

ANDERGASTER JÄGERIN/JÄGER

MU 13 KL 12 IN 13 CH 10 FF 14 GE 14 KO 12 KK 12
LeP 30 AuP 34 Wundschwelle 6+2 MR 3 SO 4
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 INI-Basis 11

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (+1), Neugier 5, Totenangst 7, Vorurteile (Nostria) 8

Talentspiegel: *Kampf:* Dolche 4, Hieb Waffen 8, Raufen 1, Ringen 3, Säbel 0, Speere 4, Wurfspeere 1, Bogen 8; *Körper:* Athletik (GE/KO/KK) 4, Klettern (MU/GE/KK) 5, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Schleichen (MU/IN/GE) 6, Schwimmen (GE/KO/KK) 3, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 3, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 6, Singen (IN/CH/CH) 0, Sinnenschärfe (KL/IN/IN o. FF) 5, Stimmen imitieren (KL/IN/CH) 1, Tanzen (CH/GE/GE) 0, Zechen (IN/KO/KK) 1; *Menschenkenntnis* (KL/IN/CH) 3, Überreden (MU/IN/CH) 2; *Natur:* Fährtensuchen (KL/IN/IN o. KO) 7, Fallenstellen (KL/FF/KK) 3, Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) 3, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 3, Orientierung (KL/IN/IN) 4, Wildnisleben (IN/GE/KO) 8, Wettervorhersage (KL/IN/IN) 3; *Wissen:* Götter/Kulte (KL/KL/IN) 1, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 2, Rechnen (KL/KL/IN) 2, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 2, Tierkunde (MU/KL/IN) 4; *Sprachen/Schriften:* Garethi 10, Oloarkh (Orkisch) 4, Kusliker Zeichen 5; *Handwerk:* Ackerbau (IN/FF/KO) 1, Bogenbau (KL/IN/FF) 3, Gerber/Kürschner (KL/FF/KO) 4, Heilkunde Gift (MU/KL/IN) 3, Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH) 2, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 5, Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 6, Lederarbeiten (KL/FF/FF) 3, Kochen (KL/IN/FF) 1, Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 2, Schneidern (KL/FF/FF) 3

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Kulturkunde (Angergast), Waldkunde, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeit: Ortskunde

Kampfwerte: Dolche 11/9, Hieb Waffen 12/12, Raufen 9/8, Ringen 9/10, Speere 11/9, Wurfspeere 9, Bogen 16

Ausrüstung: wetterfeste Kleidung, Kurzbogen (TP 1W6+4), Streitaxt (TP 1W6+4, TP/KK 13/2 BF 2, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt

Abenteuerpunkte: 500

Ausgegebene Abenteuerpunkte: 500

AP-Guthaben: 0

GREIFENFURTER SÖLDNERIN/SÖLDNER

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11 FF 12 GE 13 KO 14 KK 13
LeP 32 AuP 32 Wundschwelle 7+2 MR 4 SO 5
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Eisern, Goldgier 8, Jähzorn 6, Vorurteile (Orks) 10

Talentspiegel: *Kampf:* Dolche 4, Hieb Waffen 9, Infanteriewaffen 4, Raufen 6, Ringen 3, Säbel 2, Schwerter 3, Wurfmesser 3; *Körper:* Athletik (GE/KO/KK) 4, Klettern (MU/GE/KK) 3, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Schleichen (MU/IN/GE) 3, Schwimmen (GE/KO/KK) 2, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 4, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 1, Singen (IN/CH/CH) 0, Sinnenschärfe (KL/IN/IN o. FF) 3, Stimmen imitieren (KL/IN/CH) 1, Tanzen (CH/GE/GE) 0, Zechen (IN/KO/KK) 4; *Gesellschaft:* Etikette (KL/IN/CH) 1, Gassenwissen (KL/IN/CH) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 3, Überreden (MU/IN/CH) 4; *Natur:* Fährtensuchen (KL/IN/IN o. KO) 2, Fallenstellen (KL/FF/KK) 2, Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) 1, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 1, Orientierung (KL/IN/IN) 1, Wildnisleben (IN/GE/KO) 5, Wettervorhersage (KL/IN/IN) 1; *Wissen:* Götter/Kulte (KL/KL/IN) 2, Heraldik (KL/KL/FF) 2, Kriegskunst (MU/KL/CH) 5, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 2, Schätzen (KL/IN/IN) 2, Rechnen (KL/KL/IN) 1, Rechtskunde (KL/KL/IN) 2, Tierkunde (MU/KL/IN) 2; *Sprachen/Schriften:* Garethi 9, Rogolan 4, Thorwalsch 3, Kusliker Zeichen 3; *Handwerk:* Ackerbau (IN/FF/KO) 1, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 4, Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 3, Lederarbeiten (KL/FF/FF) 4, Kochen (KL/IN/FF) 3, Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 0, Schneidern (KL/IN/FF) 2

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Greifenfurt), Kulturkunde (Mittelreich), Kampfflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf 2, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung 2

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 15/10, Infanteriewaffen 12/8, Raufen 11/11, Ringen 9/10, Säbel 10/8, Schwerter 10/9, Wurfmesser 11

Anmerkung: Wenn mit dem Schild gekämpft wird, sinkt der AT-Wert um 1, der PA-Wert steigt dafür um 8 – also Hieb Waffen 14/18

Ausrüstung: Brabakbengel (TP 1W6+5, TP/KK 13/3, BF 1, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), Kettenhemd (RS 3, BE 3) und Schaller (RS 2, BE 1), robuste, einfache aber farbenfrohe Kleidung, einfacher Holzschild (AT -1, PA +3, BF 3, INI -1), Ledertiefel, Handgeld 17 S, bunter Umhang, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, zwei Decken

Abenteuerpunkte: 480

Ausgegebene Abenteuerpunkte: 475

AP-Guthaben: 5