



Name

Stufe EP

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1)

Stärke **STÄ**

Geschicklichkeit **GES**

Konstitution **KON**

Intelligenz **INT**

Weisheit **WEI**

Charisma **CHA**

Rüstung Schaden **W8**

Lebenspunkte
Maximum (8 + Konstitution) Aktuell

Aussehen

Körper: Geschmeidig, Wettergegerbt, Ausgemergelt

Augen: Wild, Scharf, Tierhaft

Haare: Kapuzenbedeckt, Wirr, Kahl

Kleidung: Umhang, Tarnkleidung, Reisekleidung

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein.

Ich habe _____ schon einmal geführt und er schuldet mir etwas dafür.

_____ ist ein Freund der Natur, also werde ich versuchen auch sein Freund zu sein.

_____ hat kein Respekt vor der Natur, also habe ich auch keinen Respekt vor ihm.

_____ versteht nicht, wie das Leben in der Wildnis ist, also muss ich es ihm /ihr beibringen.

Rasse

Elf
Wenn du eine gefährliche Reise durch die Wildnis unternimmst, erhältst du für welche Aufgabe auch immer du annimmst das Ergebnis 10+.

Mensch
Wenn du in einem Dungeon oder einer Stadt dein Lager aufschlägst, musst du keine Ration wegstreichen.

Gesinnung

Chaotisch
Befreie jemanden von buchstäblichen oder bildlichen Fesseln.

Gut
Bringe dich selbst in Gefahr um eine unnatürliche Gefahr zu bekämpfen.

Neutral
Hilf einem Tier oder Geist der Wildnis.

Startspielzüge

Pirschen und Fährtenlesen

Wenn du einer Spur von Hinweisen folgst, die eine vorbeigekommene Kreatur zurückgelassen hat, wirf +WEI.

- Bei einer 7+ folgst du der Spur der Kreatur bis es signifikant seine Richtung oder seine Art zu Reisen ändert.
- Bei einer 10+ darfst du außerdem 1 wählen:
 - Du erhältst eine nützliche Information über deine Beute, der SL wird sie dir geben.
 - Du bestimmst, was der Grund für das Ende der Spur ist.

Angesagtes Ziel

Wenn du einen wehrlosen oder überraschten Gegner aus der Ferne angreiffst, kannst du wählen deinen Schaden zu verursachen oder dein Ziel anzusagen und +GES zu werfen.

- Kopf
 - Bei einer 7-9 steht der Gegner nur da und sabbert für einige Augenblicke.
 - Bei einer 10+ fügst du zusätzlich deinen Schaden zu.
- Arme
 - Bei einer 7-9 lässt er alles fallen, was er gerade in Händen hält.
 - Bei einer 10+ fügst du zusätzlich deinen Schaden zu.
- Beine
 - Bei einer 7-9 humpelt er und bewegt sich nur langsam.
 - Bei einer 10+ fügst du zusätzlich deinen Schaden zu.

Tiergefährte

Du hast eine übernatürliche Verbindung mit einem treuen Tier. Du kannst zwar nicht per se mit ihm sprechen, aber es handelt immer so wie du es von ihm wünschst. Benenne deinen Tiergefährten und wähle eine Spezies:

Wolf, Berglöwe, Bär, Adler, Hund, Falke, Katze, Eule, Taube, Ratte, Maulesel
Wähle eine Basis:

- Wildheit +2, Gerissenheit +1, 1 Rüstung, Instinkt +1
- Wildheit +2, Gerissenheit +2, 0 Rüstung, Instinkt +1
- Wildheit +1, Gerissenheit +2, 1 Rüstung, Instinkt +1
- Wildheit +3, Gerissenheit +1, 1 Rüstung, Instinkt +2

Wähle so viele Stärken wie dein Tiergefährte Wildheit besitzt:
Schnell, Stämmig, Riesig, Ruhig, Anpassungsfähig, Schnelle Reflexe, Unermülich, Tarnung, Wild, Einschüchternd, Scharfe Sinne, Verstoßen

Dein Tiergefährte ist darin ausgebildet gegen Humanoide zu kämpfen. Wähle so viele zusätzliche Ausbildungen wie er Gerissenheit besitzt:

Jagen, Suchen, Erkunden, Bewachen, Monster bekämpfen, Vorführen, Arbeiten, Reisen

Wähle so viele Schwächen wie er Instinkt besitzt:

Fluchtinstinkt, Ungezähmt, Langsam, Gebrochen, Furchteinflößend, Achtlos, Stur, Lahm

Kommando

Wenn du mit deinem Tiergefährten an etwas arbeitest, in dem er trainiert ist...

- ...und ihr dasselbe Ziel angreift, füge seine Wildheit zu deinem Schaden hinzu.
- ...und ihr eine Fährte verfolgt, füge seine Gerissenheit zu deinem Wurf hinzu.
- ...und du Schaden erhältst, füge seine Rüstung zu deiner Rüstung hinzu.
- ...und du wahrnimmst, füge seine Gerissenheit zu deinem Wurf hinzu.
- ...und du verhandelst, füge seine Gerissenheit zu deinem Wurf hinzu.
- ...und jemand dich stören will, füge seinen Instinkt zu dessen Wurf hinzu.

