

„KEILER“ – GORDREK, DER BERSERKER WIDER WILLEN



Gordreks Mutter, eine menschliche Bäuerin, starb im Kindbett und so wurde er von seinem Vater, einem rauen Orkkrieger, großgezogen, dessen Blutlinie er auch seinen Hang zum Berserkerausbruch verdankt. Im Gegensatz zu seinem Erzeuger war er nie besonders stolz auf diese Eigenschaft. Er lernte jedoch früh zu akzeptieren, dass es besser war, derjenige zu sein, der austeiht statt einsteckt, wenn andere einen Streit vom Zaun brechen. Sein Vater lehrte ihn alles, was er wusste – und das war neben der Kampfkunst nicht besonders viel. Seine Jugend verbrachte er zunächst in der Art von Gesellschaft, die gesittetere Bürger wohl als „schlechten Umgang“ bezeichnen würden. Obgleich ihm das Glück nie hold zu sein schien, konnte

er sich dem Reiz des Glücksspiels nicht entziehen. So zogen einige Jahre des Spielens, Zechens und Raufens ins Land und von seinen Kumpanen wurde er nur noch „Keiler“ gerufen. Doch mit der Lichtung des Aschenebels fiel ihm schließlich die Decke auf den Kopf und er verdingte sich als Begleitschutz für einen fahrenden Händler, um etwas von der Welt zu sehen. Sein Dienstherr verdiente sein Gold mit allerlei Büchern, Kräutern und Talismanen. Und so kam er zumindest in den Genuss einer gewissen, wenn auch einschlägigen Bildung und darüber hinaus zu seiner Begeisterung für Glücksbringer. Seine Arbeit zwang ihn auch dazu, weiter an seiner Beherrschung zu arbeiten. Immer wieder standen ihm das reizbare Gemüt und seine allzu leicht entflammbare Kampfeswut im Weg, wenn es eigentlich seine Aufgabe war, eine Situation zu deeskalieren. Noch immer hadert er mit seinem Blutserbe und übt sich in stetiger Selbstkontrolle.

Rasse/Volk: Halbork

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W6, Glücksspiel W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W10, Okkultismus W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 6 (7 - 1 Waffe) | **Robustheit:** 11 (8 + 3 Rüstung)

Handicaps: Außenseiter (leicht), Dünnhäutig (leicht), Pech, Tick (sammelt Glücksbringer und deutet alles als gutes oder schlechtes Omen)

Talente: Berserker, Lieblingswaffe, Keine Gnade, Raufbold, Wärmesicht

Ausrüstung: Kettenhemd (+3 Panzerung), Zweihandaxt (Stä+W10), 2 Wurfäxte (Stä+W6, FRW 3/6/12, FR 1)

Notizen: _____

Wunden: ○ -1 ○ -2 ○ -3 ○ Außer Gefecht

Erschöpfung: ○ -1 ○ -2 ○ Außer Gefecht