



## I. VERFOLGUNGSKARTEN

- Verfolgungsjagen dauern fünf Runden an. Währenddessen legen die Teilnehmer Verfolgungsproben ab, um Verfolgungsmarker zu sammeln.
- Jeder Charakter oder jede Gruppe von Statisten erhält jede Runde eine Verfolgungskarte (unter Umständen auch mehr).
- Wählt eine Handkarte und legt sie verdeckt vor euch ab.
- Deckt eure Karten auf und führt reihum die Anweisungen auf den Karten aus (etwa das Ablegen von Proben zum Sammeln von Verfolgungsmarkern).
- Wenn die Verfolgten am Ende der Verfolgungsjagd die meisten Verfolgungsmarker besitzen, gelingt ihnen die Flucht. Andernfalls werden sie von ihren Verfolgern erwischt, und es kommt zu einer normalen Begegnung.

## 2. VERFOLGUNGSKARTEN

### ■ JEDE VERFOLGUNGSKARTE HAT ...

- **Einen bestimmten Rang:** Die Initiativereihenfolge wird wie gewohnt abgewickelt (Zuerst Pik♠, dann Herz♥, Karo♦ und zuletzt Kreuz♣). Die Teilnehmer dürfen handeln, wenn ihre Karte an die Reihe kommt.
- **Einen Titel:** Die Titel liefern dir narrative Hinweise, wie sich die Geschichte der Verfolgungsjagd entfalten könnte. Wenn möglich, erzähle anhand der von den Teilnehmern gespielten Karten eine zusammenhängende Geschichte. (Die SL hat immer das letzte Wort hinsichtlich des Verlaufs der Verfolgungsjagd.)
- **Einen Verfolgungsmodifikator:** Der Bonus (angegeben mit „+“) oder der Abzug (angegeben mit „-“), den du diese Runde auf deine Verfolgungsprobe erhältst. Wenn „k. A.“ auf der Karte steht, darfst du diese Runde keine Verfolgungsprobe ablegen.
- **Einen Verfolgungseffekt:** Weitere Spielanweisungen, die sich auf die Verfolgungsjagd auswirken. Führe die zusätzlichen Anweisungen auf der Karte aus, wenn du sie ausspielst.



## 3. JEDE RUNDE ...

### ■ TEILT MAN KARTEN AUS

- Jeder Wildcard-Charakter und jede Gruppe von Statisten erhält eine Verfolgungskarte. Wenn ein Charakter schneller als sein schnellster Gegner ist, wird ihm eine weitere Verfolgungskarte ausgeteilt. Falls er doppelt so schnell ist, erhält er sogar zwei zusätzliche Karten.
- Es handelt sich hierbei nicht um die reguläre Initiative, und Verfolgungskarten sind keine Aktionskarten. Deshalb haben Talente und Handicaps, die normalerweise einen Effekt auf die Initiative und/oder Aktionskarten hätten (wie *Schnell* und *Berechnend*), keine Auswirkungen auf eine Verfolgungsjagd.

### ■ WÄHLT MAN KARTEN AUS

- Wähle eine Handkarte und lege sie verdeckt vor dir ab.

## 4. IN DEINEM ZUG ...

### ■ NORMALE AKTIONEN

- Du kannst im Grunde beinahe alles tun, was du auch in einer normalen Begegnung tun würdest: einen Angriff ausführen, einen Zauber wirken, einen Gegner *Herausfordern* oder einen Verbündeten *Unterstützen*.
- Die „relative“ Reichweite zu einem Feind beträgt 10 x die Differenz zwischen euren Verfolgungsmarkern. Wenn dein Charakter einen Verbündeten heilen will (eine Macht, die eine direkte Berührung erfordert), müsst ihr die gleiche Anzahl an Verfolgungsmarkern besitzen.
- Während einer Verfolgungsjagd werden die Abzüge für *Unsicherer Grund* und *sprinten* ignoriert.

### ■ DECKT MAN KARTEN AUF

- Sobald jeder eine verdeckte Karte abgelegt hat, decken die Teilnehmer ihre Karten auf.
- Beginnend mit dem Pikass wird entsprechend der regulären Reihenfolge heruntergezählt, bis jeder Teilnehmer an der Reihe war.

### ■ JOKER

- Wenn die aufgedeckte Karte ein Joker ist, wähle eine weitere Handkarte als aktive Karte (wenn du keine Handkarten mehr hast, ziehe die oberste Karte vom Verfolgungskartenstapel). Jede verbündete Wildcard erhält zudem wie üblich einen Benny.
- Du handelst diese Runde als Erstes und erhältst einen Bonus von +2 auf deine Proben.
- Am Ende der Runde darf jeder Spieler eine Handkarte auswählen, die er behalten will. Die übrigen werden abgeworfen und der Verfolgungskartenstapel wird neu gemischt.

### ■ VERFOLGUNGSMARKER

- Du kannst als Aktion eine Verfolgungsprobe ablegen. Diese Athletikprobe (oder Reitenprobe, falls du auf einem Reittier reitest) wird mit dem Bonus oder Abzug durchgeführt, der auf der von dir gewählten Verfolgungskarte angegeben ist. Bei einem Erfolg erhältst du einen Verfolgungsmarker, bei einer Steigerung sogar zwei!
- Denk immer daran, dass Verfolgungsmarker sowohl über die Reichweite von Angriffen als auch über den Sieger der Verfolgungsjagd bestimmen.

### ■ DAS ENDE DER VERFOLGUNGSJAGD

- Die Verfolgungsjagd wird am Ende der fünften Runde abgeschlossen.
- Wenn die Verfolgten am Ende der Verfolgungsjagd die meisten Verfolgungsmarker besitzen, gelingt ihnen die Flucht. Andernfalls werden sie von ihren Verfolgern erwischt, und es kommt zu einer normalen Begegnung.

## WICHTIGE SCHLAGWÖRTER

### ■ KOMPLIKATION

Wenn auf deiner Verfolgungskarte das Schlagwort *Komplikation* steht, erhältst du diese Runde keinen Bonus durch *Unterstützen*.

### ■ RIPOSTE

Wenn auf deiner Verfolgungskarte das Schlagwort *Riposte* steht, erhalten alle Ziele, die du diese Runde angreiffst, das Talent *Riposte* und können ihrerseits einen Angriff gegen dich durchführen.

### ■ ANHALTEND

Wenn auf deiner Verfolgungskarte das Schlagwort *Anhaltend* steht, hält der Effekt der Karte an, solange sie sich nach dem Aufdecken im Spiel befindet.

## RUNDE EINS

Ezren entscheidet sich für die Karte **Gewaltiger Sprung** (KH). Dadurch kann er eine Athletikprobe als freie Aktion ausführen. Bei einem Erfolg kann er einen Gegner auswählen, der seine Handkarten ablegen muss. Da jedoch noch niemand Karten auf der Hand hat, wirkt er stattdessen *Eigenschaft erhöhen* (Athletik) auf sich selbst und legt eine Verfolgungsprobe ab. Trotz des Mehrfachaktionsabzugs erhöht er seine *Athletik* erfolgreich um einen Würfeltyp (von einem W4 auf einen W6) und legt dann eine Verfolgungsprobe ab. Er erzielt einen Erfolg und erhält einen Verfolgungsmarker. Nun ist er mit den Goblins gleich auf.

Dann sind die Goblins mit der Karte **Hindernis** (BK) an der Reihe. Sie stoßen mit einem Wagen zusammen, der gerade die belebte Straße von Sandspitze durchquert. Die Karte besagt, dass sie in diesem Zug einen zusätzlichen Abzug von -2 auf all ihre Aktionen erleiden. Außerdem können sie keine Verfolgungsprobe ablegen! Sie entscheiden sich, Amiri stattdessen zu *Provozieren*. Sie

## RUNDE ZWEI

Amiri ist *Abgelenkt*, zieht aber dennoch zwei Karten. Ezren und die Goblins erhalten jeweils eine.

Die Goblins haben ungemeines Glück und ziehen einen **Joker!** Deswegen dürfen sie sich eine weitere Karte vom Stapel nehmen: **Kehrtmachen** (BK). Zu Beginn ihres Zuges müssen sie einen Gegner auswählen, der einen freien Angriff gegen sie ausführen darf. Amiri ist *Abgelenkt*, weswegen ihre Wahl auf sie fällt. Sie führt einen *Kämpfen*-Angriff mit ihrem Beil durch und schaltet auf diese Weise zwei Goblins aus! Die Goblins erhalten im Gegenzug einen Verfolgungsmarker und dürfen eine Verfolgungskarte ziehen, während sie sich heimlich durch die engen Gassen von Sandspitze schleichen.

Nun ist Amiri an der Reihe. Einen Moment lang ist sie von dem Ablenkungsmanöver der Goblins vollkommen verblüfft, doch im nächsten setzt sie ihnen schon nach. Sie spielt die Karte

## DIE VERFOLGUNGSJAGD GEHT WETTER ...

Das Beispiel hat dir gezeigt, wie eine Verfolgungsjagd mit Verfolgungskarten abläuft. Wird es den beiden Gefährten gelingen, in den nächsten drei Runden einen weiteren Goblin auszuschalten, so dass sie gezwungen sind, das Schwert fallen zu lassen? Oder werden diese dreisten Diebe ihren Verfolgern entkommen und mit ihrer Beute fliehen?

Nutze die Karten als Inspiration, um die Verfolgungsjagd auszugestalten (so wie wir es hierüber getan haben). Erzähle gemeinsam mit der SL und den anderen Spielern eine spannende Geschichte, während ihr Karten ausspielt. Bedenke jedoch, dass die SL immer das letzte Wort hat, wenn es darum geht, wie sich die Verfolgungsjagd entwickelt.

## BEISPIEL: AMIRIS SCHWERT!

Anhand dieses kurzen Beispiels wollen wir aufzeigen, wie die ersten Runden einer Verfolgungsjagd ablaufen.

*Eine Bande von zehn Goblins hat Amiris Lieblingsschwert gestohlen! Sie und ihr Freund Ezren nehmen die Verfolgung auf, um den Goblins das Schwert wieder abzunehmen. Die SL legt fest, dass es fünf Goblins erfordert, um das schwere Schwert zu tragen. Die anderen fünf helfen ihren Kameraden bei der Flucht.*

Die Goblins haben einen leichten Vorsprung, weswegen sie mit einem Verfolgungsmarker in die Verfolgungsjagd einsteigen.

Amiri bittet ihren Freund, den Magier Ezren, um Hilfe bei der Verfolgung der Goblins.

Nun kann die Verfolgungsjagd beginnen!

strecken ihr während des Laufens die Zunge heraus und führen einen Gruppenwurf auf *Provozieren* durch. Ihr Gesamtergebnis ist eine 10, das von Amiris Verstandsprüfung nur eine 4. Selbst mit dem Abzug durch das *Hindernis* haben die Goblins somit eine Steigerung erzielt. Sie entscheiden, dass die Barbarin nun *Abgelenkt* und *Angeschlagen* ist.

Als nächstes ist Amiri dran. Sie hat die Auswahl zwischen den Karten **Folge mir!** (AK) und **Keine Angst zeigen** (7H). Eigentlich hätte sie gerne, dass Ezren, langsam wie er ist, auf ihrer Karte handelt. Keiner von ihnen hat jedoch Bennys übrig, weswegen sie sich für *Keine Angst zeigen* entscheidet. Die Barbarin brüllt die Goblins lautstark an, was ihren Freund Ezren zusätzlich anspricht, ihr bei der Rückbeschaffung ihres Schwerts zu helfen. Sie erhalten beide einen Benny. Die Goblins haben einen Vorsprung vor Amiri, weswegen sie als freie Aktion eine Verfolgungsprobe ablegt, um einen Verfolgungsmarker zu erhalten. Sie scheitert, gibt aber einen Benny aus, um den Wurf zu wiederholen, und erzielt eine Steigerung! Jetzt nennt sie zwei Verfolgungsmarker ihr Eigen und hat die Goblins somit eingeholt.

**Nahschuss** (10P) und schießt mit ihrem Kurzbogen hastig einen Pfeil ab, woraufhin ein weiterer flüchtender Goblin zu Boden geht! Jetzt sind nur noch sieben dieser dreisten Kreaturen übrig. Nach Ende ihres Zuges ist sie nicht länger *Abgelenkt*.

Ezren spielt **Unbeteiligte** (6K). Er muss sich durch eine Menge von Schaulustigen quetschen, so dass er diese Runde keine Verfolgungsprobe ablegen kann. Er kann jedoch *Geschoss* auf die Goblins wirken, sollte aber besser nicht verfehlen, wenn er in der Menge keine Unschuldigen treffen will! Ezren feuert drei magische Geschosse auf die Goblins ab, um ihnen Einhalt zu gebieten – sollte er jedoch eine 1 beim *Zaubern* würfeln, trifft er einen unschuldigen Passanten! Er beschließt, das Risiko dennoch einzugehen und würfelt. Alle drei Geschosse treffen, aber der Schaden reicht nur, um zwei weitere Goblins auszuschalten.

Die fünf verbliebenen Kreaturen lachen hämisch und machen sich mit Amiris heißgeliebtem Schwert davon.

**PINNACLE**  
ENTERTAINMENT GROUP



©2022, Paizo Inc. All rights reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Lost Omens are trademarks of Paizo Inc. Used under license. Savage Worlds, all unique logos, and the Pinnacle logo are ©2022 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Printed in the EU.