

METATALENTE

Pirschjagd (MU/IN/GE) (Zoo-Bot S. 59)

1 Stunde Jagd → 1 Tier, „Beute“ laut Zoo-Bot, pro Schwierigkeit/2 TaP* weitere

Berechnung

Wildnisleben	
Tierkunde	
Fährtsuchen	
Schleichen	
Fernkampfwanne	
/5	<input type="text"/>

Modifikatoren

Jagdschwierigkeit (Verbreitung + Schwierigkeit)	div.
Reichweite der Waffe (bis 20/bis 50 Schritt)	+7/+3
SF Scharfschütze	-3
SF Meisterschütze	-7
SF Geländekunde (passend)	-3
Vorteil Ortskenntnis (passend)	-7

Ansitzjagd (MU/IN/GE) (Zoo-Bot S. 60)

1,5 Stunden Jagd → 1 Tier, „Beute“ laut Zoo-Bot, pro Schwierigkeit/2 TaP* weitere

Berechnung

Wildnisleben	
Tierkunde	
Fährtsuchen	
Sich Verstecken	
Fernkampfwanne	
/5	<input type="text"/>

Modifikatoren

Jagdschwierigkeit (Verbreitung + Schwierigkeit)	div.
Reichweite der Waffe (bis 20/bis 50 Schritt)	+7/+3
SF Scharfschütze	-3
SF Meisterschütze	-7
SF Geländekunde (passend)	-3
Vorteil Ortskenntnis (passend)	-7

Nahrung Sammeln / Kräuter Suchen (MU/IN/FF) (Zoo-Bot S. 223)

1 oder 2 Stunde suchen → 1 Tagesration, pro TaP*/3 eine weitere Ration
 → Grundmenge des Krauts, pro Suchschwierigkeit/2 TaP* 1 weitere
 → TaP* mit verschiedenen Kräutern vergleichen

Berechnung

Sinnenschärfe	
Wildnisleben	
Pflanzenkunde	
/3	<input type="text"/>
2 Std. suchen *1,5	<input type="text"/>

Modifikatoren

Nahrung: Verbreitung v. essbaren Pflanzen, nach Gebiet	div.
Kräuter: Suchschwierigkeit (Bestimmung + Verbreitung)	div.
SF Geländekunde (passend)	-3
SF Geländekunde (passend)	-3
Vorteil Ortskenntnis (passend), (Nahrung: volle TaP*)	-7

Wache halten (MU/IN/KO)

Berechnung

Selbstbeherrschung	
Selbstbeherrschung	
Sinnenschärfe	
/3	<input type="text"/>

Modifikatoren

Generell	Erschöpfung (je nach Grad)	+1/+2/+4
	SF Aufmerksamkeit	-1
	Gabe Gefahreninstinkt	-TaW/3
	VT Ausdauernd	-Pkt/3
	VT Dämmerungssicht / VT Sinn (Gehör, Sicht)	-1
	VT Nachtsicht	-3
	NT Einäugig / NT Einbildungen / NT Unstet	+2
	NT Dunkelangst / NT Nachtblind	+3
	NT Eingeschränkter Sinn (Gehör, Sicht)	+1

Std.	1. Wache	2. Wache	3. Wache	4. Wache
2	0	+1	+2	0
3	+1	+2	+1	
4	+2	+2		

Natur	Wildnisleben	-TaW/4
	SF Geländekunde (passend)	-1
Stadt	Ortskenntnis (Stadt)	-1
	Talent Gassenwissen	-TaW/4
	NT Raumangst	+1