

WULFBERT, DER KRIEGER

Das Schwarze Auge

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 4



Geschick 2



Seele 2



Verstand 2



TYPISCHE ZITATE:

„Geht! Ich halte sie auf!“

„Jede Waffe ist nur so gut wie der Krieger, der sie führt.“

„Abwarten... abwarten... jetzt! Angriff!“

Wulfbert Harnischmacher, der Krieger

18
Lebenspunkte

—
Astralpunkte

2
Schicksalspunkte

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

eingesetzt?

Tick: Übermut: Der Held bildet sich auf seine Fähigkeiten ziemlich viel ein, was ihn und seine Gefährten manchmal in Gefahr bringt.

2

Initiative

Verteidigung

Nahkampf 3

Fernkampf 3

Plattenrüstung



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
Hart im Nehmen	+1 Reroll bei Willenskraft und Zähigkeit



Ausrüstung

Zunder, Seil



WER BIST DU?

#1: Wie bist du aufgewachsen?

- Ich stamme aus einfachen Verhältnissen und bin mit einem Stipendium an die Kriegerakademie gekommen: Erhalte je +1 auf Athletik, Nahkampf und Überzeugen*
- In meiner Familie achten wir die Traditionen, in jeder Generation wird das zweitgeborene Kind auf die Kriegerakademie geschickt: Erhalte je +1 auf Allgemeinwissen, Heimlichkeit und Wahrnehmung*

#2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Wer Ärger haben will, ist bei mir genau richtig: Erhalte je +1 auf Einschüchtern, Kraftakt und Willenskraft*
- Auch, wenn man es mir nicht ansieht, so bin ich im Herzen ein Dichter und Denker: Erhalte je +1 auf Empathie, Kriegskunst und Musizieren*

#3: Wie bist du bewaffnet?

- Wie es nach meiner Ausbildung an der Kriegerakademie mein verbriefetes Recht ist, führe ich einen Zweihänder.*
- Ich bevorzuge Schwert und Schild, denn so hieß auch die Kriegerschule, die ich besucht habe.*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

#4: Was ist deine Begabung?

- Meine eindrucksvolle Physische Präsenz hilft mir dabei, Ärger bereits im Keim zu ersticken.*
- Dank meiner sorgfältigen Ausbildung bin ich ein erfahrener und schlachtenerprobter Strategie.*

Klebe die Sonderfertigkeit auf deinen Bogen.

GROSSE BELOHNUNGEN

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

- Eine Phiole mit Brandöl: Erhalte die Sonderfertigkeit Naturbursche.*
- Ein elfischer Waffengurt: Erhalte die Sonderfertigkeit Waffenmeister.*
- Ein verzauberter Schlehendorn: 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.*
- Sie nennen mich den Schwertkönig, und das nicht von ungefähr.*
- Über diese Frage muss ich erst einmal nachdenken. Erhalte eine nicht gewählte Option aus #4 oder #5.*

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 Finsternacht 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?

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 *Überleben* 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 *Allgemeinwissen* und *Musizieren* um 1.
- Ein gestählter Körper ist auf dem Schlachtfeld ebenso wichtig wie ein Verständnis für die Regeln des Krieges.**
Erhöhe *Krafttakt* 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.
- 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.