

ELWIN, DER HEILER

Das Schwarze Auge

DEINE STÄRKEN

Du kannst das Leben deiner Gefährten beschützen, egal ob mit der Waffe oder mit deinen heilenden Händen. Das Leben an sich ist für dich von großem Wert.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du deine Gefährten im Kampf gerne beschützen möchtest, anstatt selbst an vorderster Front auszuteilen. Du sparst dir deine Kräfte lieber für die Atempausen nach der Schlacht, wenn ohne deine Talente alle vor Schmerzen stöhnen würden.



Stärke 2



Geschick 3



Seele 2



Verstand 3



TYPISCHE ZITATE:

„Halt still und beiß hier drauf.“

„Kraft liegt nicht nur im Arm, der zuschlägt, sondern auch in der Hand, die beschützt.“

„Hierher! Wir stehen zusammen!“

Elwin Gierdenwald, der Heiler

Lebenspunkte
Astralpunkte
Schicksalspunkte

Initiative
Verteidigung
Nahkampf 4
Fernkampf 3
Lederrüstung

Trick: *Medicus:* Erhalte bei einer Probe auf Empathie oder Heilkunde automatisch +2 Erfolge. eingesetzt?

Tick: *Opferbereit:* Der Held ist sehr mitfühlend und stellt deshalb das Wohl seiner Gefährten oft über sein eigenes.

Stärke

- Athletik
- Einschüchtern
- Kraftakt
- Nahkampf
- Zähigkeit

Seele

- Empathie
- Musizieren
- Überzeugen
- Willenskraft
- Zauberei

Geschick

- Fernkampf
- Fingerfertigkeit
- Heimlichkeit
- Körperbeherrschung
- Überleben

Verstand

- Allgemeinwissen
- Heilkunde
- Kriegskunst
- Naturkunde
- Wahrnehmung

Waffe	Wirkung	Schaden

Sonderfertigkeit	Auswirkung
Wundarzt	+1 Reroll bei Allgemeinwissen und Heilkunde

Ausrüstung

Zunder, Verbandszeug

WER BIST DU?

#1: Wie bist du aufgewachsen?

- Ich stamme aus einer reichen Händlerfamilie: Erhalte je +1 auf Allgemeinwissen, Überzeugen und Willenskraft*
- Meine Eltern waren einfache Tagelöhner: Erhalte je +1 auf Fingerfertigkeit, Kraftakt und Zähigkeit*

#2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Du bist ein geselliger Mensch und immer dort, wo du gebraucht wirst: Erhalte je +1 auf Heilkunde, Musizieren und Wahrnehmung*
- Du bleibst gerne für dich, weshalb du dich auch in die Finsterwacht hast versetzen lassen: Erhalte je +1 auf Heimlichkeit, Naturkunde und Überleben*

#3: Wie bist du bewaffnet?

- Ich habe ein verlässliches Schwert, wie die meisten auf der Finsterwacht.*
- Ich bleibe lieber im Hintergrund und verlasse mich auf meinen Kurzbogen.*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

#4: Was ist deine Begabung?

- Meine Fähigkeiten als Medicus reichen bereits an die Wirkung des Heilzaubers Balsam Salabunde heran.*
- Meine Entschlossenheit, andere zu schützen, kann Gegner aus dem Konzept bringen – fast wie der Zauber Blitz dich find.*

Klebe die Magische Gabe auf deinen Bogen.

GROSSE BELOHNUNGEN

#5: Welches Geschenk der Fee hast du dir ausgesucht?

- Ein Glas eingelegte Einbeeren: Erhalte die Sonderfertigkeit Apothekarius.*
- Ein Armreif des klaren Geistes: Erhalte die Sonderfertigkeit Sechster Sinn.*
- Ein verzauberter Streifen Weidenrinde: Erhalte die nicht gewählte Option aus #4.*
- Oder vielleicht etwas anderes? Beschreibe selbst: Benenne deine Sonderfertigkeit. Sie gewährt +1 Reroll auf zwei verschiedene Fertigkeiten deiner Wahl.*

Vergiss nicht, das Geschenk bei deiner Ausrüstung zu notieren!

#6: Wie fühlst du dich?

- Meine Muskeln sind so stark, ich könnte Bäume ausreißen! Deine **Stärke** steigt um 1 und deine Lebenspunkte um 2.*
- Mein Körper bewegt sich so flink wie ein Fuchs! Dein **Geschick** und all deine Verteidigungswerte steigen um 1.*
- Innere Ruhe und Freude erfüllen meinen Geist! Deine **Seele** und deine Schicksalspunkte steigen um 1.*
- Mein Kopf ist klar und mein Blick ist scharf wie nie zuvor! Dein **Verstand** steigt um 1 und deine Initiative um 2.*

#7: Welche deiner Fähigkeiten hat dir besonders geholfen, auf der Finsterwacht zu bestehen?

- Ich beherrsche eine flinke und nahezu unüberwindbare Parade.*
- Auch wenn man es mir nicht zutraut, hilft mir meine Beweglichkeit, Ärger aus dem Weg zu gehen.*
- Über diese Frage muss ich erst einmal nachdenken. Erhalte eine nicht gewählte Option aus #4 oder #5.*

HINTERGRUND

In einer Welt, die oft blutig und unerbittlich ist, hast du beschlossen, selbst das Licht zu sein, das du in der Dunkelheit sehen willst. Schon von Kindesbeinen an hattest du ein Talent zur Heilung, und dieses erweiterst du nun bei der Finsterwacht um kämpferische Fähigkeiten. Diese helfen dir dabei, deine Gefährten bei guter Gesundheit zu halten. Du versuchst oft, Kämpfe zu vermeiden, doch wenn es sein muss, bist du der Fels in der Brandung.

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.

- Am besten ist es immer noch, dem Hieb einer Klinge ganz einfach zu entgehen – sei es durch eine geschickte Parade oder einen flinken Sprung zur Seite:**
Erhöhe *Körperbeherrschung* und *Nahkampf* um 1.
- Der Kampf aus der Ferne ist ein guter Weg, Ärger zu vermeiden, und wenn die Orks eigene Schützen ins Feld führen, lauf einfach schnell weg:**
Erhöhe *Athletik* und *Fernkampf* um 1.
- Ein guter Feldscher kennt sich nicht nur mit Wunden aus, sondern auch mit Krankheiten, Vergiftungen und allerlei anderen Gefahren für Leib und Leben:**
Erhöhe *Allgemeinwissen* und *Heilkunde* um 1.
- Ein wacher Geist, der stets den Überblick behält, kennt auch das richtige Mittel für jede Situation:**
Erhöhe *Wahrnehmung* und *Zauberei* um 1.
- Sorgfalt und Eile müssen sich nicht gegenseitig ausschließen, aber das setzt geübte Bewegungsabläufe der Finger voraus:**
Erhöhe *Fingerfertigkeit* und *Heilkunde* um 1.
- Sind alle Ressourcen verbraucht, geht es manchmal einfach nur noch darum, Ärger aus dem Weg zu gehen:**
Erhöhe *Heimlichkeit* und *Überleben* um 1.
- Hoffnung ist es, was unseren Überlebenswillen nährt, und eine verzagte Seele mag von einem hoffnungsvollen Lied wieder aufgerichtet werden:**
Erhöhe *Empathie* und *Musizieren* um 1.
- Selbst im Angesicht des Todes schafft ein echter Soldat es, seine letzten Kräfte zu mobilisieren und durchzuhalten.**
Regeneriere sofort bis zu 5 Lebenspunkte.
- Das Leben ist hart und grausam, aber es ist auch der beste Lehrmeister:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1, bis zu einem maximalen Fertigkeitswert von 5.