

Name *Elf:* Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
Halbling: Garber, Dorn, Espe, Iris, Robard, Mab, Distel, Puck, Bilbas, Cerah
Mensch: Elana, Obelis, Herron, Sylä, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Correl, Wei

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen weiser Blick, wilder Blick oder gespenstischer Blick

Haar Pelzmütze, zerzaustes Haar oder geflochtenes Haar

Kleidung Zeremoniengewand, zweckmäßige Lederkleidung oder gegerbte Felle

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 6+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W6.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- ☐ **Chaotisch**
Zerstöre ein Symbol der Zivilisation.
- ☐ **Gut**
Hilf jemandem oder etwas dabei zu wachsen.
- ☐ **Neutral**
Schaffe eine widernatürlich Bedrohung aus der Welt.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1 ST	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1 GE	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1 KO
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1 IN	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1 WE	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1 CH

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Elf
In deinen Adern fließt der Lebenssaft der alten Erlen. Zusätzlich zu deinen anderen Anpassungen gelten auch die Großen Wälder immer als dein Land. | <input type="radio"/> Mensch
So wie dein Volk gelernt hat, Tiere für Feld und Hof an sich zu binden, so bist du auch mit ihnen verbunden. Zusätzlich zu deinen anderen Formen kannst du immer die Gestalt von Haus- oder Nutztieren annehmen. | <input type="radio"/> Halbling
Du singst die heilenden Gesänge der Quelle und des Baches. Wenn du ein Lager aufschlägst, heilen du und deine Gefährten +1W6 TP. |
|--|---|---|

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- ☒ **Aus der Erde geboren**
Du hast deine Magie an einem Ort erlernt, dessen Geister alt und mächtig sind. Sie haben dich als einen der ihren gekennzeichnet. Wohin du auch gehst, die Geister leben in dir fort und gestatten dir, ihre Gestalt anzunehmen. Wähle dein Land aus der folgenden Liste. Du bist an dieses Land angepasst: Du kannst die Gestalt jedes dort heimischen Tieres annehmen.

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> Die Großen Wälder | <input type="radio"/> Das Flussdelta | <input type="radio"/> Die Gewaltigen Berge |
| <input type="radio"/> Die Flüsternde Steppe | <input type="radio"/> Die Tiefen der Erde | <input type="radio"/> Der Gefrorene Norden |
| <input type="radio"/> Die Weite Wüste | <input type="radio"/> Die Saphirblauen Inseln | <input type="radio"/> Das Trostlose Ödland |
| <input type="radio"/> Die Stinkenden Sümpfe | <input type="radio"/> Die Offene See | |

Wähle ein Mal (ein körperliches Anzeichen dafür, dass du aus der Erde geboren wurdest), das das Wesen deines Landes widerspiegelt. Das kann ein tierisches Merkmal wie ein Geweih oder Leopardenflecken sein, oder etwas Allgemeineres: Haare wie Laub oder Augen, die wie Kristalle funkeln. Dein Mal bleibt bestehen, gleich welche Gestalt du auch annimmst.

☒ **Gestaltwandler**

Wenn du die Geister anrufst, um eine andere Gestalt anzunehmen, würfle+WE.

- Bei einer 10+ nimm 3 Punkte.
- Bei 7-9 nimm 2 Punkte.
- Bei einer 6- nimm 1 Punkt – zusätzlich zu dem, was der SL sagt

Du kannst die körperliche Gestalt jeden Tieres annehmen, das in deinem Land zu Hause ist oder dessen Wesen du erforscht hast. Du und alles was du am Körper trägst verschmelzen zur Gestalt der gewählten Kreatur. Du erhältst alle Fähigkeiten und Schwächen, die deiner neuen Gestalt zu Eigen sind: Klauen, Flügel, Kiemen. Du verwendest weiterhin deine üblichen Attribute, einige Spielzüge sind aber schwerer auszulösen – eine Hauskatze wird schwerlich einen Oger bekämpfen können. Der SL wird dir außerdem einen oder mehrere neue Spielzüge deiner neuen Gestalt mitteilen. Verbrauche 1 Punkt, um einen solchen Zug durchzuführen. Sobald dir keine Punkte mehr verbleiben, nimmst du wieder deine normale Gestalt an. Du kannst jederzeit deine restlichen Punkte ausgeben um dich zurückzuverwandeln.

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

_____ riecht eher nach
 Beute als nach Jäger.
 Die Geister haben mir von einer großen Gefahr berichtet, die _____ folgt.
 Ich habe _____ ein geheimes Ritual des Landes gezeigt.
 _____ hat mein Blut gekostet, und ich seines/ihrer. Wir sind aneinander gebunden.

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 9+ST.
 Du beginnst das Spiel mit einem Talisman deines Landes – beschreibe ihn.

Wähle deine Rüstung

- ☐ Fellrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)
- ☐ Hölzerner Schild (+1 Rüstung, 1 Gewicht)

Wähle deine Waffe

- ☐ Knüttel (Kurz, 2 Gewicht)
- ☐ Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht)
- ☐ Speer (Lang, Geworfen, Nah, 1 Gewicht)

Wähle eines

- ☐ Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- ☐ Kräuter und Umschläge (2 Anwendungen, 1 Gewicht)
- ☐ Halblingspfeifenkraut (0 Gewicht)
- ☐ 3 Gegengifte (0 Gewicht)



☒ **Von der Natur genährt**

Du musst weder essen noch trinken. Wenn ein Spielzug sagt, dass du Rationen abstreichen sollst, ignoriere dies einfach.

☒ **Geistersprache**

Das Gurren, Bellen, Zwitschern und Rufen der Kreaturen der Wildnis ist wie eine Sprache für dich. Du kannst jedes Tier verstehen, das in deinem Land heimisch ist oder das von einer Art ist, deren Wesen du erforscht hast.

☒ **Wesen erforschen**

Wenn du Zeit damit verbringst, dich in den Geist eines Tieres zu versetzen, füge seine Art zur Liste derer hinzu, deren Gestalt du annehmen kannst.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- ☐ Brüder der Jagd
Wähle einen Spielzug von der Klassenliste des Waldläufers.
- ☐ Rot von Zahn und Klaue
Wenn du in einer gefährlichen Tiergestalt bist, erhöhe deinen Schaden auf 1W8.
- ☐ Gemeinschaft des Flüsterns
Wenn du Zeit an einem Ort verbringst, seine heimischen Geister kennenlernenst und anrufst, würfle+WE. Dir wird eine Vision gewährt, die für dich, deine Verbündeten und die Geister um dich herum bedeutsam ist.
 - ☒ Bei einer 10+ ist die Vision klar, deutlich und hilfreich.
 - ☒ Bei einer 7–9 ist sie undeutlich und ihre Bedeutung unklar.
 - ☒ Bei einer 6- ist die Vision verstörend, beängstigend oder traumatisierend. Der SL wird sie beschreiben. Erhalte einmalig -1.
- ☐ Rindenhaut
Solange deine Füße den Boden berühren, erhältst du +1 Rüstung.
- ☐ Die Augen des Tigers
Wenn du ein Tier markierst (mit Schlamm, Dreck oder Blut), kannst du unabhängig von der Entfernung zwischen euch durch seine Augen sehen, als wären es deine eigenen. Du kannst nur ein Tier gleichzeitig auf diese Weise markieren.
- ☐ Mauser
Wenn du in einer anderen Gestalt Schaden erleidest, kannst du zu deiner natürlichen Form zurückkehren um den Schaden zu vermeiden.
- ☐ Dingflüsterer
Du siehst die Geister in Sand, See und Stein. Du kannst Geistersprache, Gestaltwandler und Wesen erforschen nicht nur auf Tiere, sondern auch auf unbelebte, natürliche Dinge anwenden: Pflanzen und Steine sowie Kreaturen, die aus diesen gemacht sind. Gestalten eines Dingflüsterers können exakte Kopien oder bewegliche, grob humanoid geformte Wesen sein.
- ☐ Wandelkunst
Wenn du deine Gestalt wandelst, wähle ein Attribut. Während du in dieser Gestalt bist, erhältst du dauerhaft +1 auf Würfe mit diesem Attribut. Der SL wird ebenfalls ein Attribut aussuchen, mit dem du dauerhaft -1 erhältst, solange du in dieser Gestalt bist.
- ☐ Elementarmeisterschaft
Wenn du die Urgeister von Feuer, Wasser, Erde oder Luft anrufst, dir zu dienen, würfle+WE.
 - ☒ Bei einer 10+ wähle zwei.
 - ☒ Bei 7–9 wähle eines.
 - ☒ Bei einer 6- hat dein Ersuchen katastrophale Folgen.
 - Der von dir gewünschte Effekt tritt ein.
 - Du vermeidest es, den Preis der Natur zu zahlen.
 - Du behältst die Kontrolle.
- ☐ Gleichgewicht
Wenn du Schaden verursachst, nimm einen Punkt Gleichgewicht. Wenn du jemanden berührst und die Lebensgeister kanalisierst, kannst du Gleichgewicht verbrauchen. Für jeden verbrauchten Punkt heilst du 1W4 TP.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- ☐ Jenseits der Form
Wenn du deine Gestalt wandelst, würfle 1W4 und nimm das Ergebnis an Punkten hinzu.
- ☐ Tanz des Doppelgängers
Du bist in der Lage, das Wesen bestimmter Personen zu erforschen, um ihre exakte Gestalt anzunehmen – auch die von Menschen, Elfen und anderen. Du kannst dabei auch dein Mal unterdrücken, allerdings erhältst du dann dauerhaft -1, bis du zu deiner wahren Gestalt zurückkehrst.
- ☐ Mit Blut und Donner
Ersetzt: Rot von Zahn und Klaue
Wenn du in einer gefährlichen Tiergestalt bist, erhöhe deinen Schaden auf 1W10.
- ☐ Druidenschlaf
Wenn du diesen Zug wählst, kannst du dich an ein neues Land anpassen, sobald du das nächste Mal an einem entsprechenden Ort in Sicherheit verweilst. Diese Wirkung tritt nur einmal ein und der SL wird dir mitteilen, wie lange die Anpassung mit dem neuen Land dauert und welchen Preis du dafür zahlen musst. Von nun an giltst du als aus der Erde beider Länder geboren.
- ☐ Weltflüsterer
Voraussetzung: Dingflüsterer
Du siehst die Muster im Gefüge der Welt. Du kannst Geistersprache, Gestaltwandler und Wesen erforschen auch auf die reinen Elemente anwenden – Feuer, Wasser, Erde und Luft.
- ☐ Schwestern der Pirsch
Wähle einen Spielzug von der Klassenliste des Waldläufers.
- ☐ Wandelmeister
Voraussetzung: Wandelkunst
Wenn du deine Gestalt in eine Tierform wandelst, kannst du wählen, ob deine neue Form +1 Rüstung erhalten oder +1W4 Schaden verursachen soll.
- ☐ Chimäre
Wenn du gestaltwandelst, kannst du eine aus bis zu drei verschiedenen Gestalten zusammengesetzte Form annehmen (z. B. ein Bär mit Adlerflügeln und Widderkopf). Jedes Merkmal verleiht dir einen eigenen Spielzug, den du ausführen kannst. Die Chimärenform folgt ansonsten den Regeln des Gestaltwandels.
- ☐ Wetterweber
Wenn du dich bei Sonnenaufgang unter freiem Himmel befindest, wird der SL dich fragen, wie das Wetter an diesem Tag werden wird. Was auch immer du beschreibst wird eintreten.