

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

Intrige: Klatsch hören und verbreiten, Gegner dazu zu bringen, sich gesellschaftlich zu blamieren, Kontakt zur Presse etc.

Gefühle: helfende Freunde und Verwandte, hilfreiche gesellschaftliche Begebenheiten wie Hochzeiten und Todesfälle, ein plötzlicher Sturm von Emotionen oder unterdrückten Gefühlen etc.

Formalitäten: Mittel und Umstände, Absperrungen zu umgehen, hilfreiche Polizisten und Beamte, nützliche Geschäftsbeziehungen etc.

Unterhaltung: Freunde unter Künstlern, Verbindungen und Umstände, die helfen, öffentliche Veranstaltungen zu besuchen, alles, was während öffentlicher Auftritte hilft etc.

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

NARBEN

WOHLSTAND

Aktuell

WOHLHABEND

REICH

SEHR REICH

KRÖSUS



GRUPPENMITGLIEDER

