

## Das Schwarze Auge



### TYPISCHE ZITATE

- ▶ „Mein Zuhause? Die Wälder des Finsterkamms.“
- ▶ „Der Feind sieht mich gar nicht kommen.“
- ▶ „Wolfsspuren. Zwei Tage alt.“

# 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 Finsterwacht 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.

**Deine Eigenart:** Orm hat sich in der Einsamkeit des Finsterkamms angewöhnt, mit sich selbst zu reden, auch wenn andere dabei sind.

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

# ORM, DER WALDLÄUFER

## 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:**  
großartig



**Geschick:**  
großartig



**Seele:**  
dürftig



**Verstand:**  
gut





