

Зов Ктулху

ТУМАНЫ ОСТРОВА САН-КРИСТОБАЛЬ



НРИ-Кашевар, лето 2024 г.

Туманы острова Сан-Кристобаль

Сценарий для игры «Зов Ктулху» VII редакция.

Правила «Зов Ктулху. Книга Хранителя» пер. Мир Хобби.

Авторы: Ярослав Федосов, Кристиана Денисенко.

Редактор и корректор: Ярослав Федосов.

Дизайн и вёрстка: Кристиана Денисенко.

Для оформления документа использовались материалы из платной версии платформы графического дизайна Canva Pro.

На архипелаге Соломоновых островов потерпел крушение пассажирский пароход Discoverer. Спасти удалось лишь нескольким сыщикам-пассажирам – на обломках судна их вынесло к берегам таинственного острова Сан-Кристобаль. Здешний край, как и его обитатели, таит множество угроз. Взять хотя бы тот густой туман, что появляется в окрестностях по ночам, наполняя всё вокруг мистическими песнями и рыбьим смрадом.

***От авторов:** При создании сюжета мы вдохновлялись мифологией Соломоновых островов – нас поразило сходство местных чудовищ с глубоководными, так что было решено сделать их одним из центральных элементов истории. Хотя сценарий был создан специально для конкурса, он уже успел пройти «испытание боем» и получил положительные отзывы независимой группы игроков. Надеемся, он понравится и вам!*

Тема «НРИ-Кашевар лето-2024»: туман.

Ключевые слова: [батарея](#), свод, молния, подборник, ложе.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	стр. 3
Предыстория	стр. 4
Персонажи	стр. 5
Ход событий	стр. 5
Мотивы сыщиков	стр. 6
Локации	стр. 7
Финал	стр. 12
Чудовища	стр. 13
Материалы	стр. 14

ТУМАНЫ ОСТРОВА САН-КРИСТОБАЛЬ

Посвящается Роберту Б. Уайди

«Новичку, незнакомому с жизнью вдали от цивилизации, Соломоновы острова могут показаться сущим адом. Там до сих пор свирепствует тропическая лихорадка, и дизентерия, и всякие кожные болезни; воздух там насквозь пропитан ядом, который, просачиваясь в каждую царапину и ссадину, превращает их в гноящиеся язвы, так что редко кому удастся выбраться оттуда живым, и даже самые крепкие и здоровые люди зачастую возвращаются на родину жалкими развалинами».

Джек Лондон, «Страшные Соломоновы острова» 1911 г.

Введение

«Туманы острова Сан-Кристобаль» – это короткое приключение, действие которого разворачивается в ноябре 1912 года на одном из Соломоновых островов. Пассажирский пароход Discoverer терпит крушение, задев бортом неотмеченный на картах риф. Несколько пассажиров выносит на обломках судна к скалистым берегам таинственного острова, где героям предстоит столкнуться с чередой неестественных и ужасных событий.

Сценарий предназначен для группы от 2 до 5 сыщиков. Предполагается, что игроки будут использовать листы сыщиков из этой книги. Если игроки захотят создать своих персонажей, позаботьтесь о том, чтобы хотя бы один из них взял навики **Креольский язык** и **Ближний бой**. Сыщики окажутся втянуты в события сюжета с первого дня пребывания на острове. Всего они проведут там четыре ночи, после чего всё кончится и судьбы их будут предрешены. Хорошей игры!

Предыстория

Сотни лет назад на острове Сан-Кристобаль произошла затяжная кровопролитная война местных племён. Многочисленные жертвы породили на свет адаро – опасных рыболовцев, созданных из злой части человеческих душ.

Когда предводитель адаро, морской бог Нгориеру, собрался поработить весь человеческий род, взывая к ненависти своих верноподданных, объединённые общей бедой вожди четырёх племён заточили врага в магическую тюрьму под священным холмом ВариВари.

Пока Нгориеру спит на своём **ложе**, защитный туман не даёт смертным покинуть остров. По воли Старейшего Шамана, призвавшего на земли потусторонний туман, потомки воинов должны неустанно стеречь сон Нгориеру, защищая остальной мир от неминуемой гибели. Чтобы смертные не забыли о своём бремени, по всему острову расставлены столпы с правилами на креольском языке, которые должно соблюдать:

★ **Не проливай кровь**, и не встанет Нгориеру злобный, и не погрузит мир во тьму морскую.

★ **Не блуждай в ночи**, и не тронут тебя адаро опасные, не утащат к себе в пасти смрадные.

★ **Не снимай обереги**, и жилище в безопасности будет, и плоть твоя.

С тех пор местные аборигены, как и пришлые искатели лучшей жизни, обречены провести на острове остаток дней без возможности его покинуть. От адаро их защищают обереги на домах и неукоснительное следование **своду** законов острова.

Так было раньше...

До того дня, когда близ острова Сан-Кристобаль потерпело крушение пассажирское судно. Десятки людей исчезли в морской пучине, накормив телами голодных до плоти адаро. Лишь несколькими смертным чудом удалось спастись. Надолго ли?



Персонажи

Адам Тёрнер – глава британского поселения, авторитетный, властный и практичный человек.

Энди Тёрнер – десятилетний сын Адама, непоседливый мальчуган.

Юджин Джин Хопкинс – местный рыбак, добрый и отзывчивый старик, есть проблемы с алкоголем.

Хью Марлоу – старый мнительный вояка, не любит дикарей, следит за исправностью береговой **батареи**.

Номба – вождь племени, сильный и мудрый мужчина, **поборник** законов острова и хранитель преданий.

Уильям Блейк – молодой художник-отшельник, хилый и тревожный, живёт обособленно от окружающих.

Какамора – тихоокеанские гномы с длинными когтями и разноцветной кожей, живут в пещерах и любят воровать человеческий скарб.

Адаро – рыболоды, появляются на острове по ночам, игнорируют дома и людей с берегами.

Нгориеру – предводитель адаро, заточённый в темнице под холмом.

ХРАНИТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ ОПАСНОСТИ АДАРО

Адаро – злобные человекоподобные морские духи из мифологии Соломоновых островов. За ушами у них – жабры, на спине – акулий плавник, а из головы торчит шип, как у меч-рыбы. Для передвижения по суше адаро используют ливни и туман. Они опасны для людей. Могут убить человека ударом морского ежа или ядовитой рыбы. При этом адаро любят посещать людей во снах, обучая их своим песням и танцам.

Ход событий

15 ноября 1912 года. Раннее утро. Сыщики обнаруживают себя на диком пляже в окружении обломков судна. К счастью, их быстро находит Джин и приводит в британское поселение.

Первая ночь. Незадолго до заката Джин приходит домой навеселе, не замечая, что с входной двери падает защитный оберег. В эту же ночь в дом рыбака проникают адаро, зверски убивая старика ударами морских ежей в шею. Тело Джина бесследно исчезает в густой пучине джунглей.

Вторая ночь. Нгориеру набирает силу, но пока напрямую не заявляет о себе. После заката адаро приходят в поселение и проникают в сны людей, заставляя их извиваться в танце и напевать забытые мотивы на языке Древних. Большинство поселенцев находится в глубоком состоянии сомнамбулизма. Но есть и те, кто не спит, с ужасом наблюдая за тенями снаружи. Например, Энди.

Третья ночь. Одержимый шёпотом Нгориеру и собственными безумными видениями, Уильям Блейк врывается в поселение и срывает защитные обереги с нескольких ближайших домов. Начинается кровавая охота, в результате которой хищные адаро убивают нескольких человек.

Если к этому времени художник будет уже мёртв, вместо него это сделает Хью Марлоу в приступе параноидального бреда, усиленного влиянием Нгориеру. Вояка уверен, что обереги – часть коварного плана вождя аборигенов, и от них нужно скорее избавиться.

Энди в страхе сбегает из поселения и прячется в хижине аборигенов.

Четвёртая ночь. Если сыщики не успели одолеть Нгориеру к этому моменту, для островитян наступает

Судная ночь. Вместе с пробуждением морского бога исчезает защитный туман, и весь остров погружается в первозданный хаос.

Все важные события происходят по ночам. Днём сыщики могут свободно исследовать остров и расследовать таинственные происшествия.

Сыщики не могут покинуть остров из-за защитного тумана. Ночью туман усиливается, позволяя адаро рыскать по окрестностям в поисках добычи.

МОТИВЫ

У сыщиков могут быть разные мотивы исследовать тайны острова Сан-Кристобаль. Ниже представлены наиболее вероятные из них.

Первый мотив. Один из основных мотивов сыщиков – желание выжить. Защитный туман не выпускает их с острова, а обстановка с каждым днём становится всё мрачней. Чтобы вернуться домой, сыщикам предстоит взять ситуацию в свои руки.

Второй мотив. Ходят легенды, что Соломоновы острова названы так не случайно – здесь находятся несметные сокровища, особенно золото. Может, дикари прячут его под тем холмом?

Третий мотив. Убитый рыбак был первым, кого сыщики встретили на острове после крушения судна. Он привёл их в поселение белых и помог освоиться. Желание отплатить ему за доброту и выяснить обстоятельства его внезапного исчезновения может стать основным мотивом сыщиков.

Локации

За день сыщики могут проходить не больше двух локаций из-за больших расстояний между ними.

Дикий пляж. Сыщики очнутся на пляже без серьёзных ранений. На помощь им придёт Джин, который планировал утром выйти в море. Джин говорит, что недалеко есть поселение англичан, и предлагает проследовать за ним. В 1912 году Соломоновы острова находились под британским протекторатом, поэтому наличие на острове англичан не вызывает у сыщиков вопросов.

По дороге Джин бойко рассказывает сыщикам об укладе жизни на острове и кратко перечисляет **свод** правил (не убивай, не броди ночью, не снимай с дверей обереги). Он также упоминает, что пароходы здесь ходят нечасто.

Британское поселение. Небольшая колония, состоящая из нескольких деревянных зданий, построенных в европейском стиле. В центре находится дом главы поселения, церковь и склад для хранения припасов. Дома местных жителей расположены на периферии.

Джин сразу ведёт сыщиков к главе поселения. Сначала Адам Тёрнер относится к чужакам настороженно, но Джину удаётся его смягчить.

Адам предоставляет сыщикам приют в церкви и просит их об услуге. Нужно вернуть аборигенам кинжал, не спровоцировав конфликт. Проверка **Психологии** даст понять, что Адам что-то умалчивает. При дальнейших расспросах он неохотно признается, что кинжал украл его непоседливый сын Энди, которого надумили на кражу местные мальчишки.



Почти все вещи сыщиков канули в лету во время происшествия, поэтому по приходу в поселение Адам выдаст им комплекты сухой одежды. С собой у сыщиков есть лишь несколько небольших предметов и мелкие бумажные банкноты.

Деревня аборигенов. Несколько хижин расположены группами вокруг общего открытого пространства, где местные собираются для общения и проведения обрядов. Повсюду стоят столпы с полным **сводом** правил.

Племя говорит на креольском языке и слабо понимает английский.

Вождь Номоа не будет раздувать конфликт, если сыщики вернут нож и пообещают ему, как **поборнику** закона, что будут следовать правилам острова.

При проверке **Психологии** по испуганным лицам дикарей станет понятно, что это не обычный нож. Однако вождь откажется как-то это комментировать.

Дом Джина. Маленькая одноэтажная хибара, пропахшая алкоголем и табаком. Джин всегда рад поболтать и потравить рыбацкие байки под стакан картофельной водки.

На утро после первой ночи возле хижины Джина толпится народ. Входная дверь выбита, оберег лежит на полу. Повсюду следы борьбы и кровь, в стену воткнуты высохшие морские ежи. Джин бесследно исчез.

Адам подзывает сыщиков к себе и вынуждает взяться за расследование. Он уверен, что никто в поселении не

способен на такой проступок, а дикари не пойдут против **свода** своих же правил. Мужчина вспоминает, что на острове живёт художник-отшельник и просит сыщиков навестить к нему.

Хью Марлоу потрясён пропажей друга. В отличие от Адама, он уверен, что в случившемся виноваты дикари, и предлагает сыщикам исследовать подозрительную пещеру к северо-западу от поселения.

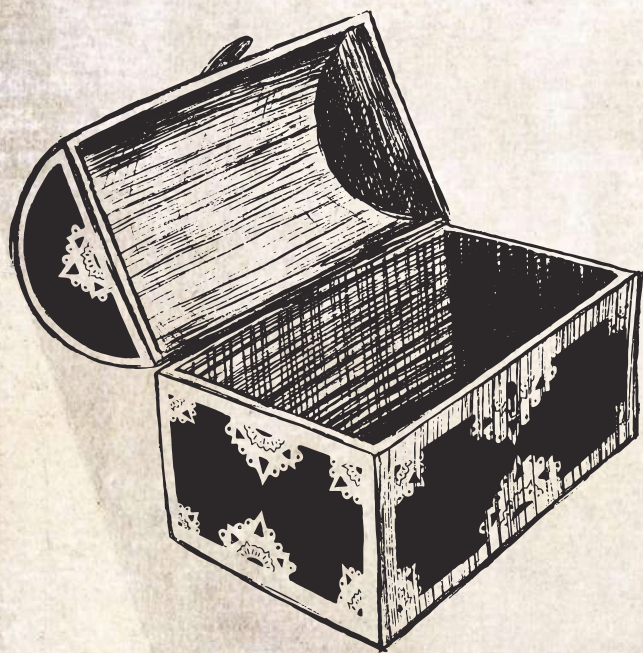
Проверка **Чтения Следов** покажет сыщикам путь волочения тела Джина, ведущий на юго-восток (к **батарее**).



Дом художника. Ветхая лачуга на отшибе. Дверь не заперта, берега не видно. Внутри царит полумрак.

Войдя внутрь, сыщики обнаружат скромное убранство, деревянный сундук и множество полотен. Уильям рисует на всём, до чего дотянется: стены, мебель, доски. Большая часть картин иллюстрирует жуткие сюжеты про море, тени в джунглях, фигуры рыболовцев и т.д.

В углу комнаты стоит массивный пыльный холст, на котором застыл незаконченный образ. Тот, кто всматривается в полотно, должен совершить проверку **Рассудка** (потеря 0/1d3). При провале сыщику будет казаться, что на рисунке изображена фигура чудовища, изучающая гостей.



В старом сундуке лежат личные вещи художника и большая ракушка, от которой исходят странные звуки. Сыщик, желающий вникнуть в шум, должен пройти проверку **Рассудка** (потеря 0/1d4). В случае провала перед ним предстаёт видение холма ВариВари и слышится зов, влекущий к себе. В случае успеха он чувствует смутное желание отправиться на юго-восток острова.

При проверке **Внимания** в сундуке можно обнаружить дневник Уильяма (см. *Материалы*). На полях начертаны оккультные символы. На последней странице есть заклинание «**Молния**».

Чтение содержания дневника стоит сыщику 1d3 **Рассудка** и повышает значение **Мифов Ктулху** на 3%.

В какой-то момент Уильям вернётся домой. Успешная проверка **Слуха** позволит сыщикам заранее услышать его шаги. На шее художника висит оберег – он носит его, не снимая.

До третьего дня Уильям ведёт себя не агрессивно. Он слабо идёт на контакт, кроме случаев, когда сыщики спрашивают о его творчестве или местных легендах. Тогда Уильям становится не в меру разговорчивым и даже хочет угостить гостей отваром из местных трав, аналогом чая.

Если заговорить с художником о ракушке, он начнёт нервничать и постарается спровадить гостей.

После второй ночи Уильям будет пытаться втереться в доверие к одному из сыщиков, чтобы остаться с ним наедине, вырубить и принести в жертву своему Господину.

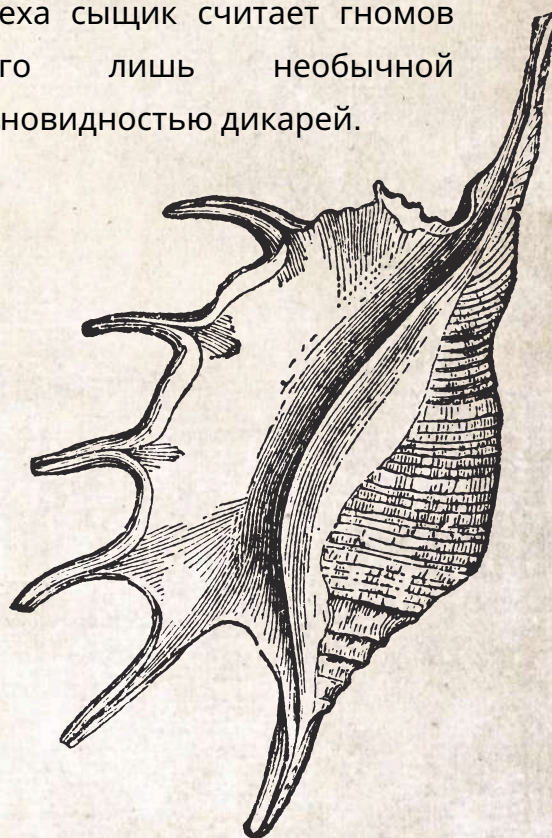
Пещера какамора. На входе в пещеру висит оберег, как в домах. Сама пещера – узкая и неглубокая, естественного происхождения. Сыщики идут по ней пригнувшись, чтобы не удариться.

Пещера пуста. Она состоит из одного единственного зала, где по центру свалено множество лежаков. Над лежаками вырезан примитивный наскальный рисунок – карта острова. Британское поселение, **батарея**, лачуга художника и деревня аборигенов отмечены на ней символом сокровищ, холм ВариВари – черепом.

В дальнем углу пещеры находится большое скопление вещей. Помимо очевидного хлама, там есть дневник художника (*если сыщики пришли сюда до того, как пойти к Уильяму*) и вещи с корабля, включая скарб сыщиков.

Через какое-то время какамора возвращаются. Каждый, кто их видит, должен пройти проверку **Рассудка**

(потеря 0/1d4). В случае провала сыщик будет ясно осознавать монструозную природу гномов. В случае успеха сыщик считает гномов всего лишь необычной разновидностью дикарей.



Какамора понимают креольский язык и знают несколько ругательств на английском. Если сыщики нападут на них первыми, гномы убегут. Если сыщики будут дружелюбны, какамора расскажут об уязвимости адаро к вспышке на небе (**молнии**).

Если сыщики захотят вернуться к какамора после третьей ночи, то они обнаружат, что пещера пуста и в ней отсутствуют признаки жизни.

Береговая батарея. Недалеко от холма ВариВари на берегу острова располагается старая **батарея**. Хью Марлоу поддерживает её в рабочем состоянии, однако время и отсутствие нужных инструментов дают о себе знать. Оружейной мощи **батареи** хватит на один удар, после чего она окончательно выйдет из строя.

При проверке **Внимания** сыщики обнаружат рядом с оружием схрон адаро. Помимо человеческих костей, там находится полосатый платок Джина. Хранитель может заранее упомянуть о платке как о детали гардероба Джина, чтобы в моменте сыщики смекнули, что к чему.

Батарея сыграет важную роль в финале. С её помощью сыщики смогут разрушить холм ВариВари, чтобы добраться до **ложы** Нгориеру.



Дом Номоа. На второй день у сыщиков могут возникнуть вопросы об адаро. Дать полный ответ на них сможет вождь Номоа. Он будет у себя в хижине после второй ночи.

Номоа поведаёт сыщикам легенду о Нгориеру и обстоятельствах его заточения, укажет точное место, где находится **ложе** чудовища, и огласит древнее пророчество.

При успешной проверке **ИНТ** перед сыщиком откроется истинный смысл зашифрованного текста: нужно убить Нгориеру днём, при свете солнца. Для этого необходимо вскрыть его темницу, поразить чудовище заклинанием «**Молния**» и вспороть ему живот. Если сыщик поделится догадками с Номоа, тот предложит взять ритуальный кинжал, который сыщики вернули племени в первый день.

Если сыщики попросят Номоа принять участие в бою, тот откажется. При проверке на **Убеждение** Номоа даст сыщикам обереги и скажет, что ему нужно позаботиться о племени.

Дом Адама. Адам не любит гостей и будет ссылаться на занятость, если сыщики нанесут ему визит.

После третьей ночи Адам собирает всех жителей поселения в своём доме

и закликает сыщиков разобраться с рыболоудьми. Он готов оказать им любую посильную помощь.

Если сыщики попросят Адама принять участие в бою, он без раздумий согласится. Адам сильно обеспокоен исчезновением сына и винит в этом рыболоудей.

Если к этому времени Хью Марлоу ещё жив, он предложит шамальнуть по рыболоудям из **батареи**. Это может навести сыщиков на мысль о том, как именно добраться до **ложы** Нгориеру. Если Хью мёртв, план предложит Адам, ссылаясь на отсутствие ружей.

Финал

Решающая схватка с Нгориеру может произойти в любое время, а может и не происходить вовсе. Всё зависит от действий сыщиков.

Условия победы сыщиков. Если сыщики расшифровали пророчество; взяли с собой кинжал, заклинание «**Молния**» и защитные обереги; определили точное место заточения Нгориеру и способ, как до него добраться; инициировали битву днём и заручились поддержкой Адама, их шансы на победу очень высоки.

ХРАНИТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ ПРОРОЧЕСТВО

Зачитайте сыщикам древнее пророчество:

*Рыбача под солнца лучами
возвысится Он над холмом.*

*И вызовет вспышку словами,
и рыба захлещет хвостом.*

*И будет она оглушённая
плеваться проклятьями глухо,
покуда ей сталь отождённая
не вспорот холодное брюхо.*

Условия победы Нгориеру. Если на четвёртую ночь сыщики не узнали, что зашифровано в пророчестве, и не нашли заклинание с ножом, то шансы на их победу ничтожно малы. Но даже при таком раскладе сыщики могут покинуть остров на лодке Джина, когда исчезнет защитный туман.

Награды

Если Нгориеру повержен, сыщики получают по 1d10 пунктов **Рассудка** и сокровище из темницы чудовища.

Если от рук сыщиков никто не погиб, они получают по 1d3 пунктов **Рассудка**.

Чудовища

Адаро

СИЛ 70 **ВЫН** 50 **ТЕЛ** 80 **ЛВК** 50 **ИНТ** 35
МОЩ 50 **ПЗ** 13

Бонус к урону: +1d4

Комплекция: 1

Пунктов магии: 10

Скорость: 8 / плавание 10

Особые умения: дыхание под водой.

Атак за раунд: 1

Ближний бой. Адаро атакуют зубами и клешнями.

Бросок. Адаро кидаются морскими ежами и ядовитыми рыбами. Жертва может использовать **Уклонение**, чтобы избежать последствий атаки. При попадании в жертву морских гадов она должна совершить проверку **ВЫН**, чтобы на неё не подействовал яд. В противном случае жертва получит штрафную кость на все физические действия в течение 1d6 раундов.

Ближний бой (драка) 40% (20/8), урон 1d6 + БкУ.

Бросок 50% (25/10), урон 1d6.

Уклонение 25% (12/5).

Броня: 1 пункт (кожа и чешуя).

Потеря рассудка: 1/1d6 пунктов при виде адаро.

Нгориеру

СИЛ 160 **ВЫН** 250 **ТЕЛ** 184 **ИНТ** 100
МОЩ 150 **ЛВК** 90 **ПЗ** 25 днём / 45 четвертой ночью.

Бонус к урону: +3d6

Комплекция: 4

Пунктов магии: 30

Скорость: 10 / плавание 15

Заклинания: знает все заклинания призыва / укрощения и связи.

Призыв дождя. Во время первого хода призывает ливень. В начале каждого следующего хода в бой на его стороне выступают 1d4+1 адаро.

Особенности: стан от молнии.

Уязвимость к молнии. Если в Нгориеру попадёт молния, она оглушит его на 1d3 раунда, а его броня опустится до 0.

Атак за раунд: 2

Ближний бой. Нгориеру атакует когтями, зубами и кулаками.

Ближний бой (драка) 70% (35/14), урон 1d6 + БкУ.

Уклонение 45% (22/9).

Броня: 6 пунктов (кожа и чешуя), но если ударить по нему молнией, то броня опустится до 0.

Потеря рассудка: 1/1d10 пунктов при виде Нгориеру.

Материалы



КАРТА ОСТРОВА
САН-КРИСТОБАЛЬ





28 октября, 1912 год.

сегодня ровно год, как я на острове. подумать только!

все ради **адаро**, этих тварей из местных легенд. как много я о них узнал! а недавно прогуливался вдоль берега, куда обычно не дохожу, и нашёл интереснейший предмет - **большую ракушку**. могу поклясться, что от неё исходит еле уловимый шёпот, как если бы море взывало ко мне из своих глубин. это до жутки пугает и будоражит! пожалуй, оставлю её себе в виде оберега. местные ведь делают эти чудные **обереги из лап птиц**. они меня тоже до жутки пугают!



Втулжу фхтарн



и все дни на острове похожи
один на другой. утром я по
обыкновению собираю ягоды и
охотюсь на мелкую дичь, с обеда до
вечера - рисую под звуки музыки **моей**
чудесной ракушки. она помогает мне
видеть невероятные образы, так что
отсутствие сна - небольшая плата
за такой дар.

14 ноября, 1912 год.

сегодня видел большую обезьяну. думал,
что их уже не осталось.
остров не перестаёт
удивлять меня своим
разнообразием форм
и видов. надо будет
принести **господину** в
дар эту счастливую.



Молния

Стоимость: 6 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка

Время сотворения: 2 раунда

Заклинатель обрушивает на свою цель заряд молнии. Успешно сотворённое заклинание наносит цели 2d10 урона, игнорируя её броню.

В случае с Нгориеру молния не сможет его убить, но опустит броню до 0 и оглушит на 1d3 раунда.



ЛИЧНОЕ ДЕЛО № 48



СИЛА	50 ²⁵ ₁₀	ЛВК	70 ³⁵ ₁₄	ИНТ	65 ³² ₁₃
ВЫН	50 ²⁵ ₁₀	НАР	50 ²⁵ ₁₀	МОЩЬ	40 ²⁰ ₈
ТЕЛ	60 ³⁰ ₁₂	ОБР	65 ³² ₁₃	СКОР	6

Уровень рассудка

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

Уровень удачи

100 99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89
88 87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66
65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20
19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01 НЕУДАЧА

Состояние

- Без сознания
- Серьезная рана
- При смерти
- Временное безумие
- Бессрочное безумие

Здоровье

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

Магия

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

TOP SECRET

ФИО Микки Валентайн
Национ. американец
Род занятий преступник
Возраст 40 Пол м
Опозн. знаки хромота
Место жит. Бостон

☐ Антропология I%		☐ История 5%		☐ Оценка 5%		☐ Уклонение I/2ЛВК	55 ²⁷ ₁₁
☐ Археология I%		☐ Красноречие 5%	5 ² ₁	☐ Первая помощь 30%	45 ²² ₉	☐ Управление техникой I%	
☐ Ближний бой 25%	55 ²⁷ ₁₁	☐ Лазание 20%	60 ³⁰ ₁₂	☐ Пилотирование I%		☐ Чтение следов IO%	10 ⁵ ₂
☐		☐ Ловкость рук IO%	10 ⁵ ₂	☐ Плавание 20%	20 ¹⁰ ₄	☐ Электрика IO%	
☐		☐ Маскировка 5%		☐ Прыжки 20%	50 ²⁵ ₁₀	☐ Юриспруденция 5%	
☐ Бухгалтерское дело 5%		☐ Медицина I%		☐ Психоанализ I%		☐ Язык иностр. I%	
☐ Верховая езда 5%		☐ Метание 20%	60 ³⁰ ₁₂	☐ Психология IO%	10 ⁵ ₂	☐	
☐ Взлом I%	40 ²⁰ ₈	☐ Механика IO%	10 ⁵ ₂	☐ Работа с книгами 20%	20 ¹⁰ ₄	☐	
☐ Внимание 25%	65 ³² ₁₃	☐ Мифы Ктулху 0%		☐ Скрытность 20%	70 ³⁵ ₁₄	☐ Язык родной ОБР	65 ³² ₁₃
☐ Вождение 20%	20 ¹⁰ ₄	☐ Наука I%		☐ Слух 20%	35 ¹⁷ ₇	☐	
☐ Выживание IO%		☐		☐ Средства 0%	20 ¹⁰ ₄	☐	
☐ Естествозн. IO%	10 ⁵ ₂	☐		☐ Стрельба (пистолет) 20%	60 ³⁰ ₁₂	☐	
☐ Запугивание I5%	55 ²⁷ ₁₁	☐ Обаяние I5%	15 ⁷ ₃	☐ Стрельба (винт/дроб) 25%	50 ²⁵ ₁₀	☐	
☐ Ис-во/ремесло 5%		☐ Окультизм 5%	5 ² ₁	☐		☐	
☐		☐ Ориентирование на местности IO%	10 ⁵ ₂	☐ Убеждение IO%	10 ⁵ ₂	☐	

БИОГРАФИЯ

Описание поджарый мужчина средних лет
с хищным прищуром.

Принципы/идеалы набожность.

Значимые люди Демьен Кармоди, друг
детства, научивший Микки
владеть оружием и подаривший револьвер.

Важные места старая церковь, где отец
Микки служит священником.

Ценное имущество револьверы Кэти и Бэти,
которые всегда при нём.

Черты любит риск и
легкие деньги.

Травмы/шрамы хромает
от старого пулевого ранения
(-1 к скорости).

Фобии/мании страдает от ночных кошмаров.

Магические книги/артефакты н/д

Встреча с мифическим н/д

ИМУЩЕСТВО

револьверы Кэти и Бэти
трубка с табаком
старая Библия
фляжка с джином

ФИНАНСЫ

Карманные деньги 10 долларов
Наличные 40 долларов
Активы 1000 долларов

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН	ТРУДН	ЧРЕЗВ	УРОН	ДАЛЬН	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР
без оружия	55	27	II	Id3 + БкУ	-	I	-	-
револьвер 38-го к.	60	30	I2	IdI0	I5 м	I(3)	6	I00
револьвер 4I-го к.	60	30	I2	IdI0	I5 м	I(3)	8	I00

Б ОНУС
К УРОНУ

НЕТ

Комп-
лекция

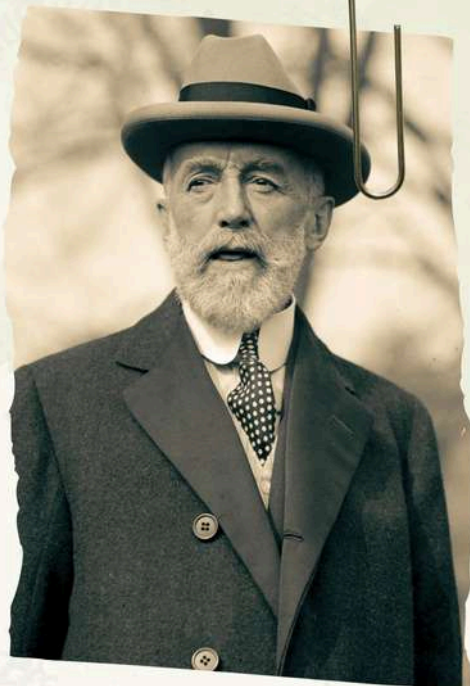
0

Укло-
нение

55

27
II





ЛИЧНОЕ ДЕЛО № 1516



СИЛА	50	25 10	ЛВК	40	20 8	ИНТ	70	35 14
ВЫН	60	30 12	НАР	50	25 10	МОЩЬ	60	30 12
ТЕЛ	50	25 10	ОБР	80	40 16	СКОР	6	

Уровень рассудка

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

Уровень удачи

100 99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89
88 87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66
65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20
19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01 НЕУДАЧА

Состояние

- Без сознания
- Серьезная рана
- При смерти
- Временное безумие
- Бессрочное безумие

Здоровье

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

Магия

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

TOP SECRET

ФИО Томас Грин
Национ. англичанин
Род занятий лингвист
Возраст 58 Пол м
Опозн. знаки шрам на ухе
Место жит. Аркхем

☐ Антропология I%	☐	☐ История 5%	40	20 8	☐ Оценка 5%	☐	☐ Уклонение I/2ЛЕК	40	20 8		
☐ Археология I%	20	10 4	☐ Красноречие 5%	☐	☐ Первая помощь 30%	30	15 6	☐ Управление техникой I%	☐		
☐ Ближний бой 25%	45	22 9	☐ Лазание 20%	20	10 4	☐ Пилотирование I%	☐	☐ Чтение следов I0%	10	5 2	
☐	☐	☐	☐ Ловкость рук I0%	10	5 2	☐ Плавание 20%	20	10 4	☐ Электрика I0%	☐	
☐	☐	☐	☐ Маскировка 5%	☐	☐ Прыжки 20%	20	10 4	☐ Юриспруденция 5%	☐		
☐ Бухгалтерское дело 5%	☐	☐	☐ Медицина I%	☐	☐ Психоанализ I%	☐	☐ Язык иностр. I%	☐			
☐ Верховая езда 5%	☐	☐	☐ Метание 20%	20	10 4	☐ Психология I0%	40	20 8	☐ латынь	70	35 14
☐ Взлом I%	☐	☐	☐ Механика I0%	10	5 2	☐ Работа с книгами 20%	60	30 12	☐ греческий	40	20 8
☐ Бнимание 25%	50	25 10	☐ Мифы Ктулху 0%	☐	☐ Скрытность 20%	40	20 8	☐ креольский	50	25 10	
☐ Вождение 20%	20	10 4	☐ Наука I%	☐	☐ Слух 20%	50	25 10	☐ Язык родной ОБР	80	40 16	
☐ Быживание I0%	☐	☐	☐	☐	☐ Средства 0%	40	20 8	☐	☐		
☐ Естественн. I0%	10	5 2	☐	☐	☐ Стрельба (пистолет) 20%	20	10 4	☐	☐		
☐ Запугивание I5%	15	7 3	☐ Обаяние I5%	15	7 3	☐ Стрельба (винт/дроб) 25%	25	12 5	☐	☐	
☐ Ис-во/ремесло 5%	☐	☐	☐ Окультизм 5%	5	2 1	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐ Ориентирование на местности I0%	10	5 2	☐ Убеждение I0%	60	30 12	☐	☐	

БИОГРАФИЯ

Описание высокий мужчина с седой бородой
в модном галстуке и старой шляпе.

Принципы/идеалы мифология.

Значимые люди покойная жена Анабель,
погибшая от рук грабителя.

Важные места городская библиотека,
где можно с головой уйти
в исследовательскую работу.

Ценное имущество фотография покойной
жены, которую Томас
бережно хранит в подаренном ему портсигаре.

Черты взедлив и дотошен,
любит животных.

Травмы/шрамы шрам на
правом ухе.

Фобии/мании боится острых предметов.

Магические книги/артефакты н/д

Встреча с мифическим н/д

ИМУЩЕСТВО

блокнот и карандаши
толковый словарь
фотография жены
дешёвый портсигар

ФИНАНСЫ

Карманные деньги 10 долларов
Наличные 40 долларов
Активы 2000 долларов

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН	ТРУДН	ЧРЕЗВ	УРОН	ДАЛЬН	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР
без оружия	45	22	9	1d3 + БКУ	-	I	-	-

Б ОНУС
К УРОНУ

НЕТ

КОМП-
ЛЕКЦИЯ

0

УКЛО-
НЕНИЕ

40

20
8



ЛИЧНОЕ ДЕЛО № 2342



СИЛА	50	25 10	ЛВК	50	25 10	ИНТ	60	30 12
ВЫН	80	40 16	НАР	50	25 10	МОЩЬ	60	30 12
ТЕЛ	40	20 8	ОБР	70	35 14	СКОР	9	



Уровень рассудка

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

Уровень удачи

100 99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89
88 87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66
65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20
19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01 НЕУДАЧА

Состояние

- ☐ Без сознания
- ☐ Серьезная рана
- ☐ При смерти
- ☐ Временное безумие
- ☐ Бессрочное безумие

Здоровье

- 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

Магия

- 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

TOP SECRET

ФИО Мэри Стоун
Национ. англичанка
Род занятий педагог
Возраст 32 Пол ж
Опозн. знаки родимое пятно
Место жит. Аркхем

☐ Антропология I%	☐	☐ История 5%	☐	☐ Оценка 5%	☐	☐ Уклонение I/2ЛЕК	25	12 5		
☐ Археология I%	☐	☐ Красноречие 5%	40	20 8	☐ Первая помощь 30%	50	25 10	☐ Управление техникой I%	☐	
☐ Ближний бой 25%	45	22 9	☐ Лазание 20%	20	10 4	☐ Пилотирование I%	☐	☐ Чтение следов I0%	10	5 2
☐	☐	☐ Ловкость рук I0%	10	5 2	☐ Плавание 20%	20	10 4	☐ Электрика I0%	☐	
☐	☐	☐ Маскировка 5%	☐	☐ Прыжки 20%	☐	☐ Юриспруденция 5%	☐	☐	☐	
☐ Бухгалтерское дело 5%	☐	☐ Медицина I%	☐	☐ Психоанализ I%	☐	☐ Язык иностр. I%	☐	☐	☐	
☐ Верховая езда 5%	☐	☐ Метание 20%	20	10 4	☐ Психология I0%	30	15 6	☐ Латынь	50	25 10
☐ Взлом I%	☐	☐ Механика I0%	10	5 2	☐ Работа с книгами 20%	50	25 10	☐	☐	
☐ Внимание 25%	45	22 9	☐ Мифы Ктулху 0%	☐	☐ Скрытность 20%	60	30 12	☐ Язык родной ОБР	70	35 14
☐ Вождение 20%	20	10 4	☐ Наука I%	☐	☐ Слух 20%	50	25 10	☐	☐	
☐ Выживание I0%	☐	☐ биология	70	35 14	☐ Средства 0%	40	20 8	☐	☐	
☐ Естествозн. I0%	60	30 12	☐	☐	☐ Стрельба (пистолет) 20%	20	10 4	☐	☐	
☐ Запугивание I5%	15	7 3	☐ Обаяние I5%	15	7 3	☐ Стрельба (винт/дроб) 25%	☐	☐	☐	
☐ Ис-во/ремесло 5%	☐	☐ Окультизм 5%	5	2 1	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐ Ориентирование на местности I0%	30	15 6	☐ Убеждение I0%	40	20 8	☐	☐	

БИОГРАФИЯ

Описание стройная женщина среднего
роста с широкой улыбкой.

Принципы/идеалы законопослушность.

Значимые люди старший брат Джон,
которого Мэри очень любит.

Важные места сад в поместье тёти Руби,
где всегда можно уединиться.

Ценное имущество складной нож,
подаренный братом.

Черты рассудительная,
всегда держит слово.

Травмы/шрамы н/д

Фобии/мании боится грома

Магические книги/артефакты н/д

Встреча с мифическим н/д

ИМУЩЕСТВО

дамское зеркальце
карманный фонарь
блокнот и карандаш
стальной нож

ФИНАНСЫ

Карманные деньги 10 долларов
Наличные 40 долларов
Активы 2000 долларов

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН	ТРУДН	ЧРЕЗВ	УРОН	ДАЛЬН	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР
без оружия	45	22	9	Id3 + БкУ	-	I	-	-
стальной нож	45	22	9	Id3 + I	-	I (3)	-	-

Б ОНУС
К УРОНУ

НЕТ

КОМП-
ЛЕКЦИЯ

0

УКЛО-
НЕНИЕ

25

12
5

