

Bedingung & Startspielzüge

Wenn du dir einen Ruf als Schlächter von Monstern und Bestien eingehandelt hast und dich nun darauf spezialiserst, kannst du beim nächsten Stufenaufstieg wählen diese beiden Spielzüge zu erhalten.

Bestienjäger

Wenn du in Gesellschaft bist, dich und deine Gruppe vorstellst und dabei den Namen deiner Gruppe mit Stolz aus voller Brust herausbrüllst, wirf +CHA. Bei einer 10+ wähle 3. Bei einer 7-9 wähle 1.

- Du stehst plötzlich im Mittelpunkt.
- Dein Selbstbewusstsein wirkt auf einen umstehenden NSC, nimm +1 voraus auf deine Interaktion mit ihm.
- Man bietet dir eine passende Erfrischung an, im Austausch für Geschichten über deine Erlebnisse.
- Du wirst nicht aufgehalten oder belästigt, der SL entscheidet.

Die Jagdsaison ist eröffnet

Wenn du dich durch Vertrag, Schwur oder anderweitig daran gebunden hast eine Bestie zu erschlagen und dich dieser Aufgabe widmest, erhältst du drei Entschlossenheit.

Im Laufe deiner Jagd kannst du Entschlossenheit ausgeben um:

- +1 voraus auf einen Wurf im direkten Zusammenhang mit der Jagd zu erhalten.
- eine weitere Option für einen Bestienjäger-Spielzug wählen zu können.

Wenn du die Jagd abbrichst, verlierst du all deine Entschlossenheit und erhältst auch keine Entschlossenheit mehr, wenn du dich erneut der Jagd dieser Bestie verschreibst

Weiterführende Spielzüge

Sobald du diesen Spielzug beherrschst, zählen die folgenden Spielzüge als Klassenspielzüge für dich. Du kannst sie beim Stufenaufstieg wählen:

In Naturalien Bezahlt

Wenn du siegreich zurückkehrst, mit einer eindrucksvollen Trophäe der Bestie die du erschlagen hast und deinen Sieg gebührend feierst, kannst du die Trophäe einsetzen um zum Zechen. Die Trophäe erspart jedem Gruppenmitglied die ersten 100 Münzen.

Halali

Wenn du dich einer Bestie gegenüber siehst und dich anschickst sie zu töten, und einen Jagdaufruf ausstößt, wirf +Entschlossenheit. Bei einer 7-9 inspirierst du deine Gefährten, sie erhalten +1 voraus auf Gefahren trotzten gegen die Bestie. Bei einer 10+ ebenfalls und du erhältst +1 Entschlossenheit.

Ein Auge für Schwäche

Wenn du einer das erste Mal Bestie gegenüber stehst, kannst du Wahrnehmen und erhältst als zusätzliche Frage „Wie kann sie getötet werden?“. Der SL wird dir ehrlich antworten, oder er wird dich bitten es selbst zu tun.

Dran bleiben!

Wenn du eine flüchtende Bestie verfolgst, wirf +Entschlossenheit.

- Bei einer 7+ kannst du sie verfolgen und stellen.
- Bei einer 10+ wähle eines:
 - Deine Gefährten konnten mit dir Schritt halten.
 - Die Umgebung ist für die Bestie von Nachteil.
 - Die Bestie hatte keine Zeit sich zu sammeln.

Ein eingespieltes Team

Wenn du und deine Gefährten eine Bestie in die Enge gedrängt haben und ihr zum Angriff übergeht, kannst du nonverbal mit allen Bestienjägern der Gruppe eure Angriffsstrategie abstimmen.

Wilde Essenz

Wenn du die Wildnis durchstreifst, auf der Suche nach Kräutern die dir im Kampf helfen können, wähle eine aus der Liste

- Dunkelknolle: Deine Augen werden lichtempfindlicher, mit allen Vor- und Nachteilen. Im dunklen siehst du wie am Tag, helles Licht kann dich jedoch blenden.
- Bärenkraut: Bis zu deiner nächsten Rast wirst du von einer inneren Wut getrieben und verursacht +1W4 Schaden. Wunden heilen jedoch nur halb so gut wie üblich und vernarben stark.
- Katzensnuss: Deine Reflexe nehmen Überhand. Trotz du einer Gefahr werden Würfe +GES und +INT mit zwei Würfeln geworfen. Für GES wähle das bessere, für +INT das schlechtere Ergebnis.
- Bitterbeeren: Du kannst sie wie ein Gegengift verwenden oder unmittelbar vor einem Kampf gegen eine giftige Bestie zur Immunisierung einsetzen.
- Eselwurz: Macht dich schmerzempfindlicher. Unterdrückt bis zu deiner nächsten Rast die Wirkung einer körperlichen Schwächung temporär.
- Bachrübren: Du heilst 10 Schaden oder entfernst eine Schwächung.

und wirf +WEI.

- Bei einer 7+ findest du was du suchst.
- Bei einer 10+ findest du genug für eine zweite Portion des Tranks.
- Bei einem Fehlschlag wird der SL eine Komplikation oder Gefahr einführen, die mit deiner Suche verbunden ist.

