



Zdolności

Rasowe:

☒ ☐ ☐☒ ☐ ☐ ...☒ ☐ ☐ ...☒ ☐ ☐ ...

Aktualna

... Wyższa z Krz lub Zr

... Wyższa z Op lub Cha

... 10 + 2 x Kondycja

... 10 + 2 x Kondycja

... 10 + 2 x Reputacja

Słabość:

Profesjonalne:

Raz na sesję odzyskuje za:

Umiejętności

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

③ 6

③ 6

3 6

3 6

3 6

3 6

3 6

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

Atuty, Gadżety i Sojusznicy

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

23

25

1. ☐
2. ☐
3. ☐
4. ☐
5. ☐
6. ☐
7. ☐
8. ☐
9. ☐
10. ☐
11. ☐
12. ☐
13. ☐
14. ☐
15. ☐

16. ☐
17. ☐
18. ☐
19. ☐
20. ☐
21. ☐
22. ☐
23. ☐
24. ☐
25. ☐
26. ☐
27. ☐
28. ☐
29. ☐
30. ☐
31. ☐
32. ☐
33. ☐
34. ☐
35. ☐

36. ☐
37. ☐
38. ☐
39. ☐
40. ☐
41. ☐
42. ☐
43. ☐
44. ☐
45. ☐
46. ☐
47. ☐
48. ☐
49. ☐
50. ☐

BLIZNY:

23

[illegible]

2

A

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

♣ Trefl

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.

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

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