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 erhälst 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.



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?

- 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 erhälst 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 ().

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

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

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 erhälst 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 verbracht und kann so oft eingesetzt werden wie es passt.

Wie schade ich mir mit Eigenschaften um Checks zu bekommen?

- 1. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B.ihr seid Tagsüber unterwegs und deine nachtaktive Natur sorgt dafür, dass du nicht wirklich wach bist) und ziehe dir 1 Würfel von deinem Test ab. Dafür erhälst 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
Patrouilienleiter 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 () .

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

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

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 erhälst 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?

- 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 verurteilst ist) und ziehe dir 1 Würfel von deinem Test ab. Dafür erhälst du **einen Check**
- 2. Beschreibe wie dich deine Eigenschaft behindert (z.B. führst du deine Patroullie 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 () .

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

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

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 erhälst 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?

- 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 erhälst 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

Patrouillienwache, mit **Lila** Umhang (Elan bekamm 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 () .

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

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