

JÄGERIN

2

KRAFT

A

TP

### SPEZIALFÄHIGKEIT

Falknerei: Stelle die 2 Falken zu Beginn jeder Begegnung auf dein Oathsworn-Tableau. Stehen sie dort, sind sie einsatzbereit. Mit Fähigkeiten kannst du sie zu anderen Zielen bewegen. Bestimmte Effekte von Fähigkeiten löst du nur mit Falken auf dem Ziel aus. Siehe Anhang III der Anleitung für die Begegnungen für weitere Details.

3

6

REG

Animuslimit: 8

Trage: Rüstungen aus Stoff oder Leder,  
Bögen, Stangenwaffen, Zweihand-Schwerter





## JÄGERIN

Schwierigkeit



Die Kunst, großartige Falken zu züchten, war ein sorgsam gehütetes Geheimnis und nur ein paar Adelsfamilien bekannt. Das Wissen um die Zähmung dieser großen Vögel wurde von Mutter zu Tochter weitergegeben. Dies brachte einige Frauen unter den wachsamen Augen der gefiederten Beschützer an die Macht.

Als der Tiefenwald kam, zerfielen viele Familien und viele Städte. Doch das Wissen um die großen Falken blieb bestehen.

Tödliche Unfälle bei der Aufzucht der Tiere sind nicht ungewöhnlich. Diese Kreaturen sind für ihre Launenhaftigkeit berühmt. Bindet sich ein Falke an seine Meisterin, verlässt er ihre Seite nie wieder. Die großen Falken sind unglaublich gerissen. Ein Pfiff oder eine Geste der Jägerin reichen aus, um sie dazu zu bringen, ihre Feinde anzugreifen und Verbündete zu verteidigen. Während die Jägerin mit Bogen und Speer Großtaten vollführt, stoßen ihre Falken todbringend herab.

