Osiągnięcia

Użyte **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 ☐

ARCHETYP

♠ pik

♥ kier

♦ karo

♣ trefl

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.).*

Opis postaci

Bogactwo

Bieżące	☐
Zamożny	(3)
Bogaty	6
Bardzo bogaty	9
Krezus	12

Punkty doświadczenia

Blizny

Drużyna

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.