

STÄRKE
GESCHICKLICHKEIT
INTELLIGENZ
WILLENSKRAFT
CHARISMA

DIPLOMAT

SCHWÄCHE

FÄHIGKEIT

1x pro Spielsitzung 1 Spielstein



DISKUSSION

ATHLETIK AUSDRUCK BILDUNG 

COURAGE 

EINSCHÜCHTERN

EMPATHIE 🔍

FAHREN HEIMLICHKEIT KRIMINALITÄT NAHKAMPF

OKKULTISMUS

RECHERCHE 

SCHUSSWAFFEN

STRASSENWISSEN TÄUSCHUNG

TECHNIK

ÜBERLEBEN

ÜBERZEUGEN

WAHRNEHMUNG

VORTEILE, REQUISITEN, BEGLEITER

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

Benutzt
BEKANNT 2W10

HELDENTATEN

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

NARVEN

WOHLSTAND

Aktuell

GUT SITUIERT 1

WOHLHABEND 4

REICH 7

KRÖSUS 10

ERFÜHRUNGSPUNKTE

GRUPPENMITGLIEDER