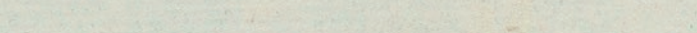


INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Detail: Lederjacke, dunkle Sonnenbrille, Augenklappe, antiker Ring

- ✱ Ich muss eine Entdeckung machen, die so denkwürdig ist wie das Grab von König Tut.
- ✱ Bevor man Artefakte ausgräbt, muss alles genauestens vermessen und notiert werden.
- ✱ In der Archäologie geht es nur um Geld.

Ich könnte durchaus etwas von _____ lernen.



IN EM WI GE ST

- ✧ Kompass
- ✧ Detaillierte Landkarte (5 Anwendungen)
- ✧ Nachschlagewerke über antike Zivilisationen (Sperrig, 5 Anwendungen)
- ✧ Robuste Wanderstiefel
- ✧ _____
- ✧ _____
- ✧ _____

leicht

mittel

schwer

kritisch

leicht

mittel

schwer

kritisch

Spielzüge zu Beginn

✕ Sprachen der Antike

Du beherrschst zwei alte oder altertümliche Sprachen deiner Wahl fließend. Mögliche Sprachen sind zum Beispiel Latein, Altägyptisch, Assyrisch, Maya, Sanskrit oder Arabisch. Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

✕ Faszination der Vergangenheit

Wenn du dich **mit einer furchteinflößenden Situation oder Kreatur altertümlicher Herkunft konfrontiert siehst und mit einer 10+ über sie Wissen kundtust**, kannst du mit der Situation oder der Kreatur interagieren, ohne dich deshalb **Der Angst stellen** zu müssen.

Berufsspielzüge

🕒 Kenne ich schon

Wenn deine **Verbündeten dir gegenüber Wissen kundtun und es um eine antike Zivilisation oder ein fremdes Land geht**, darfst du sie unterbrechen und einen weiteren interessanten Fakt über das Land oder die Zivilisation ergänzen. Die SL wird dir diesen Fakt mitteilen. Erzähle dann, wie du zu diesem Wissen gelangt bist.

🕒 Promotionskolleg

Du unterrichtest eine kleine Gruppe von Studierenden an der hiesigen Universität. Wenn du **deine kleine Arbeitsgruppe versammelst**, kannst du sie 1× pro Spielsitzung einsetzen, um archäologische Hilfstätigkeiten wie Nachforschungen, Grabungen oder das Reinigen und Katalogisieren von Artefakten durchzuführen. Wenn du sie einsetzt, beschreibe deine Studierenden näher.

🕒 Im Dreck

Du hast bereits Ausgrabungen unter Extrembedingungen durchgeführt und diese durchgestanden. Wenn du **normalerweise mit den Auswirkungen von Natur und Umwelt zu kämpfen hättest**, kannst du von deinen Erfahrungen mit ähnlichen Situationen erzählen und musst nicht **Der Gefahr trotzen**. Wenn du es dennoch tust und mit einer 10+ **Der Gefahr trotzt**, fällt dir eine Methode oder ein Hilfsmittel ein, um deine Verbündeten vor der Gefahr zu schützen. Beschreibe, wie und womit du das tust.

🕒 Unterirdische Gefahren

Du hast schon viel Zeit an gefährlichen Ausgrabungsstätten und in Höhlen verbracht. Wenn du dich **unter der Erde befindest und Fallen oder natürlichen Gefahren ausgesetzt bist**, kannst du von deinen Erfahrungen mit ähnlichen Situationen berichten und musst du nicht **Der Gefahr trotzen**. Wenn du es dennoch tust und mit einer 10+ **Der Gefahr trotzt**, fällt dir eine Methode oder ein Hilfsmittel ein, um deine Verbündeten vor der Gefahr zu schützen. Beschreibe, wie und womit du das tust.

🕒 Festanstellung

Du hast eine sichere Anstellung an einer Universität. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhöhe dein **Vermögen** um 1. Wenn **andere Personen dein Verhalten seltsam finden oder du kontroverse Theorien aufstellst**, sind deine Stelle und dein **Vermögen** nicht in Gefahr.

🕒 Sie graben an der falschen Stelle

Wenn du **bei einer Ausgrabung oder beim Erforschen einer unterirdischen Stätte mit einer 7+ Nach etwas suchst**, findest du einen zusätzlichen nützlichen Gegenstand oder eine zusätzliche nützliche Information.