

# ARCHÄOLOG:IN

Du lässt die Vergangenheit nicht ruhen. Ob du uralte Gräber unter dem Sand Ägyptens erforschst, verlorene Wikingerschiffe in den europäischen Sümpfen freilegst oder seltsame Artefakte studierst, die in den Hochebenen der Antarktis gefunden wurden – deine Aufgabe ist es, die Vergangenheit zum Leben zu erwecken.

Intelligenz ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Spade Marachic, Alice Hane, Dr. Karen Loran, Prof. Archibald "Archer" Shale Deutschland: Bertha von Landenfelt, Dr. Gerhard Brunner, Alma Aßmann, Constantin Rochette

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: ehrgeizig, verwegen, besonnen, kritisch Kleidung: kultiviert, militärisch, abgetragen, bieder Detail: Lederjacke, dunkle Sonnenbrille, Augenklappe, antiker Ring

## Leidenschaft (wähle 1)

- 🕱 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.

weiß	nicht, dass ich sein/	ihr Geheimnis k	enne.	
Ich möchte	helfen, mehr	von der Welt zu	sehen.	
Ich könnte durchaus	etwas von	lernen.		
				WALTER TO
Gruppenmitgli	eder (Figur/Beruf/§	gespielt von)		
Gruppenmitgli	eder (Figur/Beruf/§	gespielt von)		
Gruppenmitgli	eder (Figur/Beruf/§	gespielt von)		
Gruppenmitgli	eder (Figur/Beruf/§	gespielt von)		
Gruppenmitgli	eder (Figur/Beruf/g	gespielt von)		



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



### Vermögen

Kreuze an: 1+IN



#### Ausrüstung

図	Kompass
図	Detaillierte Landkarte (5 Anwendungen)
図	Nachschlagewerke über antike Zivilisationen (Sperrig, 5 Anwendungen)
図	Robuste Wanderstiefel
₩	
図	
Ø	

#### Verletzungen, Gifte und Krankheiten

Geistesstörungen

leicht	leicht
mittel	mittel
schwer	schwer
kritisch	kritisch

### Erfahrungspunkte

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



# ARCHAOLOG:IN

# 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.