

Das Weidwerk im Detail „Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos“

„Der Elch röhrt - die Pirsch“

Es ist möglich, Jagdwild aufzuspüren, indem man die Fährte aufnimmt oder an einer geeigneter Stelle auflauert.

Durchführung „Aufspüren“

Fährtsuche-Probe+ Wildvorkommen; Dauer ca. 15 Min. Bei Erfolglosigkeit kann die Probe beliebig oft wiederholt werden, wird jedoch von Mal zu Mal um 2 erschwert.

Meister legt das Wild aufgrund der Umgebung fest

Tierkunde-Probe zur Bestimmung der Fährte.

Fährtsuche-Proben (Anzahl und Erschwernis nach Meisterentscheid/Bodenverhältnisse)

Schleichen-Probe um das Tier nicht zu verschrecken.

Das Tier ist auf 100 Schritt heran. Schußversuch oder weiter mit "Anschießen"

Durchführung „Auflauern“

Wildnisleben-Probe+ Wildvorkommen; Dauer ca. 30 Min. (Mißlingen der Probe führt zu langem erfolglosem Warten)

Pro 15. Min. W20: Bei Wildvorkommen/Auflauern erscheint ein Tier

Tierkunde-Probe zur Bestimmung der Fährte.

Pro 15 Min. eine Selbstbeherrschungs-Probe die von Mal zu Mal um 2 erschwert wird.

Das Tier ist auf 100 Schritt heran. Schußversuch oder weiter mit "Anschießen"

Durchführung „Anschießen“

Schleichen-Probe+ Jagdmodifikator *
Entfernungszuschlag (Entfernung vorher festlegen)

Bei Mißlingen Flucht/Angriff

Bei Gelingen Schuß/Blattschuß

Bei 0 m. MU-Probe Direktangriff, 1 AT unpariert + TaW Punkte der Waffengattung als Bonus

Süßwasserangeln

Für jede Stunde darf eine Probe auf das Talent Fischen/Angeln abgelegt werden. Die restlichen Talentpunkte werden dann zu 2W6 addiert. Dies ist die Anzahl der Zehntelrationen. Je weitere Stunde ist nun eine Selbstbeherrschungsprobe notwendig um weiter zu Angeln. Jeweils erschwert um 2, 4, 6 usw.

Schuß und ... - der Blattschuß



In der Regel versuchen Jäger, dem Wild aufzulauern, um es mit einem gut vorbereiteten, gezielten Schuß zur Strecke zu bringen. Diese Regeln kommen also immer dann zur Anwendung, wenn ein Tier (evtl. auch Gegner) durch diese Art von Jagd erlegt werden soll.

Voraussetzungen

Der Blattschuß kann nur mit Schußwaffen durchgeführt werden!

Absolute Konzentration und freies Sichtfeld für etwa 20 Sekunden.

Stehendes, allerhöchstens langsam bewegendes Ziel. (mit AXCELERATUS ist es auch möglich auf ein normale, nicht fliehen-des/rennendes Ziel anzulegen)

Durchführung

Ermitteln des Schußwaffen-Zuschlags (normal)

Bei unbekannten bzw. neuen Tieren Tierkunde-Probe

Sinnesschärfe-Probe (+ Schußwaffen-Tabelle winziges Ziel)

Selbstbeherrschungs-Probe

Schleichen-Probe

WENN alle Proben gelingen stehen für den folgenden Schuß ½ TaW der Fernkampf-Waffe als Bonus zur Verfügung

Fernkampfangriff+ (min. Schußwaffen-Tabelle winziges Ziel) vereinfacht durch Bonus

Bei intelligenten Zielen steht den Opfern Gefahreninstinkt-Probe zu

Ermittlung der TP

SP > 1/2 Grund-LE: W20+10 KR kampf- und fluchtunfähig

SP > 1/3 Grund-LE: W20 KR kampf- und fluchtunfähig

Wildvorkommen	Zuschlag
sehr häufig	0
häufig	2
gelegentlich	4
selten	8
sehr selten	16



Wildvorkommen	Auflauern
sehr häufig	1-15
häufig	1-12
gelegentlich	1-8
selten	1-4
sehr selten	1-2



Entfernung	Zuschlag
80m	1
40m	2
20m	3
10m	4
0m	5

Grube und Tellereisen - vom Fallenstellen

Zunächst gilt es, das Jagdwild der Region korrekt zu bestimmen. Verdeckte Wildnisleben-Probe um 0 / 2 / 4 / 8 / 16 erschwert. Mißlingen bedeutet sehr geringer Jagderfolg. Das Auslegen der Fallen benötigt 1 Stunde Vorbereitung und je Falle noch mal ¼ Stunde. Je Falle ist eine Wildnisleben- (Ort) und eine Fallenstellen-Probe nötig (Verletzungsgefahr). Die Fallen können täglich zweimal kontrolliert werden. In jeder Falle ist bei 1-16 / 1-8 / 1-4 / 1-2 / 1 Wild gefangen. Bei einer 20 kommt es zu einer besonderen Begegnung.

