Imię i nazwisko:

Narodowość: **Archetyp:** Śledczy

Rasa: **Profesja:**

WOLSUNG
Magia Wieku Pary

Atrybuty

	10+	9+	8+	Rany
Krzepa	✓	○	○	…
Zręczność	✓	○	○	…
Przenikliwość	✓	○	○	…
Opanowanie	✓	○	○	…
Charyzma	✓	○	○	…

Aktualna

Kondycja	…	*Wyższa z* Krz *lub* Zr
Reputacja	…	*Wyższa z* Op *lub* Cha
Obrona	…	10 + 2 x Kondycja
Wytrwałość	…	10 + 2 x Kondycja
Pewność siebie	…	10 + 2 x Reputacja

Umiejętności

Analiza (Prz)	3	6	9
Blef (Cha)	3	6	9
Ekspresja (Cha)	3	6	9
Empatia (Prz)	3	6	9
Odwaga (Op)	3	6	9
Okultyzm (Prz)	3	6	9
Perswazja (Cha)	3	6	9
Pojazdy (Zr)	3	6	9
Półświatek (Prz)	3	6	9
Przyroda (Prz)	3	6	9
Spostrzegawczość (Prz)	3	6	9
Strzelanie (Zr)	3	6	9
Technika (Prz)	3	6	9
Ukrywanie się (Zr)	3	6	9
Walka (Krz)	3	6	9
Wiedza akademicka (Prz)	3	6	9
Wysportowanie (Krz)	3	6	9
Zastraszenie (Cha)	3	6	9
Złodziejstwo (Zr)	3	6	9

Podstawa: brak umiejętności 3, umiejętność 6, specjalizacja 9.

Zdolności

Rasowe: ……

Słabość: ……

Profesjonalne: ……

Raz na sesję odzyskuje W za: ……

Atuty, Gadżety i Sojusznicy

○ ……

Skrócony zapis: W – za żeton, S – do końca sceny, 1 – raz na scenę.

Archetyp: zdolności z kart; **Rasa:** 1 zaleta, słabość; **Narodowość; Profesja:** prestiż, zdolność, 1 gadżet; **Atrybuty:** 3 poz., 5 umiejętności, 3 specjalizacje; **Bogactwo:** 3; 1 **Osiągnięcie;** 20 PD na gadżety i atuty.

Jagmin 2009

Osiągnięcia

Znany 2k10

1. ○ .....
2. ○ .....
3. ○ .....
4. ○ .....
5. ○ .....
6. ○ .....
7. ○ .....
8. ○ .....
9. ○ .....
10. ○ .....
11. ○ .....
12. ○ .....
13. ○ .....
14. ○ .....
15. ○ .....

Sławny 3k10

16. ○ .....
17. ○ .....
18. ○ .....
19. ○ .....
20. ○ .....
21. ○ .....
22. ○ .....
23. ○ .....
24. ○ .....
25. ○ .....
26. ○ .....
27. ○ .....
28. ○ .....
29. ○ .....
30. ○ .....
31. ○ .....
32. ○ .....
33. ○ .....
34. ○ .....
35. ○ .....

Legenda 4k10

36. ○ .....
37. ○ .....
38. ○ .....
39. ○ .....
40. ○ .....
41. ○ .....
42. ○ .....
43. ○ .....
44. ○ .....
45. ○ .....
46. ○ .....
47. ○ .....
48. ○ .....
49. ○ .....
50. ○ .....

Opis postaci

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Blizny: .....
.....
.....
.....

Drużyna

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bogactwo

Bieżące	…
Zamożny	3
Bogaty	6
Bardzo bogaty	9
Krezus	12

Punkty doświadczenia

Archetyp

♠ **Pik** – podejrzani; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, zawód, charakter i przeszłość osoby, przewidzieć jej działania, zrozumieć motywy itp.

♥ **Kier** – renoma; poszlaki i okoliczności pozwalające przykuć uwagę publiki, wygłosić przemowę, z zimną krwią stawić czoła zagrożeniu, podkreślić i wykorzystać opinię, którą cieszy się postać itp.

♦ **Karo** – przedmioty; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, cechy, historię przedmiotu, znaleźć narzędzie zbrodni, zrozumieć zasady działania, przewidzieć usterkę itp.

♣ **Trefl** – czas i miejsce; poszlaki pozwalające odtworzyć sekwencję wydarzeń, zrozumieć okoliczności zbrodni, poznać odpowiedzi na pytania: gdzie, dokąd i kiedy?

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.

Karty

Karta	ST 10	ST 15	ST 20	St 30	ST 50
2 do 10	sukces	+3	+3	+3	+3
W, D, K	podbicie	sukces	+4	+4	+4
As	podbicie	podbicie	sukces	+5	+5
Joker*	podbicie	podbicie	podbicie	sukces	+10

*) Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu (zamiast 10+ przerzucane jest 9+ itd.).