

# DER KÄMPFER

Name

Stufe  EP

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1)

Stärke **STÄ**

Geschicklichkeit **GES**

Konstitution **KON**

Intelligenz **INT**

Weisheit **WEI**

Charisma **CHA**

Rüstung  Schaden **W10**

Lebenspunkte  Maximum (10 + Konstitution)  Aktuell

## Aussehen

**Körper:** Muskelbepackt, Geschmeidig, Verwüstet,

**Augen:** Harte, Tot, Eifrig,

**Haare:** Wild, Geschoren, Verbeulter Helm,

**Kleidung:** Schwielig, Gebräunt, Vernalbt,

## Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

\_\_\_\_\_ verdankt mir sein Leben, ob er es zugibt oder nicht.

Ich habe geschworen \_\_\_\_\_ zu beschützen.

Ich zweifle daran, dass \_\_\_\_\_ fähig ist in einem Dungeon zu überleben.

\_\_\_\_\_ ist verweichlicht, aber ich werde ihn so hart wie mich selbst machen.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Rasse

**Zwerg**  
Wenn du mit jemandem zusammen trinkst, darfst du mit bei Verhandeln deine KON statt deinem CHA verwenden.

**Elf**  
Wähle eine Waffe – du kannst diese Waffe immer verwenden als hätte dies das Schlagwort Präzise.

**Halbling**  
Wenn du Gefahren trotzst und deine geringe Größe zu deinem Vorteil einsetzt, nimm +1.

**Mensch**  
Einmal im Kampf kannst du einen einzelnen Schadenswurf (deinen oder den eines anderen) neu würfeln.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Gesinnung

**Gut**  
Verteidige die, die schwächer sind als du.

**Neutral**  
Besiege einen würdigen Gegner.

**Böse**  
Töte einen wehrlosen oder sich ergebenden Gegner.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Startspielzüge

**Charakteristische Waffe**  
Dies ist deine Waffe. Es gibt viele ähnliche, aber dieses ist deine. Deine Waffe ist dein bester Freund. Sie ist dein Leben. Du musst sie meistern wie du dein Leben meistern musst. Deine Waffe ist ohne dich nutzlos. Ohne deine Waffe bist du nutzlos. Du musst deine Waffe richtig anwenden.

Wähle eine Waffe als Basis, alle haben 2 Gewicht:  
Schwert • Axt • Hammer • Speer • Flegel • Fäuste

Wähle eine Reichweite die deiner Waffe am besten entspricht:  
Kurz • Normal • Lang

- Wähle zwei Verbesserungen:
- Haken und Dornen. +1 Schaden, aber +1 Gewicht.
  - Scharf. +2 Stechend.
  - Perfekt ausbalanciert. Erhält Präzise.
  - Gezahnte Schneide. +1 Schaden.
  - Glüht in der Präsenz einer Art von Kreatur deiner Wahl.
  - Riesig. Ergänze die Schlagworte Zerschmetternd und Schlagkräftig.
  - Wohlfertigt. -1 Gewicht.

Wähle ein Aussehen:  
Altertümlich • Makellos • Kunstvoll • Blutbefleckt • Unheimlich

**Gitter verbiegen, Tore anheben**  
Wenn du schiere Kraft einsetzt um ein unbelebtes Hindernis zu zerstören, wirf +STÄ.

- Bei einer 10+ wähle 3.
- Bei einer 7-9 wähle 2.

Auswahl:

- Es dauert nicht sehr lang.
- Nichts von Wert wird beschädigt.
- Es erzeugt nicht außerordentlich viel Lärm.
- Du kannst es ohne größeren Aufwand wieder reparieren.

**Gepanzert**  
Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst.



