

ULRIK, DER WACHTRITTER

Das Schwarze Auge

DEINE STÄRKEN

Du bist auf alle Probleme der Finsterwacht bestens vorbereitet. Orkanriffe, Gewitterstürme, Hunger, Kälte, Langeweile – dich schreckt so schnell nichts.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du ein vielseitig begabter Held voller Tatendrang und Idealismus sein willst. Du bist tapfer, findest für jedes Problem eine Lösung, und weigerst dich, einfach aufzugeben. In kleineren Gruppen bist du ein geborener Anführer, dessen Willenskraft seine Gefährten inspiriert.



Stärke 3



Geschick 3



Seele 2



Verstand 2



TYPISCHE ZITATE:

„Mir nach, hier geht's lang.“

„Ich finde einen Weg, und wenn es das Letzte ist, was ich tue.“

„Für Rondra, für die Finsterwacht!“

Ulrik von Sturmfels, der Wachritter

Lebenspunkte
Astralpunkte
Schicksalspunkte

Initiative
Verteidigung
Nahkampf 4
Fernkampf 3
Lederrüstung

Trick: *Gefahrenkinstinkt:* Erhalte bei einer Probe auf Wahrnehmung automatisch +2 Erfolge oder deine VW steigen für 1 KR um 2.



eingesetzt?

Tick: *Ehrenhaft:* Der Held nimmt Rücksicht auf Schwächere, vermeidet Lügen, und stellt Pflichterfüllung an erste Stelle.

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
Beweglichkeit	+1 Reroll bei Athletik und Körperbeherrschung

Ausrüstung

Zunder, Seil

WER BIST DU?

#1: Wie bist du aufgewachsen?

- In Adelskreisen, wo ich mich den ritterlichen Tugenden widmen konnte: Erhalte je +1 auf Nahkampf, Musizieren und Überzeugen*
- Als landlose Ritter mischten sich schon meine Eltern unter das gemeine Volk: Erhalte je +1 auf Empathie, Wahrnehmung und Zähigkeit*

#2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Ich bin für das Leben auf der Finsterwacht geboren, Soldat durch und durch: Erhalte je +1 auf Fernkampf, Kriegskunst und Naturkunde*
- Die Schwachen zu beschützen ist unsere Pflicht, aber ein wenig Müßiggang hat noch niemandem geschadet: Erhalte je +1 auf Allgemeinwissen, Empathie und Fingerfertigkeit*

#3: Wie bist du bewaffnet?

- Mein Bastardschwert führe ich meist zweihändig.*
- Ich trage einen Kurzbogen, und Orks verfehle ich nur selten.*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

#4: Was ist deine Begabung?

- Mit meinen blitzschnellen Kampfreflexen kann es niemand aufnehmen!*
- Ich bin ein wahres Glückskind und mir gelingt fast alles, was ich mir in den Kopf setze.*

Klebe die Sonderfertigkeit auf deinen Bogen.

GROSSE BELOHNUNGEN

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

- Eine magische Kletterranke: Erhalte die Sonderfertigkeit Ausdauer.*
- Eine Phiole mit Brandöl: Erhalte die Sonderfertigkeit Naturbursche.*
- Ein verzaubertes Eichenblatt: 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.*
- Es klingt merkwürdig, aber meine Singstimme hilft mir enorm dabei, auf der Wacht nicht den Verstand zu verlieren.*
- Über diese Frage muss ich erst einmal nachdenken. Erhalte eine nicht gewählte Option aus #4 oder #5.*

HINTERGRUND

Du bist zwar von adliger Herkunft, führst jedoch kein luxuriöses Leben bei Hofe. Deine Willenskraft und dein Schwertarm werden auf der Finsterwacht gebraucht! Hier hältst du die Ideale der ehrenhaften Göttin Rondra, der Göttin des Kampfes und des Mutes, hoch und beweist, dass die Götter sich etwas dabei gedacht haben, dich mit so vielen Talenten zu beschenken. Es erfüllt dich mit großem Stolz, ihr Schild in der Nacht zu sein.

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.
- In der Finsterwacht kann nur bestehen, wer hart im Nehmen ist – und wem man das auch ansehen kann:**
Erhöhe *Einschüchtern* und *Zähigkeit* 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.
- Wenn es drauf ankommt, sind eiserne Disziplin und ein verlässlicher Körper unbezahlbar:**
Erhöhe *Athletik* und *Willenskraft* um 1.
- Um während einer Schlacht schnell reagieren zu können, ist nicht nur Leichtfüßigkeit gefragt, sondern auch ein gewisses taktisches Gespür für die Situation:**
Erhöhe *Körperbeherrschung* und *Kriegskunst* um 1.
- Es ist das Lied in deinem Herzen, das dich selbst in deiner dunkelsten Stunde vor dem Aufgeben bewahren wird:**
Erhöhe *Musizieren* 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.