

## Willem

Name Elf: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir, Taliessei  
Mensch: Baldur, Leena, Darian, Willem, Edwyn, Florin, Seraphina, Quorra, Sarolta, Lilija, Ramonde, Cassandra, Thiello

### Aussehen Wähle jeweils eines

Augen wissender Blick, feuriger Blick oder fröhlicher Blick

Körper athletischer Körper, wohlgenährter Körper oder dünnere Körper

Haar raffinierte Frisur, wildes Haar oder modischer Hut

Kleidung elegante Kleidung, Reisekleidung oder Lumpen

### Rüstung



### Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 6+Konstitution.



### Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W6.



### Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- Gut  
Gehe deiner Kunst nach, um anderen zu helfen.
- Neutral  
Vermeide einen Konflikt oder entschärfe eine kritische Situation.
- Chaotisch  
Sporne andere zu bedeutenden aber unüberlegten Taten an.

### Attribute

<input type="radio"/> Schwach -1	<b>8</b> ST	Geschicklichkeit	<b>13</b> GE	Konstitution	<b>9</b> KO
<input type="radio"/> Benommen -1	<b>12</b> IN	Weisheit	<b>15</b> WE	Charisma	<b>16</b> CH

### Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- Elf  
Wenn du einen (deiner Ansicht nach) bedeutsamen Ort betrittst, darfst du den SL nach einer Tatsache aus dessen Geschichte fragen.
- Mensch  
Wenn du eine zivilisierte Siedlung zum ersten Mal betrittst, wird jemand den Brauch der Gastfreundschaft für Spielleute ehren und dich bei sich beherbergen.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Zauberkunst  
Wenn du eine Vorführung mit einem einfachen Zauber verbindest, wähle einen Verbündeten und einen Effekt:
- heile 1W8 Schaden
  - einmalig +1W4 auf Schaden
  - sein Geist schüttelt eine Verzauberung ab
  - wenn ihm jemand das nächste Mal erfolgreich hilft, erhält er +2 statt +1

Dann würfle+CH:

- Bei einer 10+ erhält dein Verbündeter den gewählten Effekt.
- Bei 7-9 tritt der gewünschte Effekt zwar ein, aber du ziehst ungewollte Aufmerksamkeit auf dich oder ein Echo des Zaubers wirkt auch auf andere Wesen. Der SL entscheidet.

Bardwissen

Wähle dein Fachgebiet:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Zauber und Magie       | <input checked="" type="radio"/> Ein Bestiarium ungeheuerlicher Kreaturen | <input type="radio"/> Legenden vergangener Helden             |
| <input type="radio"/> Die Toten und Untoten  | <input type="radio"/> Die planaren Sphären                                | <input type="radio"/> Die großen Historien der bekannten Welt |
| <input type="radio"/> Götter und ihre Diener |   |   |

Wenn du das erste Mal auf ein Wesen, einen Ort oder Gegenstand mit (deiner Ansicht nach) Bedeutsamkeit für dein Fachgebiet stößt, kannst du dem SL eine Frage darüber stellen – er wird sie wahrheitsgemäß beantworten. Der SL kann dich dann fragen, aus welcher Sage, welchem Lied oder welcher Legende dein Wissen stammt.

Offenherzig

Wenn du freieraus mit jemandem redest, kannst du dem jeweiligen Spieler eine Frage von der folgenden Liste stellen. Er muss sie wahrheitsgemäß beantworten und darf dir danach selbst eine Frage von dieser Liste stellen (die du ebenfalls wahrheitsgemäß beantworten musst).

- |                                 |  |  |
|---------------------------------|--|--|
| - Wem dienst du?                | - Wie kann ich dich dazu bringen, _____? | - Was geht gerade wirklich in dir vor? |
| - Was möchtest du, das ich tue? |  | - Was begehrt du am meisten?           |

Wo man singt, ...

Wenn du in eine zivilisierte Siedlung zurückkehrst, sag dem SL, wann du zuletzt hier warst. Er wird dir erzählen, wie sich der Ort seitdem verändert hat.

### Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

Dies ist nicht mein erstes Abenteuer mit \_\_\_\_\_

Ich habe schon von \_\_\_\_\_ gesungen, lange bevor wir uns trafen.

\_\_\_\_\_ ist oft Ziel meiner Scherze. Ich schreibe eine Ballade über die Abenteuer von \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ hat mir ein Geheimnis anvertraut.

\_\_\_\_\_ traut mir nicht – und das aus gutem Grund.

### Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 9+ST.

Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht).

Wähle ein Instrument (für dich hat es 0 Gewicht)

- die reparierte Mandoline deines Vaters
- eine herrliche Laute, das Geschenk eines Adligen
- die Flöte, mit der du deiner erste Liebe den Hof gemacht hast
- ein gestohlenes Horn
- eine nie zuvor gespielte Fidel
- ein Gesangbuch in einer vergessenen Sprache

Wähle deine Kleidung

- Lederrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)
- Prunkvolle Kleider (0 Gewicht)

Wähle deine Waffen

- Duellpapier (Kurz, Präzise, 2 Gewicht)
- Abgenutzter Bogen (Nah, 2 Gewicht), Bündel Pfeile (3 Munition, 1 Gewicht) und Kurzschwert (Kurz, 1 Gewicht)

Wähle eines

- Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- Verbandszeug (0 Gewicht)
- Halblingspfeifenkraut (0 Gewicht)
- 3 Münzen



## Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Heilendes Lied**  
Wenn du mit **Zauber Kunst** heilst, heilst du +1W8 Schaden.
- Ruhestörung**  
Wenn du mit **Zauber Kunst** Bonusschaden gewährt, verursacht dein Ziel zusätzliche +1W4 Schaden.
- Volle Dröhnung**  
Wenn du **einen abgedrehten Auftritt hinlegst** (ein amtliches Lautensolo, einen schmetternder Fanfarenstoß etc.), wähle ein Ziel in Hörweite und würfle+CH.  
 Bei einer 10+ greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten in Reichweite an.  
 Bei 7–9 greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten an, aber du ziehst auch seine Aufmerksamkeit und seinen Zorn auf dich.
- Kreisendes Metall**  
Wenn du mit **Stimme** oder **Instrument** ohrenbetäubenden Lärm machst, wähle ein Ziel und würfle +KO.  
 Bei einer 10+ erleidet das Ziel 1W10 Schaden und ist für ein paar Minuten taub.  
 Bei 7–9 fügst du ebenfalls Schaden zu, aber die Sache gerät außer Kontrolle: Der SL wählt ein zusätzliches Ziel in der Nähe.
- Ein Freund, ein guter Freund**  
Wenn du **jemandem erfolgreich hilfst**, erhältst auch du einmalig +1.
- Mystischer Klang**  
Deine **Zauber Kunst** ist stark. Du kannst zwei Effekte statt einem wählen.
- Duellantenparade**  
Beim **Hauen & Stechen** erhältst du einmalig +1 Rüstung.
- Schwindler**  
Wenn du mit **jemandem verhandelst**, bekommst du bei einer 7+ zusätzlich einmalig +1 gegen ihn.
- Multitalent**  
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.
- Tausendsassa**  
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Heilender Choral**  
*Ersetzt: Heilendes Lied*  
Wenn du mit **Zauber Kunst** heilst, heilst du +2W8 Trefferpunkte.
- Lärmbelästigung**  
*Ersetzt: Ruhestörung*  
Wenn du mit **Zauber Kunst** Bonusschaden gewährt, verursacht dein Ziel zusätzliche +2W4 Schaden.
- Charakterkopf**  
Wenn du **jemanden von früher wiedertriffst** (deine Entscheidung), bekommst du einmalig +1 gegen ihn.
- Vorauselender Ruf**  
Wenn du **jemanden zum ersten Mal triffst, der Lieder über dich gehört hat**, würfle+CH.  
 Bei einer 10+ nenne dem SL zwei Sachen, die er über dich gehört hat.  
 Bei 7–9 nenne dem SL eine Sache, der SL nennt dir die andere.
- Mystischer Gleichklang**  
*Ersetzt: Mystischer Klang*  
Deine **Zauber Kunst** ist sehr stark. Du kannst zwei Effekte statt einem wählen. Außerdem kannst du einen der Effekte verdoppeln.
- Ein Ohr für Magie**  
Wenn du **einen Feind einen Zauber sprechen hörst**, wird der SL dir den Namen und Effekt des Zaubers sagen. Wenn du auf Grundlage dieser Information handelst, erhältst du einmalig +1.
- Schalk im Nacken**  
Wenn du **Offenherzig** einsetzt, darfst du außerdem fragen: „Für was bist Du mir gegenüber anfällig?“ Dein Gegenüber darf dir diese Frage nicht stellen.
- Duellantenblock**  
*Ersetzt: Duellantenparade*  
Beim **Hauen & Stechen** erhältst du einmalig +2 Rüstung.
- Hochstapler**  
*Ersetzt: Schwindler*  
Wenn du mit **jemandem verhandelst**, bekommst du bei einer 7+ zusätzlich einmalig +1 gegen ihn. Du darfst dem jeweiligen Spieler außerdem eine Frage stellen, die er wahrheitsgemäß beantworten muss.
- Meister aller Klassen**  
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.