

## Bedingung & Startspielzüge

Wenn du dein Schicksal annimmst eine intelligente Waffe zu tragen, kannst du beim nächsten Stufenaufstieg wählen diesen Spielzug zu erhalten:

### Wer auch immer diese Waffe hält

Du bist an deine Waffe gebunden. Notiere eine Bindung mit deiner Waffe. Von nun an kannst du, statt mit einem Spieler eine Bindung zu deiner Waffe aufschreiben. Deine Waffe kann niemals deinen Besitz verlassen. Deiner Waffe wird dir ihre Wünsche auf eine ihrer Bauweise und ihrem Zweck angemessenen Art mitteilen. Wenn du etwas erreichst, dass den Wünschen deiner Waffe entspricht, verleiht sie dir Segen - wähle so viele Segen wie du Bindungen zu ihr besitzt:

- Die Waffe stellt deine Gesundheit wieder her: Heile um 3W6 LP.
- Die Waffe verleiht dir Wissen, der SL wird es dir beschreiben.
- Die Waffe gewährt dir Einsicht, erhöhe deine EP.
- Die Waffe lässt dich, für eine Weile, in Ruhe.

Wenn deine Waffe sich deinen Handlungen widersetzt, nimm -Bindungen mit deiner Waffe auf jegliche Würfe die für diese Handlungen nötig sind.

Sobald du diesen Spielzug beherrscht, zählen die folgenden Spielzüge als Klassenspielzüge für dich. Du kannst sie beim Stufenaufstieg wählen:

## Weiterführende Spielzüge

### Hunger

Füge die Anzahl deiner Bindungen zu Schaden hinzu den du mit deiner Waffe verursachst.

### All diese Macht

Wenn du 12+ wirfst während du deine Waffe schwingst erhältst du Einsicht in ihren Ursprung, ihre Geschichte oder ihren Zweck. Der SL wird es dir beschreiben.

### Sein Name verheißt Schrecken

Wenn du deine Waffe als Ansatz einsetzt (inklusive ihrer Geschichte und Reputation) um zu verhandeln, kannst du +Bindungen mit deiner Waffe statt +CHA werfen.

### Gebunden, ein Leben lang

Wenn du deinen letzten Atemzug tun würdest während du deine Waffe schwingst, hast du die Wahl: Gib deine Waffe auf und nimm deinen letzten Atemzug oder erhalte eine permanente Schwächung nach Wahl der Waffe während sie dich ins Leben zurück holt.

Eine Kompendium-Klasse von Fred Hicks

