Verfolgungsjagden

Die Regeln für Verfolgungsjagden sind nützlich, wenn mindestens eine Spielfigur vor mindestens einer anderen Spielfigur flüchtet und die Umgebung ausreichend unübersichtlich ist bzw. genügend Hindernisse aufweist (z.B. belebte Siedlungen oder Wälder).
Ohne eine geeignete Umgebung steht schlicht von vorneherein fest, dass die Seite mit der höheren Bewegungsrate bzw. überlegenen Athletik gewinnt (siehe Regelwerk S. 101, „Rennen“).

Mindestwurf festlegen

Verfolgungsjagden funktionieren als ausgedehnte Probe (siehe Regelwerk S. 36). Erreicht (einer) der Verfolger zuerst den festgelegten Mindestwurf, holt er einen Flüchtenden ein. Erreicht eine flüchtende Spielfigur den Mindestwurf, kann sie entkommen.
Der Spielleiter muss also zunächst einen Mindestwurf festlegen: Je höher der Mindestwurf relativ zu den Probenmodifikatoren der Beteiligten, desto mehr Proben sind nötig, um die Jagd zu entscheiden.

Proben durchführen

Jede Spielfigur führt pro Runde zwei Proben durch. Probe eins repräsentiert die Fortbewegungsmethode der Spielfigur, daher wird entweder auf Athletik (Lauf-, Flug- oder Grabebewegung), Reiten oder Schwimmen geprobt.
Abhängig von ihrer Bewegungsrate, erhält die Spielfigur Hilfen oder Erschwernisse:

Bewegungsrate	Hilfe/Erschwernis
< 3	-E×2
< 5	-E
> 5	+H
> 7	+H×2

Probe zwei ist bei Verfolgern stets Wachsamkeit bei Flüchtenden stets Heimlichkeit.

Situative Vor- oder Nachteile können auch hier durch Hilfen & Erschwernisse abgebildet werden (z.B. besserer Überblick aus der Luft oder leichteres Verstecken, weil auf den Straßen viel los ist).
Gruppen identischer Spielleiterfiguren verwenden für *alle* Proben im Rahmen der Verfolgungsjagd die Gruppenprobe (siehe Regelwerk S. 34) und erhalten auf Athletik/Reiten sowie Akrobatik genau wie für Wachsamkeit Hilfen in Abhängigkeit von der Gruppengröße.
Anders als im Kampf hat eine Runde in einer Verfolgungsjagd keine einheitliche Dauer. Wie lange eine Verfolgungsjagd also am Ende gedauert hat, kann der Spielleiter von Fall zu Fall anhand der konkreten Umstände entscheiden. Erreichen beide Parteien in derselben Runde den festgelegten Mindestwurf, entscheidet das höhere Gesamtergebnis.

Hindernisse

Während einer Verfolgungsjagd an Land durch Siedlungen und Wildnis können am Boden unerwartete Hindernisse wie ein im Weg stehendes Fuhrwerk oder ein großer umgestürzter Baum auftreten. Ob ein solches Hindernis auftritt, wird jede Runde per Zufallswurf (W%) bestimmt:

Wurf	Schwierigkeit
1-60	kein Hindernis
61-65	Hindernis Akrobatik: MW 20
66-70	Hindernis Athletik/Reiten: MW 20
71-75	Hindernis Akrobatik: MW 30
76-80	Hindernis Athletik/Reiten: MW 30
81-85	Hindernis Akrobatik: MW 40
86-90	Hindernis Athletik/Reiten: MW 40
91-95	Hindernis Akrobatik: MW 50
96-00	Hindernis Athletik/Reiten: MW 50

Jeder an der Verfolgungsjagd Beteiligte bzw. jede Gruppe von Spielleiterfiguren, der/die sich nicht fliegend oder grabend bewegt, wird mit dem Hindernis konfrontiert.
Er/sie muss eine Probe mit der genannten Fertigkeit (Athletik wenn zu Fuß, Reiten wenn beritten) gegen den aufgeführten MW durchführen. Falls die Spielfigur für sich oder ihr Reittier (wenn beritten) eine Verletzung in Kauf nimmt (W/2*+2) erhält sie eine doppelte Hilfe. Bei einem Misserfolg wird die Differenz zwischen Probenergebnis und MW von Gesamtergebnis dieser Runde abgezogen. Bleibt ein Rest über, wird er mit dem Ergebnis der nächsten Runde(n) verrechnet.

Hadrik wurde bei der Erkundung eines Lagers voller blutrünstiger Hyänenmenschen leider durch einen Alarmzauber entdeckt. Er entscheidet sich zur Flucht und ein halbes Dutzend Klingentänzer nehmen die Verfolgung auf. Da die Szene sich in einem dichten Wald abspielt, der viel Deckung bietet, wird sie als Verfolgungsjagd behandelt.
Hadriks Probenmodifikatoren sind Akrobatik 10, Athletik 9, Heimlichkeit 12, seine Gegner haben Akrobatik 7, Athletik 8, und Wachsamkeit 4. Der Spielleiter möchte, dass die Verfolgungsjagd etwa vier Runden umfasst und legt daher einen Mindestwurf von 150 fest.
In Runde 1 erzielt Hadrik mit beiden Proben ein Gesamtergebnis von 44, die Hyänenmenschen erreichen ein Gesamtergebnis von 43 (sie erhalten Dank der Gruppenprobe eine Hilfe auf alle Proben im Rahmen der Verfolgungsjagd). Der Zufallswurf für Hindernisse zeigt eine 13 – also kein Hindernis. Die Hyänen sind Hadrik dicht auf den Fersen.
In Runde 2 erzielt Hadrik ein Gesamtergebnis von 46, die Klingentänzer liegen bei 44. Der Zufallswurf zeigt eine 80 – ein „Athletik 30" Hindernis.
Der Spielleiter interpretiert dieses Ergebnis als mehrere Felsen, die den direkten Weg blockieren und entweder umgangen oder überklettert werden müssen.
Da er den Atem der Hyänen fast schon im Nacken spürt, entscheidet sich Hadrik eine Verletzung zu riskieren und erzielt mit doppelter Hilfe ein Ergebnis von 26. Seine Verfolger erzielen ihrerseits eine 20. Hadrik liegt damit, zusammen mit seinem Ergebnis der ersten Runde, bei insgesamt 86, die Hyänen kommen hingegen auf 77. Allerdings hat Hadrik sich bei seinen waghalsigen Klettermanövern zahlreiche Abschürfungen und eine Prellung zugezogen, denn er erleidet 7 Punkte Schaden.*
In Runde 3 erzielt Hadrik dann ein Gesamtergebnis von 40, die Hyänenmenschen erreichen 48. Ein weiteres Hindernis taucht zum Glück nicht auf. Die Verfolgungsjagd wird sich wohl auf den letzten Drücker entscheiden.
In Runde 4 erzielen sowohl Hadrik als auch seine Verfolger ein Gesamtergebnis von jeweils 35. Der Zufallswurf für Hindernisse ergibt 73 – ein „Akrobatik 30" Hindernis. Der Spielleiter entscheidet sich für einen rutschigen Baumstamm, der eine kleine Schlucht auf dem Fluchtweg überspannt. Hadrik vertraut auf seine akrobatische Expertise und erzielt eine 28, seine Verfolger landen bei 24. Damit kommt Hadrik am Ende von Runde 4 insgesamt auf ein Ergebnis von 159, die Hyänen erreichen 156. Beide Parteien haben also in der gleichen Runde den festgelegten Mindestwurf erreicht aber Hadrik erzielt das höhere Gesamtergebnis.
So gelingt es ihm, schneller über den Baumstamm zu kommen und diesen Abstand zu nutzen, um sich ein Versteck zu suchen, an dem die Hyänenmenschen schließlich vorbei laufen, ohne Hadrik zu entdecken.

Wettrennen

Die Regeln für Verfolgungsjagden können auch genutzt werden, um Hindernisläufe, Reitwettbewerbe und ähnliche Wettkämpfe abzubilden. Es gelten zwei Besonderheiten:
1. Es wird jede Runde nur die erste Probe durchgeführt, da die Probe auf Heimlichkeit bzw. Wachsamkeit hier keine Relevanz hat.
2. Die Hindernisse sind i.d.R. vordefiniert und wirken sich in der Runde aus, in der eine Spielfigur bestimmte Schwellenwerte erreicht oder überschreitet – z.B. könnte bei MW 200 ein Hindernis nach 40, 100 und 150 auftreten.