

Finsterland

VERFOLGUNGSJAGDEN

von Georg Pils

In Rollenspielgeschichten sind Verfolgungsjagden eine häufig benutzte Möglichkeit, um eine Szene mit zusätzlicher Spannung zu versehen. Damit dieses Stilmittel nicht langweilig wird, werden in diesem Text mehrere Varianten vorgestellt, um das Ganze spannender zu gestalten.

ALLGEMEINES

Eine Verfolgungsjagd kann grundsätzlich auf zwei Arten gehandhabt werden.

Man gibt ein absolutes Ziel an Erfolgen vor. Sind diese erreicht, hat die Gruppe ihr Ziel eingeholt oder ist ihren Verfolgern entkommen. Jeder Charakter muss diese Bedingung erfüllen, damit die Szene zu Ende geht. Sollte ein Charakter so zurückbleiben, dass er nicht mehr weiter kann, erleidet er einen entsprechenden Effekt. (Verlust eines Tod-Punktes oder eines Willenskraftpunktes, Schaden, Abzüge in folgenden Szenen.)

Man verwendet ein relatives Ziel. Der Spielleiter legt eine Zahl an Runden oder an Erfolgen fest, nach denen die Verfolgungsjagd beendet wird. Grundsätzlich könnte man die Jagd auch beliebig fortsetzen, bis alle Verfolger oder alle Verfolgten aufgegeben haben. Zum Ablauf: Jede Runde bewegt sich die verfolgte Person weiter. Genauso kann ein Verfolger aufholen. In diesem Fall ist die Jagd zu Ende, sobald der Verfolger am Ende der Runde gleich viele Erfolge wie der Verfolgte erreicht hat.

Sind mehr als zwei Personen involviert, müssen alle Charaktere auf einer Seite entweder entwischen oder erreicht werden.

Um Verfolgungsjagden zu organisieren, empfiehlt es sich, eine Liste der bisher erreichten Erfolge zu führen.

Gewürfelt wird auf (eST+Athletik). Man erhält zusätzliche Würfel durch Spezialmanöver oder Hintergründe. Wie im Grundbuch beschrieben, können auch Reittiere oder Fahrzeuge verwendet werden.

Die Szene gilt nicht als Kampf, daher wird davon ausgegangen, dass man außer der Fortbewegung nichts anderes tut. Man kann allerdings pro Runde eine Aktion setzen. Diese darf nicht die „Sprinten“-Aktion sein, da man ja genau das sozusagen gratis tut.

ERGÄNZUNGEN

Das oben beschriebene System ist gewissermaßen die Grundlage. Darauf aufbauend kann man weitere Komplikationen und Ergänzungen hinzufügen.

- **Abgrund überspringen:** Mit drei Erfolgen auf (eST+Athletik) erreicht man sicher die andere Seite. Man kann auch mit einem (eGE+Handwerk)-Wurf mit einem Erfolg einen Übergang improvisieren, allerdings benötigt man dafür eine Runde. Gelingt der Sprung nicht, stürzt man vier Meter tief ab.
- **Abstürzende Gebäudeteile:** Stücke der umgebenden Häuser fallen herab. Alle Personen in einem gewissen „Erfolgsbereich“ müssen ausweichen oder 1W6 Schadenspunkte nehmen. Wer nachher durch diesen „Bereich“ durchkommt, verliert zwei Würfel in der Runde, in der er ihn betritt.
- **Angriffe:** Wenn die beiden Gruppen nah genug aneinander, also in kurze Reichweite sind, können sie einander mit einhändigen Waffen angreifen. Um hier keinen vollen Kampf auszuspielen, kann man auch wie folgt vorgehen. Wer getroffen wird, nimmt keinen Schaden, verliert aber zwei Erfolge von seinem bisherigen Stand.
- **Aus der Puste geraten:** Das Laufen ist anstrengend. Man benötigt eine Zahl von Erfolgen auf (eST+Athletik), die gleich der Anzahl an bisher gelaufenen Runden minus die Willenskraft des Charakters ist, um weiter durchzuhalten. Gelingt der Wurf, kann der Charakter das Rennen normal fortsetzen. Wenn nicht, muss er eine Runde aussetzen.
- **Bösen Hund beruhigen:** Das Tier schnappt nach jedem, der vorbeikommt. Ein Wurf auf (eCH+Naturkunde) mit einem Erfolg verhindert das Schlimmste. Ohne Erfolg wird man für 1W6 Schadenspunkte gebissen. Mit drei Erfolgen attackiert es folgende Personen, wodurch sie automatisch gebissen werden.
- **Durch eine Öffnung durchzwängen:** Mit einem Erfolg auf (eGE+Koordination) kann man sich durch eine Enge durchquetschen. Gelingt das nicht, muss man in der nächsten Runde auf Koordination statt auf Athletik würfeln, es sei denn, man würde dadurch mehr Würfel bekommen.
- **Hindernisse durchbrechen:** Glasplatten, Bretter oder Wände müssen durchbrochen werden. Man benötigt eine Probe auf (eST+Athletik) mit ein bis drei Erfolgen, um das zu schaffen (je nach Material). Gelingt das nicht, verliert man auf seinen nächsten Verfolgungswurf zwei Würfel.

- **Mehrere Pfade:** Beispielsweise kann man sich am Boden, über Hausdächer oder von Balkon zu Balkon bewegen. Jeder Pfad hat eigene Herausforderungen und man kann an bestimmten Punkten zwischen den verschiedenen Wegen wechseln. Dazu kann eine passende Probe verlangt werden.
- **Menschenmasse durchqueren:** Eine Gruppe von Leuten verstellt den Weg. Mit zwei Erfolgen auf (eCH+Überzeugen) kann man sie dazu bringen, Platz zu machen. Gelingen dem Charakter vier Erfolge oder mehr, kann die Masse die andere Gruppe behindern. Diese verliert dadurch zwei Würfel auf ihren nächsten Versuch. Schafft man die Probe nicht, wird man gerempelt und verliert vier Lebenspunkte ohne Schutz.
- **Reaktionsspiele:** Wenn die Spieler und Spielerinnen mehr Schwung wollen, kann man auch verschiedene Posen ausmachen, zum Beispiel „Hände hoch“ für springen, „Hände unter den Tisch“ für ducken und „Hände links oder rechts“ fürs Abbiegen. Der Spielleiter sagt dann verschiedene Anweisungen an. Wenn es die Gruppe schafft, diese zu befolgen, holen die Charaktere auf. Man darf sich eine Zahl an Fehlern gleich der relevanten Fähigkeit erlauben. Im selben Stil kann man auch ein Rhythmusspiel machen, bei dem die Gruppe in einer gewissen Reihenfolge auf den Tisch trommeln muss, um aufzuholen. Dadurch kann es bei Tisch ein bisschen lebendiger werden, wenn man das will.
- **Reparatur:** Ein Fahrzeug wurde sabotiert und muss in Betrieb genommen werden, entweder, um damit zu fahren, oder um es aus dem Weg zu schaffen.
- **Schwieriges Terrain:** Hat man keine entsprechende Ausrüstung, verliert man zwei Würfel auf seine Proben, bis man diese Zone verlassen hat.
- **Sich orientieren:** Im Gewühl der Gassen verliert man schnell den Überblick. Zwei Erfolge auf (eIN+Ortskenntnis) erlauben es der Figur, die Jagd fortzusetzen. Wenn diese nicht erreicht werden, verliert sie einen Erfolg. Mit vier Erfolgen findet sie eine Abkürzung und erhält einen zusätzlichen Erfolg.
- **Spurensuche:** Man muss zwei Erfolge auf (eWA+Aufmerksamkeit) erreichen, um den richtigen Weg zu finden, oder sich auf sein Glück verlassen. Der Spielleiter sollte für sich festlegen, wie es weitergeht (oder die richtige Lösung auf einen verdeckten Zettel schreiben) und dann mitteilen, ob der richtige Weg gefunden wurde. Erwischt man ihn nicht, verliert man Erfolge durch den Umweg.
- **Umgekehrte Flucht:** Die Jäger werden zu Gejagten, weil eine Gruppe plötzlich Verstärkung bekommt. Man beginnt sozusagen eine neue Verfolgungsjagd, allerdings unter umgekehrten Vorzeichen, üblicherweise im Augenblick, in dem die andere Gruppe eingefangen wurde. Man kann auch zusätzliche Verfolger hinzufügen, das können auch riesige rollende Steine oder strömende Lava sein. In diesem Fall darf niemand erwischt werden.
- **Umwelteinflüsse:** Windstöße, Überschwemmungen, Wellengang oder andere Phänomene können die Personen behindern oder gefährden. Verwendet man mehrere parallele Routen, kann man dadurch auf einen anderen Weg gezwungen werden.
- **Verletzte retten:** Personen müssen mit zwei Erfolgen auf (eIN+Medizin) versorgt werden oder getragen werden, was einem Abzug von zwei Würfeln entspricht.
- **Zusammenbrechende Umgebung:** Hinter den Charakteren kollabiert der Boden. Wer mehr als sechs Erfolge hinter dem Ersten zurückbleibt, fällt aus der Jagd heraus oder muss sich einen anderen Weg suchen, wodurch er zwei Erfolge verliert.