

## Stuart

**Was würfeln wir?** Man würfelt den Wert der Fähigkeit in W6, jede 4, 5 und 6 zählt dabei als Erfolg. Ziel ist es eine vorgebene Zahl an Erfolgen zu erreichen oder mehr Erfolge zu würfeln als der Andere.

**Wie helfe ich mit Tests?** Würfelst du selbst so kannst du dir mit deinen x-Wissen Fähigkeiten helfen. Sage dem SL wie du dieses Wissen für diesen Test einsetzen willst, gilt es so erhältst du einen weiteren Würfel. Du kannst nur mit einer Wissensfertigkeit helfen. Testet eine andere Maus kannst du entweder mit Wissensfähigkeiten oder mit einem deiner Fertigkeiten helfen wenn du erklären kannst wie du hilfst. Auch dafür gibt es jeweils +1 Würfel.

### Fate-Punkte

Ein Fate-Punkt kann benutzt werden um für jede 6, die in einer Probe gewürfelt wurde einen weiteren Würfel zu nehmen und diesen zu würfeln. Die 6en explodieren.

### Persona-Punkte

Ein Persona-Punkt muss vor dem Würfeln ausgegeben werden um einen zusätzlichen Würfel zu erhalten. Alternativ kann man seine Natur aktivieren um seinen Wert in Natur zum Wurf zu addieren.

### Wie nutze ich Eigenschaften?

Jede deiner Eigenschaften kann 1mal pro Session eingesetzt werden um dir zu helfen. Erkläre wie dir die Eigenschaft in deiner Aufgabe hilft und erhalte dafür 1 weiteren Würfel. Die Eigenschaft ist dann verbraucht. Pro Test kannst du nur eine Eigenschaft einsetzen um dir zu helfen und auch nur wenn du selber würfelst.

### Wie schade ich mir mit Eigenschaften um Checks zu bekommen?

Um weitere Checks im Spieler-Zug zu bekommen musst du deine Eigenschaften gegen dich verwenden. Dies funktioniert auf 3 Wege.

1. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. Du bist zu neugierig um wirklich auf die Umgebung zu achten) und ziehe dir 1 Würfel von deinem Test ab. Dafür erhältst du **einen Check**
2. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. du bist sehr klein und kannst aufgrund deiner kurzen Beine nicht so schnell vor dem Fuchs fliehen) und gebe deinem Gegner in einem Versus-Test 2 extra Würfel. Dafür bekommst du **2 extra Checks** (du verlierst dabei keinen Würfel)
3. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert und breche damit einen Gleichstand in einem Versus-Test. Auch dafür bekommst du **einen Check**



**Stuart**, 15 Jahre, aus **Spurcetruck**

**Rang: Weichpfote**

Sohn von Clarice und Sloan - Brauer aus Spurcetruck

Lehrling von Gregor **Kartograph von Lockhaven**

Josephine ist mein Mentor

Freund von Luwik - Wachmaus aus Lockhaven

Feind von Martha - Stuarts Schwester die die Familie verlies um mit einem Nichtsnutz durchzubrennen

### **Eigenschaften**

Neugierig(1), Scharfe Augen(1), Klein(1)

### **Fertigkeiten**

Heiler (2) Jäger() Kämpfer(2) Lehrer() Pfadfinder() Scout(2) Überleben() Wetter-beobachten(2)

Reden-halten(2) Täuschen() Überreden()

Arbeiter(2)Brauer(2) Kartograph(3) Tierkunde(3) Wissenschaft (2)

### **Wissen**

Sternen-Wissen(2)

### **Zustand ():**

Hungrig/Durstig ( ) . Müde ( ) Wütend ( ) Verletzt ( ) Krank ( ) .

<b>3</b>	<b>Nature (Klettern,Sammeln,Flüchten)</b>	<b>1</b>	<b>Ressourcen</b>
<b>2</b>	<b>Willen</b>	<b>2</b>	<b>Kreise</b>
<b>6</b>	<b>Gesundheit</b>	<b>1</b>	<b>Checks</b>
<b>1</b>	<b>Fate</b>	<b>1</b>	<b>Persona</b>

<b>Überzeugung</b>	<b>Hinter meinem Schild und im Schutz der Patrouille kann mir nichts passieren</b>
<b>Instinkt</b>	<b>Beantworte jede Frage mit einer Gegenfrage</b>
<b>Ziel</b>	<b>Ich will den anderen Mäusen, und vor allem Josephine beweisen, dass ich einen nützlichen Beitrag zur Patrouille leisten kann</b>
<b>Ausrüstung</b>	<b>Schild,Fernglas, Pergament und Feder, leichte Rüstung(Lederhelm und Kürass)</b>

## Josephine

**Was würfeln wir?** Man würfelt den Wert der Fähigkeit in W6, jede 4, 5 und 6 zählt dabei als Erfolg. Ziel ist es eine vorgebene Zahl an Erfolgen zu erreichen oder mehr Erfolge zu würfeln als der Andere.

**Wie helfe ich mit Tests?** Würfelst du selbst so kannst du dir mit deinen x-Wissen Fähigkeiten helfen. Sage dem SL wie du dieses Wissen für diesen Test einsetzen willst, gilt es so erhältst du einen weiteren Würfel. Du kannst nur mit einer Wissensfertigkeit helfen.

Testet eine andere Maus kannst du ihr entweder mit Wissensfähigkeiten oder mit einem deiner Fertigkeiten helfen wenn du erklären kannst wie du hilfst. Auch dafür gibt es jeweils +1 Würfel.



### Fate-Punkte

Ein Fate-Punkt kann genutzt werden um für jede 6, die in einer Probe gewürfelt wurde einen weiteren Würfel zu nehmen und diesen zu Würfeln. Die 6en explodieren.

### Persona-Punkte

Ein Persona-Punkt muss vor dem Würfeln ausgegeben werden um einen zusätzlichen Würfel zu erhalten. Alternativ kann man seine Natur aktivieren um seinen Wert in Natur zum Wurf zu addieren.

### Wie nutze ich Eigenschaften?

Deine Eigenschaften kann 1mal pro Session eingesetzt werden um dir zu helfen. Erkläre wie dir die Eigenschaft in deiner Aufgabe hilft und erhalte dafür 1 weiteren Würfel. Die Eigenschaft ist dann verbraucht. Pro Test kannst du nur eine Eigenschaft einsetzen um dir zu helfen und auch nur wenn du selber würfelst. Deine **Waghalsig** Eigenschaft ist Level 2, diese wird nicht verbraucht und kann so oft eingesetzt werden wie es passt.

### Wie schade ich mir mit Eigenschaften um Checks zu bekommen?

Um weitere Checks im Spieler-Zug zu bekommen musst du deine Eigenschaften gegen dich verwenden. Dies funktioniert auf 3 Wege.

1. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. ihr seid Tagsüber unterwegs und deine nachaktive Natur sorgt dafür, dass du nicht wirklich wach bist) und ziehe dir 1 Würfel von deinem Test ab. Dafür erhältst du **einen Check**
2. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. in deiner Waghalsigkeit überschätzt du dich und gehst zu große Gefahren ein) und gebe deinem Gegner in einem Versus-Test 2 extra Würfel. Dafür bekommst du **2 extra Checks** (du verlierst dabei keinen Würfel)
3. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert und breche damit einen Gleichstand in einem Versus-Test. Auch dafür bekommst du **einen Check**.

**Josephine** 39 Jahre, aus **Sandmason**  
**Patrouillenleiter** mit **rotem** Umgang (Symbolisiert ihren Mut)  
**Freund** von **Gabriel Bürgermeister von Spurcetruck**  
**Feind** von **Checksa, reisende Händlerin**

**Eigenschaften**

Nachtaktiv(1), Waghalsig(2)

**Fertigkeiten**

Heiler ( ) Jäger( ) Kämpfer(4) Lehrer(3) Pfadfinder(4) Scout(4) Überleben(2) Wetter-beobachten( )  
 Reden-halten( ) Täuschen( ) Überreden(3)  
 Glaser(2), Steinmetz(3)

**Wissen**

Fallen-Wissen(2), Nacht-Wissen(2), Post-Wissen(2), Karawanen-Wissen(2)

**Zustand ( ):**

Hungrig/Durstig ( ) . Müde ( ) Wütend ( ) Verletzt ( ) Krank ( ) .

<b>5</b>	<b>Nature</b> (Klettern,Sammeln,Flüchten)	<b>3</b>	<b>Ressourcen</b>
<b>5</b>	<b>Willen</b>	<b>4</b>	<b>Kreise</b>
<b>4</b>	<b>Gesundheit</b>	<b>0</b>	<b>Checks</b>
<b>1</b>	<b>Fate</b>	<b>1</b>	<b>Persona</b>

<b>Überzeugung</b>	<b>Konflikten begegnet man am besten mit einem direkten Sturmangriff</b>
<b>Instinkt</b>	<b>Ziehe deine Axt beim kleinsten Anzeichen von Gefahr</b>
<b>Ziel</b>	<b>Ich werde meine neuen Patrouillenmitglieder direkt testen um zu sehen wie fähig sie sind und ob ich mich auf sie verlassen kann</b>
<b>Ausrüstung</b>	<b>Axt, Gürtel mit Werkzeug, Signalhorn</b>

## Cassandra

**Was würfeln wir?** Man würfelt den Wert der Fähigkeit in W6, jede 4, 5 und 6 zählt dabei als Erfolg. Ziel ist es eine vorgebene Zahl an Erfolgen zu erreichen oder mehr Erfolge zu würfeln als der Andere.

**Wie helfe ich mit Tests?** Würfelst du selbst so kannst du dir mit deinen x-Wissen Fähigkeiten helfen.



Sage dem SL wie du dieses Wissen für diesen Test einsetzen willst, gilt es so erhältst du einen weiteren Würfel. Du kannst nur mit einer Wissensfertigkeit helfen.

Testet eine andere Maus kannst du ihr entweder mit Wissensfähigkeiten oder mit einem deiner Fertigkeiten helfen wenn du erklären kannst wie du hilfst. Auch dafür gibt es jeweils +1 Würfel.

### Fate-Punkte

Ein Fate-Punkt kann genutzt werden um für jede 6, die in einer Probe gewürfelt wurde einen weiteren Würfel zu nehmen und diesen zu Würfeln. Die 6en explodieren.

### Persona-Punkte

Ein Persona-Punkt muss vor dem Würfeln ausgegeben werden um einen zusätzlichen Würfel zu erhalten. Alternativ kann man seine Natur aktivieren um seinen Wert in Natur zum Wurf zu addieren.

## Wie nutze ich Eigenschaften?

Jede deiner Eigenschaften kann 1mal pro Session eingesetzt werden um dir zu helfen. Erkläre wie dir die Eigenschaft in deiner Aufgabe hilft und erhalte dafür 1 weiteren Würfel. Die Eigenschaft ist dann verbraucht. Pro Test kannst du nur eine Eigenschaft einsetzen um dir zu helfen und auch nur wenn du selber würfelst.

## Wie schade ich mir mit Eigenschaften um Checks zu bekommen?

Um weitere Checks im Spieler-Zug zu bekommen musst du deine Eigenschaften gegen dich verwenden. Dies funktioniert auf 3 Wege.

1. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. du hörst einen Raben schreien und stopst in dem was du tust, klar ist dies ein schlechtes Zeichen, dein Aberglaube sagt dir ganz klar, dass dieses Vorgehen zum scheitern verurteilt ist) und ziehe dir 1 Würfel von deinem Test ab. Dafür erhältst du **einen Check**

2. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. führst du deine Patrouille auf einen Pfad durch einen Dornengestrüb der zwar für dich robuste Maus kein Problem ist aber den anderen arge Probleme macht) und gebe deinem Gegner in einem Versus-Test 2 extra Würfel. Dafür bekommst du **2 extra Checks** (du verlierst dabei keinen Würfel)

3. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert und breche damit einen Gleichstand in einem Versus-Test. Auch dafür bekommst du **einen Check**.

**Cassandra**, 22 Jahre alt aus **Port Sumac**

**Eltern: John und Mia, Bootbauer** aus **Port Sumac**

**Wachmaus** mit **schwarzem** Umgang (Cassandra bekam einen schwarzen Umhang um sie zu erinnern, dass es nie so schlecht um sie stehen kann wie ihr Umhang dunkel ist)

**Freund** von **Markus, Wachmaus**

**Feind** von **Grahame, ehemaliger Pirat** aus **Port Sumac**

### **Eigenschaften**

Robust(1) Abergläubisch(1)

### **Fertigkeiten**

Heiler (4) Jäger(3) Kämpfer() Lehrer(2) Pfadfinder() Scout(2) Überleben() Wetter-beobachten(3)

Reden-halten() Täuschen() Überreden(2)

Boote-Bauen(2) Feilschen(2) Holzbearbeitung(2)

### **Wissen**

Küsten-Wissen(2) Schlechte-Omen-Wissen(2)

### **Zustand ():**

Hungrig/Durstig () . Müde () Wütend () Verletzt () Krank () .

<b>3/4</b>	<b>Nature</b> (Klettern,Sammeln,Flüchten)	<b>2</b>	<b>Ressourcen</b>
<b>3</b>	<b>Willen</b>	<b>2</b>	<b>Kreise</b>
<b>5</b>	<b>Gesundheit</b>	<b>0</b>	<b>Checks</b>
<b>2</b>	<b>Fate</b>	<b>1</b>	<b>Persona</b>

<b>Überzeugung</b>	<b>Die größte Gefahr droht uns Mäusen von Anderen unserer Art</b>
<b>Instinkt</b>	<b>Kümmere dich erst um deine Patrouillenmitglieder, dann um dich</b>
<b>Ziel</b>	<b>Ich werde die Siedler sowie ihr Hab und Gut sicher an einen neuen Wohnort bringen</b>
<b>Ausrüstung</b>	<b>Kampfhaken mit Schnurr, Kompass</b>

## Elan

**Was würfeln wir?** Man würfelt den Wert der Fähigkeit in W6, jede 4, 5 und 6 zählt dabei als Erfolg. Ziel ist es eine vorgebene Zahl an Erfolgen zu erreichen oder mehr Erfolge zu würfeln als der Andere.



**Wie helfe ich mit Tests?** Würfelst du selbst so kannst du dir mit deinen x-Wissen Fähigkeiten helfen. Sage dem SL wie du dieses Wissen für diesen Test einsetzen willst, gilt es so erhältst du einen weiteren Würfel. Du kannst nur mit einer Wissensfertigkeit helfen.

Testet eine andere Maus kannst du ihr entweder mit Wissensfähigkeiten oder mit einem deiner Fertigkeiten helfen wenn du erklären kannst wie du hilfst. Auch dafür gibt es jeweils +1 Würfel.

### **Fate-Punkte**

Ein Fate-Punkt kann genutzt werden um für jede 6, die in einer Probe gewürfelt wurde einen weiteren Würfel zu nehmen und diesen zu Würfeln. Die 6en explodieren.

### **Persona-Punkte**

Ein Persona-Punkt muss vor dem Würfeln ausgegeben werden um einen zusätzlichen Würfel zu erhalten. Alternativ kann man seine Natur aktivieren um seinen Wert in Natur zum Wurf zu addieren.

### **Wie nutze ich Eigenschaften?**

Jede deiner Eigenschaften kann 1mal pro Session eingesetzt werden um dir zu helfen. Erkläre wie dir die Eigenschaft in deiner Aufgabe hilft und erhalte dafür 1 weiteren Würfel. Die Eigenschaft ist dann verbraucht. Pro Test kannst du nur eine Eigenschaft einsetzen um dir zu helfen und auch nur wenn du selber würfelst.

### **Wie schade ich mir mit Eigenschaften um Checks zu bekommen?**

Um weitere Checks im Spieler-Zug zu bekommen musst du deine Eigenschaften gegen dich verwenden. Dies funktioniert auf 3 Wege.

1. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. Du bist zu neugierig um wirklich auf die Umgebung zu achten) und ziehe dir 1 Würfel von deinem Test ab. Dafür erhältst du **einen Check**
2. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. bist du zwar grazil aber dafür fehlt es dir an Kraft und Ausdauer in einem Kampf) und gebe deinem Gegner in einem Versus-Test 2 extra Würfel. Dafür bekommst du **2 extra Checks** (du verlierst dabei keinen Würfel)
3. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert und breche damit einen Gleichstand in einem Versus-Test. Auch dafür bekommst du **einen Check**.

**Elan** 26 Jahre alt aus **Ivydale**

**Patrouillenwache**, mit **Lila** Umhang (Elan bekam seinen Umhang von Josephine um ihn zu erinnern seine immer ändernde Wesenheit beizubehalten)

Josephine war seine Mentorin

**Freund** von **Firbean**, **Wissenschaftler** aus **Spurcetruck**

**Feind** von **Lester**, **ehemaliger Weichpfote** die es nicht geschafft hat

### **Eigenschaften**

Grazil(1) Neugierig(1)

### **Fertigkeiten**

Heiler (2) Jäger() Kämpfer(3) Lehrer(3) Pfadfinder(2) Scout(2) Überleben(2) Wetter-beobachten(2)

Reden-halten() Täuschen(2) Überreden()

Insektenführer(2) Imker(2) Ernter(2) Töpfer (2) Koch(2)

### **Wissen**

Sturm-Wissen(2), Spinnen-Wissen(2) Blätterdeckung-Wissen(2)

### **Zustand ():**

Hungrig/Durstig ( ) . Müde ( ) Wütend ( ) Verletzt ( ) Krank ( ) .

<b>4</b>	<b>Nature</b> <b>(Klettern,Sammeln,Flüchten)</b>	<b>2</b>	<b>Ressourcen</b>
<b>4</b>	<b>Willen (1/0)</b>	<b>5</b>	<b>Kreise</b>
<b>4</b>	<b>Gesundheit (0/1)</b>	<b>1</b>	<b>Checks</b>
<b>1</b>	<b>Fate</b>	<b>1</b>	<b>Persona</b>

<b>Überzeugung</b>	<b>Ein Tag an dem man nichts neues ausprobiert ist verschenkt</b>
<b>Instinkt</b>	<b>Traue nie einer reichen Maus</b>
<b>Ziel</b>	<b>Grahame wirkt suspekt, ich muss seine Anführerposition untergraben und dafür sorgen, dass ein neuer Anführer gewählt wird</b>
<b>Ausrüstung</b>	<b>Schwert, Fellschal</b>



