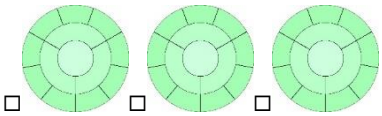
Hundedokument

1192

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

Dominanz		Selbstständigkeit		Erfahrungspunkte	
Empathie		Spielfreude		Entwicklungspunkte	
Jagdfreude		Witz		Regeneration	

Proben auf Eigenschaften: I-7: 3W8, 8-II: 3W12, 12-14: 3W20, 15-17: 4W20, 18-20: 5W20, ab 21+: 6W20



	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…