

Верховная жрица Медея

Таланты

Жрица Гекаты.....	
Оккультные знания.....	
Древняя магия.....	
Исцеляющая безумие.....	
Насылающая проклятия.....	
Невероятная прозорливость.....	
Политическая мудрость.....	
Убедительные речи.....	
Широкий кругозор.....	
Прекрасная вампирша.....	

Слабость (-2d6): перфекционизм

Тайна (+3d6): указана внизу справа

Состояния

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

Опыт.

<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"/>
<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"/>

Преимущества и трудности

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ресурсы

Храм Гекаты и служители.....	
Эрихтон Эксархидис (правая рука верховной жрицы Гекаты, хранитель тайн).....	

Цели Медеи:

- ◇ Организовать интересный и самобытный фестиваль, который запомнится участникам надолго и станет ежегодным, а также подчеркнуть позицию культа Гекаты как самого уважаемого и значимого в Ред-Хуке (Медея получает опыт за каждый значимый шаг для достижения этой цели).
- ◇ В очередной раз дать всем понять, что Роберт Сейдам не имеет ничего общего с культом Гекаты.
- ◇ Узнать как можно больше полезных тайн, не учитывая тайны других организаторов фестиваля (Медея получает опыт за каждую значимую тайну).

Тайна Медеи

Многие знают, что Медея не любит солнечный свет, но далеко не все знают, на что она способна как вампирша. Она слепнет на солнечном свете, если не носит чёрные очки. Медея получает сильные ожоги от попадания на кожу прямых солнечных лучей, так что, если она хочет появиться на улице солнечным днём, ей приходится использовать зонтик и кутаться в плащ с глухим капюшоном. Она видит в темноте, чуть более ловкая и быстрая, чем натренированные люди, у неё острый слух и обоняние. Медея может есть обычную пищу, но без крови или её заменителя в рационе у неё вскоре начнётся апатия, а потом она и вовсе может уснуть беспробудным сном, пока кто-нибудь не напоит её кровью. Её не пугают священные символы, однако серебро вызывает серьёзную аллергическую реакцию.

Медея на самом деле может через сложный обряд, посвящённый Гекате, превратить обычного человека в вампира, особенно если тот стоит на пороге смерти. Помимо обращения к богине для этого Медея должна укусь своего будущего ставленника, выпустить большую часть его крови, посвятить её Гекате, после чего напоить его этой кровью. Если что-то пойдёт не так (например, она не получит ни одного успеха, совершая это действие), её подопечный может погибнуть.



Георг Сабелликус – младший

Таланты

Служитель Ньярлатхотепа.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Чернокнижник и чародей.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Мастер слова.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Хитрость и коварство.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Мастер бартитсу.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Магические иллюзии.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Власть над тенями.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Известный писатель.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Многие знания.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Тонкий психолог.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Слабость (-2d6): самоуверенность

Тайна (+3d6): указана внизу справа

Состояния

Опыт.

<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"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

<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"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Преимущества и трудности

Ресурсы

Многочисленные поклонники творчества.....

Немалые сбережения.....



Цели Сабелликуса

- ◊ Организовать фестиваль на зависть всем служителям Ньярлатхотепа из Аркхема и других оккультных местечек.
- ◊ Выследить, поймать на горячем и сдать ФБР всевозможных эзотерических диверсантов, которые наверняка захотят испортить праздник.
- ◊ Найти (или создать) новый сюжет для книги, посвящённой дню рождения аль-Хазреда, которая наверняка станет бестселлером.

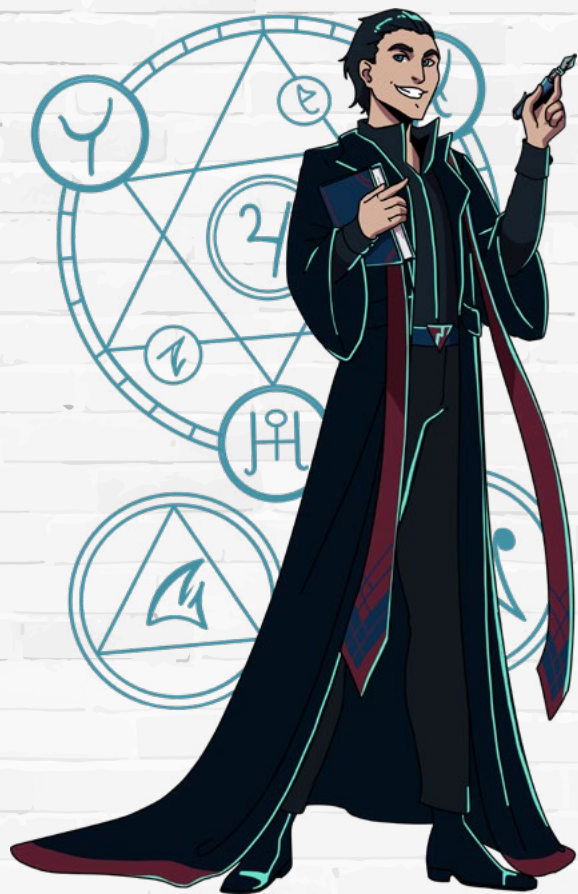
Тайна Сабелликуса

Он жил под разными именами, участвовал в замысловатых авантюрах, пережил многих своих конкурентов и по личному приглашению Гувера ввязался в тайную игру Федерального бюро расследований, как раз когда оно получило такое название, то есть в 1935 году — за несколько лет до того, как весь мир узнал о глубоководных, магии и прочих мистических ужасах. Быть одновременно на службе у Ньярлатхотепа и в ФБР — дело занятное, рискованное, но и польза от него немалая. Можно и мир спасти, и каких-нибудь неугодных расшалившихся культивистов приструнить.

Задача, поставленная Ньярлатхотепом своему верному помощнику Сабелликусу-младшему, была почти идентична задаче, преследуемой Гувером, — защитить человечество.

Да, именно так — спасти человечество от Древних, Иных, Старших, Могучих и прочих сил. Ньярлатхотеп — не хороший парень в трико, который любит людей, просто ему нравится, когда ему молятся и мечтают о нём. Он понимает, что если придут силы, желающие уничтожить человечество, то людей может не стать, а вместе с ними не станет даров, молитв и страстей. Впрочем, чего уж греха таить, Чёрному Человеку нравятся люди и их фантазии.

Сабелликус как работал под прикрытием, так и продолжает это делать.



Мойра Джилмен

Таланты

Верховная жрица Ктулху	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Острый ум	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Мрачные ритуалы	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Тайное знание	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Точный расчёт	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Стратег и тактик	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Магия Ктулху	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Умные речи	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Внимание к деталям	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Железная логика	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Слабость (-2d6): честность

Тайна (+3d6): указана внизу справа

Состояния

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Опыт

<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"/>
<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"/>

Преимущества и трудности

Ресурсы

Святилище культа Ктулху и служители	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Щедрые пожертвования от туристов	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Цели Мойры

- ◇ Организовать фестиваль, который встряхнул бы экономику Ред-Хука, но при этом приложить усилия к тому, чтобы праздник было посвящено исключительно вымышленному персонажу аль-Хазреду и фокус не сместился, например, на Ктулху, который может пробудиться от чрезмерного внимания к своей персоне. Иными словами, проследить за тем, чтобы участники фестиваля не мешали Ктулху спать и тем более не пробудили его случайно (Мойра получает опыт за каждый значимый шаг для достижения этой цели).
- ◇ В очередной раз убедительно инсценировать публичную ссору с главой культа Дагона и Гидры, чтобы глубоководные не начали подозревать Тучного Иерарха в дружеских отношениях с главой культа Ктулху. Такие отношения недопустимы с точки зрения большинства глубоководных, и они могут попытаться совершить какой-нибудь акт вандализма в святилище Ктулху, что может потревожить его сон. Однако нужно всё организовать так, чтобы скандал и шумиха вокруг него пошли на пользу мероприятию, а не отпугнули участников.
- ◇ Провести на фестивале грандиозное и массовое действо под названием «Колыбельная Ктулху». Для этого нужно собрать как можно больше участников и убедить их пропеть текст колыбельной, который Мойра написала по такому случаю.

Тайна Мойры

Хоть Мойра и завершила свою карьеру профессора математики, она продолжает поддерживать переписку со своими коллегами и друзьями из Аркхема. Ред-Хук считает Аркхем своим конкурентом в борьбе за туристов, поэтому, если кто-то узнает, что Мойре помогают друзья из Аркхема, это может вылиться в скандал или что похуже.



Лукреция Уотли

Таланты

- Служительница всех богов Ред-Хука
- Божественный кулинар
- Ласковые речи
- Мастерица запугивания
- Прирождённый лидер
- Познания в оккультном
- Невероятная ловкость
- Удивительная проницательность
- Развитая интуиция
- Искусная сплетница

Слабость (-2d6): эксцентричность

Тайна (+3d6): указана внизу справа

Состояния

Опыт.

Преимущества и трудности

Ресурсы

- Семья, в том числе Эрихтон
- Кондитерская «Страсти и сласти»
- Бар «Аноним»

Цели Лукреции

- ◇ Организовать фестиваль таким образом, чтобы угодить всем известным богам Ред-Хука (Лукреция получает опыт за каждый значимый шаг для достижения этой цели).
- ◇ Распространить влияние культа всех богов среди гостей и участников фестиваля (Лукреция получает опыт за каждый значимый шаг для достижения этой цели).
- ◇ Извлечь выгоду из фестиваля для семейства Уотли (Лукреция получает опыт за каждый значимый шаг для достижения этой цели).

Тайна Лукреции

Лукреция уверена, что Йог-Сотот даровал ей эфирную мутацию, благодаря которой она может телепортироваться на небольшие расстояния. Этой же мутацией наделён её сын Маверик. Они оба считают эту мутацию удобной, особенно когда о ней никто больше не знает.

