



# 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

**Erfahrung:** Gegenstände und Umstände, die den erfahreneren Charakter begünstigen; Wissen über Schwächen von Monstern und fremde Bräuche.

**Überleben:** Gegenstände und Umstände, die helfen, in gefährlichen Umgebungen zu überleben und körperlichen Schaden oder Krankheiten zu vermeiden.

**Trophäen:** Objekte und Leistungen, die helfen, Ansehen zu gewinnen: Souvenirs, Erfindungen etc.

**Orientierung:** Dinge und Gegenstände, die davor bewahren, sich zu verlaufen, helfen, dein Ziel zu erreichen, verlorene Objekte zu finden 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

**ERKENNUNGSPUNKTE**

**NARBEN**

# GRUPPENMITGLIEDER

---



---



---



---



---

