

## HOYLES BOOK OF GAMES



Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	Wirkungsdauer	Reichweite	As	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush
	Wissen	10 Minuten		Berührung	Ein anderer Zauber kann für andere Personen an einen Gegenstand gebunden werden										
	Wahrn.	1 Aktion	Sofort	1m x Stufe	-		-	Schwächen eines M	onsters herausfinden	1					
Air Bubble	Geist	1 Aktion		5m x Stufe	Rauch	Gift-, Sumpfgas	Wasser	4w8	5w8	6w8	7w10	8w10	9w10	10w12	40.00
Bash Beast Master	Geist Schläue	2 Aktionen 1 Aktion		25m x Stufe 5m x Stufe	-	1W6 1Tier	3w6 1w4 Tiere	4w8 1w6 Tiere	5w8 2w6 Tiere	3w8 Tiere	7W10 4W10 Tiere	5w12 Tiere	9w10 6w20 Tiere	10w12 10w20 Tiere	10w20 Alle
Bedazzle	Schläue	1 Aktion		2m x Stufe	MW 3				Stufen Runden (-4 ar		4W TO TIETE	JW 12 TIETE	OWZO Hele	TOWZO TIETE	Alle
Black Lightin'	Geist	1 Aktion		5m x Stufe	-	W4. C: Stufe w4	W6. C: Stufe w4	Billigen Billianett für	W8. C: Stufe w4	W10. C: Stufe w6	W12. C:stufe w6	W20. c:Stufe w6			
Bloodhound	Wahrn.	1 Aktion		5m x Stufe	Richtung	Distanz	,	Zielbewegung	Aufenthaltsort	Tätigkeit		,			
Bodyguard	Geist	2 Aktionen		Berührung	1 Wunde	2 Wunden	3 Wunden	4 Wunden	6 Wunden	8 Wunden	10 Wunden	14 Wunden	20 Wunden		
Brimstone	Schläue	1 Aktion		5m x Stufe	1w4 Puste/Runde	1w6	1w8	2w6	2w8	2w10 Puste/Runde					
	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	1mile x Stufe	-	2w4 Mäuse	1w4 Katzen	3w6 Ratten		2w6 Wölfe	1w4 Bären				
Clear Out!	Geist Schläue	1 Aktion	Stufe Runden	Selbst 5m x Stufe	3/50 Pfund	5/100 Tielobiekts wird um 2 i	5/150	9/200	11/250	13/300	15/350	17/400	19/450	21/500	23/550
Comound	Schläue	1 Aktion		5m x Stufe	Nachste Aktion des Z	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Corporeal Twist	Schläue	1 Aktion		5m x Stufe	-	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
Critter Ward	Geist	5 Minuten		Berührung			Hält normale Tiere	ausserhalb einer Sph	are mit 2m Radius pr	o Stufe		-			
Deadly Creepers	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	15m x Stufe	Gras	Gebüsch: 1w4 P	Dickicht: 1w10 P	Setzlinge: 1w6	Kl. Bäume: 2w6	Mi. Bäume: 4w6		Ri. Bäumen: 4w12			
Deuces Wild!	Schläue	2 Aktionen	Konzentration	5m x Stufe		-	Illusion des Huckste	ers	Stimme kann auf Illu	sion übertragen werd	en.				
	Wissen	2 Aktionen		5m x Stufe	Gegen Stufe 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Beliebig
	Schläue	1 Aktion (AW)		5m x Stufe	-	MW +5									
Draw!	Schläue	2 Aktionen 1 Aktion	1 Runde Konz/Puste	10m x Stufe	1 Karte	2 Karte	alua Anfananana C	3 Karten	4 Karten	5 Karten	de Ciebboolte edea	0		l	
	Schläue Wissen	2 Aktionen		1mile x Stufe 5m x Stufe	- Erdhohon/ Erdvorönd	lerungen je nach Blat		prer macht Geist (7).	, bei Errolg vergleichs	swurr Geist gegen Sti	ire. Sichtweite oder	Gegenstand des Opfe	rs.		
	Wahrn.	1 Aktion	Konzentration	Selbst	Elabebell/ Elaveralia	ierungen je nach biat	l.			Rundums	icht				
Filibuster	Charisma	1 Aktion		2m	-	Ziel muss Wahrnehm	nuna (3) aelinaen. Be	ei besserem Blatt MV	V +2	randano	ion				
Flypaper Fingers Foil	Geist	1 Aktion	Stufe Minuten	Berührung	-	-	Klettern beliebig ho								
	Schläue	1 Aktion (AW)	Sofort	5m x Stufe	Gegen Stufe 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Beliebig
Forget	Charisma	1 Aktion	Permanent	1m	1 Runde	1 Minute	5 Minuten	10 Minuten	1 Stunde	6 Stunden	1 Tag	1 Woche	1 Monat	6 Monate	1 Jahr
Fortitude	Geist	2 Aktionen		5m x Stufe	+5 Puste	+10 Puste		+15 Puste	+25 Puste	+40 Puste					
Fortune Teller Gambler's Luck	Wahrn.	5 Minuten 1 Aktion	Sofort Permanent	1m	Zukunftssicht je nach	Blatt. Bei unwilligen :		f Geist.	0.W-i 4.D-4	2W. 1R. 1Blauer	1				
	Geist Wissen	2 Aktionen	Konzentration	Berührung 1mile x Stufe	-	-	2 weisse Chips	Der Zeuberer kenn	2 Weisse, 1 Rot	Tor ein vorher ausg	ousbline Zielter dur	ah a ah raitan			
	Wissen	3 Aktionen		20m x Stufe		- 4w4	-	5w6	6w6	6w8	7w10	8w10	9w10	10w12	11w12
Ghost Rider	Geist	1 Minute		Berührung	-	-	Geisterpferd	0.110	Realeres Pferd		7 11 10	00	0.1.0	101112	2
Ghost Trail	Schläue	1 Aktion	Stufe Stunden	Berührung	Gegen Sicht	Gegen Geruch		Falsche Spur							
Graveyard Mists	Wissen	2 Aktionen		5m x Stufe	Sichtweite: 20m	10m		3m	1,5m	0,5m					
Hard Water	Geist	2 Aktionen		50m x Stufe	Zähes Wasser	Sirupartig		Gelatineartig		Fast fest					
	Schläue	10 Minuten	Permanent	1m	Erschöpft		Leicht	Schwer	Ernst	Kritisch					
	Wahm. Wahm.	1 Aktion 2 Aktionen	Stufe Runden Stufe Stunden	25m x Stufe Selbst	Magie 100m Radius	Magietyp 500m	1mile	Art der Magie 2miles	5miles	Exakter Spruch 10miles	Verbleibende Spru 20miles	dhdauer 50miles			
Howl	Geist	1 Aktion	Sofort	Selbst	1w4 Puste	1w6	IIIIIIE	2miles 2w6	3w8	4w8	Zurilles	Summes			
110111	Wahrn.	10 Sekunden	Sofort	Selbst	TW4 Fusic	TWO			0110	nstand sehen, der be	rührt wird				
	Geist	1 Aktion		5m x Stufe	Vergleichswurf Geist	(Huckster pro Blatt üb	per As +2). Differenz								
	Schläue	1 Aktion	Stufe Runden	1m	+4m	+8m	+12m	+16m	+20m		, in the second				
Impostor	Schläue	1 Aktion		Berührung		Ganzkörperillusion, Z		erkleiden, pro Blatt ül							
Incognito	Schläue	1 Aktion	Konzentration	Berührung	Geist MW 3	MW 5	MW 7	MW 9	MW 11						
	Wahrn.	2 Aktionen	Stufe x 5 Minuten	Selbst	Einfache Worte	Sprachstufe 1		Stufe 2	Stufe 3					L	
	Schläue Geist	1 Aktion 1 Aktion	Stufe Runden Stufe x 5 Minuten	1m 5m x Stufe		s. Alle 1er beim Scha egen Geist (3), pro Bl			othornio oin						
Lethargy Looking Glass	Wahrn.	5 Minuten		5m x Sture 5mile x Stufe	Liele Illachen Wurt gi	egen Geist (5), pro Bi	Visuelle Überw.	+Ton	Luiaigle elli.			Durchgang			
	Wahrn.	2 Aktionen	Stufe Runden	1mile x Stufe	Emotionen	Ein Satz	Visuolio ObelW.	Nachricht	Beidseitige Kom.			Durchgang			
	Geist	1 Aktion	Stufe x 2 Runden	Selbst	Schaden: 6	12		18	30	42	48	60			
	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	5m x Stufe	-	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Mind Twist	Schläue	1 Aktion	TOTAL TOTAL	5m x Stufe	-	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
	Schläue			5m x Stufe	Standardobjekt	Einfaches Obj.	Normales Obj	Kompl. Obj.	Normale Obj.	Kompl. Objekte	Extrem Komplex				
Missed Me!	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	Selbst	-	MW +5				<u> </u>	L				
Necromancer	Geist	1 Aktion 1 Aktion	Stufe x 5 Runden Stufe Minuten	1m	Furnht 14	-	+3	Ein Toter, der innerh +4		e verstorben ist, kann	untot gemacht were	ien.			
Nightmare Realm Old-Timer	Geist Geist	1 Tag	Permanent	15m x Stufe Selbst	Furcht +1	+2 Verlängert das Leher	um ein Jahr. Bei Ba		+5						
	Geist	1 Aktion	Sofort	15m x Stufe	1 Puste	1w4 Puste	. a ciii daiii. Bei Ba	1w6 P	2w6	4w6	5w6	6w6	7w6		
	Wissen	1 Aktion		3m	Teamzauberei										
Penetratin' Gaze	Wahrn.	1 Aktion		25m x Stufe	Dunkelheit	Nebel	Rauch, Wasser	Dicke Kleidung	5cm Holz	2cm Metall					
	Schläue	1 Aktion		5m x Stufe	Pro Blatt MW -2 (nier	mals unter MW3)									
	Schläue	1 Aktion		5m x Stufe	Terror 3	5		7	9	11	13				
Phantom Fingers	Geist	1 Aktion		5m x Stufe	Kleiner Ball	Pistole	Gewehr	Gatling-Gewehr	Person	Eiserner Safe	Wagen	Baum	Auto	Herrenhaus	Zug
	Schläue	1 Aktion		Berührung		Tot. Pro Blatt +2 auf N			5,0	60	E 0	040			
Poltergeist Power Struggle	Geist Geist	1 Aktion 1 Aktion	Sofort Puste	10m x Stufe 5m x Stufe	1w6 Finem Verdammten (	2w4 den mentalen Kampf	3w6	5w6	5w8	6w8	5w8	8w10			
	Wahm.	1 Aktion	Konz/Puste	1mile x Stufe	-					swurf Geist negen Str	ıfe. Sichtweite oder	Gegenstand des Opfe	rs.		
Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit		Reichweite	As	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House		Straight Flush	Royal Flush
								•						•	



## HOYLES BOOK OF GAMES



Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	Wirkungsdauer	Reichweite	As	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush
Quicksand	Wissen	2 Aktionen	Permanent	10m x Stufe	-	1m tief	2m	3m	4m	5m	6m				
Rainmaker	Wissen	10 Minuten	Stufe Stunden	1mile x Stufe	Pro Blatt eine Wetter	stufe in Richtung Ork	an.								
Paisin' the Pot	Schläue	1 Aktion (AW)	Sofort	5m x Stufe	-	+1 Erfolg	+2	+3	+4	+5					
Rapid Fire	Wissen	1 Aktion	Stufe Runden	5m x Stufe	+1	+2		+3	+4	+5					
Reanimate	Schläue	5 Minuten	Permanent	1m	Erschöpft	Leicht	Schwer	Ernst	Kritisch	Verstümmelt					
Rust	Wissen	1 Aktion	Permanent	20m x Stufe	-1 Fehlfunktion	-2	-3	-4	-5	-8	-10	-12	-14	-16	Kaputt!
Safecracker	Wissen	1 Aktion	Sofort	Berührung	Knoten	Einf. Schlösser	Kompl. Schlösser		Mehrere	Magische					
St. Elmo's Fire Sandstorm	Geist Wissen	1 Aktion 1 Aktion	Stufe Stunden Konz/Puste	Berührung 25m x Stufe	-	Magisches Licht	nstitution (5), sonst 1	Duete und 2 Dre U	and Ohar Door MM/ 1						
Sandman	Geist	1 Aktion	Stufe x 15 Minuten	5m x Stufe	Schlafzauhar Onfor	macht Wurf Konstitut			and uper raar www +	1					
Sculptor	Wissen	2 Aktionen	Puste	Berührung	-		lurch Stein "arbeiten".		1/8 Kubikmeter.						
Sheep's Clothing	Schläue	1 Aktion	Konzentration	1m	Schlüssel, Karte	Messer, Derringer	Dynamitstange	Pistole, Bowiem.	Schlange,Tomah.				Kleiner Hund		
Sirocco	Wissen	2 Aktionen	Stufe Minuten	1m	-	10 miles/h	20	30	40	50	70	90			
Shadow Man	Schläue	1 Aktion	Konzentration	Selbst	-	Schleichen +5	+7	+9	+11	+13	+15	+17	+19	+21	+23
Shadow Walk	Schläue	1 Aktion	Sofort	Selbst	2m	5m		10m	20m	50m	100m		200m	1mile	Sichtweite
Silver-Tongued Devil	Charisma	1 Aktion	Stufe Minuten	Berührung	-	-	+5 "Belabbern"	+7	+9	+11	+13	+15	+17	+19	+21
Siren Song	Charisma	1 Aktion	Konz/Puste	10m x Stufe	Sirenengesang, welc	her magisch anzieht.	Wurf Geist (3), pro H			ahr neuer Wurf mit +3					
Skinchange	Wissen	5 Minuten	Stufe Stunden	Selbst	-		-			er, keine Ausrüstung.	Bei schwarzem Jo	ker auch Mentalität des	Tieres.		
Snake Oil	Schläue	1 Aktion	Stufe Minuten	1m	Auswirkungen -1	-2	-3	-4	-5		7 10	2 40	2 12	40.40	10.00
Soul Blast	Geist	1 Aktion 2 Aktionen	Sofort Sofort	50m x Stufe	1w4 Puste	1w6	3w6	4w8	5w8	6w8	7w10	8w10	9w10	10w12 7w12	10w20
Soul Burst (Flaeche)	Geist			25m x Stufe	Fessel: MW 3	1w4 Puste	2w4 7	3w6	4w8	5w8 13	5w10	6w10	6w12		8w12
Spirit Coils Spiritual Disfavor	Geist Geist	1 Aktion 1 Aktion (AW)	Stufe x 2 Runden Sofort	5m x Stufe 5m x Stufe	i essei. ivivv 3	5 +1 AP	+2	+3	11 +4	+5	15	17	19	21	23
Swamp Gas	Wissen	1 Aktion (AVV)	Stufe Runden	25m x Stufe	-1/ Kein Schaden	-2/ 1w4 Puste	-2/ 1w6	-3/ 2w4	-3/ 2w6	-4/ 3w6	-5/ 4w6	-5/ 5w8	-6/ 6w8	-6/ 7w10	-8/ 8w10
Talisman	Wissen	2 Tage	Permanent	Berührung		er Artefakte. Entschei			0, 2,110		0, 1110		0.0.0	0.7.110	J. J. 1. 1. 1
Tall Tales	Charisma	1 Aktion	Konzentration	5m x Stufe	-	Wahrn.: MW 3		5	7	9	11				
Temptation	Geist	1 Aktion	Sofort	5m x Stufe	-	Glaube: MW 5		7	9	11					
Texas Twister	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	20m x Stufe	-	-	Wirbelsturm, für Akt	ionen Wurf Konstitut	ion (9), Schussmodifi	kation: -2. Geschwind	ligkeit 20.				
Thunderclap!	Wissen	2 Aktionen	Sofort	25m x Stufe	-	Konst.: MW 3	5	7	9	11	13	15	17	19	21
Timeslip	Schläue	1 Aktion	s. Hand	Selbst	-	1 Runde		2 Runden	5 Runden	1 Minute	10 Minuten	1 Stunde	1 Tag	1 Woche	1 Jahr
Touch O' Death	Geist	1 Aktion	Sofort	Berührung	-	-	-					yp, danach 2. Wurf, bei	Misserfolg: Herzanfa	II.	
Trinkets	Wissen	2 Aktionen	Stufe Runden	Berührung	Streichholz	Karte	Derringer, Messer	Pistole	Für spezielle Gegens	tände werde höhere l	Blätter benötigt.				
Truthsayer	Wahrn.	1 Aktion	Stufe x 2 Runden s. vorh. Zauber	3m	Der Huckster kann ei	rkennen, ob das Ziel L	Lugt.	Cafala ala andresa 7		and Connected the stores D	and and DM Co.	Oh-f-\			
Two of a Kind Vittles	Schläue Wissen	1 Aktion 10 Minuten	Permanent	s. vorh. Zauber Berührung	1 Mahlzeit	-	Dro Hond 12 Mobles			iert (innerhalb einer R Hungerwürfe gemach		oro Sture)			
Warnin' Bells	Wahrn.	1 Aktion	Sofort	10m x Stufe		Parennan aus ainar l'I						en Karten werden abge	alent \		
Watchdog	Wahrn.	5 Minuten	Stufe Stunden	Berührung	-		hmung (5), pro höher			reaktionswan durch	Talle bereits verial	cii italicii weldeli abge	Jiogi.)		
Whirlpool	Wissen	2 Runden	Konzentration	25m x Stufe	-	15m Radius				11). Boote haben Wu	rf Fahren (7), +2 pr	o Hand über Schiffsgrö	sse)		
Wildfire	Geist	1 Aktion	Sofort	10m x Stufe		Gras, Papier	-	Zweig	Leichte Kleidung	Haar, Kleidung	Möbel	Baumstamm	Bäume	Tiere	Alles
Widow's Web	Geist	2 Aktionen	Stufe x 5 Runden	5m x Stufe	Stärke MW 5	Pro Hand MW +2.				,					
Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	111 1		٨٥	D	Daylana	0 D			T13	TD 3 3 TT	Winnii m		
				Reichweite		ı raar	n bu ben	∣ ∠ Paare	Drilling	Straight	Flush	IFULL MOUSE I		Straiont Flush	Royal Flush
Trick			Wirkungsdauer	Reichweite	As	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush
	Attribut	Wirkungsdauer	Reichweite	Reichweite			buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full mouse	vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
		Wirkungsdauer	Reichweite		Beschre	eibu <b>n</b> g	buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full Mouse	vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bandage	Schläue	Permanent	Reichweite Berührung	Stoppt autmatisch alle	Besch re	eibung	buben	2 Paare	Drilling	Straight	riusn	Full Mouse	vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bar	Schläue Schläue	Permanent Konzentration	Reichweite Berührung 3m	Stoppt autmatisch alle Verstärkung einer Tü	Beschre  Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü	eibung arfe der Gegner		2 Paare	Drilling	Straight	riusn	Full House	vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet	Schläue Schläue Schläue	Permanent	Reichweite  Berührung 3m 2m	Stoppt autmatisch alle Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält	Beschre  Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm	eibung urfe der Gegner ack und ein angenehr	mes Aroma	2 Paare	Drilling	Straight	riusn	Full House	Ateriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bar	Schläue Schläue	Permanent Konzentration Permanent	Reichweite Berührung 3m	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine	Beschre  Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü	eibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr at der Huckster eine "S	mes Aroma Signatur"		Drilling	Straight	riusm	ruii mouse	vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card	Schläue Schläue Schläue Schläue	Permanent Konzentration Permanent Permanent	Reichweite  Berührung 3m 2m Berührung	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4	Beschre  Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm- r Spielkarte hinterläss	eibung  Irfe der Gegner ack und ein angenehr at der Huckster eine "S e und bringt Betrunker	mes Aroma Signatur"		Drilling	Straight	riusm	ruii mouse	Ateringe	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish	Schläue Schläue Schläue Schläue Geist	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort	Reichweite  Berührung 3m 2m Berührung 1m	Stoppt autmatisch alli Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine	Beschre  e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe	eibung  Infe der Gegner ack und ein angenehr st der Huckster eine "Se e und bringt Betrunker htungen genau an.	mes Aroma Signatur* ne wieder auf die Bei		Drilling	Straight	Flush	ruii House	Ateringe	Straight Flush	Royal Flush
Barg ars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse	Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn.	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort 1 Runde 5 Minuten	Reichweite  Berührung 3m 2m Berührung 1m Seibst 1m Würfel x 5m	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine / Macht eine "schlechte Ein Viertelliter Wasse	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe Aktion gibt es alle Ric <sup>2</sup> Kopie einer Seite – r aus der nächsten W	eibung  Irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle	mes Aroma Signatur* ne wieder auf die Bei		Drilling	Straight	riusn	ruii House	Vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision	Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn.	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde	Reichweite  Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine / Macht eine "schlecht Ein Viertelliter Wasse Durchsicht durch eine	Beschre  Bilutungen des Ziels  r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm. r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe Aktion gibt es alle Rich 2" Kopie einer Seite – r aus der nächsten W Spielkarte oder eine	eibung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine, 2; e und bringt Betrunker intungen genau an. leeres Papier muss v [asserQuelle Westentasche	mes Aroma Signatur' ne wieder auf die Bei vorhanden sein.	ne	Drilling	Straight	riusn	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bargars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Schläue	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst	Stoppt autmatisch alli Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthalti Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine Macht eine schlecht Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch eine Veränderung des Gei	Beschre  Blutungen des Ziels  r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte inniterläss für Wachbleibenwürfe kktion gibt es alle Rici z' Kopie einer Seite – r aus der nächsten W spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc	eibung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche billiche Betrachter gee	mes Aroma Signatur' ne wieder auf die Bei vorhanden sein.	ne	Drilling	Straight	riusm	Full House	Vieriinge	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Flare	Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Schläue Wissen	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildsetle eins Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine "schlecht Macht eine "schlecht Ein Vierfeillter Wasse Durchsicht durch ein veränderung des Ge: Verstärkung einer Fie	Beschre  Belutungen des Ziels  r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe kktion gibt es alle Ricl o"Kopie einer Seile r aus der nächsten W s Spielkarte oder eine schst, nur für oberfläc imme (Leuchtkraft) ur	eibung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche billiche Betrachter gee	mes Aroma Signatur' ne wieder auf die Bei vorhanden sein.	ne	Drilling	Straight	riusm	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Flare Flicker	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m	Stoppt autmatisch alle Verstärkung einer Tü Eine Mahtzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt 14 Genau das: für eine z Macht eine "schlechte Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch eine Veränderung des Ge Verstärkung einer Fizi- Licht wird eine Runde	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte innterfass für Wachbleibenwürfe kütion gibt es alle Rici s' Kopie einer Seite – r aus der nächsten W spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchtkraft) ur lang gedimmt	eibung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche billiche Betrachter gee	mes Aroma Signatur' ne wieder auf die Bei vorhanden sein.	ne	Drilling	Straight	FIUSE	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Ervision False Face Flare Flicker Forecast	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Wahrn. Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wahrn.	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Konzentration	Reichweite Berührung 3m 2m 2m Berührung 1m Seibst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Seibst Würfel x 1m Würfel x 1m Seibst Würfel x 1m	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildselle eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine Macht eine "schlechte Ein Vierteilter Wasse Durchsicht durch eine Veränderung des Ge Verstärkung einer Fie Licht wird eine Runde Wettervorhersage für	Beschne e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbielbenwürfe ktion gibt es alle Rich e Kopie einer Seite – r aus der nachsten W s Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchtkraft) ur lang gedimmt. Stufe Stunden	bei bung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v rasserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee n 150%	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	Fiusn	Full House	VIETINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Flare Flicker Forecast Groom	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Wissen Schläue Schläue Schläue	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Würfel x 1m Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst	Stoppt autmatisch alli Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt 14 Genau das: für eine . Macht eine "schlecht Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch eine Verstärkung einer Fle Licht wird eine Runde Wettervorhersage für Entfernt sofort allen S	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe kütion gibt es alle Rici s' Kopie einer Seite – r aus der nächsten W Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchkraft) ur lang gedimmt. Stufe Stunden schmutz aus Kleidern	bei bung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v rasserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee n 150%	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	FIUSA	Full House	VIETINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Ervision False Face Flare Flicker Forecast Groom Guesstimate	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wahrn. Schläue Wahrn.	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Konzentration Sofort Sofort Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Seibst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Seibst Würfel x 1m Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine i Macht eine "schlechte Ein Vierteiller Wasse Durchsicht durch ein veränderung des Ge Verstärkung einer Fie Licht wird eine Runde Wettervohrersage für Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein	Beschre  Blutungen des Ziels  r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbielbenwürfe kütion gibt es alle Rich 2* Kopie einer Seite – r aus der nächsten W s Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchtkraft) un lang gedimmt. Stufe Stunden Schmutz aus Kleidern rer Aufgabe an.	bei bung  urfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S und bringt Betrunker tungen genau an. leeres Papier muss v rasserQuelle Westentasche hiltiche Betrachter gee n 150%	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	FIUSA	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Fliare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Wahrn. Ccharisma	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten 5 Minuten 5 Sofort Sofort Sofort Sofort Sofort Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine Macht eine "schlechte Ein Viertelliter Wasse Durchsicht durch eine Verstärkung einer Fie Licht wird eine Runde Wettervorhersage für Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein Verringert die nächst	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe ktilon gibt es alle Rici e' Kopie einer Seite – r aus der nächsten – scheite hur Spielken von der sichst, nur für oberflät mme (Leuchtraft) ur el lang gedimmt. Stufe Stunden schmutz aus Kleidern er Aufgabe an. e Aktionskarte des Op	peibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr t der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserduelle Westentasche chliche Betrachter gee m 150%  oder Gesicht und Hai ofers um eine Stufel	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	Fiusn	Full House	VIETITAGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Ervision False Face Flare Flicker Forecast Groom Guesstimate	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Wahrn. Schläue Wahrn. Charisma Geist	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Sofort	Reichweite  Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst Berührung	Stoppt autmatisch alle Verstärkung einer Tü Eine Mahtzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt 14 Genau das: für eine z Macht eine, schlechte Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch eine Veranderung des Ge Verstärkung einer Fie Licht wird eine Runde Wettervorhersage für Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit eir Verringert die nächst.	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte innterläss für Wachbleibenwürfe kktion gibt es alle Rich er Robert in der Beschen r aus der nächsten W spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchtkraft) ur lang gedimme, Stufe Stunden schmutz aus Kleidern her Aufgabe an. e Aktionskarte des Op- eicht enflämmbares C	peibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr t der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee m 150%  oder Gesicht und Hai ofers um eine Stufel	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	FIUSA	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Flare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate Ignite	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Wahrn. Ccharisma	Permanent Konzentration Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten 5 Minuten 5 Sofort Sofort Sofort Sofort Sofort Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst Selbst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseilte eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine i Macht eine "schlechte Werstanderung des Genauten des Durchsicht durch eine Verstärkung einer Fie Licht wird eine Runde Wettervorbersage für Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit eir Verringert die nachst Entzundet sofort ein E	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte innterläss für Wachbleibenwürfe kktion gibt es alle Rich er Robert in der Beschen r aus der nächsten W spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchtkraft) ur lang gedimme, Stufe Stunden schmutz aus Kleidern her Aufgabe an. e Aktionskarte des Op- eicht enflämmbares C	eribung  urfe der Gegner ack und ein angenehr der Hockster eine "Se und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche hilche Betrachter gee n 150% oder Gesicht und Hai  ofers um eine Stufe!	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	Fiusn	Full House	VIETINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar  Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Flare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate Ignite Likker Up	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Wahrn. Schläue Wissen Geist Geist Geist Geist Geist Geist	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Seibst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Seibst Berührung Würfel x 1m	Stoppt autmatisch alli Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt 14 Genau das: für eine. Macht eine "schlecht Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch eine Verstärkung einer Fle Licht wird eine Runde Wettervohrensage für Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein Erhöht Alkoholkonze Ein Objekt aus der H-	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschur Fspielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe ktikon gibt es alle Rich ar Kopie einer Seite – r aus der nächsten W Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläß mme (Leuchtkraft) ur lang gedimmt. Stufe Stunden Schmutz aus Kleidern er Aufgabe an. e Aktionskarte des Or eicht enflammbares C ntration im Blut	Dei bung  urfe der Gegner ack und ein angenehr t der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee in 150%  oder Gesicht und Ha: briers um eine Stufel bejekt er umgekehrt.	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	Fiusn	Full House	VIETINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varmish Compass Copy Dowse Envision False Face Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate Ignite Likker Up Palm	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wahrn. Wissen Wissen Wissen Wissen Wissen Charisma Geist Geist Geist Schläue	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Konzentration Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst Mürfel x 1m Würfel x 1m Würfel x 1m Würfel x 1m Berührung Würfel x 1m	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildselte eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine Macht eine "schlechte Ein Vereillert Wasse Durchsicht durch eine veränderung des Ge Verstärkung einer Fiz Licht wird eine Runde Wettervorhersage für Entfernt sofort allen Si Gibt Schwierigkeit eir Verringert die nächst Entzündt sofort ein Erhöht Alkoholkonze Ein Objekt aus der H. Konserwiert organisch	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe kütion gibt es alle Rici s' Kopie einer Seite – r aus der nächsten W spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläs mme (Leuchkraft) un e lang gedimmt. Stufe Stunden Er Aufgabe an. e Aktionskarte des Op eicht enflammbares C trration im Blut and in die Tasche ode	eibung  irfe der Gegner ack und ein angenehr it der Huckster eine "S und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v rasserQuelle Westentasche oder Gesicht und Hai bfers um eine Stufe!  Diekt g ur umgekehrt. g	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	FIUSA	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Flare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hestiate Ignite Likker Up Palm Preserve Reload Shatter	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Wissen Wissen Wissen Wissen Wahrn. Geist	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Sofort Sofort Sofort 1 Sunde Sofort Sofort 1 Sunde Sofort Sofort 1 Tang 1 Aktion	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Seibst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Seibst Würfel x 1m Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst Seibst Berührung Würfel x 1m Berührung Berührung Berührung Berührung Berührung Berührung Berührung	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahtzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine Macht eine schlechte Macht eine schlechte Ein Vierteiller Wasse Durchsicht durch eine veränderung des Get Verstärkung einer Fiz Licht wird eine Rung des Get Wettervohrersage für Entfernt sofort allen Si Gibt Schwierigkeit eir Verringert die nächst Entzündet sofort ein I Erhöht Alkoholkonze Ein Objekt aus der H Konserviert organisch 3 Kugeln nachläden.	Beschre  Blutungen des Ziels  r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbielbenwürfe klittion gibt es alle Rich einen Seite – r aus der nachsten W s Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläc mme (Leuchtkraft) ur lang gedimmt. Stufe Stunden Schmutz aus Kleidern er Aufgabe an. e Aktionskarte des Op- cicht enflammbares C ntration im Blut and in die Tasche ode le Stoffe für einen Ta Kugeln müssen vorha kann zersfört werder	peibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr t der Huckster eine "S e und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee m 150%  oder Gesicht und Hai ofers um eine Stufel bejekt er umgekehrt. g. g. anden sein.	mes Aroma Signatur ne wieder auf die Beii oorhanden sein. Bignet. Prinzipiell +2 a	ne	Drilling	Straight	Fiusn	Full Mouse	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Fliare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate Ignite Likker Up Palm Preserve Reload Shatter Shout	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Charisma Geist Schläue Wahrn. Schläue Geist Geist Schläue Geist Schläue Geist Schläue Geist Schläue	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt +4 Genau das: für eine / Macht eine "schlechte Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch eine Verstärkung einer Fie Licht wird eine Runde Wettervorhersage für Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein Erhöth Alkoholkonze Ein Objekt aus der H. konserviert organisct 3 Kugeln nachladen. Kleines Objekt (Glas) Der Huckster kann 20	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschm r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe kütion gibt es alle Rici e Kopie einer Seite - r aus der nächsten W Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläß mme (Leuchtkraft) ur lang gedimmt. Stufe Stunden Schmutz aus Kleidern er Aufgabe an. e Aktionskarte des Op eicht enflammbares C ritation im Blust und in die Tasche ode e Stoffe für einen Ta Kugeln müssen vorhe kann zerstört werden	peibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr der Houster eine "Se und bringt Betrunker hungen genau an. leeres Papier muss vi asserQuelle Westentasche Westentasche hilche Betrachter gee n 150%  oder Gesicht und Hai ofers um eine Stufel blijekt er umgekehrt. g.	mes Aroma Signatur* ne wieder auf die Beit vorhanden sein. Beignet. Prinzipiell +2 a	ne uf Darbietung		Straight	FIUSA	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Ervision False Face Flare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate Ignite Likker Up Palm Preserve Reload Shatter Shout Sound	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahm. Wissen Wahm. Schläue Schläue Geist Geist Schläue Schläue Geist Schläue Geist	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Sofort Sofort Sofort 1 Runde 1 Sofort 1 Stunde 1 Runde 1 Runde 1 Runde Sofort 1 Runde Sofort 1 Runde Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Selbst Würfel x 1m Selbst Selbst Selbst Berührung Berührung Berührung Berührung Berührung Berührung Würfel x 1m Selbst Selbst Selbst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt 1-4 Genau das: für eine. Macht eine "schlecht Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch ein Versdarderung des Ge- verstärkung einer Fle Licht wird eine Runde Wettervorhersage einer Fle Licht wird eine Runde Wettervorhersage die Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein Ernforh Alkoholkonzer Ein Objekt aus der H. Konserviert organisch Stugeln nachladen. Ikleines Objekt (Glas) Der Huckster kann 20 Kleines Gerausch. k.	Beschre  Biutungen des Ziels  T, -5 auf alle Starkewü einen guten Geschm Fspielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe kütion gibt es alle Rici Stopie einer Seite – r aus der nächsten W Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläs mme (Leuchkraft) un tang gedimmt. Stufe Stunden Laus Kleidern Laus Kleidern Laus Kleidern Laus Kleidern  Er Aufgabe an.  e Aktionskarte des Op eicht enflammbares C trration im Blut Augeln müssen vorhe kann zerstört werder  Jom weit rufen  Oom weit rufen  Oom weit rufen	peibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr tot der Huckster eine "Se und bringt Betrunkter tugen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee in 150%  oder Gesicht und Hai obfers um eine Stufe!  Dijekt er umgekehrt. g. anden sein. b. e erfordern Wurf Schl	mes Aroma Signatur* ne wieder auf die Beit vorhanden sein. Beignet. Prinzipiell +2 a	ne uf Darbietung		Straight	FIUSA	Full House	VIETIINGE	Straight Flush	Royal Flush
Bar Beggars's Banquet Calling Card Coffin Varnish Compass Copy Dowse Envision False Face Fliare Flicker Forecast Groom Guesstimate Hesitate Ignite Likker Up Palm Preserve Reload Shatter Shout	Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Schläue Geist Wahrn. Wissen Wahrn. Schläue Wissen Wissen Wissen Charisma Geist Schläue Wahrn. Schläue Geist Geist Schläue Geist Schläue Geist Schläue Geist Schläue	Permanent Konzentration Permanent Permanent Permanent Sofort Sofort 1 Runde 5 Minuten 1 Runde 5 Minuten Konzentration Konzentration Sofort	Reichweite Berührung 3m 2m Berührung 1m Selbst 1m Würfel x 5m Würfel x 1m Selbst	Stoppt autmatisch all Verstärkung einer Tü Eine Mahlzeit enthält Auf der Bildseite eine Superkaffee. Gibt 1-4 Genau das: für eine. Macht eine "schlecht Ein Vierteilliter Wasse Durchsicht durch ein Versdarderung des Ge- verstärkung einer Fle Licht wird eine Runde Wettervorhersage einer Fle Licht wird eine Runde Wettervorhersage die Entfernt sofort allen S Gibt Schwierigkeit ein Ernforh Alkoholkonzer Ein Objekt aus der H. Konserviert organisch Stugeln nachladen. Ikleines Objekt (Glas) Der Huckster kann 20 Kleines Gerausch. k.	Beschre e Blutungen des Ziels r, -5 auf alle Stärkewü einen guten Geschur r Spielkarte hinterläss für Wachbleibenwürfe kütion gibt es alle Rich zi Kopie einer Seite - r aus der nächsten W Spielkarte oder eine sichst, nur für oberfläß mme (Leuchtkraft) ur lang gedimmt. Stufe Stunden Schmutz aus Kleidern er Aufgabe an. e Aktionskarte des Or eicht enflammbares C ntration im Blu and in die Tasche ode es Stoffe für einen Ta Kugeln müssen vorhe kann zerstört werder 00m weit rufen complexere Geräusch ga an eine bestimmte	peibung  urfe der Gegner ack und ein angenehr tot der Huckster eine "Se und bringt Betrunkter tugen genau an. leeres Papier muss v asserQuelle Westentasche chliche Betrachter gee in 150%  oder Gesicht und Hai obfers um eine Stufe!  Dijekt er umgekehrt. g. anden sein. b. e erfordern Wurf Schl	mes Aroma Signatur* ne wieder auf die Beit vorhanden sein. Beignet. Prinzipiell +2 a	ne uf Darbietung		Straight	Fiusn	Full House	VIETINGE	Straight Flush	Royal Flush