

FIRL, DER LIEBLING DES SCHICKSALS

Das Schwarze Auge

DEINE STÄRKEN

Du bist ein Söldner, der schon in vielen ausweglosen Situationen steckte - und trotzdem immer überlebt hat. Auf deine Klinge und dein Glück ist eben Verlass.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du ein guter Kämpfer sein willst, der im entscheidenden Moment oft das nötige Quäntchen Glück hat. Du hast gelernt, dich im Leben durchzuschlagen, und immer einen lockeren Spruch parat. Manche behaupten sogar, du hättest übernatürliche Kräfte.



Stärke 2



Geschick 2



Seele 3



Verstand 3






TYPISCHE ZITATE:


„Oh, Glück gehabt!“


„Und da bin ich dem Totengott schon wieder von der Schippe gesprungen.“

„Was, ich? Nein, ich war das nicht.“

Firl Finsterbacher, der Liebling des Schicksals

 **Lebenspunkte** _____
 **Astralpunkte** _____
 **Schicksalspunkte** _____

 **Initiative**
Verteidigung
Nahkampf 3
Fernkampf 3
Plattenrüstung









Trick: Hinterhalt: Erhalte bei einer Probe auf Heimlichkeit oder Nahkampf automatisch +2 Erfolge.  eingesetzt?

Tick: Plappermaul: Der Held redet gerne und viel ... und sich dabei gelegentlich um Kopf und Kragen.

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
Glückskind	+1 Schicksalspunkt (bereits eingerechnet)

Ausrüstung

Zunder, Jagdmesser

WER BIST DU?

#1: Wie bist du aufgewachsen?

- Ich musste mich als Waisenkind alleine durchschlagen, bis ich zur Finsterwacht kam: Erhalte je +1 auf Fernkampf, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit*
- Ich wuchs bei angesehenen Handwerkern aus der Stadt auf und entschied mich erst spät für das Soldatenleben: Erhalte je +1 auf Allgemeinwissen, Kraftakt und Nahkampf*

#2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Ich finde überall schnell Freunde: Erhalte je +1 auf Heilkunde, Musizieren und Wahrnehmung*
- Jeder ist sich selbst der Nächste, bis auf meine Brüder und Schwestern von der Wache: Erhalte je +1 auf Athletik, Überleben und Zähigkeit*

#3: Wie bist du bewaffnet?

- Mit einem Schwert, das man ein- oder auch zweihändig führen kann – ich glaube, man nennt es deshalb auch Bastardschwert.*
- Ich habe einen Kurzbogen, damit schieße ich zwar nicht so weit, aber ich bin schnell und treffsicher.*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

#4: Was ist deine Begabung?

- Mein schneller Schritt ist unter meinen Gefährten berüchtigt. Manche halten ihn fast für den Zauber Axxeleratus!*
- Ist Gefahr im Verzug, bin ich praktisch unantastbar – fast wie mit dem Rüstungszauber Armatruz.*

Klebe die Magische Gabe auf deinen Bogen.

GROSSE BELOHNUNGEN

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

- Ein Paar elfische Handschuhe: Erhalte die Sonderfertigkeit Geschickte Finger.*
- Ein Feenumhang: Erhalte die Sonderfertigkeit Wachsamkeit.*
- Eine verzauberte Buchecker: 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?

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

HINTERGRUND

Für einen guten Kämpfer gibt es auf der Finsterwacht immer Platz, und genau das bist du. Du kannst mit verschiedenen Waffen umgehen, aber mehr noch zeichnen dich deine Gerissenheit und deine schnelle Auffassungsgabe aus. Deinen scharfen Sinnen entgeht fast nichts, nicht einmal gegnerische Angriffe. Du findest auch in verzweifelter Situation einen Ausweg.

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.

- Ein besonderes Gespür für das Zwischenmenschliche und das Übernatürliche lässt einen jede noch so grimme Lage heil überstehen:**
Erhöhe *Empathie* und *Zauberei* um 1.
- Dank täglicher Dehnübungen bist du stets bereit loszusprinten oder loszuschlagen – was auch immer die Situation verlangt:**
Erhöhe *Athletik* und *Nahkampf* um 1.
- Am sichersten ist man immer noch, wenn man aus der Ferne angreift, und zwar am besten nachdem man zu einer erhöhten Position emporgeklettert ist:**
Erhöhe *Fernkampf* und *Körperbeherrschung* um 1.
- Selbst wenn das Schicksal dich in einem unübersichtlichen Kampf mal im Stich lassen sollte, kannst du dich immer auf deinen Instinkt verlassen:**
Erhöhe *Kriegskunst* und *Überleben* um 1.
- Flinke Finger sind nicht nur auf der Straße wichtig, sondern auch um das Herz seiner Angebeteten dahinschmelzen zu lassen – mit der Laute in der Hand, versteht sich:**
Erhöhe *Fingerfertigkeit* und *Musizieren* um 1.
- 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.
- 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.