

Das Schwarze Auge



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!“

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.

Deine Eigenart: Ulrik nimmt Rücksicht auf Schwächere, vermeidet Lügen, und stellt Pflichterfüllung an erste Stelle.

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

ULRIK, DER WACHTRITTER

DEINE STÄRKEN

Du bist auf alle Probleme der Finsternisnacht 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:
großartig



Geschick:
großartig



Seele:
dürftig



Verstand:
gut



AUSRÜSTUNG



▶ Zunder

▶ Seil

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Anzahl der Probenerfolge

: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Ulrik von Sturmfels, der Wachtritter



16

Lebenspunkte



2

Glückspunkte



Initiative

3

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
Beweglichkeit	+1 Reroll bei Proben auf Akrobatik oder Athletik

Spezialisierung	Auswirkung
Gefahren- instinkt	automatisch +2 bei Proben auf Wahrnehmung oder beide VW +2 für 1 KR

Einmal pro Akt einsetzbar!

Prolog Akt 1 Akt 2 Akt 3

NOTIZEN



PROBENABLAUF

- ▶ Wirf so viele Würfel, wie du  bei der Fertigkeit hast
- ▶ **Derolls:** Würfele die X besten Würfel neu
- ▶ **Rerolls:** Würfel bis zu X Würfel nach Wahl neu (je höchstens einmal)
- ▶ **Glückspunkte:** Gib beliebig oft 1 GP aus, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln
- ▶ **Spezialisierung:** einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche Erfolge zu generieren

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

- ▶ Bewegung
- ▶ Nahkampfangriff ()
- ▶ Sturmangriff (Bewegung & )
- ▶ Fernkampfangriff ()