

ATTRIBUTE

- STÄRKE
- GESCHICKLICHKEIT
- INTELLIGENZ
- WILLENSKRAFT
- CHARISMA

10+	9+	8+	Wunden

NAME

NATIONALITÄT

ARCHETYP

DRAUFGÄNGER

Spezies

MERKMAL

MERKMAL

MERKMAL

MERKMAL

SCHWÄCHE

Beruf

FÄHIGKEIT

1x pro Spielsitzung 1 Spielstein

KONSTITUTION

REPUTATION

VERTEIDIGUNG

AUSDAUER

SELBSTVERTRAUEN

aktuell

HM

KAMPF

VERFOLGUNG

DISKUSSION

FERTIGKEITEN

ATHLETIK

AUSDRUCK

BILDUNG

COURAGE

EINSCHÜCHTERN

EMPATHIE

FAHREN

HEIMLICHKEIT

KRIMINALITÄT

NAHKAMPF

OKKULTISMUS

RECHERCHE

SCHUSSWAFFEN

STRASSENWISSEN

TÄUSCHUNG

TECHNIK

ÜBERLEBEN

ÜBERZEUGEN

WAHRNEHMUNG

	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9
	3	6	9

Benutzt

VORTEILE, REQUISITEN, BEGLEITER

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

Benutzt BEKANNT 2WIO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

BERÜHMT 3W10

LEGENDÄR 4W10

Age Group	Percentage of Respondents
36	~10%
37	~10%
38	~10%
39	~10%
40	~10%
41	~10%
42	~10%
43	~10%
44	~10%
45	~10%
46	~10%
47	~10%
48	~10%
49	~10%
50	~10%

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.).*

WOHLSTAND

Aktuell

GUT SITUIERT

WOHLHABEND

REICH

KRÖSUS



NARBEN

GRUPPENMITGLIEDER

