Hundedokument

1192

Geburtstag:	Name:	Geschlecht:
Geburtsort:	Gefährte:	Größe: ☐ klein ☐ mittel ☐ groß

Dominanz		Selbstständigkeit		Erfahrungspunkte	
Empathie		Spielfreude		Entwicklungspunkte	
Jagdfreude		Witz		Regeneration	

Proben auf Eigenschaften: 1-5: 3W6, 6-7: 3W8, 8-11: 3W12, 12-14: 3W20, 15-17: 4W20, ab 18: 5W20

☐ ☐ ☐

	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel
1.	Gefährtenkraft			① ② ③ ④ ⑤
2.	Einschüchtern			① ② ③ ④ ⑤
3.	Kämpfen (TS:)			① ② ③ ④ ⑤
4.	Wachgabe			① ② ③ ④ ⑤

Gemüt						
Atmosphäre ist…	Verhalten					
…entspannt	gemütlich	☐	☐	☐	☐	aktiv
…fremd	vorsichtig	☐	☐	☐	☐	wagemutig
…bedrohlich	verängstigt	☐	☐	☐	☐	aggressiv

Pfotenkunst

Sitzen / Niederlegen L: 6 E: 4	Bleiben / Warten L: 8 E: 5	Sichern (Bewachen u. ☐ melden) L: 12 E: 7	Schützen (☐ Angreifen) L: 15 E: 11
	Wachen (☐ melden) L: 8 E: 5	Stille Wache (☐ stiller Alarm) L: 12 E: 7	
Kommen / Folgen L: 6 E: 4	Apportieren (Ggst. bekannt) L: 8 E: 5	Finden und bringen (Ggst. bekannt) L: 12 E: 7	
		Transportieren (Zielort od. -person bekannt) L: 12 E: 7	
Aufspüren L: 8 E: 5	Finden und ☐ melden L: 12 E: 7	Finden und vereinen L: 15 E: 11	Bergen / Retten (Wasser) L: 20 E: 16
	Fährte folgen L: 8 E: 5	Verfolgen u. ☐ melden L: 15 E: 11	Verfolgen u. ☐ angreifen L: 20 E: 16
Melden (Laut geben) L: 6 E: 4	Stiller Alarm L: 12 E: 7		
	Angreifen L: 8 E: 5		
Ablegen (Ggst.) L: 6 E: 4	Distanzsignale befolgen L: 8 E: 5	Pfote geben L: 6 E: 4	Totstellen L: 8 E: 5
L: E:	L: E:	L: E:	L: E:

L (Lernwert): Dieser Wert muss bei Lernproben erreicht werden, um das Talent zu erlernen.
E (Erfolgswert): Dieser Wert muss mit einer Gefährtenkraft-Probe mindestens erreicht werden, um das jeweilige Talent erfolgreich anzuwenden.

Bemerkungen, Aussehen, Fellzeichnung…