

Das Schwarze Auge



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!“

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.

Deine Eigenart: Elwin ist sehr mitfühlend und stellt deshalb das Wohl seiner Gefährten oft über sein eigenes.

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 *Akrobatik* 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 *Heilkunde* und *Wissen* 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 *Wildnisleben* 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.
- ▶ **Das Leben ist hart und grausam, aber es ist auch der beste Lehrmeister:**
Erhöhe eine beliebige Fertigkeit um 1.

ELWIN, DER HEILER

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:
dürftig



Geschick:
großartig



Seele:
gut



Verstand:
großartig



AUSRÜSTUNG



- ▶ Zunder
- ▶ Verbandszeug
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Anzahl der Probenerfolge

: Nahkampf

: Fernkampf

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Magiepunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Elwin Gerdenwald, der Heiler



14

Lebenspunkte



2

Glückspunkte



6

Magiepunkte



Initiative

5

Nahkampf-
Verteidigung

3



Fernkampf-
Verteidigung

3



Stärke

Athletik

Einschüchtern

Kraftakt

Nahkampf ()

Zähigkeit



Geschick

Akrobatik

Fernkampf ()

Fingerfertigkeit

Heimlichkeit

Wildnisleben



Seele

Empathie

Musizieren

Überzeugen

Willenskraft

Zauberei



Verstand

Heilkunde

Kriegskunst

Naturkunde

Wahrnehmung

Wissen

Waffe	Typ	Schaden	Eigenschaften

Vorteil	Auswirkung
Wundarzt	+1 Reroll bei Proben auf Heilkunde oder Wissen

Spezialisierung	Auswirkung
Medicus	automatisch +2 bei Proben auf Empathie oder Heilkunde

Einmal pro Akt einsetzbar!

Prolog

Akt 1

Akt 2

Akt 3

NOTIZEN



PROBENABLAUF

- ▶ Wirf so viele Würfel, wie du  bei der Fertigkeit hast
- ▶ **Derolls:** Würfele die X besten Würfel neu
- ▶ **Rerolls:** Würfel bis zu X Würfel nach Wahl neu (je höchstens einmal)
- ▶ **Glückspunkte:** Gib beliebig oft 1 GP aus, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln
- ▶ **Spezialisierung:** einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche Erfolge zu generieren

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

- ▶ Bewegung
- ▶ Nahkampfangriff ()
- ▶ Sturmangriff (Bewegung & )
- ▶ Fernkampfangriff ()