

# DELTA GREEN

PROFIL DEMOGRAFICZNY	1. NAZWISKO, IMIĘ (PSEUDONIM/KRYPTONIM, JEŚLI DOTYCZY) Cornwell		2. ZAWÓD (RANGA, JEŚLI DOTYCZY) Agent Specjalny	
	3. PRACODAWCA FBI		4. OBYWATELSTWO amerykańskie	
	5. PŁEĆ <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. WIEK I DATA UR. 39	7. WYKSZTAŁCENIE I PRZEBIEG KARIERY Studia prawnicze, dyplom studiów II stopnia z psychologii behawioralnej, szkolenie FBI	

PROFIL STATYSTYCZNY	8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE	PROFIL PSYCHOLOGICZNY	11.	WIĘZI	WARTOŚĆ
	Siła (S)	11	55%			Obecna (trzecia) żona/mąż	12	
	Kondycja (KON)	12	60%			Pierwsza żona/mąż i 2 dzieci	12	
	Zręczność (ZR)	11	55%					
	Inteligencja (INT)	13	65%					
	Moc (MOC)	13	65%					
	Charyzma (CHA)	12	60%					
	9. CECHY POCHODNE		MAKSYMALNA	AKTUALNA		12. MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE		
	Punkty Wytrzymałości (PW)		12			Motywacja: Czytanie ludzi Motywacja: Ochrona narodu amerykańskiego Motywacja: Przestrzeganie prawa, gdy tylko się da Motywacja: Eliminacja niebezpiecznych spisków Motywacja: Nowy romans		
	Punkty Siły Woli (PSW)		13			13. UTRATA PP (BEZ NIEPOCZYTAŁNOŚCI)		
Punkty Poczytalności (PP)		99	60	Przemoc <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja      Bezsilność <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja				
Punkt Załamania (PZ)		N/D	52					
10. OPIS WYGLĄDU								

PROFIL UMIEJĘTNOŚCI	<input type="checkbox"/> Antropologia (0%)		<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)		<input type="checkbox"/> Rzemiosło (0%):	
	<input type="checkbox"/> Archeologia (0%)		<input type="checkbox"/> Materiały Wybuchowe (0%)		<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	
	<input type="checkbox"/> Atletyka (30%)		<input type="checkbox"/> Medycyna (0%)		<input type="checkbox"/> Sztuka (0%):	
	<input type="checkbox"/> Biurokracja (10%)	40%	Nauka (0%):		<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)	50%	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Unik (30%)	50%
	<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)	50%	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)		<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)	60%
	<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)	50%	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)		<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):	
	<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)		<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	40%	<input type="checkbox"/> Zjawiska Nadnaturalne (0%)	
	<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)		<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)	70%	<input type="checkbox"/> Języki Obce i inne umiejętności:	
	<input type="checkbox"/> Czujność (20%)	60%	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)			
	<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)		<input type="checkbox"/> Pilotowanie (0%):			
	<input type="checkbox"/> Historia (10%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)	80%	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)		<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)		<input type="checkbox"/> Prawo (0%)	50%	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)		<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)	40%	<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)	50%	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Kryminologia (10%)	70%	<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)	30%	<input type="checkbox"/>		

Zaznacz okienko, gdy spróbujesz użyć umiejętności i zakończy się to porażką.  
Po sesji do wartości każdej z zaznaczonych umiejętności dodaj 1K4, po czym zmaż zaznaczenia z okienek.

14. RANY I SCHORZENIA

URAZY

Czy od czasu ostatniego obrażenia podjęto próbę udzielenia Pierwszej Pomocy?  
 tak: tylko Medycyna, Chirurgia lub długotrwały odpoczynek mogą pomóc w dalszym leczeniu

15. PANCERZ I SPRZĘT

Kamizelka z kevlaru (3 punkty Pancerza) noszona pod ubraniem (można ją wykryć testem Czujności). Odnaka i identyfikator FBI, średni pistolet (kal. 9 mm) w kaburze przy pasku, dwa zapasowe magazynki w ładownicy przy pasku, latarka taktyczna (efektywny zasięg do 50 metrów), kajdanki w kieszeni przy pasku, zaszyfrowany smartfon, kurtka przeciwwiatrowa z napisem „FBI” na plecach, policyjny radiotelefon (noszony przy pasku) ze słuchawką i laryngofonem, mały zestaw kryminalistyczny. Dodatkowy lekki rewolwer (kaliber .38, typu snubnose) w małej kaburze na kostce albo za plecami. Kilka pudełek zapasowej amunicji kalibrów 9 mm i .38 (po 50 pocisków).

Broń palną możesz zabrać na pokład samolotu cywilnego, jeśli wcześniej okażesz identyfikator FBI.

WYPOSAŻENIE

Pancerz osobisty zmniejsza obrażenia ze wszystkich ataków z wyjątkiem Strzałów Mierzonych i zdanych testów Śmiertelności.

16. BROŃ	% UMIEJĘTNOŚCI	ZASIĘG PODSTAWOWY	OBRAŻENIA	PRZEBICIE PANCERZA	% ŚMIERTELNOŚCI	PROMIEŃ RAŻENIA	AMUNICJA
(a) Walka Bez Broni	60%		1K4-1				
(b) pistolet 9 mm	50%	15 m	1K10				15
(c) rewolwer .38	50%	10 m	1K8				6
(d) rękojeść broni	50%		1K4				
(e)							
(f)							
(g)							

17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

Określ płć Agent, wybierz imię i opisz szczegółowo Więzi.

Pomimo długoletnich studiów psychologicznych, perspektywa prowadzenia badań i pracy klinicznej w ogóle cię nie kręciła. Nie takich wyzwań pragnęła twoja dusza. Potem przyszła przyjaźń z sąsiadem, agentem FBI, i oślnienie. Nie było co się spieszyć. Szybkie pięć się po szczeblach kariery wymagało przygotowań. Stąd studia prawnicze i dopiero po nich aplikowanie do agencji. Przyjęli cię od razu.

Niewiele osób z Biura dorównuje ci w sztuce przesłuchiwania i nikt nie czyta ludzi tak, jak ty. Nikt też tak sprawnie nie skłania świadków oraz podejrzanych do współpracy ani tak umiejętnie nie rozgryza spisków czy działań czarnorynkowych.

Kilka lat temu przyszło ci spędzić dużo czasu pod przykrywką podczas badania pewnej niebezpiecznej grupy paramilitarnej. Było to ciężkie przeżycie, które wystawiło cię na działanie sił nadnaturalnych, czegoś przerażającego i nadprzyrodzonego. Po wykonaniu zadania twoje drugie małżeństwo legło w gruzach. Podobny los niemal spotkał twoje zdrowie psychiczne, ale wiedza na temat Okultyzmu i Broni Ciężkiej znacząco się poszerzyła. Ustal szczegóły z OP.

Po wszystkich kilkoro znajomych agentów zaproponowało ci dołączenie do tajnej grupy zadaniowej. Pod przykrywką walki z terroryzmem, zajmuje się ona powstrzymywaniem nadnaturalnych zagrożeń i ratowaniem innych przed ich wpływem. Ile kosztowała cię zgoda na dołączenie?

18. WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DOM I RODZINĘ

19. DODATKOWE SZKOLENIA

UŻYWANA UMIEJĘTNOŚĆ LUB CECHA

Używanie wytrychów

ZR

UWAGI

Opisz, dlaczego Agent został zwerbowany i czemu się na to zgodził.

20. OFICER ZATWIERDZAJĄCY

21. PODPIS AGENTA

# DELTA GREEN

PROFIL DEMOGRAFICZNY	1. NAZWISKO, IMIĘ (PSEUDONIM/KRYPTONIM, JEŚLI DOTYCZY) Kamaroff		2. ZAWÓD (RANGA, JEŚLI DOTYCZY) Lekarz (patolog, biegły FBI)	
	3. PRACODAWCA FBI		4. OBYWATELSTWO amerykańskie	
	5. PŁEĆ <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. WIEK I DATA UR. 46	7. WYKSZTAŁCENIE I PRZEBIEG KARIERY Wykształcenie medyczne oraz certyfikacja z zakresu patologii	

PROFIL STATYSTYCZNY	8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE	PROFIL PSYCHOLOGICZNY	11. WIĘZI	WARTOŚĆ
	Siła (S)	10	50%			Wspólnota wyznaniowa lub grupa wsparcia	8
	Kondycja (KON)	10	50%			Synowie	8
	Zręczność (ZR)	13	65%				
	Inteligencja (INT)	17	85%	Krynica mądrości			
	Moc (MOC)	14	70%	Wyjątkowy hart ducha i prężność			
	Charyzma (CHA)	8	70%	Zjadliwość i cięty język			
	9. CECHY POCHODNE	MAKSYMALNA		AKTUALNA		12. MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE	
	Punkty Wytrzymałości (PW)	10				Motywacja: Identyfikacja dziwacznych obrazów i ich przyczyn	
	Punkty Siły Woli (PSW)	14				Motywacja: Powstrzymanie zagrożeń u ich źródła	
Punkty Poczytalności (PP)	99		65	Motywacja: Sukces pomimo braku kompetencji innych			
Punkt Załamania (PZ)	N/D		56	Motywacja: Bezpieczniejszy świat dla twoich synów			
10. OPIS WYGLĄDU					13. UTRATA PP (BEZ NIEPOCZYTALNOŚCI)		
					Przemoc <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja      Bezsilność <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> adaptacja		

PROFIL UMIEJĘTNOŚCI	<input type="checkbox"/> Antropologia (0%)		<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)		<input type="checkbox"/> Rzemiosło (0%):	
	<input type="checkbox"/> Archeologia (0%)		<input type="checkbox"/> Materiały Wybuchowe (0%)			
	<input type="checkbox"/> Atletyka (30%)		<input type="checkbox"/> Medycyna (0%)	90%	<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	
	<input type="checkbox"/> Biurokracja (10%)	50%	Nauka (0%):		<input type="checkbox"/> Sztuka (0%):	
	<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/> Biologia	60%	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)		<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)		<input type="checkbox"/> Unik (30%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)	40%	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)		<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)	
	<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)		<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	40%	<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):	
	<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)	50%	<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)	40%		
	<input type="checkbox"/> Czujność (20%)		<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)	90%		
	<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)	50%	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (0%):		Zjawiska Nadnaturalne (0%)	
	<input type="checkbox"/> Historia (10%)				Języki Obce i inne umiejętności:	
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)		<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)		<input type="checkbox"/> łacina	40%
	<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)		<input type="checkbox"/> Prawo (0%)	20%		
	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)		<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)			
<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)	80%	<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)	40%			
<input type="checkbox"/> Kryminologia (10%)		<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)				

Zaznacz okienko, gdy spróbujesz użyć umiejętności i zakończy się to porażką.  
Po sesji do wartości każdej z zaznaczonych umiejętności dodaj 1K4, po czym zmaż zaznaczenia z okienek.

14. RANY I SCHORZENIA

URAZY

Czy od czasu ostatniego obrażenia podjęto próbę udzielenia Pierwszej Pomocy?  
 tak: tylko Medycyna, Chirurgia lub długotrwały odpoczynek mogą pomóc w dalszym leczeniu

15. PANCERZ I SPRZĘT

WYPOSAŻENIE

Pancerz osobisty zmniejsza obrażenia ze wszystkich ataków z wyjątkiem Strzałów Mierzonych i zdanych testów Śmiertelności.

16. BROŃ	% UMIEJĘTNOŚCI	ZASIĘG PODSTAWOWY	OBRAŻENIA	PRZEBICIE PANCERZA	% ŚMIERTELNOŚCI	PROMIENŃ RAŻENIA	AMUNICJA
(a) Walka Bez Broni	40%		1K4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

Określ płć Agent, wybierz imię i opisz szczegółowo Więzi.

Gdy ukończyłeś szkołę medyczną, praca rzuciła cię na medycynę wewnętrzną. Finansowo robota była świetna i zapewniała liczne kontakty, ale nie było w niej żadnego wyzwania. Twoim marzeniem było coś wyjątkowego. Udało ci się to znaleźć w FBI. Jako biegły patolog badasz ciała i to, co je zabiło. Należysz do najlepszych w swoim fachu. Jeśli zechcesz awansu, jedyne, co może cię powstrzymać, to wewnętrzne układy.

Jedna z wyjątkowo trudnych spraw pchnęła cię w kierunku Deltę Green. Ciągące się w nieskończoność śledztwo wystawiło cię na okropne, nadprzyrodzone doświadczenia. Wraz z końcem sprawy skończyło się też małżeństwo (i tak zawsze było chwiejne). Ustal szczegóły z OP.

Pod koniec sprawy kilkoro innych zaangażowanych agentów (może Agentów przy tym stole) zaproponowała ci coś nowego. Chcieli cię wciągnąć do tajnej grupy zadaniowej, która pod przykrywką walki z terroryzmem zajmuje się powstrzymywaniem nadnaturalnych zagrożeń i ratowaniem innych przed ich wpływem. Nie próbowali nawet bagatelizować śmiertelnego niebezpieczeństwa związanego z tą robotą. Co cię przekonało do dołączenia?

18. WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DOM I RODZINĘ

19. DODATKOWE SZKOLENIA	UŻYWANA UMIEJĘTNOŚĆ LUB CECHA

UWAGI

Opisz, dlaczego Agent został zwerbowany i czemu się na to zgodził.

20. OFICER ZATWIERDZAJĄCY

21. PODPIS AGENTA

# DELTA GREEN

PROFIL DEMOGRAFICZNY	1. NAZWISKO, IMIĘ (PSEUDONIM/KRYPTONIM, JEŚLI DOTYCZY) Kurtz		2. ZAWÓD (RANGA, JEŚLI DOTYCZY) Informatyk		
	3. PRACODAWCA		4. OBYWATELSTWO		
	5. PŁEĆ <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. WIEK I DATA UR. 35	7. WYKSZTAŁCENIE I PRZEBIEG KARIERY Ukończone trzy lub cztery kierunki studiów II stopnia związane z informatyką		

PROFIL STATYSTYCZNY	8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE	PROFIL PSYCHOLOGICZNY	11. WIĘZI	WARTOŚĆ
	Siła (S)	10	50%			Brat i siostra	10
	Kondycja (KON)	8	40%	Astma		Córka	10
	Zręczność (ZR)	14	70%	Szybki refleks		Towarzysze długotrwałej niewoli	10
	Inteligencja (INT)	17	85%	Wybitny intelekt			
	Moc (MOC)	10	50%				
	Charyzma (CHA)	10	50%				
	9. CECHY POCHODNE		MAKSYMALNA	AKTUALNA		12. MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE	
	Punkty Wytrzymałości (PW)		9			Motywacja: Rozwiązywanie zagadek	
	Punkty Siły Woli (PSW)		10			Motywacja: Naprawianie tego, co zepsute	
Punkty Poczytalności (PP)		99	60	Motywacja: Kung-fu			
Punkt Załamania (PZ)		N/D	52	Motywacja: Dyskretne piękno matematyki			
10. OPIS WYGLĄDU				Motywacja: Ochrona osób mniej utalentowanych			
					13. UTRATA PP (BEZ NIEPOCZYTALNOŚCI)		
					Przemoc <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja	Bezsilność <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> adaptacja	

PROFIL UMIEJĘTNOŚCI	<input type="checkbox"/> Antropologia (0%)		<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)		Rzemiosło (0%):	
	<input type="checkbox"/> Archeologia (0%)		<input type="checkbox"/> Materiały Wybuchowe (0%)		<input type="checkbox"/> Mikroelektronika	60%
	<input type="checkbox"/> Atletyka (30%)		<input type="checkbox"/> Medycyna (0%)		<input type="checkbox"/> Mechanika	40%
	<input type="checkbox"/> Biurokracja (10%)		Nauka (0%):		<input type="checkbox"/> Elektryka	40%
	<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/> Matematyka	60%	<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	60%
	<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)		<input type="checkbox"/> Chemia	40%	Sztuka (0%):	
	<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)		<input type="checkbox"/> Fizyka	40%	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)		<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)		<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	
	<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)		<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)	50%	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)	50%
	<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)		<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	40%	<input type="checkbox"/> Unik (30%)	50%
	<input type="checkbox"/> Czujność (20%)		<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)		<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)	60%
	<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)		<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)		<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):	
	<input type="checkbox"/> Historia (10%)		<input type="checkbox"/> Pilotowanie (0%):			
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)		<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)		Zjawiska Nadnaturalne (0%)	
	<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)	80%	<input type="checkbox"/> Prawo (0%)		Języki Obce i inne umiejętności:	
	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)		<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)		<input type="checkbox"/> Język	40%
	<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)		<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)		<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> Kryminologia (10%)		<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)		<input type="checkbox"/>	

Zaznacz okienko, gdy spróbujesz użyć umiejętności i zakończy się to porażką.  
Po sesji do wartości każdej z zaznaczonych umiejętności dodaj 1K4, po czym zmaż zaznaczenia z okienek.

14. RANY I SCHORZENIA

URAZY

Czy od czasu ostatniego obrażenia podjęto próbę udzielenia Pierwszej Pomocy?  
 tak: tylko Medycyna, Chirurgia lub długotrwały odpoczynek mogą pomóc w dalszym leczeniu

15. PANCERZ I SPRZĘT

WYPOSAŻENIE

Pancerz osobisty zmniejsza obrażenia ze wszystkich ataków z wyjątkiem Strzałów Mierzonych i zdanych testów Śmiertelności.

16. BROŃ	% UMIEJĘTNOŚCI	ZASIĘG PODSTAWOWY	OBRAŻENIA	PRZEBICIE PANCERZA	% ŚMIERTELNOŚCI	PROMIENŃ RAŻENIA	AMUNICJA
(a) Walka Bez Broni	60%		1K4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

Określ płeć Agenta, wybierz imię i opisz szczegółowo Więzi.

Masz w sobie dość mądrości i pokory, by wiedzieć, że są koderzy lepsi od ciebie. Nie zmienia to jednak faktu, że większość ludzi jest od ciebie dużo gorsza. Dla niektórych skupionych jak wiązka lasera rówieśników sprawiasz wrażenie dyletanta – babrasz się w innych technologiach, romansujesz z wyższą matematyką i sztukami walki, ciągle zdobywasz w czymś kolejny dyplom. Przez jakiś czas to ci wystarczało.

Ale wtedy na długi czas uwięziła cię nadnaturalna istota. Stąd wiesz o Delcie Green. Ustal szczegóły z OP. To doświadczenie pozwoliło ci zaadaptować się do Bezsilności. Oznacza to, że zawsze osiągasz sukces przy testach Poczitalności wywołanych Bezsilnością. Jednocześnie coś w tobie bezpowrotnie pękło, zmniejszając twoją Moc o 3.

Uwolniła cię grupa agentów tajnej organizacji rządowej (być może niektórzy z nich siedzą przy tym stole). Od czasu do czasu proszą cię o pomoc przy misjach mających na celu powstrzymanie nadnaturalnych zagrożeń i uratowanie ludzi przed ich wpływem. Za każdym razem się zgadzasz. Dlaczego?

18. WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DOM I RODZINĘ

19. DODATKOWE SZKOLENIA	UŻYWANA UMIEJĘTNOŚĆ LUB CECHA

Opisz, dlaczego Agent został zwerbowany i czemu się na to zgodził.

20. OFICER ZATWIERDZAJĄCY

21. PODPIS AGENTA

# DELTA GREEN

PROFIL DEMOGRAFICZNY	1. NAZWISKO, IMIĘ (PSEUDONIM/KRYPTONIM, JEŚLI DOTYCZY) McMurtry		2. ZAWÓD (RANGA, JEŚLI DOTYCZY) Żołnierz Sił Specjalnych (pracownik ochrony)		
	3. PRACODAWCA		4. OBYWATELSTWO		
	5. PŁEĆ <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. WIEK I DATA UR. 44	7. WYKSZTAŁCENIE I PRZEBIEG KARIERY Wykształcenie średnie, przeszkolenie wojskowe		

PROFIL STATYSTYCZNY	8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE	PROFIL PSYCHOLOGICZNY	11.	WIĘZI	WARTOŚĆ
	Siła (S)	13	65%	Ponadprzeciętna siła		Psychiatra	8	
	Kondycja (KON)	13	65%	Ponadprzeciętna sprawność		Młodszy brat	8	
	Zręczność (ZR)	12	60%					
	Inteligencja (INT)	11	55%					
	Moc (MOC)	12	60%					
	Charyzma (CHA)	8	40%	Parszywe spojrzenie				
	9. CECHY POCHODNE	MAKSYMALNA		AKTUALNA		12. MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE		
	Punkty Wytrzymałości (PW)	13				Motywacja: Powrót do twojego psa, w jednym kawałku		
	Punkty Siły Woli (PSW)	12				Motywacja: Chronienie przyjaciół		
Punkty Poczytalności (PP)	99		55	Motywacja: Profesjonalizm i zawodowa skromność				
Punkt Załamania (PZ)	N/D		48	Motywacja: Neutralizowanie zagrożeń dla twojego narodu				
10. OPIS WYGLĄDU					13. UTRATA PP (BEZ NIEPOCZYTALNOŚCI)			
					Przemoc <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> adaptacja      Bezsilność <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja			

PROFIL UMIEJĘTNOŚCI	<input type="checkbox"/> Antropologia (0%)		<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)		<input type="checkbox"/> Rzemiosło (0%):	
	<input type="checkbox"/> Archeologia (0%)		<input type="checkbox"/> Materiały Wybuchowe (0%)	40%		
	<input type="checkbox"/> Atletyka (30%)	60%	<input type="checkbox"/> Medycyna (0%)		<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	
	<input type="checkbox"/> Biurokracja (10%)		Nauka (0%):		<input type="checkbox"/> Sztuka (0%):	
	<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	50%
	<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)	50%	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)	70%
	<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)		<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	50%	<input type="checkbox"/> Unik (30%)	70%
	<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)	60%	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)		<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)	60%
	<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)		<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	20%	<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):	
	<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)		<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)	40%	Siły Lądowe	60%
	<input type="checkbox"/> Czujność (20%)	60%	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)	30%	Zjawiska Nadnaturalne (0%)	
	<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)		Pilotowanie (0%):		Języki Obce i inne umiejętności:	
	<input type="checkbox"/> Historia (10%)		<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	50%	<input type="checkbox"/> arabski	20%
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)		<input type="checkbox"/> Prawo (0%)		<input type="checkbox"/> pasztuński	20%
	<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)		<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)		<input type="checkbox"/> urdu	20%
	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)		<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)		<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)		<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Kryminologia (10%)				<input type="checkbox"/>		

Zaznacz okienko, gdy spróbujesz użyć umiejętności i zakończy się to porażką.  
Po sesji do wartości każdej z zaznaczonych umiejętności dodaj 1K4, po czym zmaż zaznaczenia z okienek.

## 14. RANY I SCHORZENIA

URAZY

Czy od czasu ostatniego obrażenia podjęto próbę udzielenia Pierwszej Pomocy?  
 tak: tylko Medycyna, Chirurgia lub długotrwały odpoczynek mogą pomóc w dalszym leczeniu

## 15. PANCERZ I SPRZĘT

Kamizelka z kevlaru (3 punkty Pancerza) noszona pod ubraniem (można ją wykryć testem Czujności). Rewolwer .357 Magnum z trzema szybkoładowaczami. (pamiętaj: poświęcenie jednej tury na akcję Celowania zapewnia dodatkowe 20 punktów do trafienia). Wojskowy nóż survivalowy. Posiadany nielegalnie, niezarejestrowany, w pełni automatyczny pistolet maszynowy MP5SD z wbudowanym tłumikiem, do tego cztery zapasowe magazynki – całość spakowana w aluminiową walizkę powleczonej ołowiem od wewnętrznej strony. Posiadane nielegalnie, niezarejestrowane gogle noktowizyjne wojskowej klasy. Torba ratownika medycznego (zapewnia dodatkowe 20 punktów do czterech testów Pierwszej Pomocy). Podstawowy sprzęt kempingowy (zapewnia dodatkowe 20 punktów do Sztuki Przetrwania przez trzy dni). Kieszonkowy GPS.

Żadnej z broni nie możesz legalnie wnieść na pokład samolotu cywilnego.

Pancerz osobisty zmniejsza obrażenia ze wszystkich ataków z wyjątkiem Strzałów Mierzonych i zdanych testów Śmiertelności.

WYPOSAŻENIE

16. BROŃ	% UMIEJĘTNOŚCI	ZASIĘG PODSTAWOWY	OBRAŻENIA	PRZEBICIE PANCERZA	% ŚMIERTELNOŚCI	PROMIEŃ RAŻENIA	AMUNICJA
(a) Walka Bez Broni	60%		1K4				
(b) Wojskowy nóż	50%		1K6+1	3			
(c) Rewolwer .357	60%	20 m	1K10				6
(d) MP5SD	60%	50 m	1K10				30
(e) (seria 5-strzałowa)	60%	50 m			10%	1 m	30
(f) (seria 10-strzałowa)	60%	50 m			10%	2 m	30
(g)							

## 17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

Określ płeć Agent, wybierz imię i opisz szczegółowo Więzi.

Po latach potajemnego ścigania i zabijania terrorystów przyszło ci odejść z armii. Brutalna konfrontacja z Nadnaturalnym sprowadziła cię do Deltę Green. Wydarzenie to zwiększyło twoją wiedzę Okultystyczną, ale nadzarpnęło Poczytalność. Po wszystkim przejście na emeryturę przyniosło ci ulgę. Ustal szczegóły z OP.

Zawsze odnosisz sukces w testach Poczytalności wywołanych stosowaniem lub doznawaniem Przemocy, adaptacja do tak traumatycznych doświadczeń stępiła twoją osobowość i przygasiła Charyzmę.

Niedawno troje wysoko postawionych amerykańskich oficerów wezwało cię na prywatne spotkanie i zwerbowało do kolejnego programu. Pod przykrywką wojny z terroryzmem program zajmuje się neutralizacją nadnaturalnych zagrożeń i ratowaniem innych przed ich wpływem. Zagrozenia te są śmiertelne. Co cię skłoniło do dalszej walki?

(Uwaga: armie wielu krajów oficjalnie nie pozwalają kobietom służyć w oddziałach wojskowych, zwłaszcza w siłach specjalnych. Jeśli McMurtry jest kobietą, ustal z OP jej obywatelstwo, historię i rangę).

## 18. WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DOM I RODZINĘ

19. DODATKOWE SZKOLENIA	UŻYWANA UMIEJĘTNOŚĆ LUB CECHA
Nurkowanie z akwalungiem	Pływanie
Skoki spadochronowe	ZR
Czarnorynkowy handel bronią	CHA

UWAGI

Opisz, dlaczego Agent został zwerbowany i czemu się na to zgodził.

## 20. OFICER ZATWIERDZAJĄCY

## 21. PODPIS AGENTA



# DELTA GREEN

PROFIL DEMOGRAFICZNY	1. NAZWISKO, IMIĘ (PSEUDONIM/KRYPTONIM, JEŚLI DOTYCZY) Palmer		2. ZAWÓD (RANGA, JEŚLI DOTYCZY) Antropolog		
	3. PRACODAWCA		4. OBYWATELSTWO		
	5. PŁEĆ <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. WIEK I DATA UR. 40	7. WYKSZTAŁCENIE I PRZEBIEG KARIERY Doktorat z antropologii kulturowej		

8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE
Siła (S)	10	50%	
Kondycja (KON)	11	55%	
Zręczność (ZR)	10	50%	
Inteligencja (INT)	14	70%	Bystrość i spostrzegawczość
Moc (MOC)	12	60%	
Charyzma (CHA)	15	75%	Dusza towarzystwa
9. CECHY POCHODNE		MAKSYMALNA	AKTUALNA
Punkty Wytrzymałości (PW)		13	
Punkty Siły Woli (PSW)		12	
Punkty Poczytalności (PP)		99	55
Punkt Załamania (PZ)		N/D	48
10. OPIS WYGLĄDU			

11. WIĘZI	WARTOŚĆ
Najlepszy przyjaciel/przyjaciółka	15
Ukochany dziadek/babcia	15
Psychoterapeuta(-ka)	15
Towarzysze wspólnej traumy	15
12. MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE	
Motywacja: Ukończenie kolejnego doktoratu	
Motywacja: Znalezienie punktu wspólnego dla faktów i dziwnych zjawisk	
Motywacja: Odkrywanie tego, czego nie odkrył jeszcze żaden człowiek	
Motywacja: Udowadnianie swojej odwagi w sytuacjach kryzysowych	
Zaburzenia snu (musisz wykonać test Poczytalności, żeby się wyspać)	
13. UTRATA PP (BEZ NIEPOCZYTALNOŚCI)	
Przemoc <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja      Bezsilność <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja	

PROFIL UMIEJĘTNOŚCI					
<input type="checkbox"/> Antropologia (0%)	70%	<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)		<input type="checkbox"/> Rzemiosło (0%):	
<input type="checkbox"/> Archeologia (0%)	40%	<input type="checkbox"/> Materiały Wybuchowe (0%)		<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	
<input type="checkbox"/> Atletyka (30%)		<input type="checkbox"/> Medycyna (0%)		<input type="checkbox"/> Sztuka (0%):	
<input type="checkbox"/> Biurokracja (10%)	40%	<input type="checkbox"/> Nauka (0%):		<input type="checkbox"/> Fotografia	40%
<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	
<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)	
<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)		<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	50%	<input type="checkbox"/> Unik (30%)	50%
<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)		<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)		<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)	
<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)		<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	80%	<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):	
<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)		<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)	40%	<input type="checkbox"/> Zjawiska Nadnaturalne (0%)	10%
<input type="checkbox"/> Czujność (20%)		<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)		Języki Obce i inne umiejętności:	
<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)		<input type="checkbox"/> Pilotowanie (0%):		<input type="checkbox"/> Język	50%
<input type="checkbox"/> Historia (10%)	80%	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Język	30%
<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)	30%	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)			
<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)		<input type="checkbox"/> Prawo (0%)			
<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)		<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)			
<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)		<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)	40%		
<input type="checkbox"/> Kryminologia (10%)		<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)			

Zaznacz okienko, gdy spróbujesz użyć umiejętności i zakończy się to porażką.  
Po sesji do wartości każdej z zaznaczonych umiejętności dodaj 1K4, po czym zmaż zaznaczenia z okienek.

14. RANY I SCHORZENIA

URAZY

Czy od czasu ostatniego obrażenia podjęto próbę udzielenia Pierwszej Pomocy?  
 tak: tylko Medycyna, Chirurgia lub długotrwały odpoczynek mogą pomóc w dalszym leczeniu

15. PANCERZ I SPRZĘT

WYPOSAŻENIE

Pancerz osobisty zmniejsza obrażenia ze wszystkich ataków z wyjątkiem Strzałów Mierzonych i zdanych testów Śmiertelności.

16. BROŃ	% UMIEJĘTNOŚCI	ZASIĘG PODSTAWOWY	OBRAŻENIA	PRZEBICIE PANCERZA	% ŚMIERTELNOŚCI	PROMIEŃ RAŻENIA	AMUNICJA
(a) Walka Bez Broni	40%		1K4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

Określ płć Agenta, wybierz imię i opisz szczegółowo Więzi.  
 Udało ci się zrobić solidną karierę w antropologii, dziedzinie, którą kochasz najmocniej ze wszystkich. Wybierz języki obce tak, by odzwierciedlały twoją specjalizację.  
 Delta Green pojawiła się w twoim życiu po bliskim spotkaniu z Tym, Czego Nie Powinien Wiedzieć Żaden Człowiek. Doświadczenie to pogłębiło twoją znajomość Okultyzmu i uchylilo rąbka tajemnicy dotyczącej Zjawisk Nadnaturalnych, o nieludzkich, nadprzyrodzonych prawdach wszechświata. Za wiedzę przyszło ci jednak zapłacić Poczytalnością i uporczywymi zaburzeniami snu. Nawet w najbardziej sprzyjających okolicznościach musisz wykonać test Poczytalności, żeby się wyspać.  
 Jakiś czas temu przyszło ci pomóc niewielkiemu gronu badaczy (być może siedzącemu przy tym stole) – agentom tajnej grupy zadaniowej zajmującej się powstrzymaniem nadnaturalnych zagrożeń i ratowaniem ludzi przed ich wpływem. Potem grupa ponownie zwróciła się do ciebie o pomoc. Ustal szczegóły z OP i zdecyduj, co skłoniło cię do powrotu.

UWAGI

18. WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DOM I RODZINĘ

19. DODATKOWE SZKOLENIA	UŻYWANA UMIEJĘTNOŚĆ LUB CECHA

Opisz, dlaczego Agent został zwerbowany i czemu się na to zgodził.

20. OFICER ZATWIERDZAJĄCY

21. PODPIS AGENTA

# DELTA GREEN

PROFIL DEMOGRAFICZNY	1. NAZWISKO, IMIĘ (PSEUDONIM/KRYPTONIM, JEŚLI DOTYCZY) Schell		2. ZAWÓD (RANGA, JEŚLI DOTYCZY) Naukowiec (astrofizyk)	
	3. PRACODAWCA		4. OBYWATELSTWO	
5. PŁEĆ <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____		6. WIEK I DATA UR. 39	7. WYKSZTAŁCENIE I PRZEBIEG KARIERY Doktorat z astrofizyki	

PROFIL STATYSTYCZNY	8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE	PROFIL PSYCHOLOGICZNY	11.	WIĘZI	WARTOŚĆ
	Siła (S)	10	50%			Mąż/żona	10	
	Kondycja (KON)	11	55%			Rodzice	10	
	Zręczność (ZR)	14	70%	Zręczne palce		Były mąż/żona	10	
	Inteligencja (INT)	15	75%	Skupiony, jasny umysł		Towarzysze wspólnej traumy	10	
	Moc (MOC)	12	60%					
	Charyzma (CHA)	10	50%					
	9. CECHY POCHODNE		MAKSYMALNA	AKTUALNA		12. MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE		
	Punkty Wytrzymałości (PW)		11			Motywacja: Odkrycia Motywacja: Zdobycie wiedzy o życiu pozaziemskim Motywacja: Ochrona (nadzwyczaj krucho) życia Motywacja: Stworzenie teleskopu doskonałego Amnezja (patrz druga strona karty)		
	Punkty Siły Woli (PSW)		12			13. UTRATA PP (BEZ NIEPOCZYTAŁNOŚCI)		
Punkty Poczytalności (PP)		89	48	Przemoc <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja      Bezsilność <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> adaptacja				
Punkt Załamania (PZ)		N/D	36					
10. OPIS WYGLĄDU								

PROFIL UMIEJĘTNOŚCI	<input type="checkbox"/> Antropologia (0%)		<input type="checkbox"/> Księgowość (10%)	50%	Rzemiosło (0%):	
	<input type="checkbox"/> Archeologia (0%)		<input type="checkbox"/> Materiały Wybuchowe (0%)		<input type="checkbox"/> Hutnictwo szkła i wytwarzanie soczewek	60%
	<input type="checkbox"/> Atletyka (30%)		<input type="checkbox"/> Medycyna (0%)		<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)	40%
	<input type="checkbox"/> Biurokracja (10%)	40%	Nauka (0%):		<input type="checkbox"/> Sztuka (0%):	
	<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/> Astronomia	80%	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)		<input type="checkbox"/> Chemia	50%	<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)		<input type="checkbox"/> Fizyka	30%	<input type="checkbox"/> Unik (30%)	
	<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)		<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	50%	<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)	
	<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)		<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)		<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):	
	<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)		<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	70%	Zjawiska Nadnaturalne (0%)      10%	
	<input type="checkbox"/> Czujność (20%)		<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)		Języki Obce i inne umiejętności:	
	<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)		<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)		<input type="checkbox"/> Język	30%
	<input type="checkbox"/> Historia (10%)		<input type="checkbox"/> Pilotowanie (0%):			
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)		<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)			
	<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)	40%	<input type="checkbox"/> Prawo (0%)			
	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)		<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)			
<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)		<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)				
<input type="checkbox"/> Kryminologia (10%)		<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)				

Zaznacz okienko, gdy spróbujesz użyć umiejętności i zakończy się to porażką.  
Po sesji do wartości każdej z zaznaczonych umiejętności dodaj 1K4, po czym zmaż zaznaczenia z okienek.

14. RANY I SCHORZENIA

URAZY

Czy od czasu ostatniego obrażenia podjęto próbę udzielenia Pierwszej Pomocy?  
 tak: tylko Medycyna, Chirurgia lub długotrwały odpoczynek mogą pomóc w dalszym leczeniu

15. PANCERZ I SPRZĘT

WYPOSAŻENIE

Pancerz osobisty zmniejsza obrażenia ze wszystkich ataków z wyjątkiem Strzałów Mierzonych i zdanych testów Śmiertelności.

16. BROŃ	% UMIEJĘTNOŚCI	ZASIĘG PODSTAWOWY	OBRAŻENIA	PRZEBICIE PANCERZA	% ŚMIERTELNOŚCI	PROMIENŃ RAŻENIA	AMUNICJA
(a) Walka Bez Broni	40%		1K4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

Określ płć Agent, wybierz imię i opisz szczegółowo Więzi.  
 Kiedy TO się wydarzyło, ceniono cię jako młodego astronoma na dobrej drodze ku gwiazdom.  
 Po dziś dzień nie pamiętasz szczegółów. I wcale nie chcesz. Kosztowało cię to dużo Poczytalności, a pozostawiło blizny i roztrzęsienie. Za każdym razem, gdy utracisz co najmniej 1 PP, musisz wykonać test Poczytalności, by nie stracić przytomności i nie zapomnieć, co wywołało stratę.  
 Czasem jednak zdarzają ci się przebliski i zyskujesz wgląd w to, o czym nawet nie wiesz, że wiesz. Cokolwiek zaszło, pogłębiło twoją znajomość Okultyzmu i pozwoliło zerknąć pod podszewkę rzeczywistości, uchylając przed tobą rąbka straszliwych, nieludzkich tajemnic wszechświata i prawd o Zjawiskach Nadnaturalnych.  
 Od tamtej pory jesteś w kontakcie z kilkorgiem tajnych agentów rządowych, którzy tam byli (być może są to osoby zgromadzone przy tym stole). Uratowali ci wtedy życie i są wdzięczni za odpłacenie się tym samym. Od czasu do czasu proszą cię o pomoc w odkryciu i powstrzymaniu ataków nadnaturalnych sił oraz chronieniu innych przed ich wpływem. Czemu nie odmawiasz?

18. WYDARZENIA WPŁYWAJĄCE NA DOM I RODZINĘ

19. DODATKOWE SZKOLENIA	UŻYWANA UMIEJĘTNOŚĆ LUB CECHA

Opisz, dlaczego Agent został zwerbowany i czemu się na to zgodził.

20. OFICER ZATWIERDZAJĄCY

21. PODPIS AGENTA