

## Gefolgsleute

(1) \_\_\_\_\_ Moral: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(2) \_\_\_\_\_ Moral: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(3) \_\_\_\_\_ Moral: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(4) \_\_\_\_\_ Moral: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(5) \_\_\_\_\_ Moral: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(6) \_\_\_\_\_ Moral: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

### Gefolgsleute

Trainierte Gefolgsleute haben eine oder zwei passende Fertigkeiten. Hochausgebildete Gefolgsleute, wie bspw. Gelehrte, haben diese Fertigkeiten „doppelt“, was also bedeutet, dass sie einen Bonus von +4 auf ihren Wurf haben Anstatt der üblichen +2.

#### Moral

Charisma-Probe mit Boni oder Mali, je nach Situation und Behandlung der Gefolgsleute.

| Beruf                | Tageslohn | Monatslohn |
|----------------------|-----------|------------|
| Gepäckträger         | 2 KM      | 6 SM       |
| Tierführer           | 1 SM      | 15 SM      |
| Bewaffneter Soldat   | 1 SM      | 15 SM      |
| Schmied / Handwerker | 1 SM      | 30 SM      |
| Kräuterkundiger      | 2 SM      | 60 SM      |
| Schreiber            | 3 SM      | 90 SM      |
| Gelehrter            | 10 SM     | 300 SM     |

## Verbündete

(1) \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(2) \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(3) \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(4) \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(5) \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

(6) \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_  
 Fertigkeiten: \_\_\_\_\_

### Verbündete

Verbündete sind Freunde und Gefährten. Der Vertraute eines Magiers ist ebenso ein Verbündeter wie der Tiergefährte eines Feenwaldläufers.

Normalerweise hat ein Charakter nie mehr als vier Verbündete. Aber ein hoher Charisma-Modifikator erlaubt es, mehr Verbündete anzuziehen.