

RASA:

Archetyp: RYZYKANT

**Profesja:**



## Atrybuty

KRZĘPA				...
ZRĘCZNOŚĆ				...
PRZENIKLIWOŚĆ				...
OPANOWANIE				...
CHARYZMA				...

## Zdolności

Rasowe: .....

.....

.....

.....

.....

.....

Raz na sesie odzyskuje  za: .....

.....

## Umiejętności

ANALIZA (Prz)	3	6
BLEF (Cha)	3	6
EKSPRESJA (Cha)	3	6
EMPATIA (Prz)	3	6
ODWAGA (Op)	3	6
OKULTYZM (Prz)	3	6
PERSWAZJA (Cha)	3	6
POJAZDY (Zr)	3	6
PÓŁŚWIATEK (Prz)	3	6
PRZYRODA (Prz)	3	6
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (Prz)	3	6
STRZELANIE (Zr)	3	6
TECHNIKA (Prz)	3	6
UKRYWANIE SIĘ (Zr)	3	6
WALKA (Krz)	3	6
WIEDZA AKADEMICKA (Prz)	3	6
WYSPORTOWANIE (Krz)	3	6
ZASTRASZENIE (Cha)	3	6
ZŁODZIEJSTWO (Zr)	3	6

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

## Atuty, Gadżety i Sojusznicy

[illegible]

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

**ARCHETYP:** ZDOŁNOŚCI Z KART; **RASA:** 1 ZALETA, SŁABOŚĆ; **NARODOWOŚĆ:** **PROFESJA:** PRESTIŻ, ZDOŁNOŚĆ, 1 GADŻET; **ATRYBUTY:** 3 POZ., 5 UMIEJĘTNOŚCI, 3 SPECJALIZACJE; **BOGAŃSTWO:** 3; 1 OSIĄGNIĘCIE; 20 PD NA GADŻETY I ATITYTY.

## Osiągnięcia

## Opis postaci

## 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. ☐

BLIZNY:

## Drużyna

## Bogactwo

Bieżące	...
Zamożny	 3
Bogaty	6
Bardzo bogaty	9
Krezus	12

### Punkty doświadczenia

## Archetype

- ♠ **Pik** – dywersja; element otoczenia, który umożliwia zaskoczenie przeciwnika, rozproszenie go, odwrócenie uwagi itp.
- ♥ **Kier** – osłona; sposób na uniknięcie wykrycia, schowek, miejsce w którym można ukryć przedmiot itp.
- ♦ **Karo** – narzędzia; sposób na pokonanie fizycznej przeszkody, pułapki, zamka, zabezpieczenia itp.
- ♣ **Trefl** – transport; elementy związane z ruchem: pojazdy, zjeżdźalnie, alternatywna trasa, sposób opuszczenia sceny itp.

**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.).