

Vertrautentier

Namen:		Rasse:		Farbe:	
Grösse:		LO:	15	Gewicht:	

	Start	Zukauf	Aktuell		Start	Zukauf	Aktuell		Start	Zukauf	Aktuell		Start	Zukauf	Aktuell		Start	Zukauf	Aktuell
MU				FF				INI				RS				GS Luft			
KL				GE				LE				MR				GS Boden			
IN				KO				AE				AT							
CH				KK				AU				PA				RK			

Vorteile / Nachteile

Vertrauten Magie

	Zaubername	Probe	Dauer	Kosten	Ziel	Reichw.	W-Dauer	Merkmal
	Dinge Aufspüren	KL·IN·IN (+Mod.)	7 Akt	3 AsP	Einzelobjekt	RkW Meilen	RkP SR	Hellsicht
	Erster unter Gleichen	MU·MU·CH (+Mod.)	2 Akt	5 AsP	Einzelwesen	3 Schritt	RkP x2 SR	Einfluss
	Hexe finden	KL·IN·IN (-7, +1 pro Meile)	5 Akt	2 AsP	Hexe	RkW Meilen	RkP SR	Hellsicht
	Krötengift	IN·CH·KO	2 Akt	4 AsP	Einzelwesen	Selbst	RkP KR*	Form
	Krötenschlag	IN·CH·KK	2 Akt	Alle AsP	Mehrere Einzelwesen	RkW /2 Schritt	Sofort	Schaden
	Schlaf Rauben	KL·IN·KO	5 Akt	1 AsP	Einzelperson	RkW Schritt	max. RkP SR	Einfluss, Verst.
	Stimmungssinn	IN·IN·CH	2 Akt	2 AsP SR	Einzelperson	RkW Schritt	max. RkP SR	Hellsicht, Verst.
	Tarnung	IN·IN·GE	1 Akt	2 AsP	Einzelwesen, freiwillig	Selbst	RkP SR	Illusion
	Tiersinn	KL·IN·IN	5 Akt	3 + 2 AsP pro SR	Hexe	Berührung	max. RkP SR	Eigen., Verst.
	Ungesehener Beobachter	IN·IN·CH	5 Akt	7 AsP	Hexe	max. RkW Schritt von der Hexe	Sonnenaufgang o. Sonnenuntergang	Verst.
	Wachsame Augen	IN·IN·CH	Variabel	5 AsP	Mehrere Einzelwesen	max. RkW x 100 Schritt	*	Einfluss, Verst.
	Zwiesgespräch	KL·IN·IN	2 Akt	1 AsP	Hexe	Berührung	Berührung	Verst.

Besondere Kampfgeregeln (Immer DK: H)

Katze	Hinterhalt (12)>Anspringen (-8)>Verbeißen, Gezielter Angriff > Doppelangriff (Prankenhieb u. Biss), sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)
Hund	Gezielter Angriff > Verbeißen > Niederwerfen (-3)
Eule / Rabe	Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)
Falke	Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff > Verkrallen sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)
Schlange	Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +5)
Kröte	Winziger Gegner (AT +6)
Affe	Gezielter Biss (SP statt TP), Gelände (Baum / Wald), sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA +8)
Spinne	Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT +5), Gift (Stufe 1, Wirkung: 1W6 SP, Beginn: sofort)
Iltis	Gezielter Angriff / Verbeißen (und SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +5)
Wiesel	Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +6)

Anspringen:	Angriff zum Niederwerfen, AT +4, lässt sich nur mit Schild / Gegenhalten o. Ausweichen abwehren, Erschwert um Anspringen (X)
Biss:	lässt sich nur durch Gegenhalten oder Klingenswand Parieren
Doppelangriff:	2x AT +4, gelingen beide AT ist nur Ausweichen oder Meisterliches Ausweichen möglich
Flugangriff:	Verteidiger: AT +2 / PA +4 nur PA +2 für PA mit Schilden
Gezielter Angriff:	Bei glücklicher AT (bestätigte 1) oder Gezielter AT, Umgeht den RS
Hinterhalt:	Hinterhalt (x) gibt den IN Aufschlag an um den Hinterhalt zu entdecken
Niederwerfen:	Nur Ausweichen, Meisterliches Ausweichen, Ringen PA mit Auspendeln möglich, erschwert um Niederwerfen (x)
Sturzflug:	immer höchste INI, AT wert +3, PA wert -3, Verteidiger: AT +4 / PA +8 nur PA +4 mit Schilden
Verbeißen	Jede runde direkte TP Ermittlung (auf Summierung für Wunden), Beendigung bei Verwundung des Tiers
Verkrallen:	