Современный сыщик

Имя _____

Игрок _____

Род занятий _____

Возраст _____ Пол _____

Местожит. _____

Место рожд. _____

Характеристики

СИЛ		ЛВК		ИНТ Идея	
ВЫН		НАР		МОЩ	
ТЕЛ		ОБР Знания		Скорость	+1 / -1

СЕРЬЁЗНАЯ РАНА ☐ Макс. ПЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ ☐ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ ☐ Нач. Макс.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

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

РАССУДОК

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

Зов Ктулху™

Макс. ПМ

ПУНКТЫ МАГИИ

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

УДАЧА

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

Навыки сыщика

☐ Антропология (01%)	☐ История (05%)	☐ Оценка (05%)	☐ Уклонение (½ ЛВК)
☐ Археология (01%)	☐ Красноречие (05%)	☐ Перв. помощь (30%)	☐ Управление тяж. машинами (01%)
☐ Ближний бой (драка) 25%	☐ Лазание (20%)	☐ Пилотирование (01%)	☐ Чтение следов (10%)
☐	☐ Ловкость рук (10%)	☐ Плавание (20%)	☐ Электрика (10%)
☐	☐ Маскировка (05%)	☐ Прыжки (20%)	☐ Электроника (01%)
☐ Бухгалтерское дело (05%)	☐ Медицина (01%)	☐ Психоанализ (01%)	☐ Юриспруденция (05%)
☐ Взлом (01%)	☐ Метание (20%)	☐ Психология (10%)	☐ Язык, иностр. (01%)
☐ Внимание (25%)	☐ Механика (10%)	☐ Работа в библиотеке (20%)	☐
☐ Вождение (20%)	Мифы Ктулху (00%)	☐ Работа с компьютером (05%)	☐
☐ Выживание (10%)	☐ Наука (01%)	☐ Скрытность (20%)	☐ Язык, родной (ОБР)
☐ Естествознание (10%)	☐	☐ Слух (20%)	☐
☐ Запугивание (15%)	☐	Средства (00%)	☐
☐ Ис-во/ремесло (05%)	☐ Обаяние (15%)	☐ Стрельба (пистолет) (20%)	☐
☐	☐ Оккультизм (05%)	☐ Стрельба (винт./дроб.) (25%)	☐
☐	☐ Ориентирование (10%)	☐ Убеждение (10%)	☐

Оружие

ОРУЖИЕ	ОБЫЧН.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия				1d3 + БкУ	–	1	–	–

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 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ⅕ 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

Я

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок

Перс.
Игрок