

RASA:

Archetyp: EKSPLORATOR

**Profesja:**



### Atrybuty

KRZEPA				...
ZRĘCZNOŚĆ				...
PRZENIKLIWOŚĆ				...
OPANOWANIE				...
CHARYZMA				...

## Zdolności

Rasowe: .....

.....

.....

.....

.....

.....


Słabość: .....

.....

.....

Profesjonalne: .....

.....

Raz na sesję 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

## Atuty, Gadżety i Sojusznicy

[illegible]

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

**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

## Archetyp

- ♠ **Pik** – doświadczenie; elementy oraz okoliczności, w których doświadczenie daje przewagę nad przeciwnikiem, wiedza o słabych stronach potworów czy zwyczajach obcych kultur.
- ♥ **Kier** – przetrwanie; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjnym środowisku.
- ♦ **Karo** – odkrycia; elementy, które pozwalają zdobyć i wykorzystać różgłos – pamiętki z podróży, wynalazki itp.
- ♣ **Trefl** – orientacja; elementy, które pomagają dotrzeć do celu, wyznaczyć trasę, znaleźć drogę, odnaleźć zaginione miejsce itp.

**Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.**

## Kartu

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

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