

WOLŚUNG

MAGIA WIEKU PARY

... 10 + 2 x Reputacja

Raz na sesję odzyskuje za:

6

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

LAGMIN 2009

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

Punkty doświadczenia

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

Архетип

- ♠ **Pik** – intrygi; rozpuszczanie i poznawanie plotek, gafy towarzyskie, które przytrafiają się konkurentom, okazja do podsłuchania ważnej informacji, kontakty w prasie itp.
- ♥ **Kier** – emocje; rodzina i przyjaciele gotowi pospieszyć z pomocą, okazje pozwalające wchodzić się w tłum: np. śluby i pogrzeby, przebliski sympatii lub tłumionych uczuć zmniejszające czyjeś serce itp.
- ♦ **Karo** – formalności; metody ominięcia procedur, pomocni policjanci i żołnierze, przydatne kontakty biznesowe lub okazje do zrobienia interesów itp.
- ♣ **Trefl** – rozrywka; kontakty w bohemie, sposoby wejścia na imprezy lub do lokali, elementy pomagające w występach publicznych 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	podbiecie	sukces	+4	+4	+4
As	podbiecie	podbiecie	sukces	+5	+5
Joker*	podbiecie	podbiecie	podbiecie	sukces	+10

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