

MOORSTELZERJAGD

WISSENSWERTES FÜR ANGENEHDE MOORSTELZERJÄGER

Moorstelzer sind Fluchttiere.

Des Kampfes nicht wirklich fähig, ergreifen sie die Flucht, sobald ihnen Gefahr zu drohen scheint oder sie eine Verletzung erleiden, was es äußerst schwierig macht, sie zu fangen.

Meist hat man nur eine einzige Angriffsmöglichkeit, bevor die Beute durch den Nebel entkommt, weshalb oftmals nur maximaler Schaden oder Gift zu einer erfolgreichen Jagd führen.

Zwar haben Moorstelzer dieselben, geringen Sichtweiten im Nebel der Fiebersümpfe wie Charaktere, doch ihr Gehör verschafft ihnen gegen Jagdgruppen, die nicht unentwegt leise durch den Morast kriechen, einen Vorteil.

HÖRWEITE

Charaktere, die reden oder sich im Metallpanzer fortbewegen, können von Moorstelzern mit PW: 8 gehört werden, noch bevor sie in Sichtweite sind, woraufhin die Tiere die Flucht ergreifen.

Sobald eines der Tiere flieht, schließen sich ihm - dem Herdentrieb folgend - alle anderen anwesenden Moorstelzer an.

Dagegen müssen Jäger, die nur flüsternd das Nötigste kommunizieren und - sofern einen Metallpanzer tragend - einmalig erfolgreich AGI+BE+Heimlichkeit würfeln (wenn in der Nähe befindliche Moorstelzer sie hören könnten), nicht befürchten, vorab gehört zu werden.

SICHTWEITE

Moorstelzer können Charaktere auf Sichtweite jede Runde mit PW: 8 wahrnehmen.

Trägt kein Charakter in der Gruppe Metallpanzer oder haben alle ihr Äußeres mit Farngräsern und Gestrüpp an die Umgebung angepasst, sinkt der PW um jeweils 1.

Zusätzlich sinkt der PW um weitere 2, sollte die Gruppe ein oder mehrere Moorhühner dabei haben.

JAGDMETHODEN

Natürlich kann der moderne Moorstelzerjäger auch auf diverse Taktiken (einkesseln, in eine Richtung treiben usw.) oder Hilfsmittel (Lassos, Netze o.ä.) zurückgreifen.

Wie nützlich diese letztendlich sind, ist und bleibt jedoch abhängig von der jeweiligen Situation.