

Name *Elf: Throndir, Elrohine, Aranwe, Ecelion, Dambrath, Lanethe, Cerilianth, Taurion, Nodala, Aenhedin, Ciraweth*  
*Mensch: Jonah, Halek, Branwen, Imrich, Neuntöter, Aletta, Devena, Roch, Heorod, Kiara, Asmerida*

## Aussehen Wähle jeweils eines

Augen wilder Blick, scharfer Blick oder tierhafter Blick

Körper schlanker Körper, wilder Körper oder sehniger Körper

Haar Kapuze, wirres Haar oder kahler Kopf

Kleidung Umhang, Tarnkleidung oder Reisekleidung

## Rüstung



## Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 8+Konstitution.



## Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W8.



## Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- ☐ Chaotisch  
Befreie jemanden von seinen realen oder symbolischen Ketten.
- ☐ Gut  
Begib dich in Gefahr, um eine wider-natürliche Bedrohung zu bekämpfen.
- ☐ Neutral  
Hilf einem Tier oder einem Geist der Wildnis.

## Attribute

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

## Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

Ich habe \_\_\_\_\_ schon einmal geführt und er/sie steht in meiner Schuld.

\_\_\_\_\_ ist ein Freund der Natur, also werde ich auch sein/ihr Freund sein.

\_\_\_\_\_ zollt der Natur keinen Respekt, also habe ich auch keinen Respekt vor ihm/ihr.

\_\_\_\_\_ versteht das Leben in der Wildnis nicht, also werde ich es ihm/ihr beibringen.

## Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

☐ Elf

Wenn du in der Wildnis eine gefährliche Reise unternimmst, hast du Erfolg als hättest du eine 10+ gewürfelt, gleich welche Aufgabe du übernimmst.

☐ Mensch

Wenn du in einem Dungeon oder einer Stadt dein Lager aufschlägst, verbrauchst du keine Ration.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

☒ Spuren lesen

Wenn du einer Spur von Hinweisen folgst, die von vorbeiziehenden Kreaturen hinterlassen wurden, würfle+WE.

☒ Bei einer 7+ kannst du der Fährte so lange folgen, bis sich das Gelände, das Wetter oder die Art der Fortbewegung merklich geändert hat.

☒ Bei einer 10+ wähle außerdem eines:  
 - Du erfährst etwas Nützliches über deine Beute - der SL wird dir sagen was.  
 - Bestimme, was die Spur hat enden lassen.

☒ Gezielter Schuss

Wenn du einen wehrlosen oder überraschten Feind im Fernkampf angreiffst, darfst du wählen, ob du deinen Schaden verursacht oder auf ein bestimmtes Körperteil zielst. Wählst du letzteres, würfle+GE.

Kopf

☒ Bei einer 10+: Wie 7-9, zuzüglich deines Schadens.

☒ Bei einer 7-9: Dein Ziel ist betäubt und tut einige Augenblicke nichts.

Arme

☒ Bei einer 10+: Wie 7-9, zuzüglich deines Schadens.

☒ Bei einer 7-9: Dein Ziel lässt fallen, was es in der Hand gehalten hat.

Beine

☒ Bei einer 10+: Wie 7-9, zuzüglich deines Schadens.

☒ Bei einer 7-9: Dein Ziel hinkt und kann sich nur langsam bewegen.

☒ Tiergefährten ...bitte auf der Rückseite auswählen

☒ Befehligen

Wenn du mit einem Tiergefährten zusammen an etwas arbeitest, auf das er abgerichtet ist, ...

... und ihr beide dasselbe Ziel angreift, füge seine Wildheit deinem Schaden hinzu.

... und du ein Ziel verfolgst, füge seine Klugheit deinem Wurf hinzu.

... und du Schaden nimmst, füge seine Rüstung der deinen hinzu.

... und du Gewissheit erlangst, füge seine Klugheit deinem Wurf hinzu.

... und du verhandelst, füge seine Klugheit deinem Wurf hinzu.

... und jemand dich hindern will, füge seinen Instinkt dem Wurf deines Gegners hinzu.

## Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 11+ST.

Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht), Lederrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht) und einem Bündel Pfeile (3 Munition, 1 Gewicht).

Wähle deine Waffe

- ☐ Jagdbogen (Nah, Fern, 1 Gewicht) und Kurzschwert (Kurz, 1 Gewicht)
- ☐ Jagdbogen (Nah, Fern, 1 Gewicht) und Speer (Lang, 1 Gewicht)

Wähle eines

- ☐ Abenteurerausrüstung (1 Gewicht) und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- ☐ Abenteurerausrüstung (1 Gewicht) und Bündel Pfeile (3 Munition, 1 Gewicht)



## Spielzüge für Fortgeschrittene

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

- ☐ Halbelf  
In deiner Ahnenlinie schlummert ein fremdes Erbe, das nun zu Tage tritt. Du bekommst den Volksspielzug, den du zu Beginn nicht gewählt hast (den elfischen, wenn du ein Mensch bist und andersherum).
- ☐ Tiergespür  
Du kannst mit Tieren sprechen und sie verstehen.
- ☐ Vertraute Beute  
Wenn du über ein Monster Wissen kundtust, würfelst du +WE statt +IN.
- ☐ Vipernhieb  
Wenn du einen Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig angreift, verursache +1W4 Schaden, was deine Zweitwaffe darstellt.
- ☐ Tarnung  
Wenn du in natürlicher Umgebung unbeweglich verharrst, können Feinde dich nicht entdecken, bis du dich bewegst.
- ☐ Der beste Freund des Menschen  
Wenn du deinen Tiergefährten einen für dich bestimmten Schlag abfangen lässt, wird der Schaden negiert und die Wildheit deines Tiergefährten sinkt auf 0. Wenn seine Wildheit bereits 0 ist, kannst du diesen Zug nicht auslösen. Nach ein paar Stunden der Rast kehrt die Wildheit deines Tiergefährten auf ihren Normalwert zurück.
- ☐ Die Sonne verdunkeln  
Wenn du eine Salve abgibst, kannst du vor dem Würfeln zusätzliche Munition ausgeben. Für jeden Punkt Munition kannst du ein zusätzliches Ziel wählen. Würfle einmal und verursache Schaden bei allen Zielen.
- ☐ Gut abgerichtet  
Wähle eine weitere Abrichtung für deinen Tiergefährten.
- ☐ Gott des Ödlands  
Verschreibe dich einer Gottheit (benenne eine neue oder wähle eine bekannte). Du erhältst die Klerikerspielzüge Zwiesgespräch und Zauber wirken. Nachdem du diesen Spielzug auswählst, wirst du beim Zaubern wie ein Kleriker der Stufe 1 behandelt. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, erhöhe deine effektive Klerikerstufe um 1.
- ☐ Mir nach!  
Wenn du eine gefährliche Reise unternimmst, kannst du zwei Aufgaben übernehmen. Du würfelst für jede Rolle getrennt.
- ☐ Ein sicherer Ort  
Wenn du die Wache einteilst, erhält jeder +1 auf seinen Wurf zum Wache halten.

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

- ☐ Wildnisgespür  
*Ersetzt: Tiergespür*  
Du kannst mit jeder nichtmagischen Kreatur sprechen, sofern sie nicht von einer anderen Ebene stammt.
- ☐ Beute des Jägers  
*Ersetzt: Vertraute Beute*  
Wenn du über ein Monster Wissen kundtust, würfelst du +WE statt +IN. Bei einer 12+ darfst du dem SL zusätzlich zu den normalen Effekten eine beliebige Frage über das Thema stellen.
- ☐ Vipernwirbel  
*Ersetzt: Vipernhieb*  
Wenn du einen Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig angreift, verursache +1W8 Schaden, was deine Zweitwaffe darstellt.
- ☐ Smaugs Unterleib  
Wenn du die Schwachstelle deines Gegners kennst, erhalten deine Pfeile Durchdringung 2.
- ☐ Streicher  
*Ersetzt: Mir nach!*  
Wenn du eine gefährliche Reise unternimmst, kannst du zwei Aufgaben übernehmen. Du würfelst zweimal und nimmst das bessere Ergebnis für beide Aufgaben.
- ☐ Der sicherste Ort  
*Ersetzt: Ein sicherer Ort*  
Wenn du die Wache einteilst, erhält jeder +1 auf seinen Wurf zum Wache halten. Nach einer Nacht in einem Lager, in der du die Wachen eingeteilt hast, erhält jeder einmalig +1.
- ☐ Aufmerksamkeit  
Wenn du Spuren liest, darfst du dem SL zusätzlich eine Frage über die verfolgte Kreatur aus der Liste von Gewissheit erlangen stellen.
- ☐ Kunststück  
Wähle einen Spielzug einer anderen Klasse aus. Solange du mit deinem Tiergefährten zusammenarbeitest, steht dir dieser Spielzug zur Verfügung.
- ☐ Unheimlicher Gefährte  
Dein Tiergefährte ist kein Tier, sondern ein Monster. Beschreibe es. Gib ihm +2 Wildheit und +1 Instinkt, sowie eine neue Abrichtung.

☒ Tiergefährte

Du hast eine übernatürliche Verbindung zu einem dir treu ergebenen Tier. Du kannst nicht direkt mit ihm sprechen, aber es tut immer, was du wünschst. Gib deinem Tiergefährten einen Namen und wähle eine Art:

- |                            |                             |                             |                                |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> Wolf | <input type="radio"/> Adler | <input type="radio"/> Katze | <input type="radio"/> Ratte    |
| <input type="radio"/> Puma | <input type="radio"/> Hund  | <input type="radio"/> Eule  | <input type="radio"/> Maultier |
| <input type="radio"/> Bär  | <input type="radio"/> Falke | <input type="radio"/> Taube | <input type="radio"/> _____    |

Wähle seine Grundwerte:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="radio"/> Wildheit +2, Klugheit +1, Rüstung 1, Instinkt +1 | <input type="radio"/> Wildheit +1, Klugheit +2, Rüstung 1, Instinkt +1 |
| <input type="radio"/> Wildheit +2, Klugheit +2, Rüstung 0, Instinkt +1 | <input type="radio"/> Wildheit +3, Klugheit +1, Rüstung 1, Instinkt +2 |

Wähle so viele Stärken, wie seine Wildheit beträgt:

- |                               |  |                                     |                             |
|-------------------------------|--|-------------------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> schnell | <input type="radio"/> anpassungsfähig  | <input type="radio"/> wild          | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> stämmig | <input type="radio"/> schnelle Reflexe | <input type="radio"/> bedrohlich    |                             |
| <input type="radio"/> riesig  | <input type="radio"/> unermüdlich      | <input type="radio"/> scharfe Sinne |                             |
| <input type="radio"/> ruhig   | <input type="radio"/> getarnt          | <input type="radio"/> verstohlen    |                             |

Dein Tiergefährte ist darauf abgerichtet, gegen Humanoide zu kämpfen. Wähle so viele weitere Abrichtungen, wie seine Klugheit beträgt:

- |                                 |   |                                |
|---------------------------------|---|--------------------------------|
| <input type="radio"/> Jagen     | <input type="radio"/> Bewachen          | <input type="radio"/> Arbeiten |
| <input type="radio"/> Aufspüren | <input type="radio"/> Monster Bekämpfen | <input type="radio"/> Reisen   |
| <input type="radio"/> Spähen    | <input type="radio"/> Tricks Vorführen  | <input type="radio"/> _____    |

Wähle so viele Schwächen, wie sein Instinkt beträgt:

- |                                 |  |                             |
|---------------------------------|--|-----------------------------|
| <input type="radio"/> ängstlich | <input type="radio"/> domestiziert     | <input type="radio"/> stur  |
| <input type="radio"/> wild      | <input type="radio"/> furchteinflößend | <input type="radio"/> lahm  |
| <input type="radio"/> träge     | <input type="radio"/> vergesslich      | <input type="radio"/> _____ |