Attribute

	10+	9+	8+	Wunden
STÄRKE				
GESCHICKLICHKEIT				
INTELLIGENZ				
WILLENSKRAFT				
CHARISMA				

KONSTITUTION		*Höheres von (S) und (G)*
REPUTATION		*Höheres von (W) und (C)*
VERTEIDIGUNG		*10 + 2x Konstitution*
AUSDAUER		*10 + 2x Konstitution*
SELBSTVERTRAUEN		*10 + 2x Reputation*

NAME

NATIONALITÄT

ARCHETYP Detektiv

Volk

FÄHIGKEIT

FÄHIGKEIT

FÄHIGKEIT

FÄHIGKEIT

SCHWÄCHE

Beruf

FÄHIGKEIT

1x pro Spielsitzung 1 Spielstein (W) für

Fertigkeiten

	3	6	9
ATHLETIK (S)			
AUSDRUCK (W)			
BILDUNG (I)			
COURAGE (W)			
EINSCHÜCHTERN (C)			
EMPATHIE (I)			
FAHREN (G)			
HEIMLICHKEIT (G)			
KRIMINALITÄT (G)			
NAHKAMPF (S)			
OKKULTISMUS (I)			
RECHERCHE (I)			
SCHUSSWAFFEN (G)			
STRAßENWISSEN (I)			
TÄUSCHUNG (C)			
TECHNIK (I)			
ÜBERLEBEN (I)			
ÜBERZEUGEN (C)			
WAHRNEHMUNG (I)			

Vorteile, Requisiten, Begleiter

Benutzt

Kurzschreibweise: (W) Spielstein ausgeben, (S) Effekt dauert 1 Szene an, (I) 1x pro Spielsitzung.

Erfolge

Benutzt

BEKANNT 2W10

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

BERÜHMT 3W10

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

LEGENDÄR 4w10

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

Archetyp

Verdächtige: Hinweise auf Beruf, Nationalität, Hintergrund, Aufenthaltsort, Charakter, Vergangenheit, Motive und Pläne von jemanden.

Wiedererkennung: Hinweise und Umstände, die helfen, die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit zu erregen, eine erfolgreiche Rede zu halten, einer Gefahr ohne Angst gegenüberzustehen oder anderweitig das Ansehen des Helden zu nutzen.

Gegenstände: Hinweise auf unbelebte Gegenstände und Objekte, ihre Geschichte, Besonderheiten, Umstände, die es erlauben, versteckte Dinge zu finden etc.

Umstände: Hinweise, die es erlauben, herauszufinden, was am Ort des Geschehens passiert ist, das Verbrechen nachzuvollziehen, Antworten zu erhalten auf die Fragen Wo? Wann? Wie?

Karten

	SG 10	SG 15	SG 20	SG 30	SG 50
2 - 10	Erfolg	+3	+3	+3	+3
B, D, K	Steigerung	Erfolg	+4	+4	+4
Ass	Steigerung	Steigerung	Erfolg	+5	+5
Joker*	Steigerung	Steigerung	Steigerung	Erfolg	+10

*) Der Joker verbessert den Bereich eines Wiederholungswurfs immer um 1 (9+ statt 10+ etc.).

Hintergrund

Wohlstand

Aktuell ☐

WOHLHABEND 3

REICH 6

SEHR REICH 9

KRÖSUS 12

Erfahrungspunkte

Narben

Gruppenmitglieder