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 + 2x* ***Kondycja***
Wytrwałość	☐		*10 + 2x* ***Kondycja***
Pewność siebie	☐		*10 + 2x* ***Reputacja***

Imię i nazwisko

Narodowość

Archetyp

Rasa

Zdolność

Zdolność

Zdolność

Zdolność

Słabość

Profesja

Zdolność

Raz na sesję odzyskuję (W) za:

Umiejętności

	Podstawa		Użyte
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	☐
Zastraszanie 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 sesję.

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.