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

Zdolności

Rasowe: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Słabość: .....

.....

Profesjonalne: .....

.....

Raz na sesję odzyskuje Ⓦ za: .....

.....

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.

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.).