

Münzen

Ausrüstung

Feldrationen

(5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Wähle ein Instrument, alle haben 0 Gewicht für dich:

- Die **Mandoline** deines Vaters, repariert
- Eine feine **Laute**, Geschenk eines Adligen
- Eine **Panflöte** mit der du deine erste Liebe umgarntest
- eine gestohlenen **Horn**
- eine unbespielte **Geige**
- Ein **Gesangsbuch** in einer vergessenen Sprache

Wähle deine Kleidung:

- Lederrüstung** (1 Rüstung, 1 Gewicht)
- Pompöse Kleider** (0 Gewicht)

Wähle deine Bewaffnung:

- Duell-Rapier** (Normal, Präzise, 2 Gewicht)

- Abgenutzter Bogen** (Nah, 2 Gewicht),

Bündel Pfeile

(3 Munition, 1 Gewicht),

Kurzschwert

(Normal, 1 Gewicht)

Wähle eins:

- Abenteurerausrüstung** (1 Gewicht)
- Bandagen** (0 Gewicht)
- Pfeifenkraut der Halblinge** (0 Gewicht)
- 3 Münzen

Belastung

Maximum (9 + STÄ)

Aktuell

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen.

- Heilungslied**
Wenn du mit Arkaner Kunst heilst, heile +1W8 Schaden.
- Bösartige Kakophonie**
Wenn du Bonusschaden mit deiner Arkanen Kunst verleihst, verleihst du zusätzlich +1W4 Schaden.
- Jetzt schlägt's Dreizehn**
Wenn du eine mitreißende Darbietung entfesselst (ein rechtschaffenes Lautensolo oder einen mächtigen Hornstoß vielleicht), wähle ein Ziel das dich hören kann und wirf +CHA.
• Bei einer 10+ greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten an.
• Bei einer 7-9 greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten an, du ziehst jedoch ebenfalls ihre Aufmerksamkeit und Wut auf dich.
- Heavy Metal**
Wenn du aus vollem Hals schreist oder einen erschütternden Ton spielst wähle ein Ziel und wirf +CON.
• Bei einer 10+ nimmt das Ziel 1W10 Schaden und ist taub für einige Minuten.
• Bei einer 7-9 schädigst du dein Ziel noch immer, aber es gerät außer Kontrolle: der SL wählt ein zusätzliches nahegelegenes Ziel.
- Ein Freund, ein guter Freund**
Wenn du jemandem hilfst, erhältst du ebenfalls +1 voraus.
- Gespensische Töne**
Deine Arkane Kunst ist stark und erlaubt dir zwei statt nur einem Effekt zu wählen.
- Duellanten-Parade**
Wenn du haust & stichst, nimm +1 Rüstung voraus.
- Übers Ohr hauen**
Wenn du mit jemandem verhandelst, erhältst du bei einer 7+ außerdem +1 voraus für einen Spielzug mit ihnen.
- Amateur der Klassenkombination**
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.
- Kenner der Klassenkombination**
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl.

- Heilungschor**
Ersetzt: Heilungslied
Wenn du mit Arkaner Kunst heilst, heile +2W8 Schaden.
- Bösartige Druckwelle**
Ersetzt: Bösartige Kakophonie
Wenn du Bonusschaden mit deiner Arkanen Kunst verleihst, verleihst du zusätzlich +2W4 Schaden.
- Unvergessliches Gesicht**
Wenn du jemanden triffst, den du schon einmal vor einer längere Zeit getroffen hast (deine Entscheidung) erhältst du +1 voraus im Umgang mit dieser Person.
- Reputation**
Wenn du jemanden zum ersten Mal triffst, der Lieder über dich gehört hat, wirf +CHA.
• Bei einer 10+ erzählst du dem SL zwei Sachen, die er über dich gehört hat.
• Bei einer 7-9 erzählst du dem SL eine Sache, die er über dich gehört hat, der SL erzählt dir dann eine weitere Sache.
- Gespensische Akkorde**
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du deine Arkane Kunst nutzt, wählst du zwei Effekte. Du kannst außerdem einen davon wählen, der verdoppelt wird.
- Ein Ohr für Magie**
Wenn du einen Gegner einen Spruch wirken hörst, wird der SL dir den Namen und Effekt des Spruchs nennen. Nimm +1 voraus wenn du mit dieses Wissen einsetzt.
- Verschlagen**
Wenn du Charmant und Aufrichtig einsetzt, darfst du auch fragen „Wie kann ich dich verletzen?“ Dein Gegenüber darf diese Frage nicht stellen.
- Duellanten-Blockade**
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du haust & stichst, nimm +2 Rüstung voraus.
- Hochstapelei**
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du mit jemandem verhandelst, erhältst du bei einer 7+ außerdem +1 voraus für einen Spielzug mit ihnen und du darfst ihrem Spieler eine Frage stellen die er wahrheitsgetreu beantworten muss.
- Meister der Klassenkombination**
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.

