

Na końcu każdej ze swoich misji - udanych i tych zakończonych niepowodzeniem - musisz przyjść tutaj (chyba że instrukcje wskazują inaczej). Na karcie bohatera, która znajduje się na początku książki, zapiszesz zdobyte punkty, zgromadzone pieniądze oraz liczbę twoich ofiar. Te dane pozwolą ci zdobyć zaufanie Elliota. Powodzenia!

Pierwsza akcja: PIEKARNIA



ŁUP

- ☐ Od 0\$ do 50\$ = 0 punktów ☐ Od 51\$ do 150\$ = 2 punkty
☐ Od 151\$ do 200\$ = 4 punkty

OFIARY (jeśli kogoś zabiłeś)

- ☐ Od 1 do 5 = -1 punkt ☐ 0 = 3 punkty

DYSKRECJA

- ☐ Zauważony przez 1 osobę = 0 punktów
☐ Niezauważony = 1 punkt

Zapisz na swojej karcie bohatera, w części „ŁUP”, pieniądze i punkty zdobyte w trakcie swojej misji. Aktualizuj te dane po każdej misji. Jeśli napad zakończył się sukcesem (co najmniej 1 punkt), idź do 111. Jeśli nie założyłeś kominarki lub masz 0 punktów, idź do 284.

BIBLIOTEKA



ŁUP

- ☐ Od 0\$ do 49\$ = 0 punktów ☐ Od 50\$ do 150\$ = 1 punkt
☐ > 150\$ = 3 punkty

OFIARY

- ☐ Od 1 do 5 = -1 punkt ☐ 0 = 3 punkty

DYSKRECJA

- ☐ Zauważony przez 1 osobę = -1 punkt
☐ Niezauważony (w tym kominarka lub przebranie) = 1 punkt

Jeśli na początku swojej misji zawróciłeś, możesz ponownie spróbować szczęścia, tym razem lepiej wyposażony. Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

BUTIK HUGO SZEF



ŁUP

- ☐ Od 0\$ do 200\$ = 0 punktów ☐ Od 201\$ do 1000\$ = 1 punkt
☐ Od 1001\$ do 2000\$ = 2 punkty ☐ > 2000\$ = 3 punkty

OFIARY

- ☐ Od 1 do 5 = -1 punkt ☐ 0 = 3 punkty

DYSKRECJA

- ☐ Zauważony przez 1 osobę = -2 punkty
☐ Niezauważony (w tym przebranie) = 1 punkt

ZNEUTRALIZOWANIE KAMER MONITORINGU

- ☐ Od 1 do 5 = 1 punkt

Jeśli na początku swojej misji zawróciłeś, możesz ponownie spróbować szczęścia, tym razem lepiej wyposażony. Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

SPRZEDAŻ I SKUP ZŁOTA



ŁUP

- ☐ Od 0\$ do 200\$ = 0 punktów
☐ Od 201\$ do 1500\$ = 3 punkty

OFIARY

- ☐ Od 1 do 5 = -1 punkt ☐ 0 = 1 punkt

DYSKRECJA

- ☐ Zauważony przez 1 osobę = -1 punkt
☐ Niezauważony (w tym przebranie) = 1 punkt

ZNEUTRALIZOWANIE KAMER MONITORINGU

- ☐ Od 1 do 5 = 1 punkt

Jeśli na początku swojej misji zawróciłeś, możesz ponownie spróbować szczęścia, tym razem lepiej wyposażony. Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

SKLEP HIGH-TECH



ŁUP

- ☐ Od 0\$ do 200\$ = 0 punktów ☐ Od 201\$ do 2700\$ = 1 punkt
☐ > 2700\$ = 3 punkty

OFIARY

- ☐ 1 = -1 punkt ☐ od 2 do 4 = -3 punkty ☐ 0 = 3 punkty

DYSKRECJA

- ☐ Zauważony przez 1 osobę = -2 punkty
☐ Niezauważony (w tym przebranie) = 1 punkt

Jeśli na początku swojej misji zawróciłeś, możesz ponownie spróbować szczęścia, tym razem lepiej wyposażony. Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

BANK



ŁUP

- ☐ Od 0\$ do 200\$ = 0 punktów ☐ Od 201\$ do 400\$ = 1 punkt
☐ Od 401\$ do 500\$ = 2 punkty ☐ Od 501\$ do 700\$ = 3 punkty
☐ Od 701\$ do 5000\$ = 4 punkty ☐ > 5000\$ = 5 punktów

OFIARY

- ☐ 1 = -1 punkt ☐ Od 2 do 4 = -3 punkty ☐ 0 = 3 punkty

DYSKRECJA

- ☐ Jeśli wszedłeś inną drogą niż wejście główne = 3 punkty

LOGIKA

- ☐ Jeśli zamknąłeś drzwi banku przy pomocy kajdanek = 2 punkty

OBSERWACJA

- ☐ Jeśli otworzyłeś skarbonkę przy użyciu klucza = 1 punkt

ZNEUTRALIZOWANIE KAMER MONITORINGU

- ☐ = 1 punkt

Jeśli na początku swojej misji zawróciłeś, możesz ponownie spróbować szczęścia, tym razem lepiej wyposażony. Podobnie, jeśli dotarłeś niezauważony do skarbcza. Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

