

Зов Ктулху ТЕНЬ НАД ПРОВИДЕНСОМ



ДЖОН ХУК,
МЭТТ РАЙАН



ТЕНЬ НАД ПРОВИДЕНСОМ

ДЖОН ХУК,
МЭТТ РАЙАН



Текст

Джон Хук

Редактура и доработка

Линн Харди

Художественное руководство и вёрстка

Николас Накарио

Иллюстрации на обложке и карты

Мэтт Райан

Оформление

Майкл Э. Кросс

Редактор серии «Зов Ктулху»

Майк Мейсон

Благодарности

Хочу от всей души поблагодарить Максвелла Махаффу, Эвана Пермана и Дэниела Кэрролла за наши приключения в отеле «Милтон». Спасибо, парни! Также я хотел бы сказать спасибо моей жене Каре за её любовь и за неизменную поддержку моих бесчисленных увлечений. Когда мы встретились, мне явно выпал чрезвычайный успех в проверке удачи, и с тех пор я навеки твой. Хочу также поблагодарить старых богов за безумное вдохновение, ибо разум человеческий слишком слаб, чтобы... э-э-э... на чём я остановился? Йа! Йа! Ктулху фхтагн!

Джон Хук, июль 2019 года

Отдельное спасибо Джесси Гортон за неоценимую помощь в организации ежегодных игр на конвенте NecronomiCon в Провиденсе и Неду Рамму за перевод в иероглифы защитного заклинания ушебти.

Русское издание

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство

Михаил Акулов

Руководство производством

Иван Попов

Главный редактор

Александр Киселев

Выпускающий редактор

Александра Русакова

Консультант

Петр Тюленев

Переводчик

Александр Гагинский

Старший дизайнер-верстальщик

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик

Денис Недыпич

Корректор

Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса

Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

The Shadow Over Providence is copyright © 2019 Chaosium Inc. All rights reserved.

Это дополнение лучше использовать с настольной ролевой игрой «Зов Ктулху», которая продаётся отдельно. Всё описанное в данной книге — художественный вымысел. В ней могут упоминаться личности, места и события, но любые совпадения с реально живущими или когда-либо жившими людьми и событиями случайны. Все указанные здесь сведения вымышлены и рассмотрены сквозь призму Мифов Ктулху. Создатели данной книги не имели намерений кого-либо оскорбить.

www.chaosium.com

ТЕНЬ НАД ПРОВИДЕНСОМ

ВВЕДЕНИЕ

«Тень над Провиденсом» была создана к конвенту NecronomiCon Providence 2019, который проходил в бывшем отеле «Билтмор» в Провиденсе, штат Род-Айленд. Описанный здесь отель «Милтон» отчасти списан с «Билтмора», который теперь носит название «Градуэйт Провиденс». Действие происходит летом 1928 года, через шесть лет после завершения строительства отеля. Сценарий рассчитан на одного Хранителя и одного-трёх игроков — впрочем, игроков может быть и больше. Вы можете взять готовые листы сыщиков из этой книги или придумать собственных персонажей, используя правила из стартового набора или основной книги правил «Зов Ктулху».

ПРЕДЫСТОРИЯ

По Соединённым Штатам путешествует небольшая, но впечатляющая выставка египетских древностей под названием «Царство пламени: XVIII династия Древнего Египта». Сейчас она в Провиденсе, Род-Айленд. Выставка проходит с 10 августа по 2 сентября 1928 года в роскошном банкетном зале на семнадцатом этаже отеля «Милтон». Экспонатов немного: три десятка «портативных» египетских артефактов времён XVIII династии (ок. 1550–1292 гг. до н. э.), в том числе несколько вещей из печально известной гробницы фараона Тутанхамона. Выставку курирует египтолог — доктор Кейтлин Бронсон из лондонского Британского музея.

Жемчужина экспозиции — чёрная канопа, или погребальная урна, Ибнхотепа, крышка которой выполнена в виде головы бога мёртвых Анубиса. К ритуальному сосуду прилагается табличка с иероглифами. Как считают учёные, иероглифы гласят, что в этой урне покоятся «останки Ибнхотепа — великого управителя, астронома и колдуна». Ибнхотеп, прозванный Безумным, пытался прикончить юного фараона Тутанхамона. Но ему это не удалось — безумный колдун сам стал жертвой убийцы. Его высушенные останки заключили в погребальную урну и наложили проклятие, дабы душа колдуна навсегда

застряла между жизнью и смертью. На табличке написано, что сосуд нельзя распечатывать, иначе дух Ибнхотепа вырвется на свободу. С тех пор канопа ни разу не открывали.

Никто об этом не знает, но Ибнхотеп был самым настоящим чудовищем — повелителем шоготов. Мощным заклинанием «Иссушение» египтяне вытянули всю жидкость из его тела. От Ибнхотепа остались лишь пыль да труха, и эти останки запечатали в канопа. Но даже это не помогло окончательно убить Ибнхотепа. Тысячи лет, страдая от боли, он ждал, когда кто-нибудь вскроет темницу и выпустит его на свободу. Ждал, когда снова можно будет пожирать людей и сеять среди них безумие, разрушение и гибель.

Мафиози из Провиденса Джеймс Маклафлин по прозвищу Рыжий Джим отправил своих агентов в отель «Милтон» украсть погребальную урну Ибнхотепа. Маклафлин уверен, что на подпольном рынке древностей и произведений искусства за этот артефакт дадут кругленькую сумму. Все слухи о магических свойствах канопы Маклафлин считает суевериями, выдуманными, чтобы набить цену. Увы, слухи не лгут, и при попытке ограбления Ибнхотеп совершает побег.

Сыщики — постояльцы или работники отеля, поэтому у них есть бесплатные билеты на выставку «Царство пламени».

Подготовка к игре

Игроки могут использовать готовые листы сыщиков или заполнить их самостоятельно. В любом случае Хранителю стоит задать им следующие вопросы, чтобы помочь подготовиться к игре:

- Почему ваш персонаж остановился в отеле «Милтон»?
- Ваш сыщик живёт в номере один или с кем-то? С кем?
- С каким багажом вы путешествуете? Есть ли у вас машина? Вы храните что-нибудь из вещей в машине, а не в номере?

Для Хранителя есть несколько готовых персонажей, остальные по умолчанию безымянны (см. **Посетители выставки**, стр. 6). Желательно, чтобы к началу событий сыщики были знакомы друг с другом (между ними уже сложились отношения).

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Здесь перечислены основные персонажи Хранителя, с которыми сыщики наверняка столкнутся по ходу игры. Их параметры, а также профили менее заметных персонажей вы найдёте в разделе **Персонажи и чудовища** в конце сценария (стр. 15).

Мистер Коулман Риз, 36 лет, страховой агент

Родился и вырос в Нью-Йорке, работает в агентстве «Континентал Лайф Иншуренс». Заядлый игрок.



- **Описание.** Мужчина неприметной наружности в поношенном костюме. Ничто не ускользнет от его внимательного взгляда.
- **Черты.** Многие считают Риза грубоватым. Он никогда не откажется сыграть в карты.
- **Роль в сценарии.** На выставке Риз надеется отыскать богатенького простака, которого можно будет обчистить в покер. Если спросят, Коулман скажет, что он постоялец отеля.

Синьор Витторио Деодато, 44 года, куратор музея

Куратор Городского музея археологии и естественных наук имени Федерико Эусебио в городе Алба, Италия.

Синьор Деодато прибыл в Нью-Йорк по делам, но перед возвращением в Италию решил встретиться с доктором Кейтлин Бронсон. Ради этого он сделал крюк до Провиденса.



- **Описание.** Выглядит безупречно: сшитый на заказ костюм, элегантная причёска и усики.
- **Черты.** Обаятелен и настойчив.
- **Роль в сценарии.** Хочет убедить доктора Бронсон привезти выставку «Царство пламени» в Италию. Если спросят, Деодато скажет, что он постоялец отеля.

Мисс Селия Шеперд, 27 лет, замаскированная преступница

Мисс Шеперд хвалится, что когда-нибудь станет знаменитой актрисой и её имя будет сиять в свете софитов. Сыщикам она говорит, что пришла на выставку «расширить познания в искусстве». На самом же деле Селия работает на Рыжего Джима Маклафлина, а в сумочке у неё выкидной нож.



- **Описание.** Юная жизнерадостная красотка.
- **Черты.** Обаятельна, коварна и бдительна.
- **Роль в сценарии.** Собирается украсть погребальную урну Ибнхотепа. Если спросят, Шеперд скажет, что остановилась в отеле, но это неправда.

Инспектор Бенджамин Драммонд, 46 лет, полицейский

Драммонд уже двадцать два года служит в полиции. Пять лет назад он повредил ногу в автокатастрофе и с тех пор хромотает. Носит револьвер «Смит и Вессон» 38-го калибра.



- **Описание.** Короткие тёмные волосы, карие глаза, прихрамывает при ходьбе.
- **Черты.** Нервничает, потому что его заставляют как можно скорее закрыть дело.
- **Роль в сценарии.** Драммонду не нравится, что какие-то пронырливые непрофессионалы суют нос в его расследование. Но ему хватает ума принять помощь в таком запутанном деле, если только сыщики не выкинут что-нибудь глупое или незаконное.

Флоренс Бишоп, 34 года, фотограф

У мисс Бишоп ушли годы на то, чтобы стать самым популярным свадебным фотографом в «Милтоне». Благодаря приятному характеру, вниманию к деталям и умению успокаивать взволнованных гостей она обладает безупречной репутацией.



- **Описание.** Одета скромно, но со вкусом, чтобы не затмевать гостей на свадьбе, что фотографу совершенно ни к чему.
- **Черты.** Обладает жизнерадостным и бойким нравом, никогда не теряет присутствия духа и старается во всём видеть хорошее.
- **Роль в сценарии.** Мисс Бишоп рада помочь в официальном расследовании, но не потерпит, чтобы к ней в проявочную лезли без спроса.

ВЫСТАВКА «ЦАРСТВО ПЛАМЕНИ»

Приключение начинается сразу после ужина в субботу, 25 августа. Сыщики выходят из лифта на семнадцатом этаже, чтобы осмотреть выставку. У лифта стоит контролёр, проверяющий у всех билеты. Экспозиция устроена так, что гости могут сами перемещаться по залу в удобном для них темпе. Возле погребальной урны Ибнхотепа стоит доктор Кейтлин Бронсон — невысокая седая дама в льняном костюме. Она с готовностью рассказывает всем желающим историю этого артефакта. Выставку охраняют три служителя Британского музея. К сожалению, они заскучали и потеряли бдительность, поэтому не заметили, как в зал проникли люди Рыжего Джима.

На выставке можно увидеть не только канопу Ибнхотепа — ниже перечислено ещё несколько экспонатов. Конечно, это

далеко не всё, но здесь описаны самые интересные артефакты, которые могут привлечь внимание сыщиков. Все экспонаты поражают воображение, и хотя в большинстве из них нет ничего волшебного, пара предметов наделена магической силой.

- **Амулет Хатшепсут** — богато украшенное золотое ожерелье с блестящим сапфиром. Его носила Хатшепсут, вторая в истории женщина-фараон.

- **Скипетр и цепь Тутанхамона** — золотые символы власти фараона.
- **Кремнёвые ножи и инструменты** — древнеегипетские орудия труда времён XVIII династии.
- **Ожерелья из бисера** — египетские украшения.
- **Урны и чаши** — раскрашенная декоративная керамика.
- **Саккарская птица** — фигурка птицы из древесины сикоморы.
- **Настольная игра сенет** — деревянное игровое поле с десятью фишками из гальки (пять тёмных и пять светлых).

МАГИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ

Помимо погребальной урны Ибнхотепа, на выставке есть ещё два заколдованных артефакта: статуэтка ушебти из красной яшмы и амулет Ибнхотепа в виде скарабея.

Статуэтка ушебти (красная яшма)

Это стройная резная фигурка фараона со скипетром и цепом в руках. Туловище и ноги фигурки испещрены иероглифами, которые можно перевести успешной проверкой навыка **Язык (египетские иероглифы)**. Иероглифы складываются в защитную молитву. Обладателя этой ушебти не могут заметить (увидеть, услышать или почуять) неземные существа, в том числе владыка шогготов Ибнхотеп.

Скарабей Ибнхотепа

Обсидиановый скарабей в бронзовой оправе подвешен на нитке бисера. На скарабее вырезан перевёрнутый анх. Обычный анх символизирует жизнь, перевёрнутый же связан со смертью. Бронзовая оправка тоже испещрена пиктограммами, но если приглядеться, видно, что это не египетские иероглифы. Эти символы начертал сам Ибнхотеп — они представляют собой извращённую форму гиперборейского языка (проверка **Мифов Ктулху**).

Амулет пропитан чужеродной энергией. Тот, кто наденет это ожерелье, приобретёт возможность творить усиленную версию заклинания «Иссушение», которой владеет сам владыка шогготов. Носитель амулета интуитивно чувствует заключённую в скарабее силу. Та же интуиция позволяет ему управлять этой силой.

Всякий раз, когда носитель амулета использует силу скарабея, его душа открывается разумным тёмным силам, заколдовавшим амулет. Потратив указанное количество пунктов магии и рассудка, носитель, как и его цель, обязан пройти проверку **Рассудка**. Но, в отличие от цели, эта проверка

вызвана не ужасом от проклятия — она измеряет психическую защиту от скарабея. При провале проверки **Рассудка** носитель получает +1% к навыку **Мифы Ктулху**. Получив от скарабея +10%, носитель начинает слышать сводящий с ума шёпот Йог-Сотота, что приводит к новой проверке **Рассудка** (потеря 1d2 + 1 / 1d10).

«Иссушение» (усиленная версия)

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 5 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Этот вариант заклинания не просто высушивает цель, но и передаёт её жизненные соки заклинателю. С их помощью колдун может исцелить свои раны и продлить себе жизнь. Для сотворения этой версии заклинания нужно коснуться цели и победить её во встречной проверке **МОЩ**.

Заклинание настолько сильное, что даже если заклинатель проиграет встречную проверку **МОЩ**, оно всё равно поразит цель и нанесёт ей 10 пунктов урона. Плоть цели почернеет и сморщится. Если же заклинатель выиграет встречную проверку **МОЩ**, цель окутается магией, которая высосет из неё все соки и нанесёт 1d6 + 10 урона. При этом здоровье заклинателя увеличится на 1d6 + 2 (но не выше максимального количества ПЗ), а его жизнь противоестественным образом удлинится на 1d10 лет (если он не погибнет от увечья).

Если цель выживет после страшного урона, нанесённого заклинанием, она должна пройти проверку **Рассудка** (потеря 1d4/1d10). СИЛ и ЛВК цели снижаются вдвое на то время, пока её тело иссушено. Все свидетели иссушения, кроме самого заклинателя, также должны пройти проверку **Рассудка** (потеря 1d3/1d6).

Другие названия: «Иссушающее касание», «Холодные объятия смерти», «Поцелуй мумии».

- **Погребальные статуэтки ушебти** — семь резных фигурок из гробниц (три глиняных, одна из бирюзы, одна из малахита, одна из топаза и одна из красной яшмы) — см. **Магические артефакты** на стр. 5.
- **Амулет Ибнхотепа** — ожерелье с обсидиановой подвеской в форме скарабея. Это ожерелье указывало на статус Ибнхотепа, который служил великим управителем при дворе фараона (см. **Магические артефакты** на стр. 5).

Рядом с каждым экспонатом есть информационная табличка. Если не меньше часа осматривать экспозицию, можно совершить проверку **ОБР**. При успехе сыщик имеет право улучшить свой навык Археология на один пункт (+1%).

Преступление хорошо спланировано, все готовы. Люди Рыжего Джима (всего их восемь) незаметно рассредоточились по залу и ждут сигнала. Для сыщика единственный способ



Статуэтка ушебти

заметить бандитов — прямо сказать Хранителю, что он ищет подозрительных лиц. И даже тогда необходимо достичь трудного успеха в проверке **Внимания**. При успехе сыщик замечает 1d4 бандитов (их параметры см. в разделе **Персонажи и чудовища** на стр. 16), при чрезвычайном успехе он замечает 1d4 + 4 бандитов. Когда игроки решат, что их персонажи достаточно осмотрели выставку, можно переходить к сцене ограбления.

Посетители выставки

В банкетном зале отеля «Милтон» этим вечером многолюдно. На выставку пришло немало посетителей, в том числе несколько человек, которые могут заинтересовать сыщиков.

- Мамаша ругает детей за то, что они трогают экспонаты.
- Влюблённая парочка ходит по выставке, взявшись за руки, и смотрит только в глаза друг другу, а не на древности.
- Помощник репортёра из «Вестника Провиденса» вооружён блокнотом, карандашом и фотоаппаратом. Он записывает пару строк о каждом экспонате, фотографирует его и переходит к следующему интересному предмету (или человеку).
- Три студента-историка из Брауновского университета негромко спорят о том, что написано на табличке к одному из экспонатов.
- Множество посетителей молча и с благоговением рассматривают и обдумывают выставленные предметы.

Предполагается, что во вступительной сцене сыщики пообщаются с другими посетителями и встретят кого-то из перечисленных выше именных персонажей (Риза, Деодато или Шеперд). Пока они ходят по выставке и осматривают артефакты, Хранитель должен рассказывать о тех персонажах Хранителя, которых сыщики встречают возле каждого экспоната. Если персонаж именной, нужно разыграть короткую беседу между ним и сыщиками, чтобы обратить внимание игроков на значимость этого персонажа, пусть они и не сразу это поймут. Для разговора с именными персонажами Хранитель может в качестве подсказки использовать их описания на стр. 4 (см. **Действующие лица**). Урну Ибнхотепа пока не упоминайте. И старайтесь, чтобы герои не пересекались с замаскированными преступниками — если, конечно, сыщики сами их не заметят и не попытаются привлечь к ним внимание...

ОГРАБЛЕНИЕ

Вскоре доктор Кейтлин Бронсон звонит в колокольчик, привлекая внимание публики. Как обычно, она стоит возле погребальной урны Ибнхотепа и таблички с иероглифами. Убедившись, что все замолчали и обернулись к ней, доктор Бронсон указывает на сосуд и объявляет, чётко выговаривая слова:

Приветствую вас и благодарю за визит. Перед вами канопы Ибнхотепа. Этот уникальный экспонат датируется 1325 годом до нашей эры. Канопы называют сосуды,

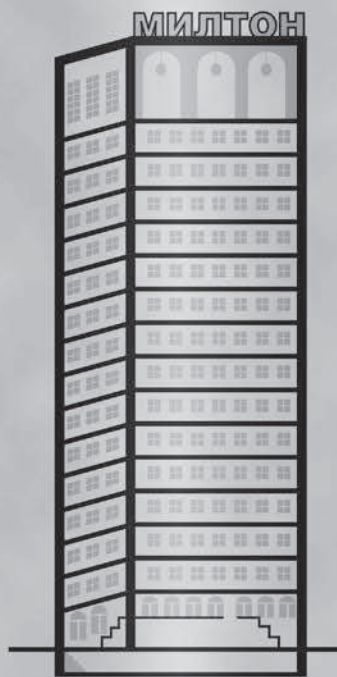
ОТЕЛЬ «МИЛТОН», ПРОВИДЕНС



За дополнительной информацией
обращайтесь в
Ассоциацию Провиденса
по мероприятиям и туризму
Адрес: Род-Айленд, Провиденс,
Тейер-стрит, 176



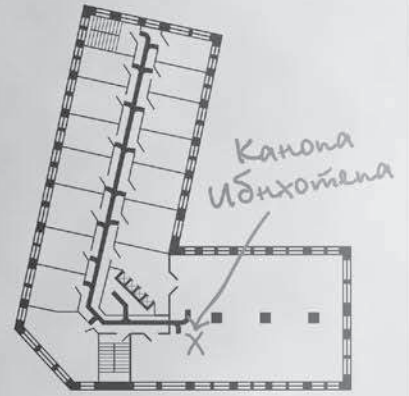
Центр Провиденса
★ Отель «Милтон»



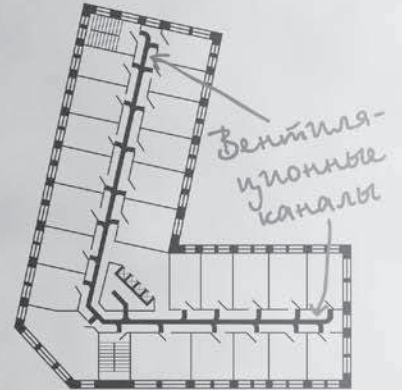
Вид сбоку
Южный фасад



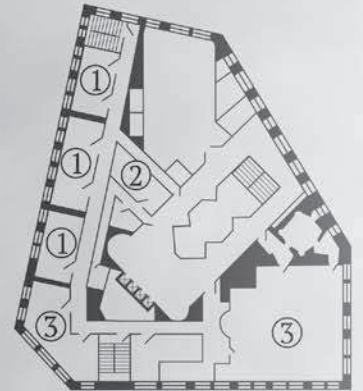
Подвальный этаж



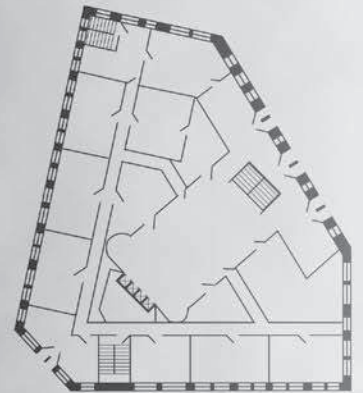
17-й этаж, банкетный зал



3-16-й этажи



2-й этаж, галерея
1. Конференц-зал
2. Фотолаборатория
3. Свадебный зал



1-й этаж, фойе и магазины

в которых обычно хранились органы фараонов, ушедших в загробный мир. Но для Ибнхотепа сделали исключение. Иероглифические записи того периода гласят, что Ибнхотеп был советником и придворным астрологом юного царя Тутанхамона. Если верить записям, он попытался убить царя чёрной магией. На приложенной к сосуду табличке (доктор указывает на табличку) написано, что Ибнхотеп потерпел поражение и в наказание за измену его заточили в этот сосуд, дабы душа злодея не могла попасть в загробный мир.

В этот момент свет гаснет и весь зал погружается во мрак. Начинается дерзкое и бесцеремонное ограбление.

Похищение канопы Ибнхотепа

Главарь преступников Рыжий Джим Маклафлин славится тем, что обставляет свои дела с некоторой театральностью, и кража погребальной урны Ибнхотепа — не исключение. План выглядит так:

- Отрубить электричество, чтобы во всём отеле погас свет.
- Обезвредить охранников.
- Хаотично стреляя в потолок, вызвать панику и смтение.
- Шеперд крадёт сосуд.
- Шеперд и её люди отступают к лестнице.
- Шеперд и её люди растворяются в паникующей толпе и уходят.

Если бы преступники задумали похитить любой другой экспонат, ограбление прошло бы без сучка без задоринки. Но погребальная урна Ибнхотепа пропитана магией, и из-за этого начинается хаос.

Хранителю на заметку. Начало ограбления застаёт сыщиков врасплох, и всё это время они пытаются пробиться сквозь толпу посетителей, которые в панике ломятся к выходу. Из-за давки сыщики получают штрафную кость при совершении любых физических действий.

Ограбление: шаг за шагом

Чтобы проследить за ходом этого хаотичного ограбления, Хранителю стоит придерживаться следующей схемы:

РАУНД 1

Гаснет свет, зал погружается во мрак. В темноте мелькает несколько вспышек: стреляют в потолок. Посетители кричат и мечутся в панике, а охранников быстро вырубает бандиты Маклафина.

- Из-за неожиданности сыщики не могут действовать в этом раунде.

РАУНД 2

Шеперд хватается за канопу, но глина, которой запечатана крышка, рассыпается, и крышка слетает.

Сыщики могут пройти проверку **МОЩ** (без штрафной кости):

- **Провал** — сыщик отчаянно пытается понять, что происходит, и не может действовать в этом раунде.
- **Обычный успех** — в этом раунде сыщик может действовать последним (со штрафной костью).
- **Трудный успех** — в этом раунде сыщик может действовать с половинной ЛВК (со штрафной костью).
- **Чрезвычайный успех** — в этом раунде сыщик может действовать с полной ЛВК (со штрафной костью).

Хранителю на заметку. Если сыщик на этом этапе попытается защитить канопу, пусть ему помешает кто-нибудь из паникующей публики.

РАУНД 3

В потолок снова стреляют. Содержимое сосуда падает в руки Шеперда и начинает извиваться. От неожиданности Шеперд перебрасывает его ошалевшей Кейтлин Бронсон. Опустевшая урна падает на пол, от неё откальвается кусок, но в остальном и урна, и крышка на удивление целы.

- Сыщикам нужно успешно пройти проверку **ЛВК**, чтобы паникующая толпа не утащила их к лестнице. При провале сыщик переносится в сторону лестницы на значение своей скорости.
- В этом раунде сыщики могут действовать со своей обычной ЛВК (со штрафной костью).

РАУНД 4

Ибнхотеп непроизвольно творит усиленную версию «Иссушения» и убивает доктора Бронсон. Все в зале слышат странный стон, переходящий в предсмертный хрип.

Снова выстрелы, теперь уже по охваченной паникой толпе. Репортёр из «Вестника Провиденса» щёлкает фотоаппаратом, на мгновение озаряя всё вспышкой. В него попадает шальная пуля. Репортёр умирает, уронив камеру рядом с собой.

- Сыщики могут совершить проверку **МОЩ**. При успехе сыщик сам решает, куда он смотрел в тот момент. При провале он смотрел в сторону погребальной урны.
- Если сыщик в момент вспышки смотрел в сторону урны, он должен пройти проверку **Рассудка** (потеря 1/1d2), поскольку на миг увидел, как чудовищный Ибнхотеп убивает доктора Бронсон.
- В этом раунде сыщики могут действовать со своей обычной ЛВК (со штрафной костью).

РАУНД 5

Ибнхотеп обращается в пыль и, подхваченный мощным потоком воздуха, улетает в вентиляционный канал.

- В этом раунде сыщики могут действовать со своей обычной ЛВК (со штрафной костью).

- Если действия сыщиков не привели к поимке кого-то из бандитов Маклафлина, те растворяются в толпе и убегают. Все остальные безымянные персонажи спускаются по лестнице.
- Если сыщики натываются в темноте на высушенный и сморщенный труп доктора Бронсон, за прикосновение к нему следует совершить проверку **Рассудка** (потеря 1/1d4).
- Когда всё успокаивается, в зале остаются только три именных персонажа Хранителя (Риз, Деодато и Шеперд) и сыщики.

На свободе

Ибнхотеп — разумная и злобная плазматическая стихийная сущность, повелитель шогготов. В 1325 году до н. э. Ибнхотеп попытался убить царя Тутанхамона, но не успел: заговор сорвал вор, укравший у него амулет в виде скарабея. Повинуясь силе амулета, вор иссушил Ибнхотепа и обратил его в горсть праха. Теперь, более двух тысяч лет спустя, Ибнхотеп сбегал из заточения. Он сбит с толку и не может понять, что это за странная «пирамида», в которой он очутился.

Естественно, после долгого заточения Ибнхотеп не осознаёт, что происходит. Владыке шогготов нужно дать время, чтобы он где-нибудь укрылся и собрался с силами, прежде чем примет форму протошоггота и отправится исследовать отель (см. параметры Ибнхотепа в разделе **Персонажи и чудовища**, стр. 17). Поначалу он прячется в шахте лифта, перемещаясь по ней и сообщающимся с ней вентиляционным каналам в разные части отеля. Пока Ибнхотепу хватает сил лишь на то, чтобы по частям воплощаться в протошогготов, которые охотятся на людей и пьют из них живительные соки.

Ибнхотеп умён, но не всеведущ. Колдун понимает только древнеегипетский язык, на котором не говорят уже более тысячи лет. Но он хитёр и способен многое узнать об этих странно одетых людях, наблюдая за их действиями. Именно благодаря наблюдениям Ибнхотеп замечает угрозу, исходящую от сыщиков и мужчин в синей форме.

Ибнхотепу нужны жизненные соки, чтобы восстановить своё тело. Большинство атак совершают его небольшие фрагменты — протошогготы, а основная масса в это время прячется в шахте лифта. Ибнхотеп создаёт столько протошогготов, сколько потребует. И хотя он способен наносить серьёзный урон, однако вытягивать из жертвы необходимые для восстановления соки он может только углублённой версией заклинания «Иссушение».

ПОСЛЕДСТВИЯ

Электричество в отеле включается как раз к приезду полиции, примерно через 15 минут с того момента, как началась суматоха. Работники отеля очень стараются всех успокоить и развести по номерам — кроме Риза, Деодато, Шеперд и сыщиков, которых просят остаться в фойе для допроса. Полиции не повезло: все (включая бандитов Маклафлина), кроме постояльцев отеля, уже разъехались по домам.

Хранителю на заметку. Если вы хотите отслеживать ход времени, считайте, что полицейские прибыли в «Милтон» в 20:30, а сыщики в начале сценария вышли из лифта в 19:00.

Расследованием руководит инспектор Бенджамин Драммонд. Он и его подчинённые сразу приступают к делу. Для начала Драммонд кратко опрашивает тех, кого собрали в фойе. Инспектор задаёт сыщикам стандартные вопросы:

- Что привело вас в «Милтон»?
- Вы не заметили, чтобы на выставке кто-то вёл себя странно?
- Где вы были, когда началась суматоха?
- Что ещё вы можете вспомнить, пусть даже незначительное?

Во время разговора с инспектором Драммондом каждый сыщик может совершить проверку **Психологии**. При успехе сыщик догадывается, что инспектор очень напряжён и что, возможно, ему нужна помощь. Если сыщики захотят добровольно помочь следствию, им придётся успешно пройти проверку **Убеждения** или **Обаяния**. Если кто-то из сыщиков работает



Погребальная урна

в правоохранительных органах, он получает бонусную кость к этому броску. При успехе Драммонд назначает сыщиков своими временными помощниками.

Если сыщикам удалось получить официальный статус, инспектор поручает им ряд заданий:

- **Допросить некоторых посетителей.** У инспектора мало времени, и он поручает новым помощникам опросить оставшихся свидетелей — Коулмана Риза, Витторио Деодато и Селию Шеперд.
- **Проявить отснятые материалы.** Драммонд подобрал фотоаппарат убитого при ограблении журналиста из «Вестника

Провиденса». Полицейские знают, что в отеле есть фотолаборатория, и просят сыщиков срочно отнести камеру на проявку.

- **Осмотреть номер доктора Бронсон.** Она была куратором выставки, а значит, могла знать что-то важное, что пригодится в расследовании.

Драммонд просит сыщиков заняться расследованием в отеле, а сам отправляется к коронеру за отчётом о чудовищной смерти доктора Бронсон. Инспектор согласится взять с собой сыщика, если тот успешно пройдёт проверку **Обаяния** или **Убеждения**.

ДРУГИЕ МЕРОПРИЯТИЯ В ОТЕЛЕ «МИЛТОН»

В эти выходные в отеле полно народу: помимо выставки «Царство пламени», здесь проходят ещё два мероприятия.

Свадьба Стерлинг и Холмса

Сегодня днём Эдит Стерлинг и Чарльз Холмс обвенчались в соборе Святых Петра и Павла, а теперь празднуют свадьбу в отеле «Милтон». Среди прочего отель предоставляет молодожёнам услуги профессионального фотографа Флоренс Бишоп. Она может сразу отпечатать фотографии в лаборатории отеля. У мисс Бишоп есть рекламный стенд с надписью «Фото за один день».

Ежегодный съезд Общества геологических исследований

Общество геологических исследований — это международная организация геологов. Их ежегодный съезд проводится каждый раз в новом месте, и в этом году они выбрали отель «Милтон» в Провиденсе. Помимо докладов, программа съезда включает выставку разнообразных геологических образцов и демонстрацию простых химических опытов, которые можно провести в полевых условиях, — для этого в отель завезли полный комплект оборудования.

Осматривая образцы, сыщики могут обнаружить кое-что интересное:

Торбернит

Успешно пройдя проверку навыка **Наука (геология)**, сыщик заметит, что минерал слегка радиоактивен. При

успешной проверке **Знаний** сыщик догадается, что излучение может отпугнуть существо, убившее доктора Бронсон. Нося с собой кусок торбернита (считайте, что образцов достаточно, чтобы дать каждому сыщику по маленькому кусочку), сыщик получает следующие способности:

- Если сыщика атакует любая часть повелителя шогготов Ибнхотепа, это чудовище получает штрафную кость к проверке атаки.
- Любой кусок торбернита создаёт вокруг себя небольшое поле радиоактивного излучения, что позволяет сыщику наносить обычный урон немагическим оружием ближнего боя (поскольку это оружие наносит урон существу внутри поля излучения).

Торбернит лишь немного фонит, но сыщику нужно проходить проверку **ВЫН** в конце каждого месяца, пока он носит с собой этот минерал. При провале сыщик навсегда теряет 5 пунктов **ВЫН**.

Соляная кислота

Успешной проверкой навыка **Наука (химия)** сыщик распознает среди химикатов два сосуда с соляной кислотой. Любой из них можно использовать как самодельную кислотную гранату. Шогготу такая «граната» наносит лишь $1d4 + 1$ урона, поскольку он из другого мира, зато люди получают от её попадания $2d4 + 2$ урона. Указанный урон наносится в том случае, если для атаки использован полный сосуд соляной кислоты.

Если сыщики не получили официальных полномочий и игроки не знают, что делать дальше, Хранитель может посоветовать им пройти проверку **Идеи** (ИНТ). При успехе предложите им описанные ниже варианты действий. При провале они получают те же инструкции, но пусть через некоторое время появится один из протошоготов Ибнхотепа и атакует сыщика.

- Нет ли каких-нибудь свидетельств произошедшего на фотоплёнке, которую отснял репортёр «Вестника Провиденса»?
- Нельзя ли найти разгадку смерти доктора Бронсон в её номере?

Чтобы подтвердить эти подозрения, пусть сыщики услышат, как инспектор Драммонд выкрикивает приказы паре полицейских в форме: проявить плёнку в фотолаборатории отеля и обыскать номер доктора Бронсон. Также они слышат, как инспектор говорит подчинённым, что собирается к коронеру.

ДОПРОС ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Коулман Риз, Витторио Деодато и Селия Шеперд — последние из постояльцев отеля, кого полицейские ещё не допросили о случившейся трагедии. Если сыщиков привлекли к расследованию, им велит собрать показания у оставшихся свидетелей. Но они могут задать свидетелям вопросы, даже если у них нет официальных полномочий. Сыщики, работающие в правоохранительных органах, могут пройти проверку **Психологии**, чтобы определить правдивость показаний. Остальные получают штрафную кость к проверке **Психологии**, поскольку не привыкли вести допрос.

Риз и Деодато говорят правду (по одной успешной проверке **Психологии** на каждого допрашиваемого) и стараются в меру своих способностей как можно подробнее описать всё, что видели.

Селия Шеперд стремится ничем себя не выдать. Она понимает, что, если станет известно о её связи с мафиози Маклафлином, ей грозит опасность. При успешной проверке **Психологии** сыщики догадуются, что Шеперд лжёт. В зависимости от того, как они будут вести допрос, вытянуть из неё правду поможет проверка **Обаяния** или **Запугивания**. Если Шеперд откроется сыщикам, то попросит помочь ей сбежать из Провиденса, подальше от Маклафлина и его банды.

Хранителю на заметку. После допроса Риз, Деодато и Шеперд либо присоединятся к сыщикам, либо вернутся в свои номера (только Риз и Деодато) или останутся в фойе отеля. Этих персонажей можно использовать и дальше: например, скормить их протошоготам Ибнхотепа или заменить ими сыщиков, если случится худшее. Игрок может переделать под себя персонажа Хранителя и превратить его в нового сыщика. Для этого нужно перенести все характеристики персонажа на чистый бланк, а потом распределить 50 дополнительных пунктов между любимыми навыками, кроме Мифов Ктулху.

ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

Мисс Бишоп рада помочь властям и предлагает проявить плёнку из фотоаппарата погибшего журналиста. Проявочная находится на втором этаже отеля «Милтон».

На проявку фотоплёнки у Бишоп уходит около часа. В это время Хранителю стоит запустить в фотолабораторию через вентиляцию одного-двух протошоготов. Если сыщикам помогает мисс Бишоп, пусть появятся два протошогота: один атакует Бишоп, другой — сыщиков. Если же сыщики решили проявить плёнку самостоятельно, возможно, хватит и одного протошогота — это зависит от количества сыщиков в проявочной. Если протошогот убьёт мисс Бишоп, это покажет сыщикам, с какой опасностью они столкнулись.

Вопреки заблуждениям, химикаты, используемые для проявки и фиксации фотоснимков, — уксусная кислота, дистиллированная вода и тиосульфат аммония¹ — не огнеопасны, но протошоготы и их владыка Ибнхотеп чувствительны к уксусной кислоте. Чтобы причинить вред шоготу, нужно немало уксуса. Если вылить на шогота галлон (3,8 л) уксусной кислоты, в том же раунде он получит 1d6 + 1 урона, в следующем — 1d4 урона, а потом кислота станет слишком разбавленной и перестанет наносить урон. В фотолаборатории стоят две полные бутылки с концентрированной уксусной кислотой объёмом один галлон и одна открытая полупустая бутылка, в которой осталось полгаллона кислоты (итого 2,5 галлона, или 9,5 л).

Если сыщики получили официальные полномочия, но решили воспользоваться фотолабораторией без разрешения мисс Бишоп, им следует пройти проверку **Удачи** — общую, когда сыщиков несколько, или обычную, когда сыщик один. При провале мисс Бишоп застанет их за работой. Успешно пройдя проверку **Обаяния** или **Убеждения** (с бонусной костью, поскольку сыщики действуют официально), можно уговорить её помочь. При провале мисс Бишоп побежит докладывать управляющему.

Если сыщики не получили полномочий от инспектора Драммонда и пользуются фотолабораторией без разрешения мисс Бишоп, пусть пройдут общую проверку **Удачи** — или обычную проверку **Удачи**, если сыщик один. При провале их поймут на этом два полицейских в форме. Успешная проверка **Юриспруденции** (со штрафной костью за превышение полномочий) убедит копов позволить сыщикам закончить работу. При успешной проверке **Красноречия** сыщиков просто выгонят из фотолаборатории и строго велит не соваться в дела полиции. При провале же их не просто выгонят из проявочной, но и отведут в фойе, где выпишут штраф: по 20 долларов с каждого, оплатить в течение 60 дней.

Если сыщикам или мисс Бишоп удастся проявить плёнку, на одном из снимков они увидят перепуганную мисс Шеперд, которая стоит над разбитой урной и виновато глядит в сторону доктора Бронсон, которую, похоже, высасывает чудовищная тёмная масса (потеря 1/1d6 рассудка).

¹ Здесь указаны только реагенты для фиксации фотоматериалов. Но и химикаты, входящие в состав проявителей, как правило, не огнеопасны (прим. ред.).

НОМЕР ДОКТОРА БРОНСОН

Кейтлин Бронсон жила в номере 808. Ключ от номера хранится на стойке регистрации в фойе отеля, но его выдадут только официальным помощникам следствия. В ином случае дверь можно отпереть успешной проверкой **Взлома** или выбить, достигнув трудного успеха в проверке **СИЛ**. Если сыщики попытаются проникнуть в номер Бронсон без ключа, они должны пройти общую проверку **Удачи**. При провале какой-нибудь постоялец отеля заметит, как они взламывают дверь.

Доктор Бронсон поддерживала в своей комнате чистоту и порядок. Сыщикам не стоит терять бдительности, ведь пока они обыскивают номер, в него через вентиляцию могут проникнуть один-два протошоггота (на усмотрение Хранителя).

Хранителю на заметку. Номер доктора Бронсон можно условно разбить на четыре части: кровать с тумбочкой, письменный стол, шкаф с комодом и ванную. Если при обыске игроки пропустят одну из частей, стоит им об этом напомнить.

Кровать с тумбочкой

Постель заправлена. На тумбочке рядом с лампой лежит тетрадь в кожаном переплёте. Ящик тумбочки задвинут. Тетрадь — личный дневник Бронсон. Пролистав его, сыщик поймёт, что Кейтлин была амбициозна и предана своему делу. Она гордилась, что её считают ведущим специалистом по канопе Ибнхотепа.

Успешная проверка **Внимания** позволит найти следующие предметы:

- **Полупустая фляжка с хересом и стеклянная стопка** — спрятаны в ящике тумбочки рядом с Библией.
- **Маленькая серебряная подвеска в форме тьет** — у стены, под изголовьем кровати. Доктор Бронсон потеряла её вчера. Успешная проверка **Истории** или **Оккультизма** позволит вспомнить, что это тьет, или узел Исида, — символ древнеегипетской богини. Тьет похож на анкх, но с загнутыми вниз концами перекладины. Если сыщик будет открыто носить тьет, то станет первоочерёдной целью Ибнхотепа. Повелитель шогготов решит, что это жрец Исида, а значит, его враг.

Хранителю на заметку. Подвеска-тиет доктора Бронсон вместе с сосудом и мёдом пригодится, чтобы навеки заточить шоггота (см. **Финальная схватка**, стр. 14).

Письменный стол

Стол стоит у окна. На нём несколько документов, а возле стола — кожаный портфель для бумаг. Придётся потрудиться, чтобы найти на столе улики, но, к счастью, ничего не спрятано. Сыщикам достаточно объявить о своём

намерении, потратить немного времени и сил, и они обнаружат следующие предметы:

- **Переводы иероглифов** — на столе лежит картонная папка, в которой хранятся листки с переводом иероглифических надписей. Доктор Бронсон перевела всё, что можно найти на выставке «Царство пламени». Каждый листок с переводом прикреплён к фотографии соответствующего экспоната (**материал «Провиденс 1»**).
- **Деньги и документы для путешествия** — в портфеле доктора Бронсон лежат все документы для поездки, в том числе билет на поезд в Филадельфию 5 сентября, а также 120 долларов наличными.

Комод и шкаф

Багаж доктора Бронсон распакован. Часть одежды аккуратно сложена в комод, часть висит в шкафу. При успешной проверке **Внимания** сыщики заметят следующие предметы:

- **Шляпа-котелок со шпилькой.** В ящике комода лежит дамская шляпа-котелок, украшенная букетиком из шёлка. Сзади к шляпе приколоты устрояющего вида булавка длиной 15 см (6 дюймов). Если использовать булавку как оружие, она нанесёт 1 + БКУ урона.
- **Багаж.** В шкафу стоят два чемодана из жёсткой кожи с парой прочных кожаных застёжек. В случае нападения протошоггота сыщик при успешной проверке **ИНТ** догадается, что эту скользкую тварь можно какое-то время удерживать в чемодане.

Ванная

В этом помещении такая же чистота и порядок, как и в комнате. Полотенца аккуратно сложены на полках, на шкафчике лежит маленький красный несессер. При успешной проверке **Внимания** сыщики найдут следующее:

- **Опасная бритва.** В красном несессере, помимо обычных туалетных принадлежностей, есть складная бритва. Ею можно драться как небольшим ножом, нанося 1d4 + БКУ урона.
- **Одеколон.** Под раковиной стоит поллитровый флакон одеколона. Одеколон огнеопасен, но сыщики вряд ли знают, что протошогготы и их повелитель не боятся огня.

КАБИНЕТ КОРОНЕРА

Всем, кто читает газеты, известно, что кабинет коронера находится в больнице Род-Айленда в районе Федерал-Хилл. Коронер, доктор Гершель Файнман, ждёт инспектора Драммонда, чтобы доложить ему о результатах вскрытия доктора Бронсон. Официальных помощников следствия без проблем пустят в кабинет коронера вместе с Драммондом. Но тем, у кого нет ни полномочий, ни удостоверения медика

Материал «Провиденс 1»

Статуэтка ушебти (красная яшма)
Если переводить дословно, получается
странно и загадочно: «Носитель сего
пройдёт незрим, неслышим и нечуем мимо
гнусной твари».

Амулет-скарабей Ибнхотепа
Я долго билась, но так и не смогла
расшифровать эту надпись. Это явно
не древнеегипетский, и никакие
исследования не помогают определить,
что это за язык. Полагаю, это тайный
шифр, вырезанный самим Ибнхотепом,
но смысл его утрачен навеки.

Табличка к канопе Ибнхотепа
Судя по иероглифам, тут сказано,
что любой сосуд, если запечатать его
мёдом и освятить молитвой Исет (Исиде),
удержит тварь Сета на веки вечные.
Потрясающе!

(подтверждающего, что ваш персонаж — врач или медсестра), попасть туда будет труднее.

Впрочем, из-за царящей в больнице суматохи сыщики могут и без Драммонда спокойно ходить по зданию, и никто их не остановит — по крайней мере, пока они не дойдут до кабинета или лаборатории коронера. Инспектор застаёт доктора Файнсмана в лаборатории, где тот вскрывает труп доктора Бронсон. Через несколько минут Файнман приглашает инспектора в кабинет подписать кое-какие бумаги. Если сыщики пришли вместе с инспектором, тот велит им подождать его в лаборатории. Если сыщики проникли в больницу самостоятельно и следят за лабораторией, они могут заметить, как Файнман и Драммонд выходят оттуда и идут в кабинет коронера. Чтобы прокрасться в лабораторию, нужно успешно пройти проверку **Скрытности**. При провале сыщики должны совершить общую проверку **Удачи**, чтобы определить, не заметил ли кто их манёвра.

На секционном столе в лаборатории лежит ссохшийся труп доктора Бронсон. Любой, кто впервые видит её в таком состоянии, должен пройти проверку **Рассудка** (потеря 1/1d4). Тем, кто уже знаком с этим зрелищем, дополнительная проверка не требуется. В лаборатории сыщики могут совершить проверку **Медицины** или **Науки (биология)**, чтобы найти один набор улик, и проверку **Внимания** для другой улики. Те, чья профессия связана с медициной (врач, медсестра, психиатр, психолог, фармацевт и т. д.), могут прибавить к проверке **Медицины** или **Науки (биология)** бонусную кость.

При успехе в проверке **Медицины** или **Науки (биология)** сыщики выяснят следующие факты:

- Тело доктора Бронсон — лишь высохшая оболочка, полностью лишённая жидкости.
- Рядом в лотке для образцов лежит табличка с египетскими иероглифами. Это табличка от каноны Ибнхотепа (перевод см. в материале «Провиденс 1»). В записях коронера говорится, что табличку нашли зажатой в руке покойной.
- Труп настолько хрупкий, что, когда коронер вынимал табличку, державшая её рука рассыпалась.

Успешно пройдя проверку **Внимания**, сыщики заметят:

- Пару сосудов с соляной кислотой. Их можно открыть и использовать как «кислотные гранаты», метнув в Ибнхотепа, когда он в любой из шогготных форм. Одна граната наносит шогготу 1d4 + 1 урона, а человеку — 2d4 + 2 урона.

Если кто-нибудь тронет труп доктора Бронсон, необходимо совершить проверку **Удачи**. При провале та часть трупа, которой коснулись, рассыплется в прах и будет считаться полностью уничтоженной.

ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА

Решающая схватка с Ибнхотепом намеренно описана лишь в общих чертах — это позволит Хранителю адаптировать кульминацию сценария под персонажей игроков и их стиль расследования. Сражение может произойти в шахте лифта, куда сыщики залезут в поисках твари, или в банкетном зале, если Ибнхотеп решит напасть на сыщиков там, где его окружают привычные вещи. Хранитель может ускорить развязку, если игроки отклонились от сценария. Однако помните, что амбициозные и агрессивные игроки могут сами перейти к схватке с Ибнхотепом ещё до того, как соберут достаточно подсказок, чтобы его победить.

Чтобы успешно описать финальную схватку, Хранителю следует обдумать два вопроса:

- Что нужно сыщикам, чтобы победить Ибнхотепа?
- Какова цель Ибнхотепа?

Ответив для себя на эти вопросы, вы сможете разыграть финальную схватку в любой момент и в любом месте в пределах отеля «Милтон».

Условия победы сыщиков

Если сыщики собрали достаточно улики, но так и не сумели восстановить полную картину, Хранитель может разрешить им пройти проверку **ИНТ**. При успехе сыщики догадываются, что, если как-то ослабить чудовище, можно поместить его в сосуд, залить крышку мёдом и привязать к ней подвеску-тиет доктора Бронсон — и тварь останется там на веки вечные, как сказано в материале «Провиденс 1». Читая молитву Исиде, сыщики должны потратить **15 пунктов магии**, чтобы скрепить договор, — эти пункты можно собрать с любого числа сыщиков, если каждый из них положит руку на сосуд, над которым читается молитва.

Если снизить здоровье Ибнхотепа до 0, он надолго потеряет сознание — за это время сыщики успеют закинуть его в любой сосуд на свой выбор. Потом они могут залить горлышко сосуда мёдом (легко достать в ресторане или на кухне отеля), привязать к нему тьет и вознести молитву Исиде.

Кроме того, Ибнхотепа можно уничтожить, вытянув из него всю жидкость заклинанием «Иссушение», а когда от него останется лишь горстка трухи, залить её соляной кислотой. Хранитель может назначить проверку **ИНТ**, чтобы навести на эту мысль сыщиков, которым не хватает способностей — или убеждённости — выбрать вариант с вечным заточением (или если они не нашли тьет доктора Бронсон).

Условия победы Ибнхотепа

Цель Ибнхотепа можно адаптировать под ожидания игроков. Возможно, им предстоит битва не на жизнь, а на смерть. Или же Ибнхотеп просто хочет вернуть себе амулет-скарабея и сбежать. В любом случае Хранителю следует тонко намекнуть

на эту цель игрокам — чтобы они могли решить, какая защита понадобится их сыщикам.

Возможно, Ибнхотеп, будучи воплощением зла, позволит себе позлорадствовать и укажет по очереди на каждого сыщика перед тем, как на его теле распахнётся множество пастей с острыми как бритва зубами. А может, он бросится к амулету-скарабею, но промахнётся — и тогда сыщики поймут, что эта вещь представляет для него ценность.

ИТОГИ И НАГРАДЫ

Сценарий заканчивается развязкой финальной схватки, после чего Хранитель плавно завершает игру. Можно начинать готовиться к следующему приключению!

Всех выживших сыщиков нужно наградить, если они:

- Изучили заклинание «Иссушение» при помощи скарабея Ибнхотепа: +1d6 пунктов рассудка.
- Поддались нашёптываниям Йог-Сотота: -1d10 пунктов рассудка.
- Спасли посетителей при ограблении: +1d3 пункта рассудка.
- Убили посетителей (видимо, по неосторожности) при ограблении: -(1d6 + 2) пункта рассудка.
- Получили полномочия от инспектора Драммонда: +1 пункт рассудка.
- Выяснили, что торбернит может временно ослабить Ибнхотепа: +1 пункт рассудка.
- Использовали сосуды с соляной кислотой как гранаты: +1 пункт рассудка.
- Выяснили, как заточить Ибнхотепа: +1d4 пункта рассудка.
- Заточили или уничтожили Ибнхотепа: +1d10 пунктов рассудка.
- Упустили Ибнхотепа, и тот сбежал из отеля «Милтон»: -(1d10 + 2) пункта рассудка.

ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

Здесь приведены параметры персонажей Хранителя и чудовищ, которых можно встретить в сценарии «Тень над Провиденсом». Обратите внимание: у некоторых персонажей есть разные бонусы к навыкам, которые применяются, если этот персонаж становится сыщиком (взамен выбывшего). Во всех остальных случаях не учитывайте эти бонусы.

ПЕРСОНАЖИ ХРАНИТЕЛЯ

Мистер Коулман Риз, 36 лет, страховой агент

СИЛ 65	ВЫН 55	ТЕЛ 65	ЛВК 75	ИНТ 70
НАР 55	МОЩ 50	ОБР 60	РАС 50	ПЗ 12
БкУ: +1d4	Компл: 1	СКО: 8	ПМ: 10	

Бой

Драка	25% (12/5), урон 1d3 + 1d4
Уклонение	37% (18/7)

Навыки

Искусство/ремесло (покер) 75%, Красноречие 55%, Психология 40%, Слух 60%, Убеждение 40%

Коулман — азартный, но неудачливый игрок. Все проверки Удачи, связанные с азартными играми, он совершает с одной штрафной костью.

Синьор Витторио Деодато, 44 года, куратор музея

СИЛ 55	ВЫН 65	ТЕЛ 65	ЛВК 70	ИНТ 65
НАР 65	МОЩ 60	ОБР 80	РАС 60	ПЗ 13
БкУ: 0	Компл: 0	СКО: 7	ПМ: 12	

Бой

Драка	25% (12/5), урон 1d3
Уклонение	35% (17/7)

Навыки

Археология 65%, Обаяние 60%, Оценка 40%, Психология 60%, Язык (английский) 40%

Благодаря своему мягкому вкрадчивому голосу и присущей итальянцам обходительности синьор Деодато получает бонусную кость к проверкам Обаяния.

Мисс Селия Шеперд, 27 лет, замаскированная преступница

СИЛ 60	ВЫН 75	ТЕЛ 45	ЛВК 80	ИНТ 80
НАР 70	МОЩ 55	ОБР 50	РАС 55	ПЗ 12
БкУ: 0	Компл: 0	СКО: 9	ПМ: 11	

Бой

Драка	30% (15/6), урон 1d3 или ножом 1d4
Уклонение	40% (20/8)

Навыки

Взлом 45%, Внимание 50%, Искусство/ремесло (актёрская игра) 60%, Ловкость рук 50%, Обаяние 60%

Селия превосходно играет роль невинной овечки. Когда она с помощью навыков Искусство/ремесло (актёрская игра) или Обаяние делает вид, будто понятия не имеет, что происходит, то получает бонусную кость к этой проверке.

Инспектор Бенджамин Драммонд, 46 лет, полицейский

СИЛ 60 ВЬН 70 ТЕЛ 60 ЛВК 45 ИНТ 75
 НАР 70 МОЩ 65 ОБР 65 РАС 65 ПЗ 13
 БкУ: 0 Компл: 0 СКО: 7 ПМ: 13

Бой

Драка 50% (25/10), урон 1d3
 Револьвер «Смит и Вессон» 38-го калибра 60% (30/12), урон 1d10
 Уклонение 22% (11/4)

Навыки

Убеждение 45%, Юриспруденция 65%

Флоренс Бишоп, 34 года, фотограф

СИЛ 50 ВЬН 60 ТЕЛ 60 ЛВК 55 ИНТ 85
 НАР 50 МОЩ 55 ОБР 60 РАС 55 ПЗ 12
 БкУ: 0 Компл: 0 СКО: 7 ПМ: 11

Бой

Драка 25% (12/5), урон 1d3
 Уклонение 27% (13/5)

Навыки

Искусство/ремесло (фотография) 65%, Обаяние 55%

Охранники (3)

Всего на выставке три охранника. Они приехали из Британского музея вместе с доктором Бронсон. Охранники одеты в парадную синюю форму и вооружены револьверами «Кольт» 32-го калибра и резиновыми дубинками (компания, страхующая выставку, требует, чтобы на выезде все охранники носили оружие).

СИЛ 55 ВЬН 65 ТЕЛ 60 ЛВК 55 ИНТ 60
 НАР 40 МОЩ 50 ОБР 60 РАС 50 ПЗ 12
 БкУ: 0 Компл: 0 СКО: 7 ПМ: 10

Бой

Драка 55% (27/11), урон 1d3 или дубинкой 1d6
 Револьвер «Кольт» 32-го калибра 40% (20/8), урон 1d8
 Уклонение 35% (12/7)

Гангстеры (8)

Эти бандиты служат Рыжему Джиму Маклафлину. Они незаметно рассредоточились по выставке, чтобы помочь Селии Шеперд в ограблении.

СИЛ 75 ВЬН 60 ТЕЛ 65 ЛВК 60 ИНТ 55
 НАР 50 МОЩ 35 ОБР 45 РАС 35 ПЗ 12
 БкУ: +1d4 Компл: 1 СКО: 8 ПМ: 7

Бой

Драка 40% (20/8), урон 1d3 + 1d4 или кастетом 1d3 + 1 + 1d4
 Пистолет Люгера 55% (27/11), урон 1d10
 Уклонение 35% (17/7)

Навыки

Запугивание 40%, Прыжки 30%, Скрытность 55%

ЧУДОВИЩА

Ибнхотеп (форма протошоггота), зловонная тварь из протоплазмы

Небольшие самостоятельные части повелителя шогготов. Считайте, что таких кусков не менее шести, впрочем, Хранитель может менять это число. Основная их цель — поглотить достаточно жизненных соков, чтобы оживить повелителя шогготов и вернуть ему полную силу. Каждый протошоггот представляет собой желеобразный комок плоти объёмом примерно 11 литров. Он выглядит как тёмно-коричневое зловонное желе и способен внезапно раскрываться или вытягиваться, когда нужно создать конечность или орган чувств.

СИЛ 85 ВЬН 50 ТЕЛ 10 ЛВК 40 ИНТ –
 НАР – МОЩ 60 ОБР – РАС – ПЗ 6
 БкУ: нет Компл: 0 СКО: 12 (ползком) ПМ: 12

Бой

Атак за раунд: 1 (заклинание, обволакивание, псевдоподия)
Ближний бой. Протошоггот при возможности пытается подкрасться к цели и атаковать её усиленной версией заклинания «Иссушение». Если такой возможности нет, он обволакивает голую цель и пытается её задушить.

Удушение (манёвр). Протошоггот целится в голову, что даёт ему штрафную кость к броскам атаки. Если он достигает успеха, цель атаки должна каждый раунд совершать проверку ВЬН — при провале она получает по 1 пункту урона каждый раунд, пока не умрёт от удушения или пока чудовище не слезет. Цель может сбросить протошоггота, успешно пройдя встречную проверку СИЛ. Но если сыщик оторвёт от себя прилипшую тварь, то получит 1d6 урона.

Ближний бой 50% (25/10), урон 1d3
 Удушение (манёвр) 50% (25/10), особое (см. выше)
 Уклонение 20% (10/4)

Навыки

Скрытность 60%

Броня: нет. Атаки огнём и электричеством наносят протошогготу в два раза меньше урона, чем обычно, а простое оружие (ножи, пули и т. п.) наносит ему только 1 пункт урона. Может восстанавливать по 2 ПЗ за раунд, пока у него больше 0 ПЗ.

Заклинания: «Иссушение» (усиленная версия). Протошогготы Ибнхотепа тратят на сотворение заклинаний в два раза меньше пунктов магии (округляя вниз) и 0 пунктов рассудка.

Потеря рассудка: 1/1d10 пунктов рассудка у того, кто увидит протошоггот.

**Ибнхотеп (форма повелителя шогготов),
ужас во плоти**

Полноценная «чудовищная» форма Ибнхотепа. Его основная цель в такой форме — завладеть скарабеем. Если ему это удастся, никто не сможет использовать амулет против него. Ибнхотеп ещё и борется за жизнь: две с лишним тысячи лет заточения чуть не погубили его, и теперь он вынужден собирать жизненные соки с помощью «Иссушения», чтобы восстановить силы. Мощь и живучесть Ибнхотепа зависят от исхода предыдущих столкновений сыщиков с протошогготами (если они были). Он не сможет стать полноценным повелителем шогготов, пока к нему не вернутся шесть или более протошогготов, напившихся человеческих телесных соков, — только тогда он восстановит хотя бы часть былой мощи. А до тех пор ссохшиеся внутренности Ибнхотепа будут скрываться в лифтовой шахте и напускать на сыщиков протошогготов (если, конечно, те специально не заберутся в шахту в поисках врага). Но в безвыходной ситуации — или ближе к развязке — полуоживший Ибнхотеп может попытаться сбежать даже в таком состоянии.

За каждую стычку с сыщиками, из которой протошоггот вышел, напившись жизненных соков, повысьте СИЛ, ВЫН, ТЕЛ и ЛВК на 10. За каждую стычку, в которой протошоггот был побеждён или сбежал без добычи, уменьшите СИЛ, ВЫН, ТЕЛ и ЛВК на 15.

СИЛ 95 ВЫН 120 ТЕЛ 55 ЛВК 30 ИНТ 60
НАР – МОЩ 60 ОБР – РАС – ПЗ 17
БкУ: +1d4 Компл: 1 СКО: 10 (ползком) ПМ: 12

Бой

Атак за раунд: 2 (заклинание, псевдоподия, поглощение)

Ближний бой. Главное, к чему стремится повелитель шогготов, — высосать побольше жизненных соков заклинанием «Иссушение». В остальных случаях Ибнхотеп пытается поглотить добычу.

Поглощение (манёвр). Когда Ибнхотеп хватается за цель успешной атакой в ближнем бою, он обволакивает её своим студенистым телом, чтобы переварить. Цель получает по 1d6 урона за раунд от едкого пищеварительного сока. Тот, кого поглотили, может вырваться и избежать гибели, если победит во встречной проверке СИЛ. Размеры позволяют Ибнхотепу поглощать не более одной цели за раз, но он может выпускать псевдоподии, чтобы в это время биться с другими.

Ближний бой 75% (37/15), урон 1d3 + 1d4
Поглощение (манёвр) Схватив цель успешной атакой ближнего боя, наносит 1d6 урона за раунд; для освобождения нужна встречная проверка СИЛ
Уклонение 15% (7/3)

Навыки

Запутывание 70%, Скрытность 50%

Броня: нет. Атаки огнём и электричеством наносят владыке шогготов в два раза меньше урона, а простое оружие (ножи, пули и т. п.) наносит только 1 пункт урона. Может восстанавливать по 2 ПЗ за раунд, пока у него больше 0 ПЗ.

Заклинания: «Иссушение» (усиленная версия), «Разрушение». Ибнхотеп тратит на сотворение заклинания в два раза меньше пунктов магии (округляя вниз) и 0 пунктов рассудка.

Потеря рассудка: 1d6/1d20 пунктов рассудка у того, кто увидит повелителя шогготов.

**Ибнхотеп (человеческая форма),
пародия на человека**

Ибнхотеп не может принять материальный «человеческий» облик, пока не восстановит силы и не станет вновь полноценным повелителем шогготов (см. выше). В этой форме Ибнхотеп может принять облик человека (выберите одного из персонажей Хранителя) и попытаться сбежать из отеля. Как только его маскировку раскроют, он начнёт ругаться по-древнеегипетски.

СИЛ 55 ВЫН 60 ТЕЛ 55 ЛВК 30 ИНТ 60
НАР 30 МОЩ 60 ОБР – РАС – ПЗ 11
БкУ: нет Компл: 0 СКО: 8 ПМ: 12

Бой

Атак за раунд: 1 (заклинание, удар кулаком, оружие)

Ближний бой: в облике человека Ибнхотеп старается победить за счёт хитрости и магии.

Ближний бой 50% (25/10), урон 1d3
Уклонение 15% (7/3)

Навыки

Убеждение 70%, Скрытность 60%

Броня: нет. Атаки огнём и электричеством наносят в два раза меньше урона, чем обычно, а простое оружие (ножи, пули и т. п.) наносит только 1 пункт урона. Может восстанавливать по 2 ПЗ за раунд, пока у него больше 0 ПЗ.

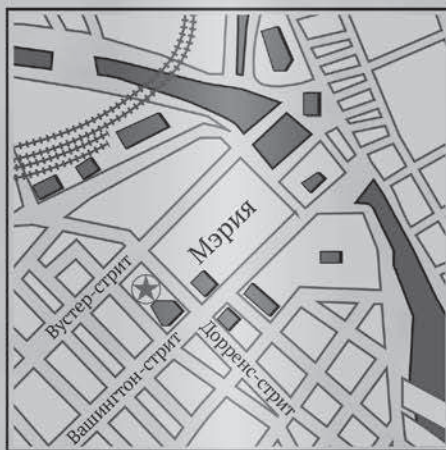
Заклинания: «Иссушение» (усиленная версия), «Разрушение». Ибнхотеп тратит на сотворение заклинаний в два раза меньше пунктов магии (округляя вниз) и 0 пунктов рассудка.

Потеря рассудка: нет, пока Ибнхотеп в облике человека. Тот, кто увидит, как он превращается в шоггота, потеряет 1d6/1d20 пунктов рассудка.

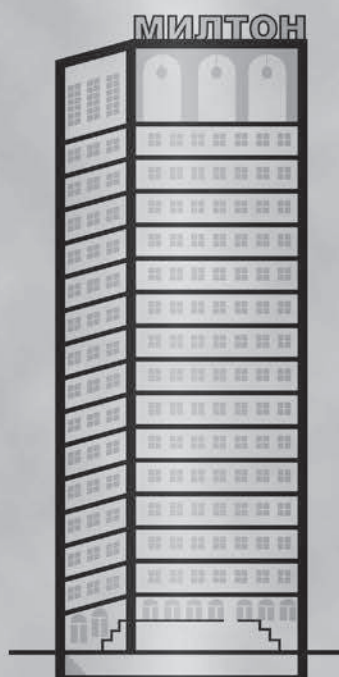
ОТЕЛЬ «МИЛТОН», ПРОВИДЕНС



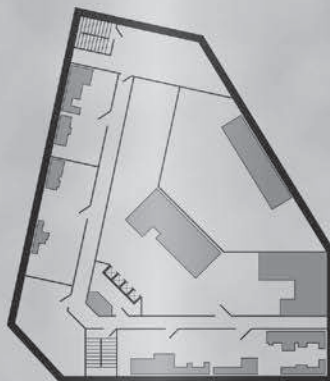
За дополнительной информацией
обращайтесь в
Ассоциацию Провиденса
по мероприятиям и туризму
Адрес: Род-Айленд, Провиденс,
Тейер-стрит, 176



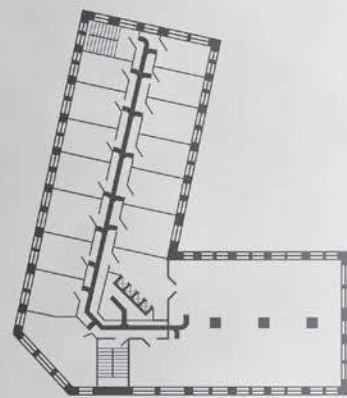
Центр Провиденса
★ Отель «Милтон»



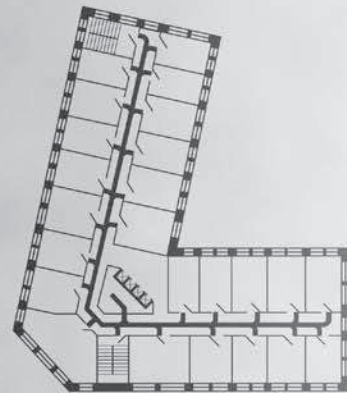
Вид сбоку
Южный фасад



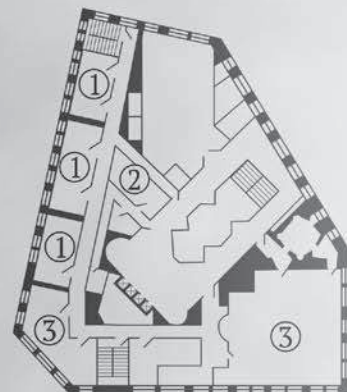
Подвальный этаж



17-й этаж, банкетный зал

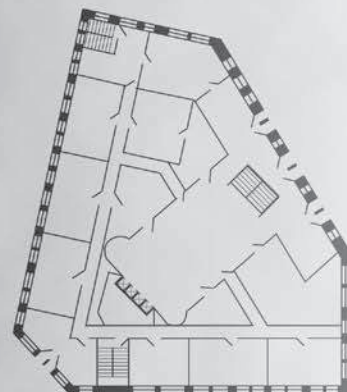


3-16-й этажи



2-й этаж, галерея

1. Конференц-зал
2. Фотолаборатория
3. Свадебный зал



1-й этаж, фойе и магазины

СЫЩИК 1920-х

Имя Доктор Раджбир Сингх
 Игрок _____
 Род занятий Психиатр
 Возраст 49 Пол Мужской
 Местожит. Провиденс, Род-Айленд
 Место рожд. Лахор, Пенджаб

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	70	35/14	ЛВК	70	35/14	ИНТ	80	40/16
ВЫН	60	30/12	НАР	65	32/13	МОЩ	40	20/8
ТЕЛ	75	37/15	ОБР	80	40/16	Скорость	6	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА13 ПЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ 40 МАКС.

БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07 РАССУДОК

ПУНКТЫ ЗАДОРВЫЯ

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

МАКС 8 ПМ

УДАЧА ОТВЕРНУЛАСЬ 01 02 03 04 05 06 07

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

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

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	35	17/7
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	55	27/11
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)	<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)	20	10/4
<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%)	20	10/4
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)	<input type="checkbox"/> Медицина (01%)	<input type="checkbox"/> Психодиагностика (01%)	<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%) Английский	51	25/10
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	<input type="checkbox"/>	65	32/13
<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) Пенджабский	20	10/4
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%) Биология	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/>	30	15/6
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/> Химия	<input type="checkbox"/> Средства (00%)	<input type="checkbox"/>	80	40/16
<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%) Пение	<input type="checkbox"/> Окультизм (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	<input type="checkbox"/>	40	20/8

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	35	17	7	1d3 + БкУ	-	1	-	-
Кирпан (град. кинжал)	35	17	7	1d4 + 2 + БкУ	-	1	-	-

Бой

БОНУС К УРОНУ **+1d4**

КОМПЛЕКЦИЯ **+1**

УКЛО-НЕНИЕ **35** **17/7**

БИОГРАФИЯ



Описание Доктор Сингх — высокий мужчина с бочкообразной грудной клеткой. В его облике выделяются тёмные глаза, резкие черты лица и тюрбан.

Черты Безупречная репутация Сингха идёт впереди него. Он — воплощение сикхских идеалов честности, благородства и равноправия.

Идеалы и принципы Раджбир — сикх. Он соблюдает вегетарианскую диету и считает своим долгом помогать слабым и обездоленным.

Травмы и шрамы _____

Значимые люди Доктор Конни Лендерс, глава Совета по психиатрии при медицинском факультете Брауновского университета.

Фобии и мании _____

Важные места Хармандир-Сахиб (Золотой храм в Амритсаре) — главная *гурдвара* (храм) сикхов.

Магические книги, заклинания, артефакты _____

Ценное имущество Золотые карманные часы «Элджин 1910» — подарок отца в честь получения степени доктора медицины.

Встречи со сверхъестественным _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

2 дорожных сундука _____
 6 костюмов индийского фасона _____
 1 кирпан (традиционный нож сикхов; из уважения к коллегам и друзьям-христианам Сингх прячет его под одеждой) _____
 1 кожаная сумка с обычным набором медикаментов _____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 50 долларов _____
Наличные 400 долларов _____
Активы 40 000 долларов в виде сбережений и имущества _____

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ⅓ 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**

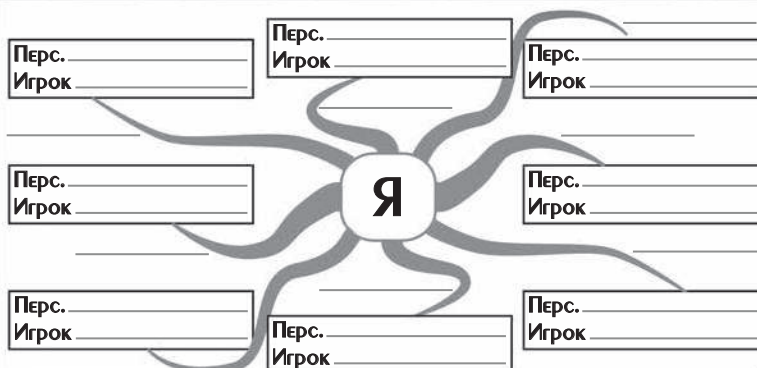
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Доктор Раджбир Сингх познакомился с Конни Лендерс, когда учился в интернатуре, и вскоре они стали близкими друзьями. Много лет они переписывались, делясь успехами в карьере и исследованиях. Раджбир и Конни дружат уже более двадцати лет.

Когда доктор Лендерс возглавила Совет по психиатрии, она пригласила доктора Сингха читать лекции на медицинском факультете Брауновского университета. Он счёл это за честь и согласился в обмен на кабинет при университете и жалование. Доктор Сингх снимает номер (с ежемесячной оплатой) в престижном отеле «Милтон». Здесь к его услугам все удобства и развлечения, включая экспозицию египетских древностей. После ужина доктор Сингх решил посетить выставку «Царство пламени».

СЫЩИК 1920-х

Имя Франсина Форд
 Игрок _____
 Род занятий Учительница
 Возраст 28 Пол Женский
 Местожит. Хартфорд, Коннектикут
 Место рожд. Уотербери, Коннектикут

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	60	30/12	ЛВК	50	25/10	ИНТ	80	40/16
ВЫН	70	35/14	НАР	70	35/14	МОЩ	55	27/11
ТЕЛ	50	25/10	ОБР	75	37/15	Скорость	8	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА12ТЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ 55 МАКС.

Безумие 01 02 03 04 05 06 07

Пункты заговора

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

РАССУДОК

Зов Ктулху

МА11ПМ

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

Пункты маггии

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

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)	60	30/12	<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%)	30	15/6	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)			
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	25	12/5	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<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%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)			<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	45	22/9	<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%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	45	22/9	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)			<input type="checkbox"/> Механика (10%)			<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	65	32/13	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Мифы Ктулху (00%)			<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Английский	80	40/16
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Наука (01%) Биология	31	15/6	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	60	30/12	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Средства (00%)	40	20/8	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	45	22/9	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	40	20/8	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%)			<input type="checkbox"/> Окультизм (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	1d7 + БкУ	-	1	-	-
Опасная бритва	25	12	5	1d4 + БкУ	-	1	-	-

Бой

БОНУС К УРОНУ **НЕТ**

КОМПЛЕКЦИЯ **0**

УКЛО-НЕНИЕ **25** **12/5**

БИОГРАФИЯ



Описание Папа Франсины всегда говорил, что его дочь «больно умная». Люди часто недооценивают её, считая просто миленькой блондинкой. А потом удивляются, обнаружив за милой улыбкой острый расчётливый ум.

Идеалы и принципы Люди должны доверять себе и верить только тому, что они видят собственными глазами.

Значимые люди Её отец Чарльз. Мать Франсины умерла от испанки, и Чарльзу пришлось одному растить Франсину и двух её младших братьев.

Важные места Колледж Уильяма Смита (Дженива, штат Нью-Йорк), где Франсина получила педагогическое образование. В колледже она была чемпионкой по лёгкой атлетике.

Ценное имущество Двухкилограммовый диск, который Франсина метнула на первенстве штата.

Черты У Франсины стальные нервы; она готова попробовать всё что угодно. Страх никогда не останавливал её на пути к новым впечатлениям.

Травмы и шрамы Ничего серьёзного, только белые шрамики на коленях и лодыжках от занятий спортом.

Фобии и мании

Магические книги, заклинания, артефакты

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

- 1 обтянутый кожей чемодан
- 1 короткое нарядное платье
- 2 удобных костюма
- Зубная щётка и зубная паста
- Опасная бритва и крем для бритья
- Свежий номер журнала «Мак-Колл»

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

- Карманные деньги** 10 долларов
- Наличные** 80 долларов
- Активы** 2400 долларов в виде сбережений и личных вещей, включая обручальное кольцо матери (которое Франсина хранит в банковской ячейке в родном городе)

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**

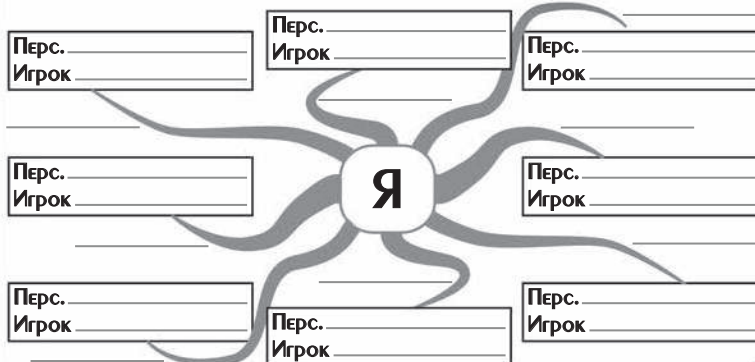
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Франсина проработала с Эдит Стерлинг один учебный год. Они обе преподавали в Гудменской начальной школе в Хартфорде. В то время Эдит познакомилась с Чарльзом Холмсом, и по окончании учебного года они переехали в Провиденс. Это было почти два года назад. Франсина давно не общалась с Эдит, и вдруг ей пришло приглашение на свадьбу.

Франсина была польщена, что Эдит о ней помнит, и ответила согласием. Стремясь порадовать новобрачных, она перерыла каталог «Сирс и Робак» в поисках достойного подарка. И лишь оказавшись на свадьбе, Франсина вспомнила, почему её не расстроил отъезд Эдит.

Самовлюблённая всезнайка Эдит Холмс (в девичестве Стерлинг) вечно завидовала чужим вещам. Франсина вспомнила, как удивилась, когда Эдит нашла парня, которому подошёл её жадный характер. Стало ясно, что на свадьбу Франсину пригласили только в расчёте на подарок.

Ну и ладно. Франсина надеется, что Эдит и Чарльз в конце концов получают по заслугам. А сама она заметила в фойе отеля «Милтон» объявление о выставке египетских древностей и решила уйти со свадьбы пораньше, чтобы взглянуть на «Царство пламени».

СЫЩИК 1920-х

Имя Гораций Уильямс
 Игрок _____
 Род занятий Репортёр
 Возраст 33 Пол Мужской
 Местожит. Бронкс, Нью-Йорк
 Место рожд. Бронкс, Нью-Йорк

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	65	32/13	ЛВК	60	30/12	ИНТ	75	37/15
ВЫН	65	32/13	НАР	70	35/14	МОЩ	70	35/14
ТЕЛ	70	35/14	ОБР	55	27/11	Скорость	7	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА13ТЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ

БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ

70

МАКС.

БЕЗУМИЕ

01 02 03 04 05 06 07

РАССУДОК

ПУНКТЫ ЗАДОРВЫЯ	При смерти	00	01	02
	Без сознания	03	04	05
		06	07	08
		11	12	13
		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

Зов Ктулху

МА14ТМ

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 МАТИИ

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	30	15/6	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	30	15/6
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	55	27/11	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	30	15/6	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)	<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Плавание (20%)	<input type="checkbox"/> Электрика (10%)		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)	40	20/8	<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Юриспруденция (05%)
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)	<input type="checkbox"/> Медицина (01%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Психоанализ (01%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Язык, иностр. (01%)
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)	<input type="checkbox"/> Метание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	25	12/5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)	40	20/8	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	Мифы Ктулху (00%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	40	20/8	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Английский
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Слух (20%)	40	20/8	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Средства (00%)	25	12/5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)	<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Фотография	<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	65	32/13	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСПР.
Без оружия	50	25	10	1d3 + БКУ	-	1	-	-
Выкидной нож	50	25	10	1d4 + БКУ	-	1	-	-
Кастет	50	25	10	1d3 + 1 + БКУ	-	1	-	-

Бой

БОНУС К УРОНУ **+1d4**

КОМПЛЕКЦИЯ **+1**

УКЛОНЕНИЕ **30** **15/6**

БИОГРАФИЯ



Описание Высокий широкоплечий Гораций выглядит внушительно. Он вполне способен постоять за себя в драке, но предпочитает действовать умом, а не силой.

Идеалы и принципы Гораций верит, что сила в правде, и в жизни руководствуется гностическим «Евангелием Истины». Его цель — раскрывать правду в каждой газетной статье.

Значимые люди Гораций тайно влюблён в подругу детства — Уинифред Симмонс, или просто Винни. Он уверен, что, если сумеет устроиться в «Нью-Йорк Пост», это принесёт ему любовь Винни.

Важные места Могила сержанта Уильяма Кэрни — первого афроамериканца, получившего медаль Почёта за отвагу в бою. Кэрни спас флаг полка в битве за форт Вагнер в Южной Каролине 18 июля 1863 года.

Ценное имущество Гораций всегда носит с собой трёхцентовую монету, отчеканенную в 1853 году. Это первая монета, которую его дед Илайджа заработал, став свободным.

Черты Упорство. Взявшись за дело, Гораций вцепляется в него, как собака в кость. Ничто не в силах отвлечь его от задачи.

Травмы и шрамы В детстве Горацию дважды ломали нос. Он уверяет, что каждый раз больше всего было его вправлять.

Фобии и мании Гораций слепо верит в полтергейст и происки духов. Он страдает глубоко укоренившейся боязнью призраков — фазмофобией.

Магические книги, заклинания, артефакты

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

- 1 матерчатый чемодан _____
- 2 шерстяных костюма _____
- 1 мягкая фетровая шляпа _____
- Удостоверение репортёра «Бронкс Хоум Ньюс» _____
- Выкидной нож и кастет (в кармане) _____
- _____
- _____
- _____
- _____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

- Карманные деньги** 10 долларов _____
- Наличные** 50 долларов _____
- Активы** 1250 долларов в виде сбережений и имущества, в том числе доставшийся ему от матери набор серебряных столовых приборов (увы, неполный) _____
- _____
- _____
- _____

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**

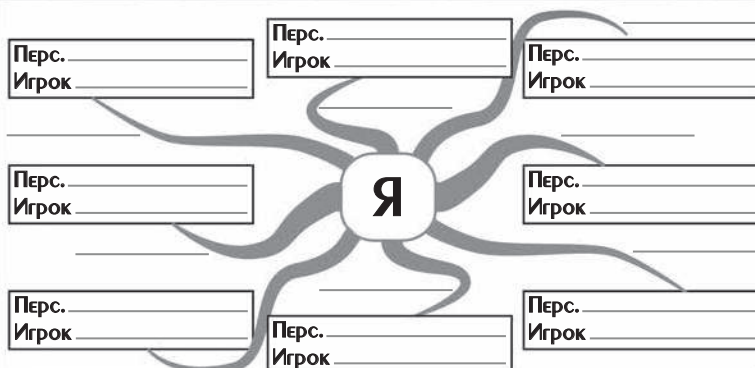
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Гораций Уильямс работает репортёром в небольшой районной газете «Бронкс Хоум Ньюс». Но он стремится к большему — оставить свой след в нью-йоркской журналистике и устроиться в штат «Нью-Йорк Пост».

У этой мечты две причины. Во-первых, Гораций уверен, что, став «настоящим» журналистом, завоюет сердце своей школьной любви Винни (она, увы, вздыхает по другому парню). Во-вторых, Гораций хочет войти в историю, став первым афроамериканцем среди репортёров «Пост». Он уверен, что такое достижение будут помнить, как и подвиг сержанта Кэрни.

Гораций приехал в Провиденс, чтобы написать об открывшейся здесь древнеегипетской выставке. Судя по расписанию, вскоре выставка переедет в Нью-Йорк. Репортёр хочет написать статью и отправить в «Пост», прежде чем выставка прибудет в «Большое яблоко». Он надеется, что эта статья откроет ему путь к должности штатного репортёра. Поужинав, Гораций зашёл в лифт и отправился посмотреть на «Царство пламени» своими глазами.

СЫЩИК 1920-х

Имя Иман Обейд
 Игрок _____
 Род занятий Художница
 Возраст 54 Пол Женский
 Местожит. Уирган, Марокко
 Место рожд. Марракеш, Марокко

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	45	$\frac{22}{9}$	ЛВК	60	$\frac{30}{12}$	ИНТ ИДЕЯ	70	$\frac{35}{14}$
ВЫН	75	$\frac{37}{15}$	НАР	55	$\frac{27}{11}$	МОЩ	70	$\frac{35}{14}$
ТЕЛ	55	$\frac{27}{11}$	ОБР ЗНАНИЯ	60	$\frac{30}{12}$	Скорость	6	$\frac{+1}{-1}$



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА1373

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ 70 МАКС.

БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07

ПУНКТЫ ЗАРОВА

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

РАССУДОК

Зов Ктулху

МА14ТМ

УДАЧА ОТВЕРНУЛАСЬ 01 02 03 04 05 06 07

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

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

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)		<input type="checkbox"/> История (05%)		<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	$\frac{35}{7}$	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	$\frac{30}{6}$
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)		<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	$\frac{40}{8}$	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	$\frac{25}{5}$	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	$\frac{20}{4}$	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)		<input type="checkbox"/> Чтение следов (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)	$\frac{30}{6}$	<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		<input type="checkbox"/> Электрика (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)		<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	$\frac{20}{4}$	<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%) Английский	$\frac{51}{10}$
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)		<input type="checkbox"/> Метание (20%)	$\frac{20}{4}$	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	$\frac{25}{5}$		
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)		<input type="checkbox"/> Механика (10%)		<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)			
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	$\frac{65}{13}$	Мифы Ктулху (00%)		<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	$\frac{30}{6}$	<input type="checkbox"/> Язык, родной (ОБР) Арабский	$\frac{80}{16}$
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)		<input type="checkbox"/> Наука (01%)		<input type="checkbox"/> Слух (20%)			
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)				Средства (00%)	$\frac{30}{6}$		
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)	$\frac{30}{6}$			<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)			
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)		<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)		<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)			
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Живопись	$\frac{65}{13}$	<input type="checkbox"/> Окультизм (05%)	$\frac{45}{9}$				
<input type="checkbox"/> Рисунок	$\frac{40}{8}$	<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)		<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)	$\frac{30}{6}$		

ОРУЖИЕ

Бой

ОРУЖИЕ	ОБЫЧ.	ТРУДН.	ЧРЕЗВЫЧ.	УРОН	ДАЛЬН.	АТАКИ	ПАТРОНЫ	НЕИСП.
Без оружия	25	12	5	1d7 + БКУ	-	1	-	-

БОНУС К УРОНУ **НЕТ**

КОМПЛЕКЦИЯ **0**

УКЛО-НЕНИЕ $\frac{30}{6}$

БИОГРАФИЯ



Описание Иман терпелива и наблюдательна. Чёрный цвет её длинных волос оттеняет свободно повязанный узорный платок. Иман молодо выглядит: несмотря на возраст, у неё почти нет морщин.

Идеалы и принципы Иман — набожная мусульманка, но её очень интересует западная культура, особенно то, что связано с женщинами.

Значимые люди Потеряв мужа Асада, она отдала всю свою любовь шестерым детям и троим внукам.

Важные места Перешедшие к ней по наследству дом и ферма в холмах под Уирганом — само воплощение покоя.

Ценное имущество Коллекция ложек. Путешествуя, Иман всюду приобретает декоративные ложки на память.

Черты После кончины мужа Иман стала главой семьи. Оказалось, она просто рождена для этой роли. Иман вдумчива, решительна и честна.

Травмы и шрамы _____

Фобии и мании _____

Магические книги, заклинания, артефакты _____

Встречи со сверхъестественным _____

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

- 1 дорожный сундук _____
- 1 чемодан с жёсткими стенками _____
- 1 матерчатый чемодан _____
- 2 альбома для зарисовок _____
- 4 холста (небольших) _____
- 1 мольберт (небольшой) _____
- 1 набор карандашей _____
- 1 набор акриловых красок _____
- 1 набор кистей _____
- Коран _____

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

- Карманные деньги** 10 долларов _____
- Наличные** 60 долларов _____
- Активы** 1500 долларов в виде сбережений и имущества в Марокко _____

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ⅓ 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**

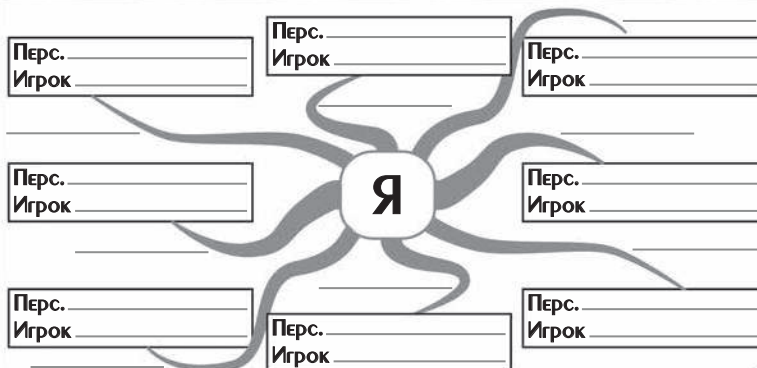
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Посвятив много лет заботе о детях, внуках и покойном муже, Иман решила пожить в своё удовольствие. Она странствует по всему миру, набираясь впечатлений для новых картин. Сейчас Иман путешествует по американской Новой Англии — прекрасному краю, где много холмов и лесов.

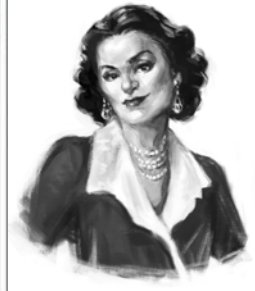
Доехав до Провиденса, Иман упаковала свои последние работы, чтобы отправить их в Марокко, и закупила художественные принадлежности для следующего этапа путешествия. Она решила задержаться в Провиденсе на несколько дней и полюбоваться историческими зданиями. Иман поселилась в отеле «Милтон», и её сразу заинтриговала выставка египетских древностей. После ужина она решила осмотреть экспозицию «Царство пламени», посвящённую XVIII династии Древнего Египта.

СЫЩИК 1920-х

Имя Мария де Лука
 Игрок _____
 Род занятий Администратор
 Возраст 42 Пол Женский
 Местожит. Провиденс, Род-Айленд
 Место рожд. Неаполь, Италия

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	55	27/11	ЛВК	70	35/14	ИНТ	80	40/16
ВЫН	60	30/12	НАР	85	42/17	МОЩ	50	25/10
ТЕЛ	65	32/13	ОБР	60	30/12	Скорость	7	+1/-1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА12ТЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ

БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ

50

МАКС.

БЕЗУМИЕ 01 02 03 04 05 06 07

РАССУДОК

ПУНКТЫ ЗАДОРВЫЯ	При смерти	00	01	02
	Без сознания	03	04	05
		06	07	08
		11	12	13
		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	

Зов Ктулху

МА10ТМ

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)	35	17/7
<input type="checkbox"/> Археология (01%)		<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)		<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	40	20/8		
<input type="checkbox"/> Ближний бой (драка) (25%)	25	12/5	<input type="checkbox"/> Лазание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Пилотирование (01%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Ловкость рук (10%)			<input type="checkbox"/> Плавание (20%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Маскировка (05%)			<input type="checkbox"/> Прыжки (20%)	20	10/4
<input type="checkbox"/> Бухгалтерское дело (05%)	25	12/5	<input type="checkbox"/> Медицина (01%)			<input type="checkbox"/> Психоанализ (01%)		
<input type="checkbox"/> Верховая езда (05%)			<input type="checkbox"/> Метание (20%)	20	10/4	<input type="checkbox"/> Психология (10%)	60	30/12
<input type="checkbox"/> Взлом (01%)	31	15/6	<input type="checkbox"/> Механика (10%)	50	25/10	<input type="checkbox"/> Работа в библиотеке (20%)		
<input type="checkbox"/> Внимание (25%)	45	22/9	Мифы Ктулху (00%)			<input type="checkbox"/> Скрытность (20%)	20	10/4
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)			<input type="checkbox"/> Наука (01%)			<input type="checkbox"/> Слух (20%)	40	20/8
<input type="checkbox"/> Выживание (10%)						Средства (00%)	60	30/12
<input type="checkbox"/> Естествознание (10%)						<input type="checkbox"/> Стрельба (пистолет) (20%)		
<input type="checkbox"/> Запугивание (15%)			<input type="checkbox"/> Обаяние (15%)	45	22/9	<input type="checkbox"/> Стрельба (винт./дроб.) (25%)		
<input type="checkbox"/> Ис-во/ремесло (05%) Шитье одежды	25	12/5	<input type="checkbox"/> Оккультизм (05%)					
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Ориентирование (10%)			<input type="checkbox"/> Убеждение (10%)		

ОРУЖИЕ

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

Бой

БОНУС К УРОНУ	НЕТ	
КОМПЛЕКЦИЯ	0	
УКЛОНЕНИЕ	35	17/7

БИОГРАФИЯ



Описание Высокая, стройная и элегантная Мария по праву гордится своей внешностью. Для многих постояльцев именно она — лицо отеля «Милтон».

Идеалы и принципы Мария — католичка, но работа для неё важнее религии, так что в церковь она ходит только по праздникам.

Значимые люди Её мать Катерина и сын Стефано. Мария — мать-одиночка, они с сыном живут у Катерины. Бабушка присматривает за Стефано, пока Мария на работе.

Важные места Горы Катскилл. Стефано любит походы на природу и мечтает стать лесником. Мария при любой возможности возит его в Катскилл.

Ценное имущество Медальон с фотографией Стефано внутри. Медальон раньше принадлежал её матери. С её разрешения Мария заменила фото своей бабушки на маленького Стефано.

Черты Марию не пугают проблемы. Опыт научил её, что решение задачи порой лежит буквально под ногами, надо лишь присмотреться.

Травмы и шрамы В детстве Марии вырезали аппендикс, и на животе у неё остался беловатый шрамик.

Фобии и мании

Магические книги, заклинания, артефакты

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

2 смены одежды (превосходного покроя)
 Универсальный ключ, подходящий ко всем номерам в «Милтоне»
 Фонарик
 Блокнот и карандаш

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 50 долларов
Наличные 300 долларов
Активы 30 000 долларов в виде сбережений и имущества

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Крах 100/96+	Провал >навыка	Обычный ≤навыка	Трудный ½ навыка	Чрезвычайн. ⅓ 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**

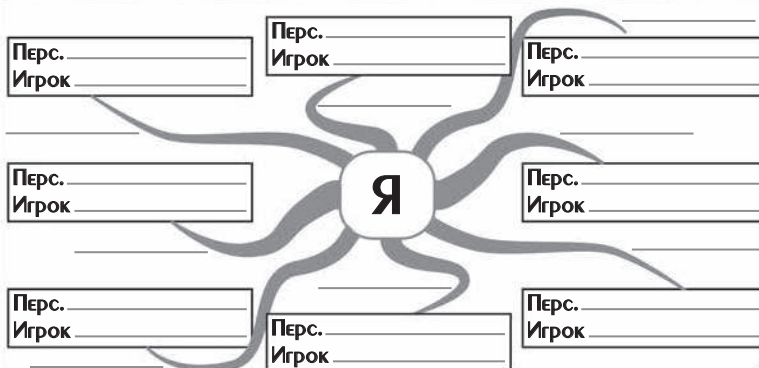
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



Карло, муж Марии, был помешан на азартных играх. Три года назад он вышел из дома на рынок и не вернулся. Через месяц после его исчезновения Мария со Стефано переехали к бабушке. Прежде Мария работала в «Милтоне» помощницей бухгалтера. Но ей повезло: вскоре после таинственного исчезновения Карло открылась вакансия администратора. Мария с радостью взялась за эту работу, и с тех пор её карьера пошла в гору.

Мария — старший администратор, она встречает всех, кто приходит в «Милтон». Именно к ней в первую очередь обращаются постояльцы отеля. Она старается понять нужды каждого гостя и для каждого найти идеальное решение. Мария переехала в Провиденс с родителями ещё в пятилетнем возрасте, так что прекрасно знает все исторические места и достопримечательности Провиденса и с радостью рассказывает о них постояльцам. В отеле у Марии есть своя комната, но там она держит только самые необходимые вещи.

Мария только что отработала смену, и у неё осталось немного свободного времени. Прежде чем идти домой, она решила заглянуть на выставку египетских древностей в банкетном зале на семнадцатом этаже.

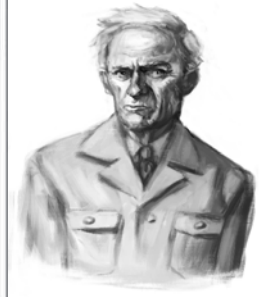
Blank lined area for writing.

СЫЩИК 1920-х

Имя Теодор (Тиджей) Джеймсон
 Игрок _____
 Род занятий Разнорабочий в отеле
 Возраст 60 Пол Мужской
 Местожит. Провиденс, Род-Айленд
 Место рожд. Огаста, Мэн

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	60	30 12	ЛВК	70	35 14	ИНТ ИДЕЯ	80	40 16
ВЫН	60	30 12	НАР	65	32 13	МОЩ	50	25 10
ТЕЛ	55	27 11	ОБР ЗНАНИЯ	45	22 9	Скорость	6	+1 -1



СЕРЬЕЗНАЯ РАНА МА11ПЗ

ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ 50 МАКС.

Безумие 01 02 03 04 05 06 07

ПУНКТЫ ЗАБЫВА

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		

РАССУДОК

Зов Ктулху

МА10ТМ

УДАЧА отвернулась 01 02 03 04 05 06 07

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		

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

НАВЫКИ СЫЩИКА

<input type="checkbox"/> Антропология (01%)	<input type="checkbox"/> История (05%)	<input type="checkbox"/> Оценка (05%)	<input type="checkbox"/> Уклонение (1/2 ЛВК)	45	22 9
<input type="checkbox"/> Археология (01%)	<input type="checkbox"/> Красноречие (05%)	<input type="checkbox"/> Перв. помощь (30%)	<input type="checkbox"/> Управление тяжёлыми машинами (01%)	41	20 8
<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%)	35	17 7
<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%)	<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) Английский	55	27 11
<input type="checkbox"/> Вождение (20%)	<input type="checkbox"/> Наука (01%)	<input type="checkbox"/> Слух (20%)	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Выживание (10%) В дикой природе	<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"/> Окультизм (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	50	25	10	1d7 + БКУ	-	1	-	-
«Смит и Вессон» М1917	60	30	12	1d10 + 2	14 м	1 (3)	6	100
Разводной ключ	50	25	10	1d8 + БКУ	-	1	-	-

Бой

БОНУС К УРОНУ **НЕТ**

КОМПЛЕКЦИЯ **0**

УКЛО-НЕНИЕ **45** **22**
9

БИОГРАФИЯ



Описание Папа Тиджея говорил, что в нём есть «стержень». Тиджей худой и жилистый; когда он работает, видно, как мышцы перекачиваются под кожей.

Черты Служба в армии научила Тиджея раскрывать рот только по делу. Но уж если он начнёт говорить, мало не покажется...

Идеалы и принципы Тиджей утратил веру в высшие силы, когда сражался во Франции во время Первой мировой войны. Теперь он верит только в себя: «Твои проблемы никого не волнуют, каждый сам должен заботиться о себе».

Травмы и шрамы Много лет назад во Франции пуля попала Тиджею в ногу. Нога уже не болит, только ноет к дождю.

Значимые люди До недавних пор самым дорогим человеком для Тиджея была жена Дороти. Но пару месяцев назад она скончалась от рака.

Фобии и мании Фонофобия — боязнь громких звуков. Большинство звуков, если они нарастают постепенно, Тиджея не пугают. А вот внезапные громкие звуки вызывают у него приступ страха.

Важные места Красный клён рядом с его домом. Под деревом похоронена Дороти.

Магические книги, заклинания, артефакты

Ценное имущество Любимая рубашка с воротником на пуговицах, жёлтая в тёмную полоску. Эту рубашку сшила Дороти, она звала её «праздничной».

Встречи со сверхъестественным

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

1 револьвер «Смит и Вессон»
M1917 (хранится в ящике с инструментами)
Пикап «Форд» 1914 года
1 ящик с инструментами
1 комплект рабочей одежды
1 смена одежды в подсобке в отеле

НАЛИЧНЫЕ И АКТИВЫ

Карманные деньги 10 долларов
Наличные 60 долларов
Активы 1500 долларов в виде сбережений и имущества

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

Проверки навыков и характеристик

Уровень успеха:	Краж 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**

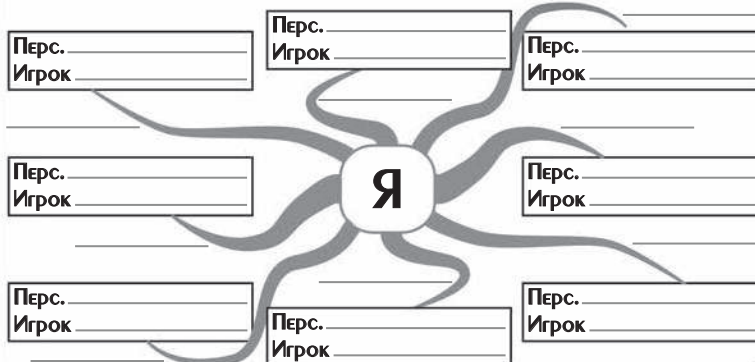
0 ПЗ и есть серьёзная рана = **При смерти**

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



У Тиджея был магазин скобяных изделий в Провиденсе, но несколько лет назад он продал его и пораньше ушёл на пенсию. Однако вскоре Тиджей заскучал от безделья, и Дороти предложила мужу устроиться разнорабочим в отель «Милтон», чтобы он сдуру чего не натворил (и не путался у неё под ногами). Работа пришлась Тиджею по душе: руководство обычно не лезло в его дела, лишь бы всё было сделано как надо. Он мог сколько угодно заниматься всякой ерундой и не слишком часто взаимодействовать с людьми. Когда Дороти заболела, руководство отнеслось с пониманием. Теперь, после её смерти, Тиджей подолгу ковыряется у себя в мастерской в подвале отеля и постоянно ищет, чем бы ещё заняться, лишь бы отвлечься от горя.

Тиджей только что поужинал на кухне отеля (с тех пор как бедняга овдовел, сотрудники следят, чтобы он хорошо кушал). Он помогал устанавливать витрины и таблички для экспонатов в банкетном зале отеля «Милтон», и за это ему дали бесплатный билет в «Царство пламени». Ему больше нечем заняться сегодня вечером, так почему бы не сходить перед сном на выставку?

Зов Ктулху ТЕНЬ НАД ПРОВИДЕНСОМ

25 августа 1928 года. Провиденс, штат Род-Айленд.

Отель «Милтон» имеет честь пригласить вас на выставку «Царство пламени: XVIII династия Древнего Египта». Из Лондона, из самого Британского музея, к нам приехали чудеса Древнего Египта — бесценные реликвии незапамятных времён. Вы узнаете их историю от куратора выставки Кейтлин Бронсон, которая готова ответить на все ваши вопросы. Вас восхитят сокровища Тутанхамона и Хатшепсут, а также жемчужина экспозиции — загадочная канопа Ибнхотепа Безумного! Количество билетов ограничено, и их быстро раскупают. Не пропустите выставку, которая обещает стать самым обсуждаемым событием года!

Как можно устоять, получив такое приглашение? Историки, учёные и те, кто зарабатывает на жизнь подпольной торговлей антиквариатом, увидели в этом редкую возможность узнать тайны далёкого прошлого. И что может быть опасного в том, чтобы посмотреть на бранные останки некоего Ибнхотепа Безумного?

«Тень над Провиденсом» — новый сценарий для ролевой игры «Зов Ктулху». Место действия покажется знакомым всем, кто бывал в знаменитом отеле «Билтмор» в Провиденсе. Сценарий написал автор подкаста «Мискатоникский университет» Джон Хук, а издательство Chaosium доработало и опубликовало его в 2019 году к конвенту NecronomiCon.



Играть интересно

www.hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены. Все права защищены.

