Исследовательские способности

Научные

Антропология ___/___
Археология ___/___
Архитектура ___/___
Биология ___/___
Бухгалтерское дело ___/___
Геология ___/___
История ___/___
История искусств ___/___
Книжные изыскания ___/___
Криптография ___/___
Медицина ___/___
Мифология Ктулху ___/___
Оккультизм ___/___
Теология ___/___
Физика ___/___
Юриспруденция ___/___
Языки ___/___
_____
_____
_____
_____/___
_____/___
_____/___

Межличностные

Бюрократия ___/___
Допрос ___/___
Запугивание ___/___
Изустная история ___/___
Лесть ___/___
Полицейский жаргон ___/___
Проницательность ___/___
Статус ___/___
Торговля ___/___
Уличное чутьё ___/___
Успокаивание ___/___
_____/___
_____/___

Прикладные

Астрономия ___/___
Взлом ___/___
Естествознание ___/___
Искусство ___/___
_____
_____
Ремесло ___/___
_____
_____
Сбор улик ___/___
Судмедэкспертиза ___/___
Фармацевтика ___/___
Фотография ___/___
Химия ___/___
_____/___
_____/___
_____/___

Имя сыщика:

Описание:

Пункты опыта:

Мотив:

Род занятий:

Преимущества:

Заметки и имена:

Здоровье:

(от 0 до −5: ранен)

(от −6 до −11: потеря сознания)

Самообладание:

(от 0 до −5: шок)

(от −6 до −11: потрясение)

Факторы самообладания:

-
-
-
-

Рассудок:

Душевные опоры:

-
-
-

Оружие и снаряжение **Защита[1]** [ ]

-
-
-
-
-
-

Портрет

Общие способности

Атлетика ___/___
Бдительность ___/___
Бегство ___/___
Верховая езда ___/___
Взрывотехника[2] ___/___
Вождение ___/___
Воровство ___/___
Гипноз ___/___
Драка ___/___
Здоровье ___/___
Маскировка ___/___
Механика[2] ___/___
Первая помощь ___/___
Пилотирование ___/___
Предусмотрительность ___/___
Притворство[2] ___/___
Психоанализ ___/___
Рассудок ___/___
Самообладание ___/___
Скрытность ___/___
Слежка ___/___
Стрельба ___/___
Фехтование ___/___
Электротехника[2] ___/___
_____/___
_____/___
_____/___

Мистические способности

Магия ___/___
_____/___
_____/___

Исследовательские способности: кол-во пунктов зависит от числа игроков: 2 = 24 | 3 = 18 | 4+ = 16 ● проф. способности стоят в 2 раза дешевле ● **мифология Ктулху** не может быть взята на старте

Общие способности: 65 пунктов при создании ● на старте +1 к **здоровью** и **самообладанию**, рейтинг **рассудка** равен 4 ● **магия** не может быть взята на старте

1 — **Защита** равна 4, если рейтинг **атлетики** больше 8.

2 — Эти общие способности можно использовать как исследовательские для поиска улик.