

Das Schwarze Auge



TYPISCHE ZITATE

- ▶ „Geht, ich halte sie auf!“
- ▶ „Jede Waffe ist nur so gut wie der Krieger, der sie führt.“
- ▶ „Abwarten ... abwarten ... jetzt! Angriff!“

HINTERGRUND

Du wurdest an einer Kriegerakademie ausgebildet, einer der angesehensten Schulen des ganzen Landes. Damit bist du mehr als ein gewöhnlicher Haudrauf - du verstehst, welche Waffe für welche Situation geeignet ist, und wie man ein Schlachtfeld zu seinen Gunsten nutzt. Diese Fähigkeiten hast du in den Dienst an der Finsterwacht gestellt, weil dir die Verteidigung deiner Heimat ein besonderes Bedürfnis ist. Außerdem kämpfst du einfach wirklich gerne und wer wäre ein besserer Gegner als ein Ork?

Deine Eigenart: Wulfbert bildet sich auf seine Fähigkeiten ziemlich viel ein, was ihn und seine Gefährten manchmal in Gefahr bringt.

KLEINE BELOHNUNGEN

Wenn die Spielleitung dich auffordert, dir eine **Kleine Belohnung** auszusuchen, dann wähle eine aus dieser Liste. Kreuze die entsprechende Belohnung ab – du kannst sie kein zweites Mal wählen.

- ▶ **Um zu überleben, muss man nicht nur wissen, wie man Verletzungen zufügt; man muss sie auch behandeln können:**
Erhöhe *Heilkunde* und *Nahkampf* um 1.
- ▶ **Das Überleben in der Wildnis ist hart und erfordert wahre Entschlossenheit.**
Erhöhe *Wildnisleben* und *Zähigkeit* um 1.
- ▶ **Heimliches Vorgehen hat durchaus seine Berechtigung, aber nicht um dem Feind aus dem Weg zu gehen, sondern um unbemerkt für den ersten Schlag an ihn heranzukommen.**
Erhöhe *Athletik* und *Heimlichkeit* um 1.
- ▶ **Wenn sich das ganze Dasein nur um das tödliche Waffenhandwerk dreht, leidet die Seele. Eine Leidenschaft für das Schöne und Gute in der Welt verschafft den nötigen Ausgleich.**
Erhöhe *Musizieren* und *Wissen* um 1.
- ▶ **Ein gestählter Körper ist auf dem Schlachtfeld ebenso wichtig wie ein Verständnis für die Regeln des Krieges.**
Erhöhe *Kraftakt* und *Kriegskunst* um 1.
- ▶ **Die Reflexe eines Kriegers umfassen zweierlei: Erfasse die Lage mit einem Blick und reagiere im Bruchteil eines Augenblicks darauf.**
Erhöhe *Körperbeherrschung* und *Wahrnehmung* um 1.
- ▶ **Manchmal ist Gewalt angebracht, manchmal nicht – und manchmal genügt bereits die Androhung von Gewalt, um tatsächliche Gewalt zu vermeiden.**
Erhöhe *Einschüchtern* und *Empathie* um 1.
- ▶ **Das Leben ist hart und grausam, aber es ist auch der beste Lehrmeister:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

WULFBERT, DER KRIEGER

DEINE STÄRKEN

Du bist ein ausgebildeter Krieger, der sich auf das Waffenhandwerk versteht. Auf der Finsterwacht gibt es nur wenige, die dir im Nahkampf das Wasser reichen können.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du einen hervorragenden, vielseitig ausgebildeten Nahkämpfer spielen willst. Körperliche Anstrengung und Schmerz schrecken dich nicht. Du verfügst außerdem über eine recht breite Allgemeinbildung, die dich zu einem guten Strategen macht.



Stärke:
unerreicht



Geschick:
dürftig



Seele:
gut



Verstand:
gut



AUSRÜSTUNG



▶ Zunder

▶ Seil

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE


: Anzahl der Probenerfolge


: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Wulfbert Harnischmacher, der Krieger



18

Lebenspunkte



2

Glückspunkte



Initiative

2

Nahkampf-
Verteidigung

3



Fernkampf-
Verteidigung

3



Stärke

Athletik              

Einschüchtern              

Kraftakt              

Nahkampf              

Zähigkeit              



Geschick

Fernkampf              

Fingerfertigkeit              

Heimlichkeit              

Körperbeherrschung              

Wildnisleben              



Seele

Empathie              

Musizieren              

Überzeugen              

Willenskraft              

Zauberei              



Verstand

Heilkunde              

Kriegskunst              






Naturkunde              

Wahrnehmung              

Wissen              

Waffe	Typ	Schaden	Eigenschaften


Vorteil	Auswirkung
Hart im Nehmen	+1 Reroll bei Proben auf Willenskraft und Zähigkeit

Spezialisierung	Auswirkung
Verbriefter Krieger	automatisch +2  bei Proben auf Nahkampf oder beide VW +2 für 1 KR
Einmal pro Akt einsetzbar!	Prolog Akt 1 Akt 2 Akt 3
	   

NOTIZEN



PROBENABLAUF

- ▶ Wirf so viele Würfel, wie du  bei der Fertigkeit hast
- ▶ **Derolls:** Würfele die X besten Würfel neu
- ▶ **Rerolls:** Würfel bis zu X Würfel nach Wahl neu (je höchstens einmal)
- ▶ **Glückspunkte:** Gib beliebig oft 1 GP aus, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln
- ▶ **Spezialisierung:** einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche Erfolge zu generieren

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

- ▶ Bewegung
- ▶ Nahkampfangriff ()
- ▶ Sturmangriff (Bewegung & )
- ▶ Fernkampfangriff ()