

■ FLINKE NASE

(Fuchs, Maus, Wiesel usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Agilität W4 phy

Vorteil auf: Täuschen, Finden, Schleichen

Flink: Du bewegst dich leise und darfst **1 Hoffnung einsetzen**, um dich bis in weite Distanz zu bewegen, ohne zu würfeln.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verwandelst du dich zurück.

■ TREUES HAUSTIER

(Katze, Hund, Kaninchen usw.)

Instinkt +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Instinkt W6 phy

Vorteil auf: Klettern, Finden, Beschützen

Treue Seele: Wenn du eine verbündete Person *unterstützt*, darfst du einen **W8** als Vorteilswürfel werfen.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verwandelst du dich zurück.

■ WENDIGES WEIDETIER

(Reh, Gazelle, Ziege usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Agilität W6 phy

Vorteil auf: Springen, Schleichen, Rennen

Fluchreflex: Wenn ein Angriffswurf gegen dich erfolgreich wäre, darfst du **1 Stress markieren** und **1W4** würfeln. Addiere das Ergebnis für diesen Angriff zu deinem Ausweichen-Wert.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verlässt du die Bestiengestalt.

■ RUDELRAUBTIER

(Kojote, Hyäne, Wolf usw.)

Stärke +2 | Ausweichen +1
Unmittelbar Stärke W8+2 phy

Vorteil auf: Angreifen, Rennen, Spurensuche

Zu Boden reißen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz erfolgreich bist, darfst du **1 Stress markieren**, um das Ziel vorübergehend *Verwundbar* zu machen.

Rudeljagd: Wenn dir ein Angriff gegen das gleiche Ziel gelingt wie einer verbündeten Person, die direkt vor dir agiert, füge **1W8** zu deinem Schadenswurf hinzu.

■ SCHLÜPFRIGES WASSERWESEN

(Aal, Fisch, Oktopus usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Agilität W4 phy

Vorteil auf: Navigieren, Schleichen, Schwimmen

Aquatisch: Du kannst unter Wasser atmen und dich ungehindert bewegen.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verwandelst du dich zurück.

■ STAKSENDES SPINNENTIER

(Tarantel, Wolfspinne usw.)

Geschick +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Geschick W6+1 phy

Vorteil auf: Angreifen, Klettern, Schleichen

Giftiger Biss: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz erfolgreich bist, wird dieses Ziel vorübergehend *Vergiftet*. Ein *Vergiftetes* Lebewesen erleidet jedes Mal **1W10** direkten physischen Schaden, wenn es eine Aktion ausführt.

Netzbau: Du kannst ein kräftiges Netzmaterial erzeugen, das sich auf vielfältige Weise einsetzen lässt. Das Netz ist stabil genug, um ein Lebewesen zu tragen. Du kannst ein Ziel innerhalb kurzer Distanz vorübergehend *Festsetzen*, wenn dir ein Wurf auf Geschick gelingt.

RANG 2

■ GEPANZERTE SCHILDWACHE

(Gürteltier, Schuppentier, Schildkröte usw.)

Stärke +1 | Ausweichen +1
Unmittelbar Stärke W8+2 phy

Vorteil auf: Graben, Finden, Beschützen

Harte Schale: Dein hartes Äußeres verleiht dir Resistenz gegen physischen Schaden. Zusätzlich darfst du **1 Rüstungsfeld markieren**, um dich in deinen Panzer zurückzuziehen. Solange du dich in deinem Panzer befindest, wird jeder physische Schaden um die Höhe deines Rüstungswertes reduziert (nachdem eine eventuelle Resistenz angewendet wurde), aber du kannst keine anderen Aktionen ausführen, ohne diese Form zu verlassen.

Kanonenkugel: Markiere **1 Stress**, um dich von einer verbündeten Person auf einen gegnerischen Charakter werfen oder katapultieren zu lassen. Dazu würfelt die verbündete Person einen Angriffswurf mit Agilität oder Stärke (nach Wahl der Person) gegen ein Ziel innerhalb kurzer Distanz. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel **W12+2** physischen Schaden, abhängig von der Übung der werfenden Person. Du kannst **1 Hoffnung einsetzen**, um noch ein weiteres gegnerisches Ziel innerhalb sehr kurzer Distanz des ersten zu treffen. Das zweite Ziel erleidet halb so viel Schaden wie das erste Ziel.

■ MÄCHTIGE BESTIE

(Bär, Stier, Elch usw.)

Stärke +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Stärke W10+4 phy

Vorteil auf: Navigieren, Beschützen, Angst einjagen

Umrennen: Wenn du auf einem Schadenswürfel eine 1 würfelst, darfst du einen **W10** werfen und dessen Ergebnis zum Schadenswurf hinzuaddieren. Außerdem darfst du vor einem Angriffswurf **1 Stress**

markieren, um für diesen Angriff einen +1 Bonus auf deine Übung zu erhalten.

Dickes Fell: Du erhältst einen +2 Bonus auf deine Schadensschwelen.

■ STÄTTLICHES HUFTIER

(Kamel, Pferd, Zebra usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Agilität W8+1 phy

Vorteil auf: Springen, Navigieren, Rennen

Reittier: Du kannst bis zu zwei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Niedertrampeln: Markiere **1 Stress**, um dich in gerader Linie bis in kurze Distanz zu bewegen und einen Angriff gegen alle Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz deiner Bewegungslinie zu führen. Ziele, die du erfolgreich angreift, erleiden **W8+1** physischen Schaden abhängig von deiner Übung und sind vorübergehend *Verwundbar*.

■ ZISCHELNDE SCHLANGE

(Kobra, Klapperschlange, Viper usw.)

Geschick +1 | Ausweichen +2
Sehr kurz Geschick W8+4 phy

Vorteil auf: Klettern, Täuschen, Rennen

Giftangriff: Führe einen Angriff gegen eine beliebige Anzahl an Zielen innerhalb sehr kurzer Distanz aus. Bei einem Erfolg ist ein Ziel vorübergehend *Vergiftet*. Ein *Vergiftetes* Lebewesen erleidet jedes Mal, wenn es eine Aktion ausführt, **1W10** direkten physischen Schaden.

Warnendes Zischeln: Markiere **1 Stress**, um alle Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz zu veranlassen, bis in sehr kurze Distanz zurückzuweichen.

■ GESCHMEIDIGES RAUBTIER

(Gepard, Löwe, Panther usw.)

Instinkt +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Instinkt W8+6 phy

Vorteil auf: Angreifen, Klettern, Schleichen

Geschwind: Setze **1 Punkt Hoffnung ein**, um dich bis in weite Distanz zu bewegen, ohne zu würfeln.

Sprungangriff: Markiere **1 Stress**, um dich bis in unmittelbare Distanz eines Zieles zu bewegen und führe einen Angriffswurf gegen es aus. Bei einem Erfolg erhältst du für diesen Angriff einen Bonus von +2 auf deine Übung und das Ziel muss **1 Stress** markieren.

■ SCHNELLE SCHWINGE

(Habicht, Eule, Rabe usw.)

Geschick +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Geschick W4+2 phy

Vorteil auf: Täuschen, Finden, Angst einjagen

Vogelperspektive: Du kannst fliegen. Einmal pro Rast darfst du, während du dich in der Luft befindest, der Spielleitung eine Frage über die Szenerie unter dir stellen, ohne würfeln zu müssen. Beim ersten Mal, wenn ein Charakter aufgrund dieser Informationen eine Aktion ausführt, erhält er einen Vorteil für den Wurf.

Hohle Knochen: Du erhältst einen Malus von -2 auf deine Schadensschwelen.

RANG 3

■ GROSSRAUBTIER

(Schattenwolf, Velociraptor, Säbelzahniger usw.)

Stärke +2 | Ausweichen +2
Unmittelbar Stärke W12+8 phy

Vorteil auf: Angreifen, Schleichen, Rennen

Reittier: Du kannst bis zu zwei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Zerfleischen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel erfolgreich bist, darfst du **1 Hoffnung einsetzen**, um es vorübergehend *Verwundbar* zu machen und für diesen Angriff einen Bonus von +1 auf deine Übung zu erhalten.

■ MÄCHTIGE ECHSE

(Alligator, Krokodil, Gila-Krustenechse usw.)

Instinkt +2 | Ausweichen +1
Unmittelbar Instinkt W10+7 phy

Vorteil auf: Angreifen, Schleichen, Spuren suchen

Panzerhaut: Du erhältst einen Bonus von +3 auf deine Schadensschwellen.

Schnappen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz erfolgreich bist, kannst du **1 Hoffnung einsetzen**, um das Ziel mit deinem Maul gepackt zu halten, wodurch es vorübergehend *Festgesetzt* und *Verwundbar* wird.

■ RIESIGER RAUBVOGEL

(Riesenadler, Riesenfalke usw.)

Geschick +2 | Ausweichen +3
Unmittelbar Geschick W8+6 phy

Vorteil auf: Täuschen, Ablenken, Finden

Vogelperspektive: Du kannst fliegen. Einmal pro Rast darfst du, während du dich in der Luft befindest, der Spielleitung eine Frage über die Szenerie unter dir stellen, ohne würfeln zu müssen. Beim ersten Mal, wenn ein Charakter aufgrund dieser Informationen eine Aktion ausführt, erhält er einen Vorteil für den Wurf.

Reittier: Du kannst bis zu zwei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

■ MEERESRAUBTIER

(Delfin, Orca, Hai usw.)

Agilität +2 | Ausweichen +4
Unmittelbar Agilität W10+6 phy

Vorteil auf: Angreifen, Schwimmen, Spuren suchen

Aquatisch: Du kannst unter Wasser atmen und dich ungehindert bewegen.

Zerfleischen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel erfolgreich bist, darfst du **1 Hoffnung einsetzen**, um es vorübergehend *Verwundbar* zu machen und für diesen Angriff einen Bonus von +1 auf deine Übung zu erhalten.

■ LEGENDÄRES TIER

(Verbesserte Rang-1-Optionen)

Weiterentwickelt: Wähle eine Bestiengestalt-Option aus Rang 1 und werde zu einer größeren, mächtigeren Version dieser Kreatur. Während du die Gestalt angenommen hast, besitzt du alle Attribute und Merkmale der Originalgestalt und zusätzlich die folgenden Boni:

- +6 auf Schadenswürfe
- +1 auf das von dieser Gestalt verwendete Attribut
- +2 auf Ausweichen

■ LEGENDÄRES HYBRIDWESEN

(Greif, Sphinx usw.)

Stärke +2 | Ausweichen +3
Unmittelbar Stärke W10+8 mag

Hybridmerkmale: Um dich in diese Gestalt zu verwandeln, musst du **1 Stress zusätzlich markieren**. Wähle zwei Bestiengestalt-Optionen aus den Rängen 1–2. Wähle aus diesen Optionen insgesamt vier Vorteile und zwei Merkmale.

RANG 4

■ GEWALTIGER KOLOSS

(Elefant, Mammut, Nashorn usw.)

Stärke +3 | Ausweichen +1
Unmittelbar Stärke W12+12 phy

Vorteil auf: Finden, Beschützen, Angst einjagen, Rennen

Reittier: Du kannst bis zu vier freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Niederwalzen: Setze 1 Hoffnung ein, um dich in gerader Linie bis in weite Distanz zu bewegen und einen Angriff gegen alle Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz zu deiner Bewegungslinie auszuführen. Ziele, gegen die du erfolgreich bist, erleiden **W8+10** physischen Schaden abhängig von deiner Übung und sind vorübergehend *Verwundbar*.

Nicht zu bremsen: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Schadensschwellen.

■ SCHRECKLICHE ECHSE

(Brachiosaurus, Tyrannosaurus usw.)

Stärke +3 | Ausweichen +2
Unmittelbar Stärke W12+10 phy

Vorteil auf: angreifen, täuschen, Angst einjagen, Spuren suchen

Verheerender Angriff: Wenn du einem Ziel innerhalb unmittelbarer Distanz Schweren Schaden zufügst, kannst du **1 Stress markieren**, um es zu zwingen, einen weiteren Trefferpunkt zu markieren.

Riesenschritt: Du kannst dich bis in weite Distanz bewegen, ohne zu würfeln. Dank deiner Größe kannst du raues Gelände ignorieren (Entscheidung der Spielleitung).

■ MYTHISCHES FLUGRAUBTIER

(Drache, Pterodaktylus, Rock, Lindwurm usw.)

Geschick +3 | Ausweichen +4
Unmittelbar Geschick W10+11 phy

Vorteil auf: Angreifen, Täuschen, Finden, Navigieren

Reittier: Du kannst bis zu drei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Tödlicher Sturzflug: Du kannst fliegen und dich als Teil deiner Aktion bis in weite Distanz bewegen. Wenn du dich aus mindestens kurzer Distanz in unmittelbare Distanz zu einem Ziel bewegst und es in der gleichen Aktion angreifst, darfst du alle Schadenswürfel, die ein niedrigeres Ergebnis anzeigen als deine Übung, noch einmal würfeln.

■ EPISCHES WASSERWESEN

(Riesentintenfisch, Wal usw.)

Agilität +3 | Ausweichen +3
Unmittelbar Agilität W10+10 phy

Vorteil auf: Finden, Beschützen, Angst einjagen, Spuren suchen

Meeresherrschaft: Du kannst unter Wasser atmen und dich ungehindert bewegen. Wenn du gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz einen erfolgreichen Angriff ausführt, darfst du es vorübergehend *Festsetzen*.

Zäh: Wenn du ein Rüstungsfeld markieren müsstest, würfle einen **W6**. Bei einer 5 oder 6 sinkt die Schwere des Schadens um eine Schwelle, ohne dass du ein Rüstungsfeld markierst.

■ MYTHISCHES TIER

(Verbesserte Rang-1- oder Rang-2-Optionen)

Weiterentwickelt: Wähle eine Bestiengestalt-Option aus Rang 1 oder 2 und werde zu einer größeren, mächtigeren Version dieser Kreatur. Während du die Gestalt angenommen hast, besitzt du alle Attribute und Merkmale der Originalgestalt und zusätzlich die folgenden Boni:

- +9 auf Schadenswürfe
- +2 auf das von dieser Gestalt verwendete Attribut
- +3 auf Ausweichen
- Dein Schadenswürfel erhöht sich um eine Größe (W6 wird W8, W8 wird W10 usw.)

■ MYTHISCHES HYBRIDWESEN

(Chimäre, Basilisk, Mantikor usw.)

Stärke +3 | Ausweichen +2
Unmittelbar Stärke W12+10 phy

Hybridmerkmale: Um dich in diese Gestalt zu verwandeln, musst du **2 Stress zusätzlich markieren**. Wähle drei Bestiengestalt-Optionen aus den Rängen 1–3. Wähle aus diesen Optionen insgesamt fünf Vorteile und drei Merkmale.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

Agilität +1, Stärke 0, Geschick +1, Instinkt +2, Präsenz -1, Wissen 0

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Kurzstab - Instinkt / Kurz - W8+1 mag - Einhand

EMPFOHLENE SEKUNDÄRWAFFE

Rundschild - Stärke / Unmittelbar - W4 phy - Einhand

Schützend: +1 auf Rüstung

EMPFOHLENE RÜSTUNG

Lederrüstung - Schwellen 6/13 - Wert 3

INVENTAR

DU ERHÄLTST:

1 Fackel, 15 Meter Seil, Einfacher Proviant, 1 Handvoll Gold

WÄHLE 1 OPTION:

1 Leichter Lebenstrank ODER
1 Leichter Ausdauertrank

WÄHLE 1 OPTION:

1 Kleiner Beutel voll Steine und Knochen ODER
1 Seltsamer Anhänger, auf dem Boden gefunden

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Wähle eine Option (oder mehr) aus jeder Kategorie oder ergänze deine eigene Beschreibung.

Kleidung: in Tarnfarben, bewuchtert, locker, natürlich, zusammengeflochten, majestätisch, lumpig

Augen wie: Nelken, Erde, der ewige Ozean, Feuer, Efeu, Flieder, die Nacht, Meerscham, der Winter

Körper: breit, kantig, kurvig, langgliedrig, rundlich, klein, untersetzt, groß, dünn, winzig, definiert

Haut in der Farbe von: Asche, Klee, fallendem Schnee, feinem Sand, Obsidian, Rosen, Saphiren, Lavendel

Persönlichkeit wie ein*e: Feuerwerkskörper, Fuchs, Fremdenführer*in, Hippie, Hexe*r

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

Beantworte die folgenden Hintergrundfragen nach Belieben, oder denke dir deine eigenen aus.

Wieso waren die Natur und ihre Geschöpfe so wichtig für die Gemeinschaft, in der du aufgewachsen bist?

Was war das erste wilde Tier, zu dem du eine Bindung entwickelt hast? Weshalb endete die Bindung?

Wer ist auf der Jagd nach dir? Was will die Person oder Gruppe von dir?

Lege im Anschluss gemeinsam mit der SL zwei Start-Erfahrungen für deinen Charakter fest.

BEZIEHUNGEN

Stelle deinen Mitspielenden je 1 der folgenden Fragen, die sie für ihren Charakter beantworten sollen, oder denke dir deine eigenen aus.

Was hast du mir anvertraut, weswegen ich mich immer wieder für dich in Gefahr begeben?

An welches Tier erinnerst du mich?

Welchen liebevollen Spitznamen hast du mir gegeben?

RANG 2: STUFEN 2-4

Auf Stufe 2 erhältst du 1 zusätzliche Erfahrung mit +2 und einen Bonus von +1 auf deine Übung.

Wähle 2 Optionen aus dieser Liste und markiere sie.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf zwei nicht markierte Charakter-Attribute - markiere diese.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches TP-Feld.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches Stress-Feld.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf zwei Erfahrungen.
- Du darfst 1 zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen wählen (bis Stufe 4).
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf Ausweichen.

Steigere deine Stufe und passe deine Schadensschwelle entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.



RANG 3: STUFEN 5-7

Auf Stufe 5 erhältst du 1 zusätzliche Erfahrung mit +2 und löschst alle Markierungen deiner Charakter-Attribute. Dann erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Übung.

Wähle 2 Optionen aus dieser Liste oder der Liste von Rang 2 und markiere sie.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf zwei nicht markierte Charakter-Attribute - markiere diese.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches TP-Feld.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches Stress-Feld.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf zwei Erfahrungen.
- Du darfst 1 zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen wählen (bis Stufe 7).
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf Ausweichen.
- Deine Subklassenkarte wird aufgewertet. Wenn du diese Option wählst, steht dir die Multiklasse-Option in diesem Rang nicht mehr zur Verfügung.



Deine Übung wird um +1 erhöht.
Multiklasse: Wähle 1 zusätzliche Klasse für deinen Charakter. Streiche die andere Multiklasse-Option sowie eine nicht genutzte „Subklassenkarte aufwerten“-Option auf diesem Bogen durch.

Steigere deine Stufe und passe deine Schadensschwelle entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.

RANG 4: STUFEN 8-10

Auf Stufe 8 erhältst du 1 zusätzliche Erfahrung mit +2 und löschst alle Markierungen deiner Charakter-Attribute. Dann erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Übung.

Wähle 2 Optionen aus dieser Liste oder der Liste von Rang 3 und markiere sie.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf zwei nicht markierte Charakter-Attribute - markiere diese.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches TP-Feld.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches Stress-Feld.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf zwei Erfahrungen.
- Du darfst 1 zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen wählen.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf Ausweichen.
- Deine Subklassenkarte wird aufgewertet. Wenn du diese Option wählst, steht dir die Multiklasse-Option in diesem Rang nicht mehr zur Verfügung.



Deine Übung wird um +1 erhöht.
Multiklasse: Wähle 1 zusätzliche Klasse für deinen Charakter. Streiche die andere Multiklasse-Option sowie eine nicht genutzte „Subklassenkarte aufwerten“-Option auf diesem Bogen durch.

Steigere deine Stufe und passe deine Schadensschwelle entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.