

**Name** (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

*Deutschland:* Richard Weiland, Helena von Hohenneck, Konstantin von Rother, Natalja Sherstova

*Blick:* forsch, sorglos, vornehm, klug

*Detail: Pelzmantel, Gamaschen, Zigarre, Panamahut*

- ✱ Ich muss mich meinen Eltern beweisen.
- ✱ Erfolg hängt nur davon ab, eine gute Partie zu machen.
- ✱ Ich muss abseits meiner Familie meinen eigenen Weg finden.

Meine Familie will, dass ich mich von \_\_\_\_\_ fernhalte.

Ich bewundere \_\_\_\_\_s sorglose Lebenseinstellung.

Ich benutze \_\_\_\_\_ gegenüber meinen Eltern als Alibi.


Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Kreuze an: 3 + WI

☐ Großer Familienwohnsitz  
☐ Wähle 1: Sportwagen, Luxuslimousine  
☐ Wähle 1: Goldene Armbanduhr, Zigarettenetui aus Silber, Juwelenschmuck (jeweils Wert 6)  
☐ \_\_\_\_\_  
☐ \_\_\_\_\_  
☐ \_\_\_\_\_

## Geistesstörungen

leicht	leicht
mittel	mittel
schwer	schwer
kritisch	kritisch

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.





## Spielzüge zu Beginn

### ✕ Treuhandfonds

Wenn du **Geld aus deinem Treuhandfonds abhebst**, kannst du 1× pro Spielsitzung ein Geldkästchen mit Wert 4 oder niedriger ankreuzen.

### ✕ Gehobene Kreise

In der Gesellschaft der Reichen und Mächtigen fühlst du dich wohl. Wenn du **bei Mitgliedern der gehobenen Gesellschaft mit 7+ Wahrheit erkennst**, wird die SL dir eine zusätzliche Information mitteilen, die nur ein Mitglied der gehobenen Kreise erkennen kann.

## Berufsspielzüge

### 📁 Familienunternehmen

Deine Familie führt ein bestimmtes Unternehmen, etwa eine Kanzlei, einen Automobilhandel, eine Waffenfabrik oder eine Baufirma. Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe dein Familienunternehmen.

Wenn du **von diesem Unternehmen einen Gegenstand oder eine Dienstleistung erbittest**, erhältst du diesen oder diese 1× pro Spielsitzung gratis, sofern sein bzw. ihr Wert 5 oder niedriger ist. Falls du doch dafür bezahlen musst, kostet es dich nur den regulären Wert -1.

### 📁 Familienbande

Deine Familie ist eng mit einflussreichen Mitgliedern der Gesellschaft verbandelt. Wenn du deine **Familienbande benutzt, um Kontakt zu einer mächtigen, reichen oder wichtigen Person herzustellen**, würfle + EM.

\* **Bei einer 10+** stellt ein Familienmitglied den Kontakt für dich her und die Person ist geneigt, dir zu helfen.

\* **Bei einer 7-9** schaffst du es zwar, die Person über deine Familie zu kontaktieren, musst aber 1 wählen:

- ✕ Die Person, die du kontaktierst, misstraut deinen Motiven.
- ✕ Du verärgerst ein Familienmitglied.
- ✕ Du versäumst ein wichtiges Ereignis, während du den Kontakt herstellst.
- ✕ Der Ort des Treffens ist ungünstig oder gefährlich.

### 📁 Geld spielt keine Rolle

Du bist in einem gut betuchten Umfeld aufgewachsen und du weißt, wie du an Geld kommst, wenn du es brauchst. Wenn du **einen Kredit aufnimmst**, wird dein Kreditgeber keine zusätzliche Sicherheit als Pfand von dir verlangen.

### 📁 Stets zu Diensten

Es gibt eine treue Person, die ihr Leben dem Dienst an deiner Familie widmet. Nenne der SL Namen und Details zu diesem oder dieser Bediensteten. Wenn du **dieser treuen Person eine einfache Aufgabe gibst, die nicht außerhalb ihrer Fähigkeiten liegt**, würfle + WI.

\* **Bei einer 10+** erfüllt sie die Aufgabe erfolgreich.

\* **Bei einer 7-9** wird die Aufgabe ebenfalls erfüllt, aber du musst 2 wählen:

- ✕ Deine Anweisungen wurden falsch ausgelegt.
- ✕ Die Erfüllung des Auftrags dauerte länger als erwartet.
- ✕ Du landest in einer gefährlichen oder verfänglichen Situation.
- ✕ Die Person ist für den Rest der Spielsitzung nicht mehr zu erreichen.

### 📁 Sprachen der Moderne

Du beherrscht zwei der folgenden Sprachen fließend: Spanisch, Französisch, Deutsch (für Spielrunden in Deutschland: Englisch), Italienisch, Russisch, Japanisch oder Mandarin.

Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

### 📁 Geheimgesellschaft

Du bist in deiner Zeit an der Universität einer Geheimgesellschaft beigetreten, deren Mitglieder inzwischen reich und mächtig sind. Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe deine Geheimgesellschaft.

Wenn du **ein Mitglied der Gesellschaft kontaktierst, um im Verborgenen ein Ereignis zu beeinflussen**, würfle + WI.

\* **Bei einer 10+** tritt eines der Mitglieder mit einer sehr hilfreichen Tat oder Information an dich heran.

\* **Bei einer 7-9** tritt eines der Mitglieder mit einer einigermaßen hilfreichen Tat oder Information an dich heran und die SL *nimmt 1 Punkt*. Sie kann diesen *Punkt ausgeben*, damit jemand aus deiner Geheimgesellschaft dich um einen Gefallen bittet. Du wirst diese Bitte nicht ausschlagen können, ohne einen Rauswurf zu riskieren.