

ORM, DER WALDLÄUFER

Das Schwarze Auge

DEINE STÄRKEN

Du kennst die wilde, unbändige Natur des Finsterkamms in- und auswendig. Als Überlebenskünstler macht dir niemand etwas vor.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du flink und agil sein willst. Leichte Waffen sind für das Schleichen durchs Unterholz am besten geeignet, und wenn du etwas kannst, dann das. Fährtenlesen, Nachtlager suchen, essbare Pflanzen finden – du fühlst dich im Wald wie zuhause.



Stärke 3



Geschick 2



Seele 2



Verstand 3



TYPISCHE ZITATE:

„Mein Zuhause? Die Wälder des Finsterkamms.“

„Der Feind sieht mich gar nicht kommen.“

„Wolfsspuren. Zwei Tage alt.“

Kahler Orm, der Waldläufer

16

Lebenspunkte

6

Astralpunkte

2

Schicksalspunkte

Trick: Ruf der Wildnis: Erhalte bei einer Probe auf Naturkunde oder Überleben automatisch +2 Erfolge.

eingesetzt?

Tick: Selbstgespräche: Der Held hat sich in der Einsamkeit des Finsterkamms angewöhnt, mit sich selbst zu reden, auch wenn andere dabei sind.

5

Initiative

Verteidigung

Nahkampf 3

Fernkampf 2

Lederrüstung



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 |
|------------------|--|
| Fährtenleser | +1 Reroll bei Naturkunde und Überleben |
| | |
| | |
| | |



Ausrüstung

Zunder, Jagdmesser



WER BIST DU?

#1: Wie bist du aufgewachsen?

- Ich bin als Findelkind von einer Elfsippe in den Wäldern großgezogen worden: Erhalte je +1 auf Empathie, Musizieren und Überleben*
- Meine Eltern waren Fahrendes Volk. Die Wälder hier gefielen mir, also habe ich meine Familie verlassen und bin hiergeblieben: Erhalte je +1 auf Fingerfertigkeit, Naturkunde und Zähigkeit*

#2: Wähle deine Persönlichkeit!

- Ich bleibe gern für mich oder unter meinen Brüdern und Schwestern der Finsterwacht: Erhalte je +1 auf Athletik, Fernkampf und Kriegskunst*
- Am liebsten bin ich immer dort, wo viel los ist: Erhalte je +1 auf Körperbeherrschung, Nahkampf und Wahrnehmung*

#3: Wie bist du bewaffnet?

- Ich bin ziemlich flink mit dem Säbel.*
- Das Ziel, das die Pfeile meines Kurzbogens verfehlen, habe ich bisher noch nicht anvisiert.*

Klebe die Waffe auf deinen Bogen.

#4: Was ist deine Begabung?

- Wenn ich mit dem Bogen schieße, sehe ich das Ziel ganz nah vor mir – so ähnlich wie mit dem Zauber Falkenaue.*
- Mein schneller Schritt ist unter meinen Gefährten berüchtigt. Manche halten ihn fast für den Zauber Axxeleratus!*

Klebe die Magische Gabe auf deinen Bogen.

GROSSE BELOHNUNGEN

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

- Elfische Pfeile: Erhalte die Sonderfertigkeit Querschuss.*
- Ein Feenumhang: Erhalte die Sonderfertigkeit Wachsamkeit.*
- Eine verzauberte Ulmenwurzel: 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?

- Kaum ein Hieb schafft es je vorbei an meiner geschickten Parade.*
- Bei meinen Freunden und meinen Feinden gleichermaßen sind meine Fähigkeiten als Meisterschütze legendär.*
- Über diese Frage muss ich erst einmal nachdenken. Erhalte eine nicht gewählte Option aus #4 oder #5.*

HINTERGRUND

Du kommst aus einfachen Verhältnissen, aber die Götter haben dich mit Mut und einem wachen Geist gesegnet. Dank deiner Fähigkeiten in der Natur hast du dir einen Platz auf der ehrenvollen Finsternis erkämpft. Hier hast du nicht nur Sold, Essen und Unterkunft, sondern auch echte Freunde gefunden, mit denen du gerne Seite an Seite durch die Täler streifst. Für sie würdest du jederzeit dein Leben geben.

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.

- Das Überleben in der Wildnis ist hart und erfordert wahre Entschlossenheit.**
Erhöhe *Überleben* und *Zähigkeit* um 1.
- Adlige Festbankette sucht man in der Wildnis des Finsterkamms vergeblich, doch wer sich auf die Jagd versteht, muss dennoch keinen Hunger leiden:**
Erhöhe *Fernkampf* und *Naturkunde* um 1.
- Um zu überleben, muss man nicht nur wissen, wie man Verletzungen zufügt; man muss sie auch behandeln können:**
Erhöhe *Heilkunde* und *Nahkampf* um 1.
- Oft ist es eine gute Idee, erst einmal sorgfältig alles zu beobachten, statt sofort und überstürzt zu handeln:**
Erhöhe *Empathie* und *Wahrnehmung* um 1.
- Rennen, springen, klettern, schwimmen – Wendigkeit und Flinkheit sind der beste Garant für eine heile Haut:**
Erhöhe *Athletik* und *Körperbeherrschung* 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.
- Ein offenes Ohr lernt vieles, das ihm im Umgang mit dem helfen mag, was es nicht sofort versteht oder durchschaut:**
Erhöhe *Allgemeinwissen* und *Zauberei* 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.