



Wynne Schildhall

Waldläuferin der Stufe 1 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

ST 13 Stärke	GE 14 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 17	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 0
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG	BONI
------------	------

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
Rüstung	Brünne
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack, Woldecke, Angelhaken und Schnur

Reisekasse 4 GM

Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Die Grafschaft kennt sie besser als jede Karte, weil Karten nicht verzeichnen, wo im Frühjahr das Wasser steht. Ihr Vater war Fallensteller, ihre Mutter hat ihn einmal im Jahr gesehen. Von beiden hat sie das Nötige mitbekommen.



Wynne Schildhall

Waldläuferin der Stufe 2 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST
13

Stärke

GE
14

Geschick

KO
15

Konstitution

IN
15

Intelligenz

WE
15

Weisheit

CH
16

Charisma

Trefferpunkte

21

Rüstungsklasse

5 [14]

Angriffsbonus

+0

Rettungswurf

13

Erfahrung

2.500

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Kurzschwert, Kurzbogen, Pfeile (20)

Rüstung Brünne

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack,
Woldecke, Angelhaken und Schnur

Reisekasse 500 GM

BONI

Nahkampf +0 Fernkampf +1

TP je Würfel +1 RK-Bonus +1

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Sie geht voraus und redet dabei nicht, was den anderen anfangs unheimlich war. Wenn sie stehen bleibt, bleiben alle stehen. Zweimal hat sie sich geirrt, und beide Male hat es jemand aufgeschrieben, wie sie befürchtet hatte.

Wynne Schildhall

Waldläuferin der Stufe 3 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 14 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 28		Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12		Erfahrung 5.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
-------	-----------------------------------

Rüstung	Brünne
---------	--------

Schild —

Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack, Wolldecke, Angelhaken und Schnur
--------	---

Reisekasse 650 GM

Magisches Pulver des Auftauchens

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+1**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+1**

DAZUGEKOMMEN Pulver des Auftauchens (gefunden)

Das Pulver hat sie mitgenommen, weil es leicht war, und lange nicht verwendet. Als sie es verwendete, hat es drei Leben gerettet und ihr den Ruf eingebracht, mehr zu wissen als sie sagt. Sie hat den Ruf angenommen, weil er nützlich ist.



Waldläuferin der Stufe 4 · Mensch · Rechtschaffen · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 14 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma				
Trefferpunkte 37		Rüstungsklasse 4 [15]		Angriffsbonus +2		Rettungswurf 11		Erfahrung 12.000	
Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐									

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzschwert, Kurzbogen, Pfeile (20)
Rüstung	Kettenhemd
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack, Wolldecke, Angelhaken und Schnur
Reisekasse	800 GM
Magisches	Pulver des Auftauchens

BONI

Nahkampf +0	Fernkampf +1
TP je Würfel +1	RK-Bonus +1

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)

ST 13 Stärke	GE 14 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

GE
14
Geschick

KO
15
Konstitution

IN
15
Intelligenz

WE
15
Weisheit

CH
16
Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
37	4 [15]	+2	11	12.000

Rüstungsklasse
4 [15]

Angriffsbonus
+2

Rettungswurf

11

Erfahrung
12.000

Schaden ☐

☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Kurzsword, Kurzbogen, Pfeile (20)
Rüstung	Kettenhemd
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m), Schlafsack, Wolldecke, Angelhaken und Schnur
Reisekasse	800 GM
Magisches	Pulver des Auftauchens

BONI

Nahkampf	+0	Fernkampf	+1
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+1
DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft)			

Man glaubt ihr erst, wenn es zu spät ist, und sie hat aufgehört, sich darüber zu ärgern. Stattdessen sagt sie Dinge inzwischen zweimal: einmal leise, wenn sie sie bemerkt, und einmal laut, wenn sie eintreten. Die zweite Fassung hören alle.

