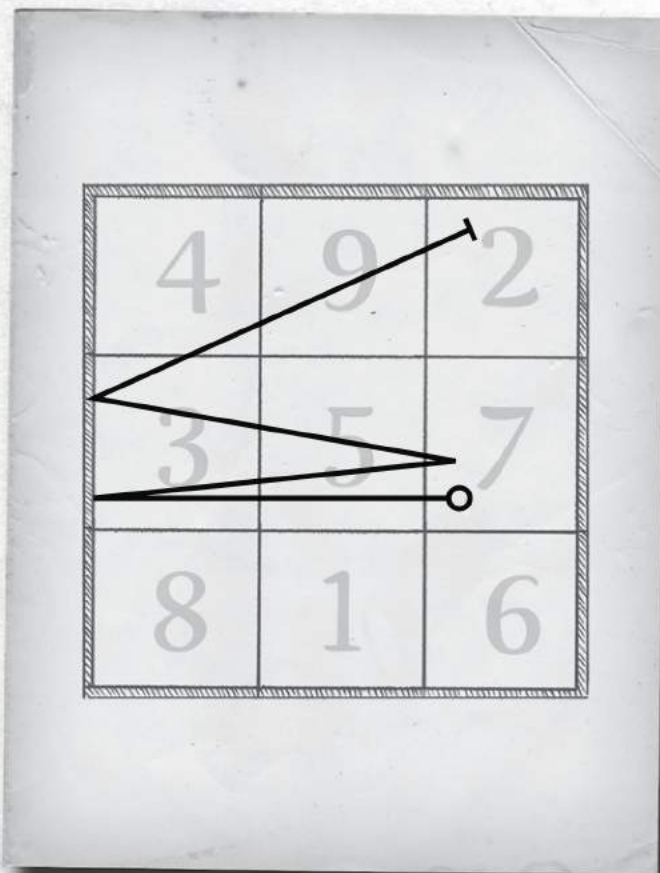
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

С
З
И
И

Материал «Сатурн 3а»



Материал «Сатурн 3б»

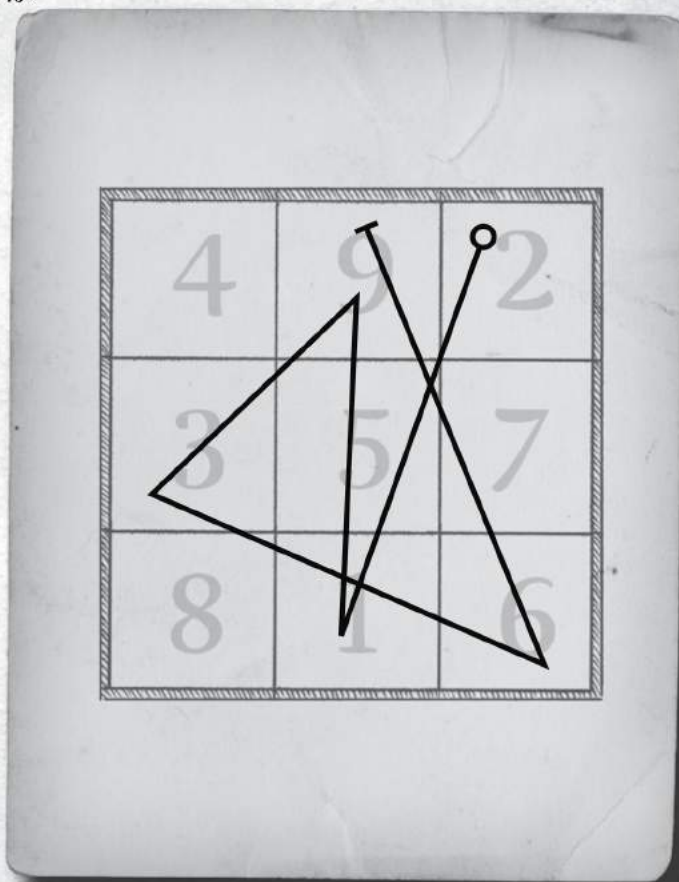


МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Материал «Сатурн 4а»



Материал «Сатурн 4б»



Шесть месяцев «операции».

Поразительно, как схожие концепции появляются в разных религиях, пусть с разными обликами и именами.

Малаким — это посланники Бога, они образуют небесную иерархию и не имеют физической формы (хотя Маймонид предполагал, что это метафорическая репрезентация законов природы и вселенских принципов).

Малака — посланцы и исполнители воли Бога, они тоже образуют небесную иерархию, а их форму нельзя себе представить (даже во снах они предстают в разных обликах).

Разные ветви христианства представляют ангелов по-разному. Католики разделяют их на девять хоров и описывают как предвещающих вежно «бестелесными» (хотя серафимов также называют «шестькрылыми», херувимов — «четырёхликими», с лицами льва, быка, теловека и орла, «престолов» описывают как «горящие колёса, покрытые глазами» и т. д.).

Протестанты говорят об ангелах как о бесполом и невидимых существах, посланниках и исполнителях воли Бога. Если это необходимо для того, чтобы обеспечить исполнение Божьей воли, они могут стать материальными.

Интересно, как я буду описывать «несравненную красоту» моего Священного ангела-хранителя, когда придёт время. Я думаю об этом каждый день.

Сегодня в полночь истекли 18 месяцев.

Завтра я перейду к последнему этапу перед тем (если на этот раз меня ждёт успех), как явится мой Священный ангел-хранитель. Моя следующая запись расскажет об успехе или о поражении. Я надеюсь на первое.

Полночь. Прошло 18 месяцев. Если завтра меня ждёт неудача и я последую за отцом к своей могиле, я надеюсь, что кто-нибудь когда-нибудь прочтёт это и накажет виновного. Пусть успех, которого дух сможет достичь, обернётся отравленной сатурновой чашей.

Как я уже писала, я не верю в то, что это был сердечный приступ. Моего отца убили. Я уверена в этом, но мне нужны доказательства. Всё, что у меня есть, — это текст, которому он следовал. Разгадка должна быть в нём. Лестер Гудмен продал ему лампу и книгу. Кто он такой? Почему он желал смерти отцу?

Единственный способ получить доказательства — последовать по стопам отца и тенишь существ, которое сделало это с ним, когда оно появилось снова. Я уверена, что смогу удержать его здесь, после того как призову. Даже если оно выдержит допрос, то всё равно останется у меня, и я смогу показать его другим. Власть будут вынуждены мне поверить. Я призову силы Сатурна, чтобы создать защитный барьер, удерживающий духа. Знаки, составленные по его камее, отменяют четыре стороны света и превратят дом в тюрьму, из которой оно не сможет сбежать. Если возникнет нужда, их можно будет собрать вместе вокруг духа, чтобы изгнать его, как если бы вокруг его шеи затягивалась петля, не оставляя выбора, кроме как сбежать в незримый мир, откуда он пришёл. Барьер, окопы, заслон, тюрьма.

Эти слова будут удерживать духа в свинцовой хватке Сатурна. Пусть лики ангелов, стоящих на страже Эдемского сада, хранят этот дом и не дадут никакому злу покинуть его пределы.

БЫТИЕ. ГЛАВА 3

[22] И сказал Господь Бог: вот, Адам стал как один из Нас, зная добро и зло; и теперь как бы не простёр он руки своей, и не взял также от дерева жизни, и не вкусил, и не стал жить вечно.

[23] И выслал его Господь Бог из сада Едемского, чтобы возделывать землю, из которой он взят.

[24] И изгнал Адама, и поставил на востоке у сада Едемского Херувима и пламенный меч обращающийся, чтобы охранять путь к дереву жизни.

Материал «Сатурн 8»



СЫЩИК 1920-х

Имя Эдуард Мансур Диоп
 Игрок _____
 Род занятий Бывший боксер
 Возраст 32 Пол М
 Местожит. Нью-Йорк
 Место рожд. Сент-Луис, Сенегал

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 75 $\frac{37}{15}$ ЛВК 60 $\frac{30}{12}$ ИНТ ИДЕЯ 55 $\frac{27}{11}$
 ВЫН 75 $\frac{37}{15}$ НАР 90 $\frac{45}{18}$ МОЩ 70 $\frac{35}{14}$
 ТЕЛ 70 $\frac{35}{14}$ ОБР ЗНАНИЯ 70 $\frac{30}{12}$ Скорость 8 $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	М14 И3	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	70	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК
Пункты здоровья	00 01 02 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™

УДАЧА	Удача отвернулась	01 02 03 04 05 06 07	Пункты магии
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		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 (0%)	<input type="checkbox"/> История (0%)	<input type="checkbox"/> Оценка (0%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	70 $\frac{35}{14}$
<input type="checkbox"/> Археология (0%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (0%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (70%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжелыми машинами (0%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилопирование (0%)	<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 (0%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (0%)	
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (0%)	<input type="checkbox"/> Медицина (0%)	<input type="checkbox"/> Психоанализ (0%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (0%) английский	50 $\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/> Верховая езда (0%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Взлом (0%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) французский	60 $\frac{30}{12}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (0%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	Средства (00%)	<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%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (0%)	<input type="checkbox"/> Оккультизм (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАМН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	75	37	15	ИВ + БКУ	-	1	-	-

Бой

БОНУС К УРОНУ **+1d4**
 КОМПЛЕКЦИЯ **+1**
 УКЛО-НЕНИЕ **70 $\frac{35}{14}$**

БИОГРАФИЯ



Описание Красивый и элегантный, с тёплой улыбкой и добрыми глазами.

Черты Весёлый и дружелюбный, если его не злить. Долго обижается, если считает, что с ним обошлись несправедливо.

Идеалы и принципы С тех пор как он поселился в Нью-Йорке, Эдуард стал активным участником растущего движения за гражданские права чернокожих.

Травмы и шрамы

Значимые люди

Фобии и мании

Важные места

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество Медали и пояса с чемпионатов в полутяжёлом весе, которые висят на почётном месте на стене его квартиры вместе с помещёнными в рамку газетными вырезками о его победах.

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Автомобиль Кадиллак
 Тип 59

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 50 \$
 Наличные 250 \$
 Активы 25 000 \$

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный <навыка	Трудный 1/2 навыка	Чрезвычайн. 1/2 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 ≥ 1/2 максимальных ПЗ от одной атаки

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

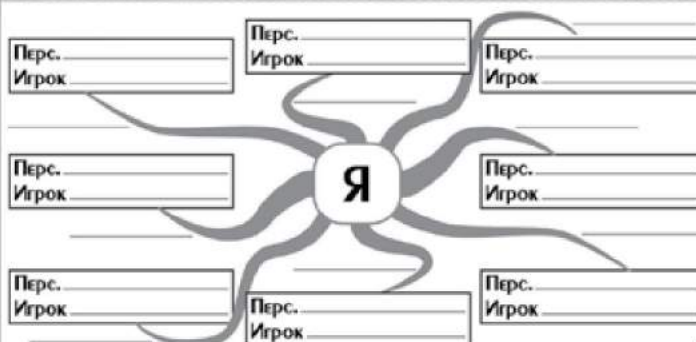
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

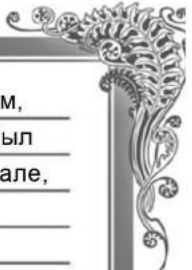
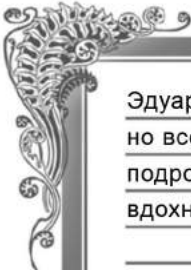
При смерти: Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

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

Естественное лечение (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ







Эдуард родился в Сент-Луисе, бывшем в то время столице Сенегала. Он был добрым ребёнком, но всегда защищал слабых от хулиганов и задир. Его семья переехала во Францию, когда он был подростком. Там его отец, боксёр-любитель, заработавший себе некоторую репутацию в Сенегале, вдохновил Эдуарда взойти на ринг, к большому недовольству матери.

Эдуард оказался талантливым бойцом и вскоре к нему пришла известность. Начало войны помешало ему уже тогда стать чемпионом в полутяжёлом весе. Эдуард пошёл во французскую армию и за отвагу был награждён Военным крестом.

Когда война закончилась, Эдуард вернулся в бокс и выиграл несколько турниров, после чего промоутер посоветовал ему отправиться в Америку. Получивший прозвище «Парижский драчун» он выиграл ещё несколько турниров, а потом оставил спорт и поселился в Гарлеме, наслаждаясь средствами и славой, которые заработал, и делясь ими с теми, кому посчастливилось меньше. В настоящий момент он владеет «Спортзалом Диопа», где вместе с другими тренерами обучает молодых афро-американцев искусству бокса.



СЫЩИК 1920-х

Имя Грейс Райли
 Игрок _____
 Род занятий Частный детектив
 Возраст 27 Пол Ж
 Местожит. _____
 Место рожд. Торонто, Канада

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 55 27/11 ЛВК 60 30/12 ИНТ 80 40/16
 ИДЕЯ
 ВЫН 55 27/11 НАР 60 30/12 МОЩ 50 25/10
 ТЕЛ 75 37/15 ОБР 70 35/14 Знания Скорость 7 +/-



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	М13	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	50	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК
Пункты здоровья	При смерти <u>00</u>	01 02	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 <u>50</u> 51 52 53	05 06 07 08 09		
	Без сознания <u>03</u>	03 04 05	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	10 11 12 <u>13</u> 14 15	15 16 17 18 19		
			Зов Ктулху™				20 21 22 23 24	
			Удача отвернулась					
			08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30					

УДАЧА	08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	01 02 03 04 05 06 07
	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	

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (0%)	<input type="checkbox"/> История (0%)	<input type="checkbox"/> Оценка (0%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	40 <u>20</u> / <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Археология (0%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (0%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (70%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжелыми машинами (0%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилопирование (0%)	<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 (0%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (0%)	55 <u>27</u> / <u>11</u>
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (0%)	<input type="checkbox"/> Медицина (0%)	<input type="checkbox"/> Психодиагностика (0%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (0%) французский	40 <u>20</u> / <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Верховая езда (0%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Взлом (0%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) английский	70 <u>35</u> / <u>14</u>
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (0%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	Средства (00%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Запутывание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (0%) фотография	<input type="checkbox"/> Оккультизм (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАМН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	25	12	5	1d3 + БхУ	-	1	-	-

БОЙ

БОНУС К УРОНУ **+1d4**
 КОМПЛЕКЦИЯ **+1**
 УКЛО-НЕНИЕ **40** 20/8

БИОГРАФИЯ



Описание Высокая и стройная. Носит длинные волосы: так проще изменять причёску, когда захочется (хотя обычно для удобства собирает пучок-два. Почти чёрные немного печальные глаза.

Черты Умная, любопытная и всегда готовая учиться.

Идеалы и принципы

Травмы и шрамы

Значимые люди Ёе семья. Пусть родные и далеко, но чувство, что они у неё есть, придаёт Грейс сил.

Фобии и мании

Важные места Поля сражений во Франции, где она обрела свободу, повзрослела и осознала ценность жизни.

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Набор отмычек

Фотокамера

и запасная плёнка

Лицензия частного

детектива (канадская)

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 10 \$

Наличные 60 \$

Активы 1500 \$

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный <навыка	Трудный 1/2 навыка	Чрезвычайн. 1/2 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 $\geq 1/2$ максимальных ПЗ от одной атаки

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

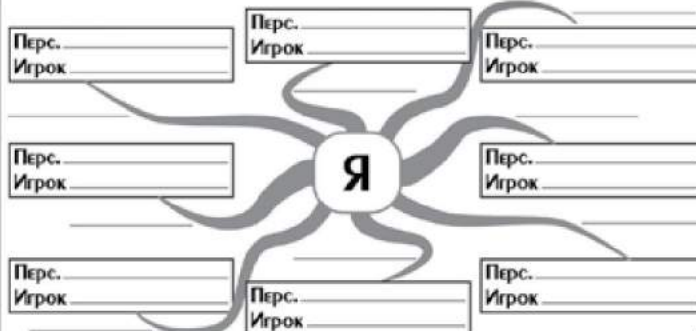
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Родившаяся в большой шумной семье в Торонто, Грейс всю жизнь была окружена людьми. Ей всегда нравилось заводить новых знакомых и узнавать истории их жизни. Мама называла её «пытливой», но сама Грейс готова признать, что просто любит совать нос в чужие дела.

Отец Грейс умер, когда она была довольно юной, и ей пришлось с молодых лет братья за разную работу, чтобы обеспечивать братьев и сестёр. Благодаря этому она комфортно чувствует себя в самых разных ролях, опираясь на свои наблюдения за поведением окружающих людей.

Хотя она всей душой любит свою семью, Грейс всегда понимала, что если она не вырвется от них, то закончит как её мать, которая работала как проклятая, была изнурена множеством обязанностей и вынуждена кормить прорву детей. Когда началась Великая война, Грейс вызвалась добровольцем и стала водителем скорой помощи.

Именно тогда, когда она возила раненых в полевой госпиталь, Грейс встретила Лили Бержерон. Две девушки сразу поладили и стали верными подругами. Настолько верными, что, когда война закончилась, они решили соединить любовь Лили к загадкам с любопытством Грейс и открыли своё дело: «Детективное агентство Райли и Бержерон».

СЫЩИК 1920-х

Имя Эктор Бонилья
 Игрок _____
 Род занятий Журналист-стажер
 Возраст 19 Пол М
 Местожит. Нью-Йорк
 Место рожд. Кагуас, Пуэрто-Рико

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 45 22 ЛВК 55 27 ИНТ 70 35
 9 11 ИДЕЯ 14
 ВЫН 65 32 НАР 50 25 МОЩ 70 35
 13 10 14
 ТЕЛ 50 25 ОБР 65 32 Скорость 8 +1
 10 13 -1
 Знания



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	М11/13	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	70	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК	
Пункты здоровья	При смерти 00 Без сознания 03	01 02 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	70		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		
<h3>Зов Ктулху™</h3>									
УДАЧА	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					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 (0%)	<input type="checkbox"/> История (0%)	<u>45</u> <u>22</u> 9	<input type="checkbox"/> Оценка (0%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	<u>50</u> <u>25</u> 10
<input type="checkbox"/> Археология (0%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (0%)	<u>65</u> <u>32</u> 13	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (70%)	<u>30</u> <u>15</u> 6	<input type="checkbox"/> Управление тяжелыми машинами (0%)
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<u>20</u> <u>10</u> 4	<input type="checkbox"/> Пилоотравление (0%)	<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Плавание (20%)	<u>20</u> <u>10</u> 4	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<u>20</u> <u>10</u> 4	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (0%)
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (0%)	<input type="checkbox"/> Медицина (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Психоанализ (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (0%) английский
<input type="checkbox"/> Верховая езда (0%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<u>40</u> <u>20</u> 8	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<u>50</u> <u>25</u> 10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Взлом (0%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	<u>50</u> <u>25</u> 10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<u>55</u> <u>27</u> 11	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) испанский
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<u>60</u> <u>30</u> 12	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Средства (00%)	<u>20</u> <u>10</u> 4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	<u>20</u> <u>10</u> 4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Запутывание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (0%)	<input type="checkbox"/> Оккультизм (0%)	<u>45</u> <u>22</u> 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАМН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	55	27	11	1д3 + БкУ	-	1	-	-

БОЙ

БОНУС К УРОНУ **НЕТ**
 КОМПЛЕКЦИЯ **0**
 УКЛО-НЕНИЕ **50** **25**
 10

БИОГРАФИЯ



Описание Милый паренёк с короткими тёмными волосами и лёгкой тенью на месте усов. Тёмные глаза выглядят обеспокоенными.

Черты Полный энтузиазма и работающий, хотя достаточно умный, чтобы понять, что его используют.

Идеалы и принципы Вырос истовым католиком, каким его воспитывали родители, но опасается, что бабушкины сказки были не такой уж и выдумкой.

Травмы и шрамы

Значимые люди

Фобии и мании

Важные места

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество Соломенная шляпа-канотье. Он купил её на первый гонорар, и плевать, что о ней думают другие. Он от неё без ума.

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Блокнот, карандаш,
 соломенная
 шляпа-канотье.

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 10 \$
 Наличные 40 \$
 Активы 1000 \$

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный навыка	Трудный 1/2 навыка	Чрезвычайн. 1/2 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 ≥ 1/2 максимальных ПЗ от одной атаки

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

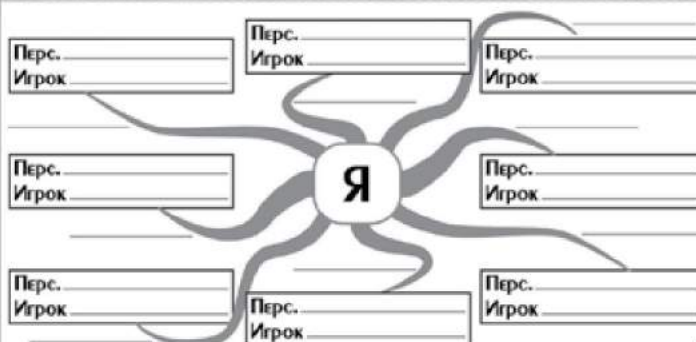
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Все родственники Эктора работали в Кагуасе на производстве сахара. Но это было не для него, он хотел лучшей жизни, полной приключений. Когда он был маленьким, Эктор любил слушать бабушкины сказки, хотя истории о привидениях, духах и странных созданиях пугали его. А неодобрение родителей делали рассказы старухи только привлекательнее.

Какое-то время Эктор подумывал стать писателем, но не мог понять, о чём ему писать. Так что он решил стать журналистом в величайшем городе на земле — Нью-Йорке! Достигнув пятнадцатилетия, он пробрался зайцем на грузовой корабль, но через три дня его поймали моряки. Благодаря своей сообразительности и хорошо подвешенному языку, Эктор смог добиться у капитана разрешения отработать свой путь в США.

Как-то так он и жил до сих пор: болтовнёй прокладывая себе путь от одной работы к другой. Наконец, служа разносчиком газет для «Ивнинг Ворлд», Эктор убедил нескольких старых писак взять его под своё коллективное крыло и обучить ремеслу. Да, сейчас ему достаются только те истории, которые им неинтересны, но однажды настанет его день...

СЫЩИК 1920-х

Имя Джейкоб Карфакс
 Игрок _____
 Род занятий Бизнесмен
 Возраст 44 Пол М
 Местожит. _____
 Место рожд. Кромфорд, Англия

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 75 37 ЛВК 75 37 ИНТ 70 35
 ИДЕЯ 15 15 14
 ВЫН 55 27 НАР 70 35 МОЩ 75 37
11 14 15
 ТЕЛ 70 35 ОБР 70 35 Скорость 8 +1
 ЗНАНИЯ 14 14 -1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	М12 И3	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	75	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК
Пункты здоровья	При смерти 00 Без сознания 03	01 02 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	75	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24			

Зов Ктулху™

УДАЧА	Удача отвернулась	01 02 03 04 05 06 07	Пункты магии
	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	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 (0%)	<input type="checkbox"/> История (0%)	<input type="checkbox"/> Оценка (0%)	<u>45</u> <u>22</u> <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	<u>45</u> <u>22</u> <u>9</u>
<input type="checkbox"/> Археология (0%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (0%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (70%)	<u>30</u> <u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Управление тяжелыми машинами (0%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилопирование (0%)		<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	<input type="checkbox"/> Плавание (20%)	<u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (0%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (0%)	<u>45</u> <u>22</u> <u>9</u>
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (0%)	<input type="checkbox"/> Медицина (0%)	<input type="checkbox"/> Психодиагностика (0%)		<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (0%)	
<input type="checkbox"/> Верховая езда (0%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<u>60</u> <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Взлом (0%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)		<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) английский	<u>70</u> <u>35</u> <u>14</u>
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (0%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	Средства (00%)	<u>70</u> <u>35</u> <u>14</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	<u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Запутывание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<u>55</u> <u>27</u> <u>11</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (0%) фотография	<input type="checkbox"/> Оккультизм (0%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<u>60</u> <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАМН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	45	22	9	1d3 + БхУ	-	1	-	-

БОЙ

БОНУС К УРОНУ **+1d4**
 КОМПЛЕКЦИЯ **+1**
 УКЛОНИЕНИЕ **45** **22** **9**

БИОГРАФИЯ



Описание _____
Носит костюмы из тканей, произведённых на семейной фабрике. Каштановые волосы и усы с проседью аккуратно подстрижены. Взгляд бледно-голубых глаз устремлён вдаль.

Черты _____
Здравомыслящий профессионал, по большей части добросовестный, хотя может замечаться.

Идеалы и принципы _____

Травмы и шрамы _____

Значимые люди _____
Жена и дети. Ему не нравится оставлять их во время командировок.

Фобии и мании _____

Важные места _____

Магические книги, заклинания, артефакты _____

Ценное имущество _____
Золотой брелок на цепочке часов, в котором хранятся локоны его жены и всех трёх детей.

Встречи со сверхъестественным _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Золотые часы _____
с цепочкой и брелоком _____
Упаковка сигар (полная), _____
а также нож для сигар _____
и зажигалка _____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги _____ 50 \$
Наличные _____ 350 \$
Активы _____ 35 000 \$

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 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**

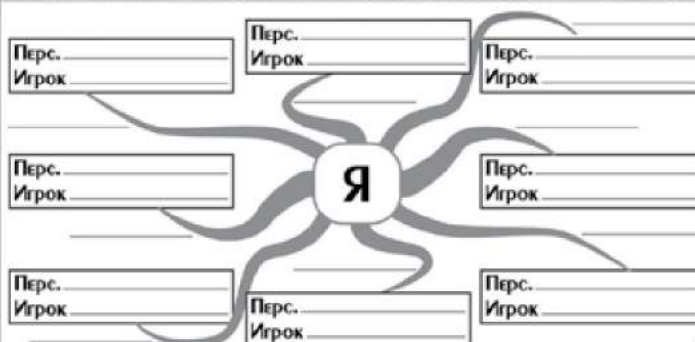
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



СЫЩИК 1920-х

Имя Лили Бергерон
 Игрок _____
 Род занятий Частный детектив
 Возраст 26 Пол Ж
 Местожит. _____
 Место рожд. Монреаль, Канада

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 60 $\frac{30}{12}$ **ЛВК** 60 $\frac{30}{12}$ **ИНТ** 70 $\frac{35}{14}$
ВЫН 80 $\frac{40}{16}$ **НАР** 70 $\frac{35}{14}$ **МОЩ** 55 $\frac{27}{11}$
ТЕЛ 55 $\frac{27}{11}$ **ОБР** 70 $\frac{35}{14}$ **Знания** **Скорость** 9 $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	М13	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	55	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК	
ПУНКТЫ ЗАДОРОВА	При смерти	00	01 02	08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30					
	Без сознания	03 04 05	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53						
		06 07 08 09 10	54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76						
		11 12 13 14 15	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99						
		16 17 18 19 20							

Зов Ктулху™

УДАЧА	УДАЧА ОТВЕРНУЛАСЬ																			01 02 03 04 05 06 07	ПУНКТЫ МАГИИ	
	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																					

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (0%)	<input type="checkbox"/> История (0%)	<input type="checkbox"/> Оценка (0%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	50	$\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/> Археология (0%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (0%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (70%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжелыми машинами (0%)	50	$\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилопирование (0%)	<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%)	20	$\frac{10}{4}$
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (0%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (0%)	20	$\frac{10}{4}$
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (0%)	<input type="checkbox"/> Медицина (0%)	<input type="checkbox"/> Психодиагностика (0%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (0%) английский	45	$\frac{22}{9}$
<input type="checkbox"/> Верховая езда (0%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<input type="checkbox"/>	60	$\frac{30}{12}$
<input type="checkbox"/> Взлом (0%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	<input type="checkbox"/>	40	$\frac{20}{8}$
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) французский	50	$\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (0%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/>	40	$\frac{20}{8}$
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	Средства (00%)	<input type="checkbox"/>	30	$\frac{15}{6}$
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	<input type="checkbox"/>	50	$\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/> Запутывание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (0%)	<input type="checkbox"/> Оккультизм (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<input type="checkbox"/>	60	$\frac{30}{12}$

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	55	27	11	1д8 + БкУ	-	1	-	-
Револьвер 32-го калибра	50	25	10	1д8	15 метров	1(3)	6	100

БОЙ

БОНУС К УРОНУ **НЕТ**
 КОМПЛЕКЦИЯ **0**
 УКЛО-НЕНИЕ **50** $\frac{25}{10}$

БИОГРАФИЯ



Описание Среднего роста и телосложения, с карими глазами и каштановыми волосами, стриженными под боб, за которыми не нужно особенно ухаживать.

Черты Упрямая, целеустремлённая и резкая.

Идеалы и принципы Важно знать и принимать истину, какой бы тяжёлой она ни была.

Травмы и шрамы

Значимые люди

Фобии и мании

Важные места

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество Семейная фотография, снятая как раз перед тем как Филипп ушёл в армию. Это последний снимок её любимого брата.

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Револьвер 32-го калибра и патроны

Лицензия частного детектива (канадская)

Семейная фотография

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 10 \$

Наличные 60 \$

Активы 1500 \$

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный значаика	Трудный 1/2 навыка	Чрезвычайн. 1/2 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 ≥ 1/2 максимальных ПЗ от одной атаки

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

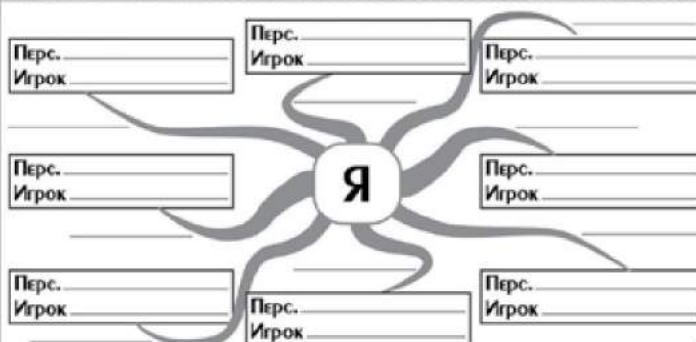
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**


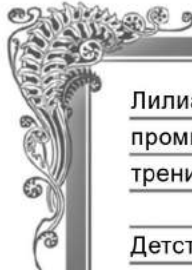
При смерти: Перв. помощь = врем. стабилизация; затем нужна Медицина

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

Естественное лечение (есть серьёзная рана): еженедельная проверка лечения

ЗНАКОМЫЕ СЫЩИКИ







Лилиан (Лили) Бержерон родилась в Монреале. Её отец был выдающимся франко-канадским промышленником, а мать-англичанка — писательницей детских книг. Они оба призывали детей тренировать тело и разум и искать своё призвание, каким бы оно ни оказалось.

Детство Лили было спокойным и безопасным, хотя она и её старший брат Филипп всегда несколько стыдились того, что были главными героями книг своей матери. Но, когда началась Великая война, покою и безопасности пришёл конец. Филипп погиб на поле боя, и Лили сбежала из дома, чтобы стать полевой медсестрой. Пусть ей не в силах вернуть брата, она могла помочь другим избежать подобной утраты.

Всегда увлекавшаяся чтением, Лили особенно любила приключенческие и детективные истории. После войны, она не захотела продолжать карьеру медсестры и, обдумывая, чем заняться, решила стать частным детективом. Она объединила усилия со своей лучшей подругой из Торонто, Грейс Райли, с которой они вместе помогали раненым. Так они открыли «Детективное агентство Райли и Бержерон». Когда девушки разъезжают в поисках истины, Лили обычно работает «мускулами», а Грейс «мозгом».



СЫЩИК 1920-х

Имя Роуз Престон
 Игрок _____
 Род занятий Студентка-медик
 Возраст 21 Пол Ж
 Местожит. Бостон,
 штат Массачусетс
 Место рожд. Броктон,
 штат Массачусетс

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 55 27 ЛВК 75 37 ИНТ 85 42
11 15 ИДЕЯ 17
 ВЫН 60 30 НАР 70 35 МОЩ 60 30
12 14 12
 ТЕЛ 50 25 ОБР 75 37 Скорость 9 +1
10 15 -1
 Знания



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	М11/13	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	60	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК
Пункты здоровья	При смерти <u>00</u>	01 02	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	01 02 03 04 05 06 07	34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53	
	Без сознания <u>03</u>	03 04 05	54 55 56 57 58 59 <u>60</u> 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	94 95 96 97 98 99	08 09	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	
	<u>06</u>	06 07 08 09 10						
	<u>11</u>	11 12 13 14 15						
		16 17 18 19 20						

Зов Ктулху™

УДАЧА	Удача отвернулась		01 02 03 04 05 06 07	Пункты магии	
	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		01 02 03 04 05 06 07
	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99				08 09
					10 11 <u>12</u> 13 14
					15 16 17 18 19
			20 21 22 23 24		

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (0%)	<input type="checkbox"/> История (0%)	<input type="checkbox"/> Оценка (0%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	40 <u>20</u> <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Археология (0%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (0%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (70%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжелыми машинами (0%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилопирование (0%)	<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 (0%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (0%)	45 <u>22</u> <u>9</u>
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (0%)	<input type="checkbox"/> Медицина (0%)	<input type="checkbox"/> Психонализ (0%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. латынь	50 <u>25</u> <u>10</u>
<input type="checkbox"/> Верховая езда (0%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Взлом (0%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<input type="checkbox"/> Язык, родной английский	75 <u>37</u> <u>15</u>
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (0%) биология	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/> Наука фармацевтика	Средства (00%)	<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%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (0%) фотография	<input type="checkbox"/> Оккультизм (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАМН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	25	12	5	1д3 + БхУ	-	1	-	-

БОЙ

БОНУС К УРОНУ **НЕТ**
 КОМПЛЕКЦИЯ **0**
 УКЛО-НЕНИЕ **40** 20 8

БИОГРАФИЯ



Описание Стройная, чуть ниже среднего роста.
У Роуз светлые рыжеватые волнистые волосы,
стрижка боб и сияющие зелёные глаза.
Она выглядит моложе своих лет.

Черты Умная и наблюдательная,
хотя люди часто её недооцени-
вают из-за юной внешности.

Идеалы и принципы

Травмы и шрамы

Значимые люди Её отец. Он всегда верил
в неё и вдохновлял достигать большего.

Фобии и мании

Важные места Медицинская школа Бостонского
университета. Большая честь быть принятой
в это знаменитое учебное заведение для женщин-
медиков.

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Блокнот, ручка и карандаш
Набор для вскрытия

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 10 \$
Наличные 70 \$
Активы 1750 \$

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный знайка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ½ 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**

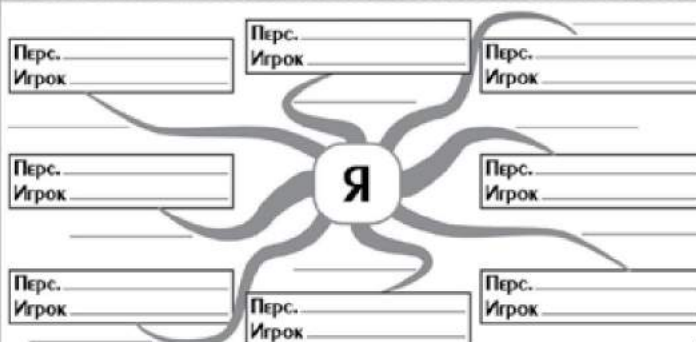
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**



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





Роуз Престон — отрада своего обожающего отца. А вот мать отдаёт предпочтение её младшим братьям и вовсе не уверена, что всё это образование не пройдёт для девочки впустую. Но Роуз и её отец знают, что это не так.

Всегда очарованная тем, как работает тело, Роуз изначально подумывала стать ветеринаром, но из-за хрупкого сложения и нелюбви к крупному скоту (особенно коровам) от этой мечты пришлось отказаться. Девушка размышляла не податься ли ей в медсёстры, что одобряла её мать, но отец настаивал, что она должна добиваться большего и поступить в Медицинскую школу Бостонского университета. Они с отцом были без ума от счастья, когда её приняли.

Роуз в восторге от учёбы и старается изо всех сил, чтобы её семья, особенно отец, могли ей гордиться. Она знает, что на ней лежит большая ответственность, как на первом человеке в семье, который поступил в университет, и намерена стать выдающимся врачом и приложить все силы на пользу общества.

