



Bedingung & Startspielzüge

Wenn du erfolgreich und mit Stil und Elan den Tag gerettet hast, kannst du beim nächsten Stufenaufstieg wählen diesen Spielzug zu erhalten.

Mann der Tat

Es gibt immer einen Kronleuchter, ein Fenster, einen Wagen, eine Herde schreckhaften Viehs oder ähnliche nicht ganz alltägliche Umgebungshindernisse zu deiner Verfügung, in jeder Situation in der es für dich günstig und einigermaßen plausibel ist.

Weiterführende Spielzüge

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

Eine Dirne in jedem Hafen

Wenn du ein Siedlung in der du schon einmal warst betrittst, wirf +CHA.

Bei einer 10+ gibt es dort eine alte Flamme, die gewillt ist dir auf irgendeine Art zu helfen.

Bei einer 7-9 ist sie immer noch bereit zu helfen, hat jedoch ihren Preis. Bei einem Fehlschlag macht dein romantisches Missgeschick deines und das Leben der Gruppe komplizierter.

Bis zum Schmerz

Wenn du eine grandiose Ansprache aus dem Stegreif hältst, wirf +CHA.

Bei einer 10+ werden die von dir beabsichtigten Subjekte wie gebannt deinen Worten lauschen und können nichts anderes tun.

Bei einer 7-9 lauschen sie dir immer noch aufmerksam, aber du offenbarst ihnen in deiner Ansprache etwas, das du nicht verraten wolltest (etwa die Tatsache, dass deine Verbündeten sich gerade von hinten an sie anschleichen).

Wahre Liebe und Große Abenteuer

Wenn du versuchst einen wagemutigen Plan umzusetzen ODER die Ehre einer angebeteten Person verteidigst, erhalte +1 andauernd auf Gefahren Trotzen und Hauen & Stechen bis entweder der Plan scheitert oder die Ehre erfolgreich verteidigt wurde.

Eine Kompendium-Klasse von Androc