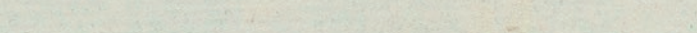


INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Detail: Trenchcoat, runder Strohhut, Zigarettenetui, auffällige Narbe

- ✱ Ich liebe die Herausforderung eines guten Rätsels.
- ✱ Die Schuldigen müssen für ihre Verbrechen bezahlen.
- ✱ Mich fasziniert es, wie Kriminelle denken.

Ich muss _____ beschützen, denn sonst wird es niemand tun.



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

IN EM WI GE ST

Kreuze an: 1+IN

- ✶ Taschenlampe
- ✶ Vergrößerungsglas
- ✶ Diverse Zeitungsabonnements (5 Anwendungen)
- ✶ Wähle 1: Revolver Kaliber .38, Fotoapparat, *unzuverlässiges* Automobil

收	
收	
收	

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

✕ Auge für Details

Du bemerkst, was anderen entgeht. Wenn du **mit einer 7+ Nach etwas suchst**, erhältst du einen zusätzlichen Hinweis, der keinem anderen aufgefallen ist – selbst falls sie bereits alles gründlich abgesucht hatten.

✕ Beschatten

Du bist sehr geschickt darin, anderen unbemerkt zu folgen. Wenn du **eine Person heimlich eine Zeit lang zu Fuß verfolgst**, bemerkt sie dich nicht und du kannst den Spielzug **Wahrheit erkennen** durchführen, um etwas über sie herauszufinden.

Berufsspielzüge

🕒 Kriminaltechnik

Du hast ein kleines Labor, in dem du Fingerabdrücke vergleichen, Beweismittel unter dem Mikroskop betrachten und einfache chemische Tests durchführen kannst. Wenn du **ein Beweisstück in deinem Labor untersuchst**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** erhältst du eine nützliche Information.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 2 wählen:

- ✎ Du hast ein teures Hilfsmittel aufgebraucht.
- ✎ Du hast das Beweisstück während der Untersuchung zerstört.
- ✎ Während du auf die Untersuchung konzentriert warst, ist dir etwas Wichtiges entgangen.
- ✎ Der Besitz des Beweisstücks bringt dich oder deine Verbündeten in Gefahr.

🕒 Polizeiverbindung

Du unterstützt hin und wieder die Polizei (oder eine andere Behörde), die dich im Gegenzug mit Informationen versorgt. Beschreibe die Person, zu der du hauptsächlich Kontakt hast. Wenn du deine **Kontaktperson um Informationen ersuchst, über die diese andere Institution verfügt**, gilt dies so, als hättest du erfolgreich **Nach etwas gesucht**. Dein Kontakt könnte im Gegenzug einen Gefallen oder ebenfalls Informationen einfordern.

🕒 Spitzel

Du unterhältst ein Informationsnetzwerk. Wenn du **eine dieser Personen um Hilfe bei der Suche nach einem Objekt oder einer Person bittest**, wird sie einen Gegenstand oder Bargeld mit Wert 1 verlangen. Falls du ihr dies gibst, erhältst du von der SL einen Hinweis, der dich näher ans Ziel bringt. Erzähle der SL dann, wer diese Person ist und woher du sie kennst.

🕒 Detektei

Du hast ein kleines Büro mit einem Telefonanschluss. Wenn du **gerade keinen Fall hast und wenigstens einen Tag im Büro verbringst**, würfle +EM. Du kannst dies 1× pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** wird dir ein interessanter Fall übertragen (dieser dreht sich zum Beispiel um jemanden, der zu Unrecht eines Verbrechens beschuldigt wird). Du erhältst eine Bezahlung mit Wert 4, wenn du den Fall lösen kannst.

* **Bei einer 7–9** wird dir ein uninteressanter Fall übertragen (in dem es zum Beispiel um jemanden geht, der nach seinem verschwundenen Haustier sucht oder möchte, dass du einem untreuen Ehepartner hinterherspionierst). Du erhältst eine Bezahlung mit Wert 3, wenn du dabei Erfolg hast.

Auch deine Spesen werden zum Teil übernommen. Wenn du **durch direkt mit dem Fall zusammenhängende Ausgaben ein Geldkästchen ausradieren musst**, kannst du ein Geldkästchen mit Wert 1 ankreuzen.

🕒 Prominentes Klientel

Du hast einmal einen besonders hochkarätigen Fall gelöst, beispielsweise für eine Berühmtheit aus Film, Industrie oder Politik. Wenn du **diesen Klienten oder diese Klientin um Hilfe ersuchst**, kannst du 1× pro Spielsitzung 1 wählen:

- ✎ Erhalte Schutz für eine Person, die in Gefahr schwebt.
- ✎ Benutze deinen Kontakt als Druckmittel beim **Überzeugen**, um aus Schwierigkeiten herauszukommen.
- ✎ Werde einer anderen wichtigen Person vorgestellt.

🕒 Gewieft

In deiner Stadt kennst du jede Straße und jede finstere Gasse. Wenn du **jemandem durch die Straßen folgst oder dort den Ort eines Verbrechens untersuchst**, erhältst du immer eine zusätzliche Information.