	DANIE DADACZA —		CUV ———	
1920	—— DANE BADACZA —	LF.	CHY —	Poczytalność Szczęście
	Imię	S ZR	MOC	NEPOCZYTALNOŚĆ CHWILOWA MAX
	Gracz	Say Say		CZASOWA
	Zawód	KON WYG	WYK P	D. Lie
	Wiek Płeć	1011		Punkty Wytrzymałości Punkty Magii
	Miejsce zamieszkania			(MAX) (MAX)
	Miejsce urodzenia	BC INT	Ruch	CIEŻKA RANA
UMIEJĘTNOŚCI —				
the hours of the water was a survey of the same of the				
Antropologia (01%)	Język Ojczysty (WYK)	Obsługa Ciężkiego Sprzętu (01%)	Spostrzegawczość (25%)	
Archeologia (01%)	Korzystanie z Bibliotek (20%)	Okultyzm (05%)	Sztuka/Rzemiosło (05%)	Wiedza o Naturze (10%)
Broń Palna (Karabin/Strzelba) (25%)	Księgowość (05%)	Perswazja (10%)		Wspinaczka (20%)
isa source or presentatod	Majętność (00%)	Pierwsza Pomoc (30%)		Wycena (05%)
Broń Palna (Krótka) (20%)	Mechanika (10%)	Pilotowanie (01%)	Sztuka Przetrwania (10%)	Zastraszanie (15%)
Charakteryzacja (05%)	Medycyna (01%)	Pływanie (20%)	Ślusarstwo (01%)	Zręczne Palce (10%)
Elektryka (10%)	Mity Cthulhu (00%)	Prawo (05%)	Tropienie (10%)	
Gadanina (05%)	Nasłuchiwanie (20%)	Prowadzenie Samochodu (20%)	Ukrywanie (20%)	
Historia (05%)	Nauka (01%)	Psychoanaliza (01%)	Unik (1/2 ZR)	
Jeździectwo (05%)		Psychologia (10%)	Urok Osobisty (15%)	
Język Obcy (01%)		Rzucanie (20%)	Walka Wręcz (Bijatyka) (25%)	
- Jas should all	Nawigacja (10%)	Skakanie (20%)		
UZBROJENIE — WALKA—				
as what all course the second of the second				
Nieuzbrojony	143 + MO	Aldri Alliu. Zaw. Modyl	nkator Obrazen	ZEW
March to the state of the state	I want ward po wing we	The second second	V	TITLE IT I
ad sydnamidly stoop &	it is total the win the la		Krzepa	THULH
house the way	( injoined to a martal force .			Gra Fabularna
de lima minos or a	Leader Takenia Special hers to		Unik	
The state of the s	the state was thought from the state of			

## HISTORIA BADACZA — Opis postaci Przymioty Ideologia i przekonania Urazy/Blizny Ważne osoby Fobie/Manie Znaczące miejsca Tajemne księgi, zaklęcia i artefakty Rzeczy osobiste Spotkania z dziwnymi istotami — GOTÓWKA I DOBYTEK Badacz\_ Badacz. Gracz\_ Gracz\_ Poziom wydatków Relacja Relacja \_\_ Gotówka Dobytek Badacz\_ Gracz. Badacz\_ Relacja\_ Gracz\_ Relacja . Badacz Gracz. Badacz. Relacja\_ Gracz. Relacja.