

GERBRAND, DER KAMPFMAGIER

Das Schwarze Auge

DEINE STÄRKEN

Du bist ein gelehrter Zauberer, der über beeindruckende magische Kräfte verfügt. Du hast gelernt, deine Magie im Gefecht effektiv einzusetzen.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du ein schlachterprobter Zauberer sein willst, der auf verschiedene Zaubersprüche zurückgreifen kann. Dem Klischee des Stubenhockers entsprichst du gar nicht: Deine Zauber sind für den Kampf gemacht, und du kannst dich auch mit Waffen verteidigen.



Stärke 2



Geschick 2



Seele 4



Verstand 2






TYPISCHE ZITATE:


„Die Orks sollten meine Zauberkünste fürchten.“


„Selbstverständlich habe ich studiert.“

„Nur wer sich selbst beherrscht, kann die wahre Macht der Magie entfesseln.“

Gierbrand von Gareth, der Kampfmagier

 **14** **Lebenspunkte**
 **12** **Astralpunkte**
 **4** **Schicksalspunkte**

 **3**
Initiative
Verteidigung
Nahkampf **3**
Fernkampf **2**
Lederrüstung

Trick: *Kampfmagie:* Erhalte bei einer Probe auf Zauberei automatisch +2 Erfolge oder deine VW steigen für 1 KR um 2.  eingesetzt?

Tick: *Neugierig:* Der Held will alles wissen und steckt seine Nase gelegentlich auch in Dinge, die für ihn böse enden könnten.

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
Gelehrter	+1 Reroll bei Allgemeinwissen und Zauberei

Ausrüstung

Zunder, Verbandszeug

WER BIST DU?

#1: Wie bist du aufgewachsen?

- Bevor ich an die Magierakademie ging, lebte ich in Gareth, der großen Hauptstadt des Reiches: Erhalte je +1 auf Allgemeinwissen, Empathie und Willenskraft*
- Vor meinem Studium der arkanen Künste an der Magierakademie lebte ich mit meiner Familie auf dem Land: Erhalte je +1 auf Naturkunde, Überleben und Zähigkeit*

#2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Ich brauche klare Strukturen, die Armee ist genau der richtige Ort für mich: Erhalte je +1 auf Athletik, Körperbeherrschung und Kriegskunst*
- Von Zeit zu Zeit vermisse ich meine Bücher hier im Grenzland doch sehr: Erhalte je +1 auf Empathie, Musizieren und Zauberei*

#3: Wie bist du bewaffnet?

- Mit einem Stab – wie es sich für den Abgänger einer Magierakademie gehört.*
- An unserer Akademie erhält jeder Abgänger eine Sondererlaubnis, auch als Magier ein Schwert zu führen. Ich mache davon Gebrauch!*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

#4: Was ist deine Begabung?

- Ich beherrsche den Heilzauber Balsam Salabunde, der meinen Kameraden schon oft zugute gekommen ist.*
- Meine fürchterlichste Waffe ist mein Flammenstrahl, der Ignifaxius.*

Klebe die Magische Gabe auf deinen Bogen.

GROSSE BELOHNUNGEN

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

- Eine Wolfspfote: Erhalte die Magische Gabe Karnifilo.*
- Eine Feenkappe: Erhalte die Magische Gabe Memorans.*
- Einen verzauberten Mistelzweig: 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?

- Ist Gefahr im Verzug, umgebe ich mich mit dem Rüstungszauber Armatrutz.*
- Dank meiner Erfahrung fühle ich mich inzwischen bereit, die Prüfung zum Erzmagier abzulegen.*
- Über diese Frage muss ich erst einmal nachdenken. Erhalte eine nicht gewählte Option aus #4 oder #5.*

HINTERGRUND

Du hast in Gareth, der Hauptstadt des Mittelreichs, eine der angesehensten Magierakademien Aventuriens besucht. Dort hast du gelernt, deine Kräfte im Kampf zu nutzen, und sie in den Dienst des Reiches gestellt. Die Welt der Bücher und Examen hast du zugunsten des ehrlichen, oftmals dreckigen Dienstes auf der Finsterwacht hinter dir gelassen, aber in dir schlägt noch das Herz eines Gelehrten. Dein Verständnis von übernatürlichen Vorgängen wird deinen Gefährten ebenso nützlich sein wie deine Heilzauber oder Feuerstrahlen.

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.

- Sorgfalt und Eile müssen sich nicht gegenseitig ausschließen, aber das setzt geübte Bewegungsabläufe der Finger voraus:**
Erhöhe *Fingerfertigkeit* und *Heilkunde* um 1.
- Am sichersten ist man immer noch, wenn man aus der Ferne angreift, und zwar am besten nachdem man zu einer erhöhten Position emporgeklettert ist:**
Erhöhe *Krafttakt* und *Körperbeherrschung* um 1.
- Dank täglicher Dehnübungen bist du stets bereit loszusprinten oder loszuschlagen – was auch immer die Situation verlangt:**
Erhöhe *Athletik* und *Nahkampf* um 1.
- Ein wacher Geist, der stets den Überblick behält, kennt auch das richtige Mittel für jede Situation:**
Erhöhe *Wahrnehmung* und *Zauberei* um 1.
- Ein solides Verständnis von der Welt und allem, was in ihr vorgeht, ist die Grundlage für jede gute und richtige Entscheidung:**
Erhöhe *Allgemeinwissen* und *Naturkunde* um 1.
- Wer auf einem Schlachtfeld erfolgreich Befehle erteilen möchte, braucht nicht nur strategischen Sachverstand, sondern muss sich auch durchsetzen können:**
Erhöhe *Kriegskunst* und *Willenskraft* um 1.
- Sind alle Ressourcen verbraucht, geht es manchmal einfach nur noch darum, Ärger aus dem Weg zu gehen:**
Erhöhe *Heimlichkeit* und *Überleben* 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.