

Сыщик 1920-х

Имя Элеанор Вудс
Игрок Нет
Род занятий Профессор
Возраст 40 **Пол** Женский
Местожит. Аркхэм, Массачусетс
Место рожд. Бостон, Массачусетс

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	50	25 10	ЛВК	60	30 12	ИНТ Идея	70	35 14
ВЫН	60	30 12	НАР	40	20 8	МОЩ	50	25 10
ТЕЛ	50	25 10	ОБР Знания	80	40 16	Скорость	7	+1 -1



Навыки сыщика

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	60 12	<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)		<input type="checkbox"/> Уклонение (½ АВК)	50 10
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	70 14	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)		<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)		<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	45 9	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)		<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%)		<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%)	
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)		<input type="checkbox"/> Метание (20%)		<input type="checkbox"/> Психология (10%)	50 10	<input type="checkbox"/> Арабский	40 8
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)	50 10	<input type="checkbox"/> Механика (10%)		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	40 8	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)		<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)		<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)		<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР)	
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)		<input type="checkbox"/> Наука (01%)		<input type="checkbox"/> Слух (20%)		<input type="checkbox"/> Английский	80 16
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	50 Пустыня	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Средства (00%)	60 12	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	40 8	<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%)		<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)		<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	30 6	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	40 8	<input type="checkbox"/> _____	

ОРУЖИЕ

Бой

**Бонус
к урону**

Комп-
ЛЕКЦИЯ 0

УКЛО-
НЕНИЕ 50 25
10

БИОГРАФИЯ

ОПИСАНИЕ Белая женщина с сильно загорелой кожей, тёмными волосами и карими глазами. Носит элегантный юбочный костюм с блузкой с кружевным воротником и соломенным берет, выглядящий слегка неуместно в сочетании с остальными элементами её костюма.

ИДЕАЛЫ И ПРИНЦИПЫ Фортуна улыбается только тем, кто к этому готов.

ЗНАЧИМЫЕ ЛЮДИ Её старые друзья из Бостонской девятки. Быть может, Элеанор и оставила свои преступные дни позади, когда получила образование, но нет такой банды, из которой можно так просто взять и уйти.

ВАЖНЫЕ МЕСТА Бостон, город, который она зовёт домом.

ЦЕННОЕ ИМУЩЕСТВО Рукопись научной работы, над которой она трудится уже больше года. Элеанор надеется, что она принесёт ей академическое признание.

ЧЕРТЫ _____



ТРАВМЫ И ШРАМЫ _____

ФОБИИ И МАНИИ _____

МАГИЧЕСКИЕ КНИГИ, ЗАКЛИНАНИЯ, АРТЕФАКТЫ _____

ВСТРЕЧИ СО СВЕРХЪЕСТЬСТВЕННЫМ _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Элегантный юбочный костюм _____
с блузкой с кружевным _____
воротником, соломенный берет. _____
Тонкий портфель, содержащий _____
в себе рукопись научной _____
работы, смену нижнего белья _____
и туалетные принадлежности _____
первой необходимости. _____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ \$ 50

НАЛИЧНЫЕ \$ 300

АКТИВЫ \$ 30 000

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ И ХАРАКТЕРИСТИК

Уровень успеха:	Крах	Провал	Обычный	Трудный	Чрезвычайн.	Критич.
	100/96+	>навыка	≤навыка	½ навыка	½ навыка	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 $\geq \frac{1}{2}$ 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

Перс.
Игрок

Я

Сыщик 1920-х

Имя Эллери Вудс
Игрок Нет
Род занятий Профессор
Возраст 40 **Пол** Мужской
Местожит. Аркхэм, Массачусетс
Место рожд. Аркхэм, Массачусетс

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	50	25 10	ЛВК	60	30 12	ИНТ Идея	70	35 14
ВЫН	60	30 12	НАР	40	20 8	МОЩ	50	25 10
ТЕЛ	50	25 10	ОБР Знания	80	40 16	Скорость	7	+/-



НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)		<input type="checkbox"/> Уклонение (½ АВК)	50	25 10
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	70	35 14	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)		<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)		<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)		
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	45	22 9	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)		<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%)		<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%)	40	20 8
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)			<input type="checkbox"/> Метание (20%)		<input type="checkbox"/> Психология (10%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Арабский	
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Механика (10%)		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР)	80
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)			<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)		<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)		<input type="checkbox"/> Английский	40 16	
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)			<input type="checkbox"/> Наука (01%)		<input type="checkbox"/> Слух (20%)		<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Выживание (10%) Пустыня	50	25 10	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Средства (00%)	60	30 12	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	40	20 8	<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%)			<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	30 15 6	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	40	20 8	<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

Бой

**Бонус
к урону**

Комп-
ЛЕКЦИЯ 0

УКЛО-
НЕНИЕ 50 25
10

БИОГРАФИЯ

Описание Белый мужчина с сильно загорелой кожей, тёмными волосами, карими глазами и короткой аккуратно подстриженной бородой. Носит кепку газетчика, не слишком хорошо сочетающуюся с его элегантно скроенным костюмом-тройкой.

Идеалы и принципы Фортуна улыбается только тем, кто к этому готов.

Значимые люди Его старые друзья из Бостонской девятки. Быть может, Эллери оставил свои преступные дни позади, когда получил образование, но нет такой банды, из которой можно так просто взять и уйти.

Важные места Бостон, город, который он зовёт домом.

Ценное имущество Рукопись научной работы, над которой он трудится уже больше года. Эллери надеется, что она принесёт ему академическое признание.

Черты Любознателен и амбициозен.



Травмы и шрамы

Фобии и мании

Магические книги, заклинания, артефакты

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Костюм-тройка, кепка газетчика.

Тонкий портфель, содержащий в себе рукопись научной работы, смену нижнего белья и туалетные принадлежности первой необходимости.

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги \$ 50

Наличные \$ 300

Активы \$ 30 000

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристики

Уровень успеха:	Крах	Провал	Обычный	Трудный	Чрезвычайн.	Критич.
	100/96+	>навыка	≤навыка	½ навыка	¼ навыка	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 $\geq \frac{1}{2}$ 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

Перс.
Игрок

Я

Сыщик 1920-х

Имя _____
Игрок _____
Род занятий _____
Возраст _____ **Пол** _____
Местожит. _____
Место рожда. _____

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ		ЛВК		ИНТ ИДЕЯ	
ВЫН		НАР		МОЩ	
ТЕЛ		ОБР Знания		Скорость	

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

Временное безумие	Бессрочное безумие												Нач.		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	УДАЧА В СПОРТЕ, КЛУБЫ																		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
	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	П	ЧИКТЫ МАГНИ
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 АВК)	
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)		<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)		<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)		<input type="checkbox"/> Лазание (20%)		<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%)		<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)	
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (07%)		<input type="checkbox"/> Медицина (01%)		<input type="checkbox"/> Психоанализ (01%)		<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%)	
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)		<input type="checkbox"/> Метание (20%)		<input type="checkbox"/> Психология (10%)		<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%)		<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР)	
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)		<input type="checkbox"/> Наука (01%)		<input type="checkbox"/> Слух (20%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)		<input type="checkbox"/>		<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 (05%)		<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)		<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)		<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

Бой

Бонус к урону

Комп-
ЛЕКЦИЯ

УКЛО- НЕНИЕ

БИОГРАФИЯ

Описание _____

Черты _____



Идеалы и принципы _____

Травмы и шрамы _____

Значимые люди _____

Фобии и мании _____

Важные места _____

Магические книги, заклинания, артефакты _____

Ценное имущество _____

Встречи со сверхъестественным _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги _____

Наличные _____

Активы _____

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах	Провал	Обычный	Трудный	Чрезвычайн.	Критич.
	100/96+	>навыка	≤навыка	½ навыка	¼ навыка	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 $\geq \frac{1}{2}$ 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

Перс.
Игрок _____

Я