

<div>Fähigkeiten</div> <div>Waffen</div> <ul style="list-style-type: none"> Kriegswaffen mittlere Rüstung, Schilde <div>Klasse</div> <ul style="list-style-type: none"> bevorzugter Feind Mensch: Bluffen, Wissen, Empathie, Überleben, Angriff, Schaden +2 gegen Feind Spurensucher: halbe Stufe Waldläufer auf Spuren folgen oder Spuren identifizieren Wilde Empathie: Stufe Waldläufer + Charisma als Diplomatieprobe um Tiere zu befrieden Hinterhältiger Angriff 1d6 Fallensucher: halbe Stufe Schurke um Fallen zu finden und auf Entschärfen, magische Fallen entschärfen Ausdauer: +4 auf Athletisches, Atem halten, Temperatur widerstehen, in Rüstung schlafen bevorzugtes Gebiet Untergrund: +2 Geographie, Wahrnehmung, Heimlichkeit, Überleben, keine Spur <div>Stufe/Kampfstil</div> <ul style="list-style-type: none"> Blattschuss: Angriff und Schaden Fernkampf +1 auf 6 sq Präziser Schuss: Kein Abzug auf Schüsse in den Nahkampf Schneller Schuss: Zusätzlicher Schuss in voller Aktion, alle Schüsse mit -2 Tödlicher Schütze: Angriff -1, Schaden +2 (erhöht sich um eine Einheit alle 4*x GAB) <div>Vorteil</div> <ul style="list-style-type: none"> Einsamer Wolf: +1 Härte, 50% Chance auf Stabilisierern 		<div>Zauber</div> <div>Rettungswurfschwierigkeit: 10 + Zauberstufe + WIS</div> <div>Stufe 1: Alarm, Tierbote, Tiere beruhigen, Mit Tieren sprechen, Tier bezaubern, Springen, Gift verlangsamen, Vor Tieren verbergen, Weitlauf, Spurenloser Lauf, Elementen trotzen, Magische Klauen, Verstricken, Energie widerstehen, Magie lesen, Naturbeschwörung 1</div> <div>Stufe 2: Rindenhaut, Konstitution, Geschick, Weisheit, Schutz vor Energie, leichte Wunde heilen, Ranken, Dornen, Windmauer, Naturbeschwörung 2</div> <div>Stufe 3: Dunkelsicht, Verbesserte Magische Klauen, Entgiften, Pflanzenwuchs, Tier verkleinern, Krankheit heilen, Baumform, Wasserlauf</div> <div>Stufe 4: Tierwuchs, Naturweisheit, Bewegungsfreiheit, Baumlauf</div> <div>Zauberslots</div> <div>Stufe 1:</div> <div>Stufe 2:</div> <div>Stufe 3:</div> <div>Stufe 4:</div>		<div>Ausrüstung</div> <div>Tragekapazität:</div> <div>leicht58 Pfund</div> <div>mittel116 Pfund</div> <div>schwer175 Pfund</div> <div>Körper:</div> <ul style="list-style-type: none"> Langbogen Komposit (STR +2), Meisterarbeit Langschwert, kaltgeschmiedetes Eisen, Meisterarbeit Dolch, Schnitzmesser Krötenhaut, Meisterarbeit Schwerer Schild, Dunkelholz Kleidung des Erkunders <div>Kleidungstaschen:</div> <ul style="list-style-type: none"> 2* Krähenfüße (Angriff -2, Berührung → 1 Punkt Schaden, halbe Bewegung) Diebeswerkzeug, Meisterarbeit (+2) Kompass (+2 Überleben/Gewölbe zum Navigieren) 2* Sonnenstab (je 6 Stunden) Vogelpfeife Angelhaken Universallöser <div>Rucksack:</div> <ul style="list-style-type: none"> Trinkschlauch Wassersichere Tasche: <ul style="list-style-type: none"> Papier, Kohlenstift Rationen (Wander Mahl): ○ ○ ○ ○ ○ Schriftrollen (siehe links) Enterhaken Seil Kletterausrüstung Bettrolle Rasierzeug Feuerstein und Stahl, Zunder Federfetisch: Baum (1sq Stamm, 12sq hoch, 8 breit) <div>Pferd:</div> <ul style="list-style-type: none"> leichtes Pferd, schlachtentrainiert Satteltaschen Zaumzeug Reitsattel Holzaxt, Säge, Schaufel Kaltwetterkleidung Kochzeug Zelt, medium 																															
<div>Pfeile</div> <table> <tr> <th></th><th>Köcher</th><th>Rucksack</th><th>Pferd</th></tr> <tr> <td>normal</td><td>○○○○○ ○○○○○</td><td>○○○○○ ○○○○○</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>○○○○○ ○</td><td>○○○○○ ○○○○○</td><td>○○○○○</td></tr> <tr> <td>kalt es Eisen</td><td>○○</td><td>○○○○○ ○○○○○</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>○○○○○ ○○○</td><td></td></tr> <tr> <td>alh. Silber</td><td>○○</td><td>○○○○○ ○○○○○</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>○○○○○ ○○○</td><td></td></tr> <tr> <td>Pfeil mit Enterhaken</td><td>○</td><td></td><td></td></tr> </table>			Köcher	Rucksack	Pferd	normal	○○○○○ ○○○○○	○○○○○ ○○○○○			○○○○○ ○	○○○○○ ○○○○○	○○○○○	kalt es Eisen	○○	○○○○○ ○○○○○				○○○○○ ○○○		alh. Silber	○○	○○○○○ ○○○○○				○○○○○ ○○○		Pfeil mit Enterhaken	○			<div>Schriftrollen</div> <div>○ Tiere beruhigen</div> <div>○ Tier bezaubern</div> <div>○ Mit Tieren sprechen</div> <div>○ Springen</div> <div>○ ○ Weitlauf</div> <div>○ Spurenloser Lauf</div> <div>○ ○ Elementen trotzen</div> <div>○ ○ ○ Gift verlangsamen</div> <div>Tränke</div> <div>○ ○ 1. Wunde heilen</div> <div>○ ○ Regentrank</div> <div>○ Tangelfuss</div> <div>○ (4) Brandsalbe</div>	
	Köcher	Rucksack	Pferd																																
normal	○○○○○ ○○○○○	○○○○○ ○○○○○																																	
	○○○○○ ○	○○○○○ ○○○○○	○○○○○																																
kalt es Eisen	○○	○○○○○ ○○○○○																																	
		○○○○○ ○○○																																	
alh. Silber	○○	○○○○○ ○○○○○																																	
		○○○○○ ○○○																																	
Pfeil mit Enterhaken	○																																		
<div>Vermögen</div> <div>194 GP</div>	<div>Sonstiger Besitz</div> <div>○ ○ Wasser von Nualia</div> <div>● Seidentücher</div> <div>● Ring aus Sarkophag</div> <div>● Dublaks Kopf</div> <div>● 2 deformierte Flammenschädel</div> <div>● 3* Harpune</div> <div>● 3* Bärenfalle</div> <div>● 3* Kette</div>																																		