



### 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 Finsterwacht bestens vorbereitet. Orkangriffe, 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.



## **AUSRÜSTUNG**



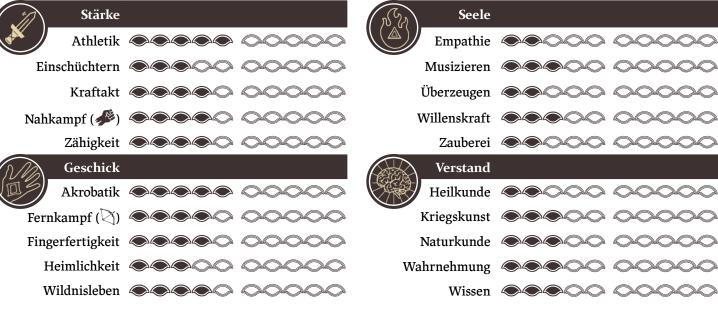
- Zunder
- ▶ Seil

### ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

- **&:** Anzahl der Probenerfolge
- **#**: Nahkampf
- : Fernkampf
- : Lebenspunkte
- **:** Glückspunkte
- **9:** Magiepunkte
- : Initiative
- **KR:** Kampfrunde
- VW: Verteidigungswert

# Ulrik von Sturmfels, der Wachtritter





Vorteil

Beweglichkeit

Auswirkung

+1 Revoll bei Proben

auf Akrobatik oder Athletik

Тур	Schaden	Eigenschaften
	Тур	Typ Schaden

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 (△)