

HELDENTATEN

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; Kontakte zur Presse etc.

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

Formalien: Mittel und Umstände, Polizeiabsperungen zu vermeiden; hilfreiche Polizisten und Beamte; nützliche Geschäftsbeziehungen etc.

Unterhaltung: Freunde unter Künstlern; Beziehungen 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

WOHLSTAND

Aktuell

GUT SITUIERT

WOHLHABEND

REICH

KRÖSUS

NARBEN

GRUPPENMITGLIEDER

