

Зов Ктулху

На север

“На север” — это приключение для настольной ролевой игры “Зов Ктулху” рассчитанное на 2-4 игроков и Хранителя.

Приключение написано для конкурса RPG-Кашевар 2023. Приключения ждут!

Описание

Легенды о неких тёплых землях, лежащих к северу, были известны давно. Например, в 1810 году про существование похожей земли заявлял известный путешественник Яков Санников. Спустя более ста лет в 1912 году к другому известному исследователю севера старшему лейтенанту Михаилу Арсентьевичу Рыжову в руки попадает некая древняя книга, в которой, судя по всему, указан маршрут к таким землям. Он в срочном порядке собирает экспедицию чтобы отправится на поиски этого места. Все дело в том, что в следующем году должно состояться празднование 300-летия дома Романовых и открытие новых земель стало бы хорошим подарком императору.

Однако из-за такой спешки и недостатка финансирования все это с самого начала выглядит не как тщательно спланированное мероприятие, а скорее походит на какую-то авантюру, исход которой непредсказуем. Тем не менее 27 августа 1912 года приобретенное Рыжовым судно, которое он назвал «Надеждой», выходит из порта Архангельска и отправляется навстречу своей судьбе...

Тема конкурса: Авантюра.

Использованные ключевые слова: гроза, древние, пингвины, надежда.

Источники вдохновения:

- Говард Филипс Лавкрафт «Хребты Безумия»;
- Легенда о земле Санникова;
- Экспедиция Г.Я. Седова к Северному Полюсу.

Автор: Кирилл Семаков

Сыщики оказываются участниками экспедиции Михаила Арсентьевича Рыжова по поиску неких земель на севере.

Основная мотивация для них — это конечно же деньги и слава, которые они могут получить если все увенчается успехом.

В конце приключения приведено несколько примеров готовых сыщиков, однако если игроки захотят создать собственных, то рекомендуемые профессии для них: ученый, охотник, моряк, врач, альпинист, путешественник.

Начало экспедиции

Сказать, что эта экспедиция была плохо подготовлена, это ничего не сказать. Старый списанный корабль, который так и не был до конца отремонтирован. Оставшиеся в трюме течи сильно беспокоили изначальную команду и в результате большая ее часть, включая капитана, его помощников и многих других отказалась плыть. Спешно пришлось набирать новую команду. На обученных ездовых собак не хватило денег и большую часть взятых с собой животных составляли отловленные на улицах Архангельска дворняги.

Спустя какое-то время после отплытия оказалось, что это еще не все. Запасы трески и солонины оказались почти полностью сгнившими и, когда их пытались хоть как-то приготовить, наполняли каюты и другие помещения «Надежды» ужасным смрадом от которого было очень сложно скрыться. Также выяснилось, что и многих других вещей тоже не достает: не найдено ни одного фонаря или лампы, отсутствуют чайники и походные кастрюли. Рыжов утверждает, что это все было заказано, но, судя по всему, не доставлено.

Примерно через две недели плавания судно попадает в сильный шторм, застав достаточно редкую в этих широтах грозу. Часть груза, находящегося на палубе, была плохо закреплена, в результате чего были потеряны две шлюпки и еще какая-то часть вещей.

Спустя еще пару недель корабль достиг непроходимых льдов и экипаж был вынужден встать на зимовку. Часть команды вместе с капитаном была отправлена обратно по льду с просьбами выслать припасы и уголь для экспедиции. Они так и не вернулись. Во время зимовки началось множество случаев цинги и других болезней. Цингой не заболела только малая часть экипажа, которая употребляла в пищу моржовое и даже собачье мясо, пила горячую медвежью кровь. Но большинство, в том числе и Рыжов, отказывались от этого.

Как только судно освободилось, было принято решение продолжать путь. Однако спустя пару дней судно снова уперлось во льды.

Эта часть не предусматривает каких-либо действий и нужна просто для того, чтобы описать состояние экспедиции, в которой участвуют персонажи игроков. Хранитель может немного разбавить эту часть и ввести несколько сцен, например:

- участие в подготовке корабля к отплытию (отбор собак, попытка убедить хотя бы часть изначальной команды остаться, набор новой команды и т.д.)

- Попытка спасти часть груза во время шторма или помочь пострадавшим морякам

- участие в охоте во время зимовки и питье крови медведя для защиты от цинги. Медведя сыщики могут добыть как сами, так и наткнуться на другую группу охотников, которые и посоветуют им этот способ. Персонажи, которые решатся на это должны будут пройти проверку РАС (0/1d3) и ТЕЛ, чтобы определить, насколько крепок их организм и смогут ли они заставить себя сделать это. Отказавшиеся заболевают и теперь все проверки физических характеристик совершают с помехой.

Путешествие по льду

Судно снова застряло во льдах. Прошло около месяца. Из-за недостатка топлива, внутренние помещения «Надежды» начинают покрываться льдом. Болезни среди экипажа

все усиливаются. Рыжов с каждым днем все мрачнее и почти не выходит из своей каюты. Те, кто его видят, говорят, что он постоянно изучает какую-то древнюю книгу. В один из дней он наконец собирает весь экипаж и объявляет, что он с небольшой командой отправляется дальше на собаках, а все остальные остаются ждать пока льды снова не ослабнут.

С этого момента и начинается основная часть приключения. Сперва персонажам необходимо подготовиться к путешествию, это может включать в себя:

- отбор из оставшихся собак наиболее здоровых и подходящих к путешествию, а также распределение их по упряжкам. (проверки **медицины**, **обращения с животными** или **науки(зоология)**). При неудаче броски на управление упряжкой в дальнейшем будут совершаться с помехой. Упряжка вмещает максимум двух человек, поэтому персонажам надо определиться кто будет ей управлять, а кто поедет пассажиром. В любом случае кто-то должен будет управлять упряжкой Рыжова, так как он достаточно сильно ослабел от болезни.

- сбор необходимых в дороге вещей и припасов (медикаменты, дополнительное оружие, еда) – любые проверки на усмотрение Хранителя и в зависимости от идей игроков

Также сыщики могут заинтересоваться книгой и попробовать узнать, что в ней. Для этого надо пройти трудную проверку любого социального навыка, чтобы убедить начальника экспедиции показать ее. Другой вариант - каким-либо образом отвлечь Рыжова и изучить книгу проникнув в его каюту. В этом случае пройдя проверку **внимания** можно обнаружить скрытый в столе начальника запертый ящик, открыв который (проверка **ловкости рук** или любого другого подходящего навыка) можно изучить книгу.

Сама по себе книга представляет собой очень старый фолиант из черной кожи, страницами которого являются тонкие таблички из неизвестного материала, на которых что-то написано на неизвестном языке, состоящем из точек разных размеров.

Также книга содержит некоторое количество иллюстраций, на которых среди прочего изображена карта смутно похожая на те земли, где сейчас находятся персонажи. Трудная проверка **Науки(география)** дает понять, что это карта очень далеких времен, когда острова и континенты имели совсем другие очертания. На некоторых табличках можно обнаружить явно куда более поздние надписи на латыни, сделанные поверх текста. Пройдя проверку **Иностраннх языков (латынь)**, персонажи могут понять, что это расчеты положения и комментарии неизвестного автора о местонахождении неких «цветущих земель» и они примерно сходятся с целью маршрута экспедиции.

Те персонажи, которые читали книгу должны пройти проверку **РАС (0/1d4)** и в случае провала также получают непреодолимое желание достичь описанного в тексте места.

После всего этого персонажи вместе с Рыжовым отправляются в путь. Из-за болезни ему с каждым днем становится все хуже. Путь до финальной точки этого приключения займет у сыщиков примерно две недели, во время которых с ними случаться следующие события (можно использовать в любом порядке):

1. Начинает усиливаться ветер и спустя буквально пару минут сыщики оказываются в центре жуткой метели.

Видимость почти нулевая, но разбить лагерь в том месте, где они сейчас находятся не получится, необходимо добраться до места, где можно будет укрыться и не потерять друг друга в процессе.

В этой сцене можно использовать любые проверки подходящие к ситуации для попыток не упустить друг друга из виду (**внимание**, **слух** и т.д.), для управления упряжкой (**верховая езда** или **обращение с животными**), и любыми другими. Каждый персонаж должен пройти хотя бы одну.

Если все персонажи из одной упряжки провалили свои проверки, то они отстают от остальных, теряются и должны пройти проверку **РАС (1d3/1d6)**.

Когда пурга утихнет, то они или остальная группа могут воспользоваться

сигнальным пистолетом или каким-либо другим способом найти друг друга, особых проблем это вызвать не должно.

2. Во время одной из ночевок, сыщики, успешно прошедшие проверку **слуха**, замечают, что собаки ведут себя странно. Подойдя к ним поближе, они могут заметить где-то метрах в ста белого медведя, который постепенно приближается к лагерю. Медведь очень голоден, поэтому просто отпугнуть его не получится, и придется отбиваться. Однако до первого полученного ранения он будет скорее заинтересован собаками, чем сыщиками.

Если же все сыщики провалили проверку слуха, то они поймут, что что-то не так, только в тот момент, когда медведь уже доберется до собак. В этом случае им возможно придется решать какую часть вещей оставить, чтобы без проблем перемещаться на оставшихся животных.

3. Во время пути сыщики могут обнаружить остатки странных каменных конструкций, проглядывающие из-под снега или льда, успех в проверке **Археологии** или любой подходящей **Науки**, может показать, что это явно какие-то древние рукотворные сооружения, однако кому они принадлежат и откуда вообще взялись в таких местах остается загадкой. Можно использовать эту сцену несколько раз, увеличивая количество обнаруженных конструкций.

4. Собаки останавливаются у какого-то неприметного снежного холмика и начинают его обнюхивать, если раскопать это место, то можно обнаружить замерзший труп подозрительно легко одетого для этих мест человека, все тело которого покрыто какими-то странными ожогами, как будто от кислоты. Проверка **медицины** или **науки(биология)** может показать, что он лежит здесь уже как минимум лет 20. Чрезвычайная проверка **чтения следов** покажет, что он похож двигался с той стороны куда вы направлялись. При трудной проверке **внимания** можно заметить, что у него из кармана торчит лист бумаги. Немного повозившись так как тело покрыто коркой льда (проверка **ловкости рук**), можно извлечь ее и обнаружить что там

изображена карта похожая на ту, что вы видели в книге Рыжова.

Убежище старцев

Вы продолжаете свое путешествие сквозь эту белую пустыню. Михаил Арсентьевич совсем плох, он уже практически не встает и только бормочет о том, что цель уже близка и надо продолжать путь. Надо принимать решение о том продолжать ли экспедицию или возвращаться обратно. Но сперва необходимо найти подходящее место для ночлега.

Сыщики сквозь проносющийся снег замечают вдали какие-то возвышенности (можно попросить пройти проверку **внимания**). Если они доберутся до них, то там можно будет разбить удобный лагерь.

Приблизившись, сыщики обнаруживают череду нескольких крупных холмов. Из самого большого из них выступает некая прямоугольная конструкция, сильно выделяющаяся на фоне остального пейзажа. Подобравшись ближе, можно понять, что она сделана из того же материала что и встреченные ранее развалины. Судя по всему, большая часть этого сооружения скрывается где-то внутри холма.

Ничего напоминающего вход при осмотре обнаружить не удастся, однако успешная проверка **внимания** позволяет найти небольшой разлом в стене, почти полностью засыпанный снегом.

Второй путь попасть внутрь, это забраться на верх этого сооружения (проверка **лазания**) где можно обнаружить небольшое снежное возвышение, под которым можно обнаружить незапертый люк.

Попав внутрь, сыщики оказываются в большом просторном зале (№1 на карте).

№1. Зал

Просторный зал с высоким потолком, на юге находится лестница наверх, ведущая к

люку на крышу, в одном месте у восточной стены лежит снег, там скрывается трещина ведущая наружу. В северной стене имеется два прохода по бокам и огромные ворота по центру. Зал отделан темным матовым камнем и тускло освещен, хотя никаких источников света не видно.

Если попытаться открыть люк навверх изнутри, то необходимо пройти трудную проверку **СИЛ**, чтобы преодолеть сопротивление снега, лежащего на крыше.

Ворота по центру заперты, при осмотре можно обнаружить две круглых ниши в каждой из створок.

Над каждым из боковых проходов прикреплена металлическая табличка. На этих табличках имеются записи на том же языке, который сыщики могли видеть в книге Рыжова и некоторое количество пиктограмм. При помощи проверки **Археологии** кто-то из сыщиков может понять, что некоторые из них похожи на египетские иероглифы, которые он когда-то видел. На табличке над левым проходом можно опознать знаки, которые обозначают «хранилище» и «книга», над правым – «сон»

Когда сыщики получают диски из зоны №2 они смогут поместить их в ниши на воротах и тогда створки с глухим щелчком разъедутся в стороны. Будет открыт проход в зону №4

№2. Библиотека

Левый коридор внезапно прерывается нагромождением камней и льда, видимо здесь когда-то случился обвал, однако наверху виднеется небольшая щель, в которую может протиснуться человек (проверка **лазания**).

Преодолев препятствие, сыщики оказываются в круглом помещении с голыми стенами с отступом примерно в 1,5 метра от которых полукругом стоят стеллажи с книгами, такого же вида, как и та, что они видели у Рыжова, и различными предметами.

В самом центре находится постамент, на котором лежит еще одна книга и два

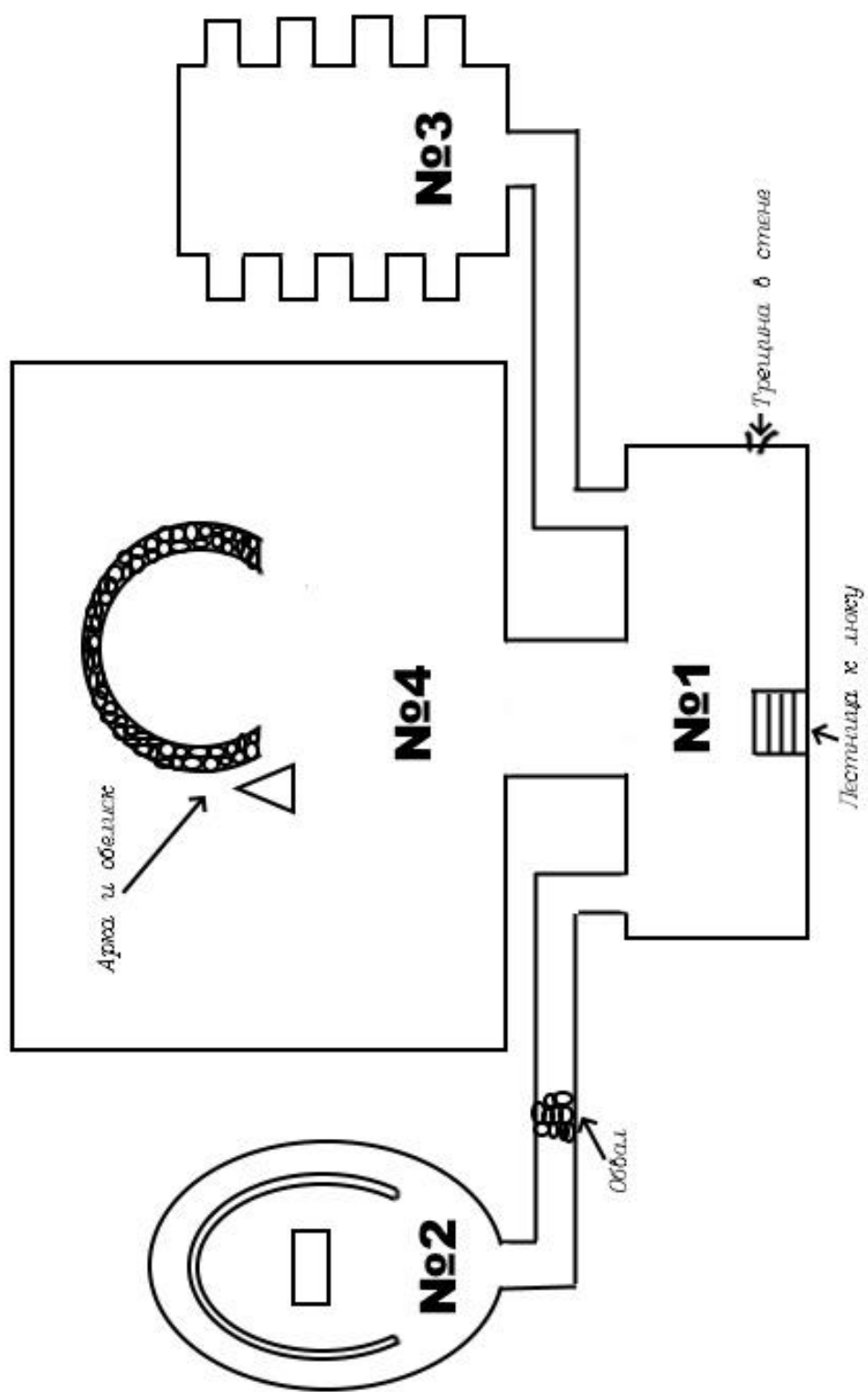
металлических диска, по размерам подходящих к нишам в воротах в зоне №1.

Если сыщики решат изучить книгу на постаменте, то они могут обнаружить в ней кроме того же языка, который они уже не раз видели, некоторое количество изображений. На одном из них странное существо бочкообразной формы с крыльями и щупальцами снизу, а также, судя по всему, головой, напоминающей морскую звезду, только с большим количеством лучей, прикасается одним из своих щупалец прикасается к некому треугольному обелиску. На другом несколько таких же созданий стоят перед большой круглой аркой. Последнее показывает, как эти же существа, выходят из подобной арки, но уже в каком-то другом месте, покрытом буйной растительностью.

Если же сыщики захотят осмотреть другие книги, то пройдя проверку **работы в библиотеке** они могут обнаружить книгу в которой написано несколько строк на неизвестном языке, который тем не менее они могут хотя бы прочесть, даже не понимая смысла. На иллюстрации размещенной рядом изображено некое существо похожее на человека с головой, напоминающей осьминога направившее руку на уже знакомое создание с крыльями, которое, судя по всему, лишилось всей жидкости в теле. Это заклинание **Иссушения**.

№3. Усыпальница

За этим коридором находится прямоугольное помещение центр которого заполнен различными обломками. В каждой из боковых стен расположено по 4 ниши содержимое которых не видно от входа. Если сыщики подойдут посмотреть, что внутри, то обнаружат там тех же существ изображения которых были в книгах в зоне №2. Единственное отличие в том, что у них отсутствует та часть, которая предположительно является головой. Это останки Старцев, которые когда-то здесь проживали (проверка **РАС 0/1d6**).



№4. Портал

За воротами находится огромное помещение, дальние стены и потолок теряются где-то в темноте. На расстоянии примерно метров в 30 от входа, видна каменная арка около 7 метров в высоту, очень похожая на ту которую сыщики видели в книге. Рядом находится и каменный обелиск треугольной формы.

На обелиске если к нему подойти видно углубление в форме звезды похожее на концы щупалец существ из зоны №3. Если приложить щупальце старца к обелиску, то в арке откроется портал, который пропадает спустя пару секунд после того, как щупальце будет убрано от камня.

Примерно через 10 минут после того, как сыщики подойдут к арке и обелиску, либо как только будет активирован портал, они услышат странные трубные звуки «Текели-Ли! Текели-Ли!» и откуда-то сверху свалится огромное существо похожее на сгусток темной слизи, с гигантским количеством темно-зеленых глаз и торчащими во все стороны щупальцами.

Это шоггот (проверка РАС 1d6/1d20). С этого момента начинается финал приключения и каким он будет зависит от того, что предпримут сыщики.

Финал

Первый вариант

Сыщики принимают бой с шогготом. Скорее всего они погибнут в этом противостоянии, однако если им удастся победить или они решат изменить план, то можно перейти к остальным вариантам.

Второй вариант

Сыщики уклоняются от атак шоггота (любые подходящие к ситуации проверки) и бегут из этого сооружения туда откуда они пришли.

У них получится добраться до корабля, но за каждого погибшего в процессе участника этого похода они получают 1d10 урона рассудку, как минимум один куб урона будет получен так как большого Рыжова скорее всего придется бросить там в любом случае.

Третий вариант

Если у сыщиков есть все необходимое, то они могут активировать портал и бежать в него. У сыщика, который держит щупальце старца как раз хватит времени чтобы прыгнуть в портал до того, как он закроется.

Пройдя через портал, сыщики окажутся на ровном снежном плато, где-то вдали они увидят темные фигуры, которые движутся в их сторону. Дождавшись их, либо приблизившись самостоятельно сыщики увидят, что это небольшая стая крупных пингвинов.

Это означает что они оказались на другой стороне земного шара, в Антарктиде. Как только сыщики осознают, что произошло они проходят проверку РАС (1d6/2d10). Дальнейшую судьбу сыщиков Хранитель может определить самостоятельно.

Персонажи хранителя

Михаил Арсентьевич Рыжов

36 лет, начальник экспедиции

СИЛ 70 **ВЫН** 60 **ТЕЛ** 75
НАР 60 **ОБР** 60 **ЛВК** 55
ИНТ 65 **МОЩ** 65 **РАС** 30 **ПЗ:** 16

Бонус к урону: +1d4

Комплекция: 1 **Скорость:** 7

Бой:

Атак за раунд: 1

Ближний бой 70% (35/14)

Урон: 1d3 + БкУ

Стрельба: Револьвер 50% (25/10)

Урон: 1d10 + 2

Навыки: Выживание (север) 50%,
Ориентирование 45%, Внимание 50%,
Чтение следов 30%, Верховая езда 40%,
Иностранный язык (латынь) 60%

Черты: Самоуверенный, смелый,
целеустремленный. Во время болезни
становится все более замкнутым и
нелюдимым.

Белый медведь

СИЛ 100 **ВЫН** 65 **ТЕЛ** 100
ЛВК 50 **МОЩ** 50 **ПЗ:** 16

Бонус к урону: +2d6

Комплекция: 3 **Скорость:** 12

Бой:

Атак за раунд: 2

Ближний бой 40% (20/8)

Урон: 1d6 + БкУ

Навыки: Лазание 30%, Слух 75%,
Нюх 70%

Шоггот

СИЛ 315 **ВЫН** 210 **ТЕЛ** 420
ЛВК 15 **ИНТ** 35 **МОЩ** 50 **ПЗ:** 63

Бонус к урону: +8d6

Комплекция: 9

Скорость: 10 (перекачивание)

Бой:

Атак за раунд: 2

Ближний бой. В бою шоггот занимает площадь 5x5 метров и способен, когда пожелает выпускать из тела щупальца, лапы с когтями и любые другие конечности, которыми можно раздавить противника. Тех, кому не повезло попасть под атаку шоггота он может поглотить.

Поглощение. Каждого поглощаемого человека шоггот атакует отдельно. Жертва должна пройти встречную проверку **СИЛ** – при провале ее разрывает на части. Если шоггот атакует больше одной цели он делит свою **СИЛ** между ними.

Персонажи, запертые внутри черной туши шоггота, могут контратаковать только в те раунды, когда они выбросили на 1d100 не более своей **СИЛ**. Пока жертва находится внутри шоггота она каждый раунд теряет количество пунктов здоровья равное его бонусу к урону. При этом поглощенный чувствует, что его пронзают, сдавливают и разрывают на части. Шоггот может поглотить любое число противников, пока их суммарное **ТЕЛ** не превысит его собственное.

Ближний бой 70% (35/14)

Урон: БкУ либо шоггот может поглотить цель.

Броня: нет. Атаки огнем и электричеством наносят шогготу лишь половину урона. Физическое оружие вроде пистолетов и ножей наносит только по 1 пункту урона за попадание. Шоггот регенерирует 2 ПЗ за раунд.

Потеря рассудка: 1d6/1d20 при виде шоггота.

Заклинания

Иссушение

Стоимость: Количество рассудка и пунктов магии варьирует.

Время сотворения: мгновенно.

Мощное боевое заклинание, наносящее цели физический урон. Заклинатель вкладывает в него желаемое количество пунктов магии и теряет рассудок в размере половины от этого числа. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен победить цель во встречной проверке **МОЩ**. При успехе заклинателя на цель обрушивается ужасающий поток энергии, от которого плоть чернеет и усыхает. Цель теряет по 1 ПЗ за каждый вложенный в заклинание пункт магии.

СЫЩИК 1920-х

Имя АЛЕКСЕЙ МЕЛЬНИКОВ
 Игрок _____
 РОД ЗАНЯТИЙ Фотограф
 Возраст 28 Пол М
 Местожит. Санкт-Петербург
 Место рожд. Москва

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ **50** $\frac{25}{10}$ ЛВК **50** $\frac{25}{10}$ ИНТ **60** $\frac{30}{12}$
 ИДЕЯ
 ВЫН **50** $\frac{25}{10}$ НАР **70** $\frac{35}{14}$ МОЩ **65** $\frac{32}{13}$
 ТЕЛ **40** $\frac{20}{8}$ ОБР **60** $\frac{30}{12}$ Знания Скорость **9** $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА **Мак 9 ПЗ** ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ **65** *Макс.* БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07

ПУНКТЫ ЗАСОРЫ	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 **Мак 13 ИМ**

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	
	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%) 30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК) 25 $\frac{12}{5}$
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%) 25 $\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%) 25 $\frac{12}{5}$	<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%) 30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Плавание (20%)	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (05%) 35 $\frac{17}{7}$	<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%) 20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Взлом (01%) 40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Внимание (25%) 50 $\frac{25}{10}$	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%) 40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) русский 60 $\frac{30}{12}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%) 30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/> Обращение с животными 5 $\frac{2}{1}$
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/> Химия	Средства (00%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%) 40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%) 40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%) 60 $\frac{30}{12}$	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Фотография 55 $\frac{27}{11}$	<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%) 40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/>

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	25	12	5	1d3 + БкУ	-	1	-	-
Револьвер	40	20	8	1d8	15	1(3)	6	99
Сигнальный пистолет	40	20	8	1d10 + 1d3(горение)	20	1/2	1	99
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Бой

БОНУС К УРОНУ **none**

КОМПЛЕКЦИЯ **0**

УКЛО-НЕНИЕ **25** $\frac{12}{5}$

БИОГРАФИЯ



Описание Среднего роста, миловидный, утонченный

Черты брезглив, без крайней нужды не будет выполнять любую грязную работу

Идеалы и принципы Каждый должен заниматься своим делом

Травмы и шрамы

Значимые люди Невеста Анастасия, он надеется что участие в этой экспедиции принесет ему достаточно денег, чтобы сыграть свадьбу

Фобии и мании

Важные места

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество Портрет Анастасии, который он носит в медальоне на шее

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Комплект теплой одежды

Сигнальный пистолет

Револьвер

Фотоаппарат со штативом

Набор реактивов для проявки

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги

Наличные

Активы

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 $\geq \frac{1}{2}$ максимальных ПЗ от одной атаки

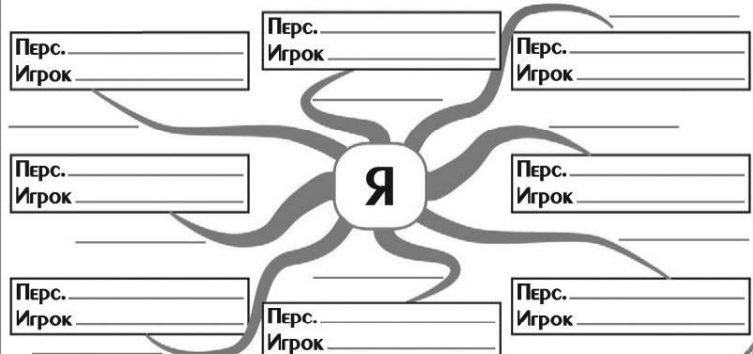
0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

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



СЫЩИК 1920-х

Имя Сомов Егор
 Игрок _____
 РОД ЗАНЯТИЙ Моряк
 Возраст 23 Пол М
 Местожит. Архангельск
 Место рожд. Архангельск

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ **60** $\frac{30}{12}$ ЛВК **70** $\frac{35}{14}$ ИНТ **50** $\frac{25}{10}$
 ИДЕЯ
 ВЫН **80** $\frac{40}{16}$ НАР **50** $\frac{25}{10}$ МОЩ **50** $\frac{25}{10}$
 ТЕЛ **60** $\frac{30}{12}$ ОБР **45** $\frac{22}{9}$ Знания Скорость **8** $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА **14** ПЗ ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ **50** Макс. БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07

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

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

МА **10** М

УДАЧА ОТВЕРЛУСЬ 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 (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	50 $\frac{25}{10}$
<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%) ЛОДКА	<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)	50 $\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	<input type="checkbox"/> Плавание (20%)	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)	25 $\frac{12}{5}$
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)	40 $\frac{20}{8}$
<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%)	<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%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) русский	45 $\frac{22}{9}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/> Обращение с животными	30 $\frac{15}{6}$
<input type="checkbox"/> Выживание (10%) море	<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"/>	60 $\frac{30}{12}$
<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"/>	50 $\frac{25}{10}$

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	50	25	10	1d3 + БкУ	-	1	-	-
Кастет	50	25	10	1d3 + 1+ БкУ	-	1	-	-
Карабин	70	35	14	2d6 + 1	90	1(2)	10	97
Сигнальный пистолет	30	15	6	1d10 + 1d3(горение)	20	1/2	1	99

Бой

БОНУС К УРОНУ **none**
 КОМПЛЕКЦИЯ **0**
 УКЛОНЕНИЕ **50** $\frac{25}{10}$

СЫЩИК 1920-х

Имя Крюков Кирилл Тимофеевич
 Игрок _____
 РОД ЗАНЯТИЙ Врач (ветеринар)
 Возраст 35 Пол м
 Местожит. Санкт-Петербург
 Место рожд. Санкт-Петербург

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ 50 ²⁵/₁₀ ЛВК 50 ²⁵/₁₀ ИНТ ИДЕЯ 80 ⁴⁰/₁₆
 ВЫН 60 ³⁰/₁₂ НАР 50 ²⁵/₁₀ МОЩ 40 ²⁰/₈
 ТЕЛ 60 ³⁰/₁₂ ОБР Знания 76 ³⁸/₁₅ Скорость 7 ⁺¹/₋₁



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА 12 ТЗ ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ 40 МАКС. БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07

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

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 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

МАГ 8 ПМ

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

Зов Ктулху

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	25 ¹² / ₅
<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 (05%)	<input type="checkbox"/> Медицина (01%)	<input type="checkbox"/> Психоданализ (01%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. латынь (01%)	30 ¹⁵ / ₆
<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%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) русский	76 ³⁸ / ₁₅
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%) биология	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/> Обращение с животными	50 ²⁵ / ₁₀
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/> фармакология	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

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	25	12	5	1d3 + БкУ	-	1	-	-
Револьвер	30	15	6	1d8	15	1(3)	6	99
Скальпель	25	12	5	1d4 + БкУ	-	1	-	-

Бой

БОНУС К УРОНУ none
 КОМПЛЕКЦИЯ 0
 УКЛО-НЕНИЕ 25 ¹²/₅

БИОГРАФИЯ



Описание Высокий, худощавый, всегда начисто выбрит.

Черты Несмотря на свою профессию не очень любит животных.

Идеалы и принципы Ради близких ему людей готов на любые поступки

Травмы и шрамы _____

Значимые люди Начальник экспедиции Рыжов Михаил Арсентьевич, с которым они являются друзьями детства

Фобии и мании _____

Важные места _____

Магические книги, заклинания, артефакты _____

Ценное имущество _____

Встречи со сверхъестественным _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Комплект теплой одежды _____
 Скальпель _____
 Револьвер _____
 Походная аптечка (для людей) _____
 Набор лекарств для животных _____

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	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 ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки

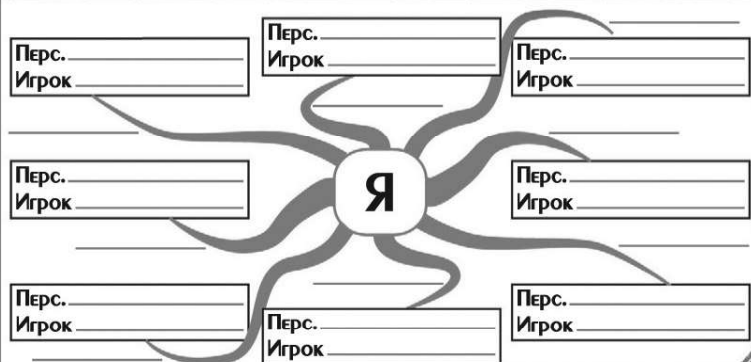
0 ПЗ и нет серьёзной раны = **Без сознания**

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 Шукин Макар Ильич
 Игрок _____
 Род занятий Охотник
 Возраст 41 Пол м
 Местожит. Архангельск
 Место рожд. -

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ **55** $\frac{27}{11}$ ЛВК **50** $\frac{25}{10}$ ИНТ **50** $\frac{25}{10}$
 ИДЕЯ
 ВЫН **60** $\frac{30}{12}$ НАР **35** $\frac{17}{7}$ МОЩ **80** $\frac{40}{16}$
 ТЕЛ **70** $\frac{35}{14}$ ОБР **50** $\frac{25}{10}$ Знания Скорость **6** $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА **13** ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ **80** МАКС. БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07

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

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

МА **16** ИМ

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 (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	25	$\frac{12}{5}$
<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%)	40	$\frac{20}{8}$
<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"/> Психоданализ (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%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	45	$\frac{22}{9}$	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) русский
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%) Зоология	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	30	$\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Обращение с животными
<input type="checkbox"/> Выживание (10%) север	<input type="checkbox"/>	Средства (00%)			
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	20	$\frac{10}{4}$	
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	70	$\frac{35}{14}$	
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%)	<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)			
			50	$\frac{25}{10}$	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	25	12	5	1d3 + БкУ	-	1	-	-
Тесак	25	12	5	1d4 + 2 + БкУ	-	1	-	-
Ружье	70	35	14	2d6 + 1	90	1(2)	10	97

Бой

БОНУС К УРОНУ **+104**
 КОМПЛЕКЦИЯ **+1**
 УКЛО-НЕНИЕ **25** $\frac{12}{5}$

СЫЩИК 1920-х

Имя Виноградов Николай Григорьевич
 Игрок _____
 РОД ЗАНЯТИЙ Ученый
 Возраст 52 Пол м
 Местожит. Москва
 Место рожд. Тверь

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ **45** $\frac{22}{9}$ ЛВК **50** $\frac{25}{10}$ ИНТ **70** $\frac{35}{14}$
 ИДЕЯ
 ВЫН **50** $\frac{25}{10}$ НАР **40** $\frac{20}{8}$ МОЩ **60** $\frac{30}{12}$
 ТЕА **55** $\frac{27}{11}$ ОБР **89** $\frac{44}{17}$ Знания Скорость **5** $\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА	Ма10ТЗ	ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ	БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ	60	Макс.	БЕЗУМИЕ	01 02 03 04 05 06 07	РАССУДОК			
ПУНКТЫ ЗАСОРОВЫ	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	Ма12ИМ	00 01 02 03 04		ПУНКТЫ МАГИИ		
	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	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						
	06 07 08 09 10	11 12 13 14 15	16 17 18 19 20	05 06 07 08 09	10 11 12 13 14					15 16 17 18 19	20 21 22 23 24
	11 12 13 14 15	16 17 18 19 20									

Зов Ктулху

УДАЧА	08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	УДАЧА ОТВЕРНУЛАСЬ	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 (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)		<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	25 $\frac{12}{5}$
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	60 $\frac{30}{12}$	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)		<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	25 $\frac{12}{5}$	<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"/> Психоданализ (01%)		<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Латынь	60 $\frac{30}{12}$
<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%)	50 $\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	50 $\frac{25}{10}$	Мифы Ктулху (00%)		<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) русский	89 $\frac{44}{17}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)		<input type="checkbox"/> Наука (01%) География	55 $\frac{27}{11}$	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Обращение с животными	20 $\frac{10}{4}$
<input type="checkbox"/> Выживание (10%) север	25 $\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> Метеорология	40 $\frac{20}{8}$	Средства (00%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Геология	40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	25 $\frac{12}{5}$	<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%)	50 $\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)		<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	25	12	5	1d3 + БКУ	-	1	-	-
Сигнальный пистолет	25	12	5	d10 + 1d3(горение)	20	1/2	1	”

Бой

БОНУС К УРОНУ	none
КОМПЛЕКЦИЯ	0
УКЛО-НЕНИЕ	25 $\frac{12}{5}$

БИОГРАФИЯ



Описание Седой, с редкими волосами и неаккуратной бородой, носит очки в толстой оправе

Черты любит долгие пространные разговоры на темы своих научных изысканий, рассеян

Идеалы и принципы абсолютный пацифист, не приемлет оружия

Травмы и шрамы _____

Значимые люди Руководитель кафедры, Николай хочет по результатам экспедиции опубликовать несколько значимых работ и занять его место

Фобии и мании _____

Важные места _____

Магические книги, заклинания, артефакты _____

Ценное имущество Образец породы с первой геологической практики

Встречи со сверхъестественным _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Комплект теплой одежды _____

Сигнальный пистолет _____

Планшет с бумагой и чертежные инструменты _____

Сумка с приборами для измерений и взятия образцов _____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги _____

Наличные _____

Активы _____

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

