



Verfolgungstableau

1192

-3	-2	-1	VII	VI	V	IV	III	II	I	+1	+2	+3

Zu Beginn den Führenden auf I stellen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sturz	Stillstand			gemächlich			langsam			zügig			schnell						

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
schnell										rasant									

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60+
rasant										„Blitz“									

1. Abstandsstufe festlegen

2. Geländelaufprobe (Einzelwurf; Initiator nur bei erster Probe als Siebwurf)

3. Höchstergebnis = Referenz: Jeder mit niedrigerem Wert: -1 Physispunkt

4. Tempostufe des Führenden = Referenz für Veränderungen auf Tableau:

- Der Führende bleibt in seiner Spalte stehen
- Langsamere Läufer: pro Tempostufe eine Spalte nach links rücken
- Schnellerer Läufer: pro Tempostufe eine Spalte nach rechts rücken

TIPP: Höchstergebnis (3) und Tempostufe (4) mit Marker festhalten!

Gleiche (und Folgen bei Könerstern): Würfel können gestrichen werden, um anderen Läufer Hindernisse zu schaffen.

Hindernisse müssen durch Würfel neutralisiert werden:

bei Erfolg (durch Rettungswürfel): -1 Physispunkt

bei Misserfolg: -1 Physispunkt und 1 Tempostufe pro Hindernis

Abstandsstufe	Enteilt VII	Sichtweite VI	Klarer Vorsprung V	Kleiner Vorsprung IV	Dicht auf Fersen III	Atemweite II	Gleichauf I
Abstand	außer Sicht	mehr als 25 m	10 bis 25 m	3 bis 10 m	1 bis 3 m	etwa 1 m	bis 1 m