

**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-GO

**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-GO

**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-GO

**VERFOLGUNGSJAGDKARTEN****REGELN – VERFOLGUNGSWURF**

**Probe auf 3x Laufenwert + Schnelle Reflexe**

**Immersion:** 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-GO

**VERFOLGUNGSJAGDKARTEN****OPTIONALE REGEL – VERFOLGUNGSWURF 21+**

Im seltenen Fall eines Verfolgungswurfes auf einen Probenwert von mindestens 21 kann sich der Würfelnde (wie bei einem Immersion) 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  $\pm 0$ ; 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 BALANGIEREN (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)**

**GEHEIMTÜR 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), VOLKSFREMD (-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**

**BDA, HIER STINKT'S!   
ZAUBER REINIGEN (ZB-4)**

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+0)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO STADT

# MÜLLHAUFEN

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

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

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

EIN KINDERSPIEL!  
ZAUBER BALANGIEREN (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+HÄ), 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 LIGHTS**

**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 & 5SM**

**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)  
SCHLITZOHRE (+3)

ICH BIN HIER NUR DER HANDWERKER!  
TALENT HW: STEINMETZ ODER HW: ZIMMERMANN D.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)**

SCHLITZOHHR (+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 DAME 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 NIEB (+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+HÄ) & 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**

# **REISENDER 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)

**GAAAAANZ 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 EKLIIG!** 

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+HÄ)**

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+NÄ), 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 FROSCHEART!  
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)  
SCHLITZOHHR (+3)

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

BRAVES SCHWEINGHEN!   
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 NIEB (+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: DICHTKUNST 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: HÖHLENKUNDE**

**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)**

**GENEIMTÜR 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)  
SCHLITZOHR (+3)

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

VIELLEICHT EIN HÖHLENWURM? DIE TUN DOGH NIGHTS...  
TALENT WG: SAGEN UND LEGENDEN

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

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

BDA, NIER STINKT'S!   
ZAUBER REINIGEN (ZB-4)

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**

**MUHANAHAHAHA!**  
**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)**