



## 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** – podejrzani; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, zawód, charakter i przeszłość osoby, przewidzieć jej działania, zrozumieć motyw itp.
- ♥ **Kier** – renoma; poszlaki i okoliczności pozwalające przykuć uwagę publiki, wygłosić przemowę, z zimną krwią stawić czoła zagrożeniu, podkreślić i wykorzystać opinię, którą cieszy się postać itp.
- ♦ **Karo** – przedmioty; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, cechy, historię przedmiotu, znaleźć narzędzie zbrodni, zrozumieć zasady działania, przewidzieć usterkę itp.
- ♣ **Trefl** – czas i miejsce; poszlaki pozwalające odtworzyć sekwencję wydarzeń, zrozumieć okoliczności zbrodni, poznać odpowiedzi na pytania: gdzie, dokąd i kiedy?

**Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.**

## Kartu

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.).