

WARPILO RIKA

CHARAKTERBOGEN

Volk:	NAME:		Beruf(e):
Charaktermerkmale:	Größe:	Haarfarbe:	
Geburtstag:	Geburtsort:	Gewicht:	Augenfarbe:
Stufe:	Lebenspunkte: []	Allgemeine Moral:	Abenteuer: LaP AMo ^A
EP:	Kampfmoral: []	AMo-Mod ^{Schmuck} :	Kampf: LaP AMo ^K
EWP:	Selbstheilung:	AMo-Mod ^{Ereignisse} :	Reise: LaP AMo ^R
			Ehre:
			Respekt:
			Schein: []

EIGENSCHAFTEN

Ausdauer	Gehör
Fingerfertigkeit	Geruch-/Geschmackssinn
Gewandtheit	Sehvermögen
Kraft	Tastsinn
Schnelligkeit	

Gedächtnis	Empathie
Phantasie	Intuition
Verstand	Mystik
Wille	Sensibilität
Witz	

Aura
Konstitution
Reaktion
Stimme

LEIDENSCHAFTEN

Angst	Liebe
Begierde	Neid
Freude	Neugier
Hass	Zorn

KAMPFGESCHICK UND WAFFEN

Kampftechnik	NW	KGE	W20	TP-B*
⚔ Kampfatletik				
🗡 Dolch				
🏹 Hiebwaaffe				
⚔ Schwert				
🏹 Stangenwaaffe				
🏹 Armbrust				
🏹 Bogen				

Waffe	TP	KGE-B	Modifikationen

Fernkampfwaffe	TP	KGE-B	Bolzen / Pfeile	Reichw.	Anz.
Mod.:					

*TP-B: bei Kampfatletik: TP-Basis; sonst: TP-Bonus

SPEZIALKAMPFFERTIGKEITEN

Ablenkung Gegner kurzzeitig abgelenkt	Assassine Kampfatletik verursacht TP	Gezielter Angriff I TP+1	Blitzangriff 2 Angriffe erzeugen TP	Bewegungstreffer für bewegte Ziele: normale Probe
Haltegriff Gegner am Boden fixieren	Aufrichten SP durch Gegner: KaMo+3	Gezielter Angriff II TP+2	Lautlosigkeit Angriff aus Hinterhalt: TP*5	Distanzschütze bis 180m: normale Probe
Kampfkünstler 2W20: bester zählt + Zusatzaktion	Rüstungsgewöhnung I 1/2 Rüstungs-LaP	Gezielter Angriff III TP+3	Mächtiger Angriff 30+: TP*4	Ferndistanzschütze über 180m: normale Probe
Knochenbrecher Gegner erleidet KGE-Malus	Rüstungsgewöhnung II 1/4 Rüstungs-LaP	Gezielter Angriff IV TP+4	Waffengeselle 2W20: bester zählt; Pasch möglich	Scharfschütze I TP*2; kleine Ziele: kein Abzug
Niederwerfen Gegner zu Boden werfen	Waffenbruder Bestes KGE-Ergebnis gilt für beide	Gezielter Angriff V TP+5	Waffenmeister 3W20: bester zählt; Dreier möglich	Scharfschütze II TP*3; winzige Ziele: kein Abzug
Weichteilangriff W20 (KGE-Probe): KaMo-Schaden	Konzertierte Aktion Bestes KGE-Ergebnis gilt für alle	Gezielter Angriff VI TP+6	Waffe werfen Wurfdistanz 15m; normale TP	Schnellschütze 1 KR schnellere Vorbereitung

FERTIGKEITEN

Fertigkeit (Körper)	NW	Wert	Fertigkeit (Gesellschaft)	NW	Wert	Fertigkeit (Natur)	NW	Wert	Fertigkeit (Bildung)	NW	Wert
1. Akrobatik			8. Einschüchtern			15. Aufspüren			22. Geographie		
2. Geländelauf			9. Erste Hilfe			16. Fallenkunde			23. Geschichte		
3. Klettern			10. Etikette			17. Pflanzenkunde			24. Lesen, Schreiben		
4. Reiten			11. Feilschen			18. Tierkunde			25. Mythenkunde		
5. Schleichen			12. Menschenkenntnis			19. Verbergen			26. Rechnen		
6. Schwimmen, Tauchen			13. Redekunst			20. Wachgabe			27. Sternkunde		
7. Zehen			14. Verführen			21. Wildnisleben			28. Zauberkunde		
Jagdpunkte:			Zechpunkte:								

© A.H. 19.06.2013

Fertigkeit (Fingerspiel)	NW	Wert	Fertigkeit (Muse)	NW	Wert
29. Schlösser öffnen			33. Malen, Zeichnen		
30. Seilkunst			34. Musizieren		
31. Stehlen			35. Singen		
32. Taschenspielerlei			36. Tanzen		

Berufsfertigkeit(en)	NW	Wert	MGI	MG2	MG3	MG4	MG5
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sprachen (+Sprachstufe):

TASCHEN, BEUTEL, GÜRTEL

Werkzeug	Tränke
1.	1.
2.	2.
3.	3.
Proviant:	

SCHMUCK

Schmuckstück	Modifikation
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

VERMÖGEN

D
Sgr.
S
Svt.
ID = 1000S
ISgr=4S=16Svt

SPIELHILFE: MINDESTWERTE FÜR W20-PROBEN UND PROBENERFOLGE

Anspruch der Probe	leicht	mittel	anspruchsvoll	meisterlich
Mindest-FkW	3	7	12	17

Ergebnis	-14	15-19	20-29	30-39	40+
Erfolg bei normaler Probe	Misserfolg	Teilerfolg	Erfolg	Energisch	Legendär
Erfolg bei leichtsinniger Probe	Patzer	Misserfolg	Teilerfolg	Erfolg	-

wenn Mindest-FkW nicht gegeben: Charakter legt leichtsinnige Probe ab

WARPILO RIKA

AUSRÜSTUNGSBOGEN

ZUSÄTZLICHE BEUTEL

RUCKSACK

ZUSÄTZLICHE BEUTEL

Beutel / Tränketasche (+2 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	Kleiner Rucksack (+6 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	Beutel / Tränketasche (+2 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	
B1.	S1.	B16.	
B2.	S2.	B17.	
B3.	S3.	B18.	
B4.	S4.	B19.	
B5.	S5.	B20.	
Beutel / Tränketasche (+2 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	S6.	Beutel / Tränketasche (+2 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	
B6.	S7.	B21.	
B7.	Erweiterter Rucksack (+9 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	B22.	
B8.		B23.	
B9.	S8.	B24.	
B10.	S9.	B25.	
Beutel / Tränketasche (+2 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	S10.	Beutel / Tränketasche (+2 LaP <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> R)	
B11.	S11.	B26.	
B12.	S12.	B27.	
B13.	S13.	B28.	
B14.	S14.	B29.	
B15.	S15.	B30.	
B15.	S16.		
GEPÄCK-LAP	Abenteuergepäck (LaP ^A):	Kampfgepäck (LaP ^K):	Reisegepäck (LaP ^R):

KLEIDUNG UND RÜSTUNG

Kleidung / Rüstung	A	K	R	RS	LaP	Bonuswirkungen
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
9.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
10.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
11.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
12.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
13.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
14.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
15.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
16.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
17.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
18.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
19.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
20.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

LAP, RS UND BONI

ABENTEUER

LaP ^{RG} :	+LaP ^A :
LaP ^{Gesamt} :	RS:
Bonuswirkung	
Bonuswirkung	

KAMPF

LaP ^{RG} :	+LaP ^K :
LaP ^{Gesamt} :	RS:
Bonuswirkung	
Bonuswirkung	

REISE

LaP ^{RG} :	+LaP ^R :
LaP ^{Gesamt} :	RS:
Bonuswirkung	
Bonuswirkung	

LaP^{RG} = LaP Rüstungsgewöhnung

A: Abenteurerkleidung K: Kampfrüstung R: Reisekleidung

WEITERE AUSRÜSTUNG AN ANDEREM AUFBEWAHRUNGSSORT

<input type="checkbox"/> Pferd, <input type="checkbox"/> Pony, <input type="checkbox"/> Truhe, <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pferd, <input type="checkbox"/> Pony, <input type="checkbox"/> Truhe, <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pferd, <input type="checkbox"/> Pony, <input type="checkbox"/> Truhe, <input type="checkbox"/>
X1.	Y1.	Z1.
X2.	Y2.	Z2.
X3.	Y3.	Z3.
X4.	Y4.	Z4.
X5.	Y5.	Z5.
X6.	Y6.	Z6.
X7.	Y7.	Z7.
X8.	Y8.	Z8.
X9.	Y9.	Z9.
X10.	Y10.	Z10.

NOTIZEN

WARPILO RIKA

GROSSE KRÄUTERTASCHE (□ 10 LaP)

Pflanze	Anzahl	Pflanze	Anzahl	Pflanze	Anzahl	Pflanze	Anzahl
1. Abbiß		51. Dasselblatt		101. Kautzköpfchen		151. Sauerampfer	
2. Ablastblume		52. Diebeswurzel		102. Kesselbeere		152. Schafgarbe	
3. Ackerschachtelhalm		53. Druidenblume		103. Kiefernpilz		153. Schöllkraut	
4. Adlerbeeren		54. Dunkelbeere		104. Kirsche		154. Seelenrufer	
5. Adlerkraut		55. Dystermos		105. Klabafterknospe		155. Seemannskraut	
6. Aggriagras		56. Ebenholzblume		106. Kleeflügelbeere		156. Sichelblatt	
7. Alantwurzel		57. Eibenmoos		107. Knabenstrauch		157. Siebengezeit	
8. Aloëblatt		58. Eisenkraut		108. Knoblauch		158. Silberdistel	
9. Alraune		59. Elbenwurzel		109. Koboldskraut		159. Silberwurzel	
10. Altermoos		60. Eldermännchen		110. Kornwut		160. Singzwiebel	
11. Ammerbeere		61. Enzian		111. Kreuzdorn		161. Sodgras	
12. Angerwurzel		62. Erdbeere		112. Laurelin		162. Sonnenhut	
13. Anyamwurzel		63. Fallkraut		113. Lederbeere		163. Spreizfuß	
14. Apfel		64. Faulbaum		114. Linde		164. Steinklee	
15. Arandurblüte		65. Federnuss		115. Löwenzahn		165. Sturmessel	
16. Arestojablume		66. Feldthymian		116. Lungenkraut		166. Südblattbeere	
17. Arkenblatt		67. Fenchel		117. Mantelnuss		167. Talblümchen	
18. Arkenwurzel		68. Fieberklee		118. Mauseglöckchen		168. Taugoldbeere	
19. Arnika		69. Fingerblatt		119. Melisse		169. Tausendgüldenkraut	
20. Aspenstengel		70. Flachs		120. Meloviszapfen		170. Tennenkraut	
21. Athelas		71. Gabelkaktus		121. Minzdorn		171. Tinkelblatt	
22. Atlasrose		72. Gerberflechte		122. Mirena		172. Tränenklee	
23. Attich		73. Gilbblume		123. Mistel		173. Traubenblatt	
24. Augentrost		74. Goldrute		124. Mistelbeere		174. Trauernessel	
25. Bacnusschilf		75. Grillenblatt		125. Morgenstern		175. Treugras	
26. Baderwurz		76. Güldenstengel		126. Murrelbeere		176. Turmblume	
27. Baldrian		77. Hagebutten		127. Narälon		177. Uckarinuss	
28. Basilikum		78. Hamamelis		128. Nassmantelblatt		178. Uferklee	
29. Beifuß		79. Harlanalge		129. Nebelgras		179. Ulmenbrotpilz	
30. Belladonna		80. Heidelbeere		130. Nebelgrasbeere		180. Urylsbeere	
31. Belorianflechte		81. Henkerbeere		131. Oirathwurzel		181. Varnrose	
32. Beranstrauch		82. Hexenkraut		132. Orkflechte		182. Vestenkrautbeere	
33. Bernsteingras		83. Himbeere		133. Panthergras		183. Vulkanwurzel	
34. Bettlermoos		84. Hirtentäschel		134. Perlenknötchen		184. Wacholder	
35. Birne		85. Historstrauch		135. Pestwurz		185. Walderdbeere	
36. Blauaug		86. Hofnarrengrün		136. Pfefferminz		186. Waldmeister	
37. Brandblume		87. Holunder		137. Pflaumen		187. Wallwurz	
38. Brennessel		88. Huflattich		138. Pirschblume		188. Weintraube	
39. Brombeere		89. Hügelkraut		139. Preiselbeere		189. Weißdorn	
40. Brotblume		90. Hügelwurz		140. Quendel		190. Wetterkraut	
41. Brustwurz		91. Jägerbeere		141. Rapselblüten		191. Wiesenflechte	
42. Buntnessel		92. Jahresnessel		142. Räuberwurzel		192. Winterpilz	
43. Caernblume		93. Jammergras		143. Regenmoos		193. Wutkraut	
44. Caerngras		94. Johannisbeere		144. Ringelblume		194. Yanimëblüte	
45. Carännuss		95. Johanniskraut		145. Ritterwurzel		195. Yavinyawurzel	
46. Cesperblatt		96. Kadanblume		146. Rosmarin		196. Yinaiastrauch	
47. Curibeere		97. Kaltblümchen		147. Rosskastanie		197. Yorinâz	
48. Cuxblume		98. Kaltwurzel		148. Salbei		198. Zaunginsterblüte	
49. Dachsstachel		99. Kamille		149. Sanddorn		199. Zecherpilz	
50. Dämonenkraut		100. Kammerwurzel		150. Sandmännchen		200. Zehntwurzel	

SPIELHILFE

Meister: Vegetation
Kat. I: spärlich, Winter
Kat. II: normal, Frühling, Herbst
Kat. III: üppig, Sommer

⇒

Wildnisleben-Probe: Anzahl Pflanzen							
a) Allgemeine Suche				b) Gezielte Suche			
Probe	Kat. I	Kat. II	Kat. III	Probe	Kat. I	Kat. II	Kat. III
15-19	-	1	2	15-19	-	-	1
20-29	1	3	5	20-29	-	1	2
30-39	2	6	10	30-39	1	2	4
40+	4	9	15	40+	2	3	6

⇒⇒⇒⇒⇒

bei allgemeiner

Suche:

Pflanzen
bestimmen

Pflanzenkunde-Probe: Portionen pro Pflanze	
Probe	Portionen
15-19	1
20-29	3
30-39	6
40+	9



WARPILO RIKA

ERSCHAFFUNGS-DATENBLATT



Name _____ Geschlecht ♂ ♀

Volk _____ EwP: 300 - davon eingesetzt:

Eigenschaftswerte festlegen

1. Notiere volksspezifische Mindestwerte (*Tabelle*), Werte (*Rückseite*) und Modifikationen.
2. Eigenschaftswerte festlegen
(Jeder Wert 12; 5 Punkte verteilen, dann verschieben; Beachten: Kein Wert kleiner als 7, kein Wert größer als 16)

Eigenschaft	Mindestwert	Wert	Eigenschaft	Mindestwert	Wert	Eigenschaft	Mindestwert	Wert	Eigenschaft	Mindestwert	Wert	Eigenschaft	Mindestwert	Wert
AU			GH			GD			EM			Aura		
FF			GG			PH			IN			KS		
GE			SV			VS			MY			RE		
KR			TS			WL			SE			ST		
SL						WZ								

Leidenschaftswerte erwürfeln oder festlegen

Erwürfeln: 2W20, ein Ergebnis auswählen **oder** Festlegen: Absprache mit Meister

Angst		Freude		Liebe		Neugier	
Begierde		Hass		Neid		Zorn	

Besondere Merkmale: _____

Berufswahl: _____



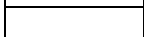
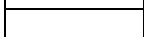
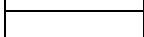

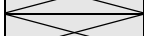

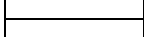
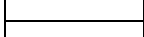
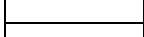
Neigungswerte ermitteln

NW = 1 + Bonus (Eigenschaften addieren: 36-41: NW+1; 42-47: NW+2; 48+: NW +3)

Fertigkeit	Eigenschaften	NW
Akrobatik	GE GE RE	
Geländelauf	GE RE SL	
Klettern	GE GE KR	
Reiten	GE GE WL	
Schleichen	GE GE SE	
Schwimmen / Tauchen	AU GE KR	
Zechen	AU WL KS	
Einschüchtern	KR WL Aura	
Erste Hilfe	FF VS WL	
Etikette	GD WZ EM	
Feilschen	WZ Aura ST	
Menschenkenntnis	EM EM VS	
Redekunst	WZ Aura ST	
Verführen	WZ EM Aura	
Aufspüren	SV EM SE	
Fallenkunde	FF VS SE	
Pflanzenkunde	GG TS GD	
Tierkunde	TS VS EM	
Verbergen	IN SE SE	
Wachgabe	GH SE SE	
Wildnisleben	GH SV SE	

Fertigkeit	Eigenschaften	NW
Geographie	GD GD VS	
Geschichte	GD GD VS	
Lesen / Schreiben	GD VS VS	
Mythenkunde	GD VS MY	
Rechnen	GD GD VS	
Sternkunde	SV GD MY	
Zauberkunde	VS MY SE	
Schlösser öffnen	FF FF TS	
Seilkunst	FF FF VS	
Stehlen	FF FF SL	
Taschenspielerei	FF FF SL	
Malen / Zeichnen	FF PH IN	
Musizieren	GH IN FF	
Singen	GH Aura ST	
Tanzen	GE IN Aura	
Kampfsport	GE SL RE	
Dolch	FF SL RE	
Hiebwaaffe	AU GE KR	
Schwert	GE KR RE	
Stangenwaaffe	GE KR RE	
Armbrust	FF SV SE	
Bogen	FF SV SE	

Berechnung weiterer Werte:

Körpergröße		(gem. Völkerbeschreibung)
Lebenspunkte		= $KS + AU + (1/3 KS * Stufe)$
Kampfmoral		= $WL + ((IN + SE) / 2) + (1/3 WL * Stufe)$
Selbstheilung		= $(KS + AU + IN + MY) / 3$
Allgemeine Moral		= $2 + 1W6$
Ehre		beträgt bei der Erschaffung 0
Respekt		beträgt bei der Erschaffung 0
Schein		= $Aura / 3$ [evtl. + Schmuck und +3-Gegenstände]
TP-B(asiswert)		= $(KR / 2) - 2$ [abrunden]
Jagdpunkte		= $(AU + AU + WL + SL + KR) * Größe\ in\ m$
Zechpunkte		= $WL + KS$

Erlernete Sprachen (mit Stufe):

Startvermögen: 150 Silberpfennig, davon ausgegeben:

Ausrüstung:

WARPILO RIKA

MEISTERBRIEF

DATUM:

Name:	Name:	Name:	Name:	Name:
-------	-------	-------	-------	-------

WERTE			WERTE			WERTE			WERTE			WERTE		
Allgemeine Moral			Allgemeine Moral			Allgemeine Moral			Allgemeine Moral			Allgemeine Moral		
Abenteuer	Kampf	Reise	Abenteuer	Kampf	Reise	Abenteuer	Kampf	Reise	Abenteuer	Kampf	Reise	Abenteuer	Kampf	Reise

Ehre	Respekt	Schein	Ehre	Respekt	Schein	Ehre	Respekt	Schein	Ehre	Respekt	Schein	Ehre	Respekt	Schein

Gedächtnis		Gedächtnis		Gedächtnis		Gedächtnis		Gedächtnis	
12. Menschenkenntnis		12. Menschenkenntnis		12. Menschenkenntnis		12. Menschenkenntnis		12. Menschenkenntnis	
15. Aufspüren		15. Aufspüren		15. Aufspüren		15. Aufspüren		15. Aufspüren	
16. Fallenkunde		16. Fallenkunde		16. Fallenkunde		16. Fallenkunde		16. Fallenkunde	
19. Verbergen		19. Verbergen		19. Verbergen		19. Verbergen		19. Verbergen	
20. Wachgabe		20. Wachgabe		20. Wachgabe		20. Wachgabe		20. Wachgabe	

EP-VERGABE				EP-VERGABE				EP-VERGABE				EP-VERGABE				EP-VERGABE			
I: Ereignisse				I: Ereignisse				I: Ereignisse				I: Ereignisse				I: Ereignisse			
klein (5)	mittel (50)	groß (500)		klein (5)	mittel (50)	groß (500)		klein (5)	mittel (50)	groß (500)		klein (5)	mittel (50)	groß (500)		klein (5)	mittel (50)	groß (500)	
II: Abschluss des Abenteuers				II: Abschluss des Abenteuers				II: Abschluss des Abenteuers				II: Abschluss des Abenteuers				II: Abschluss des Abenteuers			
III: Sonstiges				III: Sonstiges				III: Sonstiges				III: Sonstiges				III: Sonstiges			

NOTIZEN	NOTIZEN	NOTIZEN	NOTIZEN	NOTIZEN

WARPILO RIKA

FLUCHTPLAN



Fliehender Nr. 1

I	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	Fluchtmeter
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	

Fliehender Nr. 2

I	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	Fluchtmeter
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	

Fliehender Nr. 3

I	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	Fluchtmeter
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	

1. Einleitung der Jagd Reaktionsprobe (für Nicht-Initiator)							
Ergebnis	1!	-14	15-19	20-29	30-39	40+	20!
Flüchtender	-5	-3	-2	-1	-	+1	+1
Verfolger	+5	+3	+2	+1	-	-1	-1

Auswirkung auf Abstand zwischen Fliehendem und Verfolger

⇒⇒

2. Verlauf der Jagd pro KR Probe auf Geländelauf			
Ergebnis	-29	30-39	40+
Sieger* rückt vor	1	2	3

bei JaP-Einsatz: JaP-Kosten = Quadrat der Ergebnis-Modifikation
* bei mehreren Verfolgern rückt jeder erfolgreiche Verfolger vorwärts

Hindernis	Probenschwernis
sehr klein	1
klein, stationär	2-3
mittelgroß, beweglich	4-5
groß, gefährlich	6-7

