

DELTA GREEN

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

PROFIL STATYSTYCZNY	8. CECHY	WARTOŚĆ	×5	ADNOTACJE	PROFIL PSYCHOLOGICZNY	11.	WIĘZI	WARTOŚĆ	
	Siła (S)								
	Kondycja (KON)								
	Zręczność (ZR)								
	Inteligencja (INT)								
	Moc (MOC)								
	Charyzma (CHA)								
	9. CECHY POCHODNE	MAKSYMALNA		AKTUALNA		12.	MOTYWACJE I ZABURZENIA PSYCHICZNE		
	Punkty Wytrzymałości (PW)								
	Punkty Siły Woli (PSW)								
Punkty Poczytalności (PP)									
Punkt Załamania (PZ)	N/D								
10. OPIS WYGLĄDU					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 UMIĘTNOŚCI	<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%)	<input type="checkbox"/> Nauka (0%):	<input type="checkbox"/> Sztuka Przetrwania (10%)
	<input type="checkbox"/> Broń Artyleryjska (0%)		<input type="checkbox"/> Ukrywanie (10%)
	<input type="checkbox"/> Broń Biała (30%)		<input type="checkbox"/> Unik (30%)
	<input type="checkbox"/> Broń Ciężka (0%)	<input type="checkbox"/> Nawigacja (10%)	<input type="checkbox"/> Walka Bez Broni (40%)
	<input type="checkbox"/> Broń Palna (20%)	<input type="checkbox"/> Obsługa Ciężkich Maszyn (10%)	<input type="checkbox"/> Wojskowość (0%):
	<input type="checkbox"/> Charakteryzacja (10%)	<input type="checkbox"/> Okultyzm (10%)	Zjawiska Nadnaturalne (0%)
	<input type="checkbox"/> Chirurgia (0%)	<input type="checkbox"/> Perswazja (20%)	Języki Obce i inne umiejętności:
	<input type="checkbox"/> Czujność (20%)	<input type="checkbox"/> Pierwsza Pomoc (10%)	
	<input type="checkbox"/> Farmacja (0%)	<input type="checkbox"/> Pilotowanie (0%):	
	<input type="checkbox"/> Historia (10%)	<input type="checkbox"/> Pływanie (20%)	
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)	<input type="checkbox"/> Prawo (0%)	
	<input type="checkbox"/> Informatyka (0%)	<input type="checkbox"/> Prowadzenie Pojazdów (20%)	
	<input type="checkbox"/> Jeździectwo (10%)	<input type="checkbox"/> Przeszukiwanie (20%)	
	<input type="checkbox"/> Kryminalistyka (0%)	<input type="checkbox"/> Psychoterapia (10%)	
	<input type="checkbox"/> Kryminologia (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)							
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

17. NOTATKI I DANE SZCZEGÓŁOWE

18. WYDARZENIA WPLYWAJĄCE 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