

Das Schwarze Auge



TYPISCHE ZITATE

- ▶ „Die Orks sollten meine Zauberkünste fürchten.“
- ▶ „Selbstverständlich habe ich studiert.“
- ▶ „Nur wer sich selbst beherrscht, kann die wahre Macht der Magie entfesseln.“

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.

Deine Eigenart: Gerbrand will alles wissen und steckt seine Nase gelegentlich auch in Dinge, die für ihn böse enden könnten.

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 *Akrobatik* und *Krafttakt* 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 *Naturkunde* und *Wissen* 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 *Wildnisleben* um 1.
- ▶ **Das Leben ist hart und grausam, aber es ist auch der beste Lehrmeister:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

GERBRAND, DER KAMPFMAGIER

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:
gut



Geschick:
dürftig



Seele:
unerreicht



Verstand:
gut

Gerbrand von Gareth, der Kampfmagier



14

Lebenspunkte



4

Glückspunkte



12

Magiepunkte



Initiative 4

Nahkampf-Verteidigung 2



Fernkampf-Verteidigung 2



Stärke

Athletik

Einschüchtern

Kraftakt

Nahkampf ()

Zähigkeit



Geschick

Akrobatik

Fernkampf ()

Fingerfertigkeit

Heimlichkeit

Wildnisleben



Seele

Empathie

Musizieren

Überzeugen

Willenskraft

Zauberei



Verstand

Heilkunde

Kriegskunst

Naturkunde

Wahrnehmung

Wissen

Waffe	Typ	Schaden	Eigenschaften

Vorteil	Auswirkung
Gelehrter	+1 Reroll bei Proben auf Wissen oder Zauberei

Spezialisierung	Auswirkung
Kampfmagie	automatisch +2 bei Proben auf Zauberei oder beide VW +2 für 1 KR

Einmal pro Akt einsetzbar!

Prolog Akt 1 Akt 2 Akt 3

