

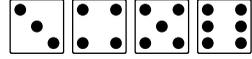
EVERYONE IS JOHN

SPIELLEITUNGS - BOGEN

PROBEN MIT PASSENDER FERTIGKEIT



Misserfolg



Erfolg

PROBEN OHNE PASSENDE FERTIGKEIT



Misserfolg



Erfolg

KONTROLLPROBEN

- ➔ John kommt zu Bewusstsein
- ➔ John wird verletzt
- ➔ Ein Zwang wird erfüllt
- ➔ Eine Probe geht daneben



Alle interessierten Spielenden machen verdeckt ihren Einsatz. Die Einsätze werden zeitgleich aufgedeckt. Die Stimme mit dem höchsten Einsatz erhält die Kontrolle und verliert die eingesetzten Willenskraft-Punkte.

JOHN DÄMMERT WEG

- ➔ Dir ist die Story zu lahm und du brauchst etwas Abwechslung?



Wirf den Würfel! Bei einer 4-6 dämmert John weg und erwacht in einer neuen Situation. Alle Stimmen erhalten +1 Willenskraft.
Macht eine Kontrollprobe!

ZWÄNGE

STIMME :

1 _____
2 _____
3 _____

STIMME :

1 _____
2 _____
3 _____