

# hēlmwārt, dēr Minotāūrūs

Helmwart ist ein Quereinsteiger in die Abenteurer-Laufbahn. Er war einmal ein Mensch, bevor er durch einen mächtigen Zauber in einen Minotaurus verwandelt wurde. Dies änderte zunächst jedoch nichts an seiner angeborenen Ängstlichkeit. Erst die Begegnung mit anderen Helden zeigte ihm, dass es für einen großen, starken Kerl mit zwei mächtigen Hörnern auf dem Kopf eigentlich keinen Grund gibt, vor irgendetwas Angst zu haben.

Seit dieser schicksalhaften Begegnung zieht Helmwart als Abenteurer durch die Lande. Es gibt immer noch viele Momente, in denen er es mit der Angst zu tun bekommt, aber er hat sich schon deutlich besser im Griff als früher, vor allem wenn es darum geht, die schwächeren Mitglieder seiner Gruppe zu beschützen. Und weil Helmwart ziemlich stark ist, sind damit quasi alle anderen Helden gemeint.

Helmwart trägt eine große Streitaxt mit sich herum, die aber in erster Linie dazu dienen soll, seine Gegner einzuschüchtern, denn ein besonders guter Kämpfer ist er nicht.

**Nahkampfwaffe:** Streitaxt

**Fernkampfwaffe:** Wurfkugeln

Nahkampf .....	9
Fernkampf .....	8
Widerstand .....	14
Reflexe .....	10
Charisma .....	10
Heimlichkeit .....	9
Klettern .....	10
Körperkraft .....	14
Laufen .....	12
Wahrnehmung .....	10
Willenskraft .....	8
Wissen .....	10
Ausdauerpunkte .....	6
Schicksalspunkte .....	5

**Besondere Eigenschaften:** Leicht zu heilen, Beschützer

**Leicht zu heilen:** Immer wenn der Held durch magische Heilung einen oder mehrere Ausdauerpunkte zurückerhält, so bekommt er einen weiteren Ausdauerpunkt zurück. Die Ausdauer kann dadurch nicht über den Anfangswert steigen.

**Beschützer:** Der Held darf in jeder Runde entscheiden, die gegen den Startspieler gerichteten Angriffe statt dessen auf sich zu lenken. Zusätzlich ist er natürlich noch von den normal gegen ihn gerichteten Angriffen betroffen. Diese Entscheidung muss gefällt werden, bevor die Verteidigungswürfe durchgeführt werden.



# hÉlmwárt, dEr Minotáürüs

Helmwart ist ein Quereinsteiger in die Abenteuer-Laufbahn. Er war einmal ein Mensch, bevor er durch einen mächtigen Zauber in einen Minotaurus verwandelt wurde. Dies änderte zunächst jedoch nichts an seiner angeborenen Ängstlichkeit. Erst die Begegnung mit anderen Helden zeigte ihm, dass es für einen großen, starken Kerl mit zwei mächtigen Hörnern auf dem Kopf eigentlich keinen Grund gibt, vor irgendetwas Angst zu haben.

Seit dieser schicksalhaften Begegnung zieht Helmwart als Abenteurer durch die Lande. Es gibt immer noch viele Momente, in denen er es mit der Angst zu tun bekommt, aber er hat sich schon deutlich besser im Griff als früher, vor allem wenn es darum geht, die schwächeren Mitglieder seiner Gruppe zu beschützen. Und weil Helmwart ziemlich stark ist, sind damit quasi alle anderen Helden gemeint.

Helmwart trägt eine große Streitaxt mit sich herum, die aber in erster Linie dazu dienen soll, seine Gegner einzuschüchtern, denn ein besonders guter Kämpfer ist er nicht.

**Nahkampfwaffe:** Streitaxt

**Fernkampfwaffe:** Wurfkugeln

Nahkampf .....	9
Fernkampf .....	8
Widerstand .....	15
Reflexe .....	11
Charisma .....	10
Heimlichkeit .....	9
Klettern .....	10
Körperkraft .....	15
Laufen .....	13
Wahrnehmung .....	10
Willenskraft .....	8
Wissen .....	10
Ausdauerpunkte .....	6
Schicksalspunkte .....	6

**Besondere Eigenschaften:** Leicht zu heilen, Beschützer

**Leicht zu heilen:** Immer wenn der Held durch magische Heilung einen oder mehrere Ausdauerpunkte zurückerhält, so bekommt er einen weiteren Ausdauerpunkt zurück. Die Ausdauer kann dadurch nicht über den Anfangswert steigen.

**Beschützer:** Der Held darf in jeder Runde entscheiden, die gegen den Startspieler gerichteten Angriffe statt dessen auf sich zu lenken. Zusätzlich ist er natürlich noch von den normal gegen ihn gerichteten Angriffen betroffen. Diese Entscheidung muss gefällt werden, bevor die Verteidigungswürfe durchgeführt werden.

**Heiltrank:** Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

