

Das Schwarze Auge



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.“

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.

Deine Eigenart: Angrist glaubt immer an ein gutes Ende, egal wie aussichtslos die Lage auch sein mag.

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

ANGRIST, DER VETERAN

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 seiner Erfahrung und unbändigem Optimismus den Tag rettet. Du wirst bis zum letzten Tag im Namen der Kriegsgöttin Rondra wachsam bleiben!



Stärke:
großartig



Geschick:
gut



Seele:
dürftig



Verstand:
großartig



AUSRÜSTUNG



▶ Zunder

▶ Seil

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Anzahl der Probenerfolge

: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Angrist von Grünstein-Hohenfels, der Veteran



16

Lebenspunkte



2

Glückspunkte



Initiative 4

Nahkampf-Verteidigung 3



Fernkampf-Verteidigung 3



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
Jagdmeister	+1 Reroll bei Proben auf Naturkunde oder Wahrnehmung

Spezialisierung	Auswirkung
Waldritter	automatisch +2 bei Proben auf Wildnisleben oder beide VW +2 für 1 KR

Einmal pro Akt einsetzbar!

Prolog Akt 1 Akt 2 Akt 3

