

# ANGRIST, DER VETERAN

## Das Schwarze Auge

### DEINE STÄRKEN

Du hast schon alles erlebt, was die Finsterwacht ausmacht. Mit Kämpfen gegen Orks kennst du dich ebenso aus wie mit den bewaldeten Hängen des Gebirges.

### WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du ein tapferer Kämpfer und geübter Fährtenleser sein willst. Für deine Gefährten bist du ein Ruhepol, der ihnen mit deiner Erfahrung und unbändigem Optimismus den Tag rettet. Du wirst bis zum letzten Tag im Namen der Kriegsgöttin Rondra wachsam bleiben!



Stärke 3



Geschick 2



Seele 2



Verstand 3



### TYPISCHE ZITATE:

*„Das ganze Leben ist ein Marsch, und jeder Schritt bringt uns näher zum Ziel.“*

*„Bleibt tapfer, Freunde!“*

*„Die Wälder sind nicht der Feind - man muss sie nur verstehen.“*

# Angrist von Grünstein-Hohenfels, der Veteran

16

Lebenspunkte

-

Astralpunkte

2

Schicksalspunkte

**Waldritter:** Erhalte bei einer Probe auf Überleben automatisch

**Trick:** +2 Erfolge oder deine VW steigen für 1 KR um 2.

eingesetzt?

**Optimist:** Der Held glaubt immer an ein gutes Ende, egal wie aussichtslos die Lage auch sein mag.

**Tick:**

5

Initiative

Verteidigung

Nahkampf 3

Fernkampf 2

Lederrüstung



## Stärke

Athletik



Einschüchtern



Kraftakt



Nahkampf



Zähigkeit



## Seele

Empathie



Musizieren



Überzeugen



Willenskraft



Zauberei



## Geschick

Fernkampf



Fingerfertigkeit



Heimlichkeit



Körperbeherrschung



Überleben



## Verstand

Allgemeinwissen



Heilkunde



Kriegskunst



Naturkunde



Wahrnehmung



Waffe	Wirkung	Schaden

Sonderfertigkeit	Auswirkung
Jagdmeister	+1 Revoll bei Naturkunde und Wahrnehmung.



## Ausrüstung

Zunder, Seil



## WER BIST DU?

### #1: Wie bist du aufgewachsen?

- Meine Familie dient dem Grafen als Wildhüter in den Wäldern am Fuße des Finsterkamms: Erhalte je +1 auf Fernkampf, Naturkunde und Überleben*
- Ich wuchs unter fahrenden Rittern auf, mit denen ich die Welt bereiste: Erhalte je +1 auf Allgemeinwissen, Empathie und Nahkampf*

### #2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Würden wir in friedlicheren Zeiten leben, hätte ich wohl die Bardenschule des Aldifreid von Trallop besucht: Erhalte je +1 auf Fingerfertigkeit, Musizieren und Wahrnehmung*
- Ich bin der Schild, der die Schwachen vor den Bedrohungen aus dem Gebirge schützt, mein Leben für die Herrin Rondra, die Göttin des Kampfes: Erhalte je +1 auf Kraftakt, Kriegskunst und Zähigkeit*

### #3: Wie bist du bewaffnet?

- Mein Bastardschwert befindet sich seit vielen Generationen im Besitz meiner Familie.*
- Mein Langbogen war ein Geschenk der elfischen Bogenschützin Valariel Sternepfeil.*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

### #4: Was ist deine Begabung?

- Ich bin ein begabter Fährtenleser, mir entgehen weder die Spuren von Schwarzpelzen noch von Jagdbeute.*
- Gefahren begegnet man am besten vorsichtig und heimlich, und als Pirscher verstehe ich mich darauf vortrefflich.*

Klebe die Sonderfertigkeit auf deinen Bogen.

## GROSSE BELOHNUNGEN

### #5: Welches Geschenk der Fee hast du dir ausgesucht?

- Ein elfischer Waffengurt: Erhalte die Sonderfertigkeit Waffenmeister.*
- Eine magische Kletterranke: Erhalte die Sonderfertigkeit Ausdauer.*
- Ein verzauberter Eschentrieb: Erhalte die nicht gewählte Option aus #4.*
- Oder vielleicht etwas anderes? Beschreibe selbst: Benenne deine Sonderfertigkeit. Sie gewährt +1 Reroll auf zwei verschiedene Fertigkeiten deiner Wahl.*

Vergiss nicht, das Geschenk bei deiner Ausrüstung zu notieren!

### #6: Wie fühlst du dich?

- Meine Muskeln sind so stark, ich könnte Bäume ausreißen! Deine **Stärke** steigt um 1 und deine Lebenspunkte um 2.*
- Mein Körper bewegt sich so flink wie ein Fuchs! Dein **Geschick** und all deine Verteidigungswerte steigen um 1.*
- Innere Ruhe und Freude erfüllen meinen Geist! Deine **Seele** und deine Schicksalspunkte steigen um 1.*
- Mein Kopf ist klar und mein Blick ist scharf wie nie zuvor! Dein **Verstand** steigt um 1 und deine Initiative um 2.*

### #7: Welche deiner Fähigkeiten hat dir besonders geholfen, auf der Finsterwacht zu bestehen?

- Kaum ein Hieb schafft es je vorbei an meiner geschickten Parade.*
- Manchmal muss man Verletzungen einfach wegstecken und Hart im Nehmen sein, um hier zu bestehen.*
- Über diese Frage muss ich erst einmal nachdenken. Erhalte eine nicht gewählte Option aus #4 oder #5.*

# HINTERGRUND

Als Kind niederadliger Eltern wurdest du in dem Bewusstsein erzogen, dass dein Platz in der Welt von den Göttern bestimmt wurde. Es ist deine Aufgabe, die Schwächeren zu schützen und jenen, die über dir stehen, bei der Ausübung ihrer Pflichten zu helfen. Ein anderes Leben als die Wacht am Finsterkamm kannst du dir heute, nach vielen Jahren des tapferen Dienstes, kaum noch vorstellen. Die dunklen Wälder sind dein zweites Zuhause, die zerklüfteten Täler kennst du wie deine Westentasche. Auch wenn andere in Furcht zurückweichen - du hast bereits viel erlebt, und fürchtest weder Tod noch Schmerz.

# 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.

- Es gibt Zeiten für Tatendrang und beherztes Voranpreschen, aber manchmal sind Vorsicht und Besonnenheit die bessere Wahl:**  
Erhöhe *Heimlichkeit* und *Wahrnehmung* um 1.
- Es gibt hier keinen Platz für Zweifel und Wankelmut! Beharre mit grimmiger Entschlossenheit auf deinem Standpunkt:**  
Erhöhe *Einschüchtern* und *Willenskraft* um 1.
- Um zu überleben, muss man nicht nur wissen, wie man Verletzungen zufügt; man muss sie auch behandeln können:**  
Erhöhe *Heilkunde* und *Nahkampf* um 1.
- Adlige Festbankette sucht man in der Wildnis des Finsterkamms vergeblich, doch wer sich auf die Jagd versteht, muss dennoch keinen Hunger leiden:**  
Erhöhe *Fernkampf* und *Naturkunde* um 1.
- Im Kampf kommt es oft auf Sekunden an, um die Taktik des Feindes zu durchschauen und seine Klinge in die richtige Position zu bringen:**  
Erhöhe *Athletik* und *Kriegskunst* um 1.
- Wendige und behände Fortbewegung, auch in unberührter Wildnis, sind für ein Mitglied der Finsterwacht unerlässlich:**  
Erhöhe *Körperbeherrschung* und *Überleben* 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 *Allgemeinwissen* und *Musizieren* um 1.
- Selbst im Angesicht des Todes schafft ein echter Soldat es, seine letzten Kräfte zu mobilisieren und durchzuhalten.**  
Regeneriere sofort bis zu 5 Lebenspunkte.
- Das Leben ist hart und grausam, aber es ist auch der beste Lehrmeister:**  
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1, bis zu einem maximalen Fertigkeitswert von 5.