

ATTRIBUTE

- STÄRKE
- GESCHICKLICHKEIT
- INTELLIGENZ
- WILLENSKRAFT
- CHARISMA

10+ 9+ 8+ Wunden

			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

NAME _____

NATIONALITÄT _____

ARCHETYP **DRAUFGÄNGER**

SPEZIES

MERKMAL _____

MERKMAL _____

MERKMAL _____

MERKMAL _____

SCHWÄCHE _____

BERUF

FÄHIGKEIT _____

1x pro Spielsitzung 1 Spielstein

KONSTITUTION *aktuell*

REPUTATION

VERTEIDIGUNG

AUSDAUER

SELBSTVERTRAUEN

HM

KAMPF

VERFOLGUNG

DISKUSSION

FERTIGKEITEN

ATHLETIK

AUSDRUCK

BILDUNG

COURAGE

EINSCHÜCHTERN

EMPATHIE

FAHREN

HEIMLICHKEIT

KRIMINALITÄT

NAHKAMPF

OKKULTISMUS

RECHERCHE

SCHUSSWAFFEN

STRASSENWISSEN

TÄUSCHUNG

TECHNIK

ÜBERLEBEN

ÜBERZEUGEN

WAHRNEHMUNG

VORTEILE, REQUISITEN, BEGLEITER

Benutzt

Kurzschreibweise: Spielstein ausgeben, Effekt dauert 1 Szene an, 1x pro Spielsitzung

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

Ablenkung: Gegenstände und Umstände, die helfen, den Gegner abzulenken, einen Hinterhalt vorzubereiten etc.

Schutz: Gegenstände und Umstände, die helfen, etwas zu verstecken oder versteckt zu bleiben.

Werkzeuge: um eine physische Barriere zu überwinden, eine Falle zu entschärfen, ein Schloss zu öffnen etc.

Fortbewegung: Gegenstände und Umstände, die erlauben, sich in der Szene zu bewegen, Fahrzeuge, Rutschen, Alternativrouten 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

ERKENNUNGSPUNKTE

GRUPPENMITGLIEDER

