

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO**  
**VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**  
**FÜR DUNGEONSLAYERS**  
**VON AGONIRA**

**WÜSTE – WÜSTE BERITTEN**

1

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO**  
**VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**  
**ERWEITERUNG WÜSTE**

Diese Erweiterung ergänzt die Verfolgungsjagdkarten aus dem DS-Community-Adventskalender 2017 – passend zur Slay! 04 Heiß & sandig – um zwanzig Hinderniskarten für Wüstenregionen. Die Hindernisse sind z.T. auf berittene Verfolgungsjagden ausgelegt. Die sonstigen Regeln sind den ursprünglichen Karten zu entnehmen:

[http://dungeonslayers.net/download/kalender2017/231217Agonira\\_Sarah\\_Martin\\_DS\\_Verfolgungsjagdkarten.zip](http://dungeonslayers.net/download/kalender2017/231217Agonira_Sarah_Martin_DS_Verfolgungsjagdkarten.zip)      Rauf auf die Kamele und gute Jagd!

2

# VERFOLGUNGSJAGD-2-GO

# VERFOLGUNGSJAGDKARTEN

## BERITTENE VERFOLGUNGSJAGDEN

Die mit einem kleinen Kamel gekennzeichneten Hinderniskarten eignen sich z.T. ausschließlich für berittene Verfolgungsjagden (bspw. stolperndes Reittier). Der Verfolgungswurf berechnet sich bei berittenen Verfolgungsjagden wie folgt:

**Probe auf 2x Laufenwert des Reittiers  
+ 2x Reiten + Schnelle Reflexe**

3

# VERFOLGUNGSJAGD-2-GO

# 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. Kartenrücken: akulex.



4

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO**  
**VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**  
**WÜSTE**

5

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

**TREIBSAND**

**BEFREIEN UND WEITER (AGI+BE-2), SONST 1 ERSCHÖPFUNG**  
**AKROBAT (+2)**

**SICHEREN WEG FINDEN (GEI+VE BZW. 8)**  
**WAHRNEHMUNG (+2), JÄGER (+1)**

**ELFISCHE LEICHTFÜSSIGKEIT**  
**LEICHTFÜSSIG**

**DA SETZ' ICH KEINEN FUSS DRAUF!**  
**ZAUBER SCHWEBEN (ZB+0) ODER SCHWEBENTRANK ODER SCHWEBENAMULETT**

6

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **LEICHTER SANDSTURM**

**AUGEN SCHÜTZEN (AGI+GE)**

**GEEIGNETE KOPFBEDECKUNG (+4)**

**MITTEN DURCH (KÖR+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG**

**EINSTECKER (+1)**

**DECKUNG SUCHE (GEI+VE BZW. 8)**

**WAHRNEHMUNG (+2)**

**NUR EIN LEICHTER SANDWIND, DAS HÖRT GLEICH WIEDER AUF  
TALENT WG: WETTERKUNDE**

7

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **VERSPIELTES LUFTLEMENTAR**

**SANDGESCHOSSE AUSHALTEN (KÖR+NÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG**

**EINSTECKER (+1)**

**KLEINEN STEIN ZUM SPIELEN WERFEN (AGI+ST)**

**SCHÜTZE (+1)**

**MIT BLITZZAUBER ERFREUEN**

**BELIEBIGER ZAUBER MIT BLITZEFFEKT**

**ACHTUNG, TIEFFLIEGER!**

**TALENT AUSWEICHEN**

8

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **SANDGOBLINFALLE**

**AUS DEM NETZ WINDEN UND WEITER (AGI+BE)**  
**AKROBAT (+2)**

**FALLE ENTSCHÄRFEN (GEI+GE) **  
**DIEBESKUNST (+2)**

**BLITZSCHNELL BEISEITE SPRINGEN**  
**TALENT SCHNELLE REFLEXE**

**WELCHE FALLE?!**  
**LEICHTFÜSSIG**

9

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **SKELETHÄNDE AUS DEM BODEN**

**EINFACH DURCHRENNEN (KÖR+NÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG**  
**EINSTECKER (+1)**

**VORSICHTIG DURCHQUEREN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG**  
**HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

**SICHEREN WEG FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)**  
**WAHRNEHMUNG (+2)**

**DA SETZ' ICH KEINEN FUSS DRAUF!**  
**ZAUBER SCHWEBEN (ZB+0) ODER SCHWEBENTRANK ODER SCHWEBENAMULETT**

10

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **VERSANDETE RUINE**

**ABKÜRZUNG BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)  
WAHRNEHMUNG (+2)**

**UMGESTÜRZTE SÄULE ÜBERWINDEN (AGI+BE)  
AKROBAT (+2), ELF (+1)**

**ÜBER SCHMALE MAUER BALANCIEREN (AGI+GE-2)  
AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)**

**EIN KINDERSPIEL!  
ZAUBER BALANCIEREN (ZB-2)**

11

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **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)**

12

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **EIGENE SPUREN IM SAND?**

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

**ÜBERBLICK BEHALTEN (GEI+VE BZW. 8)  
WAHRNEHMUNG (+2)**

**PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN!  
TALENT GLÜCKSPILZ**

**DAS SIND NIE UND NIMMER MEINE FUSSSPUREN!  
SPEZIELLE FUSSFORM OHNE STIEFEL (HUFEN, TATZEN, KLAUEN, ETC.)**

13

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **LEBENSLOG DER MUMIENFÜRSTEN**

**LOG WIDERSTEHEN (GEI+NÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG  
EINSTECKER (+1)**

**DAVONRENNEN (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG  
ICH MUSS WEG! (+1), FLINK (+1)**

**HEIL DEN MUMIENFÜRSTEN!  
TALENT WG: RELIGION – SCHWARZE PYRAMIDE**

**ICH BIN AUF HEILIGER MISSION!  
TALENT DIENER DES LICHTS**


14

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

# **ÜBERFÜLLTE OASE**

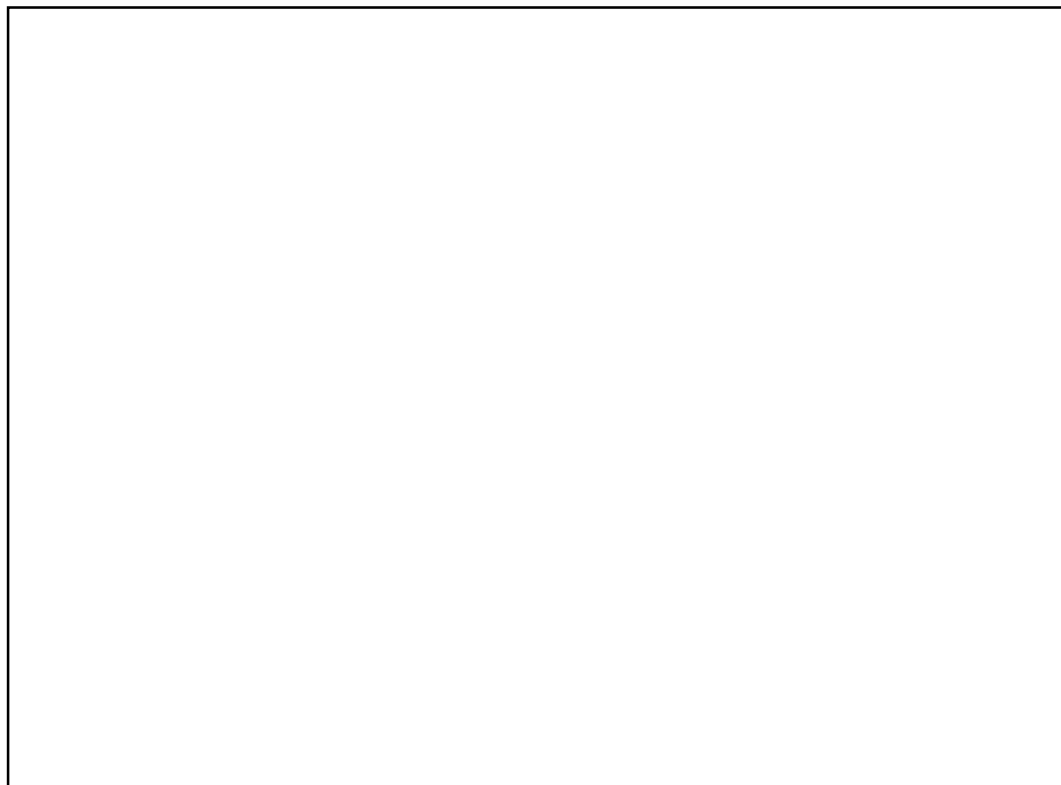
**GESCHICKT AUSWEICHEN (AGI+GE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG**  
**KANN ICH MAL VORBEI? (+1), AKROBAT (+2)**

**ÜBERBLICK BEHALTEN (GEI+VE BZW. 8)**  
**WAHRNEHMUNG (+2), KLEIN (-2)**

**OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE (KÖR+ST) **  
**BRUTALER HIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1), RUNDUMSCHLAG (+1)**

**ICH LASS' MICH MIT DER MENGE TREIBEN!**  
**TALENT WG: MENSCHENKENNTNIS**

15



16





**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO**  
**VERFOLGUNGSJAGDKARTEN**  
**WÜSTE - BERITTEN**

17



**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**  
**KAKTEENHAIN**

**EINFACH DURCHREITEN (AGI+BE ODER AU) & 1 ERSCHÖPFUNG**  
**EINSTECKER (+1), REITEN (+2), TIERMEISTER (+3)**

**SICHEREN PFAD FINDEN (GEI+VE+2 BZW. 8), SONST 1 ERSCH.**  
**WAHRNEHMUNG (+2)**

**EIN WALD VOLLER DORNEN? NICHT MIT MIR!**  
**ZAUBER SCHUTZSCHILD (ZB+0) ODER SCHUTZTRANK**

**DAS SIND SAGUAMBREN! MACHT BITTE MAL PLATZ!**  
**TALENT WG: MAGISCHE WESEN ODER WG: KRÄUTERKUNDE**



18

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

**GIFTIGE SKORPIONE**

**UMWEG FINDEN (GEI+VE-2 BZW. 8)**  
**WAHRNEHMUNG (+2)**

**STAMPEDE! (AGI+BE), SONST 1 ERSCHÖPFUNG**  
**REITEN (+2)**

**ACH WAS, DEREN GIFT IST DOCH UNGEFÄHRlich!**  
**TALENT WG: TIERKUNDE**

**SCHLENKER NACH LINKS!**  
**TALENT AUSWEICHEN**



19

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

**FATA MORGANA**

**MAGIE SPÜREN (GEI+AU)**  
**NUR ZAUBERWIRKER, IDENTIFIZIERER (+2) (BRUDER GRIMMS TALENTPAKET 1)**

**VERSUCHUNG WIDERSTEHEN (GEI+HÄ)**  
**EINSTECKER (+1)**

**NUR EINE HARMLOSE LUFTSPIEGELUNG...**  
**TALENT WG: WETTERKUNDE**


**DORT BERÜHRT DIE FEUEREbene UNSERE EXISTENZEbene!**  
**TALENT WG: EBENENWISSEN**



20


VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE

**AGGRESSIVE GEIER**



REITTIER ANSPORNEN UM WEGZURENNEN (AGI+BE ODER AU)  
REITEN (+2)

**VÖGEL VERSCHEUCHEN (GEI+AU)**  
BRUTALER NIEB (+1), VERNICHTENDER SCHLAG (+1)


**FÜTTERUNGSZEIT!**   
TALENT TIERMEISTER ODER WG: TIERKUNDE & 1X TAGESRATION NÄHRUNG

**ACHTUNG, TIEFFLIEGER!**  
TALENT AUSWEICHEN

21

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE

**HORDE WÜSTENLÄUFER**



NIEDER MIT DEN MUMIENFÜRSTEN! (GEI+AU)  
SCHLITZOHRE (+3)

MIT DER HORDE TREIBEN LASSEN (AGI+BE ODER AU)  
REITEN (+2)

**HALLO FREUNDE!**  
HALBLING

**IHR MÖGT MICH DOCH...!**  
ZAUBER FREUND (ZB-4)

22

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**



# **SENGENDE HITZE**

**HITZE WIDERSTEHEN (KÖR+HÄ), SONST 1 ERSCHÖPFUNG  
EINSTECKER (+1)**

**HEKTISCH LUFT ZUFÄCHERN (AGI+BE)  
AKROBAT (+2)**

**WELCHE HITZE?  
TALENT ELEMENTEN TROTZEN**

**ICH HAB' EINEN KÜHLSCHRANK DABEI...  
TALENT SCHUTZ VOR ELEMENTEN (SELBST ODER FREUND GEMÄSS TALENTTEXT)**

23

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**



# **TRUPP SKLAVENJÄGER**

**VERBERGEN (AGI+BE)  
HEIMLICHKEIT (+2), LEICHTFÜSSIG (+2)**

**ABLENKEN (GEI+AU)  
DIEBESKUNST (+2), SCHLITZOHHR (+3)**


**HEIL DEN MUMIENFÜRSTEN!  
TALENT WG: RELIGION – SCHWARZE PYRAMIDE**

**ICH BIN AUF UNHEILIGER MISSION!  
TALENT DIENER DER DUNKELHEIT**

24

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

**STOLPERNDES REITTIER**



**IM SATTEL HALTEN (AGI+ST)**  
**AKROBAT (+2)**

**HINFALLEN, AUFSTEHEN, WEITER GENT'S (KÖR+NÄ) & 1 ERSCH.**  
**EINSTECKER (+1)**


**›MEIN‹ EDLES ROSS WÜRD NICHT STOLPERN!**  
**REITTIER SCHIMMERROSS, EINHORN ODER PALADIN-SCHLACHTROSS**

**HUI, DAS WAR KNAPP – NOCH MAL ALLES GUT GEGANGEN!**  
**TALENT GLÜCKSPILZ**

25

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

**ERMÜDETES REITTIER**



**REITTIER ANSPORNEN (AGI+BE ODER AU)**  
**REITEN (+2)**

**TRICK MIT DER MÖHRE ANWENDEN (GEI+VE)**  
**BILDUNG (+2), WG: TIERKUNDE (+3) & 1X TAGESRATION NAHRUNG**

**ICH HALTE MEIN REITTIER UNTER KONTROLLE!**  
**TALENT TIERMEISTER**

**›MEIN‹ EDLES ROSS WÜRD NICHT SCHLAPP MACHE!**  
**REITTIER SCHIMMERROSS, EINHORN ODER PALADIN-SCHLACHTROSS**

26

**VERFOLGUNGSJAGD-2-GO WÜSTE**

**BOCKENDES REITTIER**



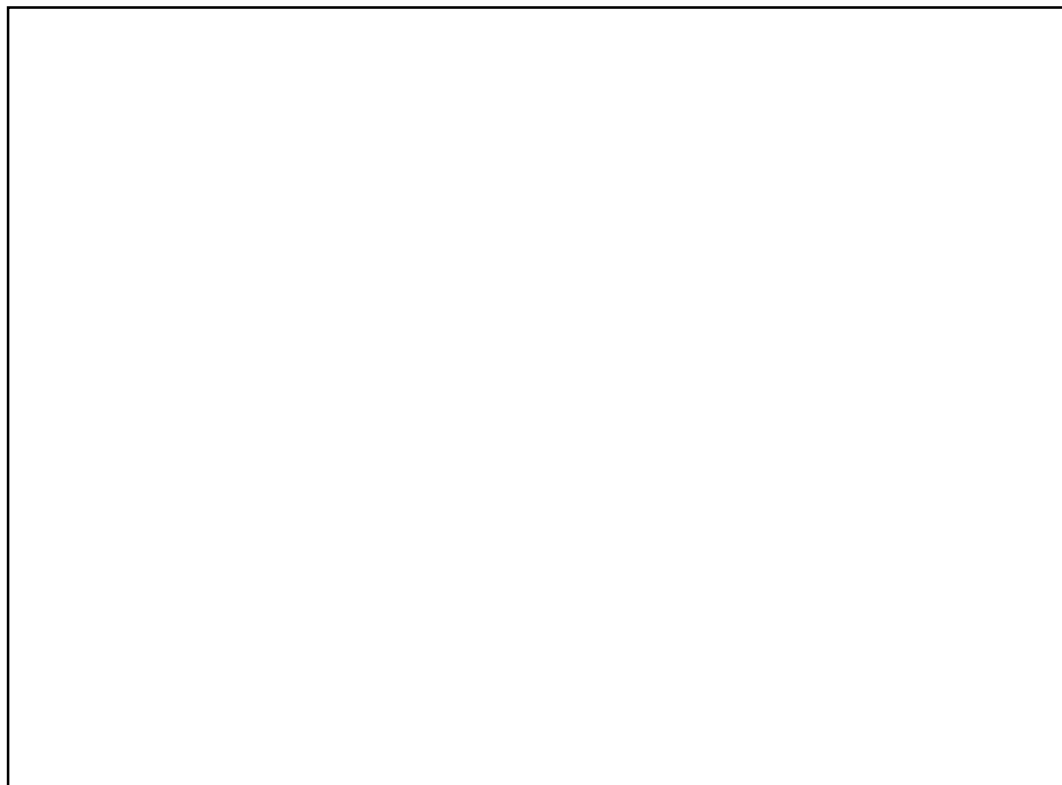
**IM SATTEL HALTEN (AGI+ST)**  
**AKROBAT (+2)**

**HINFALLEN, AUFSTEHEN, WEITER GENT'S (KÖR+NÄ) & 1 ERSCH.**  
**EINSTECKER (+1)**

**ICH HALTE MEIN REITTIER UNTER KONTROLLE!**  
**TALENT TIERMEISTER**

**RUNIG BRAUNER!**  
**ZAUBER TIERE BESÄNFTIGEN (ZB-11)**

27



28