

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO
VERFOLGUNGSJAGDKARTEN
FÜR DUNGEONSLAYERS
VON AGONIRA

STADT – WALD – DUNGEON

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO
VERFOLGUNGSJAGDKARTEN
REGELN – ABLAUF EINER VERFOLGUNGSJAGD

Eine typische Verfolgungsjagd geht über 5 zufällig gezogene Karten und endet, wenn der Verfolgte die letzte Karte verlässt, sich verstecken kann oder festgesetzt bzw. außer Gefecht gesetzt wird. Der Verfolgte startet i.d.R. mit einer Karte Vorsprung. Sollte ein Verfolger den Verfolgten überholen und als Erster die letzte Karte verlassen, erfolgt ein Kampf. Beteiligte, die noch nicht beim Kampfgeschehen angekommen sind, brauchen dann noch Anzahl verbleibender Karten Aktionen, bis sie da sind.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – JAGDARTEN UND JAGDENDE**

Flucht: Der Verfolgte flieht vor den Verfolgern. Verlässt der Verfolgte vor den Verfolgern die letzte Karte, ist er erfolgreich entkommen.

Hetzjagd / Gefangennahme: Diese Jagd wird mit einer höheren Anzahl Karten oder gar auf einer Kreisbahn gespielt. Sie endet, wenn der Verfolgte sich ergibt, gefasst wird oder sich verstecken kann.

Wettrennen: Hierbei starten alle Beteiligten auf der ersten Karte. Wer zuerst die letzte Karte verlässt, erreicht die Ziellinie und gewinnt.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – VERFOLGUNGSWURF UND HINDERNISSE**

Zu Beginn jeder Runde würfelt jeder an der Jagd Beteiligte aktionsfrei einen Verfolgungswurf, der über mögliche Bewegung und Aktion in dieser Runde entscheidet. Siehe „Regeln – Verfolgungswurf“.

Die Verfolgungsjagdkarten stellen Hindernisse dar, die überwunden werden müssen, um die jeweilige Karte verlassen und zur nächsten Karte vorrücken zu können. Jede Runde kann unabhängig vom Verfolgungswurf ein Mal aktionsfrei versucht werden, ein Hindernis zu überwinden.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – ÜBERWINDEN VON HINDERNISSEN**

Zum Überwinden von Hindernissen stehen i.d.R. zwei typische Proben und zwei „Joker“ in Form von Talenten oder Zaubern zur Wahl. Pro Verfolgungsjagd und eventuell anschließendem Kampf können Zauber (entsprechend ihrer Abklingzeit) und Talente (pro Talentrang ein Mal) eingesetzt werden. Ein – egal auf welche Weise – überwundenes Hindernis gilt für diesen SC auch in den Folgerunden als überwunden. Misslingt eine Probe, kann man es in der Folgerunde erneut oder anders probieren.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**OPTIONALE REGELN – ZERSTÖRBARE HINDERNISSE**

Wurde ein Hindernis durch das erfolgreiche Überwinden unwiederbringlich zerstört (bspw. Tür eingetreten, Bretterstapel zerschmettert, ...), können nachfolgende Mitglieder der eigenen Gruppe die jeweilige Karte probenlos passieren – sie bekommen dafür aber keinen Slayerpunkt.

Entsprechende Proben sind mit  gekennzeichnet.

Diese optionale Regel vereinfacht Verfolgungsjagden und forciert eine stereotypische Rollenverteilung. („Krieger, geh mal vor und räum den Weg frei!“)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – VERFOLGUNGSWURF**

Probe auf 3x Laufenwert + Schnelle Reflexe

Immersieg: Aktion und bis zu zwei Bewegungen.

Erfolg: Aktion und Bewegung.

Misserfolg: Aktion, aber keine Bewegung.

Patzer: Weder Aktion noch Bewegung.

Aktion: Pro Runde hat man eine Aktion (außer bei Verfolgungswurf-Patzer). Siehe „Regeln – Aktionen“.

Bewegung: Bei überwundenem Hindernis kann man mit einer Bewegung zur nächsten Karte rücken.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**OPTIONALE REGEL – VERFOLGUNGSWURF 21+**

Im seltenen Fall eines Verfolgungswurfes auf einen Probenwert von mindestens 21 kann sich der Würfelnde (wie bei einem Immersieg) eine zweite Bewegungsaktion verdienen, wenn beide Teilproben gelingen. Es gelten hierbei die gewohnten Regeln für Probenwerte über 20.

Diese optionale Regel belohnt besonders flinke Charaktere. Die zweite Bewegungsaktion kann aber natürlich nur genutzt werden, wenn auch alle auf dem Weg liegenden Hindernisproben gelingen.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – AKTIONEN I**

Angriff: Mit folgenden Abzügen kann angegriffen oder anderweitig gegen Gegner gehandelt werden: Selbe Karte ± 0 ; selbe Karte, aber nicht überwundenes Hindernis dazwischen -1; benachbarte Karte -3; eine Karte dazwischen -6.

Nahkampf und Geistmanipulationszauber sind nur auf derselben Karte möglich.

Hindernis wiederholen: Man kann als Aktion versuchen, eine nicht geschaffte Hindernisprobe zu wiederholen.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – AKTIONEN II**

Steine in den Weg legen: Der Verfolgte kann einen zusätzlichen Verfolgungswurf -4 ablegen. Bei Gelingen wird eine zufällig gezogene Hinderniskarte direkt hinter ihm und vor seinen Verfolgern platziert.

Verstecken: Befinden sich gar keine Verfolger auf derselben oder den benachbarten Karte, kann sich der Verfolgte mit einer Verbergen-Probe verstecken. Jede zusätzliche „verfolgerfreie“ Karte gibt einen Bonus von +2. Bei Gelingen gilt der Verfolgte als entkommen.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**REGELN – AKTIONEN III**

Festsetzen: Wenn ein Verfolger sich auf derselben Karte wie der Verfolgte befindet, kann er ihn mittels einer vergleichenden Probe auf AGI+ST festsetzen. Bei Gelingen verliert dieser seine nächste Aktion, kann in der Folgerunde aber aktionsfrei versuchen, sich mit einer vergleichenden Probe auf AGI+ST zu befreien. Misslingt auch diese Probe oder befinden sich mehr als zwei Verfolger auf derselben Karte wie der festgesetzte Verfolgte, gilt der Verfolgte als gefasst und handlungsunfähig.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**OPTIONALE REGELN – SLAYERPUNKTE**

Neben den normalen Regeln für Slayerpunkte (SP) (DS4 S. 45) erhält man auch für das Überwinden eines Hindernisses einen SP (maximal 1 SP/Runde). Für folgende Boni können SP ausgegeben werden:

1/2/3 SP	Bonus von +3/+6/+9 auf Hindernis-Probe.
2 SP	Aktionsfrei misslungene Hindernis-Probe wiederholen (außer Patzer).
3 SP	Zweite Bewegungsaktion in einer Runde.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**OPTIONALE REGELN – MONSTERREGELN**

Da für Monster und Tiere oftmals merkwürdige Konstellationen beim Überwinden von Hindernissen auftreten, kann stattdessen mit pauschalen Probenwerten gearbeitet werden:

Leichtes Hindernis: PW 15

Mittleres Hindernis: PW 10

Schwieriges Hindernis: PW 5

Die Einschätzung der Schwierigkeit kann der SL anhand Monsterart und -fähigkeiten bestimmen.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GD

VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**IMPRESSUM**

Diese Spielhilfe wird als Fanwerk für Dungeonslayers und unter CC BY-NC-SA 3.0-Lizenz veröffentlicht. Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter CC BY-NC-SA 3.0-Lizenz verwendet.

Das Grundgerüst der Regeln wurde im Rahmen der Slay! 02 (S. 13) von Ozz, Antariuk und Sphärenwanderer unter CC BY-NC-SA 3.0-Lizenz veröffentlicht.

Text und Layout: Agonira. Lektorat: Blakharaz, Greifenklaue, Morvain, sico72. Kartenrücken: akulex.



VERFOLGUNGSJAGD-2-GO
VERFOLGUNGSJAGDKARTEN
STADT

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT
WÄSCHELEINEN

ENTLANGHANGELN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

DURCHWÜHLEN (KÖR+BE)

AKROBAT (+2), KLEIN (+2)

LIMBO!

TALENT AUSWEICHEN

EIN KINDERSPIEL!

ZAUBER BALANCIEREN (ZB-2)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT
HOLZGERÜST

KLETTERN (AGI+ST)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

HÖHENANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ)
EINSTECKER (+1)

ICH HAB' DOCH IMMER 'NE LEITER DABEI!
ZAUBER ZAUBERLEITER (ZB+0)

ICH KANN KLETTERN WIE EINE SPINNE!
KLETTERTRANK

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT
SACKGASSE

KLETTERN (AGI+ST-4)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

GENEIMTÜR FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2), DIEBESTKUNST (+2)

ICH KENN' DA EINE ABKÜRZUNG!
TALENT WG: GASSENWISSEN

DANN MACH' ICH MIR HALT EINE TÜR!
ZAUBER WANDÖFFNUNG (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

AUFGEBRACHTER MOB

VERBERGEN (AGI+BE)

HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

AUTORITÄT VORTÄUSCHEN (GEI+AU), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

SCHLITZOHR (+3), VOLKSFREUND (-2), KLEIN (-2), KRIEGER (+2)

IHR MÖGT MICH DOCH...!

ZAUBER FREUND (ZB-4)

ICH BIN DANN MAL WEG...

ZAUBER UNSICHTBARKEIT (ZB+0) ODER UNSICHTBARKEITSRING/-TRANK

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

GROSSKÜCHE

AN KÖCHEN VORBEISCHLÄNGELN (AGI+BE-2)

AKROBAT (+2)

NITZE WIDERSTEHEN (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1)

ACHTUNG, HEISS UND FETTIG!

TALENT WG: KOCHKUNST

ICH SAUNIERE GERNE!

TALENT SCHUTZ VOR ELEMENTEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

KANALISATION

**GESTANK TROTZEN (KÖR+HÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)**

**SCHWIMMEN (AGI+BE) & 1 ERSCHÖPFUNG
SCHWIMMEN (+3)**

**HIER FÜHL' ICH MICH DOCH WIE ZUHAUSE!
TALENT WG: HÖHLENKUNDE ODER WG: GASSENWISSEN**

**BOA, HIER STINKT'S! 
ZAUBER REINIGEN (ZB-U)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

VERSCHLOSSENE TÜR

**TÜR EINTRETEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG 
BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)**

**SCHLOSS ÖFFNEN (GEI+GE-2) 
DIEBESKUNST (+2), SCHLOSSKNACKER (+2)**

**SMARAGDSCHLÜSSEL 
MAGISCHER GEGENSTAND**

**SESAM ÖFFNE DICH! 
ZAUBER ÖFFNEN (ZB-O)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

MÜLLHAUFEN

DURCHWATEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
KANN ICH MAL VORBEI? (+1)

DRÜBER BALANCIEREN (AGI+GE)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

WEG DAMIT! 
ZAUBER TELEKINESE (ZB -(100 / 5X STUFE))

EIN KINDERSPIEL!
ZAUBER BALANCIEREN (ZB-2)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

BALKON

SPRINGEN (AGI+BE)
AKROBAT (+2), ELF (+1)

AN ZIERPFLANZEN KLETTERN (AGI+ST)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

ICH HAB' DOCH IMMER 'NE LEITER DABEI!
ZAUBER ZAUBERLEITER (ZB+0)

WIE EIN GRASHÜPFER!
ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

MAUER

SCHLUPFLOCH ENTDECKEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND (KÖR+ST) & 1 ERSCH. 
EINSTECKER (+1), ZWERG (+1), RASEREI (+1)

HIER SIND EIN PAAR LOSE STEINE! 
TALENT WG: STEIN- UND METALLKUNDE ODER HW: STEINMETZ

DANN MACH' ICH MIR HALT EINE TÜR!
ZAUBER WANDÖFFNUNG (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

ALCHEMIELADEN

VORSICHTIG DURCHSCHLEICHEN (AGI+BE-2)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

DÄMPFEN WIDERSTEHEN (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1), ZWERG (+2), GNOM (+1)

IST DOCH ALLES NUR CHEMIE!
TALENT ALCHEMIE

BLOSS NICHTS KAPUTTMACHEN!
TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

HELIATEMPEL

LASST MICH DURCH, ICH BIN ARZT! (GEI+AU)
SCHLITZOHRE (+3), HEILER (+2)

ÜBER BODEN SCHLITTERN (AGI+BE)
AKROBAT (+2)

HELIA ZUM GRUSSE!
TALENT WG: RELIGION – HELIA

ICH BIN AUF HEILIGER MISSION!
TALENT DIENER DES LICHTS

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

BAUSTELLE

UMWEG DURCH SANDKUHLE BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

PALETTE BAUMATERIAL ÜBERWINDEN (AGI+BE)
AKROBAT (+2), ELF (+1)

BRETTSTAPEL ZERSCHMETTERN (KÖR+ST) & 1 ERSCH. 
BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

HEY KOLLEGEN, WO MUSS ICH LANG?
TALENT HW: STEINMETZ ODER HW: ZIMMERMANN O.Ä.

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

SPELUNKE

**WEG BAHNEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
KANN ICH MAL VORBEI? (+1)**

**EINSCHÜCHTERN (KÖR+AU)
SCHLITZOHRE (+3)**

**DER KARTENSPIELER DA DRÜBEN BETRÜGT!
TALENT WG: FALSCHSPIEL**

**ICH SCHMEISS' NE RUNDE!
TALENT WG: BRAUKUNST & SSM**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

STADTWACHE

**VERBERGEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

**ABLENKEN (GEI+AU)
DIEBESKUNST (+2), SCHLITZOHRE (+3), CHARMANT (+2)**

**HALTET DEN VERBRECHER!
TALENT WG: RECHT UND GESETZ**

**HILFE, WIESO HILFT MIR DENN NIEMAND?!
ZAUBER VERSETZTE STIMME (ZB-3)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

WACHTURM

STEILE TREPPE ERKLIMMEN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

HÖHENANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ)

EINSTECKER (+1)

ICH HAB' DOCH IMMER 'NE LEITER DABEI!

ZAUBER ZAUBERLEITER (ZB+0)

ICH KANN KLETTERN WIE EINE SPINNE!

KLETTERTRANK

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

BIBLIOTHEK

AUF BÜCHERREGAL KLETTERN UND AUSSCHAU HALTEN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

HINTERAUSGANG ENTDECKEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

ICH BIN EIN BÜCHERWURM UND KENN' MICH BESTENS AUS!

TALENT WG: DICHTKUNST ODER WG: GESCHICHTE ODER WG: HISTORISCHES EREIGNIS

BIBLIOTHEKEN SIND IMMER GLEICH AUFGEBAUT!

TALENT WG: VERWALTUNG

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

HELIAPROZESSION

**WEG BAHNEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
KANN ICH MAL VORBEI? (+1)**

**LÜCKE FINDEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)**

**ICH BIN AUF HEILIGER MISSION!
TALENT DIENER DES LIGHTS**

**BAARN SAGT GUTE NACHT! 
TALENT DIENER DER DUNKELHEIT & ZAUBER EINSCHLÄFERN (ZB-4) ODER SCHLAFSTAUB**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

HERRENANWESEN

**SCHLEICHEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

**ROLLE VORTÄUSCHEN (GEI+AU)
SCHLITZOHHR (+3)**

**ICH BIN HIER NUR DER HANDWERKER!
TALENT HW: STEINMETZ ODER HW: ZIMMERMANN O.Ä.**

**RICHTIG BENEHMEN UND NICHT AUFFALLEN!
TALENT WG: ETIKETTE**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

MARKTPLATZ

**WEG BAHNEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
KANN ICH MAL VORBEI? (+1)**

**ÜBERBLICK BEHALTEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2), KLEIN (-2)**

**DA LIEGT JA GELD AUF DER STRASSE!
TALENT WG: FALSCHSPIEL & 5SM**

**PROBIERT MAL DIE KRÄUTER AM GEWÜRZSTAND – WAHNSINN!
TALENT WG: KRÄUTERKUNDE ODER WG: KOCHEN**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

ZORNIGER KÖTER

**VORBEISCHLECHEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

TIER BERUHIGEN (GEI+AU)

**DAS IST DOCH NUR ‘NE FUSSHUPE!
TALENT HUNDEFÜHRER (SLAY! 02 S. 17) ODER TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE**

**BRAVES HÜNDCHEN! 
ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-4)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

VERSPERRTER WEG

DRÜBER KLETTERN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

DURCHZWÄNGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), DIEBESKUNST (+2), KLEIN (+2)

KENNT IHR DEN DOMINOEFFEKT? 

TALENT WG: MATHEMATIK ODER WG: GEOMETRIE

WEG DAMIT! 

ZAUBER TELEKINESE (ZB -(100 / 5X STUFE))

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

SCHLAGLOCH

SPRINGEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

AUSFALLSCHRITT NACH LINKS!

TALENT AUSWEICHEN

DIE GIBT'S HIER ÜBERALL!

TALENT WG: GASSENWISSEN

WIE EIN GRASHÜPFER!

ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

UNERWARTETER ZAUN

MIT ANLAUF DRÜBER (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

DURCHBRECHEN (KÖR+ST) & 1 ERSCHÖPFUNG 

BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

HIER SIND DIE BRETTER ETWAS LOSE! 

TALENT HW: ZIMMERMANN

DANN MACH' ICH MIR HALT EINE TÜR!

ZAUBER WANDÖFFNUNG (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

DURCHGEHENDES PFERD

DRUNTER DURCHSCHLÜPFEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), HEIMLICHKEIT (+2), KLEIN (+2)

TIER BERUHIGEN (GEI+AU)

REITEN (+2)

DAS IST NUR EIN ALTER KLEPPER!

TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE

RUNIG BRAUNER! 

ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-11)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

HÄNDLERKARREN

WEGSCHIEBEN (KÖR+ST) & 1 ERSCHÖPFUNG 
BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

BEWEGT DAS DING! SOFORT! (KÖR+AU) 
SCHLITZOHHR (+3)

BOCKSPRUNG (AGI+ST)
AKROBAT (+2), ELF (+1)

SCHLENKER NACH RECHTS!
TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

AUFGEREGTER SÄUFER

FLASCHE ENTWENDEN (AGI+GE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG 
DIEBESKUNST (+2), HEIMLICHKEIT (+2), LANGFINGER (+AGI)

EINSCHÜCHTERN (KÖR+AU)
SCHLITZOHHR (+3)

LASST UNS MAL ZUSAMMEN EINEN HEBEN!
TALENT WG: BRAUKUNST & 5KM ODER ZWERG & 5KM

SCHLAFT GUT! 
ZAUBER EINSCHLÄFERN (ZB-4) ODER GEGENSTAND SCHLAFSTAUB

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

MÖGLICHE ABKÜRZUNG?

JEMANDEN NACH DEM WEG FRAGEN (GEI+VE)

BILDUNG (+2), CHARMANT (+2), ANDERE SPRACHE (-6)

UMWEG NEHMEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2)

PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN!

TALENT GLÜCKSPILZ

ICH KENNE DIESEN SCHLEICHWEG!

TALENT WG: GASSENWISSEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

ÜBERFÜLLTE STRASSE

DURCHDRÄNGELN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

KANN ICH MAL VORBEI? (+1)

AUS DEM WEG! (KÖR+AU)

SCHLITZOHRE (+3)

ICH LASS' MICH MIT DER MENGE TREIBEN!


TALENT WG: MENSCHENKENNTNIS

DAS IST NUR DIE RUSH HOUR!

TALENT WG: GASSENWISSEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

ALTE DAME MIT HANDTASCHE

TASCHE ENTWENDEN (AGI+GE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG 
DIEBESKUNST (+2), HEIMLICHKEIT (+2), LANGFINGER (+AGI)

VERBERGEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

ALTE DMI VON RECHTS, AUSFALLSCHRITT!
TALENT AUSWEICHEN

IHR MÖGT MICH DOCH...!
ZAUBER FREUND (ZB-4)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO
VERFOLGUNGSJAGDKARTEN
WALD

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD
DICHTER WALD

DURCHS UNTERHOLZ SCHLAGEN (KÖR+ST) & 1 ERSCHÖPFUNG
BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

TRAMPELPFAD FINDEN (GEI+VE+2 BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

ICH FOLGE DEM WILDWECHSEL!
TALENT WG: TIERKUNDE ODER JÄGER

DAS MOOS WÄCHST AUF DIESER SEITE – HIER ENTLANG!
TALENT WG: KRÄUTERKUNDE ODER WG: NATURKUNDE

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

DORNENHECKE

**EINFACH DURCHRENNEN (KÖR+NÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)**

**VORSICHTIG DURCHQUEREN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

**ICH WILL NICHT GEPIEKST WERDEN!
TALENT AUSWEICHEN**

**DAS SOLLEN DORNEN SEIN?!
TALENT WG: KRÄUTERKUNDE**


VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

AGGRESSIVE BIENEN

**DAVONRENNEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
ICH MUSS WEG! (+1), FLINK (+1)**

**MIT FEUER VERTREIBEN (GEI+GE)
BENÖTIGT FACKEL**

**SIND DOCH NUR BIENEN – NICHT NACH IHNEN SCHLAGEN!
TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE**

**ICH RÄUCHER' DIE VIECHER AUS! 
ZAUBER FEUERSTRAHL (ZB+1) ODER FEUERLANZE (ZB+2)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

REISSENDER STROM

**ÜBERQUERUNGSMÖGLICHKEIT FINDEN (GEI+VE-4 BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)**

**SCHWIMMEN (AGI+BE-6) & 1 ERSCHÖPFUNG
SCHWIMMEN (+3)**

**HIER IST DAS WASSER SEICHTER!
TALENT WG: NATURKUNDE ODER WG: SEEFAHRT ODER WG: FISCHEN**

**ICH KANN WASSERWANDELN!
WASSERWANDELTRANK ODER ZAUBER WASSERWANDELN (ZB+0)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

TÜCKISCHE FLUSSBRÜCKE

**DRÜBER BALANCIEREN (AGI+GE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)**

**SCHWIMMEN (AGI+BE) & 1 ERSCHÖPFUNG
SCHWIMMEN (+3)**

**MEHR GLÜCK ALS VERSTAND!
TALENT GLÜCKSPILZ**

**ICH KANN WASSERWANDELN!
WASSERWANDELTRANK ODER ZAUBER WASSERWANDELN (ZB+0)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

ANGRIFFSLUSTIGE SCHLANGE

GIFT TROTZEN (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1), ZWERG (+2), GNOM (+1)

GAAAANZ LANGSAM BEWEGEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

ACH, DIE IST DOCH GAR NICHT GIFTIG!
TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE

LIEBE SCHLANGE, BRAVE SCHLANGE! 
ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-5)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

SELTSAME LIANEN

ENTLANGHANGELN (AGI+ST)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

DURCHWÜHLEN (KÖR+BE)
AKROBAT (+2), KLEIN (+2)

DAS SIND UNGEFÄHRliche KLETTERPFLANZEN!
TALENT WG: KRÄUTERKUNDE

BLOSS NICHT HÄNGENBLEIBEN!
TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

GLITSCHIGE STEINE

SCHRITT FÜR SCHRITT (AGI+BE)

AKROBAT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

TROCKENEN WEG FINDEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

EIN KINDERSPIEL!

ZAUBER BALANCIEREN (ZB-2)

DA SETZ' ICH KEINEN FUSS DRAUF!

ZAUBER SCHWEBEN (ZB+0) ODER SCHWEBENTRANK ODER SCHWEBENAMULETT

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

RISS IM BODEN

SPRINGEN (AGI+BE) , SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), ELF (+1)

UMWEG FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

BEAM MICH RÜBER, SCOTTY!, SONST 1 ERSCHÖPFUNG

ZAUBER VERSETZEN (ZB+0)

WIE EIN GRASHÜPFER!

ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

VERDAMMT SCHMALER PFAD

SCHRITT FÜR SCHRITT (AGI+BE)

AKROBAT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

RAUMANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ)

EINSTECKER (+1), KLEIN (+2)

DAS SIND DOCH NUR EIN PAAR BÄUME!

TALENT WG: KRÄUTERKUNDE ODER WG: NATURKUNDE

ICH FOLGE DEM WILDWECHSEL!

TALENT WG: TIERKUNDE ODER JÄGER

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

SCHLAMMLOCH

SCHLAMMBAD! (AGI+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1), SCHWIMMEN (+3)

TROCKENEN WEG FINDEN (GEI+VE-4 BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

IEEEH, IST DAS EKLIG! 

ZAUBER REINIGEN (ZB-4)

DA SETZ' ICH KEINEN FUSS DRAUF!

ZAUBER SCHWEBEN (ZB+0) ODER SCHWEBENTRANK ODER SCHWEBENAMULETT

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

STEILE BÖSCHUNG

HOCHKLETTERN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

TRAMPELPFAD FINDEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

ICH FOLGE DEM WILDWECHSEL!

TALENT WG: TIERKUNDE ODER JÄGER

ICH KANN KLETTERN WIE EINE SPINNE!

KLETTERTRANK

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

STEILER ABHANG

SCHRITT FÜR SCHRITT (AGI+BE)

AKROBAT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

ABHANG HINUNTER SCHLITTERN (AGI+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1)

UMWEG FINDEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

MEHR GLÜCK ALS VERSTAND!

TALENT GLÜCKSPILZ

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

WACKELIGE HÄNGEBRÜCKE

SCHRITT FÜR SCHRITT (AGI+BE)

AKROBAT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

HÖHENANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ)

EINSTECKER (+1)

DIE HÄLT DOCH NOCH WAS AUS...!

TALENT HW: ZIMMERMANN

MEHR GLÜCK ALS VERSTAND!

TALENT GLÜCKSPILZ

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

UMGESTÜRZTER BAUM

SPRINGEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

UMWEG FINDEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

WEG DAMIT! 

ZAUBER TELEKINESE (ZB -(150 / 5X STUFE))

WIE EIN GRASHÜPFER!

ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD
HUNGRIGER BÄR

VORBEISCHLEICHEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

TIER BERUHIGEN (GEI+AU-4)

FÜTTERUNGSZEIT! 
TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE & 2X TAGESRATION NAHRUNG

BRAVER TEDDY! 
ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-13)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD
TIEF HÄNGENDE ÄSTE

LÜCKE FINDEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

DIE PAAR KRATZER... (KÖR+HÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)

LIMBO!
TALENT AUSWEICHEN

ACH WAS, DAS SIND NOCH JUNGE, WEICHE TRIEBE!
TALENT HW: HOLZFÄLLER ODER WG: NATURKUNDE

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

ELFENJAGDTRUPP

HALLO KOLLEGEN! (GEI+AU)

SCHLITZOHRE (+3), SPÄHER (+2)

AUS DEM WEG GEHEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

LE SUILON!

WALDELF

IHR MÖGT MICH DOCH...!

ZAUBER FREUND (ZB-4)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

GROSSER, BÖSER WOLF

VORBEISCHLEICHEN (AGI+BE)

HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

STOCK WERFEN (AGI+ST)

BRUTALER NIEB (+1)

EI, WAS HAST DU FÜR GROSSE AUGEN?

TALENT WG: SAGEN UND LEGENDEN

BRAVES HÜNDCHEN! 

ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-4)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

LEBKUCHENHAUS

MAGIE SPÜREN (GEI+AU)

NUR ZAUBERWIRKER, IDENTIFIZIERER (+2) (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)

MIT DEM KOPF DURCH DIE (GEBÄCK)WAND (KÖR+ST) 

EINSTECKER (+1), ZWERG (+1), RASEREI (+1)

KNUSPER, KNUSPER, KNÄUSCHEN... WEG HIER!

TALENT WG: SAGEN UND LEGENDEN

VIEL ZU VIEL SALZ!

TALENT WG: KOCHKUNST

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

SPUR AUS GOLDMÜNZEN

MAGIE SPÜREN (GEI+AU)

NUR ZAUBERWIRKER, IDENTIFIZIERER (+2) (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)

GOLDRAUSCH WIDERSTEHEN (GEI+HÄ)

BEUTE SCHÄTZEN (+3), ZWERG (-2), GOLDGIER (-4)

DAS IST NUR BILLIGES KATZENGOLD!

TALENT WG: STEIN- UND METALLKUNDE

EINE TYPISCHE KOBOLDFALLE...

TALENT ERZFEIND: KOBOLDE (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

FRÖSCHE, ÜBERALL FRÖSCHE!

DURCHWATEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
KANN ICH MAL VORBEI? (+1)

OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE (KÖR+ST) 
BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1), RUNDUMSCHLAG (+1)

WOW, DAS IST EINE GANZ SELTENE FROSCHART!
TALENT WG: TIERKUNDE

IIIIH, GLITSCHIGE FRÖSCHE!
TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

MOSKITOSCHWARM

EINFACH MITTEN DURCH (KÖR+NÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)

DAVONRENNEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
ICH MUSS WEG! (+1), FLINK (+1)

SCHON MAL 'WAS VON MÜCKENSPRAY GEHÖRT?! 
ZAUBER WOLKE DES TODES (ZB-4)

DIE VIECHER RÖSTE ICH! 
ZAUBER KETTENBLITZ (ZB+3)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

KAMIKAZEPIEPMATZ

DAVONRENNEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
ICH MUSS WEG! (+1), FLINK (+1)

VOGELFUTTER FINDEN (GEI+VE BZW. 8) 
WAHRNEHMUNG (+2)

DER BESCHÜTZT NUR SEINE JUNGEN
TALENT WG: TIERKUNDE

ACHTUNG, TIEFFLIEGER!
TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

BAGHE MIT FRISCHLINGEN

AUF EINEN BAUM KLETTERN (AGI+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

EINSCHÜCHTERN (KÖR+AU)
SCHLITZOHRE (+3)

ICH TU' DEINEN JUNGEN NICHTS, ICH BIN SCHON WEG!
TALENT WG: TIERKUNDE

BRAVES SCHWEINCHEN! 
ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-4)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

STOLPERWURZEL

SPRINGEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

BLÖDE WURZEL! (KÖR+ST) 

BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

NUR EINE LUFTWURZEL!

TALENT WG: KRÄUTERKUNDE

WIE EIN GRASHÜPFER!

ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

GIFTPILZSPORENWOLKE

GIFT TROTZEN (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1), ZWERG (+2), GNOM (+1)

WOLKE WEGWEDELN (AGI+GE) 

ACH WAS, DIESER PILZ IST DOCH GAR NICHT GIFTIG!

TALENT WG: KRÄUTERKUNDE

BOA, HIER STINKT'S! 

ZAUBER REINIGEN (ZB-4)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

UMSTÜRZENDER BAUM

WEGSPRINGEN (AGI+BE), SONST 2 ERSCHÖPFUNG
AKROBAT (+2), ELF (+1), ICH MUSS WEG! (+1)

SCHÜTZENDE STELLE FINDEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

BAUM FÄLLT!
TALENT SCHNELLE REFLEXE

DAS WAR KNAPP!
TALENT GLÜCKSPILZ

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

DREIÄUGIGES, ROSA EICHHÖRNGHEN

MAGIE SPÜREN (GEI+AU)
NUR ZAUBERWIRKER, IDENTIFIZIERER (+2) (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)

NÄCHSTES MAL TRINK' ICH WIRKLICH WENIGER (GEI+HÄ)
EINSTECKER (+1)

DAS TIERCHEN IST HIER EIGENTLICH NICHT HEIMISCH...
TALENT WG: TIERKUNDE

LOS DIABLO, FASS! 
TALENT TEUFELCHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WALD

LAUBBEDECKTES LOCH IM BODEN

WIEDER HOCHKLETTERN UND WEITER (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

SELTSAMEN LAUBHÜGEL BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

HUCH, WO KOMMT DAS LOCH DENN PLÖTZLICH HER?!

TALENT SCHNELLE REFLEXE

ELFISCHE LEICHTFÜSSIGKEIT

LEICHTFÜSSIG

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO
VERFOLGUNGSJAGDKARTEN
DUNGEON

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

SPEERFALLE

DRUNTER DURCHDUCKEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), HEIMLICHKEIT (+2), KLEIN (+2)

FALLE ENTSCHÄRFEN (GEI+GE) 

DIEBESKUNST (+2)

BLITZSCHNELL BEISEITE SPRINGEN

TALENT SCHNELLE REFLEXE

WELCHE FALLE?!

LEICHTFÜSSIG

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

UMGESTÜRZTE SÄULE

BOCKSPRUNG (AGI+ST)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

DRÜBER BALANGIEREN (AGI+GE)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

WEG DAMIT! 

ZAUBER TELEKINESE (ZB -100 / 5X STUFE)

EIN KINDERSPIEL!

ZAUBER BALANGIEREN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

FEUERWAND

BEHERZT HINDURCHSPRINGEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

FALLE ENTSCHÄRFEN (GEI+GE) 

DIEBESKUNST (+2)

ICH DEAKTIVIERE DIE DAZUGEHÖRIGE RUNE! 

TALENT WG: THEORETISCHE MAGIE ODER RUNENKUNDE

MAN ON FIRE

TALENT SCHUTZ VOR ELEMENTEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

SCHWINGENDES MESSERPENDEL

BEHERZT HINDURCHSPRINGEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

FALLE ENTSCHÄRFEN (GEI+GE) 

DIEBESKUNST (+2)

MEHR GLÜCK ALS VERSTAND!

TALENT GLÜCKSPILZ

ICH WOLLTE SCHON LANGE EINEN NEUEN HAARSCHNITT!
KLEIN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

VERSCHLOSSENE TÜR

TÜR EINTRETEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG 

BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

SCHLOSS ÖFFNEN (GEI+GE-2) 

DIEBESKUNST (+2), SCHLOSSKNACKER (+2)

SMARAGDSCHLÜSSEL 

MAGISCHER GEGENSTAND

SESAM ÖFFNE DICH! 

ZAUBER ÖFFNEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

GERÖLLHAUFEN

WEG FREIRÄUMEN (KÖR+ST), SONST 1 ERSCHÖPFUNG 
BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

DRÜBER BALANCIEREN (AGI+GE)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)


WEG DAMIT! 
ZAUBER TELEKINESE (ZB -(100 / 5X STUFE))

EIN KINDERSPIEL!
ZAUBER BALANCIEREN (ZB-2)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

BRÖCKELIGE MAUER

SCHLUPFLOCH ENTDECKEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND (KÖR+ST) & 1 ERSCH. 
EINSTECKER (+1), ZWERG (+1), RASEREI (+1)

HIER SIND EIN PAAR LOSE STEINE! 
TALENT WG: STEIN- UND METALLKUNDE ODER HW: STEINMETZ

DANN MACH' ICH MIR HALT EINE TÜR!
ZAUBER WANDÖFFNUNG (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

ALCHEMIELABOR

VORSICHTIG DURCHSCHLEICHEN (AGI+BE-2)

HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

DÄMPFEN WIDERSTEHEN (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1), ZWERG (+2), GNOM (+1)

IST DOCH ALLES NUR CHEMIE!

TALENT ALCHEMIE

BLOSS NICHTS KAPUTTMACHEN!

TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

ALTARRAUM

BOCKSPRUNG ÜBER DEN ALTAR (AGI+ST)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

STATUE UMWERFEN UND WEITER (KÖR+ST) & 1 ERSCH. 

BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

BAARN ZUM GRUSSE!

TALENT WG: RELIGION – BAARN

ICH BIN AUF UNHEILIGER MISSION!

TALENT DIENER DER DUNKELHEIT

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

FINSTERE BIBLIOTHEK

**AUF BÜCHERREGAL KLETTERN UND AUSSCHAU HALTEN (AGI+ST)
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)**

**HINTERAUSGANG ENTDECKEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)**

**ICH BIN EIN BÜCHERWURM UND KENN' MICH BESTENS AUS!
TALENT WG: DICKTUNST ODER WG: GESCHICHTE ODER WG: HISTORISCHES EREIGNIS**

**BIBLIOTHEKEN SIND IMMER GLEICH AUFGEBAUT!
TALENT WG: VERWALTUNG**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

ZORNIGER HÖLLENHUND

**VORBEISCHLEICHEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

TIER BERUHIGEN (GEI+AU)

**DAS IST DOCH NUR 'NE FUSSHUPE!
TALENT HUNDEFÜHRER (SLAY! 02 S. 17) ODER TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE**

**BRAVES HÜNDCHEN! 
ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-4)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

VERSPERRTER GANG

DRÜBER KLETTERN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

DURCHZWÄNGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), DIEBESKUNST (+2), KLEIN (+2)

KENNT IHR DEN DOMINOEFFEKT? 

TALENT WG: MATHEMATIK ODER WG: GEOMETRIE

WEG DAMIT! 

ZAUBER TELEKINESE (ZB -(100 / 5X STUFE))

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

UNTERIRDISCHER STROM

ÜBERQUERUNGSMÖGLICHKEIT FINDEN (GEI+VE-4 BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

SCHWIMMEN (AGI+BE-4) & 1 ERSCHÖPFUNG

SCHWIMMEN (+3)

HIER IST DAS WASSER SEICHTER!

TALENT WG: NATURKUNDE ODER WG: SEEFAHRT ODER WG: FISCHEN

ICH KANN WASSERWANDELN!

WASSERWANDELTRANK ODER ZAUBER WASSERWANDELN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

FALLGRUBE

SPRINGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
AKROBAT (+2), ELF (+1)

UMWEG FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

BEAM MICH RÜBER, SCOTTY!, SONST 1 ERSCHÖPFUNG
ZAUBER VERSETZEN (ZB+0)

WIE EIN GRASHÜPFER!
ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

ENGSTELLE

SCHRITT FÜR SCHRITT (AGI+BE)
AKROBAT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

RAUMANGST ÜBERWINDEN (GEI+HÄ)
EINSTECKER (+1), KLEIN (+2)

UMWEG FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

HIER WEHT EIN LUFTZUG, HIER GEHT'S ALSO WEITER!
TALENT WG: NÖHLENKUNDE

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

TOTAL STEILE TREPPE

ERKLIMMEN (AGI+ST)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

HÖHENANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ)

EINSTECKER (+1)

ICH HAB' DOCH IMMER 'NE LEITER DABEI!

ZAUBER ZAUBERLEITER (ZB+0)

ICH KANN KLETTERN WIE EINE SPINNE!

KLETTERTRANK

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

HÄNGEBRÜCKE ÜBER BODENLOSES LOCH

DRÜBER BALANCIEREN (AGI+GE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

HÖHENANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1)

MEHR GLÜCK ALS VERSTAND!

TALENT GLÜCKSPILZ

BEAM MICH RÜBER, SCOTTY!, SONST 1 ERSCHÖPFUNG

ZAUBER VERSETZEN (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

SACKGASSE

ILLUSIONSMAGIE SPÜREN (GEI+AU)

NUR ZAUBERWIRKER, IDENTIFIZIERER (+2) (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)

GEHEIMTÜR FINDEN (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2), DIEBESKUNST (+2)

HIER GIBT'S BESTIMMT 'NE VERBORGENE TÜR!

TALENT WG: HÖHLENKUNDE

DANN MACH' ICH MIR HALT EINE TÜR!

ZAUBER WANDÖFFNUNG (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

SUPERKLEBRIGE SPINNENNETZE

DURCHZWÄNGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), DIEBESKUNST (+2), KLEIN (+2)

MIT DEM KOPF MITTEN DURCH (KÖR+ST) & 1 ERSCH. 

EINSTECKER (+1), ZWERG (+1), RASEREI (+1)

MEHR GLÜCK ALS VERSTAND!

TALENT GLÜCKSPILZ

HIER WAR SCHON LANGE KEINE MONSTERSPINNE MEHR!

TALENT ERZFEIND: MONSTERSPINNEN (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

SCHWERES FALLGITTER

DURCHZWÄNGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
AKROBAT (+2), DIEBESKUNST (+2)

STANGEN VERBIEGEN (KÖR+ST) & 1 ERSCHÖPFUNG 
BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

WEG DAMIT! 
ZAUBER TELEKINESE (ZB -(200 / 5X STUFE))

DIE STREBEN SIND WEIT GENUG AUSEINANDER!
KLEIN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

SPITZE STALAGMITEN

VORSICHTIG DURCHSCHLEICHEN (AGI+BE)
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

DIE PAAR ZAHNSTOCHER... (KÖR+NÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)

SICHEREN PFAD FINDEN (GEI+VE BZW. 8)
WAHRNEHMUNG (+2)

HIER ENTLANG, HIER MÜSSTE ES SICHER SEIN!
TALENT WG: HÖHLENKUNDE

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

HERABFALLENDE STALAGTITEN

WEGSPRINGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), ELF (+1), ICH MUSS WEG! (+1)

DIE PAAR ZAHNSTOCHER... (KÖR+NÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1)

BLITZSCHNELL AUSWEICHEN

TALENT SCHNELLE REFLEXE

DAS WAR KNAPP!

TALENT GLÜCKSPILZ

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

BÖSARTIGE AUGEN IM DUNKELN

EINSCHÜCHTERN (KÖR+AU)

SCHLITZOHRE (+3)

ANGST ÜBERWINDEN (GEI+NÄ)

EINSTECKER (+1)

VIELLEICHT EIN HÖHLENWURM? DIE TUN DOCH NICHTS...

TALENT WG: SAGEN UND LEGENDEN

FÜTTERUNGSZEIT! 

TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE & 2X TAGESRATION NÄHRUNG

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

STINKENDE GLIBBERPFÜTZE

GESTANK TROTZEN (KÖR+HÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)

SCHWIMMEN (AGI+BE) & 1 ERSCHÖPFUNG
SCHWIMMEN (+3)

NIER FÜHL' ICH MICH DOCH WIE ZUHAUSE!
TALENT WG: HÖHLENKUNDE ODER WG: GASSENWISSEN

BOA, NIER STINKT'S! 
ZAUBER REINIGEN (ZB-U)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

FLEDERMAUSSCHWARM

DAVONRENNEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
ICH MUSS WEG! (+1), FLINK (+1)

ANGST ÜBERWINDEN (GEI+HÄ)
EINSTECKER (+1)

DIE SIND NUR AUF DER DURCHREISE
TALENT WG: TIERKUNDE

ACHTUNG, TIEFFLIEGER!
TALENT AUSWEICHEN

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

NEONGRÜNE LEUCHTPILZE

VON HUT ZU HUT SPRINGEN (AGI+BE)

AKROBAT (+2), ELF (+1)

GIFT TROTZEN (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

EINSTECKER (+1), ZWERG (+2), GNOM (+1)

WIE EIN GRASHÜPFER!

ZAUBER SPRINGEN (ZB+0)

NICHT DIE SPOREN EINATMEN!

TALENT WG: KRÄUTERKUNDE ODER WG: KOCHKUNST

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

EINGESTÜRZTES TUNNELSEGMENT

DURCHZWÄNGEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

AKROBAT (+2), DIEBESKUNST (+2), KLEIN (+2)

GEHEIMTÜR FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2), DIEBESTKUNST (+2)

HIER GIBT'S BESTIMMT 'NE VERBORGENE TÜR!

TALENT WG: HÖHLENKUNDE

DANN MACH' ICH MIR HALT EINE TÜR!

ZAUBER WANDÖFFNUNG (ZB+0)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

FOLTERKAMMER DES GRAUENS

FOLTERINSTRUMENTE UMWERFEN UND WEITER (KÖR+ST) 

BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)

ANGST ÜBERWINDEN (GEI+HÄ)

EINSTECKER (+1)

DAS SIND DOCH BLOSS MASCHINEN...

TALENT WG: MECHANIK ODER WG: KRIEGSKUNST

MUHAAAAHAAAA!

TALENT DIENER DER DUNKELHEIT

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

RATTEN! WO MAN NUR HINSIEHT

DURCHWATEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG

KANN ICH MAL VORBEI? (+1)

OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE (KÖR+ST) & 1 ERSCH. 

BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1), RUNDUMSCHLAG (+1)

ES FUNKTIONIERTE IN HAMELN.

TALENT INSTRUMENT: FLÖTE

TAUSEND KLEINE PFOTEN...

TALENT WG: RELIGION – SNARRK'IZZ

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO DUNGEON

ROSTASSELNEST

VORBEISCHLEICHEN (AGI+BE)

HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)

TIER BERUHIGEN (GEI+AU)

FÜTTERUNGSZEIT! 

TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE & METALLISCHER GEGENSTAND

BRAVE ASSEL! 

ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-4)