



WALDLÄUFER*IN

SEELENTIER



Name des Seelentiers

Start bei 10

Sprich mit der Spielleitung ab, was für ein Tier du als Seelentier wählst. Gib ihm einen Namen und ergänze im obenstehenden Kasten eine Zeichnung oder ein Bild des Tieres. Überlege dir zwei Erfahrungen für dein Seelentier, basierend auf dessen Ausbildung und euren gemeinsamen Erlebnissen. Beschreibe zuletzt, wie dein Seelentier Schaden zufügt (sein Standardangriff) und notiere das im Bereich „Angriff & Schaden“. Auf Stufe 1 ist der Schadenswürfel deines Seelentieres ein W6 und seine Distanz unmittelbar.

SEELENTIER-ERFAHRUNG

Beide Erfahrungen starten mit +2. Immer wenn du eine neue Erfahrung erhältst, bekommst auch dein Seelentier eine. Alle neuen Erfahrungen beginnen mit +2.

Beispiele für Seelentier-Erfahrungen

Kühnes Ablenkungsmanöver, Klettertalent, Apportieren, Zutraulich, Hüter*in des Waldes, Furchteinflößend, Einschüchternd, Treu bis in den Tod, Perfekte Orientierung, Wendig, Niemand bleibt zurück, Immer auf der Hut, Schutzzinstinkt, Edle Herkunft, Spürnase, Assistenttier, Treues Reittier, Wachsam, Wir finden alles, Nur was man findet, kann man zur Strecke bringen

Führe einen **Zauberwurf** durch, um Verbindung zu deinem Seelentier aufzunehmen und ihm einen Befehl zu erteilen. Wenn du **1 Hoffnung einsetzt**, darfst du eine passende Seelentier-Erfahrung zum Wurf addieren. Bei einem Erfolg mit Hoffnung erhältst du, wenn deine nächste Aktion auf diesem Erfolg aufbaut, einen Vorteil für diesen Wurf.

ANGRIFF & SCHADEN

Standard-Angriff Distanz
○ W6 ○ W8 ○ W10 ○ W12 phy / mag

Wenn du deinem Seelentier befehlst anzugreifen, erhält es alle Vorteile, die normalerweise nur dir zukommen würden (wie zum Beispiel die Effekte deines Jagdfokus). Bei einem Erfolg verwendet es für seinen Schadenswurf deine Übung und seine Schadenswürfel.

STRESS

STRESS:

Wenn dein Seelentier Schaden erleiden würde, markiert es stattdessen Stress. Markiert es sein letztes Stressfeld, verlässt es die Szene (durch Verstecken, Fliehen oder etwas Ähnliches). Bis zum Beginn deiner nächsten langen Rast ist es nicht verfügbar, dann kehrt es zurück, wobei 1 Stress gelöscht ist.

Wenn du dich für einen Auszeit-Zug entscheidest, der bei dir Stress löscht, dann wird bei deinem Seelentier die gleiche Menge Stress gelöscht.

AUSBILDUNG

Wenn dein Charakter eine neue Stufe erreicht, wähle für dein Seelentier eine verfügbare Option aus der folgenden Liste und kreuze sie an.

- Intelligent:** Dein Seelentier bekommt einen permanenten +1 Bonus auf eine Seelentier-Erfahrung deiner Wahl.
- Licht im Dunkeln:** Du erhältst ein zusätzliches Hoffnungsfeld für deinen Charakter, das du hier markieren kannst.
- Trostspende:** Einmal pro Rast kannst du dir einem ruhigen Moment Zeit nehmen, um deinem Seelentier Zuneigung und Aufmerksamkeit zu zeigen. Wenn du das tust erhältst du entweder 1 Hoffnung, oder ihr könnt beide 1 Stress löschen.
- Gerüstet:** Wenn dein Seelentier Schaden erleidet, kannst du **eins deiner Rüstungsfelder markieren** statt 1 Stress bei deinem Seelentier.
- Wütend:** Erhöhe den Schadenswürfel oder die Distanz deines Seelentieres um eine Einheit (W6 auf W8, kurz auf weit usw.).
- Widerstandsfähig:** Dein Seelentier erhält ein zusätzliches Stressfeld.
- Seelenband:** Wenn du deinen letzten Trefferpunkt markierst, eilt dein Seelentier an deine Seite, um dir Trost zu spenden. Würfle so viele **W6**, wie dein Seelentier noch unmarkierte Stressfelder hat, und markiere diese Felder. Wenn einer der Würfel eine 6 erzielt, hilft dir dein Seelentier auf die Beine. Du löschst deinen letzten Trefferpunkt und kehrst in die Szene zurück.
- Auf der Hut:** Dein Seelentier bekommt einen permanenten Bonus von +2 auf Ausweichen.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Kurzbogen – Agilität / Weit – W6+3 phy – Zweihand

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 Trophäe von deiner ersten erfolgreichen Jagd ODER 1 scheinbar kaputter Kompass

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Kleidung: wallend, schlicht, natürlich, fleckig, funktional, eng, gewebt

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: Kind, Geist, Überlebensexpert*in, Lehrer*in, Wachhund

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Eine schreckliche Kreatur richtete Schaden in deiner Gemeinschaft an, und du hast geschworen, sie zu jagen. Um welche Kreatur handelt es sich und welche besondere Spur oder Zeichen lässt sie zurück?

Du wärst selbst fast gestorben, als du zum ersten Mal eine Beute erlegt hast. Worum handelte es sich und wie hat dich dieses Ereignis dauerhaft verändert?

Du hast schon viele gefährliche Gegenden bereist, aber was ist der eine Ort, den du niemals aufsuchen willst?

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.

Welchen spaßigen Wettstreit führen wir miteinander?

Warum verhältst du dich anders, wenn wir beide allein sind?

Du hast mich gebeten, eine bestimmte Gefahr im Auge zu behalten. Worum handelt es sich und wieso macht sie dir Sorgen?

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.