Сыщик 1920-х	-	PAKTEPUCT			
Игрок	CNV	ΛBK	THN READ	]	
Род занятий ————————————————————————————————————	ВЫН	HAP	мощ		
Местожит.	-   -   -   -   -   -   -   -   -   -	ОБР	+1	il	
Место рожд.	TEA	Знания	корость		
При смерти 00 01 02 без сознания 03 04 05 06 07 08 09 10	31 32 33 34 54 55 56 57	HAY. MA 12 13 14 15 16 17 18 35 36 37 38 39 40 41 58 59 60 61 62 63 64 81 82 83 84 85 86 87	42 43 44 45 46 43 65 66 67 68 69 70	4 25 26 27 28 29 7 48 49 50 51 52 0 71 72 73 74 75	30 ACCYAO
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	30	R KTUAY	77	Макс. ПМ	
08 09 10 11 12 13 14 31 32 33 34 35 36 37	15 16 17 18 19 20 2 38 39 40 41 42 43 4 61 62 63 64 65 66 6	14 45 46 47 48 49 50 5 57 68 69 70 71 72 73 7	15 06 07 0 8 29 30 1 1 52 53 4 75 76	00 01 02 03 05 06 07 08 0 11 12 13 0 15 16 17 18 0 21 22 23	04 09 14 19 24
	HAE	ВЫКИ СЫЩИКА			
П Антропология (О1%)	П История (05%)	Оценка (05%		Уклонение (½ ЛВК)	
<b>Археология (ОІ%)</b>	П Красноречие (05%)	Пєрв. помощі	.(10%)	Управление тяжёлыми машинами (01%)	
□ Ближний бой (драка) (25%)	<b>П</b> ЛАЗАНИЕ (20%)	Пилотировани	ME (01%)	Чтение следов (10%)	
	Ловкость рук (10%)	Плавание (20	%)	Электрика (10%)	
	Маскировка (05%)	Прыжки (20%		Юриспруденция (05%)	
Бухгалтерское дело (05%)	<b>МЕДИЦИНА (01%)</b>	Психоанализ	(01%)	Язык, иностр. (O1%)	
Верховая езда (05%)	<b>Метание (20%)</b>	Психология (	10%)		
Вз∧ом (О1%)	<b>Механика (10%)</b>	Работа в библиотеке	(20%)		
<b>В</b> нимание (25%)	Мифы Ктулху (ОО%)			Язык, родной (ОБР)	
Вождение (20%)		Cnyx (20%)			
Выживание (10%)		Средства (ОС	)%)		F
Естествознание (10%)		Стрельба (пистолет) (20	O%)		
Запугивание (15%)		Стрельба (винт./дроб.)			
Ис-во/ремесло (05%)	Оккультизм (05%)	Свинілудрову			
	Ориентирование (10%)		0%)		
	ОРУЖ			Бой	
Оружие Обычн. Без оружия	Трудн. Чрезвыч. Уро 1d3 +	он Дальн. Атаки	Патроны Неиспр.	Бонус к урону Комп-	
				Укло-	$\dashv$

Био	ГРАФИЯ	
Описание	_ Чєрты	
Идеалы и принципы	Травмы и шрамы	
Значимые люди	Фобии и мании	
D		
Важные места	— Магические книги, заклинания, артефакты —— — ————————————————————————————————	
<b>Ценное имущество</b>	Встречи со сверхъестественным	
Имущество и снаряжен	НАЛИЧНЫЕ И АКТИВ	
	Карманные деньги Наличные Активы	
ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ	Знакомые сыщики	

## Раны и лечение Первая помощь вылечивает 1 ПЗ; Медицина вылечивает 1d3 ПЗ Серьёзная рана = потеря ≥ ½ максимальных ПЗ от одной атаки ОПЗ и нет серьёзной раны = Без сознания ОПЗ и нет серьёзной раны = Без сознания ОПЗ 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

3HA	KOMBIE CEIL	цики
Пєрс	Пєрс. Игрок	Пєрс. Игрок
Пєрс	Я	Пєрс. Игрок
Пєрс	Пєрс.	Пєрс. Игрок