

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** – dywersja; element otoczenia, który umożliwia zaskoczenie przeciwnika, rozproszenie go, odwrócenie uwagi itp.
- ♥ **Kier** – osłona; sposób na uniknięcie wykrycia, schowek, miejsce w którym można ukryć przedmiot itp.
- ♦ **Karo** – narzędzia; sposób na pokonanie fizycznej przeszkody, pułapki, zamka, zabezpieczenia itp.
- ♣ **Trefl** – transport; elementy związane z ruchem: pojazdy, zjeżdźalnie, alternatywna trasa, sposób opuszczenia sceny 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	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.).