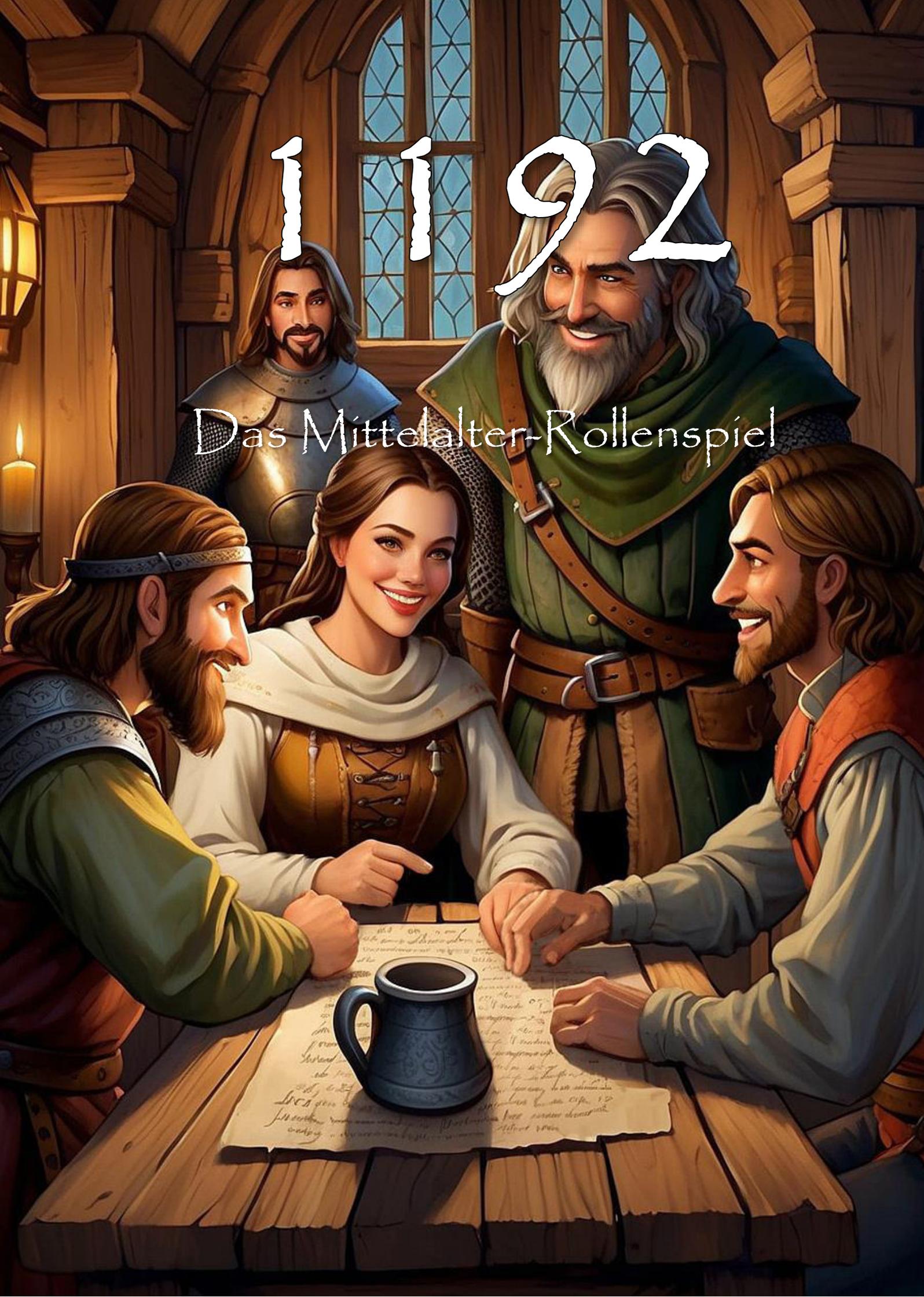


1192

Das Mittelalter-Rollenspiel



*„Beim Spiel kann man einen Menschen
in einer Stunde besser kennenlernen
als im Gespräch in einem Jahr.“*

- Platon -

1192

- Das Mittelalter-Rollenspiel -

6. überarbeitete Ausgabe, Juni 2024

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel © 2024 lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach, +49 (0) 6307 911015

E-Mail: andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de

<https://www.1192mittelalterrollenspiel.de>

Druck: Die Drucker, Reinheim



1192

Das Mittelalter-Rollenspiel

Den Helden:

*Frank „Thror, Thrains Sohn“ Ackermann, Peter „Galbart Aerion“ Albert, Christoph „Morgean Celebsir“ Bachtler,
Kerstin „Candace“ Bachtler, Martin „Watz“ Back, Costa „Gimli“ Bauer, Caroline „Aranel“ Bobbink, Christian „Xarman Ek“ Boese,
Stefan „Adrahil“ Faltermann, Holger „Thranduil“ Gehl, Melanie „Janne“ Hinrichs, Thomas „Vinzent“ Hinrichs,
Christoph „Istaran“ Hörner, Andreas „Wulphilla Bürklin“ Kelly, Frank „Eike“ Kraller, Denise „Hedwig“ Müller,
Claudia „Hamfast“ Nabinger, Günter „Angar“ Nowotny, Heike „Melian“ Piersig, Michaela „Camil“ Reinsch, Carmen „Mandra“ Roth,
Anette „Ava“ Schedler, Julia „Marie“ Scherer, Manuela „Selene“ Schmitt, Martin „Thalion“ Schreurs,
Georg „Erasmus“ Schweinfest, Dirk „Samfast“ Siering, Stefan „Cortez“ Simon, Ralf „Foliant“ Tempel, Merlin „Veit“ Tiedtke,
Patrick „Manrek“ Tiedtke, Marina „Merewyn“ Vollmer, Björn „Galdor“ Wadehn, Markus „Ibun“ Weichelt, Saskia „Altraun“ Yim.*

Inhaltsverzeichnis

WAS IST ROLLENSPIEL?	11
1 WÜRFEL, STIFT UND BOGEN	12
1.1 Grundausrüstung der Spieler	12
1.2 Name, Alter, Aussehen	12
1.3 Eigenschaften, Glückszahl, Ruf	12
1.4 Physis und Psyche	13
1.5 EP, EwP, Mythospunkte, und -stufe	13
1.6 Regeneration und Lebenskreise	13
1.7 Fertigkeiten	13
1.7.1 Allgemeine Fertigkeiten	14
1.7.2 Berufsfertigkeiten	16
1.8 Sprachen und Schriften	17
1.9 Gürteltaschen, Schmuck und Vermögen	17
1.10 Kampftechniken	18
1.11 Waffen	18
1.12 Rüstung	19
1.13 Ausrüstung und Gepäck	19
2 EINEN CHARAKTER ERSCHAFFEN	20
2.1 Charakter anlegen	20
2.1.1 Eltern	20
2.1.2 Geburtsort- und tag	20
2.1.3 Kindheit	21
2.2 Eigenschaftswerte ermitteln	21
2.3 Berufsausbildung	22
2.4 Gabe	22
2.5 Persönliche Begabung	22
2.6 Eigenschaftsboni	22
2.7 Lebenskreise und Regeneration	23
2.8 Ehre und Respekt	23
2.9 Physis und Psyche	23
2.10 Persönliche Trefferstärke (PTS)	23
2.11 Reitkampf-Wert	23
2.12 Glückszahl	23
2.13 Startvermögen	23
2.14 Größe	23
2.15 Gewicht	23
2.16 Sonstiges	23
3 CHARAKTERENTWICKLUNG IM ABENTEUER	24
3.1 Erfahrung und Entwicklung	24
3.2 Steigerung von Eigenschaftswerten	24
3.3 Steigerung von Fertigkeitwerten	24
3.3.1 Basis-Kampfkunst	24
3.3.2 Spezialkampffertigkeiten (Nahkampf)	25
3.3.3 Fernkampftechniken	25
3.3.4 Rüstungsgeschick	25
3.4 Erwerb von Bonuswürfeln	25
3.5 Den Könnernstern erringen	25
3.6 Erwerb von Meistergraden	25
3.7 Erlernen von Sprachen und Schriften	25
3.8 Erlernen von Berufsfertigkeiten	26
3.9 Hohe Meisterschaft	26

4	HELDENALLTAG	27
4.1	Proben.....	27
4.2	Probenarten	27
4.2.1	Der Einzelwurf	27
4.2.2	Der Siebwurf.....	27
4.2.3	Der Kaskadenwurf	27
4.2.4	Das Höchstergebnis	28
4.3	Besondere Probenergebnisse.....	28
4.3.1	Die Glückszahl.....	28
4.3.2	Die Gleichen	28
4.3.3	Die Folge	28
4.3.4	Die Legendäre Probe	28
4.3.5	Der Fehlschlag	28
4.4	Meisterliches Können.....	29
4.5	Eigenschaftsproben	29
4.6	Die Wissensprobe.....	29
4.6.1	Spieler- und Charaktergedächtnis	29
4.7	Die Gemeinschaftsprobe.....	29
5	KAMPF	30
5.1	Waffen.....	30
5.2	Rüstung.....	30
5.3	Der Kampfablauf	31
5.3.1	Würfeln und Initiative	31
5.3.2	Angriff und Abwehr	31
5.3.3	Abwehr von Mehrfachschlägen	32
5.3.4	Die Trefferwirkung	32
5.3.5	Der Konter	33
5.3.6	Kampftaktiken	33
5.4	Gleiche.....	33
5.5	Legendäres Manöver.....	33
5.5.1	Die Tria (3 Gleiche)	33
5.5.2	Die Tessera (4 Gleiche).....	33
5.5.3	Die Pente (5 Gleiche)	33
5.5.4	Die Exi (6 Gleiche).....	34
5.6	Flüchten	34
5.7	Waffenloser Kampf.....	34
5.8	Kampf mit Dolch.....	34
5.9	Fernkampf.....	34
5.10	Legendärer Schuss	35
5.11	Fernkampfangriffen entgehen	35
5.12	Der Pfeilhagel.....	36
5.13	Das Herstellen von Munition	36
5.14	Kämpfe mit mehreren Beteiligten.....	36
5.15	Massenschlachten	37
5.15.1	Schlaglicht	37
5.15.2	Kampfeshitze	37
6	VON DEN LEBENSKRÄFTEN	38
6.1	Der Lebenskreis	38
6.2	Verletzungen	38
6.3	...und deren Versorgung.....	38
6.4	Der Heilungsprozess	39
6.5	Unversorgte Verletzungen	39
6.6	Tödliche Verletzungen	39
6.7	Legendäre Lebensrettung	39
6.8	Mythos und Legende.....	40
6.9	Heilkunde	40
6.10	Physis.....	40
6.10.1	Das Tragen von Last	40
6.11	Psyche	40

6.12	Zähne zusammenbeißen	41
6.13	Schnelle Regeneration	41
6.14	Ruhe und Erholung	41
6.14.1	Regeneration	41
7	PFLANZEN, TRÄNKE UND ARZNEIEN.....	42
7.1	Kräutersuche	42
7.2	Arzneimittel und Gifte	42
7.2.1	Pflanzenkraft	42
7.2.2	Pflanze anwenden.....	43
7.2.3	Nebenwirkungen von Pflanzen	43
7.2.4	Mächtige Pflanzen.....	43
7.2.5	Pflanze verarbeiten	43
7.2.6	Nebenwirkungen von Mixturen.....	44
7.2.7	Mehrfachanwendung und Überdosierung	45
7.2.8	Kombinierte Wirkungen	45
7.2.9	Geheimrezepte.....	46
7.2.10	Zusätzliche Kräfte	47
7.2.11	Dosis	47
7.2.12	Preise.....	47
7.3	Zechen.....	47
7.3.1	Brummschädel	48
8	DURCH WALD UND FLUR.....	49
8.1	Reisen	49
8.2	Verfolgungsjagd.....	49
8.2.1	Die Einleitung der Jagd	49
8.2.2	Der Verlauf der Jagd	50
8.3	Flussreisen	50
8.3.1	Die Bootsfahrt	51
8.3.2	Schwimmen.....	52
9	MIT HEIMLICHKEIT UND LIST	53
9.1	Schleichen, Stehlen, Wachgabe	53
9.1.1	Schleichen.....	53
9.1.2	Stehlen.....	54
9.1.3	Wachgabe	54
9.2	Aufspüren und Verbergen	55
9.2.1	Aufspüren.....	55
9.2.2	Verbergen	55
10	IN GESELLSCHAFT	56
10.1	Beeinflussen	56
10.2	Handel	57
10.2.1	Zahlungsmittel.....	57
10.2.2	Preise.....	57
10.2.3	Feilschen.....	57
10.3	Der Ruf eines Charakters	58
10.4	Gesellschaftlicher Aufstieg	58
11	KULTUR UND BILDUNG.....	59
11.1	Sprachen	59
11.2	Schriften	59
11.3	Das Lesen von Büchern	59

12	BERUFE AUSÜBEN	60
12.1	Das produzierende Gewerbe	60
12.1.1	Das Fertigen	60
12.1.2	Hochwertige Fertigung	60
12.1.3	Die Meistergrade	62
12.1.4	Massenfertigung	62
12.1.5	Erlesene und legendäre Gegenstände	62
12.1.6	Rohstoffgewinnung	62
12.1.7	Vollendete Handwerksmeister	63
12.1.8	Reparatur von Gegenständen	63
12.1.9	Die Berufsfertigkeiten	63
12.2	Musizieren	65
12.2.1	Der Auftritt	65
12.2.2	Die Meistergrade	66
12.2.3	Die Attraktion	66
12.2.4	Das Schlaflied	67
12.2.5	Der Minnesang	67
12.2.6	Heldenepos und Gassenhauer	67
12.3	Glaubenskraft	68
12.3.1	Das gute Gespräch	68
12.3.2	Die Predigt	68
12.3.3	Der Segen	69
12.3.4	Die Weihe	69
12.3.5	Der Glaubenskampf	69
12.3.6	Die Meistergrade	69
12.4	Heilkunde	70
12.4.1	Wiederbelebung	71
12.4.2	Die Meistergrade	71
12.5	Kochkunst	71
12.5.1	Meisterköche	71
12.5.2	Völlerei	72
12.6	Kriegskunst	72
12.6.1	Das Führen im Kampf	72
12.6.2	Die konzertierte Aktion	72
12.6.3	Die Autorität des Anführers	73
12.6.4	Befehlskette	73
12.6.5	Tod eines Anführers	73
12.7	Rosskunde	73
12.7.1	Reitunterricht	74
12.7.2	Die Ausbildung zum Kampfross	74
12.7.3	Die Meistergrade	74
12.8	Runenkunde	74
12.8.1	Runen und ihre Wirkungen	75
12.8.2	Runen schreiben	75
12.8.3	Das Lesen von Runen	76
12.8.4	Runen entfernen	76
12.8.5	Eigenarten magischer Gegenstände	76
12.8.6	Die Meistergrade	76
13	RÖSSER UND REITKUNST	77
13.1	Werte eines Pferdes	77
13.1.1	Kampfross-Stufe	77
13.1.2	Lebenskreis	77
13.1.3	Rüstungsgewöhnung	78
13.1.4	Lebensbonus	78
13.1.5	Hufgeschick	78
13.2	Sattel und Reitzug	78
13.2.1	Sattel	78
13.2.2	Pferdedecke	78
13.2.3	Geschirr	79
13.2.4	Rüstung	79
13.3	Die Kampfross-Ausbildung	79
13.4	Ritterspiele	80

13.4.1	Buhurt.....	80
13.4.2	Turnei.....	82
13.4.3	Tjost.....	83
13.4.4	Die kleinen Wettbewerbe.....	85
13.5	Der Kampf zu Pferd.....	86
13.5.1	Ansturm.....	86
13.5.2	Der Kampf gegen Berittene.....	86
14	GIB DEM MENSCHEN EINEN HUND.....	87
14.1	Äußere Merkmale.....	87
14.2	Grundlegende Werte.....	87
14.2.1	Eigenschaftswerte.....	87
14.2.2	Lebens- und Erfahrungspunkte.....	88
14.2.3	Das Gemüt.....	88
14.2.4	Die Fertigkeiten.....	88
14.3	Die Bestimmung der Grundwerte.....	88
14.3.1	Eigenschaftswerte.....	88
14.3.2	Lebenskreise und Regeneration.....	89
14.3.3	Fertigkeitswerte.....	89
14.3.4	Die Gabe.....	89
14.3.5	Werte steigern.....	89
14.4	Pfotenkunst.....	89
14.4.1	Talente lernen und anwenden.....	89
14.4.2	Talentbaum.....	89
14.4.3	Die Talente.....	90
15	MEISTERLICHES.....	91
15.1	Grundsätzliches.....	91
15.2	EP-Vergabe.....	91
15.3	Gratis-Lernwürfe.....	92
15.4	Das rechte Maß.....	92
15.5	Wann werden EP vergeben?.....	92
15.6	Individualisten.....	92
15.7	Der Meisterbrief.....	93
15.8	Der Chronist.....	93
15.9	Nichtspieler-Charaktere und ihre Werte.....	93
15.9.1	Das Können des NSC.....	93
15.9.2	Die Fertigkeitswerte des NSC.....	94
15.9.3	Die Eigenschaftswerte.....	94
15.9.4	Mächtige NSC.....	94
15.10	Beute machen.....	94
15.10.1	Kleidung, Rüstung und Proviant.....	96
15.10.2	Plünderbanden.....	97
15.10.3	Die große Ausrüstungstabelle.....	97
15.10.4	Steckbriefe ausgewählter NSC.....	97
16	1192.....	101
16.1	Weltlage und Reiche.....	101
16.2	Gesellschaftsordnung.....	102
16.3	Klerus.....	103
16.4	Recht und Gesetz.....	105
16.4.1	Kanonisches Recht.....	105
16.4.2	Weltliches Recht.....	106
16.4.3	Beglaubigungen.....	109
16.5	Lebensumstände.....	109
16.6	Kleidung und Schmuck.....	110
16.7	Speis und Trank.....	111
16.8	Reisen.....	111
16.9	Anziehungspunkte.....	112
16.10	Persönlichkeiten.....	113

16.11	Legendäre Artefakte.....	115
16.12	Autoren und Bücher	116
16.13	Waffen.....	118
16.13.1	Waffengebrauch.....	118
16.13.2	Legendäre Waffen.....	118
16.14	Namensgebung.....	119
16.15	Titel, Ämter und Berufe	120

PROVINZEN IM HEILIGEN REICH	124
--	------------

BERUFE	126
---------------------	------------

HANDELSGÜTER, PREISE UND LÖHNE.....	127
--	------------

DOKUMENTE.....	131
-----------------------	------------



„Es ist eine gefährliche Sache, Frodo, aus deiner Tür hinauszugehen. Du betrittst die Straße, und wenn du nicht auf deine Füße aufpasst, kann man nicht wissen, wohin sie dich tragen.“

- J.R.R. Tolkien, Der Herr der Ringe, Bilbo zu Frodo

Was ist Rollenspiel?

In früheren Zeiten begegnete mir diese Frage meist dann, wenn Uneingeweihte mich mit anderen Rollenspielern in epischen Erinnerungen schwelgen hörten oder wenn sie mich erspähten, wie ich meist abseits saß und mit konzentriertem Gesichtsausdruck hin und wieder eifrig etwas notierte. Allein die Tatsache, dass ich in Arbeit vertieft zu sein schien, erweckte, wenn nicht schon gesundes Misstrauen, so doch ein erhebliches Maß an Neugier. Nach dem schier unausweichlichen Wortwechsel: „Du arbeitest?“ – „Hmh. Ich bereite mich vor“, folgte ungläubiges Staunen; „Ein Referat?“ – „Nein, für ein Rollenspiel.“ – „Aha.“ Um das skeptisch wachsende Fragezeichen in den Augen meines Gegenübers aufzulösen, ergänzte ich „Privat“, was zunächst ein befriedigtes Schnaufen auslöste. Doch schließlich stachelte die merkwürdige Kombination von „Rollenspiel“ und „Privat“ die Neugier weiter an und es wurde die entscheidende Frage gestellt.

Um es kurz zu machen: Beim Rollenspiel treffen sich mehrere Leute, um gemeinsam eine abenteuerliche Geschichte zu erzählen. Das Besondere daran ist, dass eine Person, der Meister, alle erzählerischen Fäden in der Hand hält – zumindest theoretisch. Er legt den Rahmen fest, treibt die Geschichte voran und entscheidet letztendlich, was geschieht. Sein Wort ist Gesetz. Während der Meister sozusagen die allwissende, auktoriale Erzählperspektive einnimmt, erzählen die anderen Spieler die Geschichte aus der personalen Sicht einer einzigen Person, des Helden-Charakters, in dessen Rolle der jeweilige Spieler schlüpft. Wer sich von Büchern oder Filmen hinreißen lassen kann, Freude an spannenden, abenteuerlichen Geschichten hat und gerne mit Freunden seine Zeit verbringt, wird im Rollenspiel Wunder erleben. Und auch wenn es sich dabei um blaue Wunder handeln sollte, wird er kaum mehr davon lassen können. Eine Begegnung von Rollenspielern führt meist unweigerlich dazu, dass sie sich irgendwann mit leuchtenden Augen ihrer Abenteuer erinnern.

Weißt Du noch, damals, als wir mit einer Handvoll Getreuer die belagerte Festung drei Tage lang halten konnten? Wie der Rammbock in Flammen stand, die Feinde letztlich die Leitern erklimmen und wir fast Anselm verloren hätten? Oder als Markwart todesmutig mit den Worten „Ein Wolf ist doch eigentlich nur ein größerer Hund“ die

Lichtung betrat und sich nur mit knapper Not auf einen Baum retten konnte?

Damit will ich es vorerst bewenden lassen. Das ist Rollenspiel, aber Rollenspiel ist noch weitaus mehr. Wer sich darauf einlässt, wird es herausfinden.

Nun schreiben wir das Jahr des Herrn 1192. Der Kaiser, Friedrich I., genannt Barbarossa, ist seit fast zwei Jahren tot. Gestorben auf dem Weg ins Heilige Land, wo der dritte Kreuzzug nun seit drei Jahren tobt. Richard von England, den sie Löwenherz nennen, gilt nun als Anführer der Kreuzritter, gibt aber den Zug auf Jerusalem auf. Mit den Worten „Wer Jerusalem nicht einnehmen kann, der soll es auch nicht schauen“ wendet er sein Heer und marschiert zu Jahresbeginn in Richtung Askalon. Hugo III. von Burgund bleibt hingegen dem Auftrag des Papstes verpflichtet und führt die französischen Streitkräfte nach Jaffa.

Doch gebietet Einhalt. Tatsächlich ist die Zeit eine andere, wir schreiben das Jahr 2024 und vor uns liegt die aktuelle Ausgabe des 1192-Rollenspiels. In den folgenden Kapiteln werden die Regeln des Spiels, die Handhabung am Spieltisch, die Charaktererschaffung aber auch verschiedene Aspekte des Lebens im Jahre 1192 (vor allem im Heiligen Reich) dargestellt. Einige Informationen sind historisch, andere sind es nicht. Einige Entwicklungen habe ich früher datiert, (z.B. den Sachsenspiegel), andere habe ich ahistorisch gesetzt (z.B. die gleichberechtigte Rolle der Frau), wiederum andere habe ich dem Fiktionalen entnommen (z.B. den Verweis auf Robin Hood).

Insgesamt habe ich die Themen oftmals nur angerissen, um ein Bild der Lebensumstände zu vermitteln und Anregungen zu bieten, aus denen sich Abenteuer, Nebenhandlungen usw. entwickeln lassen.

Die Beschreibungen sollen als Setzungen für das Jahr 1192 gelten, die weitere historische Entwicklung (wie sie in den Geschichtsbüchern zu finden ist) sollte aber nur als eine von vielen Optionen betrachtet werden. So wird es möglich, dass die Spieler aktiv in die Geschichte eingreifen, bspw. in die Gefangennahme (oder die Befreiung) von Richard Löwenherz, und einen von der tatsächlichen Historie abweichenden Geschichtsverlauf verursachen.

Was auch immer Ihr itzo tun möget, genießt es!

Andreas Hinrichs



I Würfel, Stift und Bogen

1.1 Grundausrüstung der Spieler

Um das 1192-Rollenspiel spielen zu können, benötigt man einen Bleistift, idealerweise ergänzt um Radiergummi und Spitzer, ein Würfelset, bestehend aus jeweils sechs W6, W8, W12 und W20 und einen Charakterbogen, der im Folgenden näher erläutert wird.



Zwar existiert ein Rollenspiel-Charakter in erster Linie in der Phantasie der Spieler, ein Abbild davon wird aber auf dem Charakterbogen festgehalten - hauptsächlich in Form von Punktwerten.

1.2 Name, Alter, Aussehen



Auf dem Charakterbogen werden zunächst einige Basisangaben zum Charakter notiert: Name, Alter, Geburtstag, Größe, Haar- und Augenfarbe usw. Diese Angaben dienen vor allem dazu, sich ein Bild von der äußeren Erscheinung zu machen, für die spielrelevanten Fähigkeiten des Charakters sind sie nicht maßgeblich.

1.3 Eigenschaften, Glückszahl, Ruf

Eigenschaften					
Achtsamkeit (AS)	Gehör (GH)	Mystik (MY)	Sensibilität (SE)	Glückszahl	
Empathie (EM)	Gewandtheit (GE)	Reaktion (RE)	Verstand (VS)	Ehre	
Fingerfertigkeit (FF)	Konstitution (KS)	Schnelligkeit (SL)	Wille (WI)	Respekt	
Gedächtnis (GD)	Kraft (KR)	Sensibilität (SE)	Wahrnehmung (WA)		

Die 16 Eigenschaftswerte bilden das Fundament eines Charakters. Sie beschreiben die grundlegenden Stärken und Schwächen eines Charakters und werden jeweils durch einen Punktwert dargestellt, der eine Höhe von 1 bis 20 annehmen kann. Werte ab 9 liefern auch einen Bonus für andere Fertigkeiten des Charakters.

Achtsamkeit (AS): Beschreibt, wie aufmerksam ein Charakter seine Welt mit allen Sinnen wahrnimmt. Wichtig für Pflanzenkunde, Verbergen, Wachgabe und Kochen.

Empathie (EM): Das Einfühlen in ein anderes Wesen. Wichtig für Menschenkenntnis, Tierkunde und Rosskunde.

Fingerfertigkeit (FF): Beschreibt, wie geschickt ein Charakter mit seinen Händen ist. Wichtig für Erste Hilfe, Malen, Zeichnen, Schlösser öffnen, Seilkunst, Taschendiebstahl, Taschenspielerlei und Handwerksberufe.

Gedächtnis (GD): Beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, sich an etwas zu erinnern. Wichtig für Erdkunde, Geschichtskunde, Hofkunde, Rechtskunde, Religionskunde.

Gehör (GH): Beschreibt, wie gut und präzise ein Charakter hören kann. Wichtig für Musizieren und Singen, aber auch beim Belauschen anderer.

Gewandtheit (GE): Das Bewegungsgeschick eines Charakters. Wichtig für Akrobatik, Klettern, Schleichen, Tanzen, Physis und Trefferstärke.

Konstitution (KS): Die Lebenskraft und Widerstandsfähigkeit eines Charakters. Wichtig für Zeichen und für die Bestimmung der Lebenskreise und Regenerationsfähigkeit.

Kraft (KR): Die körperliche Stärke eines Charakters. Wichtig für Schwimmen, Tragkraft, Physis, Hieb- und Stangenwaffen und Trefferstärke.

Mystik (MY): Die Versenkung in göttliche Macht und das, was man gemeinhin als Zauberei bezeichnet. Wichtig für Zauberkunde, Runenkunde und Glaubenskraft.

Reaktion (RE): Beschreibt, wie schnell ein Charakter eine Bewegung nach einem auslösenden Reiz einleiten kann. Wichtig für die Basiskampfkunst und Schwertkampf.

Schnelligkeit (SL): Gibt an, wie schnell ein Held Bewegungen ausführen kann. Wichtig für Geländelauf und den Kampf mit Dolchen.

Sehvermögen (SV): Beschreibt wie genau ein Charakter etwas mit den Augen erkennen kann. Wichtig für Aufspüren und den Fernkampf mit Armbrust und Bogen.

Sensibilität (SE): Beschreibt das intuitive Gespür eines Charakters für seine Umgebung. Wichtig für Gefahrensinn und Wildnisleben.

Verstand (VS): Beschreibt die Fähigkeit, etwas verstehen zu können. Wichtig für Fallkunde, Lesen, Schreiben, Rechnen und Heilkunde.

Wille (WL): Gibt an, wie stark die geistige Durchsetzungskraft eines Charakters ist. Wichtig für Einschüchtern, Reiten, Selbstbeherrschung, Psyche.

Witz (WZ): Die geistige Schnelligkeit eines Charakters. Wichtig für Feilschen, Redekunst, Verführen, Kriegskunst und Psyche.

Die **Glückszahl** eines Charakters liegt zwischen 4 und 20. Immer dann, wenn ein Spieler für seinen Charakter bei einer Probe mit W20 die Glückszahl würfelt, kann er entweder einen Gratis-Lernwurf auf eine Eigenschaft durchführen oder seine aktuelle Probe glücklich beeinflussen. Auf dem Charakterbogen wird die Glückszahl rechts neben den Eigenschaften eingetragen.



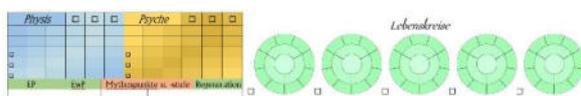
Ehre und **Respekt** sind Punktwerte zwischen -20 und 20 und stehen für die Qualität und moralische Integrität eines Charakters. Sie werden durch die Taten eines Charakters erworben und können als Anhaltspunkte dienen, wie die Umgebung auf den Charakter reagiert.

1.4 Physis und Psyche

Unter den Eigenschaften links finden sich die beiden Blöcke zur Dokumentation der körperlichen und geistigen Verfassung des Charakters: Physis (blau) und Psyche (gelb).

Die ersten sechs Kästchen jedes Blockes - verteilt auf zwei Zeilen oben links - stellen die grundlegende Kraft dar, über die jeder Charakter verfügt, alle weiteren Kästchen können erworben werden.

1.5 EP, EwP, Mythospunkte, und -stufe



Unter dem Physisblock werden die gesammelten **Erfahrungspunkte (EP)** notiert. Diese erwirbt ein Charakter während seines Abenteuerlebens. Die **Entwicklungspunkte (EwP)** sind diejenigen EP, die der Charakter bereits eingesetzt hat, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Dies kann man sich wie bei einer Bilanz vorstellen, dabei stellen die EP die Einnahmen in Form von Erfahrung dar und die EwP die Ausgaben in Form von Entwicklung. Die Ausgaben dürfen die Einnahmen nie überschreiten.

Mythospunkte erwirbt ein Charakter, wenn ihm legendäre Aktionen gelingen (*dazu später mehr*). Er kann sie - wenn er ausreichend viele gesammelt

hat - in ausweglosen Situationen einsetzen, um (sein) Leben wider aller Erwartungen zu retten. Solche Situationen sind der Ausgangspunkt für Legendären, die sich fortan um den Charakter ranken. Die **Mythosstufe** gibt an, wie stark der Mythos um den Charakter bereits ist; sie beginnt mit dem Wert 1 und steigt bei jeder legendären Rettungsaktion um 1. Multipliziert man die aktuelle Mythosstufe mit 10, so erhält man die Anzahl an Mythospunkten, die erforderlich ist, um eine legendäre Rettungsaktion durchführen zu können.

1.6 Regeneration und Lebenskreise

Der **Regenerationswert** gibt an, wie gut sich ein Charakter während einer Nachtruhe erholen kann, d.h., wie viele äußere Segmente eines Lebenskreises heilen können.



Die **Lebenskreise** stehen für die gesamte Lebenskraft eines Charakters. Jeder Lebenskreis ist in drei Ringe unterteilt. Der äußere Ring besteht aus neun Segmenten, der mittlere aus drei und der innere aus einem Segment. Erleidet ein Charakter eine Verletzung, so wird ein Segment durchgestrichen. Äußere Segmente stehen für leichte Verletzungen, mittlere Segmente für schwere Verletzungen und innere Segmente für kritische Verletzungen. Anhand der kleinen Kästchen links unterhalb eines jeden Lebenskreises lässt sich ankreuzen, über wie viele Lebenskreise ein Charakter verfügt.

1.7 Fertigkeiten

Fertigkeit (Eigenschaft)		EW	A	Benutzt	Kennwert	Fertigkeit (Eigenschaft)	EW	A	Benutzt	Kennwert
1 Akrobatik	120	10	10	10	10	21 Knotenkunst	120	10	10	10
2 Aufspüren	120	10	10	10	10	22 Reiten	120	10	10	10
3 Einbruchsteuern	120	10	10	10	10	23 Ringkampf	120	10	10	10
4 Erkunden	120	10	10	10	10	24 Schwimmen	120	10	10	10
5 Erste Hilfe	120	10	10	10	10	25 Schwere Waffen	120	10	10	10
6 Feilschen	120	10	10	10	10	26 Schwerezauber	120	10	10	10
7 Feilschen	120	10	10	10	10	27 Selbsterhaltung	120	10	10	10
8 Gefährliches	120	10	10	10	10	28 Singen	120	10	10	10
9 Gedächtnis	120	10	10	10	10	29 Tanzen	120	10	10	10
10 Geschicklichkeit	120	10	10	10	10	30 Zauberschulung	120	10	10	10
11 Heilung	120	10	10	10	10	31 Zaubersprüche	120	10	10	10
12 Leeres Schreiben	120	10	10	10	10	32 Flurkunde	120	10	10	10
13 Males Schreiben	120	10	10	10	10	33 Verborgenes	120	10	10	10
14 Menschenkenntnis	120	10	10	10	10	34 Verführung	120	10	10	10
15 Musikanten	120	10	10	10	10	35 Wärbau	120	10	10	10
16 Pflichtenkunde	120	10	10	10	10	36 Wüstensitten	120	10	10	10
17 Rechnen	120	10	10	10	10	37 Zauberkunde	120	10	10	10
18 Rechtskunde	120	10	10	10	10	38 Zaubern	120	10	10	10

In den Fertigkeiten eines Charakters zeigt sich sein Können am deutlichsten. Jede Fertigkeit kann einzeln geübt und verbessert werden. Auf dem Charakterbogen werden notiert:

1. der **Fertigkeitswert (FkW)**; er gibt den Fortschritt des Übens an, beginnt mit 0 und kann üblicherweise bis auf 20 - bei hochmeisterlichen Könnern sogar bis auf 25 - gesteigert werden.

Er gibt außerdem an, bis zu welchem Würfelergebnis Gleiche addiert und Folgen angeschossen werden dürfen (dazu später mehr).

2. der **Basiswürfel**; er zeigt an, mit welchem Würfel der Spieler eine Fertigungsprobe durchführen muss. Hier wird zunächst der W6 umkreist (oder ausgemalt, angestrichen, ...) Mit steigendem FkW werden zunehmend andere Würfel freigeschaltet, und zwar immer dann, wenn der FkW den Höchstwert des aktuellen Würfels erreicht. (Also bei 6 der W8, bei 8 der W12 und bei 12 der W20).



3. die **Bonuswürfel**; zusätzlich zum Basiswürfel darf ein Charakter bis zu 5 Bonuswürfel der gleichen Art einsetzen; diese kann er erhalten, wenn der relevante Eigenschaftswert, der bei jeder Fertigkeit angegeben ist, mindestens 9 (+1), 12 (+2), 15 (+3) oder 18 (+4) beträgt. Ein erlernter Beruf oder eine persönliche Begabung gewähren ebenfalls einen Bonus (+1). Der Maximalwert von fünf Bonuswürfeln kann nicht überschritten werden, auch wenn theoretisch, bspw. durch Ausrüstung weitere Bonuswürfel möglich sind.

4. der **Könnernstern (K)**; zwischen FkW und Basiswürfel befindet sich eine Spalte mit Sternen (☆). Ab einem FkW von 12 kann ein Charakter in dieser Fertigkeit zum Könnern werden, was ihm das Nutzen von Folgen bei Proben erlaubt. Wer ein Könnern ist, kann sich den entsprechenden Stern umkreisen, anmalen ...

1.7.1 Allgemeine Fertigkeiten



Akrobatik: Die Fähigkeit, seinen Körper kontrolliert zu bewegen; beinhaltet Abrollen, Balancieren, Springen, Winden bis hin zu akrobatischen Elementen wie Hechtsprüngen, Salti usw.

Aufspüren: Das Geschick, ein Lebewesen oder einen Gegenstand anhand von Indizien, Fährten, Spuren aufzuspüren, aber auch das Identifizieren einer bestimmten Person in einer Menschenmenge.



Einschüchtern: Die Fähigkeit, auf andere bedrohlich zu wirken, so dass sie sich beeinflussen lassen, bspw. indem sie eine Auskunft erteilen, eine „Gefälligkeit“ erweisen usw.

Erdkunde: Das Wissen um die geographische Lage von Städten, Gebirgen, Flüssen etc. und um die Schwierigkeit, bestimmte Gebiete zu erreichen oder zu durchqueren - in Abhängigkeit von geographischen Gegebenheiten. Beinhaltet auch die Fähigkeit, sich anhand von bekannten Landmarken zu orientieren.

Erste Hilfe: Die Erstversorgung von schweren Verletzungen.

Fallenkunde: Das Erstellen, Aufstellen und Entschärfen mechanischer Fallen aller Art.

Feilschen: Das Handeln um den Preis einer Ware und die Fähigkeit, den Wert von Waren realistisch einschätzen zu können.



Gefahrensinn: Das intuitive Gespür für drohendes Unheil. Vermittels Gefahrensinn ist es bspw. möglich, Fallen zu entdecken, bevor man in sie tappt.

Geländelauf: Das geschickte und schnelle Fortbewegen bei nicht optimalen Bedingungen, z.B., wenn die Laufstrecke uneben ist, versperrt wird durch Hindernisse wie Menschen, Fässer, Kisten, Unterholz usw. Diese Fertigkeit ist wichtig bei Flucht und Verfolgung.

Geschichts- und Mythenkunde: Das Wissen um Mythen und Historie.

Hofkunde: Das Wissen, Erkennen und Anwenden höfischer oder gesellschaftlicher Sitten und Gebräuche. Hofkunde beinhaltet auch heraldisches Wissen, so dass man mit dieser Fertigkeit Persönlichkeiten anhand ihres Wappens erkennen kann.

Klettern: Die Fähigkeit, Bäume, Felsen, Seile o. ä. zu erklimmen.

Lesen / Schreiben: Die Fertigkeit, Texte zu lesen und zu schreiben. Je besser diese Fertigkeit ausgebildet ist, desto leichter fällt es dem Charakter, aus Büchern wichtige Informationen zu entnehmen, daraus zu lernen und adressatenbezogen und stilvoll zu schreiben.

Malen /Zeichnen: Diese Fertigkeit beinhaltet zwar auch das einfache Skizzieren von Plänen, Gegenständen usw., vor allem aber den künstlerischen Umgang mit Pinsel, Kohlestift u.ä.

Menschenkenntnis: Die Fähigkeit, andere Charaktere zu durchschauen, d.h. zu erkennen, ob ein Charakter lügt, von etwas geplatzt wird usw.

Musizieren: Die Fähigkeit, ein Musikinstrument zu spielen. In der Regel findet hier eine Spezialisierung auf ein Instrument statt. Sollen mehrere Instrumente beherrscht werden, müssen entsprechend viele Fertigkeitswerte gesteigert werden. Diese Fertigkeit kann auch als Berufsfertigkeit erlernt werden.

Pflanzenkunde: Die Fähigkeit, Pflanzen korrekt zu bestimmen, fachgerecht zu ernten und das Wissen um ihre Wirkungen.



Rechnen: Die Beherrschung mathematischer Gesetze; diese Fertigkeit ist bspw. auch hilfreich bei der Aufstellung von Katapulten, da die wahrscheinliche Flugbahn der Geschosse mehr oder minder genau vorausberechnet werden kann.

Rechtskunde: Das Wissen um Recht und Gesetz.

Redekunst: Die Fähigkeit, Reden wirkungsvoll zu gestalten und damit andere zu beeinflussen. Rhetorik kann auch eingesetzt werden, um geschickter eine Lüge zu tarnen.

Reiten: Die Fähigkeit, ein Reittier zu reiten.

Religionskunde: Das Wissen um die Religionsgeschichte, das auch die Kenntnis religiöser Riten beinhaltet. Der Religionskundler beschäftigt sich mit religiösen Gebräuchen und ihrer Bedeutung. Im Vordergrund steht die eigene Religion (inklusive Vorurteile gegenüber Andersgläubigen), mit steigendem Wert eignet man sich auch fundiertes Wissen über andere Glaubensrichtungen an. Mit Religionskunde können auch besondere, berühmte Gegenstände, Reliquien oder Artefakte identifiziert werden.

Schleichen: Die Fähigkeit, sich möglichst lautlos zu bewegen bzw. lautlos zu verharren, bspw. beim Auflauern.



Schlösser öffnen: Die Fähigkeit, verschlossene Schlösser unter Zuhilfenahme geeigneter Werkzeuge zu öffnen.

Schwimmen: Die Fähigkeit, sich über und unter Wasser fortzubewegen.



Seilkunst: Die Fertigkeit, Seile herzustellen, zu reparieren und Knoten zu knüpfen.

Selbstbeherrschung: Die Fähigkeit, Haltung zu wahren, keine Miene zu verziehen und bei Beeinflussungsversuchen standhaft zu bleiben.

Singen: Diese Fertigkeit steht sowohl für die Fähigkeit, wohlklingend zu singen, als auch für die Fähigkeit, Stimmen und Geräusche zu imitieren.

Tanzen: Die Fähigkeit, durch Körperbewegungen Stimmungen wiederzugeben und seinen Körper mit Einflüssen, Eindrücken in Einklang zu bringen.



Taschendiebstahl: Die Fertigkeit, jemanden zu bestehlen, ohne dass dieser etwas davon merkt.

Taschenspielerei: Gaukeleien und Zauberticks, wie z.B. kleine Gegenstände verschwinden lassen, Geschicklichkeitsspiele mit drei Fingerhüten und einer Kugel, ...

Tierkunde: Die Fähigkeit, Tiere bestimmen zu können und das Wissen um deren jeweilige Verhaltensweisen. Mit Tierkunde können Tiere auch abgerichtet, artgerecht gepflegt und geheilt werden.

Verbergen: Die Fähigkeit, die Möglichkeiten der Umgebung zu nutzen, um sich zu verstecken und zu tarnen. Umfasst auch die Fähigkeit, beim Fortbewegen keine Spuren zu hinterlassen.

Verführen: Die Geschicklichkeit, eine andere Person durch Worte, Stimme, Körpersprache, Kleidung usw. so sehr für sich einzunehmen, dass sie sich verführen lässt. Auch wenn hierbei sehr stark erotische Wünsche geweckt werden können, muss die Verführung nicht zwingend in sexuelle Handlungen münden; stattdessen kann die verführte Person z. B. auch bereit sein, einen Diebstahl zu begehen, um der verführenden Person zu gefallen.

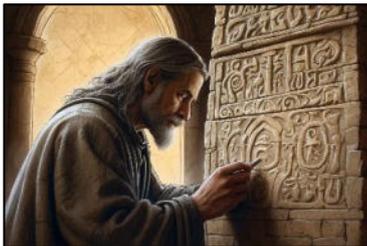


Wachgabe: Die Fähigkeit, Gefahren in der Umgebung auszumachen. Ein hoher Wert hilft nicht nur, bei der Nachtwache wach zu bleiben und verdächtige Geräusche von unverdächtigen zu unterscheiden, sondern auch, einen Taschendieb zu bemerken, der einem den Münzbeutel stehlen will.



Wildnisleben: Die Fähigkeit, in freier Natur zu überleben, d.h. geeignete Lagerplätze und Wege zu finden, sich zu orientieren, die Wetterlage zu erkennen usw.; beinhaltet auch das Geschick, gezielt bestimmte Pflanzen möglichst schnell aufzuspüren, rauchloses Feuer zu entfachen, Spuren zu deuten usw.

Zauberkunde: Das Wissen um die sogenannte Magie oder Hexerei; ermöglicht das Erkennen magischer Rituale, Stätten und das Lesen magischer Runen bzw. Identifizieren von Verzauberungen, die z.B. auf einem Gegenstand liegen. Diese Fertigkeit befähigt jedoch nicht zur Anwendung von Magie.



Zauberkunde befasst sich mit der Erforschung von Riten, Runen, Formeln, Erscheinungen usw., die tatsächlich auch wirken. Diese „Zaubereien“ sind nicht nur Gebete, Segnungen usw., sondern auch heidnische Rituale, die von der Kirche bekämpft werden. Zauberkunde kann daher auch gefährlich sein.

Zechen: Die Fähigkeit, Rauschmittel - in erster Linie alkoholischer Art - zu sich zu nehmen, ohne dabei berauscht zu werden.

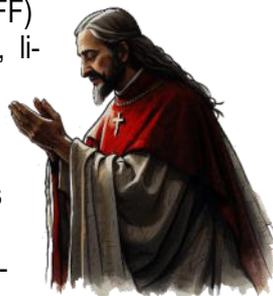
1.7.2 Berufsfertigkeiten

Bei den Berufsfertigkeiten können - anders als bei den allgemeinen Fertigkeiten - auch **Meistergrade (MG)** erworben werden, sobald ein Charakter mindestens den FkW 12 erreicht hat. Diese Meistergrade bieten besondere Boni und sind ausschließlich für diejenigen zugänglich, die den Beruf bei der Charaktererschaffung oder bei einem Meister erlernt haben. Bei den nachfolgend genannten Berufsfertigkeiten ist in Klammern die jeweils zugeordnete Eigenschaft angegeben.

Bogenbau: Die Fähigkeit, Bögen und Pfeile herzustellen und zu reparieren. (FF)

Glaubenskraft: Befähigung, liturgische Aufgaben auszuführen und in Verbindung mit Gott zu treten, wie auch immer sich dies gestalten mag. (MY)

Goldschmiedekunst: Fähigkeit, Juwelierarbeiten auszuführen und Geschmeide herzustellen. (FF)



Heilkunde: Die Fähigkeit, Verletzungen zu versorgen, eine Krankheit, eine Vergiftung oder ein anderes Leiden zu diagnostizieren und das Wissen um die entsprechenden Heilmethoden und Arzneimittel. Schließt Erste Hilfe mit ein. (VS)

Instrumentenbau: Die Kunst, Musikinstrumente fachgerecht herzustellen. (FF)

Kochkunst: Das Wissen um die Zubereitung schmackhafter Gerichte. (AS)

Kriegskunst: Die Fähigkeit, im Kampf erfolgreich zu führen, Stellungen zu errichten und Schlachtpläne zu entwerfen. (WZ)

Rosskunde: Die Berufsfertigkeit des Stallmeisters. Er kümmert sich um die Versorgung und Ausbildung von Pferden. Mit Rosskunde kann er ein Pferd zum Kampffross ausbilden oder einen Schüler das Reiten lehren. (EM)



Runenkunde: Der Überbegriff für eine Reihe von Fertigkeiten: Runenschnitzerei, Runengravur, Runenpunzerei und Runenstickerei. Mit diesen Fertigkeiten können magische Runen auf Gegenstände aufgetragen werden. Zum Erlernen einer solchen Runenkunde ist allerdings die meisterliche Beherrschung bestimmter Handwerkskünste (Bogenbau, Instrumentenbau, Goldschmiedekunst, Rüstungsschmiedekunst, Schlossern, Schneidern, Waffenschmiedekunst) Voraussetzung. *Mit der Runenkunde lernt der Charakter auch eine Runenschrift, die er frei wählen kann.* (MY)

Rüstungsschmiedekunst: Rüstungsschmiede arbeiten vor allem mit Metall und Leder, um Rüstungsteile herzustellen. (FF)

Schlossern: Schlosser stellen Schlösser und auch Werkzeuge für viele Handwerksberufe her. (FF)

Schneidern: Das Herstellen von Kleidungsstücken und Rüstungen aus Stoffen oder Leder. (FF)

Waffenschmiedekunst: Die Fähigkeit, Waffen aus Metall herzustellen. (FF)



Anmerkung: Unter den allgemeinen Fertigkeiten rechts neben den Berufsfertigkeiten zeigt eine kleine Tabelle an, welche Mindestwerte in Abhängigkeit von der Schwierigkeit bei einer FkW-Probe erreicht werden müssen.

1.8 Sprachen und Schriften

Deutsch	Angelsächsisch	Arabisch	Dänisch	Französisch	Gälisch	Griechisch
Hebräisch	Kastilisch	Latein	Magyar	Norwegisch	Polnisch	Slawisch
Schriftart	DD	DD	DD	DD	DD	DD

Die Beherrschung einer **Sprache** wird ebenfalls in einem Punktwert angezeigt. Dabei steht ein Sprachwert ab 6 für ein grundlegendes, einfaches Verständnis, ab 8 für den normalen Beherrschungsgrad (Umgangssprache) und ab 12 für das gebildete Sprachverständnis eines Gelehrten.

Die Sprachen im Überblick:

Angelsächsisch: England.

Arabisch: U.a. in Ägypten und Marokko.

Dänisch: Königreich Dänemark.

Deutsch: Heiliges Reich.

Französisch: Frankenland.

Gälisch: Irland und Schottland.

Griechisch: Bildungssprache; zweite Verwaltungssprache in Ägypten und Zypern.

Hebräisch: Sakralsprache; Sprache der Bibel.

Kastilisch: Iberische Königreiche Kastilien, Navarra, Aragón, León und Portugal.

Latein: Verwaltungs-, Kirchen- und Wissenschaftssprache.

Magyar: Ungarn.

Norønt mál: Norwegen und Schweden.

Sizilianisch: Sizilien und Unteritalien.

Slawisch: Assenidenreich (Bulgarien), Polen und Serbien.

Bei den **Schriften** kennen Charaktere im Normalfall die lateinische Schrift - falls sich durch die Herkunft nichts Anderes ergibt. Es gibt



zwei Beherrschungsgrade für Schriften, auf dem Charakterbogen durch zwei Kästchen dargestellt. Das erste Kästchen steht für eine grobe und das zweite für die sichere Beherrschung der Schrift. Für die meisten zu lesenden Bücher ist das Beherrschen der lateinischen Schrift ausreichend.

Darüber hinaus sind auch noch die folgenden Schriften gebräuchlich:

Arabisch, Glagolitisch (Slawische Runen; Geheimschrift), Griechisch, Koptisch (für Ägypten, wenn nicht arabisch geschrieben wird), Kyrillisch (für slawische Sprachen), Samaria (Hebräisch), Schrift der Hildegard von Bingen (experimentelle Schrift). Eine Beherrschung dieser Schriftarten ist dann von Nutzen, wenn man z.B. Bücher lesen möchte, die noch nicht in europäische Sprachen, wie z.B. Latein, Angelsächsisch, Deutsch, Französisch usw. übersetzt wurden.

Daneben gibt es noch einige Runenschriften verschiedener Herkunft: Angelsachsen, Germanen, Ungarn, Wikinger. *Mit dem Erlernen der Fertigkeit Runenkunde entscheidet sich der Charakter auch für eine der genannten Schriften, die er dann beherrscht.*

1.9 Gürteltaschen, Schmuck und Vermögen

Gürteltaschen			Schmuck		
Werkzeug, Trank	Geld	Wirkung, Bemerkung	Schmuckstück	Wirkung, Bemerkung	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
Münzbeutel			5		
Gulden	Pfennig		6		

In seinen **Gürteltaschen** kann ein Charakter bis zu vier Werkzeuge oder Tränke transportieren, ohne dass dadurch für ihn Lastpunkte anfallen. Diese Gegenstände sind für den Charakter jederzeit schnell greifbar. Güte ist ein Wert bis maximal 20, der die Qualität des Werkzeugs bzw. Tranks



angibt. Weiteres Gepäck wird auf dem Ausrüstungsbogen notiert.

Der getragene **Schmuck** und sein Wert oder seine Wirkung können ebenfalls in den Cha-

arakterbogen eingetragen werden.

In seinem **Münzbeutel** trägt ein Charakter sein Vermögen in barer Münze. Unterschieden wird zwischen Gold- und Silberpfennigen. Der Begriff „Goldpfennig“ wird kaum verwendet, stattdessen spricht man vom „Gulden“. Benutzt werden die kostbaren Gulden sehr selten. Wenn es geschieht, so will man damit den Empfänger der Münzen besonders ehren. Ein Gulden wiegt etwa 4 Gramm, misst circa 2 Zentimeter im Durchmesser und entspricht dem Gegenwert von 20 Silberpfennigen. Silberpfennige stellen die Hauptwährung dar. Ein Pfennig wiegt etwa 2 Gramm.

Kostet eine Ware weniger als einen Pfennig, wird gerne auch Hacksilber verwendet.

Die Begriffe „Schilling“ und „Mark“ werden gebraucht, um Münzgewichte zu beziffern. So ist beispielsweise festgelegt, dass aus einer Silbermark (etwa 480 Gramm) 240 Pfennige zu schlagen sind. Ein Schilling (24 Gramm) entspricht dem Münzgewicht von 12 Silberpfennigen.

Aus einer Goldmark sind 120 Gulden zu schlagen. Beim Handel werden die Begriffe Mark und Schilling oft zur Preisfestlegung verwendet, da Münzen meist gewogen und nicht gezählt werden.

1.12 Rüstung

Rüstungsteil	Schutz	Last	Güte	Sonstige Wirkungen	Preis
<input type="checkbox"/> Eisenhut <input type="checkbox"/> Nasalhelm					
<input type="checkbox"/> Kopfhaube					
<input type="checkbox"/> Gambeson					
<input type="checkbox"/> Lederrock, verstärkt					
<input type="checkbox"/> Ringpanzerhemd					
<input type="checkbox"/> Schuppenpanzerhemd					
<input type="checkbox"/> Schild					
Kleidung	Güte	Modifikation (Wirkung und betroffener Wert)	Sonstiges	Preis	
<input type="checkbox"/> Unterkleidung					
<input type="checkbox"/> Handschuhe					
<input type="checkbox"/> Stiefel <input type="checkbox"/> Schuhe					
<input type="checkbox"/> Beinkleider					
<input type="checkbox"/> Umhang					

Rüstungsteile werden einzeln notiert, zusammen mit den Angaben zu Schutz, Last, Güte, etwaigen Besonderheiten und dem Preis.



Da die zur Auswahl stehenden Rüstungsteile überschaubar sind, finden sich diese vorgedruckt zum Ankreuzen auf dem Kampfkunstabogen.

Für den Rüstungsbereich „Kopf“ gilt, dass nur einer der Helme getragen werden kann. Im Rüstungsbereich „Körper“ kann ein Gambeson allein getragen oder mit einem der drei anderen Rüstungsteile Lederrock, Ringpanzerhemd oder Schuppenpanzerhemd kombiniert werden. Trägt ein Charakter einen Schild, kann auch dieser hier angekreuzt werden.

Trägt der Charakter zusätzlich zur Rüstung oder an deren Statt Kleidung, wird auch diese notiert. Typische Kleidungsstücke können durch Ankreuzen gewählt werden, für andere sind Leerzeilen zum Eintragen vorgesehen. Zu den Kleidungsstücken werden folgende Angaben festgehalten: Güte, etwaige Modifikationen (welcher Wert ist betroffen und wie wirkt die Modifikation, z.B. auf Bonuswürfel, FkW usw.), sonstige Angaben und der Preis.

1.13 Ausrüstung und Gepäck

Auf dem Ausrüstungsbogen notiert der Spieler alles, was sein Charakter als Gepäck bei sich trägt. Dabei soll gelten: Jegliche Ausrüstung, die weder in der Gürteltasche, noch als Waffe umgeschlallt getragen wird, befindet sich in einer Tasche, einem Beutel oder einem Rucksack. Im Sinne des Spielflusses besitzen daher einzelne Gegenstände keine Lastwerte, sondern nur die Taschen, Beutel und Rucksäcke, in denen sie aufbewahrt werden. So kreuzt der Spieler bspw. an, dass der Charakter einen kleinen Beutel bei sich trägt, in dem vier Gegenstände Platz finden. Theoretisch kann er dann

auch in diesem kleinen Beutel große Gegenstände transportieren.

Ausrüstungsbogen

Rucksack / Beutel / Sacktasche		
Klein <input type="checkbox"/> 1-2 Lsgf oder <input type="checkbox"/>	Groß <input type="checkbox"/> 1-11 Lsgf oder <input type="checkbox"/>	
BE1	BE1	BE1
BE2	BE2	BE2
BE3	BE3	BE3
BE4	BE4	BE4
BE5	BE5	BE5
BE6	BE6	BE6
BE7	BE7	BE7
BE8	BE8	BE8
BE9	BE9	BE9
BE10	BE10	BE10
BE11	BE11	BE11
BE12	BE12	BE12
BE13	BE13	BE13
BE14	BE14	BE14
BE15	BE15	BE15
BE16	BE16	BE16
BE17	BE17	BE17
BE18	BE18	BE18
BE19	BE19	BE19
BE20	BE20	BE20
BE21	BE21	BE21
BE22	BE22	BE22
BE23	BE23	BE23
BE24	BE24	BE24
BE25	BE25	BE25
BE26	BE26	BE26
BE27	BE27	BE27
BE28	BE28	BE28
BE29	BE29	BE29
BE30	BE30	BE30
BE31	BE31	BE31
BE32	BE32	BE32
BE33	BE33	BE33
BE34	BE34	BE34
BE35	BE35	BE35
BE36	BE36	BE36
BE37	BE37	BE37
BE38	BE38	BE38
BE39	BE39	BE39
BE40	BE40	BE40
BE41	BE41	BE41
BE42	BE42	BE42
BE43	BE43	BE43
BE44	BE44	BE44
BE45	BE45	BE45
BE46	BE46	BE46
BE47	BE47	BE47
BE48	BE48	BE48
BE49	BE49	BE49
BE50	BE50	BE50
BE51	BE51	BE51
BE52	BE52	BE52
BE53	BE53	BE53
BE54	BE54	BE54
BE55	BE55	BE55
BE56	BE56	BE56
BE57	BE57	BE57
BE58	BE58	BE58
BE59	BE59	BE59
BE60	BE60	BE60
BE61	BE61	BE61
BE62	BE62	BE62
BE63	BE63	BE63
BE64	BE64	BE64
BE65	BE65	BE65
BE66	BE66	BE66
BE67	BE67	BE67
BE68	BE68	BE68
BE69	BE69	BE69
BE70	BE70	BE70
BE71	BE71	BE71
BE72	BE72	BE72
BE73	BE73	BE73
BE74	BE74	BE74
BE75	BE75	BE75
BE76	BE76	BE76
BE77	BE77	BE77
BE78	BE78	BE78
BE79	BE79	BE79
BE80	BE80	BE80
BE81	BE81	BE81
BE82	BE82	BE82
BE83	BE83	BE83
BE84	BE84	BE84
BE85	BE85	BE85
BE86	BE86	BE86
BE87	BE87	BE87
BE88	BE88	BE88
BE89	BE89	BE89
BE90	BE90	BE90
BE91	BE91	BE91
BE92	BE92	BE92
BE93	BE93	BE93
BE94	BE94	BE94
BE95	BE95	BE95
BE96	BE96	BE96
BE97	BE97	BE97
BE98	BE98	BE98
BE99	BE99	BE99
BE100	BE100	BE100

Der Ausrüstungsbogen umfasst vier Beutel für jeweils vier Ausrüstungsgegenstände, eine Dokumententasche für zwei Dokumente, einen kleinen Rucksack für neun Gegenstände und einen großen Rucksack für 17 Gegenstände. Außerdem können folgende Gegenstände einzeln getragen (und angekreuzt) werden: Fackel, Trinkschlauch, Seil und Decke.

Außerdem kann der Charakter auch noch bis zu zwölf Bücher auf dem Ausrüstungsbogen notieren und in einer kleinen Kräutertasche Pflanzen und Kräuter mit sich führen.

Zu beachten ist, dass es jeweils zwei Kästchen zum Ankreuzen gibt; diese zeigen an, ob das Gepäck vom Charakter selbst () oder seinem Pferd () getragen wird. Ist der Charakter der Tragende, sind die entsprechenden Lastpunkte zu berücksichtigen.



Jede Spielrunde mag entscheiden, ob jeder Gegenstand in jedem Behältnis getragen werden kann oder ob für große Gegenstände auch große Behältnisse zu wählen sind oder ob sogar individuelle Lastwerte für Gegenstände gelten sollen.

Hinweis: Der Ausrüstungsbogen bietet auch die Möglichkeit, die Werte von bis zu vier Pferden, die der Charakter als Kampf-, Reit- oder Lasttier mit sich führen kann, zu notieren.

2 Einen Charakter erschaffen

2.1 Charakter anlegen

Zunächst benötigt der Rollenspiel-Charakter einen Namen. Anregungen bietet hier bspw. die Namensliste im Anhang. Danach empfiehlt es sich, dessen Kindheit in den Blick zu nehmen, um dem Charakter Tiefe zu verleihen:

2.1.1 Eltern



Lebte der Charakter bei seinen leiblichen Eltern? Kennt er sie? Leben sie noch? Wurde er von seinem Oheim erzogen? War er gar ein Waisen- oder Findelkind? Lebte er im Heim oder bei Pflegeeltern? Diese Fragen kann der Spieler für seinen Charakter frei beantworten und schriftlich festhalten.
Tipp: Für Angaben zum Hintergrund nutzt man am besten einen zusätzlichen „Hintergrundbogen“.

2.1.2 Geburtsort- und tag

Geburtsort und Geburtstag können ebenfalls frei gewählt und auf dem Charakterbogen notiert werden.

Wer den Geburtstag zufällig bestimmen will, kann nach folgendem Schema verfahren:

1. Ein W12-Wurf für den Geburtsmonat:

W12	Monat
1	Wintermanoth, Jenner, januarius
2	Hornung, Hornung, february
3	Lentzinmanoth, Merz, martius
4	Ostarmanoth, April, aprilis
5	Winnemanoth, Mei, maius
6	Brachmanoth, Brachmond, junius
7	Hewimanoth, Heumond, julius
8	Aranmanoth, Augstmond, augustus
9	Witumanoth, Herbstmond, september
10	Windumanoth, Weinmond, october
11	Herbistmanoth, Wintermond, november
12	Heilagmanoth, Christmond, december

Für die Monatsnamen sind jeweils drei Begriffe angegeben:

1. Die von Karl dem Großen eingeführte Bezeichnung;
2. Die verbreitete umgangssprachliche Bezeichnung;
3. Die lateinische Bezeichnung.

2. 1W6 und 1W12 zur Bestimmung von Monatsdrittel und Tag der Geburt

1W6	Monatsdrittel	1W12	Tag	1W12	Tag
1-2	I	1	1	7	7
		2	2	8	8
		3	3	9	9
		4	4	10	10
		5	5	11	11
		6	6	12	**
3-4	II	1	12	7	18
		2	13	8	19
		3	14	9	20
		4	15	10	21
		5	16	11	22
		6	17	12	**
5-6	III	1	23	7	29
		2	24	8	30
		3	25	9	31
		4	26	10	**
		5	27	11	**
		6	28	12	**

Bei den mit ** markierten Ergebnissen wird der W12-Wurf wiederholt. (Zu beachten ist auch, dass nicht alle Monate 31 Tage haben.)

Aus dem Geburtsort bzw. der Herkunft des Charakters ergibt sich auch dessen Muttersprache, welche er mit Sprachwert 8 beherrscht (siehe Tabelle) und - sobald er lesen lernt - welche Schrift er beherrscht (in den meisten Fällen ist dies die lateinische Schrift).

Herkunft	Muttersprache
Ägypten, Marokko	Arabisch
Assenidenreich, Polen, Serbien	Slawisch
Dänemark	Dänisch
England	Angelsächsisch
Frankenland	Französisch
Heiliges Reich	Deutsch
Iberische Königreiche	Kastilisch
Irland, Schottland	Gaolainn
Norwegen, Schweden	Norrønt mal
Sizilien, Unteritalien	Sizilianisch
Ungarn	Magyar

*Die Sprachbezeichnungen sind nicht alle historisch korrekt und einige Sprachvarietäten sind in einer gemeinsamen Sprache zusammengefasst.

2.1.3 Kindheit

Nun legt man fest, wo und bei wem der Charakter seine Kindheit verbrachte, d.h. welchen Einflüssen er ausgesetzt war und was er dadurch gelernt hat. All diese Entscheidungen trifft der Spieler völlig frei.



Für die erste Lebensphase (Geburt bis 7 Jahre), der sogenannten **Infantia**, stehen zur Wahl: ein Leben auf dem Land, in der Stadt, im Heim, bei Fahrenden oder als adliges Kind. Die folgende Tabelle zeigt, welche Fertigkeiten durch das jeweilige Umfeld geschult werden; auf diese erhält der Charakter einen Bonus von 4 Punkten.

Außerdem darf der Charakter 10 EwP frei einsetzen, um Fertigkeiten- oder Sprachwerte bis zu einem Maximalwert von 4 zu steigern. Dabei gilt: Das Steigern eines Wertes um einen Punkt kostet 1 EwP. Zum Erlernen einer Schrift (erste Niveaustufe) sind 3 EwP fällig.

	Fertigkeiten (jew. +4)
Land	Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben
Stadt	Hofkunde, Rechtskunde, Religionskunde
Heim	Einschüchtern, Religionskunde, Selbstbeherrschung
Fahrende	Hofkunde, Singen, Tanzen
Adel	Hofkunde, Redekunst, Reiten

Für die 2. Lebensphase (7 bis 12 / 14 Jahre), der **Pueritia**, stehen zur Wahl:



1. ein Leben auf dem Land oder in der Stadt, verknüpft entweder mit der Arbeit als Gehilfe **oder** dem Dasein als Straßenkind,
2. ein Leben in einer Klosterschule,
3. ein Leben bei Fahrenden oder
4. ein Leben als Adelskind.

Außerdem darf der Charakter abermals 10 EwP frei einsetzen, um Fertigkeiten- oder Sprachwerte bis zum Maximalwert 6 zu steigern. Das Steigern eines Wertes um einen Punkt kostet 1 EwP. Zum Erlernen einer Schrift (erste Niveaustufe) sind 3 EwP fällig.

	Fertigkeiten
Land + Straße	+4: Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben; +6: Gefahrensinn, Geländelauf, Schleichen, Verbergen
Land + Gehilfe	+4: Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben; +6: Feilschen, Rechnen, Selbstbeherrschung, Berufsfertigkeit
Stadt + Straße	+4: Hofkunde, Rechtskunde, Religionskunde; +6: Geländelauf, Menschenkenntnis, Schleichen, Verbergen
Stadt + Gehilfe	+4: Hofkunde, Rechtskunde, Religionskunde; +6: Feilschen, Rechnen, Selbstbeherrschung, Berufsfertigkeit
Klosterschule	+6: Hofkunde, Lesen/Schreiben, Malen/Zeichnen, Rechnen, Rechtskunde, Redekunst, Religionskunde, Singen; Latein (+8); lateinisch ☒☒
Fahrende	+4: Hofkunde, Singen, Tanzen; +6: Akrobatik, Geschichts- und Mythenkunde, Musizieren, Taschenspiellerei
Adel	+4: Hofkunde, Redekunst, Reiten; +6: Lesen/Schreiben, Rechnen, Religionskunde, Basis-Kampfkunst lateinisch ☒☒

2.2 Eigenschaftswerte ermitteln

Auf dem Charakterbogen sind die Eigenschaften von Aufmerksamkeit bis Witz in vier Spalten eingetragen. Für jede Spalte werden die Werte nun mittels eines Siebwurfs mit 5W12 - bei dem **alle** Ergebnisse gewertet werden - ermittelt: Der Spieler beginnt mit den ersten vier Eigenschaften Aufmerksamkeit bis Gedächtnis. Er würfelt mit 5W12 und legt beliebig viele Würfel - mindestens einen - beiseite. Er würfelt dann erneut mit den übrigen Würfeln und legt auch hier mindestens einen Würfel beiseite. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Würfel beiseitegelegt wurden. Diese Würfelergbnisse stellen dann die Eigenschaftswerte dar, die der Spieler auf die vier Eigenschaften verteilen kann. Der fünfte Wert ist ein Bonuswert: Diesen kann der Spieler für einen beliebigen anderen Eigenschaftswert verwenden oder verfallen lassen. Danach führt der Spieler auch für die anderen drei Spalten jeweils einen Siebwurf durch. Der Bonuswürfel jedes Siebwurfs kann auch einen beliebigen bereits ermittelten Eigenschaftswert ersetzen.



2.3 Berufsausbildung

Mit Beginn der 3. Lebensphase ab 12 bzw. 14 Jahren, der **Adolescentia**, vollzieht sich der Übergang zum Erwachsensein und der Charakter erlernt üblicherweise einen frei wählbaren Beruf.



Dadurch erwirbt der Charakter eine Berufsfertigkeit: Sofern er während seiner Kindheit mit diesem Beruf noch nicht in Kontakt gekommen ist, trägt der Spieler die neue Berufsfertigkeit auf dem Charakterbogen ein. Der dazugehörige FkW steigt um 8 Punkte. Zusätzlich bringt eine Berufsausbildung jeweils

einen Bonuswürfel für die Berufsfertigkeit und einige andere Fertigkeiten (siehe *Berufe*). Diese Bonuswürfel werden direkt auf dem Charakterbogen bei den jeweiligen Fertigkeiten markiert.

Außerdem darf der Charakter abermals 10 EwP einsetzen, um Fertigungs- oder Sprachwerte bis zu einem Maximalwert von 8 zu steigern. Das Steigern eines Wertes um einen Punkt kostet 1 EwP. Zum Erlernen einer Schrift auf Niveaustufe I sind 3 EwP, für Niveaustufe II sind 6 EwP fällig.

2.4 Gabe

Die Gabe ist ein Geschenk Gottes in Form eines Bonuswürfels für eine Fertigkeit. Diese Gabe wird mittels eines Wurfes mit W6 und W20 bestimmt: Der W6 zeigt den Tabellenabschnitt: 1-2: I, 3-4: II, 5-6: III, der W20 die Nummer in diesem.

3 (W6) und 13 (W20) ist demnach im II. Abschnitt das 13. Merkmal: Kind der Natur

Wurf	Merkmal	Fertigkeit
I-1	Adlerauge	Bogen
I-2	Akrobat	Akrobatik
I-3	Anführer	Einschüchtern
I-4	Anmut	Tanzen
I-5	Apostel	Glaubenskraft
I-6	Athlet	Geländelauf
I-7	Axtmeister	Hiebwappe
I-8	Beobachter	Menschenkenntnis
I-9	Bergsteiger	Klettern
I-10	Bücherfreund	Lesen/Schreiben
I-11	Charmeur	Verführen
I-12	Cicero	Rechtswunde
I-13	Dietrich	Schlossern
I-14	Diplomat	Hofkunde
I-15	Gaukler	Taschenspielerei
I-16	Geist	Schlösser öffnen
I-17	Gesegneter	Fertigkeit nach Wahl
I-18	Glorie	Religionskunde
I-19	Goldene Kehle	Singen
I-20	Gourmet	Kochkunde

Wurf	Merkmal	Fertigkeit
II-1	Grüner Daumen	Pflanzenkunde
II-2	Harnischmacher	Rüstungsschmiedekunde
II-3	Heilende Hände	Erste Hilfe
II-4	Hexe	Runenkunde
II-5	Hippokrates	Heilkunde
II-6	Historiker	Geschichtskunde
II-7	Holzauge	Wachgabe
II-8	Holzwurm	Bogenbau
II-9	Ingenieur	Fallenkunde
II-10	Juwelier	Goldschmiedekunde
II-11	Kaiserschnitt	Schneidern
II-12	Kämpfernatur	Basis-Kampfkunde
II-13	Kind der Natur	Wildnisleben
II-14	Klangkünstler	Instrumentenbau
II-15	Kleckser	Malen/Zeichnen
II-16	Langfinger	Taschendiebstahl
II-17	Marschall	Rosswunde
II-18	Materialist	Feilschen
II-19	Merlin	Zauberkunde
II-20	Metallurge	Waffenschmiedekunde
III-1	Panzerhaut	Rüstungsgeschick
III-2	Phalanx	Stangenwappe
III-3	Phantom	Verbergen
III-4	Pythagoras	Rechnen
III-5	Reisender	Erdkunde
III-6	Rittmeister	Reiten
III-7	Ruhige Hand	Armbrust
III-8	Sanfte Geburt	Schwimmen
III-9	Schatten	Schleichen
III-10	Schnitter	Dolch
III-11	Schwertmeister	Schwert
III-12	Sechster Sinn	Gefahrensinn
III-13	Sokrates	Redekunde
III-14	Spürnase	Aufspüren
III-15	Stoiker	Selbstbeherrschung
III-16	Stratege	Kriegskunde
III-17	Taktgeber	Musizieren
III-18	Tierfreund	Tierkunde
III-19	Weber	Seilkunde
III-20	Zecher	Zechen

2.5 Persönliche Begabung

Jeder Charakter besitzt eine persönliche Begabung in Form eines Bonuswürfels für eine beliebige Fertigkeit.

Diese Begabung kann der Spieler frei unter allen Fertigkeiten (auch Kampffertigkeiten) auswählen und im Kopf des Charakterbogens festhalten.

2.6 Eigenschaftsboni

Jeder Fertigkeit ist eine bestimmte Eigenschaft zugeordnet. Beträgt der Wert der jeweiligen Eigenschaft mindestens 9, so erhält der Charakter in dieser Fertigkeit einen Bonuswürfel. Bei einem Wert von 12, 15 oder 18 Punkten erhält der Charakter jeweils einen weiteren Bonuswürfel (max. 4).

2.7 Lebenskreise und Regeneration

Der Konstitutionswert bestimmt, über wie viele Lebenskreise ein Charakter verfügt und wie hoch der Regenerationswert ist.

KS	Lebenskreise	Regeneration
1-8	1	2
9-11	2	3
12-14	3	4
15-17	4	5
18+	5	6

2.8 Ehre und Respekt

Für beide Werte beträgt der Startwert 0.

2.9 Physis und Psyche

Der Basiswert für Physis und Psyche beträgt jeweils sechs Punkte und entspricht den ersten drei Kästchen der beiden obersten Zeilen im jeweiligen Block (direkt unter den Wörtern „Physis“ und „Psyche“ auf dem Charakterbogen).

Bei Physis können mit Gewandtheit bis zu drei zusätzliche Zeilen (unten) freigeschaltet werden, mit Kraft bis zu drei zusätzliche Spalten (rechts).

Bei Psyche können analog dazu mit Witz bis zu drei zusätzliche Zeilen und mit Wille bis zu drei zusätzliche Spalten freigeschaltet werden, der Maximalwert beträgt demnach 30 Punkte.

Erreichen die genannten Eigenschaften die Werte 12, 15 und 18 wird jeweils eine weitere Zeile bzw. Spalte freigeschaltet, was auf dem Charakterbogen durch Ankreuzen im ersten Kästchen der jeweiligen Zeile bzw. über der jeweiligen Spalte notiert wird.

2.10 Persönliche Trefferstärke (PTS)

Die PTS ergibt sich aus der Höhe der Eigenschaftswerte Kraft (für Basis-Kampfkunst, Hieb- und Stangenwaffe) und Gewandtheit (für Dolch und Schwert):

Eigenschaftswert	-14	15-17	18-20	21+
PTS	W6	W8	W12	W20

2.11 Reitkampf-Wert

Der Reitkampf-Wert ist der Durchschnitt aus dem Schwert- (oder Hieb- oder Stangen-) FkW und dem FkW für Reiten. Dieser Wert erhöht sich durch die Steigerung der beiden zugrundeliegenden Werte. Nachkommastellen bleiben unberücksichtigt.

2.12 Glückszahl

Die Glückszahl seines Charakters legt der Spieler selbst fest. Sie muss zwischen 4 und 20 liegen. (Erscheint sie bei einer Probe mit W20, darf der Spieler sie in eine beliebige andere Zahl umwandeln **oder** für einen Gratis-Lernwurf zur Steigerung einer beliebigen Eigenschaft nutzen.)

2.13 Startvermögen

Das Basisvermögen beträgt 50 Silberpfennige. Mit diesem muss sich der Charakter seine Kleidung und Ausrüstung zusammenstellen. Da dies vor Eintritt ins Heldenleben stattfindet, sollten die im Anhang dargestellten Waren, Werte und Preise verwendet werden. Der Spieler kann frei auswählen, muss sich nicht mit dem Meister absprechen, darf allerdings auch nicht feilschen. Ein Charakter kann die 50 Pf. auch komplett behalten und nackt ins Abenteuer starten.

Die Güte der Waren in der Tabelle im Anhang ist einfach (7-10); bei der Charaktererschaffung ausgewählte Gegenstände und Waffen besitzen Güte 10.



2.14 Größe

Die Größe eines Charakters kann nach Belieben festgelegt werden. Im Jahre 1192 sind Frauen durchschnittlich etwa 154 cm und Männer etwa 166 cm groß.

Die Körpergröße in cm kann aber auch gewürfelt werden: Zum Grundwert (für Frauen 130, für Männer 140) wird das Ergebnis von 3W20 addiert.

2.15 Gewicht

Auch das Körpergewicht kann nach Belieben festgelegt werden. Ein grober Anhaltspunkt für die Ermittlung eines durchschnittlichen „Normalgewichts“ in Abhängigkeit von der Körpergröße:

$$\text{Gewicht in kg} = \text{Größe in cm} - 100$$

Das mittelalterliche „Idealgewicht“ ergibt sich, wenn man vom so ermittelten Gewicht 10% (Männer) bzw. 20% (Frauen) abzieht.

2.16 Sonstiges

Alle weiteren Angaben zum Äußeren (Haarfarbe, Augenfarbe, Frisur, Narben, Muttermale, usw.) sowie zusätzliche Informationen zum Charakterhintergrund kann der Spieler weitgehend frei bestimmen oder mit dem Meister absprechen - der wie immer das letzte Wort hat.

3 Charakterentwicklung im Abenteuer

3.1 Erfahrung und Entwicklung

Durch seine Abenteuer erwirbt ein Charakter Erfahrung, ausgedrückt in **Erfahrungspunkten (EP)**. Der Meister verleiht die angesammelten EP vor einer Nachtruhe oder am Ende einer Spielsitzung.

Pauschal lässt sich sagen: Üblicherweise verleiht der Meister EP im einstelligen Bereich, für Tage, an denen kaum etwas passiert, sind dies vielleicht 1 oder 2 EP, „gewöhnliche“ Abenteuer führen etwa zu 3 bis 6 EP und „große“ Abenteuer zu 7 oder mehr EP. Gerne verleiht der Meister auch Gratislernwürfe, die einen Bezug zum Erlebten haben. *Musste eine Heldengruppe bspw. einige wichtige Kletterproben absolvieren, so kann der Meister dafür jedem Helden einen Gratislernwurf „Klettern“ gewähren; dabei darf der Held alle ihm zur Verfügung stehenden Würfel für einen Lern-Siebwurf einsetzen.*

Die **Entwicklungspunkte (EwP)** sind diejenigen EP, die der Charakter bereits eingesetzt hat, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Dies kann man sich wie bei einer Bilanz vorstellen, dabei stellen die EP die Einnahmen in Form von Erfahrung dar und die EwP die Ausgaben in Form von Entwicklung. Die Ausgaben dürfen die Einnahmen nie überschreiten.

Sofern der Meister nichts Anderes festlegt, ist der Einsatz von EwP **jederzeit** möglich. EwP können im Spielverlauf für folgende Aktionen eingesetzt werden:

1. Steigerung von Eigenschaftswerten
2. Steigerung von Fertigkeitwerten
3. Erwerb des Könnersterns
4. Meistergrad-Erwerb bei Berufsfertigkeiten
5. Erlernen von Sprachen und Schriften
6. Erlernen von Berufsfertigkeiten

3.2 Steigerung von Eigenschaftswerten

Um einen Eigenschaftswert zu steigern, muss der Spieler einen erfolgreichen Lernwurf¹ als Siebwurf durchführen. Der Lernwurf ist erfolgreich, wenn das Ergebnis höher ist als der aktuelle Eigenschaftswert. Die zu verwendenden Würfel ergeben sich aus der Höhe des Eigenschaftswertes:

Eigenschaftswert	Lernwürfel
-5	W6
6-7	W8
8-11	W12
12+	W20

Der Spieler entscheidet selbst, wie viele Würfel er einsetzt. Die EwP-Kosten für einen Siebwurf entsprechen der Anzahl der eingesetzten Würfel.

Durch das Steigern von Eigenschaftswerten können sich höhere Boni für die zugeordneten Fertigkeiten ergeben.

3.3 Steigerung von Fertigkeitwerten

Bei der Steigerung von Fertigkeitwerten legt der Fertigkeitwert - wie bei den Eigenschaftswerten - die zu verwendende Würfelstufe (Basiswürfel) fest. Die Bonuswürfel geben an, wie viele zusätzliche Würfel der Spieler für seinen Lernwurf (Siebwurf) maximal einsetzen darf. Der Lernwurf ist erfolgreich, wenn das Ergebnis höher als der aktuelle FkW ausfällt. Pro Siebwurf fallen EwP-Kosten in Höhe der eingesetzten Würfel an.

*Zu beachten: **Spezialkampffertigkeiten** können erst gesteigert werden, wenn der Charakter in der Basis-Kampfkunst mindestens den FkW 8 erreicht hat. Um dann eine Spezialkampffertigkeit zu steigern, muss diese mit einem Lernwurf (Mindestergebnis 8) freigeschaltet werden; gelingt der Wurf, besitzt der Charakter in dieser Kampftechnik nun den FkW 8. *Der Lernwurf zur Freischaltung wird mit den Würfeln der Basis-Kampfkunst durchgeführt. Beträgt der Basis-Kampfkunst-FkW bereits mindestens 12, darf der Lernwurf demnach mit W20 durchgeführt werden.**

3.3.1 Basis-Kampfkunst

Jeder Charakter, der sich in Kampfkunst übt, muss mit der Basis-Kampfkunst beginnen.

Sie kommt zum Einsatz beim waffenlosen Kampf und bei Spezialkampffertigkeiten, die noch nicht freigeschaltet wurden; bei diesen (also den noch nicht freigeschalteten Spezialkampffertigkeiten) beträgt der maximale FkW 8 (und W8, nicht W12!), auch dann, wenn der FkW der Basis-Kampfkunst höher ist.

¹ Bei einem Lernwurf gilt das höchste Würfelergebnis. Die Regeln für 1er, Glückszahl, Folgen und Gleiche gelten bei Lernwürfen **nicht**, Boni durch Ausrüstung, Tränke oder Hohe Meisterschaft sind jedoch möglich.

3.3.2 Spezialkampffertigkeiten (Nahkampf)

Ab einem Basis-Kampfkunstwert von 8 ist es möglich, Spezialkampffertigkeiten zu üben. Dazu muss dem Charakter ein erneuter Lernwurf auf die Basis-Kampfkunst mit Mindestergebnis 8 gelingen. Er wählt dann aus, welche Spezialkampffertigkeit er freischalten will: Dolch, Hiebwaffe, Schwert oder Stangenwaffe. In dieser beginnt er dann mit FkW 8, also mit W12 als Basiswürfel.

Zur Beachtung: Jede Spezialkampffertigkeit muss einzeln freigeschaltet und gesteigert werden.

3.3.3 Fernkampftechniken

Die Fernkampftechniken werden wie gewöhnliche Fertigkeiten gesteigert und können unabhängig von der Basis-Kampfkunst erlernt werden.

3.3.4 Rüstungsgeschick

Das Tragen von Rüstungsteilen schränkt einen Charakter solange in seinen Bewegungen ein, bis er sich an seine jeweilige Rüstung gewöhnt hat, d.h. er verliert für alle Proben, bei denen das Tragen von Rüstung eine Rolle spielen kann, bis zu sechs Würfel, wenn der Lastwert aller Rüstungsteile und Schilde höher ist als sein FkW in Rüstungsgeschick. Rüstungsgeschick wird wie eine gewöhnliche Fertigkeit gesteigert.

Aus der Differenz von Lastwert und Rüstungsgeschick ergibt sich die Höhe des Würfelmalus:

Differenz	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26+
Malus	1W	2W	3W	4W	5W	6W

3.4 Erwerb von Bonuswürfeln

Eine Besonderheit beim Lernen ist die Möglichkeit, die Anzahl der zur Verfügung stehenden Bonuswürfel zu erhöhen. (Normalerweise erhöhen sich die Bonuswürfel nur dann, wenn der zugehörige Eigenschaftswert auf den Wert 9, 12, 15 oder 18 erhöht wird.) Um die Bonuswürfel zu erhöhen, muss der Charakter zwei Bedingungen erfüllen:

1. Er muss bei seinem Lernwurf **alle** ihm zur Verfügung stehenden Lernwürfel einsetzen.
2. Am Ende des Lernwurfs müssen **alle** Lernwürfel aus Gleichen größer als 8 bestehen **ODER** das Ergebnis muss auf jedem Würfel mindestens 16 sein. (Das bedeutet, dass man nur mit W12 und W20 die Bonuswürfel erhöhen kann.)

Beispiel: Janne besitzt in Akrobatik einen Fertigkeitwert von 13, der Basiswürfel ist demnach

W20. Sie verfügt über 3 Bonuswürfel, darf also ihre Lernwürfel mit maximal 4W20 durchführen.

Janne setzt alle Würfel für einen Lern-Siebwurf ein; die Steigerung gelingt bspw. mit einem Wurf von 10,10,10,10 oder 16,16,18,20. Fortan stehen ihr vier statt drei Bonuswürfel zur Verfügung.

Weiterhin zu beachten: Die maximale Anzahl von 5 Bonuswürfeln darf nicht überschritten werden.

3.5 Den Könnernstern erringen

Ab einem FkW von 12 kann ein Charakter in einer Allgemeinen Fertigkeit den Könnernstern erringen. Bei seinem Lernwurf muss er mindestens drei Würfel einsetzen und auch mit mindestens drei Würfeln den Wert 12 erreichen oder überbieten. Mit dem Könnernstern darf der Charakter künftig auch Folgen bilden und verwenden.

3.6 Erwerb von Meistergraden

Bei den Berufsfertigkeiten können Meistergrade (MG) erworben werden. Dazu muss der Charakter einen vom zu erringenden Meistergrad abhängigen Mindest-FkW besitzen (12 bei MG 1, 15 bei MG 2 und 18 bei MG 3) und diesen dann durch einen erfolgreichen Lernwurf (Siebwurf) erreichen oder überbieten. Wie beim Könnernstern muss der Lernwurf auch hier nicht nur mit einem Würfel, sondern mit drei Würfeln gelingen.

Dadurch erwirbt der Charakter **nur** den Meistergrad, sein FkW steigt nicht. Auch gilt, dass die Meistergrade nur aufsteigend erworben werden können, der 1. MG ist also Voraussetzung für den 2. MG, der 2. MG Voraussetzung für den 3. MG.

Schlosser Eike will den 2. Meistergrad erringen. Sein FkW in Schlossern beträgt 16, der Mindestwert für MG 2 ist 15. Er muss nun bei seinem Lernwurf mit mindestens drei Würfeln den Wert 15 erreichen oder überbieten, z.B. 15,17,17.

Die Meistergrade werden ausführlich bei der Beschreibung zur Ausübung der Berufe dargestellt.

3.7 Erlernen von Sprachen und Schriften

Das Erlernen von **Sprachen** vollzieht sich nach dem gleichen Schema wie das Steigern von Eigenschaftswerten. Der aktuelle Sprachwert bestimmt den Basis-Lernwürfel und der Spieler entscheidet, wie viele Würfel er einsetzen will, was sich wiederum auf die EwP-Kosten des Lernwurfs auswirkt. Zum Erlernen einer **Schrift** muss der Charakter ebenfalls einen Siebwurf ablegen. Die Würfelstufe wird durch den FkW „Lesen/Schreiben“ bestimmt.

Die Bonuswürfel geben an, wie viele zusätzliche Würfel der Spieler für seinen Lernwurf maximal einsetzen darf. Gelingt der Lernwurf mindestens mit 6, kann er das erste Kästchen ankreuzen. Dies ist auch Voraussetzung zum Erwerb des zweiten Kästchens, für den der Lernwurf mindestens mit 12 gelingen muss.

Die EwP-Kosten ergeben sich auch hier aus der Anzahl der eingesetzten Würfel.

3.8 Erlernen von Berufsfertigkeiten

Eine Berufsfertigkeit kann erlernt werden, wenn der Charakter einen Meister des Berufs aufsucht. Dies ist in der Regel ein Nichtspieler-Charakter, wenngleich nichts dagegen spricht, sich von einem Gefährten in die Künste eines Berufes einweihen zu lassen.

Wenn man es realistisch betrachtet, muss man davon ausgehen, dass ein Charakter einige Zeit bei einem Meister zubringen müsste, um erkennbare Lernfortschritte zu erzielen. Sollte dies problemlos in die laufende Abenteuerhandlung zu integrieren sein, so wäre das hervorragend und in jedem Fall zu empfehlen.

Unter Umständen kann die Unterweisung eines Charakters durch einen Meister aber auch bedeuten, dass der Held seine Gefährten für einige Tage verlassen muss oder diese ihre derzeitige Aufgabe unterbrechen. Dies kann unbefriedigend sein. Eine Lösung könnte dann darin bestehen, dass man annimmt, der Charakter absolviert eine Blitzunterweisung, erhält vom Meister vielleicht sogar weiterführende Literatur oder Aufgaben, die er gelegentlich dem Meister zur Begutachtung des Lernfortschritts vorbeibringt.

Für welchen Weg auch immer sich die Spielrunde entscheidet, in jedem Fall muss der Charakter Lehrgeld berappen, und zwar doppelt: Einerseits muss der Meister mit klingender Münze (250 Pf.) bezahlt werden, wobei Feilschen jedoch erlaubt ist, andererseits erfordert das konzentrierte Lernen zusätzliche Entwicklungspunkte: Jeder Lernwurf kostet 2 EwP pro Würfel. Ist der Wurf erfolgreich, muss ein weiterer EwP aufgewendet werden, um den Wert tatsächlich zu steigern. Diese zusätzlichen Lernkosten entfallen, sobald der FkW 8 erreicht ist, alle weiteren Steigerungen können dann „normal“ durchgeführt werden.

Es gibt bei dieser nachträglichen Berufsausbildung weder einen Bonus auf den FkW oder

Bonuswürfel, noch erhält man Ausrüstungsgegenstände oder Werkzeug. Das Erlernen von Meistergraden ist jedoch auch hier möglich.

Es ist auch möglich, eine Berufsfertigkeit ohne Unterweisung durch einen Meister zu erlernen. Dann gilt jedoch ein maximaler FkW von 8 und jeder beim Steigerungsversuch eingesetzte Würfel kostet 3 EwP zuzüglich einem weiteren EwP, wenn der Steigerungsversuch erfolgreich ist.

3.9 Hohe Meisterschaft

Mit Erreichen des Höchstwertes 20 in einer Fertigkeit, kann man die Hohe Meisterschaft anstreben. Das bedeutet, man kann seinen Wert theoretisch auf bis zu 25 steigern. Dazu muss mit einem Lernwurf die 20 mehrfach erreicht werden. Um den Wert von 20 auf 21 zu steigern, muss beim Lernwurf zweimal die 20 gewürfelt werden, für eine Steigerung auf 22 muss sie dreimal gewürfelt werden usw. Für eine Steigerung auf den Wert 25 benötigt man demnach sechsmal die 20.

Boni durch Ausrüstung, Tränke u.Ä. sind erlaubt und können den Lernwurf positiv beeinflussen. Außerdem dürfen Schattenwürfe durchgeführt werden, wenn schon Hohe Meisterschaftsgrade errungen wurden.

Mit der Hohen Meisterschaft kann man am Ende seines Probenwurfes für einen beliebigen Würfel einen „Schattenwurf“ durchführen: Der Würfel darf erneut geworfen werden und der Spieler kann zwischen den beiden Ergebnissen wählen. Ein Hoher Meister mit 23 darf für drei Würfel Schattenwürfe und ein Hoher Meister mit 25 darf für fünf Würfel Schattenwürfe durchführen.

Es ist nicht möglich, Schattenwürfe auf einem Würfel zu bündeln, d.h. ein Hoher Meister mit 23 darf für drei verschiedene Würfel je einen Schattenwurf durchführen, er darf nicht für einen Würfel drei Schattenwürfe durchführen.



4 Heldenalltag

4.1 Proben

Immer dann, wenn ein Charakter eine Handlung ausführt, deren Erfolg zweifelhaft erscheint, wird mit einer Würfelprobe ermittelt, wie gut die Aktion gelingt. *So könnte die Heldin Femeke beispielsweise über einen Baumstamm balancieren. Dazu muss Femeke eine Akrobatikprobe ablegen.* Dies geschieht folgendermaßen:

Bei jeder Fertigkeit sind neben dem FkW auch der aktuelle Basiswürfel und etwaige Bonuswürfel angegeben.

Der Basiswürfel ergibt sich aus der Höhe des Fertigkeitswertes: bis FkW 5 wird mit W6 gewürfelt, bei FkW 6-7 mit W8, bei FkW 8-11 mit W12 und ab FkW 12 mit W20. Die Anzahl der Bonuswürfel ergibt sich aus Boni durch Eigenschaften, gezielten Lernerfolgen, die Berufsausbildung und persönliche Begabungen - wie in den Kapiteln „Charaktererschaffung“ und „Charakter-Entwicklung“ dargestellt.

Angenommen, Femekes FkW in Akrobatik liegt bei 9 und sie verfügt über drei Bonuswürfel: Für die Akrobatikprobe darf sie vier (Basiswürfel + 3 Bonuswürfel) W12 (FkW zwischen 8 und 11) nutzen.

Der Meister legt fest, wie anspruchsvoll die Probe ist, d.h. ob sie bereits für Anfänger (W6) im normalen Bereich ihrer Möglichkeiten liegt oder eher etwas für Geübte (W8), Fortgeschrittene (W12) oder Meister (W20) ist. Aus dieser Festlegung ergibt sich der zu erzielende Mindestwert:

Schwierigkeit	Mindestwert
Anfänger (W6)	4
Geübte (W8)	7
Fortgeschrittene (W12)	11
Meister (W20)	16
Großmeister (W50) ²	31
Epischer Meister (W100) ³	60

Der Meister stuft den Balanceakt als normale Herausforderung für Geübte ein, Femeke muss also den Wert 7 erreichen. Sie würfelt mit 4W12: 7, 3, 10 und 2. Sie hat somit sogar mit zwei Würfeln den erforderlichen Mindestwert erzielt. Das Balancieren über den Baumstamm gelingt.

4.2 Probenarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Proben: den Einzelwurf, den Siebwurf und den Kaskadenwurf.

4.2.1 Der Einzelwurf

Bei einem Einzelwurf werden alle zur Verfügung stehenden Würfel genau **einmal** geworfen. Das höchste Ergebnis wird gewertet. Gleiche bis zur Höhe des FkW können addiert werden.

Femekes Akrobatik-FkW beträgt 9. Würfelt sie 11, 8, 8, 6, so darf sie die beiden 8er zu einem Ergebnis von 16 addieren. Würfelt sie hingegen 11, 11, 9, 8, so darf sie die beiden 11er nicht addieren, da ihr FkW nur 9 beträgt.

Diese Proben kommen dann zum Einsatz, wenn ein Charakter passiv, ohne bewusste Konzentration (z.B. *Gefahrensinn bei Arglosigkeit*) oder unter Zeitdruck handelt (*Das Öffnen des Schlosses muss direkt beim ersten Versuch gelingen, sonst wird er von der Wache erwischt.*)

4.2.2 Der Siebwurf

Dies ist die häufigste Probenart. Es werden alle zur Verfügung stehenden Würfel geworfen. Mindestens ein Würfel wird als Wurf Ergebnis ausgewählt und beiseitegelegt. Ist der Spieler mit dem Ergebnis noch nicht zufrieden, darf er die restlichen Würfel erneut werfen. Bei jedem Wurf muss er aber mindestens einen Würfel auswählen oder aussortieren. Der Siebwurf endet spätestens, wenn der letzte Würfel geworfen wurde. Das höchste Ergebnis wird gewertet. Gleiche bis zur Höhe des FkW können addiert werden.

Diese Proben kommen zum Einsatz, wenn ein Charakter ausreichend Zeit und Gelegenheit hat, sich auf sein Tun zu konzentrieren. (*Der Charakter leistet z.B. Erste Hilfe, reitet ein Pferd, sucht nach Kräutern usw.*)

4.2.3 Der Kaskadenwurf

Bei einem Kaskadenwurf werden alle zur Verfügung stehenden Würfel geworfen. Der Spieler muss mindestens einen, darf aber beliebig viele Würfel für das Wurf Ergebnis auswählen. Mit den restlichen Würfeln wird solange weitergewürfelt, bis alle Würfel ausgewählt sind. Das Ergebnis wird

² W50 ist nur eine theoretische Festlegung, da im Spiel kein W50 verwendet wird.

³ dto. zu W100

aus mindestens einem Würfel gebildet, aus gleichen und benachbarten Ergebnissen, sogenannten Folgen, können Würfelgruppen gebildet werden. Alle Würfel bleiben bis zur Endauswertung offen liegen.

Diese Proben kommen bei den Kampftechniken, Berufsfertigkeiten und einigen allgemeinen Fertigkeiten zum Einsatz, vor allem, wenn der Charakter auf seinem Gebiet den Könnern Stern errungen hat.⁴

4.2.4 Das Höchstergebnis

Das Höchstergebnis wird entweder gebildet durch den Würfel mit dem höchsten Ergebnis oder durch mehrere Gleiche, die addiert werden.

Wird das Ergebnis nur durch einen Würfel gebildet, darf der Charakter jeden beliebigen Würfel seines Wurfes auswählen.

Wählt der Charakter jedoch mehrere Gleiche zur Bildung des Höchstergebnisses aus, dürfen diese seinen aktuellen Fertigkeitswert nicht überschreiten, das so ermittelte Ergebnis aber schon.

4.3 Besondere Probenergebnisse

4.3.1 Die Glückszahl



Wird mit einem W20-Wurf die Glückszahl gewürfelt, kann der Spieler zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

1. Er wandelt die Glückszahl in eine beliebige andere Zahl um. (Damit ist sie „aufgebraucht“.)
2. Er nutzt sein Glück für einen Gratis-Lernwurf zur Verbesserung eines **Eigenschaftswertes**. Die Glückszahl bleibt also unverändert auf dem Tisch liegen und kann - muss aber nicht - für das Probenergebnis verwendet werden. Der Spieler wählt dann einen Eigenschaftswert aus und führt mit dem zum Eigenschaftswert passenden Würfel einen Lernwurf durch. Wurde die Glückszahl sogar mehrmals geworfen, darf der Spieler auch entsprechend viele Würfel für Lernwürfe einsetzen; dabei kann er entscheiden, ob er die Würfel für mehrere Lernwürfe einsetzt oder sie bündelt, um einen Lernwurf als Siebwurf durchzuführen.

4.3.2 Die Gleichen

Immer dann, wenn bei einer Probe mehrere Würfel das gleiche Ergebnis zeigen, dürfen diese addiert werden, sofern der zugehörige FkW des Charakters mindestens genauso hoch ist. Dadurch ist es

bspw. möglich, auch mit W6-Würfeln hohe Werte zu erzielen. Selbst bei einem Einzel- oder Siebwurf, bei dem nur das höchste Ergebnis zählt, lässt sich demnach bspw. durch drei 5er ein Ergebnis von 15 erzielen.

4.3.3 Die Folge

Bei einigen Proben können auch „benachbarte“ Würfelresultate gewertet werden. Diese werden als Folge bezeichnet.

Die Ergebnisse 4, 5, 6, 7 stellen eine Folge dar.

Auch der Wert eines Folgewürfels darf die Höhe des aktuellen FkW nicht übersteigen.

4.3.4 Die Legendäre Probe

Eine legendäre Probe liegt vor, wenn mindestens drei Würfel einer Probe das gleiche Ergebnis (mind. 11) zeigen. Dadurch erhält der Charakter Mythospunkte, 1 für eine legendäre Probe mit drei Gleichen, 2 bei vier, 3 bei fünf und 5 bei sechs Gleichen. Werden Glückszahlen umgewandelt, tragen sie **nicht** zu legendären Proben bei.

4.3.5 Der Fehlschlag

Wird beim Würfeln eine 1 gewürfelt, so droht ein Misserfolg. Die 1 **muss** gewertet werden. Sie lässt sich neutralisieren, wenn man ein erfolgreiches Würfelresultat (4+) opfert.

Bsp.: Erasmus würfelt einen Siebwurf mit 3W12: Der erste Wurf ergibt 1, 3, 8. Die 1 muss beiseitegelegt oder direkt neutralisiert werden: Erasmus kann also die 3 und 8 erneut werfen oder die 8 direkt opfern, um die 1 zu entfernen, dann darf er allerdings nur noch die 3 erneut werfen. Er entscheidet sich, die 3 und 8 erneut zu werfen. Sein zweiter Wurf ergibt 6 und 11. Erasmus hat nun das Ergebnis 1, 6, 11. Die 1 würde seine Probe zum Fehlschlag machen, glücklicherweise hat Erasmus aber zwei erfolgreiche Würfelresultate erzielt: Er opfert die 6, um die 1 zu neutralisieren und seine Probe glückt dann noch mit der verbliebenen 11.

Drei 1er führen zu legendärem Scheitern der Probe, wenn sie nicht neutralisiert werden können.

Das heißt:

1. Jede 1 muss, sobald sie erscheint, direkt beiseitegelegt oder neutralisiert werden.

⁴ Auch bei den Kampffertigkeiten werden Kaskadenwürfe durchgeführt, dort gelten jedoch leicht abgewandelte Regeln für den Umgang mit Gleichen und Folgen.

2. Jede 1, die bei der Wertung eines Wurfes nicht neutralisiert werden kann, führt zu einem folgenschweren Scheitern der Probe und reduziert die Psyche des Charakters um jeweils 1 Punkt.

3. Besteht das Ergebnis bei der Wertung gar aus drei Einsern, ist die Probe legendär gescheitert: Der Meister schildert die Folgen entsprechend drastisch und bei Würfeln mit W12 verliert der Charakter zusätzlich einen Respektpunkt, bei Würfeln mit W20 sogar zwei Respektpunkte - zusätzlich zu den drei Punkten Psycheverlust.

4. Werden alle erfolgreichen Ergebnisse benötigt, um alle 1er auszugleichen, ist die Probe gescheitert (allerdings ohne Patzer).

Beispiele für Fehlschläge:

Beim Nahkampf führen folgenschwere Fehlschläge dazu, dass der Gegner unparierbar angreifen kann, legendäres Scheitern kann auch zu Selbstverletzungen führen.

Fernkämpfer treffen bei mindestens folgenschweren Fehlschlägen möglicherweise Gefährten oder Unbeteiligte oder beschädigen ihre Waffe.

Bei Klettern- oder Akrobatik-Proben führen Fehlschläge meist zu Abstürzen und damit einhergehenden Verletzungen.

4.4 Meisterliches Können

Wird in einer Fertigkeit oder einer Eigenschaft der Wert 15 erreicht, so ist derjenige ein Könnler auf seinem Gebiet. 1er müssen dann nur noch ausgeglichen werden, wenn sie gleichzeitig mindestens doppelt auftreten. Einzelne 1er dürfen also wieder geworfen werden. Treten Doppeleinser auf, müssen beide ausgeglichen werden.

Wird der Wert 20 erreicht, ist derjenige ein Meister auf seinem Gebiet. 1er müssen nur noch ausgeglichen werden, wenn sie gleichzeitig mindestens dreifach auftreten. Einzelne und doppelte 1er dürfen also wieder geworfen werden. Bei Dreifach-einsern müssen alle 1er ausgeglichen werden. Können nicht alle 1er ausgeglichen werden, scheitert die Probe folgenschwer, aber womöglich nicht mehr legendär.

4.5 Eigenschaftsproben

Proben auf Eigenschaftswerte werden immer mit dem zur Höhe des Eigenschaftswerts passenden Würfel ausgeführt. Dabei werden meist nur drei Würfel geworfen, ab einem Eigenschaftswert von 15 dürfen vier und ab einem Eigenschaftswert von 18 fünf Würfel geworfen werden.

Wert	Würfel	Wert	Würfel
1-5	3W6	12-14	3W20
6-7	3W8	15-17	4W20
8-11	3W12	18+	5W20

4.6 Die Wissensprobe

Geht es darum, zu überprüfen, ob ein Charakter über ein ganz bestimmtes Wissen verfügt, z.B. ein bestimmtes Buch oder Wappen kennt, führt er einen Siebwurf durch, bei dem der Meister wie gewohnt die Schwierigkeit festlegt.

4.6.1 Spieler- und Charaktergedächtnis

Eine besondere Form der Wissensprobe ist die Gedächtnisprobe. Sie kann immer dann eingesetzt werden, wenn der Spieler eine Information vergessen hat, die sein Charakter bereits erhielt. Der Spieler (besser: der Meister) legt für den Charakter eine Siebwurfprobe auf den Gedächtniswert ab. Je nach Erfolg der Probe erinnert sich der Charakter an die Information oder eben nicht. Das heißt, der Meister teilt dem Spieler die vergessene Information bei einer erfolgreichen Probe erneut mit. Bei einem Fehlschlag kann es allerdings auch zu einer völlig falschen „Erinnerung“ kommen. Sowohl die Umstände, unter denen der Charakter die Information erhielt, als auch die seitdem vergangene Zeit können die Probe erschweren.

4.7 Die Gemeinschaftsprobe

Wenn Charaktere zusammenarbeiten, um eine Aufgabe gemeinsam zu bewältigen, können sie aus ihren Proben ein Gemeinschaftsergebnis bilden. Dabei darf jeder beteiligte Charakter einen Würfel oder mehrere Gleiche beisteuern. Der Charakter mit dem höchsten FkW bestimmt, bis zu welcher Höhe Gleiche gebildet werden können.

Veit springt von einem Baum und Marie fängt ihn auf, damit er bei der Landung nicht in einen Abgrund stürzt. Veit und Marie legen beide eine Akrobatik-Probe als Siebwurf ab, Veits Akrobatik-FkW beträgt 12, Maries FkW beträgt 14. Die beiden können nun ihre Würfel zusammenlegen, um Gleiche (bis einschließlich 14) zu bilden und dadurch das Ergebnis zu verbessern. Obwohl Veits FkW nur 12 beträgt, darf er bei dieser Gemeinschaftsaktion dennoch Würfelresultate bis 14 beisteuern; er profitiert hier von Maries größerem Geschick in dieser Fertigkeit.

*Solche Gemeinschaftsaktionen gelten **nicht** für Kampfhandlungen.*

5 Kampf

5.1 Waffen

Abgesehen vom waffenlosen Kampf (Basis-Kampfkunst), bei dem die Kämpfenden ihren Körper, aber auch alle möglichen Gegenstände einsetzen, die ihnen in die Hände geraten, werden in der Regel Waffen eingesetzt. Diese lassen sich in vier Nahkampfwaffen- und zwei Fernkampfwaffenkategorien einteilen: Dolche, Hieb- und Stichwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Armbrüste und Bogen.

Im waffenlosen Kampf und bei improvisierten Waffen darf ein Schadenswürfel geworfen werden, bei Waffengüte 7-19 **zwei** und ab Güte 20 **drei**.

Waffengüte	4-6	7-19	20+
Schadenswürfel (Anzahl)	1Wx	2Wx	3Wx

Die **Güte** (Qualität) der Waffe, ein Punktwert zwischen 4 und 20, bestimmt auch, bis zu welcher Höhe bei Kampfproben Gleiche und Folgen gebildet werden können. Dabei gilt: Sind die Werte für Kampffertigkeit, Waffe und Munition (falls der Charakter eine Fernkampfwaffe benutzt) unterschiedlich, muss der Charakter bei Proben den niedrigsten der zwei / drei Werte anwenden. Ein guter Kämpfer kann mit einer groben Axt nicht sein volles Potential entfalten, und ein gutes Schwert vermag ein Tölpel wohl nicht recht zu führen.

Erlesene oder legendäre Waffen besitzen in der Regel Bonuswirkungen: Höhere Trefferstärke (TS-Bonus) und / oder bessere Handhabung (FKW-Bonus, Bonuswürfel für Lern- und Kampfwürfe, Freiwürfe, Zweitance oder Ergebnisboni).



5.2 Rüstung

Rüstungen gelten entweder als leicht (Stoffe und Leder) oder schwer (Metall). Teilweise können sie übereinander getragen werden, z.B. ein Gambeson und ein Ringpanzer.

Trägt ein Charakter mehrere Rüstungsteile an verschiedenen Körperteilen, wie z.B. ein Gambeson am Leib, einen Helm auf dem Kopf und einen Schild (zählt als Rüstung), darf er, wenn er getroffen wird, frei entscheiden, wo er getroffen wird.

Für jedes Rüstungsteil gibt es drei relevante Werte: Schutzwert, Lastwert und Güte.

Der **Schutzwert** stellt dar, wie gut die Rüstung vor Verletzungen schützt. Er wird vom Ergebnis des Schadenswürfels abgezogen.



Wird dadurch die Schadenswirkung unter 1 gesenkt, absorbiert die Rüstung diesen Schaden komplett. Die Schutzwerte aller Rüstungsteile werden addiert.

Der **Lastwert** stellt dar, wie belastend es für den Charakter ist, diese Rüstung zu tragen. (Im Normalfall entspricht der Lastwert dem Schutzwert.) Die Lastwerte aller Rüstungsteile werden addiert und mit dem FkW Rüstungsgeschick verglichen. Ist die Summe der Lastwerte höher als der Wert in Rüstungsgeschick, bedeutet dies, dass der Charakter bei allen Proben, auf die das Tragen der Rüstung Einfluss hat, weniger Würfel zur Verfügung hat. Pro 5 Punkten erhöht sich der Malus um einen Würfel (siehe Tabelle).

Differenz	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26+
Malus	1W	2W	3W	4W	5W	6W

Die **Güte** ist ein Wert zwischen 4 und 20 und beschreibt die Qualität des Rüstungsteils. Auf dem Charakterbogen werden für die Güte zwei Werte eingetragen: Die ursprüngliche Güte (die bei der Herstellung festgelegt wird) und die aktuelle Güte, die den Verschleiß beinhaltet. Der Gütewert bestimmt nämlich auch die maximale Höhe des Schutzwertes. Das heißt, dass die Schutzwirkung sinkt, wenn die Güte unter den Schutzwert fällt.

Wenn ein Rüstungsteil mit mindestens 11 Schadenspunkten getroffen wird, sinkt die Güte um 1 Punkt, bei leichten Rüstungen (aus Stoff oder Leder) erhöht sich dieser Schaden sogar auf 2 Punkte, wenn der Schadenswurf mindestens 21 beträgt.

Werden mehrere Rüstungsteile übereinander getragen, so erleidet das äußere den vollen Schaden, das darunter getragene nur den dann noch übrigen Schaden.

Beschädigte Rüstungen können repariert werden, wenn dem Rüstungsschmied eine Probe gelingt, die mindestens so gut ist, wie die ursprüngliche Güte. Bei legendären Gegenständen muss die Probe mit 31+ gelingen.

Sinkt die Güte auf 0, ist das Rüstungsteil zerstört.

5.3 Der Kampfablauf

Bei einem Kampf führen die Kämpfer Kaskadenwürfe auf ihre entsprechende Kampffertigkeit durch. Dabei gilt, dass die Kontrahenten gleichzeitig würfeln und dann jeweils entscheiden, welche(n) Würfel sie werten wollen. Dann kann ein Kämpfer, sofern er mit seinem Kampfergebnis bereits zufrieden ist, initiativ werden, was meist Angriff bedeutet.

Dies muss er laut ansagen, denn alle direkten Gegner und Mitstreiter dürfen dann nicht mehr würfeln und müssen mit ihren bisher erzielten Kampfergebnissen kämpfen. Wird niemand initiativ, führen alle Streiter den nächsten Wurf des Kaskadenwurfs durch. Hat ein Kämpfer seinen Kaskadenwurf komplett durchgeführt, ohne initiativ zu werden, wartet er, bis auch die anderen ihre Würfe beendet haben. Wird auch dann niemand initiativ, haben sich die Kämpfer in dieser Kampfphase lediglich umkreist oder beobachtet ohne zu kämpfen und es beginnt die nächste Kampfphase.

Im Verlauf einer Kampfphase führen alle Streiter ihre Kaskadenwürfe nach dem 4W-Schema durch: **W**ürfeln – **W**erten – **W**arten oder **W**agen.

Betrachten wir zunächst einen einfachen Kampf zwischen zwei Kämpfern.

Erasmus kämpft mit Schwert, sein FkW in Schwertkampf beträgt 18 und er darf vier Bonuswürfel, also insgesamt 5W20 einsetzen. Troste kämpft ebenfalls mit Schwert, sein FkW beträgt 17 und auch er darf vier Bonuswürfel einsetzen.

5.3.1 Würfeln und Initiative

Erasmus würfelt mit allen Würfeln und erzielt 3,8,11,15 und 19. Nach diesem Wurf muss er entscheiden, ob er initiativ werden, also angreifen will.

a) Erasmus wählt die 19 und greift an. (weiter mit 5.3.2 Angriff und Abwehr, Variante a)

b) Erasmus verzichtet auf den Angriff und überlässt Troste die Initiative. Sollte Troste angreifen, gilt Variante a) mit Troste als Angreifer, verzichtet jedoch auch Troste auf die Initiative, ist das so, als würden die beiden Kämpfer einander umkreisen.

Erasmus darf nun sein Würfelergebnis verbessern: Er muss mindestens einen Würfel werten (beiseitelegen) und darf mit den restlichen Würfeln weiter würfeln: Erasmus legt die 15 beiseite und würfelt erneut: 12,14,15,15. Ein deutlich besseres Ergebnis: Er kann jetzt eine Würfelgruppe aus Gleichen und Folgen bilden: 15,15,15,14. Ein Angriff ist nun vielversprechender. (weiter mit 5.3.2 Angriff und Abwehr, Variante b)

5.3.2 Angriff und Abwehr

Sobald ein Kämpfer die Initiative ergreift und einen Angriff startet, darf der direkte Gegner nicht mehr weiter würfeln.

Variante a: Erasmus greift mit 19 an.

Erasmus' Gegner muss nun mit seinen Würfeln diese 19 ebenfalls erreichen oder überbieten. Troste würfelt 4,7,10,12 und 17. Er kann die 19 mit einem Würfel nicht erreichen und muss sich nun entscheiden, ob er den Angriff hinnimmt oder ob er einen (oder mehrere) Rettungswürfel einsetzt, um den Angriff abzuwehren.

Als **Rettungswürfel** gelten alle Würfel, die mit dem zuerst eingesetzten Kampfwürfel **keine** Würfelgruppe bilden.

Sobald ein Verteidiger mindestens einen Rettungswürfel einsetzt, gerät er aus seinem Kampffluss und büßt daher für die darauffolgende Kampfphase einen Würfel ein.

Troste wählt zunächst die 12 und setzt die 7 als Rettungswürfel ein (12+7=19). So wehrt er Erasmus' Angriff ab, darf aber in der nächsten Kampfphase nur mit vier Würfeln antreten.

*Erasmus als Angreifer darf **keine** Rettungswürfel einsetzen, um seinen Angriff zu verbessern, da Rettungswürfel ausschließlich zur Verteidigung eingesetzt werden dürfen.*

Variante b: Erasmus greift mit seiner Würfelgruppe an

*Erasmus' Würfelgruppe besteht aus drei Gleichen (3*15) und einer Folge (14), also aus vier Kampfwürfeln, die ihm vier Kampfaktionen in dieser Phase erlauben.*

Gleiche sind stets besser als Folgen, denn sie erhöhen den jeweiligen Angriffswert um die Gleichenanzahl. Erasmus hat drei Gleiche, also gelten die 15er als drei 18er.



Erasmus nutzt zunächst nur die drei Gleichen (15er), und führt damit drei 18er-Angriffe durch; die Folge (14) hält er noch zurück, bis er Trostes Reaktion erfährt.

Troste hat aus seinem ersten Wurf die 17 beiseitegelegt und mit seinem zweiten Wurf 5,7,16 und

16 erzielt. Troste will die drei Manöver parieren, doch die Würfel seiner Gruppe reichen dafür nicht aus: Mit den zwei Gleichen 16 kann er zwar zwei 18er parieren (16+2), für die dritte 18, reicht seine 17 jedoch nicht. Er setzt daher einen Rettungswürfel ein: $17+5=22$. So pariert er auch den letzten 18er-Angriff, verliert für die nächste Kampfphase jedoch einen Kampfwürfel.

Erasmus legt nach und setzt seine Folge (14) als weiteren Angriff ein, den Troste nun nicht mehr abwehren kann: Erasmus trifft seinen Gegner.

5.3.3 Abwehr von Mehrfachschlägen

In obigem Beispiel hat Erasmus vier Angriffsaktionen gegen Troste ausgeführt. Gegen solche Mehrfachmanöver gibt es zwei Verteidigungen:

a) die mächtige Verteidigung

Hat ein Verteidiger hohe Kampfergebnisse erzielt, kann er mit einem Würfelergebnisse mehrere Angriffe hinwegfegen, sofern das Würfelergebnis insgesamt höher ist, als die Summe der Angriffsergebnisse: Eine 20 kann bspw. drei 6er-Angriffe hinwegfegen.

b) die gezielte Verteidigung

Verfügt ein Verteidiger nicht über entsprechend hohe Ergebnisse, um mehrere Schläge abzuwehren, muss er jeden Angriff einzeln abwehren.

Es gilt, dass ein eingesetzter Verteidigungswürfel solange als mächtige Verteidigung eingesetzt werden kann, bis er durch einen Angriff überboten werden würde. Dann gilt er als entwertet und kann auch später nicht mehr eingesetzt werden.

Bsp.: Ein Angreifer hat 8,9,10 als Angriffswürfel zur Verfügung und greift zunächst mit 9 an. Der Verteidiger hat 7,10,18. Er verteidigt mit 18. Würde der Angreifer nun mit 8 angreifen, könnte der Verteidiger auch diesen Angriff noch mit der 18 abwehren. Stattdessen greift er jedoch mit der 10 an und der Verteidiger muss einen Rettungswürfel (10) einsetzen. Für den letzten Angriff mit 8 ist die 18 bereits entwertet, weshalb der Verteidiger auch noch einen zweiten Rettungswürfel einsetzen muss.

Im ersten Beispiel benötigt Troste den Rettungswürfel 5, um Erasmus Drittschlag abzuwehren, weshalb er in der nächsten Kampfphase nur vier (statt fünf) Würfel einsetzen darf.

5.3.4 Die Trefferwirkung

Grundsätzlich führt jeder erfolgreiche Angriff zu einem Treffer. (Der Angreifer darf jedoch auch darauf verzichten, Schaden anzurichten.)

Dazu führt der erfolgreiche Angreifer einen **Schadenswurf** als **Einzelwurf** durch und verwendet dabei die Würfel, die ihm aufgrund seiner persönlichen Trefferstärke (PTS) und der waffenspezifischen TS zur Verfügung stehen.

Kann ein Charakter bei seinem Kampfwurf eine Würfelgruppe bilden, so darf er Gleiche und ungenutzte Folgen verwenden, um die Würfelfanzahl des Schadenswurfs um jeweils einen Würfel zu erhöhen. Die maximale Würfelfanzahl beträgt sechs. Wird diese überschritten, darf der Charakter entsprechend viele Würfel seines Schadenswurfes ein weiteres Mal werfen.

Beispiel: Lia greift mit ihrem Schwert (Güte 20) an. Sie darf daher in jedem Fall 3W20 für den Schadenswurf verwenden. Ihr Angriffswurf ergibt 12,13,13,14,15,16 und sie greift mit den beiden 13ern an, die der Gegner nicht abwehren kann. Lia kann nun alle Folgen und Gleichen, d.h. alle sechs Würfel einsetzen, um den Schadenswurf auf neun Würfel zu erhöhen. Sie würfelt mit den maximal möglichen sechs Schadenswürfeln und darf dann entweder drei Würfel noch einmal oder einen Würfel noch dreimal oder einen noch zweimal und einen weiteren noch einmal werfen.

Es werden alle Ergebnisse des Schadenswurfs gewertet, das heißt, dass jeder Würfel mindestens einen leichten Treffer verursacht.

Das Ergebnis des Würfels bestimmt, ob ein leichter, schwerer oder kritischer Treffer erzielt wird:

Ergebnis	1-10	11-20	21+
Treffer	leicht	schwer	kritisch

Ein Schadenswurf von 4, 5, 9, 12 verursacht drei leichte und einen schweren Treffer.

Gleiche können addiert werden, **zwei 11er** werden dann bspw. zu **einer 22** und verursachen statt zwei schweren einen kritischen Treffer. Bei mehr als zwei Gleichen können die weiteren Gleichen entweder ebenfalls addiert werden oder die Trefferanzahl erhöhen. Ein Schadenswurf von 13, 13, 13 kann zu 39 addiert werden, bspw. um hohen Rüstungsschutz zu durchdringen. Es ist aber auch möglich, zwei 13er zu 26 zu addieren und den anderen 13er zu verwenden, um diesen Treffer zu wiederholen, also zwei 26er zu erzielen.

5.3.5 Der Konter

Verfügt ein verteidigender Kämpfer noch über Würfel, darf er diese zu einem Konterschlag einsetzen, sofern sie zu seiner Würfelgruppe zählen. Hat der Kämpfer jedoch bereits Rettungswürfel eingesetzt oder müsste er für den Konter welche einsetzen, kann er keinen Konter mehr starten.

5.3.6 Kampftaktiken

Gleiche, Folgen und Rettungswürfel bieten taktische Möglichkeiten im Kampf. Eine offensive Kampfweise mit vielen Mehrfachangriffen bietet sich bspw. an, wenn man seinen Gegner zwingen will, Rettungswürfel einzusetzen, damit er in der Folgekampfphase geschwächt ist. Ebenso eignen sich Mehrfachangriffe beim Kampf gegen mehrere Gegner.

Gelegentlich kann es sich auch lohnen, selbst bei guten Würfelgruppen dem Gegner die Initiative zu überlassen, um seine Angriffe abzuwehren und ihn mit Kontern in die Enge zu treiben.

5.4 Gleiche

Gleiche bieten Vorteile in Angriff und Verteidigung: Jeder Gleichewürfel innerhalb einer Würfelgruppe ermöglicht beim **Angriff** eine Aktion und erhöht das Angriffsergebnis um die Gleichenzahl. *Beispiel: Veit würfelt 17, 17, 16, 15, 15, 15. Eine sehr mächtige Kombination, denn Veit hat sechs Kampfaktionen zur Verfügung und seine Angriffswerte betragen 19, 19 (zweimal 17+2), 16, 18, 18, 18 (dreimal 15+3).*

Bei der **Verteidigung** dürfen Gleiche **addiert** werden, um mehrere oder besonders starke Angriffe des Gegners abzuwehren.

Außerdem können Gleiche zu **legendären Manövern** führen.

5.5 Legendäres Manöver

Ein Kampfergebnis, das aus mindestens drei **Gleichen** besteht, ist legendär und bietet dem Kämpfer besondere Möglichkeiten, falls es nicht durch seinen Gegner abgewehrt wird. Ein legendärer Angriff glückt, wenn bspw. der Angreifer drei 13er hat, also dreimal mit 16 angreifen kann und der Verteidiger mindestens einen dieser Angriffe nicht abwehren kann. Eine legendäre Verteidigung glückt, wenn der Verteidiger mit einer Gleichengruppe aus mindestens drei Würfeln **alle** Angriffe des Gegners abwehren kann. Ein legendäres Manöver wird klassifiziert durch die Anzahl der Gleichen:

5.5.1 Die Tria (3 Gleiche)

Die Tria bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und beschert dem legendären Kämpfer einen Initiativebonus.



In der nächsten Kampfphase darf der Gegner beim ersten Wurf nicht mitwürfeln, sollte der legendäre Kämpfer in der nächsten Kampfphase also direkt nach seinem ersten Wurf angreifen, ist dieser Angriff unparierbar. Sollten in einer Würfelgruppe zwei Trias auftreten, die beide vom Gegner nicht abgewehrt werden, so wird der Gegner zusätzlich entwaffnet, muss in der nächsten Kampfphase also waffenlos kämpfen. Gelingt ihm dabei die Verteidigung, kann er einen überzähligen Würfel streichen, um eine andere Waffe zu ziehen. Er kann auch überzählige Würfel als **Ergebnis** für eine Akrobatik-Probe nutzen, die es ihm ermöglicht, seine Waffe wiederzuerlangen oder eine andere (unbewachte) Waffe zu greifen.

5.5.2 Die Tessera (4 Gleiche)

Die Tessera beschert einen Initiativebonus von 1 und entwaffnet den Gegner, so dass er in der nächsten Kampfphase waffenlos kämpfen muss. (Die Tessera entspricht in ihrer Wirkung also einer doppelten Tria.)

5.5.3 Die Pente (5 Gleiche)

Die Pente bringt den Gegner durch einen unerwarteten Schlag, Tritt oder Wegfegen der Beine zu Fall. Der legendäre Kämpfer kann dies für einen unparierbaren Zweitschlag nutzen, das heißt, beim Angriff verdoppelt sich der verursachte Schaden (alle Ergebnisse der Schadenswürfel werden verdoppelt) und bei der Verteidigung erzielt der Verteidiger immerhin normalen Schaden. Außerdem erhält der legendäre Kämpfer einen Initiativebonus von 2 für die nächste Kampfphase, sein Gegner darf also während der ersten beiden Würfe der nächsten Kampfphase nicht mitwürfeln.

Sollte der Kampfplatz ohnehin sturzgefährlich sein, bspw. bei einem Kampf im Dachgebälk, kann der zu Fall gebrachte Kämpfer auch hinabstürzen, wodurch er zwar keinen zweiten Treffer hinnehmen muss, dafür aber höhenabhängige Treffer erleidet und für die nächste Kampfphase die Hälfte seiner Würfel verliert.

5.5.4 Die Exi (6 Gleiche)

Die Exi ist das legendäre Kampfmanöver schlechthin. Auch als Verteidiger verursacht der legendäre Kämpfer Schaden. Und dieser Schaden ist enorm, denn der normale Kampfschaden des legendären Kämpfers wird verdreifacht. Das heißt, der Kämpfer erhält sechs zusätzliche Schadenswürfel, darf mit W20 den Schaden ermitteln und die ermittelten Ergebnisse werden verdreifacht. Den Schaden darf er auf bis zu sechs Nahkampfgegner aufteilen. Für die nächste Kampfphase erhält er überdies gegen alle Nahkampfgegner einen Initiativebonus von 3.

5.6 Flüchten

Will ein Charakter aus einem Gefecht fliehen, legt er Proben auf seine jeweilige Kampfkunst-Fertigkeit ab, kämpft er waffenlos, ist dies die Basis-Kampfkunst.

Gelingt es ihm, initiativ zu werden, so wird wie beim normalen Schlagabtausch verfahren; allerdings erzielt dieser Kämpfer im Falle des Kampferfolgs keinen Treffer, sondern er kann aus der Reichweite seiner (Nahkampf-)Gegner fliehen.

5.7 Waffenloser Kampf

Beim waffenlosen Kampf gilt:

- Trägt ein Getroffener Rüstung, darf er den Schaden je nach Rüstungsschutz entsprechend reduzieren, erleidet aber keinen Güteverlust, d.h. die Rüstung schützt, nimmt aber selbst keinen Schaden.



- Kämpft der Waffenlose gegen einen Bewaffneten (außer Dolchkämpfer), bringt ihn ein erfolgreicher Angriff zunächst nur in Angriffsreichweite, also an der Waffe des Gegners vorbei. Um einen Treffer landen zu können, muss er einen Folgen- oder Gleichenwürfel streichen.

5.8 Kampf mit Dolch

Für Dolchkämpfer, die gegen Kämpfer mit Schwert, Hieb- oder Stangenwaffe kämpfen, gilt wie bei waffenlosen Kämpfern, dass sie sich erst in Angriffsreichweite vorkämpfen müssen und für einen Treffer einen weiteren Würfel streichen.

5.9 Fernkampf

Beim Fernkampf geht es nicht um einen unmittelbaren Zweikampf. Vielmehr visiert der Fernkämpfer sein Ziel an und schießt mehr oder minder unange-



fochten. Dazu legt auch der Fernkämpfer eine Kampffertigkeitsprobe ab. Entscheidet er direkt nach dem ersten Wurf (Einzelwurf), das Ergebnis, so wie es ist, zu verwenden, darf er sofort schießen. Ist er mit dem Ergebnis noch nicht zufrieden, bereitet er in dieser Kampfphase seinen Schuss nur vor, d.h. er führt den Wurf als Kaskadenwurf weiter.

Wichtig: Nahkämpfer würfeln, bis einer die Initiative ergreift, oder alle Würfel geworfen wurden und die Kampfphase dadurch endet. Schießt ein Fernkämpfer nicht direkt nach seinem ersten Einzelwurf, schießt er in der aktuellen Kampfphase überhaupt nicht; er darf jedoch seinen Kaskadenwurf in dieser Kampfphase komplett zuende bringen, auch dann, wenn bspw. die Nahkämpfer bereits nach ihrem zweiten Wurf initiativ werden.



Sobald alle Würfel ausgewählt sind, entscheidet der Fernkämpfer, welche der Würfel er aufsparen will. Diese legt er beiseite und startet mit den übrigen Würfeln in die nächste Kampfphase. Auch hier hat er wieder die Möglichkeit, nach dem ersten Wurf das Ergebnis zu akzeptieren (zuzüglich zu den „ersparten“ Ergebnissen der vorherigen Phase) und direkt zu schießen. Oder er bereitet, wie zuvor den Schuss weiter vor und vollendet den Kaskadenwurf. Würfelt ein Spieler zu Beginn einer Kampfphase nur noch mit einem Würfel, dann ist die Schussvorbereitung so weit fortgeschritten, dass er den Schuss nicht mehr abrechnen kann, d.h., dass er in dieser Phase schießen muss.

Um festzustellen, ob der Fernkämpfer trifft, geht man folgendermaßen vor:

1. Der Fernkämpfer wählt seine Kampfwürfel aus (Gleiche, Folgen).

2. Er nennt sein Ziel und sein Kampfergebnis (Gleiche und Folgen dürfen addiert werden).
3. Je nach Zielgröße und Entfernung muss ein bestimmter Mindestwert erreicht werden:



Für das größenbedingte Mindestergebnis würfelt der Meister einen Würfel und addiert dieses Ergebnis zum jeweiligen Mindestwert (siehe Tabelle). Dieses Ergebnis erhöht sich pro 10 Meter Abstand zum Ziel um +1.

Zielgröße	Mindestergebnis
riesig (z.B. Elefant)	3+1W3
sehr groß (z.B. Pferd)	5+1W6
groß (z.B. Mensch)	7+1W6
klein (Rumpf/Wache auf Zinne)	10+1W8
sehr klein (z.B. Kürbis)	15+1W8
winzig (z.B. Münze)	30+1W12

Um einen Menschen in 55 Metern Entfernung zu treffen, wird das Mindestergebnis mit $7+1W6+5$ ermittelt, kann also zwischen 13 und 18 liegen.

4. Befindet sich das Ziel in Bewegung, würfelt der Meister zusätzliche Würfel. Bei eher langsamer Bewegung des Ziels 1 Würfel, bei eher schneller Bewegung 2 Würfel.
5. Bewegt sich hingegen der Schütze, muss er aus seinem Wurf Gleiche oder Folgen entwerten: Bei eher langsamer Bewegung 1 Würfel, bei eher schneller Bewegung 2 Würfel. Erst nach dieser Entwertung wird ermittelt, ob er sein Ziel trifft.

Ein erfolgreicher Schuss führt zu einem Schadenswurf und stiehlt dem Getroffenen einen Kampfwürfel - stört also sein Kampfmanöver (allerdings darf der Getroffene den gestohlenen Würfel auswählen). Durch Entwertung von Gleiche- oder Folgewürfeln kann die Anzahl der Schadenswürfel entsprechend erhöht werden.

Wichtig: In einer Kampfphase dürfen schießende Fernkämpfer vor den Nahkämpfern schießen, treffen und Würfel „stehlen“!

Femeke schießt auf einen Räuber, der in 25 Metern Entfernung unter einem Baum steht. Sie würfelt 15, 13, 8. Der Meister würfelt mit W6 eine 4 und bestimmt den Mindestwert daher mit $7+4+2=13$. Mit zwei Würfeln erreicht sie den Mindestwert. Sie wählt die 15, erzielt einen Treffer und stiehlt dem

Räuber einen Würfel aus seinen Kampfwürfeln. Da sie den Schaden aber nur mit 2W20 bestimmen darf, verzichtet sie auf den Schuss, spart die 15 für die nächste Runde und würfelt mit den beiden anderen Würfeln erneut. Nun beträgt ihr Ergebnis 15, 15, 14, zwei Gleiche und eine Folge. Femeke greift mit 15 an (könnte theoretisch sogar mit 44 angreifen) und nutzt die beiden Gleichen und die Folge, um drei zusätzliche Schadenswürfel zu erhalten. Femeke visiert nun mit ihrem Bogen eine Münze an, die in 130 Metern Entfernung an einem Faden im Wind baumelt (sich also bewegt). Sie selbst reitet langsam. Das Mindestergebnis ermittelt der Meister mit 59, wegen der Zielgröße ($30 +$ gewürfelte 7 ($1W12$) = 37), der Bewegung ($+$ gewürfelte 9 (2 . $W12$) = 46) und der Distanz von 130 Metern ($+ 13 = 59$). Sie würfelt 19, 19, 18, 17, 16. Für das Mindestergebnis entwertet sie 19,19,18,17 erreicht also 73. Für ihre eigene langsame Bewegung muss sie einen Würfel streichen, dafür wählt sie die 16. Sie trifft die Münze.

5.10 Legendärer Schuss

Bei einem Kampfergebnis, das aus vier Gleichen (ab 11+) besteht, gelingt dem Schützen ein legendärer Schuss, der großen Schaden beim Ziel anrichten kann - vorausgesetzt, das Ziel kann dem Angriff nicht entgehen (siehe 5.11 Fernkampfangriffen entgehen): Für den Schadenswurf erhält der Schütze mindestens vier zusätzliche Würfel und die Ergebnisse werden verdoppelt.

Besteht das Kampfergebnis gar aus fünf Gleichen, ist der legendäre Schuss bei „normalen“ Zielen tödlich (z.B. Herz- oder Augentreffer).

Zu beachten: Ob der Schütze in Bewegung ist, spielt für einen legendären Schuss keine Rolle, der Schütze muss also keine Würfel entwerten, um dies auszugleichen, er muss lediglich das erforderliche Mindestergebnis für Zielgröße, Zielbewegung und Entfernung erreichen.

5.11 Fernkampfangriffen entgehen

Fernkampf-Angriffe werden selten angekündigt, wodurch sie unparierbar werden, d.h. ein argloses Ziel, das durch den Schuss überrascht wird, wird diesen erst bemerken, wenn das Geschoss in seinem Körper steckt.

Wird das Ziel im letzten Moment des Angriffes gewahr, darf es eine Reaktionsprobe als Einzelwurf durchführen, die fortgeschritten (11+) gelingen muss, damit es eine Chance hat, dem Angriff auszuweichen.

Weiß das Ziel, dass es angegriffen wird, bspw., weil es den Schützen bei seinem Angriff beobachtet oder die Reaktionsprobe gelungen ist, darf es einen Ausweich-Versuch unternehmen.

Für das Ausweichen ist eine Probe abzulegen. Hierfür bieten sich die Fertigkeiten Akrobatik (Weghechten), Verbergen (Hinter Schutz ducken), Geländelauf (Wegrennen) oder Basis-Kampfkunst (Schild einsetzen) an. Meister und Spieler entscheiden, welche Fertigkeit anzuwenden ist.

Der Spieler legt dann eine entsprechende Probe als **Einzelwurf** ab. Dieses Ergebnis wird zum erforderlichen Mindestergebnis addiert. Kann der Schütze dieses Ergebnis dann nicht mehr erreichen, ist das Ziel erfolgreich ausgewichen.

5.12 Der Pfeilhagel

Anstatt ein Ziel genau anzuvisieren, kann ein Fernkämpfer - oder eine ganze Gruppe von Fernkämpfern - Geschosse auch einfach in eine bestimmte Richtung entsprechend weit schießen. Der Fernkämpfer legt dazu eine Kampfprobe ab und sein ausgewähltes Würfelergebnis gibt an, wie weit er schießt. Ausgehend vom mindestens erforderlichen Wert von 4 für einen geglückten Schuss, wird die Distanz errechnet: Bei einem Ergebnis von 5 schießt der Schütze 10-20 Meter weit, bei 6 20-30 Meter, bei 10 60-70 Meter, bei 20 160-170 Meter.



Ob der Schütze dadurch ein Ziel trifft, ist eine reine Frage der Wahrscheinlichkeit und hat wenig mit dem Geschick des Schützen zu tun. Der Meister sollte hier berücksichtigen, wie viele Gegner sich im Zielgebiet aufhalten, ob es Deckung gibt, sie zur Abwehr Schilde tragen usw.

Meister oder Spieler können bspw. mit einem W20-Wurf ermitteln, ob jemand getroffen wird. 1 Punkt auf dem W20 entspricht einer Wahrscheinlichkeit von 5%.

5.13 Das Herstellen von Munition

Fernkämpfer benötigen Munition. Selbstverständlich kann man Pfeile und Bolzen bei einem Bogner erhalten, doch weil nicht immer einer verfügbar ist, stellen Schützen ihre Munition oft selbst her.

Dabei steht der jeweilige Fernkampf-Wert für die Erfahrung des Schützen und sein Verständnis, Munition herzustellen. Er führt einen Siebwurf auf

seinen Fernkampfwert durch. Gewertet wird der höchste Wert, Gleiche dürfen addiert werden. Das Ergebnis der Probe gibt die Güte der Munition an, das heißt, bis zu welchem Wert bei Schüssen Gleiche und Folgen gebildet werden können (dabei müssen aber auch FkW und Güte der Fernkampfwaffe betrachtet werden: Es gilt jeweils der niedrigste Wert, denn auch ein guter Schütze mit einem guten Bogen kann mit einem miserablen Pfeil keine Glanzleistungen vollbringen.) Liegt das Ergebnis unter 4, so wird keine brauchbare Munition hergestellt und die verwendeten Materialien sind unwiederbringlich dahin.



Die eingesetzte Würfelstufe (Fernkampftechnik-FkW) bestimmt, wieviel Munition der Charakter an einem Tag herstellt (6, 8, 12 oder 20 Stück).

Bei Gleichen kann der Charakter entscheiden, ob er sie addiert, um ein höheres Ergebnis zu erzielen, oder ob er einen der Gleichen eintauscht, um die Munitionsanzahl zu verdoppeln, zwei, um sie zu verdreifachen usw.

5.14 Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Tritt ein Kämpfer gegen mehrere Gegner an, gibt es ein paar Besonderheiten zu berücksichtigen:

1. Sobald ein Kämpfer die Initiative ergreift, müssen auch seine Verbündeten das weitere Würfeln augenblicklich einstellen. Dabei sollte der Meister eine Absprache der Kämpfer unterbinden; eine solche ist nur möglich, wenn mindestens ein Krieger zur Gruppe der Verbündeten zählt.



2. Jeder Kämpfer wird einzeln gewertet, das Bilden eines gemeinschaftlichen Kampfergebnisses im Sinne einer konzertierten Aktion ist auch hier nur möglich, wenn sich ein Krieger in der Gruppe der Verbündeten befindet, der den entsprechenden Meistergrad besitzt.

3. Der Einzelkämpfer kann mehrere Gegner angreifen oder sich gegen mehrere Angriffe verteidigen, indem er Gleiche oder Folgen einsetzt.

4. Die Verbündeten können sich unter Umständen gegenseitig behindern: Jede gewürfelte (und nicht

ausgeglichenen) 1 verursacht einen Treffer bei einem Verbündeten, jede im Kampfwurf ausliegende 2 oder 3 und jede ausgeglichene 1 führt zur Entwertung eines Kampfwürfels bei einem Verbündeten: Der betroffene Verbündete darf hier beliebig unter den **gültigen** Würfeln auswählen, d.h. auf diese Weise dürfen nur Würfelergebnisse entwertet werden, die mindestens 4 betragen.

5.15 Massenschlachten



Bei großen Gefechten mit unzähligen Teilnehmern wird es schwierig, die Auswirkungen des Kampferfolgs der Helden auf den allgemeinen Kampfverlauf abzubilden. Auch dürfte das vergleichsweise detaillierte Erfassen des Geschehens wie beim normalen Kampf zu einer langwierigen und zähen Würfel- und Berechnungsprozedur führen. Daher empfiehlt es sich, Massenschlachten sehr vereinfacht zu behandeln, als „Schlaglicht“ oder „Kampfeshitze“.

5.15.1 Schlaglicht

Beim Schlaglicht geht es um die Austragung eines überschaubaren Gefechts innerhalb des großen Kampfgeschehens, bspw. die Verteidigung des Burgtors, der Kampf auf den Zinnen gegen eine Handvoll Gegner usw. Diese kleinen Gefechte werden nach den normalen Regeln ausgetragen und je nach Ausgang des Gefechts - z.B. *Flucht*, *Tod*, *Sieg* - bestimmt der Meister den Einfluss auf den allgemeinen Kampfverlauf.



5.15.2 Kampfeshitze

Bei der Kampfeshitze befinden sich die Helden mitten im Schlachtgetümmel und bestimmen durch eine festgelegte Reihe von Kampfproben das allgemeine Kriegsglück.

Hierzu wird zunächst das aktuelle Kriegsglück der Heldenfraktion, d.h. die Lage auf dem gesamten

Schlachtfeld vom Meister festgelegt und mit einem Punktwert belegt:

Kriegsglück	Punktwert
Niederlage	0
Drohende Niederlage	1-4
Verunsicherung	5-8
Ausgeglichene Lage	9-12
Überlegenheit	13-16
Naher Sieg	17-20
Sieg	21

Danach führt jeder Held eine Kampfprobe als Kaskadenwurf durch (auf den bevorzugten Kampfwert oder Reitkampf-Wert bei Berittenen).

Der Mindestwert für diese Probe ist abhängig von der Kampfstärke des gegnerischen Heeres: 16 bei üblichen Gegnern, 31 bei kampferprobten Truppen und 60 bei absoluten Kriegsspezialisten. Außerdem muss die Probe Gleiche oder Folgen enthalten.

Für jede erfolgreiche Probe verändert sich das Kriegsglück um 1 Punkt zugunsten der Heldenfraktion. Wurde kein Erfolg erzielt, verändert sich das Kriegsglück um 1 Punkt gegen die Heldenfraktion. Verschlechtert sich die Lage hin zu „Niederlage“, so müssen die Charaktere fliehen, sich ergeben oder was auch immer die Charaktere in solcher Lage tun.

Verbessert sich die Lage zu „Sieg“, werden die Gegner der Helden fliehen, sich ergeben oder was auch immer ihre Gegner in solcher Lage tun.

Solange keine Entscheidung gefallen ist, die Helden sich nicht aus dem Kampf zurückziehen oder die Kampfhandlungen nicht aus anderen Gründen enden oder unterbrochen werden, wird die nächste Kampfprobe durchgeführt.

Charaktere, die z.B. wegen Feigheit, Unwohlseins oder Ablebens aus der Kampfeshitze ausscheiden, dürfen keine Proben mehr ablegen.

Zu beachten ist auch, dass Krieger ab MG 1 in der Kampfeshitze gut den Überblick behalten und daher einen beliebigen Mitstreiter unterstützen können; dieser darf dann mit einem zusätzlichen Kampfwürfel würfeln. Mit MG 2 kann der Krieger zwei, mit MG 3 sogar drei Mitstreiter unterstützen.



6 Von den Lebenskräften

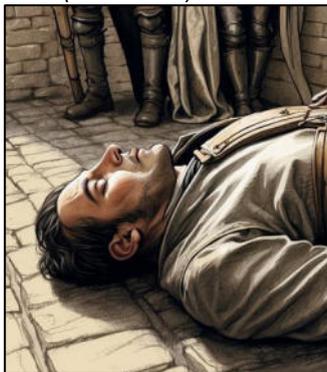
6.1 Der Lebenskreis

Jeder Charakter besitzt bis zu fünf Lebenskreise. Diese unterteilen sich in drei Ringe und zeigen an, wie viele Verletzungen der Charakter einstecken kann. Der äußere Ring steht für leichte Verletzungen, der mittlere für schwere und der innere für kritische Verletzungen.

Mit fünf Lebenskreisen kann ein Charakter also 45 leichte, 15 schwere und fünf kritische Verletzungen hinnehmen, bevor Gevatter Tod bei ihm anklopft.

6.2 Verletzungen

Muss ein Charakter **leichte** Verletzungen hinnehmen, verliert er dadurch ein Segment in einem äußeren Lebenskreisring. Er darf dabei frei auswählen, welches Segment betroffen ist. Sind die drei Segmente betroffen, die sich direkt angrenzend zu einem mittleren Segment befinden, führt dies **nicht** zu einer schweren Verletzung. Leichte Verletzungen heilen meist von selbst im Verlauf einer Nachtruhe (siehe dort).



Auch bei **schweren** Verletzungen darf der Charakter auswählen, welcher Kreis bzw. welches Segment betroffen ist. Eine schwere Verletzung führt dazu, dass auch die drei daran angrenzenden äußeren Lebenskreissegmente verletzt sind. Schwere Verletzungen heilen nicht von selbst, sie müssen durch Erste Hilfe oder Heilkunde versorgt werden.

Kritische Verletzungen betreffen das Zentrum eines Lebenskreises und führen dazu, dass alle Segmente dieses Kreises als verletzt gelten. Pro kritischer Verletzung gilt ein Würfelmalus von 1 für **alle** Proben. Auch kritische Verletzungen heilen nicht von selbst, sondern müssen durch Heilkunde versorgt werden.

Falls alle äußeren Lebenskreissegmente eines Charakters verletzt sind, führt eine weitere leichte Verletzung zu einer schweren Verletzung. Gleiches gilt für die Segmente der mittleren Ringe und einer weiteren Verletzung, die dann zu einer kritischen wird.

Bei unversorgten schweren und kritischen Verletzungen kann sich der Zustand des Verletzten verschlechtern. (siehe Unversorgte Verletzungen)

6.3 ...und deren Versorgung

Leichte Verletzungen heilen von selbst und müssen nicht versorgt werden.

Schwere Verletzungen können durch Erste Hilfe oder Heilkunde versorgt werden.

Derjenige, der die Verletzung behandelt (ein Charakter kann sich auch selbst behandeln, wenn er nicht gerade bewusstlos oder an unerreichbarer Stelle verletzt ist), führt für jeden verletzten Lebenskreis eine Probe auf Erste-Hilfe oder Heilkunde durch. Dabei wird die Schwierigkeit der Probe durch die Anzahl der schweren Treffer bestimmt:



Trefferzahl	Schwierigkeit	Mindestwert
1	Geübte	7
2	Fortgeschrittene	11
3	Meister	16
*	Großmeister	31

* steht der Charakter unter Beschuss, kann die Probe als großmeisterlich eingestuft werden; unter Zeitdruck ist die Probe als Einzelwurf durchzuführen.

Liegt das Probenergebnis unter dem erforderlichen Mindestwert, so treten Komplikationen auf: Die Wunde entzündet sich, der Verletzte erleidet eine weitere schwere Verletzung in diesem Lebenskreis. Ist dies nicht möglich, weil der Lebenskreis bereits drei schwere Verletzungen erlitten hat, entsteht eine kritische Verletzung.

Ist die Probe erfolgreich, wird der Heilungsprozess eingeleitet.

Die Versorgung einer **kritischen** Verletzung ist nur durch Heilkunde möglich (muss üblicherweise also durch professionelle Heilkundige erfolgen). Die Heilkunde-Probe muss mindestens mit 16 gelingen. Misslingt diese Probe, so erleidet der Charakter eine weitere schwere Verletzung im nächsten Lebenskreis. Sollten auch dort bereits alle drei mittleren Segmente verletzt sein, entsteht auch in diesem Lebenskreis eine kritische Verletzung. Ist die Probe erfolgreich, wird der Heilungsprozess eingeleitet.

6.4 Der Heilungsprozess

Ein Charakter, der nur von leichten Verletzungen geplagt wird, regeneriert pro Nachtruhe äußere Lebenskreissegmente in Höhe seines Regenerationswertes.

Der Heilungsprozess bei versorgten schweren und kritischen Verletzungen läuft folgendermaßen ab: Zunächst heilen nur leichte Verletzungen in Lebenskreisen, die keine schweren oder kritischen Verletzungen hinnehmen mussten. Pro Nachtruhe findet in maximal einem Lebenskreis Regeneration statt. Danach heilt in Lebenskreisen mit schweren oder kritischen Verletzungen pro Nachtruhe nur ein äußeres Lebenssegment. Eine schwere Verletzung ist also frühestens nach drei Tagen, eine kritische frühestens nach neun Tagen verheilt.

Anders formuliert: Die Regeneration wird stets mittels des äußeren Kreises bestimmt. Hat ein Charakter in einem Lebenskreis beispielsweise zwei schwere Verletzungen hinnehmen müssen und wurden diese Verletzungen fachkundig versorgt, so heilt dieser Lebenskreis um ein äußeres Segment pro Nachtruhe: Nach drei Nachtruhen sind eine schwere und die drei zugehörigen leichten Verletzungen verheilt, nach drei weiteren Nachtruhen sind auch die zweite schwere mit den zugehörigen drei leichten Verletzungen verheilt.

6.5 Unversorgte Verletzungen

Bei unversorgten **schweren** Verletzungen gilt: In den betroffenen Lebenskreisen findet keine Regeneration statt und jede unversorgte schwere Verletzung verursacht Wundbrand, führt also pro Tag zum Verlust eines weiteren frei wählbaren Lebenskreissegments im selben Lebenskreis.

Jede unversorgte **kritische** Verletzung setzt die komplette Regeneration auf 0 und verursacht alle acht Stunden (vormittags, abends, nachts) den Verlust eines weiteren Lebenskreissegments (also drei Segmente pro Tag und kritischer Verletzung). Mit einer meisterlichen (16+) Erste-Hilfe-Probe kann dieser Verlust von Lebenskreissegmenten gestoppt werden, was immerhin eine lebensrettende Maßnahme sein kann, falls gerade kein professioneller Heiler verfügbar ist. Misslingt die Probe, erleidet der Verletzte eine weitere schwere Verletzung in einem anderen Lebenskreis. Der eigentliche Heilungsprozess (und in dessen Folge auch die Überwindung des Würfelmalus) kann nur durch Heilkunde eingeleitet werden.

6.6 Tödliche Verletzungen

Eine tödliche Verletzung liegt vor, wenn ein Charakter in allen Lebenskreisen kritische Verletzungen erlitten hat. In diesem Fall kann er nur durch eine Erste-Hilfe-Probe der Episch-Kategorie (60+) gerettet werden (Siebwurf). Misslingt die Probe, stirbt der Verletzte, gelingt die Probe, ist der Charakter zwar noch immer kritisch verletzt, verliert aber keine weiteren Lebenskreissegmente; zur Versorgung der Verletzungen sind die in den vorherigen Abschnitten beschriebenen Proben erforderlich. Heiltränke können eingesetzt werden, um den Verletzten bis zum Besuch beim Heilkundigen zu stärken und am Leben zu halten.



Ein professioneller Heiler kann einen tödlich verletzten Charakter mit einer großmeisterlichen (31+) Heilkunde-Probe wiederbeleben und gleichzeitig den Heilungsprozess einleiten.

Verstorbene Charaktere können durch einen Heiler mit einer epischen (60+) Heilkunde-Probe wiederbelebt werden.

6.7 Legendäre Lebensrettung

Hat ein Charakter ausreichend Mythospunkte gesammelt, kann er diese einsetzen, um in einer lebensbedrohlichen Situation auf legendäre Art sein Leben zu retten. Wie dies im konkreten Fall aussieht, wenn der Charakter sozusagen von den Toten aufersteht, ist situationsabhängig und wird von Spieler und Meister gemeinsam gestaltet.

Spieltechnisch verbraucht der Spieler Mythospunkte, die er durch legendäre Proben angesammelt hat. Die Kosten hierfür betragen das Zehnfache der aktuellen Mythosstufe. Da jeder Charakter auf Mythosstufe 1 beginnt, kostet die erste legendäre Lebensrettung also 10 Mythospunkte.

Jede Lebensrettung dieser Art erhöht die Mythosstufe um 1 Punkt.

6.8 Mythos und Legende

Mythospunkte können nicht nur eingesetzt werden, um das eigene Leben zu retten. Auch in anderen ausweglosen oder besonders dramatischen



Situationen kann der Charakter seine Mythospunkte verwenden, um den Ausgang in seinem Sinne positiv, und zwar legendär positiv zu beeinflussen.

Die Höhe der aufzuwendenden Mythospunkte beträgt stets das Zehnfache der aktuellen Mythosstufe. Jede legendäre Aktion erhöht die Mythosstufe um 1 Punkt **und setzt die Mythospunkte auf 0 zurück.**

Außerdem bildet sich durch legendäre Aktionen (nicht Proben!) allmählich ein Mythos um den Helden, der ihm besonderes Ansehen verleiht. Mit jeder legendären Aktion steigt der Respektwert des Helden um einen Punkt.

6.9 Heilkunde

Heilkunde ist eine Berufsfertigkeit, die im Kapitel zu den Berufen ausführlich dargestellt wird. An dieser Stelle sei jedoch erwähnt, dass die Anwendung von Heilkunde die Versorgung durch Erste Hilfe einschließt. *Ein Heilkundiger muss die Fertigkeit Erste Hilfe nicht zusätzlich erlernen.*

Es gelten die gleichen verletzungsabhängigen Mindestwerte für Heilkunde-Proben wie für Erste-Hilfe-Proben. Durch erfolgreich angewandte Heilkunst können auch kritische Verletzungen so versorgt werden, dass der Heilungsprozess beginnt.



6.10 Physis

Die Physispunkte eines Charakters zeigen seine körperliche Verfassung an. Körperliche Anstrengungen wie Sprints, Gewaltmärsche, Schlafentzug usw. reduzieren die Physis, Ruhe und Erholung regenerieren sie wieder. Physispunkte reduzieren und regenerieren sich stets zeilenweise und erst

dann, wenn eine Zeile komplett leer bzw. voll ist, wird in die nächste Zeile gesprungen.

Wird eine Physiszeile komplett geleert, erleidet der Charakter für alle körperlichen Proben einen Würfelmalus von 1, der sich neutralisiert, sobald in der verlorenen Zeile wieder mindestens ein Punkt vorhanden ist.

Leert sich die oberste Zeile, so dass alle Physispunkte aufgebraucht sind, ist der Charakter komplett erschöpft und muss sich mindestens 30 Minuten erholen. Weitere körperliche Anstrengungen sind ihm in dieser Zeit nicht mehr möglich.

6.10.1 Das Tragen von Last

Der Physispunkte, die eine Charakter in einer Zeile besitzt (maximal 6), geben an, wieviel Last in Lastpunkten (LaP) er tragen kann, ohne dadurch in seinen Aktionen beeinträchtigt zu werden. Überschreiten die LaP diesen Wert, erleidet der Charakter auf alle Proben, bei denen Last eine Behinderung darstellt, einen Würfelmalus von 1. Werden die Physispunkte mehrfach überschritten, erhöht sich dadurch auch der Würfelmalus.

Anselm trägt Gepäck mit insgesamt 9 Lastpunkten. Sein Physiszeilenwert liegt bei 4. Dadurch überschreiten die LaP seinen Physiszeilenwert doppelt und er verliert zwei Würfel bei Proben. Würden seine LaP bei 13 liegen, hätte er seinen Wert dreifach überschritten und würde demnach drei Würfel verlieren.

6.11 Psyche

Ähnlich der Physis leeren und regenerieren sich auch die Psychepunkte. Niederlagen, Trauer, Enttäuschungen und Beeinflussung können die Psyche senken, Siege, Geschenke, freudige Ereignisse und Entspannung können sie erhöhen.



Jeder Zeilenverlust bewirkt einen Würfelmalus von 1 auf **alle** Proben, der Verlust des letzten Psychepunkts führt zur völligen geistigen Erschöpfung, so dass der Charakter zu keiner Handlung mehr imstande ist, vielleicht sogar ohnmächtig wird. Wird er darüber hinaus zu Handlungen gezwungen, mag ihn das womöglich in den Wahnsinn treiben.

Gewinnt der Charakter einen Psychepunkt hinzu, obwohl sein Psychespeicher bereits voll ist, so gerät er in **Euphorie** und erhält für seine nächste Probe einen Bonuswurf, d.h., er darf genau einen zusätzlichen Würfel genau einmal werfen. Beim Gewinn mehrerer Psychepunkte über den Maximalwert hinaus, erhält er für entsprechend viele Proben **einen** Bonuswurf.

Hat der Charakter aber bereits zusätzliche Psychezeilen oder -spalten freigeschaltet, erhöht sich die Anzahl der Wurfversuche: bei Freischaltung einer zusätzlichen Zeile und/oder Spalte darf der Bonuswürfel zweimal geworfen werden, bei zwei zusätzlichen Zeilen und/oder Spalten dreimal und bei drei zusätzlichen Zeilen und/oder Spalten viermal.

6.12 Zähne zusammenbeißen

Wie ausgeführt, verliert ein Charakter für weitere Proben einen Würfel, sobald sich eine Physis- oder Psychezeile leert.

Der Charakter kann die Zähne zusammenbeißen und diesen Würfelverlust durch Einsatz eines Lebenssegments ausgleichen. Das bedeutet, dass der Charakter für jede weitere Probe, in der er den Würfelmalus ignoriert, eine leichte Verletzung in einem äußeren Lebenssegment erleidet.

Ignoriert er gar den Verlust von zwei Zeilen, verliert er auch zwei Lebenssegmente pro Probe.

6.13 Schnelle Regeneration

Physis- und Psychepunkte regenerieren während der Nachtruhe in Höhe des Regenerationswertes. Durch eine halbstündige Erholungsphase lässt sich jedoch auch außerhalb einer 6-stündigen Nachtruhe eine kleine Regeneration erzielen: Eine solche Regeneration wirkt aber nur auf diejenige Zeile des jeweiligen Blocks, die nicht komplett geleert ist. Und die Regeneration endet mit dem Füllen der Zeile.

Ist der Physis- oder Psycheblock komplett geleert, der Charakter also körperlich oder geistig völlig ausgelaugt, ist er für etwa 30 Minuten handlungsunfähig. In dieser Zeit regeneriert sich der erste Punkt wieder. Schließt er daran eine weitere Pause von 30 Minuten an, ist die erste Zeile wieder komplett gefüllt.



6.14 Ruhe und Erholung

Üblicherweise beschließen auch Helden ihr Tagewerk mit Nachtruhe. Unter Nachtruhe ist zu verstehen, dass ein Charakter mindestens sechs Stunden ruht, d.h. er führt keine aktiven Handlungen aus, üblicherweise schläft er. Es soll für die spieltechnische Handhabung irrelevant sein, ob die Nachtruhe eines Charakters durch Nachtwache unterbrochen wird. Wichtig ist lediglich, dass er auf seine sechs Stunden Schlaf kommt.

6.14.1 Regeneration

Durch die Erholungsphase regenerieren sich die Lebenskräfte des Charakters.

Hat ein Charakter nur **leichte** Verletzungen erlitten, findet eine Heilung von Physis, Psyche und äußeren Lebenskreissegmenten in Höhe des Regenerationswertes statt. Diese Heilung kann auch mehrere Lebenskreise betreffen, bspw. dann, wenn zwei Kreise betroffen sind, einer davon nur mit einem Segment, der Charakter aber einen Regenerationswert von 3 besitzt; in diesem Fall heilt zunächst die leichte Verletzung im weniger betroffenen Kreis und zusätzlich heilen noch zwei weitere Segmente im stärker betroffenen Lebenskreis.



Leidet ein Charakter unter **schweren** oder **kritischen** Verletzungen, die allesamt soweit durch Erste Hilfe bzw. Heilkunde versorgt wurden, dass der normale Heilungsprozess stattfinden kann, heilen zunächst alle leichten Verletzungen in den anderen Lebenskreisen sowie die Physis- und Psychepunkte in normaler Geschwindigkeit. Danach gilt eine Regeneration von 1 pro Regenerationsphase, d.h., es heilt ein äußeres Lebenskreissegment, bis die schweren oder kritischen Verletzungen geheilt sind.

Unversorgte schwere oder kritische Verletzungen, unzureichender Schutz gegen schlechte Witterungsverhältnisse, traumatische Erlebnisse oder Orte mit einer bösen Aura können die Regeneration herabsetzen, im schlimmsten Fall gar zu einer negativen Regeneration also dem Verlust von Lebenssegmenten, Physis und/oder Psyche führen. Umgekehrt können Orte mit guter Aura, schöne Erlebnisse und meisterhafte Köche oder Heilkundige die Regeneration positiv beeinflussen.

7 Pflanzen, Tränke und Arzneien

7.1 Kräutersuche

Manchmal kommen Helden auf die überraschende Idee, die Umgebung nach Kräutern abzusuchen. Nicht selten steht der Meister dann vor dem Problem, dass er sich bei der Vorbereitung kaum Gedanken über das Vorkommen von Kräutern in den zu bereisenden Regionen gemacht hat.



Eine erfolgreiche Wildnislebenprobe (Siebwurf) des Charakters zeigt nun an, wie viele Pflanzen er während einer 30-minütigen Suche findet. Für **jeden Würfel**, dessen Ergebnis mindestens 4 beträgt, findet der Charakter eine Pflanze. Die Höhe des Würfelergebnisses bestimmt die Anzahl verwertbarer Pflanzen der jeweiligen Sorte:

Wurf	Niveau	Anzahl Pflanzen
1-3	Fehlschlag	-
4-6	Anfänger	1
7-10	Geübter	2
11-15	Fortgeschrittene	3
16+	Meister	4

Bei einem Ergebnis mit zwei Gleichen findet der Charakter zwei zusätzliche Pflanzen, bei drei Gleichen drei zusätzliche Pflanzen usw.

Anmerkungen:

Befinden sich die Helden in einem Gebiet, das außerhalb gewöhnlich karg ist, kann der Meister entscheiden, dass der Siebwurf um einen oder zwei Würfel reduziert ist. Ein Charakter, der dann keine Würfel einsetzen könnte, kann sich auch nicht auf die Suche begeben.

In Gegenden mit kultivierten Pflanzen (Kräutergärten, Obstwiesen) ist hingegen von einer deutlich höheren Zahl an Pflanzen auszugehen.

Sollte der Spieler nicht gezielt nach bestimmten Pflanzen gesucht haben, muss noch ermittelt werden, welche Pflanzen gefunden wurden. Dazu würfelt er mit 2W12 um die Nummer der Pflanze innerhalb der Pflanzentabelle zu bestimmen. Dabei kann es vorkommen, dass eine Pflanze unter Umständen auch mehr als einmal gefunden wird.

Die hier dargestellte Vorgehensweise mag sehr oberflächlich erscheinen, zumal viele Faktoren unberücksichtigt bleiben. Tatsächlich ist es hier unerheblich, ob eine Pflanze vor allem an schattigen Stellen, am Flussufer, Wegesrand oder woanders wächst oder ob die durchsuchte Region diese Merkmale aufweist. Wir nehmen einfach an, dass ein im Wildnisleben geschulter Charakter innerhalb einer halben Stunde genau jene Stellen im durchsuchten Gebiet zu finden vermag, an denen die gefundenen Pflanzen wachsen. Auch die Jahreszeit spielt bei dieser Vorgehensweise keine Rolle. Spieler und Meister können sich jedoch darauf verständigen, dass bestimmte Pflanzen eben nicht zu jeder Zeit gefunden werden können.

7.2 Arzneimittel und Gifte

7.2.1 Pflanzenkraft

Pflanzen besitzen Kräfte, die, wenn sie von kundiger Hand geweckt werden, gar wundersame Wirkungen hervorrufen können. Generell gilt, dass jeder mit der Fertigkeit Pflanzenkunde einfache Wirkungen hervorrufen kann, starke Wirkungen lassen sich unkontrolliert durch Überdosierung oder gezielt durch Wissen bspw. auf dem Gebiet der Heilkunde hervorrufen.

Insgesamt gibt es elf Kräfte, die eine Pflanze besitzen kann; gelingt es, diese Kräfte zu aktivieren, treten erwünschte Wirkungen auf, meist in Form einer Modifikation des Fertigkeitswertes (FkWx), der Anzahl einsetzbarer Würfel (Wx) oder eines Punktwertes, wie in der Tabelle ersichtlich:

Kraft	erwünschte Wirkung
aphrodisierend	30 Min.: FkWx+1: Verführen; - 1: Selbstbeherrschung
bewusstseinsverändernd	30 Min.: FkWx+1: Gefahrensinn, Malen, Musizieren
blutreinigend	Gegengift; reduziert Wirkungen anderer Mittel um 1 Wx oder Punkt
blutstillend	erhöht die Regeneration bei schweren und kritischen Verletzungen um 1
entspannend	einschläfernd; Wx+1 für alle Proben 30 Min. nach der Nachtruhe
immunstärkend	erhöht nächtliche Regeneration um 1
konzentrationssteigernd	30 Min.: Wx+1: Aufspüren, Erste Hilfe, Rechnen, Schlösser öffnen, Seilkunst, Selbstbeherrschung, Wachgabe, Handwerksfertigkeiten
kräftigend	30 Min.: TS +1 Würfel; Wx-1: Würfelmalus durch Last
reaktionssteigernd	30 Min.: Wx+1: Akrobatik, Geländelauf, alle Nahkampftechniken
schmerzstillend	30 Min.: Wx-1: Würfelmalus durch Verletzung
wundheilend	heilt 1 äußeres Segment od. erhöht Regeneration

7.2.2 Pflanze anwenden

Das Anwenden einer Pflanze ist simpel: Man isst sie, legt sie auf eine Wunde usw. Damit sich die Pflanzenkraft entfalten kann, muss man aber die richtigen Pflanzenteile verwenden und die Dosierung auf den Anwender abstimmen. Dazu wird eine Pflanzenkundeprobe abgelegt, deren Ergebnis anzeigt, ob und wann die gewünschte Wirkung eintritt (ab einem Ergebnis von 4):



Wurf	Wirkung
1	nur starke Nebenwirkungen (Grad III)
2-3	wirkungslose Pflanzenteile verwendet
4-6	wirkt nach 1 bis 3 Stunden
7-10	wirkt nach 30 Minuten
11-15	wirkt nach 15 Minuten
16-19	wirkt nach 5 Minuten
20+	wirkt binnen 1 Minute

7.2.3 Nebenwirkungen von Pflanzen

Wer Pflanzenkräfte nutzt, muss auch mit Nebenwirkungen rechnen. Üblicherweise sind diese von leichter Intensität (Grad I). Ein übermäßiger Krautkonsum kann diese Intensität jedoch erhöhen. Die vier Nebenwirkungs-Grade bestimmen Intensität und Dauer:



- Grad I (leicht, 30 Minuten),
- Grad II (deutlich, ½ Tag),
- Grad III (stark, 1 Tag) und
- Grad IV (mächtig, tödlich / mehrere Tage).

Während der Nebenwirkungszeit gilt für **alle** Proben ein Würfelmalus in Höhe des Grades, d.h. wer unter Nebenwirkungen dritten Grades leidet, muss bei allen Proben die Würfelanzahl um 3 verringern. Jede innerhalb der Wirkungs- und Nebenwirkungszeit eingenommene zusätzliche Dosis kann Dauer und Intensität der Nebenwirkungen erhöhen, weshalb der Anwender bei jeder weiteren Dosis (nach der ersten) eine Zechenprobe ablegen muss.

Gelingt die Probe, so verlängert sich die **Dauer** der Nebenwirkungen.

Misslingt die Probe, erhöht sich der **Grad** der Nebenwirkungen. Die Dosis macht das Gift.

Der erforderliche Mindestwert für die Zechenprobe ist abhängig davon, die wievielte **zusätzliche** Dosis eingenommen wird:

Dosis	Mind.wert	Dosis	Mind.wert
1	4	7-10	16
2-3	7	11-15	31
4-6	11	ab 16	60

Überlebt ein Charakter die Nebenwirkungen, reduziert sich der Grad nach Ablauf der jeweiligen Wirkungszeit um eine Stufe, bis er schließlich wieder frei von Nebenwirkungen ist.

Welche Nebenwirkungen genau auftreten, ist von der Art der Pflanzenwirkung abhängig:

Kraft	Nebenwirkung
aphrodisierend, bewusstseinsverändernd	Halluzinationen (I), Krämpfe (II), Bewusstlosigkeit (III), Koma (IV)
blutreinigend	Zittern (I), Verwirrtheit / Kopfschmerzen (II), Übelkeit / Erbrechen (III), Angstzustände (IV)
blutstillend	Schwindel (I), Übelkeit / Erbrechen (II), Schüttelfrost / Fieber (III), Atemnot / Atemstillstand (IV)
entspannend, immunstärkend	Schläfrigkeit (I), Appetitlosigkeit (II), Atemnot (III), Atemstillstand (IV)
konzentrationssteigernd	Rast- und Schlaflosigkeit (I), Schüttelfrost / Fieber (II), dto. + verfärbte Haut (III), Kollaps (IV)
kräftigend, reaktionssteigernd	Bauchschmerzen (I), Durchfall (II), unkontrollierte Harn- und Stuhlabgang (III), Herzstillstand (IV)
schmerzstillend	Appetitlosigkeit (I), Übelkeit / Erbrechen (II), dto. + Schwindel (III), Ohnmacht (IV)
wundheilend	Bauchschmerzen (I), Erbrechen / Durchfall (II), Muskelkrämpfe / Epilepsie (III), Ohnmacht (IV)

7.2.4 Mächtige Pflanzen

Unter den verschiedenen Pflanzen gibt es welche, in denen mehrere der elf Kräfte gebündelt sind, wie z.B. Eisenkraut, Ginseng oder Tollkirsche. Um die Wirkungsintensität zu bestimmen, muss jeder Wirkung ein eigener Würfel zugeordnet werden; ist dies nicht möglich, weil es nicht genügend Gleiche gibt, wird das Ergebnis durch die Anzahl der Wirkungen geteilt. Dieses Ergebnis gilt dann für alle Kräfte und deren Nebenwirkungen.

7.2.5 Pflanze verarbeiten

Wer sich beruflich mit Pflanzen und deren Nutzung beschäftigt, kann Wirkungen und Nebenwirkungen besser kontrollieren und darüber hinaus Arzneien, Wundermittel oder Gifte aus Pflanzen gewinnen. Ein wichtiger Unterschied zur gewöhnlichen Pflanzennutzung ist, dass hier die Pflanzenkundeprobe oder die entsprechende Berufsfertigkeitsprobe, wie z.B. Heilkunde, Alchemie o.Ä., als Kaskadenwurf durchgeführt wird. Das heißt, dass nicht nur Gleiche, sondern auch Folgen verwendet werden

können, was vor allem bei mächtigen Pflanzen einen deutlichen Vorteil bietet.

Arzneien, Tränke, Salben usw. stellen überdies weitere interessante Möglichkeiten dar, da hier die Wirkungen erstens mächtiger ausfallen können und ohne Verzögerung eintreten. Zweitens wird die Wirkung in der Mixtur gespeichert, um sie zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt abzurufen.

Zur Herstellung von Arzneien, Salben usw. nimmt der Kundige eine Mix-



turenbasis, bei Tränken meistens Wein, Bier oder gekochtes Wasser, bei Salben Fett, Talg oder ähnliches. Dieser Basis gibt er während des halbtägigen Herstellungsprozesses mindestens eine weitere wirksame Zutat bei. Um die Güte zu bestimmen, wählt er dann aus seinem Kaskadenwurf ein Würfelergebnis aus (Gleiche dürfen addiert werden).

Eine Rollenspielkomponente kann die Zugabe weiterer regeltechnisch wirkungsloser Zutaten sein, bspw. können Früchte oder Honig als Süßungs- oder Färbemittel beigegeben werden.

Wurf	Wirkung
1	Explosion, Entzündung, o.Ä. bewirkt Verletzung; Mixturwirkung unvorhersehbar
2-3	Zutat unbrauchbar
4-6	Placebo
7-10	leicht (1 Punkt)
11-15	deutlich (2 Punkte)
16-19	stark (3 Punkte)
20+	mächtig (4 Punkte), keine Nebenwirkung

Anmerkung: Die angegebenen Wirkungen beziehen sich auf die Verwendung **einer** Pflanzendosis, aus der dann auch **eine** Anwendung gemischt wird. Werden mehrere Exemplare derselben Pflanze verwendet, können entsprechend viele Anwendungen hergestellt werden.

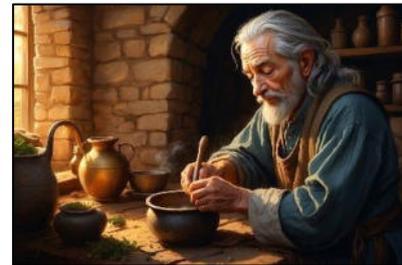
Die folgende Tabelle nennt die positiven Wirkungen einer Mixtur; **FkWx+** bedeutet, dass der jeweilige Fertigkeitswert durch den Trank steigt, **FkW-**, dass der Wert sinkt. **Wx** betrifft die Würfelanzahl, **TS** die Schadenswürfel und **x** steht für einen Punktwert.

Kraft	positive Wirkung
Liebestrank (aphrodisierend)	30 Min.: Anwender wird liebestoll, FkWx+: Verführen; FkWx-: Selbstbeherrschung
Elfengeist (bewusstseinsverändernd)	30 Min.: FkWx+: Gefahrensinn, Malen, Musizieren
Gegengift (blutreinigend)	Gegengift; reduziert Wirkungen (auch Nebenwirkungen) anderer Mittel um x Grade
Lebenselixier (blutstillend)	erhöht die Regeneration bei schweren und kritischen Verletzungen um x
Schlaftrank (entspannend)	einschläfernd; FkWx-: Wachgabe; FkWx+1: alle Proben 30 Min. nach Erwachen
Genesungstrank (immunstärkend)	erhöht nächtliche Regeneration um x
Hexengeist (konzentrationssteigernd)	30 Min.: FkWx+: Aufspüren, Erste Hilfe, Rechnen, Schlösser öffnen, Seilkunst, Selbstbeherrschung, Wachgabe, Fernkampf, Handwerksfertigkeiten
Kraftelixier (kräftigend)	30 Min.: TS +x Schadenswürfel; Wx-: Würfelmalus durch Last
Kampfgebräu (reaktionssteigernd)	30 Min.: FkWx+: Akrobatik, Geländelauf, Nahkampftechniken
Schmerzmittel (schmerzstillend)	30 Min.: Wx-: Würfelmalus durch Verletzung
Heiltrank (wundheilend)	heilt sofort x äußere Segmente

7.2.6 Nebenwirkungen von Mixturen

Auch bei Mixturen können sich **Nebenwirkungen** zu den Wirkungen gesellen. Anders als bei der direkten Pflanzennutzung steigt die Intensität der Nebenwirkung mit der Kraft der Mixtur: Ein deutlicher Trank bspw. wirkt mit 2 Punkten und auch die Nebenwirkungen wirken mit 2 Punkten.

Diese Nebenwirkungen können gemildert werden,



wenn der köchelnde Charakter mit seinem Kaskadenwurf eine Würfelgruppe bilden kann; dann kann er nämlich daraus Gleiche oder Folgen (mit Mindestwert 4) entwerfen, um den Grad der Nebenwirkung um jeweils 1 Stufe zu senken.

Eine Ausnahme bilden Mixturen mit einer Güte von 20+. Diese haben keine Nebenwirkungen.

Die nachstehende Tabelle listet die Nebenwirkungen auf, bei **Wx** und **x** ergibt sich x aus dem Grad der Nebenwirkung, bei anderen Nebenwirkungen ist in Klammern angegeben, welchem Grad sie zugeordnet sind (Grad IV ist nur durch Überdosierung möglich).

Anmerkung: Einige Nebenwirkungen können - wenn sie zeitgleich mit der Hauptwirkung auftreten - die eigentlichen Wirkungen außer Kraft setzen. Daher sollte der Meister mit Augenmaß entscheiden, wann Wirkung und wann Nebenwirkung einsetzen; dies kann auch vom Grad abhängig gemacht werden: die stärkere Wirkung tritt zuerst auf, so dass bspw. ein deutlicher Liebestrank sich nicht entfaltet, wenn die mächtige Nebenwirkung den Anwender ins Koma schickt.

Kraft	Nebenwirkung
Liebestrank (aphrodisierend)	30 Min.: Halluzinationen (I), Krämpfe (II), Bewusstlosigkeit (III), Koma (IV); Wx-: alle „vernünftigen“ Proben
Elfengeist (bewusstseinsverändernd)	30 Min.: Halluzinationen (I), Krämpfe (II), Bewusstlosigkeit (III), Koma (IV); Wx-: alle „körperlichen“ Proben
Gegengift (blutreinigend)	1 Tag: Zittern (I), Verwirrtheit / Kopfschmerzen (II), Übelkeit / Erbrechen (III), Angstzustände (IV) Wx-: alle Proben
Lebenselixier (blutstillend)	1 Tag: Schwindel (I), Übelkeit / Erbrechen (II), Schüttelfrost / Fieber (III), Atemnot / Atemstillstand (IV) Wx-: alle Proben
Schlaftrank (entspannend)	1 Tag (nach Erholungsphase): Schläfrigkeit (I), Appetitlosigkeit (II), Atemnot (III), Atemstillstand (IV) Wx-: alle Proben, bei denen Schnelligkeit und Reaktion wichtig sind
Genesungstrank (immunstärkend)	1 Tag: Schläfrigkeit (I), Appetitlosigkeit (II), Atemnot (III), Atemstillstand (IV) Wx-: alle Proben
Hexengeist (konzentrationssteigernd)	x Tage: Rast- und Schlaflosigkeit (I), Schüttelfrost / Fieber (II), dto. + verfärbte Haut (III), Kollaps (IV) -x Lebenssegmente; keine Regeneration
Kraftelixier (kräftigend)	x Stunden: Bauchschmerzen (I), Durchfall (II), unkontrollierte Harn- und Stuhlabgang (III), Herzstillstand (IV) Wx-: alle körperlichen Proben
Kampfgebräu (reaktionssteigernd)	1 Tag: Bauchschmerzen (I), Durchfall (II), unkontrollierte Harn- und Stuhlabgang (III), Herzstillstand (IV) Wx-: alle körperlichen Proben
Schmerzmittel (schmerzstillend)	x Stunden: Appetitlosigkeit (I), Übelkeit / Erbrechen (II), dto. + Schwindel (III), Ohnmacht (IV) Wx-: alle „geistigen“ + musischen Proben
Heiltrank (wundheilend)	30 Min.: Bauchschmerzen (I), Erbrechen / Durchfall (II), Muskelkrämpfe / Epilepsie (III), Ohnmacht (IV) Wx-: alle Proben

7.2.7 Mehrfachanwendung und Überdosierung

Werden Mixturen innerhalb ihrer Wirkungs- oder Nebenwirkungszeit mehrfach konsumiert, muss der Anwender - wie schon oben bei den Pflanzen ausgeführt - Zechenproben ablegen. Bei Mixturen ergibt sich der erforderliche Mindestwert der Zechenprobe aus der Stärke der Mixtur:

leicht:	7
deutlich:	11
stark:	16
mächtig:	31

Gelingt die Probe, verlängert sich die Dauer der Nebenwirkungen, misslingt die Probe, erhöht sich der Grad der Nebenwirkungen.

Wer bspw. zwei stark wirkende (+3) Liebestränke mit deutlichen (-2) Nebenwirkungen zu sich nimmt, steigert seinen Verführerwert um 6 und senkt seinen Selbstbeherrschungswert um 6.

Gelingt die Zechenprobe für den zweiten Trank mit 16+, so verlängert sich die Nebenwirkungszeit auf 60 (2x30) Minuten, in denen er unter Krämpfen leidet und einen Würfelmalus von 2 auf alle „vernünftigen“ Proben hinnehmen muss. Misslingt die Zechenprobe für den zweiten Trank, steigt der Nebenwirkungsgrad auf III, was zu Bewusstlosigkeit und einem Würfelmalus von 3 auf alle „vernünftigen“ Proben führt. Hier überdeckt die Bewusstlosigkeit alle anderen Trankwirkungen, da der Anwender keine bewussten Entscheidungen mehr fällen kann. Sollte er jedoch innerhalb der Wirkungszeit wieder zu Bewusstsein gebracht werden, gelten dann die erwünschten Wirkungen, aber auch der Würfelmalus von 3.



Eine **Überdosierung** liegt vor, sobald Grad IV der Nebenwirkungen erreicht wird.

7.2.8 Kombinierte Wirkungen

Ein meisterlicher Anwender kann bis zu sechs Wirkungen in einem Trank zusammenführen, wenn er bei der Herstellung Pflanzen (auch mehrere) mit mehreren Wirkungen verwendet. Dazu muss er für jede in der Mixtur enthaltene Wirkungskraft mindestens einen Würfel aus seinem Kaskadenwurf wählen, um deren Wirkung und Nebenwirkung wie oben ausgeführt zu bestimmen.

Ein Vorteil von Mixturen mit kombinierten Wirkungen liegt auch darin, dass sich gewünschte Wirkungen erzielen lassen, gleichzeitig die Nebenwirkungen im Vergleich zu Mixturen mit Einzelwirkungen aber geringer ausfallen:

Bei der Einnahme von Mixturen mit Einzelwirkung summieren sich alle Nebenwirkungen auf, so dass

bspw. 3 deutliche Nebenwirkungen zu einem Gesamt-Würfelmalus von 6 (3x2) führen können. Bei einer Mixtur mit kombinierten Wirkungen setzt sich die Nebenwirkung mit dem höchsten Grad durch, gibt es davon mehrere, entscheidet der Zufall oder der Meister, welche Nebenwirkung vorherrschend ist. Alle anderen Nebenwirkungen gelten als nachrangig, d.h. sie treten vielleicht deutlich abgeschwächt auf oder werden gar nicht wahrgenommen.

Das bedeutet: Die vorherrschenden Nebenwirkungen treten ein und werden durch **jede** weitere nachrangige Nebenwirkung, abhängig von deren Grad, wie folgt verstärkt:

- Grad-I: vervielfacht die Dauer der Nebenwirkung,
- Grad-II: erhöht den Würfelmalus um 1,
- Grad-III: vervielfacht die Dauer **und** erhöht den Würfelmalus um 1.

7.2.9 Geheimrezepte

Ab MG 1 können Geheimrezepte erstellt werden, d.h., dass der Charakter eine eigene Rezeptur erstellt, um seine persönlichen Tränke zu brauen. Konkret bedeutet dies: Bei der Herstellung eines Tranks notiert sich der Charakter die erzielten Ergebnisse für die enthaltenen Wirkungskräfte und Nebenwirkungsgrade.



Beispiel: Erasmus stellt einen Trank her, der entspannen und gleichzeitig die nächtliche Regeneration erhöhen soll. Erasmus würfelt 15,14, verwendet die 15 für deutliche Entspannung und die 14 für deutliche Regeneration; da kein weiterer Würfel in der Folge ist, führen die deutlichen Wirkungen beider Kräfte auch zu deutlichen Nebenwirkungen (Grad II). Erasmus notiert: Erasmus' Wunderwein, entspannend (15, deutlich, Grad II), immunstärkend (14, deutlich, Grad II).

Anmerkung: In diesem Fall wäre noch zu notieren, welche Nebenwirkung sich durchsetzt und wie diese durch die zweite Nebenwirkung verstärkt wird.

Soll dieses Geheimrezept reproduziert werden, reicht es, wenn bei der neuerlichen Probe der aktuelle

Höchstwert erreicht wird, alle anderen Folgen und Gleichen können verwendet werden,



um bisherige Ergebnisse zu verbessern, d.h., es können Trankergebnisse erhöht und Nebenwirkungsgrade gesenkt werden.

Umfasst die Würfelgruppe mehr Würfel als bisher eingesetzt wurden, können sogar neue Zutaten beigefügt werden.

Beispiel: Erasmus will sein Wunderwein-Geheimrezept verfeinern. Er würfelt 16,15,14,13. Zur Reproduktion reicht ein Ergebnis von 15. Hier seien drei Möglichkeiten vorgestellt:

a) Erasmus verwendet eine 15 zur Reproduktion und den Rest zur Ausschaltung der Nebenwirkungen: mit 16 und 14 sinkt Entspannungs-Grad-II auf 0 und mit 13 sinkt Immunstärkungs-Grad-II um 1 Stufe auf I.

b) Erasmus verwendet die 16 zur Reproduktion und Steigerung der Entspannung auf stark. Dadurch erhöht sich auch der Nebenwirkungsgrad um 1 Stufe auf Grad III. Erasmus setzt 15,14 und 13 ein, um den Nebenwirkungsgrad Entspannung um 2 Stufen auf I und denjenigen bei Immunstärkung um 1 Stufe ebenfalls auf Grad I zu senken.

c) Erasmus verwendet eine 16 zur Reproduktion, ohne Entspannung zu steigern, damit die Nebenwirkungen niedrig bleiben, die 13 ordnet er Immunstärkung zu, um die 15 und 14 für zwei weitere Kräfte zu verwenden: Blutstillung und Blutreinigung. (Er kann mit der 13 unter dem aktuellen Immunstärkungs-Wert von 14 bleiben, da der Trank mit 16 bereits reproduziert wurde, und er bei der Beigabe weiterer Zutaten jeder Trankkraft dann lediglich einen Würfel der Würfelgruppe zuordnen muss.) Erasmus' Wunderwein besitzt nun vier deutliche Wirkungen mit vier deutlichen Nebenwirkungen.

Wird ein Trankwert auf 20 verbessert, führt dies auch automatisch dazu, dass die entsprechenden Nebenwirkungen auf 0 gesetzt werden.

Beispiel: Um seinen Wunderwein aus dem ersten Beispiel zu verfeinern, würfelt Erasmus 16,15,15,14. Er addiert die beiden 15er zu 30 und setzt Entspannung auf mächtig (20), wodurch es hier auch keine Nebenwirkungen mehr gibt, die 16 und 14 verwendet er zu Senkung der Nebenwirkungen der Immunstärkung auf 0. Das Problem: Zur künftigen Reproduktion ist jetzt ein Mindestwert von 20 erforderlich.

7.2.10 Zusätzliche Kräfte

Neben den elf spielrelevanten Kräften sind bei einigen Pflanzen noch zusätzliche Kräfte (oder sogar nur diese) angegeben. Diese können von der Spielgruppe als Anregung für gestaltendes Rollenspiel verwendet werden.

Außerdem beschreiben einige mittelalterliche Bücher, wie z.B. das Lorcher Arzneibuch oder die Physica der Hildegard von Bingen recht ausführlich die Zubereitung von Heilmitteln. Wenn ein Held diese Heilmittel herstellen will, kann man ebenfalls von den hier dargestellten Regeln abweichen und besondere Wirkungen festlegen.



7.2.11 Dosis

Grundsätzlich soll gelten, dass die Verarbeitung einer Pflanzendosis zu genau einer Anwendung führt, d.h. ein Trank oder eine Salbe genau einmal verwendet werden kann. Verwendet man für die Mixtur mehrere Exemplare der gleichen Sorte, so werden entsprechend viele Anwendungen hergestellt.

Zur Aufbewahrung eignen sich Phiolen oder Tiegel. So könnte man bspw. festlegen, dass eine kleine Phiolen eine Anwendung aufnehmen kann, eine mittlere drei und eine große fünf. Von einer unterschiedlichen Handhabung der daraus resultierenden Last(punkte) rate ich ab.

7.2.12 Preise

Schließlich muss noch der Preis einer Mixtur (pro Anwendung) erwähnt werden. Dieser ergibt sich aus der Kraft von Wirkung und Nebenwirkung.

Preise in Silberpfennig

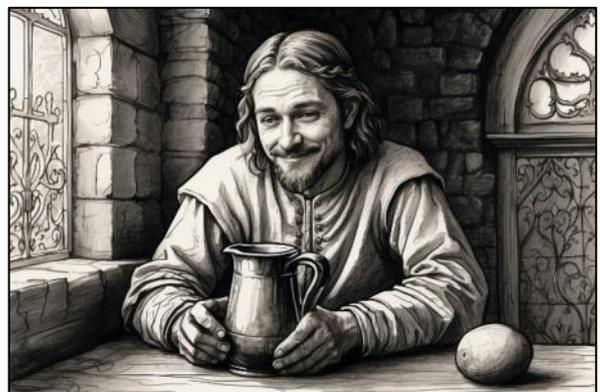
Wirkung	Nebenwirkung				
	stark	deutlich	leicht	keine	
leicht	1	1	1	2	
deutlich	1	2	3	4	
stark	4	6	8	10	
mächtig	7	10	13	16	
Kombitränke mit 2 bis 6 Wirkungen					
Wirkungen	2	3	4	5	6
Preis	*2,5	*5	*7	*12	*20

Scharlatane und Quacksalber verkaufen durchaus auch wirkungslose Mittel. Und bei Giften ist zu beachten, dass der Handel mit ihnen vielerorts als Rechtsbruch angesehen wird.

7.3 Zechen

Beim Zechen, vor allem dann, wenn es ausgiebig geschieht, sollten mögliche Auswirkungen auf den Zustand des Zechers bedacht werden.

Immer dann, wenn ein Charakter alkoholhaltige Getränke zu sich nimmt, legt er eine **Einzelwurf**-Probe auf seinen Fertigkeitswert *Zechen* ab. Der erforderliche Mindestwert zum Gelingen ergibt sich aus der Anzahl der konsumierten „Getränkeportionen“: Für den ersten Trank muss der Wert 4 erreicht werden, für jeden weiteren Trank erhöht sich dieser Wert um 1. Das Besondere an Zechenproben ist, dass der Mindestwert mit zwei Würfeln erreicht werden muss. Gelingt dies, hat sich der Trinker noch unter Kontrolle und er erleidet keine Nachteile.



Die Probe scheitert, wenn der erforderliche Mindestwert gar nicht oder nur mit einem Würfel erreicht wird. In diesem Fall verliert der Charakter Physis- und/oder Psychepunkte. Bei einem Teilerfolg mit einem Würfel, verliert er nur einen Punkt

und darf wählen, ob dies seine Physis oder seine Psyche betrifft, scheitert die Probe komplett, verliert er jeweils einen Punkt Physis und Psyche. Wird dadurch eine Physis- oder Psychezeile geleert, gilt ein Würfelmalus von 1, bei Physis auf alle körperlichen Proben (auch Zechen) und bei Psyche auf alle Proben. Außerdem muss der Trinker bei jeder „Zeilenleerung“ eine Selbstbeherrschungsprobe als Einzelwurf ablegen, bei der durch die Zeilenleerung bewirkte Würfelmalus bereits gilt. Scheitert die Probe, muss er sich übergeben.

Jeder Verlust an Physis und Psyche erhöht den Betrunkenzustand des Trinkers, was sich auf sein Verhalten auswirken sollte: Hier ist Rollenspiel bei Spieler und Meister gefordert.

Verliert ein trinkender Charakter seinen letzten Psychepunkt, ist er **volltrunken** und verliert das Bewusstsein; dies bedeutet nicht zwingend, dass er einschläft, möglicherweise ist er noch immer aktiv, redet dummes Zeug usw., allerdings wird er sich am nächsten Tag nicht mehr daran erinnern können.

Verliert ein Trinker seinen letzten Physispunkte, ist er ebenfalls **volltrunken**, schläft aber ein.



Anmerkung: Eine Probe gilt für eine übliche „Portion“ des jeweiligen Getränks, wie sie in Gaststätten angeboten wird: 0,5 Liter Bier und 0,25 Liter Wein⁵.

Zu beachten ist auch, dass sich das Verhalten des Zechers verändert, wenn jemand den Versuch unternimmt, ihn durch Redekunst oder Verführung zu beeinflussen, denn hierfür ist der Zecher unter Umständen sehr aufgeschlossen. Einschüchtern funktioniert hingegen kaum, da sich der Angetrunkene eher für unbesiegbar hält. Hier kann ein zusätzlicher W20-Wurf helfen, um zu ermitteln, ob der Einzuschüchternde mit Belustigung (niedriges

Ergebnis) oder Zorn (hohes Ergebnis) reagiert. In letzterem Fall wird er höchstwahrscheinlich handgreiflich. Wer unbedingt einen Streit vom Zaune brechen will, kann sich dies selbstverständlich zu Nutzen machen.



7.3.1 Brummschädel

Es mag grundsätzlich eine gute Idee sein, einen Rausch auszuschlafen, da eine Nachtruhe Regeneration bewirkt und sich auch Einbußen an Physis und Psyche während des Schlafs regenerieren; üblicherweise bestimmt der Regenerationswert, wie hoch die Punkteregeneration ausfällt.

Bei einer Sauferei, die zu Erbrechen oder Volltrunkenheit führte, ist diese Regeneration jedoch herabgesetzt und der Säufer leidet unter Brummschädel. Das bedeutet, dass die Regeneration von Physis und Psyche (und nur diese, nicht die Regeneration von Lebenskreisen) halbiert ist, falls sich der Trinker übergeben musste. Sollte er sogar volltrunken gewesen sein, reduziert sich seine Regeneration auf 1 Punkt. Bei jeder weiteren 6-Stunden-Ruhe erhöht sich seine Physis-Psyche-Regeneration um einen Punkt, sofern sich der Charakter zwischendurch nicht wieder besäuft.



Würfelmali, die durch den Verlust von Physis- oder Psychezeilen hervorgerufen wurden, gelten also weiterhin, bis die Regeneration auch in diesen Zeilen wieder angekommen ist.

Generell reagiert ein Charakter mit Brummschädel sensibel auf Lautstärke, Trubel und Stress, was beim Rollenspiel berücksichtigt werden sollte.

⁵ Hochprozentige Spirituosen, wie Schnaps u.Ä. wurden im Mittelalter noch nicht hergestellt.

8 Durch Wald und Flur

8.1 Reisen

Helden zählen zu den Personen, die üblicherweise durch die Lande reisen, meist zu Fuß oder auf einem Reitpferd, seltener mit einem Fuhrwerk. Bei Flussreisen sind Floß, Boot oder Schiff die gebräuchlichen Transportmittel.



Folgende Tabelle gibt einen Überblick, welche Distanzen pro Reisetag zurückgelegt werden können.

	km / Tag
Fußmarsch	25-40
Lasttier oder Packwagen	20-30
Reitpferd	50-60
Eilritt mit Wechselferden	bis 100
Flussschiff auf Talfahrt	100-150
Flussschiff, von Menschen getreidelt	10-12
Flussschiff, von Pferden getreidelt	15-20

Eine Reise zu Fuß auf Straßen und Wegen sollte ohne Probe gelingen, begeben sich die Helden jedoch in unwegsames Gelände, bieten sich Proben auf Geländelauf an. Diese Fertigkeit findet auch Anwendung bei Verfolgungsjagden, deren Ablauf im nächsten Abschnitt erläutert wird.

Bei gewöhnlichen Reisen zu Pferd sollte der Meister den Helden routinemäßig stets eine Reitprobe für Anfänger (4+) abverlangen.

Flussreisen können bei ruhigem Wasser ebenfalls ohne Proben stattfinden, wenn die Helden einen kompetenten Bootsführer an Bord haben sollten. Alle anderen Fälle werden im Abschnitt *Flussreisen* behandelt.

8.2 Verfolgungsjagd

Gelegentlich müssen Helden einen Flüchtlenden verfolgen oder werden sogar selbst zu Flüchtlenden (wenngleich ich Letzteres nur gerüchteweise vernommen habe). Wie handhabt man das nun möglichst spannend am Spieltisch?

Zunächst ist der Abstand zwischen Flüchtlenden und Verfolgern zu Beginn der Jagd wichtig. Dieser

wird vom Meister festgelegt und notiert. Der Abstand wird dabei in Stufen angegeben, die sich im Verlauf der Verfolgungsjagd ändern können:

Gleichauf	unter 1 Meter
Atemweite	etwa 1 Meter
Dicht auf den Fersen	1 bis 3 Meter
Kleiner Vorsprung	3 bis 10 Meter
Klarer Vorsprung	10 bis 25 Meter
Sichtweite	mehr als 25 Meter
Enteilt	außer Sicht



Es empfiehlt sich, das Verfolgungstableau zu verwenden. Dabei wird eine Miniatur⁶ des Charakters, der am weitesten vorne liegt – üblicherweise der Verfolgte – auf die I und die anderen Beteiligten, je nach Abstand, auf die entsprechenden Felder gesetzt.

Verfolgungstableau																				1192
-3	-2	-1	VII	VI	V	IV	III	II	I	+1	+2	+3								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
schnell			gemächlich				langsam				Zöger				schwerf					
schritt					rennen										flüch					
rennen										flüch										

1. Abstandsprobe festlegen.
 2. Geländelaufprobe (Einzelswert, Indikator nur bei erster Probe als Siebwurf)
 3. Hochwertgeräten = Referenz, jeder mit niedrigstem Wert: -1 (Einzelswert)
 4. Tempostufe des Flüchtlenden = Referenz für Veränderungen auf Tableaux.
 Der Flüchtlende bleibt in seiner Spalte stehen.
 - Langsamere Läufer: pro Tempostufe eine Spalte nach links rücken
 - Schnellerer Läufer: pro Tempostufe eine Spalte nach rechts rücken

TIPP: Höchstwertgeräten (3) und Tempostufe (4) mit Marker festhalten!
 Gleiche (und Folgen bei Konstanten) Würfel können geteilt werden, um anderen Läufer Hindernisse zu schaffen.
 Hindernisse müssen durch Würfel neutralisiert werden:
 bei Erfolg (durch Rollungswert) -1 (Einzelswert)
 bei Misserfolg: -1 (Einzelswert) und 1 Tempostufe pro Hindernis

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

8.2.1 Die Einleitung der Jagd

Der Charakter, der eine Verfolgungsjagd einleitet, ist sozusagen der Initiator der Jagd, auf dessen Handlung alle anderen Beteiligten reagieren. Der Initiator legt eine Geländelaufprobe als Siebwurf ab, ganz gleich, ob er Flüchtlender oder Jäger ist. Alle anderen, die sich an der Jagd beteiligen, ob als Flüchtlende oder Verfolger, legen daraufhin

⁶ Als Miniaturen können im Handel erhältliche Miniaturen aus Zinn oder Acryl, farbige Holzfiguren oder auch sonstige Spielsteine verwendet werden.

ebenfalls eine Geländelaufprobe ab, allerdings als Einzelwurf.

Der Führende gibt die aktuelle Geschwindigkeit vor, mit der die Verfolgungsjagd stattfindet. Auf dem Verfolgungstableau bleibt der Führende normalerweise auch auf der I stehen. Sein Tempo ergibt sich aus dem Ergebnis der Geländelaufprobe:

Mindestwert	Tempo
4	gemächlich
7	langsam
11	zügig
16	schnell
31	rasant
60	atemberaubend schnell

Wer exakt das gleiche Ergebnis erzielt, läuft mit gleicher Geschwindigkeit. Wer ein niedrigeres Ergebnis erzielt, aber sich innerhalb der gleichen Tempostufe befindet, verliert einen Physispunkt. Diese Charaktere bleiben ebenfalls auf ihrem Feld des Verfolgungstableaus stehen.



Bleibt ein Charakter unterhalb der erzielten Tempostufe, so verliert er einen Physispunkt und der Abstand zu seinem Gegner verändert sich pro Tempostufe um eine Abstandsstufe zu seinen Ungunsten. Auf dem Verfolgungstableau rückt er also entsprechend viele Felder nach links.

Wer ein höheres Ergebnis als der Führende erzielt, verliert keinen Physispunkt. Gelingt es dabei sogar, die Tempostufe des Führenden zu übertreffen, so nähert man sich dem Führenden um je eine Abstandsstufe pro Tempostufe an. Auf dem Verfolgungstableau rückt der Charakter entsprechend viele Felder nach rechts.

8.2.2 Der Verlauf der Jagd

Im weiteren Verlauf der Jagd werden die Proben als Einzelwürfe durchgeführt. Bei insgesamt sehr niedrigen Ergebnissen werden die betreffenden Charaktere durch Hindernisse, Stolpern oder ähnliches aufgehalten.

Erzielt ein an der Jagd Beteiligter mindestens zwei Gleiche, so darf er, wenn er diese Würfelergebnisse für seine Probe einsetzt, diese wie immer addieren und darüber hinaus einem beliebigen

anderen Charakter als **zusätzlich** zu überbietende Ergebnisse „schenken“. Dies steht dafür, dass es ihm gelungen ist, dem anderen ein Hindernis in den Weg zu werfen, Passanten zu verleiten, sich dem anderen in den Weg zu stellen o.Ä.

Bei zwei Gleichen darf der Charakter einen Würfel, bei drei Gleichen zwei Würfel, bei vier Gleichen drei Würfel usw. als Hindernisse einsetzen. Diese darf er aufteilen, er muss sie also nicht alle nur bei einem Charakter einsetzen.

Wie nun mit diesen Hindernissen umgehen? Gelingt es dem Charakter, den Hinderniswürfel mit einem eigenen Gleichewürfel zu neutralisieren, d.h. er erreicht mindestens den gleichen Wert, so ist dieser Würfel verbraucht, er kann ihn also nicht auch noch als Hindernis einsetzen.

Könnte er den Hinderniswürfel zwar neutralisieren, müsste dazu aber einen Würfel außerhalb seiner Würfelgruppe einsetzen, so verliert er aufgrund der höheren Anstrengung einen Physispunkt.

Gelingt es hingegen nicht, einen Hinderniswürfel zu neutralisieren, verliert der Charakter einen Physispunkt und sein Tempo reduziert sich um eine Stufe.

*Anmerkung: Charaktere, die im Geländelauf den **Könnerstern** errungen haben, können bei Verfolgungsjagden auch Folgewürfel einsetzen, diese jedoch nur, um Hindernisse zu schaffen oder zu überwinden, nicht, um das eigene Ergebnis durch Addition zu erhöhen.*

8.3 Flussreisen

Reisen mit dem Boot können unter Umständen gefährlich werden, wenn im befahrenen Fluss tückische Strömungen, Wirbel oder Felsen lauern.

Die Helden sind gut beraten, wenn ein erfahrener Kapitän das Boot steuert und er an besonders gefährlichen Stellen durch einen Nauführer unterstützt wird.



Im Folgenden wird der Spielablauf am Beispiel des gefährlichsten Donauabschnitts, dem Struden hinter Grine, dargestellt. Dabei widmet sich der erste Abschnitt der Bootsfahrt und der zweite dem Schwimmen (bspw. für den Fall, dass jemand über Bord geht).

8.3.1 Die Bootsfahrt

Der Struden besteht aus fünf Abschnitten, für die der Meister zunächst mit zwölf Einzelwürfen, den **Stromwürfen**, die Gefährlichkeit festlegt:

- 2 x mit 3W12 (Passage des rechten Armes),
- 3 x mit 6W20 (erste Rechtskurve im Struden),
- 2 x mit 5W20 (die Stromschnellen danach),
- 2 x mit 3W20 (Passage durch die Linkskurve),
- 3 x mit 6W20 (die Wirbel).

Die so ermittelten Ergebnisse stellen die Gefahrenstellen im jeweiligen Abschnitt dar. Um diese Gefahrenstellen zu passieren, müssen die Bootsfahrer dementsprechend insgesamt zwölf Proben bestehen.



Der Spielablauf:

- Jeder Bootsfahrer legt eine **Einzelwurf-Probe** auf **Wildnisleben** (entspricht dem Naturverständnis), **Akrobatik** (die Körperbeherrschung im schwan-kenden Boot) **oder** den um 4 Punkte reduzierten **Gewandtheitswert** ab (Beachten: Würfelstufe und Würfelanzahl können sich dadurch verändern).
- Als erstes würfelt der Bootsführer, in unserem Beispiel ist das der Nauführer, ein NSC. Der Meister würfelt für den Nauführer mit 5W20; das Maximalergebnis für Würfelgruppen beträgt 20; der Wert des Nauführers beträgt 21⁷. Aufgrund seiner Erfahrung darf der Nauführer einen beliebigen Würfel ein zweites Mal werfen⁸.
- Gewertet werden nur die Ergebnisse, die sich vom Stromwurf des Meisters unterscheiden; das bedeutet: Ergibt der Stromwurf bspw. bei 6W20 5, 7, 8, 12, 14, 15, so stellen diese Ergebnisse Gefahrenstellen dar, die umschifft werden müssen, d.h. Würfel mit Ergebnissen 5, 7, 8, 12, 14, 15 dürfen bei diesem Wurf nicht gewertet werden.

- Eine Probe ist erfolgreich, wenn sie aus einer Würfelgruppe mit mindestens drei Würfeln besteht. Die Würfelgruppe kann aus Gleichen und Folgen bestehen und alle Bootsfahrenden können zum Ergebnis beitragen, sie arbeiten also zusammen, um das Boot sicher zu lenken.

- Die Mitfahrenden können Gleiche und Folgen bilden, indem sie an die wertbaren Ergebnisse des Nauführers „**andocken**“. Hat der Nauführer bspw. eine 10 gewürfelt, können die Mitfahrer im obigen Beispiel mit 9, 10 und 11 andocken, um eine Würfelgruppe zu bilden, 8 und 12 sind durch den Stromwurf gesperrt.

- Jede Gleiche im Stromwurf erhöht das Mindestergebnis der Bootsfahrer um einen Würfel: Bei einem Stromwurf von 5,5,6,14,16,20 bilden die 5er zwei Gleiche, die Bootsfahrer passieren diese Stelle des Stromes also nur dann sicher, wenn sie eine Würfelgruppe aus mindestens vier Würfeln bilden können. Bei drei Strom-Gleichen benötigen sie eine Fünfergruppe usw.

- Kann ein Spieler nicht an das Ergebnis des Nauführers andocken, verliert er einen Würfel. Verliert ein Spieler seinen letzten Würfel, kann er nicht mehr bei der Steuerung helfen; er legt in jeder Runde eine Selbstbeherrschungsprobe als Einzelwurf ab; liegt das Ergebnis mindestens bei 11, erhält er einen Würfel zurück.

Gelingt die Probe der Bootsfahrer, dann erhält jeder, der ans Ergebnis des Nauführers andocken kann, einen Würfel hinzu, allerdings nicht über seine Maximalanzahl von Würfeln hinaus.

Misslingt die Probe der Bootsfahrer, dann

- verliert jeder Insasse einen Würfel und würfelt sofort mit den verbliebenen Würfeln (wer keinen mehr hat, würfelt mit 1W6): enthält das Ergebnis eine nicht ausgleichbare 1 (ausgleichbar mit 4 oder höher), geht derjenige über Bord.

- erleidet das Boot einen Schaden, weil Wasser ins Boot schwappt, es über Felsen schrammt oder sogar an Felsen schlägt: der Schaden ist abhängig von der Gefahr und dem Steuermanöver: pro Würfel, der zu einem erfolgreichen Steuermanöver fehlt, erleidet das Boot einen Schadenspunkt. (*Misslingt ein 3er, weil es keine Würfelgruppe gibt, fehlen also 2 Würfel.*)

⁷ Die Werte des Nauführers sind hier nur deshalb gesetzt, da ich sie so bei einem Abenteuer verwendet habe; tatsächlich sind sie natürlich beliebig veränderbar.

⁸ siehe Anmerkung ⁷

Das Boot besitzt **12 Lebenspunkte**. Sind alle aufgebraucht, kentert das Schiff.

Wichtig:

1. Die Mitspieler können an jedes wertbare Ergebnis des Nauführers andocken, das heißt, dass drei Mitfahrer auch an drei unterschiedliche Ergebnisse andocken können; dies hilft zwar nicht unbedingt, um die Probe zu bestehen, schützt die Mitfahrer aber vor Würfelverlust wegen Nichtandockens.
2. Geht der Nauführer über Bord, muss ein anderer die Führung übernehmen, also ein Würfelergebnis vorlegen, an das die Mitfahrer andocken können.

8.3.2 Schwimmen

Theoretisch ist es auch möglich, den Struden schwimmend zu bewältigen. Dies kann sich auch als Notwendigkeit ergeben, sollte das Boot kentern.

In diesem Fall gibt der Strom ebenfalls einen Würfelwurf vor, der abhängig ist vom Abschnitt, in dem sich der Schwimmer befindet (s.o.) Die Ergebnisse markieren Gefahrenstellen.

Der Schwimmer legt dann eine **Schwimmenprobe** als **Einzelwurf** ab. Die vom Strom vorgegebenen Ergebnisse (Gefahrenstellen) darf er nicht nutzen, Gleiche dürfen aber gebildet werden (FKW für Maximalwert beachten!)

Die Konsequenzen sind abhängig vom Schwimmprobenergebnis:

a) Die Probe misslingt (verwertbare Ergebnisse sind kleiner als 7): Der Schwimmer wird unter Wasser gezogen, schluckt Selbiges und verliert Physispunkte in Höhe der Würfelanzahl des Stromes (3, 5 oder 6).



b) Die Probe glückt...

- mindestens mit 7 (geübt): Der Schwimmer taucht gelegentlich unter und schluckt Wasser; er verliert 1 Physispunkt.

- mindestens mit 11 (fortgeschritten): Der Schwimmer kann sich über Wasser halten.

- mindestens mit 16 (meisterlich): Der Schwimmer kann sich über Wasser halten und eine Gefahrenstelle ausmachen, d.h., er darf bei seiner nächsten Probe einen eigentlich nicht wertbaren Würfel (Gefahrenstelle) erneut werfen, bis dieser wertbar ist.

- mindestens mit 31 (großmeisterlich): Der Schwimmer kann sich an einem Gegenstand festhalten und darf bei allen weiteren Proben einen zusätzlichen Würfel werfen; außerdem sieht er die nächste Gefahrenstelle voraus (siehe meisterlich).
- mindestens mit 60 (episch): Der Schwimmer kann sich ans Ufer retten.



Besonderheiten:

- Jede nicht ausgeglichene 1 (**Patzer**) im Wurf des Schwimmers führt zum Verlust von drei äußeren Lebenssegmenten, drei Physispunkten und eines Würfels im nächsten Wurf.

- Jede **Gleiche im Stromwurf** erhöht das erforderliche Mindestergebnis der Schwimmenprobe um **1 Stufe** (geübt wird zu fortgeschritten, fortgeschritten zu meisterlich usw.) und verursacht bei einem Misserfolg der Schwimmenprobe den zusätzlichen Verlust **eines mittleren Lebenssegments und eines Physispunktes**.

Bsp.: Der Stromwurf ergibt 5,7,7,12,12,14. Hier sind zweimal Gleiche enthalten (7,12). Beide erhöhen die Schwimmenprobe um 1 Stufe, insgesamt ist die Probe also um 2 Stufen erschwert und beim Scheitern verliert der Schwimmer zusätzlich 2 mittlere Lebenssegmente und 2 Physispunkte.

- Befinden sich **drei Gleiche** im Stromwurf, erhöht dies die Schwierigkeit um **2 Stufen** mit ggf. **1 schweren Treffer** und **1 Physispunktverlust**.

- Befinden sich **vier Gleiche** im Stromwurf, erhöht dies die Schwierigkeit entweder um **2 Stufen** mit ggf. **2 schweren Treffer** und **2 Physispunktverlust**.

- Befinden sich fünf Gleiche im Stromwurf, wird die Schwierigkeit um **2 Stufen** erhöht und der Schwimmer erleidet ggf. **1 kritischen Treffer** und **3 Physispunktverluste**.

- Befinden sich sechs Gleiche im Stromwurf, wird die Schwierigkeit um **2 Stufen** erhöht und der Schwimmer erleidet ggf. **2 kritische Treffer** und **6 Physispunktverluste**.

9 Mit Heimlichkeit und List

9.1 Schleichen, Stehlen, Wachgabe

Da es sich bei Schleichen und Taschendiebstahl um zwei Fertigkeiten handelt, die in der Regel gemeinsam mit der Fertigkeit Wachgabe des Gegenspielers überprüft werden, sollen alle drei Fertigkeiten auch in einem Kapitel erläutert werden. Für die spieltechnische Handhabung ist es unerheblich, wie viele Charaktere an den Handlungen beteiligt sind; jeder schleichende, stehende und wachende Charakter legt eine eigene Probe ab.

9.1.1 Schleichen

Gewöhnlich schleicht ein Charakter dann, wenn er sich fortbewegen möchte, ohne von nahen Gegnern entdeckt zu werden. Ob ihm das gelingt, ist vom Ergebnis einer Schleichen-Probe, dem Abstand zu seinem Gegner und dessen Wachsamkeit abhängig.



Spieltechnisch wird der Abstand zum Gegner in drei für das Schleichen relevante Bereiche eingeteilt: Ferndistanz (etwa 8 bis 20 Meter), Mitteldistanz (etwa 3 bis 8 Meter) und Nahdistanz (bis 3 Meter).

Für die Wachsamkeit des Gegners gibt es zwei Zustände: er ist wachsam, d.h., er hält bewusst Wache, oder er ist arglos.

9.1.1.1 Wachsame Gegner

Bei einem wachsamem Gegner wird jede Schleichen-Probe des Charakters (Siebwurf) mit einer Wachgabe-Probe des Wächters (Siebwurf) verglichen. Solange die Schleichen-Probe mindestens so gut ist wie die Wachgabe-Probe, bleibt der Schleicher unentdeckt.

Andernfalls entscheidet der Abstand zu seinem Gegner. In der Nahdistanz wird der Schleicher sofort **entdeckt**. In Mittel- und Ferndistanz wird der Schleicher **bemerkt**, d.h., der Wächter vermutet, dass jemand in der Nähe ist, kann aber möglicherweise nicht den genauen Aufenthaltsort des Schleichers bestimmen. In der Regel bedeutet dies, dass der Wächter nach dem Schleicher sucht: Er macht eine Aufspüren-Probe (Siebwurf), die mit einer Verbergen-Probe des Schleichers (Einzelwurf!) verglichen wird. Je nach Ergebnis bleibt der Schleicher verborgen oder eben nicht.

(Wie lange ein Wächter sucht, bevor er glaubt, sich getäuscht zu haben, entscheidet der Meister.)

Gibt es, wenn die Wachgabe-Probe des Wächters besser als die Schleichen-Probe ausgefallen ist, keine Möglichkeit, sich zu verstecken (z.B. offenes Gelände am Tage), dann wird der Schleicher sofort entdeckt.

Eine Entdeckung in Mittel- oder Ferndistanz gibt dem Wächter genügend Zeit, Alarm zu schlagen oder anzugreifen. Wird der Schleicher jedoch erst in Nahdistanz entdeckt, entscheidet eine vergleichende Reaktionsprobe (Einzelwurf), wer zuerst handeln darf.

So kann es einem entdeckten Schleicher noch gelingen, einen Wächter anzugreifen und evtl. auszuschalten, bevor dieser Alarm schlagen kann.

9.1.1.2 Arglose Gegner

Bei einem arglosen Gegner wird die Schleichen-Probe des Schleichers (Siebwurf) nur dann mit einer Wachgabe-Probe des Gegners (Einzelwurf!) verglichen, wenn innerhalb der Nahdistanz geschlichen wird. Bei besserer Wachgabe-Probe wird der Schleicher bemerkt.

Ansonsten ist eine Schleichen-Probe (Siebwurf) für Geübte (7+) oder Anfänger (4+) ausreichend. Misslingt die Schleichen-Probe in der Mittel- oder Ferndistanz, wird der Gegner wachsam (*siehe oben*), was dazu führt, dass alle weiteren Proben vergleichend durchzuführen sind.

9.1.1.3 Schleichen oder anschleichen?

Je nachdem, was ein Charakter vorhat, variiert die Anzahl der Proben. Wer sich an einen Gegner anschleichen will, muss gewöhnlich drei Schleichen-

Proben ablegen: eine Probe für die Fern-, eine für die Mittel- und eine für die Nahdistanz. War die Schleichen-Probe in der Nahdistanz erfolgreich, befindet sich der Schleicher in einer Position, in der er den Gegner z.B.



bestehlen oder angreifen kann. Ein Angriff nach erfolgreichem Anschleichen ist für das Opfer unparierbar, es darf also keine Kampfwürfel werfen.

Will ein Charakter an einem Gegner vorbeischleichen, ist der Weg entscheidend: Schleicht man sich in Ferndistanz am Gegner vorbei, reicht eine Schleichen-Probe, schleicht man aber von Ferndistanz über die Mitteldistanz vorbei, sind drei Proben erforderlich (Fern - Mittel - Fern). Führt der

Schleichweg sogar nah an den Gegner heran, können fünf Proben notwendig sein (Fern - Mittel - Nah - Mittel - Fern).

Anmerkung: Die Proben der Wächter werden vom Meister durchgeführt. Der Meister sollte diese Proben auch dann durchführen, wenn keine Wächter in der Nähe sind, der Schleicher sich dessen aber nicht sicher sein kann. Das Ausbleiben einer Probe würde dem Spieler verraten, dass keine Gefahr droht.

9.1.2 Stehlen

Will ein Charakter einen anderen bestehlen, so muss er sich zunächst in dessen unmittelbare Nähe begeben. Ob dies offen geschieht (z.B. im Schutz einer Menschenmenge) oder heimlich (Anschleichen), ist für das eigentliche Stehlen unerheblich. Beim Diebstahl selbst



kommt es zu vergleichenden Fertigkeits-

wertproben (Einzelwürfe!). Der Dieb legt eine Taschendiebstahl-Probe, der zu Bestehende eine Wachgabe-Probe ab.

Der Diebstahl gelingt, wenn die Taschendiebstahl-Probe den vom Meister festgelegten Mindestwert erreicht. (*Der Meister sollte dabei berücksichtigen, ob bspw. ein Schmuckstück unter Kleiderschichten direkt auf der Haut getragen wird, der Münzbeutel lose am Gürtel baumelt usw.*) Wird das Mindestergebnis nicht erreicht, hat der Dieb sein Opfer zwar befangert aber nichts gestohlen.

Unabhängig vom Erfolg des Diebstahls zeigt der Vergleich von Taschendiebstahl- und Wachgabe-Probe, ob die Handlung des Diebes bemerkt wird. Ist das Ergebnis der Wachgabe-Probe mindestens so hoch wie das Ergebnis der Stehlen-Probe, wird der Dieb entdeckt.

Wachgabe-Proben werden auch bei Spielercharakteren in der Regel vom Meister durchgeführt, um den Spielern nicht zu verraten, dass ihnen Unheil droht.

9.1.3 Wachgabe

In manchen Situationen, z.B. beim Nachtlager in der Wildnis, entscheiden sich Charaktere bewusst dazu, Wache zu halten. Wachgabe ist meistens eine eher passive Aktion, d.h. man achtet darauf, ob etwas geschieht. Diese Wacht ist die normale Version, als Probe wird ein Einzelwurf durchgeführt. Gelegentlich kommt es aber auch zu einer

aktiven, alarmierten Wache mit erhöhter Wachsamkeit. Bei dieser darf der Wachende eine Siebwurfprobe durchführen, sie ist aber mit erhöhter Konzentration verbunden und kann daher schneller zur Erschöpfung führen.

Anmerkung: Der Meister kann davon ausgehen, dass die Spielercharaktere eine normale Wache halten, sofern sie nicht ausdrücklich darauf hinweisen, eine aktive, alarmierte Wache zu halten.)

Die Probe auf den Wachgabe-Wert des Charakters wird vom Meister durchgeführt. Für die Auswertung des Probenergebnisses muss berücksichtigt werden, ob es für den Charakter etwas zu entdecken gibt.

9.1.3.1 ...wenn Gefahr droht

Eine Gefahr kann sich einem Wache haltenden Charakter offen oder heimlich nähern. Nähert sie sich heimlich, werden die Proben vergleichend durchgeführt (*siehe Schleichen*).

Nähert sich die Gefahr offen, zeigt das Ergebnis der Wachgabe-Probe, ob der Charakter sie bemerkt: Erfolgreiche Proben führen zur Entdeckung der Gefahr oder sollten



mindestens kurzzeitig die Wachsamkeit erhöhen, d.h. der Meister kann dem Spieler bspw. mitteilen, dass er sich beobachtet fühlt, glaubt, sich die Beine vertreten zu müssen oder ähnliches.

Anmerkung: Sollte sich eine Gefahr mit lautem Kampfgebrüll nähern, dürften die meisten Charaktere dies bemerken; eine Wachgabe-Probe ist dann überflüssig.

9.1.3.2 ...wenn keine Gefahr droht

Nähert sich dem Wache haltenden Charakter keine Gefahr, so führt eine erfolgreiche Wachgabe-Probe dazu, dass er genau dies feststellt und entsprechend gelassen bleiben kann.

Als Erfolg gilt hier jede Wachgabe-Probe, mit einem Mindestergebnis von 4. Das heißt, dass auch Anfänger mit W6 erfolgreich Wache halten können, sie nehmen eben nur nicht so viel wahr wie Geübte. Wenn keine Gefahr droht, ist dies auch nicht weiter schlimm.

Bei einem Misserfolg der Wachgabe-Probe deutet der Wachende die Zeichen falsch oder er nimmt sie gar nicht erst wahr.

Hier empfehle ich einen zusätzlichen Würfelwurf. Je höher das Ergebnis, desto nervöser reagiert der Charakter. Er glaubt, verdächtige Geräusche zu hören, sieht sich bereits umstellt o.ä. Fällt das Probenergebnis hingegen niedrig aus, bleibt er gelassen, d.h. er reagiert nicht, weil er unverdächtige Geräusche noch nicht einmal gehört hat.

9.1.3.3 Übermüht

Bei einer **normalen** Nachtwache wird von drei Schichten ausgegangen, bei einer **aktiven** von sechs. Übernimmt ein Charakter mehr als eine Schicht, muss er gegen Übermüdung ankämpfen. Das bedeutet: Für jede **zusätzliche** Schicht reduziert sich die Physis des Charakters um 4. Misslingt die Wachgabeprobe bei einer zusätzlichen Schicht, schläft der Charakter ein. *Kommt er dadurch auf seine sechs Stunden Schlaf, wacht er immerhin erholt und regeneriert auf.*



9.2 Aufspüren und Verbergen

Ähnlich wie Schleichen, Stehlen und Wachgabe werden auch die Fertigkeiten Aufspüren und Verbergen häufig vergleichend geprüft. Daher werden auch diese beiden in einem gemeinsamen Kapitel vorgestellt.

9.2.1 Aufspüren

Wenn ein Charakter vermutet, dass sich eine ganz konkrete Gefahr oder ein bestimmtes Wesen in seiner Umgebung aufhält, kann er versuchen, dessen genauen Standort auszumachen. Gleiches gilt, wenn der Charakter die Spur eines Wesens verfolgt, das sich vor einiger Zeit in der aktuellen Umgebung des Charakters aufgehalten hat. Der Charakter legt dann eine Siebwurf-Probe auf seinen Aufspüren-Wert ab. Der Meister legt heimlich die Schwierigkeit der Probe fest und berücksichtigt dabei, ob Umgebung und zeitliche Distanz eine Entdeckung besonders erschweren oder erleichtern. Bei einem Misserfolg sollte der Meister

mit Augenmaß entscheiden, ob der Charakter nichts entdeckt oder Spuren falsch deutet.

Wenn sich das aufzuspürende Wesen versteckt oder wenn es versucht, keine Spuren zu hinterlassen, wird dessen Verbergen-Probe (ob Sieb- oder Einzelwurf ist davon abhängig, wieviel Zeit der Verbergende für die Wahl seines Verstecks hatte) mit der Auspüren-Probe des Suchenden verglichen. Je nachdem, welche Probe besser gelungen ist, wird das verborgene Wesen entdeckt oder bleibt unerkannt.

9.2.1.1 Besonderheit: Spurenlesen

Ein Charakter kann einen Ort auch ganz allgemein untersuchen, um anhand eventuell vorhandener Spuren herauszufinden, was sich an dieser Stelle ereignet hat. Auch hier führt der Charakter eine Aufspüren-Probe als Siebwurf durch, während der Meister heimlich die Schwierigkeit festlegt und den Erfolg ermittelt, ggfs. vergleichend mit einer Verbergen-Probe.



Wenn es die Umstände hergeben, kann beim Spurenlesen auch die Fertigkeit „Wildnisleben“ anstelle der Fertigkeit „Aufspüren“ geprüft werden.

9.2.2 Verbergen

Dass eine Verbergen-Probe vergleichend mit einer Aufspüren-Probe stattfinden kann, wurde bereits erläutert. Verbergen kann jedoch auch eingesetzt werden, wenn man die Spuren der eigenen Anwesenheit bewusst verwischen will. Ob dies während der Fortbewegung oder nach dem Aufenthalt an einem Ort geschieht, ist für die spieltechnische Handhabung nicht von Bedeutung. Wichtig ist allerdings, dass der Charakter, der seine Spuren verschleiern will, dies dem Meister mitteilen muss - und zwar in der aktuellen Situation und nicht nachträglich. Dann legt der Spieler eine Verbergen-Probe als Siebwurf ab und der Meister notiert sich das Ergebnis für den Fall, dass später jemand nach Spuren sucht.

10 In Gesellschaft

10.1 Beeinflussen

Will ein Charakter andere beeinflussen, bspw. um sie zu einer bestimmten Handlung zu bewegen oder Antwort auf eine Frage zu erhalten, so greift er in der Regel auf einen von drei Fertigkeitswerten zurück: Einschüchtern, Redekunst oder Verführen. *Wichtig: Redekunst wirkt unmittelbar, das heißt, die normale Reaktion auf eine gelungene Beeinflussung durch Redekunst wäre, dass das Opfer genau das tun will, was der Redekünstler beabsichtigt. Bei Einschüchtern und Verführen ist dies anders. Hier wäre die normale Reaktion, dass der Eingeschüchtern flieht bzw. die verführte Person über das Ziel seiner Begierde herfällt. Der Beeinflussende muss hier also dafür sorgen, dass sein Opfer diese normale Reaktion nicht für erfolgversprechend hält, weil bspw. die Fluchtwege versperrt sind.*

Beim Beeinflussen legt der Charakter eine Siebwurfprobe (Kaskadenwurf, falls er den Könnernstern errungen hat) auf den ausgewählten Fertigkeitswert ab, wobei geeignete Ausrüstung oder Kleidung die Probe erleichtern kann. Trägt z. B. eine Heldin bei einem Verführungsversuch ein erotisches Negligé, so mag dies die *Verführen*-probe erleichtern, trägt hingegen ein riesenhafter Kerl ein Negligé, kann dies zwar ebenfalls ein atemberaubender Anblick sein, wirkt aber vielleicht eher bedrohlich als verführerisch.

Auch die äußeren Umstände müssen berücksichtigt werden. Ein Einschüchterungsversuch gestaltet sich einfacher, wenn der zu Beeinflussende allein ist und in einer dunklen Gasse überrascht wird.

Befindet er sich hingegen in Begleitung seiner zehn kräftigen Freunde, führt ein Einschüchterungsversuch möglicherweise zu einem völlig anderen Ergebnis.



Das Probenergebnis des Charakters wird verglichen mit einer Probe auf die **Selbstbeherrschung** der zu beeinflussenden Person. Aus Gleichen (und Folgen, sobald der Könnernstern errungen wurde) darf eine Würfelgruppe gebildet werden, sofern die beteiligten Würfel den aktuellen Fertigkeitswert des Charakters nicht überschreiten. Jeder zusätzliche Gleichen- (und Folgen-)würfel stellt einen Beeinflussungstrick dar und das Beeinflussungsoffer muss all diesen Tricks widerstehen. Gleiche können dabei entweder addiert werden oder als eigenständige Ergebnisse gelten, Folgen stellen immer eigenständige Ergebnisse dar. Das Beeinflussungsoffer darf ebenfalls Gleiche (und Folgen) verwenden – auch als „Mehrfachabwehr“. Das Beeinflussungsoffer verliert die Runde, sofern es nicht alle „Angriffe“ des Beeinflussenden neutralisieren kann; der Beeinflussende verliert, falls sein Opfer alle Beeinflussungsversuche abwehrt, seine Niederlage fällt sogar höher aus, wenn das Opfer mehr einsetzbare Würfel hat, als es benötigt, um den Beeinflussungsversuch abzuwehren. Das Opfer kann diese verwenden, um sich über den Beeinflussenden lustig zu machen o.Ä. Der Verlierer der Runde büßt pro Würfel, den er nicht neutralisieren kann, einen Psychepunkt ein. Wird dadurch eine Psychezeile geleert, gilt für alle weiteren Proben ein Würfelmalus von 1. Diesen Malus kann er durch Verlust eines Lebenssegments pro Probe ausgleichen (Stress zehrt) oder indem er seinem Gegner einen Wunsch erfüllt, z.B. indem das Opfer tut, was der Beeinflussende will oder umgekehrt, wenn der Beeinflussende tut, was das Opfer verlangt, z.B. die Beeinflussung zu beenden. Ist der letzte Psychepunkt aufgebraucht, so ist der Charakter seinem Gegner ausgeliefert. *Der Meister achtet in dieser Situation darauf, dass die Forderungen des Siegers nicht unangemessen hoch ausfallen. In manchen Situationen ist es angemessen, dass der Unterlegene lediglich eine Ja-Nein-Frage wahrheitsgemäß beantwortet, in anderen Situationen mag er regelrecht zu plaudern beginnen, in keinem Fall wird der Unterlegene aber fortan dem Sieger jeden Wunsch erfüllen.* Sollten sich mehrere Charaktere an der Beeinflussung beteiligen und jeweils eigene Interessen verfolgen, gewinnt nur der Gesamtsieger und alle anderen Unterlegenen erleiden Psycheverluste. Beteiligen sich Charaktere, um einen Duellanten zu unterstützen, besteht ihre Beeinflussung darin, dass sie diesem einen Würfel oder eine Würfelgruppe schenken.

10.2 Handel

10.2.1 Zahlungsmittel

Gold- und Silbermünzen sind als Zahlungsmittel weitgehend akzeptiert, wobei Gulden (G; Goldmünze, 4g, Ø 2 cm) in der Regel nur verwendet werden, um dem Empfänger der Münzen besondere Ehre zu erweisen.

Der Silberpfennig (Pf; 2g) ist die Hauptwährung. Ein Gulden entspricht dem Gegenwert von 20 Pfennigen. Beim Handeln selbst werden die Silbermünzen oftmals nicht gezählt, sondern gewogen, weshalb auch Hack Silber gehandelt werden kann.



10.2.2 Preise

Bei den im Anhang angegebenen Preise für Waren und Dienstleistungen in Gulden oder Silberpfennigen handelt es sich um ungefähre Angaben für einfache Arbeiten (Güte 7-10). Zu beachten ist, dass dies **Verkaufspreise** sind, d.h., sie geben an, was ein Händler, Handwerker oder Dienstleister (im Folgenden „Händler“ genannt) üblicherweise verlangt, wenn die jeweilige Ware nachgefragt wird. Der **Ankaufspreis**, also das, was ein Händler bietet, wenn man ihm etwas verkaufen will, beträgt in der Regel nur maximal 40% des Normalwertes. Bei guten, kunstfertigen, meisterlichen, erlesenen oder gar legendären Gegenständen erhöht sich der Preis.

Qualität-Preis-Beeinflussung

Qualität	Preis	Qualität	Preis
gut	*1,5	erlesen	*10
kunstfertig	*3	legendär	*100
meisterlich	*5		

Es dürfte nachvollziehbar sein, dass ein Handel mit legendären Gegenständen eher selten ist. Solche Gegenstände sind meist Auftragsarbeiten für entsprechend zahlungskräftige Kunden und im normalen Handelsbetrieb fast unverkäuflich.

10.2.3 Feilschen

Der Feilschen-Wert eines Charakters kommt zum Einsatz, wenn ein Käufer mit einem Händler über den Preis einer Ware verhandeln will.

Dabei legt Händler oder Käufer zunächst einen Ausgangspreis fest. Ist dieser abwegig, kann er vom anderen abgelehnt werden und es findet kein Handel statt. Hält der Handelspartner den Preis aber grundsätzlich für angemessen, kann gefeilscht werden.

Dazu führen beide eine Feilschen-Probe als Siebwurf durch. Derjenige mit dem besseren Ergebnis gewinnt und entzieht dem Verlierer vorübergehend einen Psychepunkt. Verliert einer der beiden Handelspartner hierdurch eine Psychezeile, so muss er seinem Gegenüber bei der Verhandlung entgegenkommen; nimmt dieser das neue Angebot an, endet das Feilschen, falls nicht, wird weitergewürfelt. Verliert ein Charakter beim Feilschen sogar seinen letzten Psychepunkt, muss er das letzte Angebot seines Kontrahenten akzeptieren.



Nach Ende des Feilschens stellt sich die Psyche der Handelspartner unmittelbar wieder her. War die Verhandlung ungefähr ausgewogen, so erhalten beide wieder ihren vorherigen Wert zurück, gab es hingegen einen klaren Gewinner der Verhandlung, so erhält dieser einen Punkt mehr zurück (auch über den Höchstwert hinaus) und der Verlierer einen Punkt weniger. Musste sich ein Handelspartner sogar vollständig auf das Angebot des anderen einlassen (Verlust des letzten Psychepunkts) so verliert er bei der Regeneration einen Punkt pro verlorener Zeile und sein siegreicher Gegner gewinnt entsprechend viele Psychepunkte zusätzlich.

Anmerkung: Feilschen stellt eine Fertigkeit dar, die sich auch sehr gut und stimmungsvoll am Spieltisch ausspielen lässt. Die tatsächlichen Feilschen-Werte der Charaktere oder das Ergebnis der Proben können dann aber unter Umständen im Widerspruch zur gespielten Situation stehen.

Hier muss jede Spielrunde entscheiden, ob sie dem freien Spiel oder der Stimmigkeit von Charakter und Werten den Vorzug gibt. Beides hat seine Berechtigung.

10.3 Der Ruf eines Charakters

Jeder Charakter kann für seine Taten berühmt oder auch berüchtigt sein. Je bekannter ein Held, desto stärker reagiert die Umwelt. Um dies im Spiel zu simulieren, existieren für jeden Charakter zwei Werte, die seinen Ruf bestimmen: *Ehre* und *Respekt*. Beide Werte können von -20 bis +20 reichen. Der Wert *Ehre* steht für moralisches Handeln und Beliebtheit. Je höher die Ehre eines Charakters, desto beliebter ist er.

Der Wert *Respekt* steht für die Effizienz und Qualität der Arbeit eines Charakters.

Ein hervorragender Kämpfer, der seine Feinde schnell tötet (auch die Verletzten), erwirbt womöglich großen Respekt aber wenig Beliebtheit.

Der Ruf wirkt sich auf das Verhalten anderer gegenüber dem Charakter aus: Ein positiver Ehrewert führt möglicherweise dazu, dass der Charakter leichter an Informationen gelangt, Preisnachlässe erhält oder Hilfe und Unterstützung erfährt. Sehr große Beliebtheit kann allerdings auch Neid und Missgunst erregen. Ein negativer Ehrewert bewirkt, dass man dem Charakter die Nase vor der Tür zuschlägt, Waren teurer verkauft usw.

Ein hoher Respektwert veranlasst andere Personen dazu, dem Charakter vorsichtig, dienstbeflissen oder gar ängstlich zu begegnen. Bei niedrigem Respektwert treten sie dem Charakter eher selbstbewusst und überlegen gegenüber.

Zu Beginn startet jeder Charakter mit einem Respekt- und einem Ehrewert von jeweils 0 Punkten. Die Handlungen des Charakters können diese Werte dann positiv oder negativ verändern.

Nachfolgende Tabelle soll eine Anregung sein, um die Reaktionen der Umwelt auf den Ruf des Charakters abzuleiten (*Charakter wird / ist...*):

Ehre		Respekt	
18-20	angebetet	18-20	bewundert
15+	verehrt	15+	respektiert
12+	geliebt	11+	achtunggebietend
9+	geschätzt	7+	anerkant
6+	beliebt	3+	beachtet
3+	wohlgehten	-2+	ambivalent behandelt
-2+	ambivalent behandelt	-6+	unbeachtet
-5+	geduldet	-10+	belächelt
-8+	unbeliebt	-14+	verspottet
-11+	gemieden	-17+	ignoriert
-14+	abgelehnt	-20+	missachtet
-17+	verhasst		
-20+	verabscheut		

10.4 Gesellschaftlicher Aufstieg

In Verbindung mit dem erworbenen Ruf kann auch gesellschaftlicher Aufstieg stattfinden. Dieser zeigt sich üblicherweise in der Verleihung von Lehen, Privilegien oder Titeln für geleistete Dienste.

Da ein sesshaftes Leben von den meisten Helden einer Spielgruppe eher selten, und wenn doch, dann allenfalls für ferne Zukunft angestrebt wird, sind nicht alle möglichen Auszeichnungen gut geeignet. Hier muss der Meister mit Augenmaß entscheiden, ob ein gesellschaftlicher Aufstieg für seine Helden aufgrund Ihrer Taten (und ihrer Ehre- und Respektwerte) infrage kommt, und wie dieser Aufstieg gegebenenfalls am besten ausfällt.

Beispielhaft seien einige Möglichkeiten genannt: Schwertleite, Verleihung des Rechts zur Errichtung und Unterhaltung einer Apotheke, Schänke oder ähnliches, Zollrechte, Befreiung von Abgaben, Verleihung eines Adelstitels, Verleihung von Grund und Boden als Lehen zur Bewirtschaftung oder Verwaltung.

Einige dieser Auszeichnungen sind miteinander verknüpft - wie z.B. die Verleihung von Grund



und Boden mit einem Adelstitel, andere können auch einzeln verliehen werden.

Jede Auszeichnung verbessert wiederum den Ruf eines Charakters, wirkt sich also auch auf dessen Respekt- und/oder Ehrewert aus. Allerdings erwächst dem Charakter auch eine Verpflichtung, sei es, dass er sich regelmäßig um sein Lehen kümmern muss, fortan strengere Verhaltensregeln für ihn gelten oder er zur regelmäßigen Teilnahme an den Hoftagen seines Lehnsherrn verpflichtet ist.

Anmerkung: Die Regeln zum Umgang mit dem Ruf eines Charakters sind vergleichsweise vage gefasst. Ein Grund dafür ist, dass es unzählige und sehr unterschiedliche Situationen gibt, die sich auch ganz unterschiedlich auf den Ruf auswirken können. Eine präzise Reglementierung wäre für den Spielfluss eher hinderlich. Im Idealfall gelingt es Meister und Spieler in geeigneten Momenten, die Werte Respekt und Ehre als Anlass für spannendes Rollenspiel zu nutzen.

Gelegentlich sollte man auch überprüfen, ob die Ehre- und Respektwerte eines Charakters noch zueinander passen und sie ggfs. behutsam anpassen: Ein Charakter wird wohl eher selten gehasst und zugleich belächelt.

II Kultur und Bildung

II.1 Sprachen

Die in einer Sprache freigeschaltete Würfelstufe zeigt an, wie gut ein Charakter eine Sprache verstehen und sprechen kann.

Würfel	Niveau	Sprachkenntnisse
W6	Anfänger	Erkennt die Sprache beim Hören
W8	Geübte	Einfache Unterhaltungen
W12	Fortgeschr.	Sprachstufe der Einheimischen
W20	Meister	Komplexes Sprachverständnis

Belauscht er bspw. zwei Menschen, die in fremden Zungen sprechen, kann eine Siebwurfsprobe einen Anhaltspunkt liefern, wieviel er davon versteht.

II.2 Schriften

Um eine Schrift lesen und schreiben zu können, muss ein Charakter die jeweiligen Schriftzeichen mindestens „grob“ gelernt haben (1. Kästchen). Für die „sichere“ Beherrschung der Schrift ist das 2. Kästchen erforderlich.



Da einzelne Buchstaben oder Runen aber keine inhaltliche Bedeutung besitzen, ist zum Verständnis des Geschriebenen auch die Beherrschung der

Sprache erforderlich, in der es verfasst wurde.

Um magische Runen lesen zu können, muss ein Charakter Zauberkunde oder eine der Runenkunde-Fertigkeiten beherrschen.

II.3 Das Lesen von Büchern

Will ein Charakter ein Buch lesen, muss er die Sprache, in der das Buch geschrieben wurde, mindestens auf Geübtem-Niveau beherrschen, die Schriftzeichen mindestens grob kennen und in der Fertigkeit Lesen / Schreiben mindestens Anfänger sein. Überdies muss sich das Buch in seinem Besitz befinden und zwar für mindestens eine Woche (Schriftstufe „grob“) oder einen Tag (Schriftstufe „sicher“).

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann ein Charakter durch das Lesen des Buches Wissen erwerben, d.h. einen Wert steigern.

Dazu legt er eine Lesen-Probe als Siebwurf ab. Dabei werden der FkW Lesen / Schreiben und der zugehörige Sprachwert herangezogen. Der

niedere der beiden Werte bestimmt, mit welcher Würfelstufe die Lesen-Probe durchzuführen ist. Der Inhalt des Buches legt fest, welcher Fertigkeitswert durch Lesen gesteigert werden kann.

Falls zu einem Buch nichts Anderes angegeben ist, legt der Meister fest, ob ein Fertigkeitswert (und ggf. auch welcher) durch die Lektüre des Buches verbessert werden kann.



Gelingt die Lesen-Probe, so erhält der Lesende einen Gratislernwurf auf die durch das Buch betroffene Fertigkeit(en). Die Höhe, mit der die Lesen-Probe gelingt, bestimmt, wie viele Würfel der Lesende für seinen Gratislernwurf verwenden darf:

Ergebnis	Würfel für Gratislernwurf
4	1
7	2
11	3
16	4
31	5
60	6

Erzielt ein Charakter bei seiner Lesen-Probe Gleiche, darf er pro Gleiche einen Gratislernwurf durchführen.

Wer den Könnern in Lesen/Schreiben besitzt, erhält auch mit Folgen zusätzliche Gratislernwürfe.

Erasmus liest das in Latein verfasste Buch „Liber de cultura hortum“ von Walahfrid Strabo. Sein Pflanzenkundewert liegt bei 4 und er beherrscht Latein. Der Siebwurf gelingt mit 3, 5, 5, 5, 6. Er wählt die drei Fünfer als Ergebnis aus, wodurch er 15 > 11 erzielt und daher 3 Würfel für den Gratislernwurf verwenden darf. Da sein Wurf drei Gleiche enthält, darf er auch drei Lernwürfe durchführen. Hier kommt es sogar zu einer weiteren Besonderheit: Angenommen, die beiden ersten Lernwürfe gelingen, so dass Erasmus' Pflanzenkundewert auf 6 steigt, dann darf er seinen dritten Gratislernwurf mit 3W8 durchführen.

12 Berufe ausüben

Das Erlernen eines Berufes bringt verschiedene Vorteile mit sich. Welche das sind und wie man die Berufstätigkeit spieltechnisch handhaben kann, soll in diesem Kapitel erläutert werden.

Eine Berufsfertigkeit wird wie jede andere Fertigkeit gesteigert. Ab einem FkW von 12 kann der 1. Meistergrad, ab 15 der 2. MG und ab 18 der 3. MG erworben werden.

Meistergrade bieten ganz besondere Boni, bspw. dürfen die Berufsproben fortan als **Kaskadenwurf** durchgeführt werden und pro Meistergrad, den ein Charakter in seinem Beruf erwirbt, **erhöht sich der Respektwert um 1 Punkt**.

12.1 Das produzierende Gewerbe

Trotz der weitgefassten Überschrift, sollen hier tatsächlich nur einige Berufe Erwähnung finden, bei denen aus Rohmaterialien bestimmte Gebrauchs- oder Schmuckgegenstände hergestellt werden: der Bogner, der Goldschmied, der Instrumentenbauer, der Rüstungsschmied, der Schlosser, der Schneider und der Waffenschmied. Da die spieltechnische Handhabung dieser Berufsfertigkeiten gleichermaßen abläuft, soll hier ein Kapitel ausreichen, um die Spielmechanik und die Unterschiede zwischen den Berufen darzustellen.

12.1.1 Das Fertigen

Um einen Gegenstand herstellen zu können, benötigt ein Charakter das erforderliche Rohmaterial, einen Arbeitsplatz (z.B. Schmiedefeuher, Werkbank), sein Werkzeug und einen halben Arbeitstag Zeit. Dann legt er eine Probe auf seinen jeweiligen Berufsfertigkeitswert als Siebwurf ab. Dabei



ist die Güte des Werkzeugs zu berücksichtigen; bei Siebwürfen dürfen Gleiche, bei Kaskadenwürfen Gleiche und Folgen gebildet werden, deren maximale Höhe durch den Fertigkeitswert vorgegeben ist. Ist aber die Güte des benutzten Werkzeugs geringer als der FkW des Handwerkers, bestimmt diese niedrigere Güte den Maximalwert für Gleiche und Folgen. *(Ein guter Meister kann an schlechtem Werkzeug verzweifeln und selbst gutes Werkzeug macht aus einem miesen Handwerker keinen Künstler.)*

Die Qualität (Güte) der Arbeit ergibt sich aus der Höhe des Wurfergebnisses; der Spieler wählt aus, welchen Würfel seiner Probe er verwenden will, Gleiche dürfen addiert werden. Abhängig von der Güte kann man dem hergestellten Produkt eine Qualitätsstufe zuordnen, aus der sich dann auch der Verkaufspreis ergibt (*siehe Tabelle*).

Güte	Qualität	Beschreibung / Preis
1-3	Fehlschlag	Rohmaterialien nicht mehr zu gebrauchen
4-6	improvisiert	Preis *0,5
7-10	einfach	normale Ware; Preis *1
11-15	gut	Preis *1,5
16-19	kunstfertig	Preis *3
20	meisterlich	Preis *5

Die maximale Güte beträgt 20, auch dann, wenn der Qualitätswurf höher ausgefallen ist.

12.1.2 Hochwertige Fertigung

Handwerker mit Meistergrad können besonders hochwertige Gegenstände herstellen. Da sie ab 1. Meistergrad ihre Proben als Kaskadenwurf durchführen, können nicht nur Gleiche, sondern auch Folgen ins Ergebnis einfließen. Gleiche können addiert werden, Folgen können die Güte um zwei Punkte pro Folgenwürfel erhöhen.

*Bognerin Marie würfelt 12, 10, 7, 5. Sie wählt die 12 für die Güte (gut). Bei ihrem zweiten Versuch würfelt sie 13,12,11,10. Sie wählt die 13 für die Güte, die Würfelgruppe weist drei weitere Folgen auf, weshalb die Güte des Bogens auf 19 steigt (13+3*2). Beim dritten Bogen würfelt sie 11,11, 10, 8. Sie wählt die beiden 11er für die Güte, also 22 (meisterlich), theoretisch könnte die Güte noch auf 24 erhöht werden, da sie noch einen Folgewürfel besitzt, doch die maximale Güte von 20 ist bereits erreicht.*

Darüber hinaus können **meisterliche** Gegenstände (Güte 20) mit zusätzlichen Bonuswirkungen ausgestattet werden. Dies geschieht entweder direkt bei der Herstellung des Gegenstands oder durch nachträgliche Bearbeitung.

12.1.2.1 Bei der Herstellung

Wenn der Handwerker nicht alle Würfel seiner Würfelgruppe benötigt, um die meisterliche Güte zu erreichen, kann er mit den überzähligen Gleichen und Folgen die gewünschten Bonuswirkungen direkt einarbeiten. Und auch hier gilt, dass Gleiche addiert werden können und Folgen das Ergebnis um jeweils zwei Punkte pro Folgenwürfel

erhöhen, denn auch Bonuswirkungen besitzen eine Güte. Diese drückt sich darin aus, dass mit höherer Güte die Bonuswirkung steigt.

Gütewurf	4-19	20-30	31-59	60+
Bonuswirkung	+1	+2	+3	+4

In obigem Beispiel würfelt Marie bei ihrem dritten Bogen 11,11,10 und wählt die beiden 11er für die meisterliche Güte. Mit dem Folgewürfel 10 verleiht sie dem Bogen einen Würfelbonus von 1 ($Wx+1$). Bei einem Ergebnis von 11,11,10,10,9 entscheidet sich Marie dazu, dem meisterlichen Bogen zwei Boni zu verleihen: $Wx+2$ ($2 \cdot 10=20$) und $Ex+1$. Sie hätte auch drei Bonuswirkungen mit jeweils +1 erzielen können.

12.1.2.2 Bei Überarbeitung

Ein meisterlicher Gegenstand kann von einem meisterlichen Handwerker auch überarbeitet werden, um Bonuswirkungen einzuarbeiten oder bereits bestehende zu verbessern.

Dazu legt er eine Probe auf seine Handwerkskunst ab, deren Mindestergebnis abhängig von der **Anzahl** der im Gegenstand vorhandenen Bonuswirkungen ist.

Zur Beachtung: Es zählt die **Anzahl** der Bonuswirkungen, **nicht** deren **Güte**.

Bonuswirkungen	0	1	2	3	4	5	6
Mindestergebnis	20	21	26	31	36	41	46

Wird das erforderliche Mindestergebnis erzielt, können wie bei der Herstellung durch überzählige Gleiche oder Folgen Bonuswirkungen eingearbeitet werden.

Das Verbessern einer vorhanden Bonuswirkung ist dabei wie ein Überschreiben, da ein höherer Gütewurf gelingen muss.

Falls ein Gegenstand mehrere Bonuswirkungen besitzen soll, so ist es ratsam, zunächst nur eine einzuarbeiten und diese auf die gewünschte Güte zu bringen, bevor eine weitere Bonuswirkung eingearbeitet wird, da ja die Anzahl der vorhandenen Bonuswirkungen die Schwierigkeit der Überarbeitung bestimmt.

12.1.2.3 Fehlschläge

Ein Fehlschlag bei der Überarbeitung tritt auf, wenn es nicht gelingt, das erforderliche Mindestergebnis oder die notwendigen Zusatzwürfel zu erzielen. Dies ist nicht weiter tragisch, der Handwerker hat nur Zeit verloren.

Unterläuft dem Handwerker jedoch ein Patzer, so hat er die Güte eines meisterlichen Gegenstands dauerhaft auf 10 gesenkt. War der Gegenstand

bereits mindestens erlesen, also mit mindestens einer Bonuswirkung versehen, so hat er eine Bonuswirkung dauerhaft gelöscht.

Ein legendärer Patzer zerstört einen meisterlichen Gegenstand vollständig und führt bei mindestens erlesenen Gegenständen dazu, dass eine bestehende Bonuswirkung in ihr Gegenteil verkehrt wird.

Ein Schleichenbonus wird dann beispielsweise zu einem Aufspürenbonus beim Gegner.



Im Folgenden werden die erzielbaren Bonuswirkungen genannt:

12.1.2.4 Der Würfelbonus Wx

Der Nutzer des Gegenstands erhält einen zusätzlichen Bonuswürfel, wenn er die zugehörige Fertigkeit ausübt. Ein Schmiedehammer mit $Wx+1$ erlaubt es dem Schmied, bei einer Schmiedeprobe einen zusätzlichen Bonuswürfel zu werfen.

Durch Wx -Boni kann die maximale Anzahl von fünf Bonuswürfeln nicht überschritten werden.

12.1.2.5 Der Freiwurf WFr

Der Nutzer des Gegenstands darf bei einer entsprechenden Probe einmal würfeln, ohne dass er einen Würfel beiseitelegen muss.

Mit $WFr+2$ darf er zweimal würfeln, ohne einen Würfel beiseitelegen zu müssen.

12.1.2.6 Zweitance $W2c$

Der Nutzer des Gegenstands darf bei einer entsprechenden Probe einen bereits beiseite gelegten Würfel ein zweites Mal würfeln. Das zweite Würfelergebnis ist dann gültig. Für 1er, die auszugleichen sind, gibt es jedoch keine Zweitance.

12.1.2.7 Der FkW -Bonus $FkWx$

Der Nutzer des Gegenstands erhält bei entsprechenden Proben einen Bonus auf seinen Fertigkeitswert. Dadurch erhöht sich der Maximalwert, bis zu dem Gleiche und Folgen gebildet werden können.

12.1.2.8 Der Ergebnisbonus E_x

Der Ergebnisbonus erlaubt es dem Anwender, das Ergebnis von x Probenwürfel um jeweils 1 Punkt oder das Ergebnis von 1 Würfel um bis zu x Punkte zu verändern. (Gilt nicht für 1er.)

12.1.2.9 Der Schadensbonus TS_x

Bei Waffen kann es einen Schadensbonus geben, der die Anzahl der Schadenswürfel erhöht. Üblicherweise wird der TS_x -Bonus nicht als Bonus notiert, sondern direkt als Trefferstärke (TS) der Waffe notiert. Um diesen Bonus aber besser nachvollziehen zu können, empfehle ich, ihn im Kampfkunstbogen unter „Besonderheit“ festzuhalten.

12.1.3 Die Meistergrade

Der Erwerb von Meistergraden eröffnet dem Handwerker zusätzliche Möglichkeiten:

MG	Beschreibung
1	Der Handwerker darf fortan die Fertigungsprobe als Kaskadenwurf durchführen und eine Bonuswirkung erzielen.
2	Der Handwerker kann bis zu zwei Bonuswirkungen erzielen.
3	Der Handwerker kann beliebig viele Bonuswirkungen erzielen und darf fortan die für seinen Beruf geltende Runenfertigkeit anwenden und steigern.

Die für den jeweiligen Beruf geltende Runenfertigkeit wird bei der Berufsbeschreibung genannt.

Anmerkung: NSC-Handwerksmeister besitzen überwiegend nur den ersten Meistergrad, MG-2-Handwerker findet man gelegentlich in Städten und MG-3-Handwerker sind eine Seltenheit.

12.1.4 Massenfertigung

Ein Handwerker kann sich auch entscheiden, möglichst viele Werkstücke in kurzer Zeit herzustellen. Dies bedeutet in der Regel allerdings auch einen Qualitätsverlust. Er führt nun nur einen **Einzelwurf** durch. Von den Würfeln dieses Wurfes wählt er einen beliebigen aus, der die Qualität der Werkstücke bestimmt. Pro Würfelergebnis, das mindestens so hoch ist, wie das des Qualitätswürfels, stellt der Handwerker einen zusätzlichen Gegenstand her.

Waffenschmied Roland hat bei seinem Einzelwurf ein Ergebnis von 14, 13, 13, 11 und 6 erzielt. Er wählt den 11er-Würfel als Qualitätswürfel, um gute Schwerter herzustellen. Da drei Würfelergebnisse über 11 liegen, stellt er in einem halben Arbeitstag insgesamt vier Schwerter guter Qualität (Güte 11) her.

12.1.5 Erlesene und legendäre Gegenstände

Ein meisterlicher Gegenstand wird erlesen, wenn er eine oder zwei Bonuswirkungen besitzt. Ab drei Bonuswirkungen gilt ein meisterlicher Gegenstand als legendär. Dadurch steigt auch sein Preis: Erlesene Gegenstände kosten etwa das Zehnfache eines einfachen Gegenstands, für legendäre Gegenstände gilt etwa der 100-fache Wert.

Ein erlesener Gegenstand steigert den Respektwert seines Trägers um 1, ein legendärer um 3



Punkte; werden mehrere Gegenstände getragen, so erhöht sich die Wirkung auf 2 bzw. 6 Punkte. Dabei gilt jedoch, dass die Wirkung legendärer Gegenstände die Wirkung erlesener überstrahlt: Wer z.B. fünf erlesene Gegenstände trägt, erhält einen Respektbonus von insgesamt 2. Trägt der Charakter dann zusätzlich einen legendären Gegenstand, beträgt der Respektbonus insgesamt 3 Punkte.

12.1.6 Rohstoffgewinnung

Die hier dargestellten Handwerker benötigen Rohstoffe, um ihren Beruf auszuüben. Schmiede brauchen Metalle, Schneider Stoffe, Instrumentenbauer Holz. Diese Rohstoffgewinnung kann im Spiel zu einem interessanten Abenteuer werden. Sie kann aber auch sehr langweilig sein.

Wenn die Situation kein spannendes Abenteuer hergibt, empfehlen sich zwei Alternativen: Handel und Brauchtum.

12.1.6.1 Handel

Auf Märkten, bei fahrenden Händlern und niedergelassenen Handwerkern können Rohstoffe eingekauft werden. Hierbei soll folgendes gelten: Der Preis für Rohstoffe entspricht der Hälfte des Preises für ein einfaches Produkt.

Verkauft man dieses Produkt dann an einen Händler, macht man allerdings Verlust, da ein Händler üblicherweise nur 40% des Wertes bietet. Gewinn lässt sich erzielen, wenn man die Ware selbst an den Endverbraucher verkauft oder Gegenstände höherer Qualität herstellt.

12.1.6.2 Brauchtum

Handwerker unterstützen sich gegenseitig. Niedergelassene Handwerker bieten bspw. ihren fahrenden Kollegen in der Regel Kost und Logis an, wenn diese als



Gegenleistung bei ihnen arbeiten. Darüber hin-

aus gewähren sie auch gerne einen Rabatt auf Rohstoffkäufe: Pro Werkstück, das ein fahrender für einen niedergelassenen Handwerker herstellt, reduziert sich der Preis der Rohstoffe für einen weiteren Gegenstand der gleichen Art um 10 Prozentpunkte. Bsp.: Wenn ein fahrender Waffenschmied ein Schwert herstellen möchte, kann er die erforderlichen Rohstoffe zu 50% des Schwertpreises bei einem niedergelassenen Waffenschmied kaufen. Pro Schwert, das er für diesen herstellt, sinkt der Preis um zehn Prozentpunkte, bei **einem** Schwert zahlt der Fahrende also statt 50% nur noch 40%, bei **zwei** Schwertern 30%, bei **fünf** Schwertern sind die Rohstoffe für ein weiteres Schwert kostenlos.

Niedergelassene Handwerker können ihre Rohstoffe günstiger beziehen: statt 50% des Produktpreises zahlen sie nur 33%.

12.1.7 Vollendete Handwerksmeister

Bei den hier dargestellten Berufen bietet der dritte Meistergrad eine Besonderheit: Der jeweilige Handwerker hat sein verarbeitetes Rohmaterial derart gut studiert, dass er es weiter verbessern kann, indem er es mit Runen versieht. Er darf fortan die Berufsfertigkeit Runenkunde (siehe dort) anwenden und steigern.

Der Name Runenkunde ist allerdings nur die allgemeine Bezeichnung; je nach Handwerkskunst werden unterschiedliche Varianten der Runenkunde gelernt: Bogner und Instrumentenbauer lernen Runenschnitzerei, Goldschmiede Runenpunzerei, Rüstungsschmiede, Schlosser und Waffenschmiede Runengravur und Schneider Runenstickerei.

12.1.8 Reparatur von Gegenständen

Ein beschädigter Gegenstand kann von einem Meister seines Faches repariert werden. Dazu muss ihm eine Probe gelingen, deren Ergebnis mindestens so hoch sein muss wie die **ursprüngliche** Güte des Gegenstands.

Die Reparatur meisterlicher und erlesener (ein bis zwei Bonuswirkungen) Gegenstände erfordert eine 20, bei legendären Gegenständen muss mindestens 31 erreicht werden.



Diese Mindestwerte beziehen sich immer auf den bisher besten Zustand

des Gegenstands, d.h. sie gelten auch dann, wenn der Gegenstand zwischenzeitlich Güte oder Bonuswirkungen verloren hat.

Eine gescheiterte Probe kostet Zeit, ein Patzer halbiert die Güte. Erlesene und legendäre Gegenstände verlieren eine Bonuswirkung. Eine Reparatur mit 60+ stellt diese Bonuswirkungen wieder her.

12.1.9 Die Berufsfertigkeiten

12.1.9.1 Bogenbau

Ein Bogner kann Schusswaffen und deren Munition herstellen und reparieren. Auch wenn die Berufsbezeichnung nur den Bau von Bögen impliziert, kann ein Bogner auch Armbrüste, Pfeile und Bolzen herstellen.



Die Qualität (Güte) der Schusswaffe bzw. der Munition bestimmt Anzahl und Art der Schadenswürfel (TS) und bis zu welcher Höhe Gleiche und Folgen gebildet werden können.

Güte	4-6	7-10	11-15	16-19	20
TS	1W6	2W6	2W8	2W12	3W20

Nur der Bogner kann den TSx-Bonus bei Fernkampfaffen erzielen.

Bei der Herstellung von Munition kann der Bogner keine Boni erzielen, dafür kann er Spezialgeschosse herstellen, wenn er aus seiner Würfelgruppe einen Würfel streicht:

- **Feuerpfeil** (setzt Brennbares in Flammen, verursacht Feuerschaden, TS: max. 2W8)
- **Giftpfeil** (kann Flüssigkeit aufnehmen / abgeben, TS: max. 2W12)
- **Rüstungsbrecher** (Schadenswürfelerggebnis +10, durchschlägt **nur** Rüstung, erhöht **nicht** den Schaden an der Lebenskraft des Ziels.)

Pro Stunde kann ein Bogner 10 Stück einer Munitionsart herstellen.

Ab MG 3 kann der Bogner die Fertigkeit „**Runenschnitzerei**“ erlernen.

12.1.9.2 Goldschmiedekunst

Goldschmiede sind Experten der Schmuckherstellung. Für ihr Handwerk verwenden sie neben Silber- vor allem Goldlegierungen (Gelbgold, Rotgold, Weißgold, Grüngold). Reines Silber oder Gold werden fast nie verarbeitet, da diese nicht ausreichend formbeständig sind. Darüber hinaus nutzen Goldschmiede auch gerne Edelsteine zur weiteren Verzierung. Obwohl ihr Hauptaugenmerk auf der Ästhetik liegt, erlaubt ihnen ihr Wissen über Prunkwaffen und Ritualgegenstände, **einfache** Waffen und Werkzeuge herzustellen. Stellt ein Goldschmied ein Schmuckstück her, verleiht er diesem einen besonderen Charakter, der darüber bestimmt, welche Fertigkeitwerte des Trägers beeinflusst werden:



- ästhetisch: Verführen
- furchteinflößend: Einschüchtern, Feilschen
- schützend: Selbstbeherrschung
- glücksbringend: gewährt zweite Glückszahl (die Güte bestimmt, wie oft dies täglich wirkt; maximal eine weitere Glückszahl möglich)

Ab MG 3 kann der Goldschmied die Fertigkeit „**Runenpunzerei**“ erlernen.

12.1.9.3 Instrumentenbau

Instrumentenbauer stellen Musikinstrumente her. Die Güte des Instruments bestimmt, bis zu welcher Höhe bei Musizieren-Proben Gleiche und Folgen gebildet werden können.

Ab MG 3 kann der Instrumentenbauer die Fertigkeit „**Runenschnitzerei**“ erlernen.

12.1.9.4 Schlossern

Schlosser verstehen sich sowohl auf den Bau von Schlössern (für Türen, Truhen usw.), als auch auf die Herstellung und Reparatur von Werkzeugen für verschiedene Handwerksberufe. (Dabei wird ein Werkzeugset spieltechnisch wie ein Werkzeug behandelt.) Ein Schlosser stellt auch Dietriche oder Nachschlüssel her und ist in der Lage, einfache Waffen zu fertigen.



Ab MG 3 kann der Schlosser die Fertigkeit „**Runengravur**“ erlernen.

12.1.9.5 Schneidern

Der Schneiderberuf umfasst hier auch die Berufe Hutmacher und Schuster, sodass ein Schneider eine komplette Garderobe aus Stoffen, Fellen oder Leder herstellen und reparieren kann.

Gute Schneider sind in der Lage, Optik und Funktionalität der Kleidungsstücke zu verändern.

Das heißt, dass sich der Schneider vor der Fertigung entscheidet, ob das Kleidungsstück vor allem gut aussehen soll (und dadurch auf Einschüchtern, Verbergen oder Verführen wirkt), oder ob es eine gute Funktionalität besitzen soll (und dadurch auf Regeneration, Akrobatik, Geländelauf, Schleichen, Tanzen, Taschendiebstahl oder eine Kampfkunstherrlichkeit wirkt).



Ab MG 3 kann der Schneider die Fertigkeit „**Runenstickerei**“ erlernen.

Die für Kleidungsstücke möglichen Wirkungen:

Kleidungsstück	Mögliche Modifikationen
Unterkleidung	Regeneration, Verführen
Umhänge	Regeneration, Verbergen
Handschuhe	Kampfkunst, Taschendiebstahl
Kopfbedeckung	Einschüchtern, Verbergen
Schuhwerk	Geländelauf, Schleichen, Tanzen
Beinkleider	Akrobatik, Verführen
Oberkörperkleidung	Akrobatik, Einschüchtern, Verbergen, Verführen

12.1.9.6 Waffenschmiedekunst

Für alle Waffen aus Metall ist der Waffenschmied der Experte. Er ist auch in der Lage, einfache Werkzeuge (ohne besondere Eigenschaften) herzustellen. Die Güte der Waffe bestimmt Anzahl und Art der Schadenswürfel (TS) und bis zu welcher maximalen Höhe der Kämpfer Gleiche und Folgen bilden kann. Nur der Waffenschmied kann den TSx-Bonus für Nahkampfwaffen erzielen.



Güte	4-6	7-10	11-15	16-19	20
TS	1W6	2W6	2W8	2W12	3W20

Ab MG 3 kann der Waffenschmied die Fertigkeit „**Runengravur**“ erlernen.

12.1.9.7 Rüstungsschmiedekunst

Rüstungsschmiede können Rüstungsteile herstellen und reparieren. Dazu zählen Schilde, Helme (Eisenhut, Nasalhelm oder Topfhelm) aus Metall, ein wattierter, meist gesteppter Rock (Gambeson) aus Leinen oder Baumwolle, der einen Großteil des Körpers bedeckt und von einfachen Kämpfern als Hauptrüstung zusammen mit einem kurzen verstärkten Lederschurz, von Rittern als Zweitrüstung unter dem Ringpanzerhemd oder dem Schuppenpanzerhemd getragen wird.

Kämpfer tragen meist auch noch Handschuhe, Beinkleider und Schuhe oder Stiefel. Diese werden aber von Schneidern hergestellt und besitzen keinen Rüstungsschutz.



Die Spielrunde kann sich aber auch darauf verständigen, dass Stoff- und Lederrüstungen vom Schneider hergestellt werden.

Zu beachten ist, dass die Herstellung von Rüstungen zeitaufwendig ist. Ketten- oder Schuppenhemde erfordern eine Herstellungszeit von mehreren Monaten, was auch ihren hohen Preis erklärt.



Der Rüstungsschmied kann die Rüstung mit drei verschiedenen Bonuswirkungen ausstatten:

- a) er kann den **Schutzwert** erhöhen,
- b) er kann den **Lastwert** senken,
- c) er kann die Rüstung speziell an den **Kampfstil** des Kämpfers anpassen und dadurch eine ganz bestimmte vorher festgelegte Kampffertigkeit beeinflussen. Hier sind als Boni möglich: Wx, WFr, W2c, FKWx, Ex

Ab MG 3 kann der Waffenschmied die Fertigkeit „**Runengravur**“ erlernen.

12.2 Musizieren

Normalerweise sind Spielleute gern gesehene Gäste, denn ihre Auftritte versprechen Unterhaltung und Kurzweil. Für die Künstler selbst ist dies eine zweiseitige Angelegenheit. Einerseits erhalten sie für Auftritte oftmals freie Kost und Logis und werden unter Umständen - wenn sie berühmt sind - sogar mit Geschenken und finanziellen Zuwendungen bedacht. Begeisterte Zuhörer drücken ihren Dank durch Präsente und Angebote unterschiedlichster Art aus oder suchen die Aufmerksamkeit und Gunst des Künstlers zu erringen, indem sie ihm mehr oder minder interessante Geschichten erzählen. Andererseits erwarten sie vom Künstler allerdings auch oft, dass er sie in seinen Geschichten und Liedern positiv erwähnt, ihre Ansichten teilt und ihnen schmeichelt. Werden ihre Erwartungen enttäuscht, können Zuhörer sehr rachsüchtig reagieren. Je nach Macht und Durchhaltevermögen des Enttäuschten kann dies lediglich enervierend oder gar sehr gefährlich sein.



12.2.1 Der Auftritt

Die künstlerische Qualität eines Auftritts ergibt sich aus einer Siebwurfsprobe auf den Fertigkeitswert des Künstlers in Musizieren. Sie bestimmt auch, wie das Publikum reagiert.

Probe	Qualität	Publikum ist...	Verdienst
1	Missklang	verärgert	Ärger
2-3	Fehlschlag	genervt	-
4-10	einfach	gleichgültig	½ Pf.
11-15	gut	wohlgesinnt	1 Pf.
16-30	meisterlich	begeistert	2-3 Pf.
31-	großmeisterlich	enthusiastisch	4-6 Pf.

Solche Auftritte nutzt der Spielmann in erster Linie, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Die Angaben zu Verdienst geben einen Anhaltspunkt, wieviel der Künstler für einen Auftritt von etwa 1 bis 2 Stunden einnehmen kann. *Diese Angaben sind zur groben Orientierung; wird der Auftritt*

stimmungsvoll im Rollenspiel ausgelebt, können die Reaktionen des Publikums lebendiger dargestellt werden und die Einnahmen auch deutlich anders ausfallen.

Der Spielmann kann mit seinen Liedern auch sein Publikum animieren, bestimmte Dinge zu tun; spielt er ein Tanzlied, wächst in den Zuhörern, solange die Musik spielt, der Drang zu tanzen, bei einem Trinklied geraten sie in Trinklaune usw.

In solchen Fällen manipuliert das Lied des Spielmanns die Psyche der Zuhörer: Folgen Sie dem vom Musiker geweckten Drang, steigt ihre Psyche, wollen sie widerstehen, sinkt sie um den jeweiligen Wert und sie müssen eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen. Ist diese niedriger als die Probe des Musikers, geben sie doch dem Drang nach oder verlieren erneut Psychepunkte und legen eine weitere Selbstbeherrschungsprobe ab.

Probe	Qualität	Psychewirkung
1	Missklang	+ 3 Bonuswürfel auf Selbstbeherrschung
2-3	Fehlschlag	+1 Bonuswürfel auf Selbstbeherrschung
4-10	einfach	-
11-15	gut	+/- 1 Psychepunkt
16-30	meisterlich	+/- 2 Psychepunkte
31+	großmeisterlich	+/- 3 Psychepunkte

Hat der Spielmann bei einer mindestens guten (11+) Musizierenprobe Gleiche erzielt, so kann er diese entweder addieren oder einsetzen, um die Wirkung zu steigern. Pro Würfel erhöht sich die Wirkung auf die Psyche der Zuhörer um 1 Punkt. Diese hält für die gesamte Dauer des Auftritts an und der Spielmann legt bei jedem Lied eine Probe ab. Die Zuhörer können dem vom Spielmann geweckten Drang folgen, ohne eine Probe ablegen zu müssen und erhalten die positiven Psychewirkungen oder sie können versuchen, wie oben beschrieben zu widerstehen.

Die Psychewirkungen verklingen mit den Klängen der Musik, können aber noch eine angemessene Zeitspanne (meist kurz) nachhallen.

Der komplette Auftritt des Spielmanns kann den Zuhörern aber auch nachhaltig in Erinnerung bleiben. Die Psycheauswirkungen zeigen an, wie gut es dem Spielmann gelungen ist, sein Publikum mitzureißen. Abhängig davon, wie intensiv das Erlebnis für Spielmann und Publikum war, kann die Psyche entsprechend lange noch betroffen sein. Bei einem eher positiven Erlebnis kann die Psyche um etwa 1 bis 3 Punkte (Ermessen des Meisters) zusätzlich steigen, bei negativem Eindruck eben um den gleichen Beitrag gesenkt werden.

12.2.2 Die Meistergrade

Der Erwerb von Meistergraden gestattet es dem Spielmann oder der Spielfrau, mit seiner Darbietung zur Attraktion zu werden und gezielt ganz bestimmte Wirkungen hervorzurufen, die über die Begeisterung des Publikums hinausgehen.



Echte Virtuosen können sogar Heldenepen oder Gassenhauer komponieren.

Die Qualität der Darbietung (Probenergebnis) bestimmt, bis zu welcher Höhe der Zuhörer für eine Folgeprobe Gleiche oder Folgen bilden kann (auch über seinen eigenen FkW hinaus!) Außerdem zeigt die Anzahl entwerteter Würfel an, für wie viele Proben ein geneigter Zuhörer einen zusätzlichen Würfelbonus von +1 erhält.

Musizieren-Meistergrade

MG	Beschreibung
1	Der Spielmann darf fortan die Musizierenprobe als Kaskadenwurf durchführen. Seine öffentlichen Auftritte sind eine Attraktion. Er darf einen Würfel (Gleiche oder Folge) aus der Wertung streichen, um jedem geneigten Zuhörer für die nächste Probe nach Ende der Darbietung einen Würfelbonus von +1 zu gewähren.
2	Der Spielmann darf bis zu zwei Würfel aus der Wertung streichen, um einen Würfelbonus für zwei Proben nach Ende der Darbietung zu gewähren oder er spielt ein Schlaflied oder Minnesang.
3	Der Spielmann darf beliebig viele Würfel aus der Wertung streichen, um einen Würfelbonus für entsprechend viele Proben nach Ende der Darbietung zu gewähren und er darf nun Heldenepen verfassen oder Gassenhauer komponieren.

12.2.3 Die Attraktion

Ab MG 1 können die Auftritte des Spielmanns zur Attraktion werden. Meist spielt er nicht nur Musik, sondern er begeistert auch mit Gesang, Tanz und akrobatischen Einlagen. Solche spektakulären Auftritte bleiben dem Publikum im Gedächtnis, sodass jeder Würfel, den der Spielmann aus seiner Wertung streicht (Gleiche oder Folgen), einen Würfelbonus für die beschwingten Zuhörer bewirkt. Streicht der Spielmann einen Würfel, ist die nächste Probe nach Ende des Auftritts betroffen, streicht er zwei Würfel, betrifft es die beiden nächsten Proben usw. Der Würfelbonus beträgt +1, kann jedoch die maximale Anzahl von 5 Bonuswürfeln nicht übersteigen.

12.2.4 Das Schlaflied

Ein Schlaflied, zur Nachtruhe gespielt, ermöglicht einen guten Start in den nächsten Tag. Für jeden Würfel, den der Spielmann aus seiner Wertung streicht (Gleiche oder Folgen), erhalten die in den Schlaf Gesungenen einen Würfelbonus auf eine beliebige Fertigungsprobe nach dem Erwachen.

Barde Dahlbart würfelt für seine Schlaflied-

Probe 11, 11, 10, 9, 3. Als Qualitätswürfel wählt er die bei-

*den 11er, erreicht somit 22 (meisterlich). Die 10 und die 9 nimmt er aus der Wertung und bewirkt dadurch, dass seine Zuhörer am nächsten Tag die **ersten beiden** Proben mit einem Bonuswürfel ablegen dürfen. Bei diesen Proben dürfen sie Gleiche und Folgen bis zum Wert 20 bilden - auch über ihren eigenen Wert hinaus.*



12.2.5 Der Minnesang

Beim Minnesang gilt das Lied des Spielmanns als eine Verführungprobe. Will der Spielmann nicht selbst verführen, so gewährt sein Lied auf die Verführungprobe des Auftraggebers einen Würfelbonus.

12.2.6 Heldenepos und Gassenhauer

Will ein Charakter ein Heldenepos verfassen oder einen Gassenhauer komponieren, muss er diesem einen Titel geben und zumindest in groben Zügen seinen Inhalt notieren. Bei den Inhalten gilt, dass sie nicht belanglos sein dürfen, der Charakter muss relevante Themen ansprechen, Personen, Gruppen, Gesinnungen oder Werte angreifen oder verteidigen. Dadurch positioniert sich der Charakter, d.h., dass alle, die sich der Ansicht des Künstlers anschließen können, ihn eher unterstützen werden, während er sich die Gegner seiner Ansicht zu Feinden macht. Lobt er in seinem Werk eine bestimmte Person, so gilt er fortan als deren Unterstützer, kritisiert er sie, wird er zu ihrem Gegner.

Das Verfassen selbst nimmt mindestens drei Tage in Anspruch. Pro Tag legt der Charakter eine Siebwurf-Probe auf seinen Musizieren-Wert ab und wählt mindestens einen Würfel für sein Endergebnis aus. Aus seinem Endergebnis wählt er zu nächst die Qualitätswürfel aus.

Probe	Qualität
1-3	Blamage (Respekt -3)
4-6	belanglos
7-10	gelingen
11-15	kunstfertig
16-30	meisterlich
31-59	großmeisterlich
60+	episch

Danach kann er durch Entwerten von Würfeln weitere Wirkungen erzielen: Pro entwertetem Gleichen- oder Folgewürfel verändert sich der Respekt- oder Ehrewert des Künstlers oder des Besungenen um 1 Punkt.

Die Wirkungen treten ein, sobald das Werk öffentlich wird. Misslungene Werke sollte der Charakter am besten vernichten, bevor sie an die Öffentlichkeit gelangen und seinen Ruf schädigen. Bei gelungenen Werken gelten die Respektwertveränderungen auch für Respekt oder Ehre anderer Charaktere, wenn der Spielmann in seinem Werk eine andere Person oder Personengruppe darstellt. Lobt er, so steigt der Respekt- oder Ehrewert der geehrten Person, spottet oder kritisiert er, so sinken die entsprechenden Werte. *Die Werte der vom Künstler besungenen Person verändern sich auch dann, wenn diese vom Werk des Charakters noch nichts gehört hat.*

Ist ein Charakter mit seinem Werk nicht zufrieden, kann er es beliebig oft überarbeiten. Dazu muss er für jede Überarbeitung wieder drei Tage und drei Proben investieren und das Ergebnis wie beschrieben ermitteln. Auf diese Art können mehrere Versionen eines Werkes entstehen, deren Wirkungen sich allerdings nicht aufsummieren.

Heldenepen und Gassenhauer verankern sich fest im kollektiven Gedächtnis, sie wirken daher solange, wie man sich ihrer erinnert. Für das Opfer eines missgünstigen Künstlers kann das sehr unerfreulich sein. Um sich dagegen zu wehren, gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Ein anderer Künstler verfasst ein gegensätzliches Werk, dessen Qualität höher ist, wodurch das erste allmählich in Vergessenheit gerät und der Ruf des Geschädigten wiederhergestellt wird. Auch der Respektwert des ersten Künstlers sinkt wieder auf den vorherigen Wert zurück. Diese Option dauert recht lange.

2. Man überzeugt den Künstler, einen Widerruf oder ein gegensätzliches Werk zu verfassen. Dadurch wird der Ruf des Geschädigten wiederhergestellt und der Respektwert des Künstlers sinkt um den doppelten Wert, da er sich selbst

widerspricht. (Bei einem +2-Werk sinkt der Respektwert des Künstlers also um 4 Punkte.)

3. Der Geschädigte tötet den Künstler. Dadurch wird der Respektwert des Geschädigten wiederhergestellt und steigt darüber hinaus noch um einen zusätzlichen Punkt. Wurde der Ehrewert des Geschädigten durch den Künstler gesenkt, so stellt sich dieser durch den Tod des Künstlers nicht zwingend wieder her. Je nach gesellschaftlicher Stimmung kann er weiter sinken oder sich sogar negieren, wenn er positiv war (also bspw. von 12 auf -12). Der Ehrewert des nunmehr toten Künstlers steigt hingegen wegen Unbeugsamkeit um 3 Punkte.

12.3 Glaubenskraft

Die „Berufsfertigkeit“ eines Klerikers ist die Glaubenskraft, die er einsetzen kann, um seine Mitmenschen zu leiten, Personen, Orte und Gegenstände zu segnen oder zu weihen oder um gotteslästerliche Kräfte zu bekämpfen.

12.3.1 Das gute Gespräch

Im „guten Gespräch“ hört sich der Kleriker die Not eines Gepeinigten an (dies muss nicht zwingend



während einer Beichte sein) und versucht, ihn wieder auf den rechten Pfad Gottes zu führen. Dazu

legt er für das (halbstündige) Gespräch eine Glaubenskraft-Probe als Siebwurf ab.

Probe	Auswirkung
1-3	Der Priester weckt im Hilfesuchenden tiefe Schuldgefühle oder Verzweiflung; er leidet fortan unter Schlaflosigkeit und Alpträumen.
4-10	Das Gespräch bleibt folgenlos.
11-15	Der Priester gibt dem Hilfesuchenden Hoffnung und 1 Bonuswürfel für eine gottgefällige Tat.
16-30	Der Priester gibt dem Hilfesuchenden Hoffnung und 1 Bonuswürfel für zwei gottgefällige Taten.
31-	Der Priester gibt dem Hilfesuchenden Hoffnung und 1 Bonuswürfel für drei gottgefällige Taten.

Ab dem 1. MG kann der Kleriker im „guten Gespräch“ auch psychische Erkrankungen heilen (Rollenspiel!), sofern die Glaubenskraft-Probe mindestens meisterlich (16+) gelingt.

Es ist üblich, dass Kleriker für das „gute Gespräch“ eine kleine Spende erhalten. Der Kleriker kann dies auch einfordern oder dem Hilfesuchenden

eine Aufgabe auferlegen (die allerdings angemessen sein sollte). Verweigert der Hilfesuchende die Spende oder (Sühne-)Handlung, so wirkt die Seelenheilung nicht, im Gegenteil: der Hilfesuchende erleidet einen Würfelmalus von 1 für eine (11-15), zwei (16-30) oder drei (31+) Proben.

12.3.2 Die Predigt

Mit seiner Predigt kann der Kleriker seinen Zuhörern ins Gewissen reden und sie zu einer bestimmten Aufgabe motivieren. Selbstverständlich muss diese Aufgabe irgendwie begründbar „gottgefällig“ sein. (Im Zweifel entscheidet der Meister.)

Während der Predigt hebt der Kleriker die Zuversicht der Gläubigen, gottgefällige Werke zu vollbringen, so dass sie einen Psychebonus erhalten, solange sie dem Geist der Predigt folgen; sollten sie jedoch nicht aus freien Stücken dem Geist der Predigt folgen, erleiden sie einen Psychemalus.

Probe	Qualität	Psychemodifikation bei...	
		Gehorsam	Widerstand
1-3	Patzer	-3	+3
2-3	Fehlschlag	-1	+1
4-10	schwach - einfach	-	-
11-15	gut	+ 1	-1
16-30	meisterlich	+ 2	-2
31+	großmeisterlich	+ 3	-3

Wenn die Zuhörer tun, was der Kleriker von ihnen verlangt, hat er das Ziel seiner Predigt erreicht.

Sollten sie aber versuchen, die Predigt zu ignorieren, müssen sie eine - durch die Wirkung der Predigt modifizierte - Selbstbeherrschungsproube ablegen. Ist die Probe des Zuhörers mindestens so gut wie die des Predigers, hat die Predigt beim Zuhörer keinen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Ist die Probe des Predigers jedoch besser ausgefallen, meldet sich beim Zuhörer das schlechte Gewissen, wenn er die Predigt ignoriert. Das heißt, dass er für mindestens einen Tag einen Würfelmalus von 1 (11+), 2 (16+) oder 3 (31+) auf alle Proben hinnehmen muss. Dieser Malus verringert sich pro Tag um 1.

Wird das Predigtziel vom Zuhörer erfüllt, so kann je nach Größe der Aufgabe der Ehrewert des braven Gläubigen um 1 Punkt steigen.

Auch der Prediger wird dann belohnt, da seine Predigt zu Ehren Gottes erfolgreich war: Sein Respektwert steigt um 1 Punkt, wenn von seinen Zuhörern ein größeres Predigtziel erfüllt wird.

12.3.3 Der Segen

Durch Spende eines einfachen Segens kann der Kleriker ab MG 1 die Zuversicht des Gesegneten vorübergehend steigern. Er schenkt ihm mit dem Segen ein Würfelergebnis seiner Glaubenskraft-Probe. Dieses Würfelergebnis kann der Gesegnete für eine beliebige Probe verwenden.

Besonderheit Waffensegen: Ab MG 1 kann ein Kleriker mit einer erfolgreichen meisterlichen (16+) Glaubenskraft-Probe Waffen segnen. Gesegnete Waffen spenden ihrem Träger (sofern er der gleichen Glaubensrichtung angehört) einen Respekt-Bonus in Höhe des Meistergrades des Klerikers **oder** ein Würfelergebnis wie oben, dass der Träger der Waffe für **einen** Angriff im Sinne seiner Glaubensrichtung verwenden kann. - Kirchenrechtlich ist es Ungläubigen übrigens untersagt, christlich gesegnete Waffen zu tragen.

12.3.4 Die Weihe

Ein Kleriker mit MG 3 kann Gegenstände weihen und Weihwasser herstellen. Mit Weihwasser kann die Aura eines Ortes gereinigt werden und geweihte Gegenstände, vor allem geweihte Waffen, sind hilfreich bei der Bekämpfung des Bösen in Gestalt von Geistern, Dämonen, Untoten usw.

Ob es diese Wesen in der Welt des Jahres 1192 geben soll, bleibt der



Spielrunde überlassen, die Menschen der Zeit glauben jedoch an ihre Existenz. Geweihte Waffen können bei Geistern, Dämonen usw. vielfachen Schaden anrichten oder diese auch spektakulär in Brand setzen.

12.3.5 Der Glaubenskampf

Zu einem Glaubenskampf kommt es, wenn der Kleriker die Macht einer anderen Glaubensrichtung oder eines verfluchten, besessenen oder bösen Wesens, Gegenstandes oder Ortes bekämpft. Für die zu bekämpfende Macht muss es einen der Glaubenskraft entsprechenden Wert geben. Kleriker und Gegner (oder Gegenstand, Ort etc.) legen dann ihre Proben wie bei Kämpfen vergleichend ab. Der Kampfphasengewinner landet Treffer. (siehe 5.3 Der Kampfablauf, S. 31)

Ablauf und Folgen der Auseinandersetzung gestaltet der Meister entsprechend aus. So wirken



Treffer zwar auf die Lebenssegmente, ob sie aber tatsächlich Wunden schlagen, ist offen. Möglich ist auch, dass die Verletzungen die Seele (Psyche) der Kämpfenden treffen und zu schweren psychischen Leiden führen. Vielleicht sogar zu Besessenheit und Wahnsinn.

12.3.6 Die Meistergrade

Mit Erwerb von Meistergraden kann ein Kleriker nachhaltigere Effekte erzielen. Ab MG 1 führt er fortan alle Glaubenskraft-Proben als Kaskadenwurf durch. Gleiche und Folgen kann er aus der Wertung streichen, um zusätzliche Bonuswirkungen zu erzielen.

Folgende Bonuswirkungen sind möglich:

- Die Anzahl der durch das gute Gespräch betroffenen Proben verdoppelt sich bei einem gestrichenen Würfel, verdreifacht sich bei zweien usw.
- Der Würfelmalus der Predigt gilt bei schlechtem Gewissen **permanent** für alle Proben, die nicht im Sinne der Predigt sind (heilbar bspw. durch ein „gutes Gespräch“).
- Der Kleriker kann mit seinem Segen zwei (MG 2) oder beliebig viele (MG 3) Würfel „schenken“.
- Der Schaden einer geweihten Waffe bei bösen Wesen erhöht sich um eine Segmentanzahl in Höhe des MG **oder** es wird ein Feuerschaden verursacht.

Glaubenskraft-Meistergrade

MG	Beschreibung
1	Der Kleriker darf fortan Glaubenskraft-Proben als Kaskadenwurf durchführen. Er kann einen Würfel aus der Wertung streichen, um eine Bonuswirkung zu erzielen. Er kann Segen spenden.
2	Der Kleriker kann bis zu zwei Würfel (Gleiche oder Folgen) aus der Wertung streichen, um bis zu zwei Bonuswirkungen zu erzielen.
3	Der Kleriker kann beliebig viele Würfel (Gleiche oder Folgen) aus der Wertung streichen, um entsprechend viele Bonuswirkungen zu erzielen. Er kann Weihen durchführen.

12.4 Heilkunde

Ein professioneller Heiler kann Verletzungen (auch lebensbedrohliche) fachgerecht versorgen, Krankheiten behandeln und Medikamente herstellen. Das bedeutet:

1. Heilkunde beinhaltet Erste Hilfe. Ein Heilkundiger muss also nicht beide Werte steigern, sondern er kann mit seiner Heilkundefertigkeit auch Erste Hilfe leisten - umgekehrt ist das nicht möglich.



Kümmert sich ein Heilkundiger um eine **schwere** Verletzung, führt er einen Heilkunde-Siebwurf pro verletzten Lebenskreis durch. Dabei wird die Schwierigkeit der Probe durch die Anzahl der schweren Treffer bestimmt:

Trefferzahl	Schwierigkeit	Mindestwert
1	Geübte	7
2	Fortgeschrittene	11
3	Meister	16
*	Großmeister	31

* steht der Charakter unter Beschuss, kann die Probe als großmeisterlich eingestuft werden; unter Zeitdruck ist die Probe als Einzelwurf durchzuführen.

Liegt das Probenergebnis unter dem erforderlichen Mindestwert, so treten Komplikationen auf. Die Wunde entzündet sich, der Verletzte erleidet eine weitere schwere Verletzung in diesem Lebenskreis. Ist dies nicht möglich, weil der Lebenskreis bereits drei schwere Verletzungen erlitten hat, entsteht eine kritische Verletzung.

Ist die Probe erfolgreich, wird ein (reduzierter) Heilungsprozess eingeleitet.

2. Ein Heilkundiger kann **kritische** und **tödliche** Verletzungen behandeln. Hierzu legt der Heiler pro verletzten Lebenskreis eine Siebwurf-Probe auf Heilkunde ab, die mit einem Mindestergebnis von 16 (bei kritischen Verletzungen) oder 31 (bei tödlichen Verletzungen) gelingen muss.



Unter Zeitdruck ist die Probe ein Einzelwurf.

Gelingt die Probe, wird ein (reduzierter) Heilungsprozess eingeleitet.

Misslingt die Probe, so treten Komplikationen auf. Die Wunde entzündet sich, der Verletzte erleidet eine schwere Verletzung im nächsten Lebenskreis oder er stirbt, wenn die Probe bei einer tödlichen Verletzung misslingt.

3. Ab dem 1. MG kann ein Heilkundiger seine Proben als Kaskadenwurf durchführen. Pro Würfel, den er aus der Wertung streicht, kann er eine schwere in drei leichte Verletzungen oder eine kritische in drei schwere Verletzungen umwandeln. Eine solche Umwandlung ist pro Patient jedoch nur einmal am Tag möglich.

Auf diese Art kann er auch eine permanente Verletzung eines Tieres in eine heilbare umwandeln.

4. Ein Heiler kann Sprechstunden abhalten und damit Geld verdienen.

Dabei gilt:

- Eine übliche Sprechstunde nimmt einen halben Tag in Anspruch.

- Der Heilkundige legt im Voraus fest, ob er für seine Behandlung Geld verlangen will.

- Arbeitet ein Heiler unentgeltlich, so kann er seinen Ehrewert (evtl. auch seinen Respektwert) steigern, wenn er mindestens drei Tage in Folge eine Sprechstunde anbietet. Für die Auswertung zählt das niedrigste Probenergebnis. (*Selbstverständlich muss auch entsprechender Bedarf vorhanden sein; eine Sprechstunde in der Einöde erzielt keine Wirkung.*)

Probe	Einnahmen	Rufauswirkung
1-3	-	Respekt und Ehre -3
4-10	1W6 Pf.	-
11-15	1W8 Pf.	Ehre +1
16-30	1W12 Pf.	Ehre +1, Respekt +1
31-	1W20 Pf.	Ehre +2, Respekt +2

*negative Rufauswirkungen treten immer ein, positive nur dann, wenn mind. 3 Tage in Folge unentgeltlich behandelt wurde, wobei das niedrigste Ergebnis zählt.

5. Der Heiler kann Medikamente herstellen.

Zur Herstellung eines Medikaments muss der Heiler eine Pflanzenkunde-Probe als Siebwurf durchführen; ab dem 1. MG in Heilkunde darf er auch Pflanzenkunde-Proben als Kaskadenwurf durchführen und Würfel aus der Wertung streichen, um stärkere Mixturen herzustellen. Das Ergebnis bestimmt die Wirkung des Medikaments. (*siehe Kapitel 7.2 Arzneimittel und Gifte, S. 42*)

12.4.1 Wiederbelebung

Wie im Kapitel „Von den Lebenskräften“ bereits erläutert, kann ein tödlich verletzter Charakter wiederbelebt werden, wenn dem Heilkundigen eine epische (60+) Heilkunde- (oder Erste-Hilfe-) Probe gelingt.

12.4.2 Die Meistergrade

Mit dem Erwerb von Meistergraden vervollkommenet der Heilkundige seine Fähigkeiten bei der Versorgung von Verletzungen und der Herstellung von Mixturen.

Heilkunde-Meistergrade

MG	Beschreibung
1	Der Heiler darf fortan Heilkunde- und Pflanzenkundefproben als Kaskadenwurf durchführen. Er darf einen Würfel aus der Wertung streichen, um eine kritische Verletzung in drei schwere oder eine schwere in drei leichte Verletzungen umzuwandeln oder um die Einnahmen der Sprechstunde mit 2Wx zu ermitteln. Bei der Herstellung von Mixturen darf er einen Würfel aus der Wertung streichen, um die Wirkung zu modifizieren.
2	Der Heiler darf bis zu zwei Würfel aus der Wertung streichen, um zwei kritische Verletzungen in jeweils drei schwere oder zwei schwere in jeweils drei leichte Verletzungen umzuwandeln oder um die Einnahmen der Sprechstunde mit 3Wx zu ermitteln oder um bei der Trankherstellung die Wirkung zu modifizieren.
3	Der Heiler darf beliebig viele Würfel aus der Wertung streichen, um entsprechend viele kritische Verletzungen in jeweils drei schwere oder entsprechend viele schwere in jeweils drei leichte Verletzungen umzuwandeln oder um die Einnahmen der Sprechstunde mit entsprechend vielen Wx zu ermitteln oder um bei der Trankherstellung die Wirkung zu modifizieren.

12.5 Kochkunst

Kochen stellt eine Fertigkeit dar, die eigentlich als Allgemeine Fertigkeit **und** als Berufsfertigkeit auftauchen könnte. Wir wollen allerdings davon ausgehen, dass jeder Charakter irgendwie in der Lage ist, Nahrungsmittel so zuzubereiten, dass er sie auch verzehren kann. Dadurch stillt er seinen Hunger und hält sich am Leben.

Wird Kochen hingegen als Berufsfertigkeit angewandt, lassen sich Speisen so zubereiten, dass sie besonderes Wohlbefinden hervorrufen.

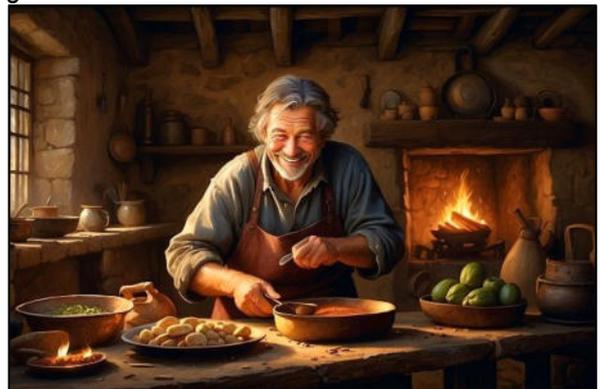
Für die spieltechnische Handhabung bedeutet dies: Eine von einem (Berufs-) Koch erfolgreich zubereitete Mahlzeit stillt nicht nur den Hunger, sondern beschleunigt auch die Regeneration.

Wichtig: Im Unterschied zur Herstellung von Arzneien und Giften sind beim Kochen die einzelnen Zutaten weniger von Belang. Falls ein Koch über ausreichend Zutaten verfügt, eine Mahlzeit zuzubereiten, so kann er dies tun und sein Geschick anwenden, um die gewünschten Wirkungen hervorzurufen. Dies soll keine Herabsetzung der Kochkunst sein, sondern lediglich den Spielfluss fördern.

Probe	Qualität	Wirkung
1-3	ungenießbar	Speise verdorben
4-10	nahrhaft	sättigend
11-15	schmackhaft	Regeneration +1
16-30	köstlich	Regeneration +2
31-	vorzüglich	Regeneration +3

12.5.1 Meisterköche

Hat ein Koch mindestens einen Meistergrad (MG) erlangt, so kann er seine Kochenproben fortan als Kaskadenwurf durchführen und Gleiche und Folgen aus der Wertung streichen, um zusätzlich zur verbesserten Regeneration weitere Bonuswirkungen zu erzielen.



Folgende Bonuswirkungen pro gestrichenem Würfel sind möglich:

- Bonuswürfel für 1 Probe pro MG; werden mehrere Würfel aus der Wertung gestrichen, erhöht sich die Zahl der Proben, **nicht** die Zahl der Bonuswürfel,
- Gewinn von 1 Erfahrungspunkt pro MG.

Kochkunst-Meistergrade

MG	Beschreibung
1	Der Koch darf fortan Kochkunstproben als Kaskadenwurf durchführen. Er darf einen Würfel entwerfen, um den Bekochten einen Bonuswürfel für eine anschließende Probe oder 1 EP zu gewähren.
2	Der Koch darf bis zu zwei Würfel entwerfen; jeder Würfel gewährt den Bekochten für 2 Proben einen Bonuswürfel oder 2 EP.
3	Der Koch darf bis zu drei Würfel entwerfen; jeder Würfel gewährt den Bekochten für 3 Proben einen Bonuswürfel oder 3 EP.

12.5.2 Völlerei

Eine Mahlzeit belastet die Verdauung für etwa einen halben Tag. Nimmt der Charakter in dieser Zeit mehrere Mahlzeiten zu sich, so wird er träge und erleidet für einen halben Tag einen Würfelmalus von 1 auf alle Proben. Frisst der Charakter weiter, so verstärkt sich das Völlegefühl: Pro weiterer Mahlzeit verliert er einen weiteren Würfel. Würde seine Würfelzahl dadurch unter 1 sinken, ist er für diese Proben zu träge.



Anmerkung: Die Ausführungen zur Völlerei gelten auch für Mahlzeiten, die nicht von einem (Berufs-) Koch zubereitet wurden, mit dem Unterschied, dass sich zwar die negativen Folgen zeigen, ein Regenerationsbonus aber ausbleibt.

12.6 Kriegskunst

Wer Kriegskunst beherrscht, kann andere Kämpfer in Gefechten anführen und kann daher auch als



Offiziere bezeichnet werden. Der Meistergrad zeigt den Offiziersrang an, d.h., derjenige mit dem höchsten Meistergrad oder höchsten Fertigkeitswert wird in der Regel als ranghöchster Befehlshaber akzeptiert. Hat ein Kriegskünstler Zeit, einen Plan für einen Angriff oder einen

Hinterhalt zu entwerfen, legt er eine Kriegskunst-Probe ab. Bei einem erfolgreichen Ergebnis kann er dadurch den Feind überraschen, so dass alle Gegner in der ersten Kampfphase einen Kampf Würfel verlieren.

Dieser Verlust lässt sich nur vermeiden, wenn der Gegner die Kriegsliste durchschaut, d.h. seine Kriegskunst-Probe muss mindestens so gut sein wie die des Planers.

Erfahrene Offiziere können die Zeit des Überraschungseffekts verlängern (+1 KP pro MG) und darüber hinaus Würfel aus der Wertung streichen, um diese zusätzlich zu vervielfachen.

Überdies stärken Offiziere allein durch ihre Anwesenheit auf dem Schlachtfeld die Kampfmoral ihrer Gefolgsleute: Pro MG sinkt der verletzungsbedingte Würfelmalus bei kritischen Treffern für den Offizier und seine Gefolgsleute um 1.

12.6.1 Das Führen im Kampf

Wahre Heerführer behalten selbst im heftigsten Kampfgetümmel den Überblick und führen ihre Gefolgsleute, indem sie ihnen Befehle zurufen.

Das heißt, ein Krieger kann Würfel aus seinem Kampfwurf streichen und diese seinen Gefolgsleuten schenken. Ein Krieger kann sich auch aus dem aktiven Kampf zurückziehen und nur Befehle erteilen, dann führt er statt Kampfkunst- Kriegskunstproben durch und darf alle Würfel dieses Wurfes an Gefolgsleute vergeben.



12.6.2 Die konzertierte Aktion

Ein Offizier kann ab dem 1. Meistergrad konzertierte Aktionen befehlen. Dazu wählt er einen Gefolgsmann aus. Offizier und Gefolgsmann können nun beide jeweils einen Würfel zur Verfügung stellen, der von beiden genutzt werden kann; es stehen also zwei „Gemeinschaftswürfel“ zur Verfügung. Nutzt ein Kämpfer den Würfel eines Mitstreiters, so ersetzt dieser einen beliebigen eigenen Würfel (außer einer auszugleichenden 1).

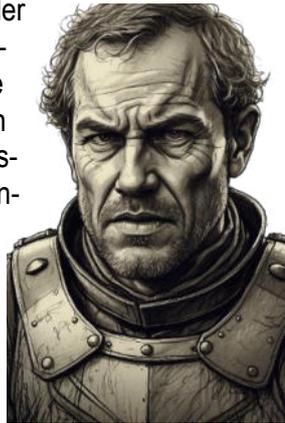
Ab MG 2 darf der Offizier konzertierte Aktionen mit zwei Gefolgsleuten, ab MG 3 mit drei Gefolgsleuten durchführen. Auch hier darf jeder einen Würfel beisteuern, sodass schließlich bis zu vier „Gemeinschaftswürfel“ zur Verfügung stehen können.

Es ist nicht möglich, dass ein Mitstreiter mehr als einen Würfel beisteuert, auch dann nicht, wenn ein anderer Kämpfer auf das Beisteuern verzichtet.

In der „Kampfeshitze“ (siehe 5.15.2 Kampfeshitze, S. 37) gewähren Krieger ihren Gefolgsleuten einen Bonuswürfel. Pro MG können sie einen Gefolgsmann unterstützen.

12.6.3 Die Autorität des Anführers

Damit Gefolgsleute von der Anwesenheit eines Offiziers profitieren und die von ihm ausgehenden Boni nutzen können, müssen sie seine Autorität anerkennen. Am einfachsten geschieht dies, wenn die Mitstreiter erklären, sie werden den Befehlen des Offiziers folgen.



Diese Erklärung ist nicht erforderlich, wenn es sich bei dem Offizier um einen Charakter in besonderer Position handelt (bspw. König, offizieller Befehlshaber), der nur von Untergebenen begleitet wird, so dass Gehorsam vorausgesetzt werden kann.

Sind mehrere Offiziere anwesend, so besitzt der ranghöhere Offizier die größere Befehlsgewalt. Rangniedere Offiziere müssen sich seinen Befehlen unterordnen, es sei denn, sie stehen nicht in einem offiziellen Gefolgschaftsverhältnis, weil sie bspw. einem anderen Herrn dienen.

Es ist nicht möglich, mehreren Anführern gleichzeitig zu folgen.

Kriegskunst-Meistergrade

MG	Beschreibung
1	Der Wachtmeister senkt den verletzungsbedingten Würfelmalus bei sich und seinen Gefolgsleuten um 1. Er kann mit einem Gefolgsmann eine konzertierte Aktion durchführen. Bei Kriegskunst-Proben verdoppelt ein gestrichener Würfel die Wirkungsdauer eines Planes. In der Kampfeshitze kann er einem Gefolgsmann einen Bonuswürfel gewähren.
2	Der Hauptmann senkt den verletzungsbedingten Würfelmalus bei sich und seinen Gefolgsleuten um 2. Er kann mit zwei Gefolgsleuten konzertierte Aktionen durchführen (max. 3 Gemeinschaftswürfel). Beim Planen können zwei Würfel gestrichen werden, um die Dauer zu verdreifachen. In der Kampfeshitze kann er zwei Gefolgsleute unterstützen und ihnen je einen Bonuswürfel gewähren.
3	Der Heerführer senkt den verletzungsbedingten Würfelmalus bei sich und seinen Gefolgsleuten um 3. Er kann mit drei Gefolgsleuten konzertierte Aktionen durchführen (max. 4 Gemeinschaftswürfel). Beim Planen können drei Würfel gestrichen werden, um die Dauer zu vervierfachen. In der Kampfeshitze kann er drei Gefolgsleute unterstützen und ihnen je einen Bonuswürfel gewähren.

12.6.4 Befehlskette

Ab dem 2. Meistergrad (Hauptmann) können Offiziere untergeordnete Befehlshaber ernennen und ihnen eine ganz konkrete Aufgabe zuweisen, z.B. Stellung halten, Ausfall wagen usw. Solange diese Untergebenen den Anweisungen folgen, gilt auch für sie die Reduzierung verletzungsbedingter Würfelmalis in Höhe des Meistergrades des Offiziers.

Optionale Regel: Wird der Befehl erfolgreich ausgeführt (der Untergebene erstattet Meldung), steigt sowohl der Respektwert des Untergebenen als auch der des Offiziers um 1 Punkt - vorausgesetzt, die zu bewältigende Aufgabe war entsprechend wichtig und anspruchsvoll.

12.6.5 Tod eines Anführers

Wird ein Offizier im Kampf getötet, kampfunfähig verwundet oder gefangen genommen, so ist dies ein Schock für seine Gefolgsleute: Sie verlieren alle durch den Anführer bewirkten Boni und erleiden darüber hinaus pro MG des Anführers einen Würfelmalus von 1 auf alle Kampfproben. Sinkt dadurch die Würfelanzahl für Kampfproben unter 1, bleibt den Gefolgsleuten nur die Wahl zwischen Flucht und Kapitulation.

Lediglich eine Selbstbeherrschungsprobe kann diese Würfelmalis abwenden; diese muss beim Verlust von MG1-Anführern meisterlich (16+), bei MG2-Anführern großmeisterlich (31+) und bei Heerführern episch (60+) gelingen.

12.7 Rosskunde

Der Stallmeister - oft Marschall einer Burg - kümmert sich um die Versorgung und Ausbildung von Pferden. Seine

Berufsfertigkeit ist die „Rosskunde“, die zugehörige Eigenschaft ist Empathie (EM).

Bis Fertigkeitswert 12 ist Reiten in Rosskunde integriert, d.h., ein Marschall kann Reitenproben auf seinen Rosskundewert ablegen. Erreicht seine Rosskunde den Wert 12, so hat er fortan auch einen eigenständigen Reitenwert, den er separat steigern muss; sein Reiten-Startwert beträgt dann 12.

Mit Rosskunde kann er ein Pferd zum Kampffross ausbilden oder einen Charakter das Reiten lehren.



12.7.1 Reitunterricht

Beim Reitunterricht legt der Stallmeister eine Probe auf seinen Rosskundewert ab, deren Ergebnis größer als 3 und größer als der Reitenwert des Schülers sein muss. Dadurch verschafft er dem Schüler einen Lernwurf. Die Rosskundeprobe bestimmt, mit welchem Würfel der Lernwurf durchzuführen ist:

Rosskunde-Probe	Lernwürfelstufe
4-6	W6
7-8	W8
9-12	W12
13+	W20

Werden Gleiche oder Folgen aus der Wertung gestrichen, erhöht dies für den Schüler die Anzahl einsetzbarer Lernwürfel. Dabei darf er die Lernwürfel einsetzen, um seinen Lernwurf zum Siebwurf zu machen, er darf sie aber auch aufteilen, um mehrere Lernwürfe durchzuführen.

Üblicherweise nimmt Reitunterricht einen halben Tag in Anspruch, soll der Reitunterricht jedoch begleitend zum Alltag erfolgen, dann müssen Stallmeister und Reitschüler für den ganzen Lerntag alle anderen Proben um die Anzahl der eingesetzten Lernwürfel reduzieren.

Die Kosten für Reitunterricht sind abhängig von der Güte des Stallmeisters. Ein unerfahrener Stallmeister mag 1 Silberpfennig für den Unterricht nehmen, mit 1. MG kostet der Unterricht etwa 2 Pfennig pro Schüler, mit 2. MG 3 bis 4 Pfennig und mit 3. MG können auch 5 bis 8 Pfennig verlangt werden.



12.7.2 Die Ausbildung zum Kampffross

Die Ausbildung von Pferden ist die Paradedisziplin des Stallmeisters. Sie wird ausführlich im Kapitel „Rösser und Reitkunst“ dargestellt. (Siehe: 13.3 Die Kampffross-Ausbildung, S. 79.)

12.7.3 Die Meistergrade

Mit Erreichen des 1. Meistergrades darf ein Stallmeister alle Rosskundeproben als Kaskadenwurf durchführen und demnach auch Folgen nutzen.

Jeder Meistergrad erhöht beim Reitunterricht sowohl die Anzahl der gleichzeitigen Schüler als auch die Anzahl der von den Schülern einsetzbaren Lernwürfel. Ein MG-3-Stallmeister darf also bis zu vier Schüler gleichzeitig unterweisen und jeder Schüler darf vier Lernwürfel einsetzen, werden Gleiche oder Folgen gestrichen, können sogar noch weitere Lernwürfel eingesetzt werden.

Bei der Ausbildung von Kampfrössern darf der Stallmeister Gleiche und Folgen aus der Wertung streichen, um zusätzliche Lernerfolge zu erzielen. Außerdem darf er pro MG einen zusätzlichen Würfel „gratis“ verwenden und ein weiteres Pferd gleichzeitig schulen.

Schult ein Stallmeister mit MG 2 ein Pferd im Alltag „nebenbei“, darf er dazu 3 Würfel einsetzen, widmet er der Ausbildung einen halben oder ganzen Tag, darf er sogar 4 bzw. 5 Würfel verwenden. Der MG-2-Stallmeister schult einen halben Tag drei Pferde in Rosskampfstufe 7. Er setzt 4 Würfel ein und würfelt: 12, 11, 8, 6. Die 8, 11 und 12 sind erfolgreiche Ergebnisse. Er wählt die 12 und streicht den Folgewürfel 11. Dadurch verschafft er allen drei Pferden zwei erfolgreiche Proben.

12.8 Runenkunde

Runen sind alte Schriftzeichen, mit denen sich die wirklichen Namen der Dinge wiedergeben lassen. Und da die wirklichen Namen auch die wirklichen Kräfte der Dinge umschreiben, kann ein Kundiger erstaunliche Wirkungen hervorrufen - der Volksmund nennt das gewöhnlich „Magie“.

Kaum jemand kennt aber noch die wirklichen Namen und noch seltener kann sie jemand aussprechen. Die Ver-



wendung von Runen wird hingegen auch heute noch mit einigem Erfolg angewandt, beispielsweise bei der Erschaffung besonderer Gegenstände. Erforderlich ist allerdings auch hier ein tiefes Studium des Materials, das der Kundige mit Runen versehen will. Konkret bedeutet dies, dass in mindestens einem der folgenden Handwerksberufe der 3. Meistergrad erreicht sein muss: Bogner, Goldschmied, Instrumentenbauer, Rüstungsschmied, Schlosser, Schneider oder

Waffenschmied. Der 3. Meistergrad erlaubt es dann - je nach Beruf - die Fertigkeit Runenschnitzerei, Runenpunzerei, Runengravur oder Runenstickerei zu erlernen und anzuwenden. Diese Fertigkeit ist wie eine zusätzliche Berufsfertigkeit, in der ebenfalls drei Meistergrade erlangt werden können.

12.8.1 Runen und ihre Wirkungen

Nachdem die den Runen innewohnende Kraft vom Runenkundigen auf einen Gegenstand aufgetragen wurde, kann sie ihre Wirkung entfalten. Diese Wirkung lässt sich klassifizieren:

- a) nach ihrer Art
- b) nach ihrer Intensität
- c) nach ihrem Ziel
- d) nach ihrer Auslösung

12.8.1.1 Die Art der Wirkung

Hier gibt es zwei Kategorien: Spieltechnisch können Runen entweder Charakterwerte, also Punktwerte - und zwar alle möglichen Punktwerte - verändern (z.B. Kraft +3) oder sie können eine allgemeine Wirkung (z.B. Schimmern, Summen) hervorrufen. Die Art der Wirkung legt der Runenkundige vor dem Aufbringen fest. *Diese Modifikation muss übrigens nicht zwingend positiver Natur sein; eine Kappe der Dummheit kann auch den Verstand ihres Trägers senken.*



12.8.1.2 Die Intensität

Wenn Runen auf Punktwerte wirken, liegt ihre Intensität gewöhnlich bei 1-3 Punkten und wirkt direkt auf den jeweiligen Eigenschafts- oder Fertigkeitwert. Dadurch kann es dann indirekt zu einer Veränderung der Würfelstufe kommen.

Eine Angabe zur Intensität bei allgemeinen Wirkungen ist naturgemäß schwieriger: Das schwache Leuchten einer kleinen Kerze mag einer geringen Intensität entsprechen. Ob es allerdings ein Blitz sein muss, der einer starken Wirkung entspricht, ist fraglich. Bei der Festlegung allgemeiner Wirkungen ist Fingerspitzengefühl gefragt.

Die Intensität ergibt sich aus dem Ergebnis der Runenkunde-Probe bei der Fertigung.

12.8.1.3 Das Ziel

Eine Rune wirkt entweder direkt auf den Gegenstand, auf den sie aufgebracht wurde oder auf den Träger, bzw. denjenigen, der mit dem Gegenstand in Kontakt kommt. Der Runenkundige wählt frei das Wirkungsziel seiner Rune aus.

Anmerkung: Wirkt eine Rune nur auf den Gegenstand und ist die Wirkung z.B. ein kleines Feuer, so wirkt dieses Feuer nicht auf die Umgebung. Es mag zwar einen kleinen Lichtschimmer werfen, kann aber den Gegenstand selbst nicht entzünden und auch keine Verbrennungen verursachen.

12.8.1.4 Die Auslösung

Runen wirken üblicherweise immerwährend. Das heißt, die Fertigstellung der Rune ist zugleich der Auslöser ihrer Wirkung.

Das Entfalten der Wirkung kann jedoch auch an Bedingungen geknüpft sein, z.B. der Gegenstand wird gestreichelt, der Träger des Gegenstands ist reiner Herzens oder der König von England usw. Solche Bedingungen werden gerne verwendet, um Ritual- oder Ehrengegenstände herzustellen.

Eine besondere Form der Bedingung ist die Personalisierung eines Gegenstandes. Die Wirkung tritt dann nur auf, wenn eine ganz bestimmte Person den Gegenstand benutzt.

Solche Bedingungen oder Personalisierungen können allerdings nur Runenkundige mit Meistergrad vornehmen.



12.8.2 Runen schreiben

Der Runenkundige entscheidet, welchen Wert die Rune beeinflussen oder welche allgemeine Wirkung sie hervorrufen soll und legt dann eine Siebwurfprobe auf seine entsprechende Runenfertigkeit ab. Das Ergebnis bestimmt die Qualität:

Probe	Qualität	Wirkung
1	verfluchter Gegenstand	?
2-3	wirkungslos	-
4-19	leichte Intensität	+1
20-30	mittlere Intensität	+2
31-	starke Intensität	+3

Ruft die Rune eine allgemeine Wirkung hervor, so legen Spieler und Meister gemeinsam fest, wie sich hier die Qualität der Rune auswirkt. Das Aufbringen der Rune erfordert das passende Werkzeug und dauert einen Tag.



Die nachstehende Tabelle nennt für jeden Beruf die einzusetzende Fertigkeit, das geeignete Werkzeug und die Gegenstände, die mit Runen versehen werden können:

Beruf	Fertigkeit / Werkzeug	Gegenstände
Bogner, Instrumentenbauer	Runenschnitzerei Schnitzisen	Armbrust, Bogen, Bolzen, Pfeil, Instrumente
Goldschmied	Runenpunzerei Punze	Schmuck, Ritualgegenstände
Rüstungsschmied, Schlosser, Waffenschmied	Runengravur Stichel	Rüstung, Werkzeug, Nahkampfaffen
Schneider	Runenstickerei Nadel	Kleidung

12.8.3 Das Lesen von Runen

Um die Wirkung mit Runen versehener Gegenstände zu verstehen, kann man mittels einer Probe auf Runen- oder Zauberkunde einen Leseversuch unternehmen:

Leseprobe	Verständnis
1-3	Rune unbekannt
4-6	Runenthema erkannt
7-10	Thema und Wirkungscharakter (positiv oder negativ) erkannt
11-15	Art und Ziel erkannt
16-30	Art, Ziel und Intensität erkannt
31-59	dto. und Auslösung erkannt
60+	dto. und Qualität erkannt

12.8.4 Runen entfernen

Runen können wieder entfernt werden, auch wenn es sehr mühsam ist. Dazu muss sich ein auf dem entsprechenden Gebiet Kundiger mit der Rune befassen. Das Entfernen dauert ebenfalls einen Tag und ist nur dann erfolgreich, wenn es mindestens so gut gelingt wie die Runenkunde-Probe des Schreibers.

12.8.5 Eigenarten magischer Gegenstände

Das erfolgreiche Aufbringen einer Rune macht aus einem gewöhnlichen Gegenstand einen magischen Gegenstand, der als solcher über bestimmte Eigenschaften verfügt - *zusätzlich zu den durch die Rune hervorgerufenen Eigenschaften*:

Aura: Magische Gegenstände sind von einer besonderen Aura umgeben, die auf irgendeine Weise wahrnehmbar ist. Der Gegenstand kann schimmern, summen, sich besonders angenehm anfühlen usw. Diese Aura führt auch dazu, dass der Gegenstand keine natürlichen Verschleißerscheinungen zeigt. Magische Stoffkleidung kann daher auch noch nach 1000 Jahren wie neu aussehen. *Der Gegenstand wird dadurch nicht unzerstörbar, aber das Material altert nicht.*

Anwendbarkeit: Magische Gegenstände korrespondieren miteinander, können also von anderen magischen Gegenständen beeinflusst werden. Dies unterliegt aber eigenen Gesetzmäßigkeiten und scheint nicht immer mit dem Verstande nachvollziehbar zu sein. Generell lässt sich aber sagen: Da, wo gewöhnliche Mittel versagen, können magische Elemente Unerwartetes auslösen.

Wertsteigerung: Runen steigern den Wert eines Gegenstandes um ein Vielfaches. Dadurch entzieht er sich dem normalen Handelsbetrieb, da sein Wert individuell von Käufer und Verkäufer festgelegt wird. Grenzen gibt es hierbei nicht.

12.8.6 Die Meistergrade

Meistergrade versetzen den Runenkundigen in die Lage, die Macht aufgebrachter Runen zu steigern:

MG	Beschreibung
1	Der Runenkundige darf fortan Runenkundeproben als Kaskadenwurf durchführen und eine zusätzliche Bonuswirkung erzielen.
2	Der Runenkundige kann bis zu zwei zusätzliche Bonuswirkungen erzielen.
3	Der Runenkundige kann beliebig viele Bonuswirkungen erzielen.

Diese Machtsteigerung erfolgt wie bei der Herstellung erlesener oder legendärer Gegenstände und kann folgendermaßen ausfallen:

- die Auslösung wird an eine Bedingung geknüpft
- der Gegenstand wird personalisiert
- die Rune wirkt auf einen weiteren Eigenschafts- oder Fertigkeitwert
- die Rune besitzt eine weitere allgemeine Wirkung

13 Rösser und Reitkunst

„... wertvolle Streitrösser von feiner Gestalt und edler Statur, mit zuckenden Ohren, steilem Hals und feisten Keulen. Bei ihrem Gang achten die Käufer zuerst auf den sanfteren Schritt, dann auf den schnelleren Galopp mit sozusagen entgegengesetztem Takt; die Vorderbeine werden etwa gleichzeitig gehoben und aufgesetzt, ähnlich die Hinterbeine.“⁹



Die Regeln zum Umgang mit Pferden sind in diesem Rollenspiel sehr einfach gehalten. Auch wenn Pferde einen eigenen interessanten Charakter besitzen und mit Sicherheit die erstaunlichsten Leistungen vollbringen können, neige ich zur Auffassung, dass es dem Spielspaß insgesamt eher abträglich ist, wenn die Spieler nicht nur ihren Charakter beleben sollen, sondern auch noch das Verhalten, die Fähigkeiten, Lebenspunkte usw. ihres Reittieres - oder sogar ihrer Reittiere - im Blick behalten müssen.

Daher soll Folgendes gelten:

Pferde werden in erster Linie als Reittiere betrachtet. Für alle Manöver zu Ross, die nichts mit Kampf zu tun haben, sind **Reiten**proben zu absolvieren, deren Schwierigkeit vom Meister festgelegt wird. Aktionen, bei denen es um den Kampf zu Pferde geht, führen zu Proben auf den **Reitkampf**-Wert (*Mittelwert aus Reiten und Kampfkunstwert für Schwert oder Hiebwaffe*).

Jedes Pferd kann aber auch zum Kampfrösser ausgebildet werden, was einige Vorteile mit sich bringt: Ein Kampfrösser wird durch Kriegslärm nicht verunsichert und kann sich im Kampfgetümmel sicher bewegen. Darüber hinaus wird es daran gewöhnt, eine Rüstung zu tragen, und durch das kriegerische Training kann ein Kampfrösser auch mehr Treffer einstecken als ein normales Pferd.

Historisch korrekt wäre es, wenn Ritter mehrere Pferde mit sich führten: ein Kampfrösser für den Kampf, ein Marschpferd für die Reise und mindestens ein Lastpferd für das Gepäck oder den Knapen. Um die Regeln möglichst einfach zu halten, habe ich auf diese Feinheiten verzichtet.

13.1 Werte eines Pferdes

Außer dem Namen des Pferdes werden vier relevante Werte notiert: Kampfrösser-Stufe, Lebenskreis, Rüstung und Hufgeschick.

13.1.1 Kampfrösser-Stufe

Die Kampfrösser-Stufe (KRS) eines Pferdes gibt den Fortschritt der Ausbildung des Pferdes zum Kampfrösser an. Sie beträgt 0 bei ungeschulten (gewöhnlichen) Reitpferden und kann bis auf 20 bei voll ausgebildeten Kampfrössern steigen.

Die Höhe der KRS bestimmt - wie der Fertigkeitswert des Reiters -, bis zu welchem Wert der Reiter bei **Reitkampf**proben Gleiche oder Folgen bilden kann; es gilt der jeweils niedrigere Wert.

Bei gewöhnlichen **Reiten**proben gilt der jeweils höhere Wert, d.h. wenn der Charakter ein ausgebildetes Kampfrösser reitet, kann es vorkommen, dass die KRS des Pferdes höher ist als der Reitenwert des Charakters. In diesem Fall kann das Pferd das Ungeschick des Reiters ausgleichen und für die Bildung von Gleichen und Folgen gilt der höhere Wert des Pferdes (allerdings muss der Charakter dennoch mit der seinem Wert zugeordneten Würfelstufe würfeln).

Die KRS 6, 12, 15 und 18 bescheren zusätzliche Boni: Rüstungsgewöhnung, Lebensbonus 1, Lebensbonus 2 und Hufgeschick.



13.1.2 Lebenskreis

Der Lebenskreis stellt in vereinfachter Form die Lebenskraft eines Pferdes dar. Gewöhnliche Pferde besitzen drei Lebenskreise, bei Kampfrössern kann die Lebenskraft auf bis zu fünf Kreise steigen. Erleidet ein gewöhnliches Pferd also

⁹ William Fitzstephen 1180, London

mindestens drei Treffer oder schwere Verletzungen, stirbt es. Für den Kampf zu Ross und die Ritterspiele ist in den folgenden Kapiteln angegeben, wann und ggf. wie viele Treffer erzielt werden.

Auf dem Charakterbogen (Ausrüstung) wird notiert, wie viele Lebenskreise ein Pferd besitzt. Bei Treffern bzw. Verletzungen können Kreise in entsprechender Anzahl durchgestrichen werden.

Pferde			
Name:	Name:	Name:	Name:
Leben:	Leben:	Leben:	Leben:
KRS:	KRS:	KRS:	KRS:
Ausrüstung:	Ausrüstung:	Ausrüstung:	Ausrüstung:
<input type="checkbox"/> Pferdecke <input type="checkbox"/> Schabracke			
<input type="checkbox"/> Rüstung <input type="checkbox"/> Packtasche			
<input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Blause			

Pro Schontag regeneriert ein Pferd Lebenskraft in Höhe eines Lebenskreises, sofern die Verletzung durch Erste Hilfe oder Heilkunde versorgt wurde. *Die Versorgung gelingt, wenn das Ergebnis der Probe mindestens 11 Punkten beträgt.*

Bei nicht versorgten Verletzungen dauert die Regeneration drei Tage pro Schild und hat zur Folge, dass die aktuelle Kampffross-Stufe (dadurch auch der Kampffross-Wert) um einen Punkt pro „Verletzungskreis“ sinkt. Mit diesem Stufenverlust verliert das Kampffross zwar nicht die damit verknüpften Boni wie Rüstungsgewöhnung, Lebensbonus usw., die Stufe muss aber neu erlernt werden, was Zeit und meist auch Silberpfennige kostet. Eine solche minderwertige Heilung bei nicht versorgten Verletzungen ist zu dokumentieren, denn der Punktverlust wirkt auch permanent, d.h., die maximal erreichbare Kampffross-Stufe ist dann nicht mehr 20, sondern z.B. 19 bei einer oder 18 bei zwei minderwertig verheilten Verletzungen.

Heiler können solche permanenten Verletzungen wieder aufheben (*siehe 12.4 Heilkunde, S. 70*).

13.1.3 Rüstungsgewöhnung

Ab Kampffross-Stufe 6 ist ein Pferd hinreichend geschult, dass man ihm Rüstung anlegen kann. Dabei soll gelten, dass jede Rüstung die gleiche Wirkung erzielt: Erlittene Treffer werden um 1 reduziert. *Erleidet ein Pferd also bspw. drei Treffer, so verliert es nur zwei Lebenskreise.*

Das Kästchen „Rüstung“ wird auf dem Charakterbogen angekreuzt, wenn das Pferd eine Rüstung trägt.

13.1.4 Lebensbonus

Erreicht ein Kampffross KRS 12, so steigen die Lebenskreise auf 4, beim Erreichen von KRS 15, steigen die Kreise auf 5.

13.1.5 Hufgeschick

Ein Kampffross auf Stufe 18 ist in der Lage, seinen Reiter zu „verstehen“. Alle Proben, die mit Reitkunst in Verbindung stehen, dürfen daher mit einem Würfelbonus von 1 durchgeführt werden.

13.2 Sattel und Reitzug

Auch die Ausrüstung eines Pferdes soll sehr vereinfacht gehandhabt und reduziert werden auf Sattel, Decke, Geschirr und Rüstung.

13.2.1 Sattel

Hier gibt es zwei Varianten: Reitsattel und Packsattel.

Der Reitsattel mit Steigbügel wird üblicherweise verwendet. An ihm können bis zu drei kleine Satteltaschen oder Bücher befestigt werden.



Der Packsattel ist für das Reiten ungeeignet. Wer es dennoch probieren will, muss auf alle Proben einen Malus von einem Würfel hinnehmen. Dafür können am Packsattel alle auf dem Ausrüstungsbogen markierten Satteltaschen und Gepäckstücke befestigt werden.

Der Meister sollte das Reiten eines bepackten Pferdes eindämmen und daher jede Reiten-Probe zusätzlich zum Würfelmalus durch den Packsattel um einen weiteren Abzug von einem Würfel pro Satteltasche erschweren.

Anmerkung: Das Reiten ganz ohne Sattel ist ebenfalls mit einem Würfelmalus durchzuführen.

13.2.2 Pferdedecke

Die unter dem Sattel aufgelegte Pferdedecke soll das Pferd vor wundgescheuerten Stellen bewahren. Die normale Pferdedecke ist in der Regel in Sattelform geschnitten, die größere Schabracke ist eine Art Überwurf, der gerne verwendet wird, um die Wappenfarben des Besitzers zu präsentieren, das Pferd zu schützen (*für dieses Regelkonzept belanglos*) und getragene Rüstung zu verdecken.

13.2.3 Geschirr

Das Kopfgeschirr ist oft schön verziert und wird benutzt, um das Pferd zu lenken.

Verzichtet man auf die Verwendung eines Geschirrs, so gilt für alle Reiten-Proben ein Würfelmalus von 1.

13.2.4 Rüstung

Wie unter 13.1.3 *Rüstungsgewöhnung* bereits ausgeführt, ist auch das Verwenden einer Pferderüstung stark vereinfacht. Unabhängig von Größe und Material bewirkt jede Pferderüstung, dass sich der erlittene Schaden um 1 Kreis reduziert.

13.3 Die Kampfross-Ausbildung

Die Ausbildung eines Pferdes zum Kampfross ist die hohe Schule der Stallmeisterkunst, kann aber auch von allen anderen Charakteren vorgenommen werden.



Um die Kampfross-Stufe eines Pferdes um 1 zu erhöhen (bis maximal 20), muss eine bestimmte Anzahl an erfolgreichen Reitenproben (bzw. Rosskunde bei einem Stallmeister) absolviert werden. Die Anzahl ist abhängig von der aktuellen KRS des Pferdes, je höher die KRS, desto intensiver muss geübt werden, um eine neue Stufe zu erreichen. Eine Probe ist erfolgreich, wenn das Ergebnis größer ist als 3 **und** wenn es außerdem größer ist als die aktuelle KRS des Pferdes.

Um ein Pferd von KRS 3 auf KRS 4 zu bringen, sind Proben mit einem Mindestwert von 4 erforderlich, soll ein Pferd auf KRS 11 gebracht werden, müssen die Proben mindestens mit 11 gelingen.

Bei den Proben gilt außerdem: Pro Tag darf **ein Würfel** (kein Wurf!) „nebenher“ eingesetzt werden, d.h., dass man das Pferd im Alltag schult. Sollen mehr Würfel eingesetzt werden, um die Ausbildungszeit zu verkürzen, gibt es zwei Optionen:

1. Der Ausbilder kümmert sich intensiv um das Pferd. Pro zusätzlich eingesetztem Würfel kann er für einen halben Tag nichts anderes machen. Das heißt, dass maximal drei Würfel pro Tag eingesetzt werden können.

Diese zusätzlichen Würfel können eingesetzt werden, um aus dem Lernwurf einen Siebwurf zu machen, oder um mehrere Lernwürfe als Einzelwürfe durchzuführen. Ersteres erhöht die Lernchance, Zweiteres kann die Lernzeit verkürzen. Stallmeister mit MG können zusätzliche Würfel „gratis“ einsetzen.



2. Der Ausbilder setzt die maximal zwei zusätzlichen Würfel ein, um das Pferd intensiver während

des Alltags zu schulen. Für 24 Stunden sind dann allerdings alle anderen Proben des Ausbilders um einen bzw. zwei Würfel reduziert.

Folgende Tabelle zeigt die Anzahl der erforderlichen Proben für die jeweilige Stufe und den Preis, den ein Stallmeister für die Ausbildung (einschließlich aller weiteren Unkosten) verlangen würde (pro Tag sind das 2 (KRS 1) bis 12 (KRS 20) Silberpfennig; wenn er zügiger arbeitet, wird er mehr verlangen). Bei Einsatz **eines** Würfels pro Tag entspricht die Probenzahl auch der Dauer in Tagen, vorausgesetzt, jede Probe ist erfolgreich.

KRS	Proben	Pf	Lohn/Tag	KRW*
1	10	15	2	265
2	11	30	2,5	295
3	12	45	3	340
4	13	60	3,5	400
5	14	75	4	475
6	15	90	4,5	565
7	16	105	5	670
8	17	120	5,5	790
9	18	135	6	925
10	19	150	6,5	1075
11	20	165	7	1240
12	21	180	7,5	1420
13	22	195	8	1615
14	23	210	8,5	1825
15	24	225	9	2050
16	25	240	9,5	2290
17	26	255	10	2545
18	27	270	10,5	2815
19	28	285	11	3100
20	29	300	12	3400
Gesamt:	390	3150		

*KRW = Kampfrosswert in Pfennigen

13.4 Ritterspiele

Die unterhaltsamen und spannenden Höhepunkte festlicher Veranstaltungen sind oftmals die beliebten Reit- und Kampfdarbietungen der Ritter. Hierzu zählen vor allem die großen Ritterspiele Buhurt, Turnei und Tjost. Daneben erfreuen sich aber auch die harmloseren, kleinen Wettbewerbe großer Beliebtheit, wie z.B. Ringe stechen und der Ritt auf den Roland.

Für die Zuschauer sind alle Disziplinen attraktiv, sie bieten sich auch an, um Wetten auf den Sieger abzuschließen.

Ritterspiele sind mittlerweile derart verbreitet, dass ein Ritter theoretisch alle zwei Wochen an einem Turnier teilnehmen könnte.

Buhurt und Turnei, die Massenkämpfe der Ritter, stellen besondere Anforderungen an Pferd und Reiter: Da das Pferd sich inmitten des Kampfgetümmels sicher bewegen muss und sozusagen die Laufarbeit des Ritters übernimmt, ist es von Vorteil, wenn das Pferd kampfgeschult ist und Vertrauen zu seinem Reiter hat. Ein komplett ungeschultes Pferd verlangt dem Reiter so viel Konzentration ab, dass er sich nicht richtig auf den Kampf einlassen kann, weshalb er bei seinen Reiten- und Reitkampf-Proben keine Gleichen oder Folgen bilden darf. Mit der Ausbildung zum Kampfrösser lernt ein Pferd, sich im Kampf sicherer zu bewegen und diese Beschränkung hebt sich allmählich auf, kann sich sogar in einen (Würfel-) Bonus wandeln.



13.4.1 Buhurt

Der Buhurt ist die ungefährlichste Form des Ritterkampfes, bei dem zwei Gruppen von Rittern gegeneinander antreten. Gekämpft wird meist ohne Rüstung mit stumpfen oder hölzernen Waffen und im Mittelpunkt steht vor allem der Beweis der guten Beherrschung des Pferdes. Eine spontane Ausrichtung des Buhurts ist möglich, da es ausreichend ist, ein geeignetes Spielfeld abzustecken. *Die Voraussetzungen zur Teilnahme an einem Buhurt sind oftmals nicht so streng wie bei einem*

Turnei oder gar einem Tjost. Es kommt vor, dass weder Stand noch Herkunft offengelegt werden müssen und es stattdessen ausreichend ist, wenn man die erforderliche Ausrüstung und das Startgeld besitzt.

Vor Beginn eines Buhurts ist zu vereinbaren oder durch den Kampfausrichter zu verkünden, wie hoch der „Buhurtpfennig“ sein soll (üblich sind Beträge zwischen 1 und 10 Pfennig). Er bestimmt die Höhe der Startgebühr und des möglichen Gewinns. Als Startgebühr muss jeder Teilnehmer den zehnfachen Buhurtpfennig zahlen.

Heinrich nimmt an einem Buhurt teil. Der Buhurtpfennig wird auf 3 Pfennig festgesetzt, so dass Heinrich als Startgebühr 30 Silberpfennig bezahlen muss.

Danach werden alle Teilnehmer in zwei Gruppen eingeteilt, üblicherweise nach Herkunft oder Lehnsherrschaft.

13.4.1.1 Phase 1

Für die spieltechnische Handhabung wird der Buhurt in zwei Phasen unterteilt. Die erste Phase ist das Kampfgetümmel aller Streiter, das in dem Moment in die zweite Phase übergeht, wenn nur noch zehn Teilnehmer kampffähig sind.

Zur leichteren Handhabung am Spieltisch soll gelten, dass der Zeitpunkt, zu dem nur noch zehn Teilnehmer kampffähig sind, stets nach genau 15 Runden eintritt. Pro Runde legt jeder teilnehmende Spielercharakter eine **Reiten**-Probe als Einzelwurf ab. *Da es sich um berittenen Kampf handelt, gilt als Maximalwert für das Bilden von Gleichen oder Folgen der niedere der beiden Werte Kampfrösserstufe und Reitenwert des Charakters.*

Das Ergebnis der Probe wirkt folgendermaßen:

Probe	Auswirkung (Buhurt - Phase 1)
1-3	Charakter scheidet aus; Verhältnis der Kämpfer der beiden Gruppen in Phase 2: -1 zu Lasten der Charaktergruppe
4-10	keine Auswirkung
11-20	Charakter gewinnt einen Siegpunkt
21-30	Charakter gewinnt zwei Siegpunkte
31+	Charakter gewinnt drei Siegpunkte

Sind alle teilnehmenden Spielercharaktere während Phase 1 des Buhurts ausgeschieden, so kann direkt mit der Ermittlung der Kampfergebnisse in Phase 2 begonnen werden. Da hier dann kein Spielercharakter mehr teilnimmt, sind nur einige wenige W20-Würfe durchzuführen.

13.4.1.2 Phase 2

Zu Beginn von Phase 2 wird ermittelt, wie viele Kämpfer jeder Gruppe Phase 1 kampffähig überstanden haben. Ausgehend von einem Normal-Verhältnis von 5:5 gilt:

- Jeder in Phase 1 ausgeschiedene Spielercharakter verändert das Verhältnis um 1 Kämpfer zum Vorteil der Gegner.

Angenommen, Heinrich wäre in Phase 1 des Buhurts mit einem Probenergebnis von 8 ausgeschieden. Seine Gruppe bestünde dann in Phase 2 nur aus vier Kämpfern, die gegen sechs Gegner antreten müssten.

- Für je 20 von einem Spielercharakter errungene Siegpunkte verbessert sich das Kräfteverhältnis seiner Gruppe in Phase 2 um einen Kämpfer.

Heinrich hat in Phase 1 22 Siegpunkte errungen, daher erhält seine Gruppe einen +1-Bonus auf das Kämpferverhältnis: Heinrichs Gruppe besteht aus sechs Streitern, ihre Gegner sind zu viert.

13.4.1.2.1 Der Charakter-Kampf

Hat es ein Spielercharakter in Phase 2 geschafft, so hat er nun einen direkten Widersacher. Sollte dessen Reitkampf-Wert nicht bereits feststehen - bspw., weil er ein bekannter Recke ist -, wird er vom Meister folgendermaßen ermittelt:

1. Der Meister bestimmt den Reitkampf-Wert des Gegners und seine Würfelstufe.
2. Der Meister legt die Bonuswürfel fest.
3. Der Meister bestimmt die Kampffros-Stufe des gegnerischen Pferdes.
4. Aus KRS und Reitkampf-Wert ergibt sich dann auch die maximale Würfelstufe für die Reiten-Proben (niedere der beiden Werte).



Um den Gegner zu besiegen, muss man drei Treffer bei ihm landen. Dies geschieht, indem Spielercharakter und Gegner vergleichende Reiten-Proben als Siebwurf durchführen. Liegt das Ergebnis mindestens bei 11, so landet der Kämpfer mit dem höheren Ergebnis einen Treffer bei seinem Gegner.

Immer dann, wenn der Spielercharakter einen Treffer erzielt, kann er weitere Siegpunkte gewinnen. Auch hier entscheidet das Probenergebnis über die Anzahl der Siegpunkte:

Probe	Auswirkung (Buhurt - Phase 2)
1-3	Eigenes Pferd erleidet einen Treffer
4-10	keine Auswirkung
11-20	Charakter gewinnt drei Siegpunkte
21-30	Charakter gewinnt sechs Siegpunkte
31+	Charakter gewinnt neun Siegpunkte

Derjenige Kämpfer, der zuerst drei Treffer bei seinem Gegner erzielt, gewinnt den Kampf. Der andere scheidet aus.

13.4.1.2.2 Die NSC-Kämpfe

Während des Kampfes waren selbstverständlich auch die anderen Buhurt-Teilnehmer nicht untätig. Für jeden weiteren Teilnehmer wird nun mit 1W20 gewürfelt. Die reinen Würfelergebnisse werden für jede Gruppe in absteigender Höhe sortiert und mit den Ergebnissen der anderen Gruppe verglichen. Ein höheres Ergebnis zeigt den Sieger an, der es in die nächste Runde geschafft hat. Bei einem Ergebnis-Gleichstand erreichen beide betroffenen Kontrahenten die nächste Runde.

Heinrichs sechsköpfige Gruppe kämpft mit vier Gegnern. Nach Heinrichs Kampf wird nun das Ergebnis der anderen Kämpfe ermittelt: Für Heinrichs fünf Mitstreiter ergeben die fünf W20-Würfe 18, 16, 12, 12, 3. Die drei verbliebenen Gegner erzielen die Ergebnisse 20, 15, 7. Der Vergleich ergibt einen Sieg für die Gegner (18:20) und zwei Siege für Heinrichs Gruppe (16:15 und 12:7). Der verbleibende Gegner tritt nun in der nächsten Runde gegen Heinrich an.

So wie hier dargestellt, werden auch die Kampfergebnisse ermittelt, wenn kein Spielercharakter in Phase 2 kämpft. Sobald alle Kämpfer einer Gruppe besiegt sind, endet der Buhurt mit der Belohnung der Sieger.

13.4.1.3 Belohnung

Jeder (auch ausgeschiedene) Teilnehmer der Gewinnergruppe erhält 2 Erfahrungspunkte und pro Siegpunkt den vereinbarten Buhurtpfennig.

*Heinrichs Gruppe hat den Buhurt für sich entschieden. Heinrich konnte insgesamt 32 Siegpunkte erringen. Als Buhurtpfennig wurden zu Beginn 3 Pfennig festgelegt. Daraus ergibt sich für ihn eine Belohnung von 96 Pfennig (32 * 3) und 2 EP.*

Hat ein Teilnehmer einen Buhurt gar bis zum Ende erfolgreich bestritten, also auch den finalen Kampf gewonnen, so verdoppelt sich sein finanzieller Gewinn, sein Respektwert steigt um einen Punkt und er erhält 3 EP zusätzlich.

Die Teilnehmer der Verlierergruppe gewinnen nur einen Erfahrungspunkt.

13.4.2 Turnei

Ein Turnei ist einem Buhurt sehr ähnlich, doch die Unterschiede sind bedeutsam. Zunächst einmal muss ein Turnei drei bis sechs Wochen zuvor angekündigt werden. Die Teilnehmer müssen üblicherweise dem Ritterstand angehören und es wird mit scharfen Schwertern gekämpft. Als Austragungsort eignen sich offene Flächen, gerne vor den Mauern einer Stadt. Die Teilnehmer absolvieren keine Reiten- sondern Reitkampfprouben.

Ein Turnei bildet oft den Höhepunkt einer Veranstaltung. Das Zuschauerinteresse ist beachtlich und begünstigt ein lebendiges Umfeld, nicht nur im Lager der Teilnehmer. Schaulustige, Händler, Heilkundige, Prostituierte, Handwerker und Diebe, alle profitieren von den Ritterspielen.

Wie auch beim Buhurt werden im Vorfeld - meist mit der Einladung - Einsatz und potentieller Gewinn bekannt gegeben. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Lösegeld oder Beute. Lösegeld heißt, dass jeder Teilnehmer einen bestimmten Betrag für den Fall bereithalten muss, dass er von einem Gegner im Turnei besiegt wird. Dieser Betrag ist dann dem Sieger zu zahlen. Beute heißt, dass der Sieger die komplette Turnei-Ausrüstung des Verlierers erhält, bestehend aus Waffe, Rüstung und Pferd nebst Reitzug (Zaumzeug, Sattel etc.)

Das Teilnehmerfeld wird vor Kampfbeginn in zwei Fraktionen eingeteilt. Dies geschieht abhängig von Nation oder Lehnsverband oder wird per Los bestimmt. Zur Kennzeichnung der Fraktionszugehörigkeit tragen die Kämpfer farbige Stoffbänder. Jede Fraktion wird von einem Hauptmann geführt, dies ist üblicherweise der standeshöchste Adlige oder höchstrangige Offizier. Der Kampfverlauf vollzieht sich ähnlich wie beim Buhurt.

13.4.2.1 Phase 1

Auch beim Turnei wird Phase 1 über 15 Runden ausgetragen. In jeder Runde legt ein teilnehmender Spielercharakter eine Einzelwurf-Pröbe auf seinen **Reitkampfwert** (Durchschnitt der Werte Reiten und Schwert- oder Hiebaffen-Kampfkunst) ab; zu beachten ist, dass die Kampffrossstufe den Maximalwert für Gleichen und Folgen begrenzen kann.

Das Ergebnis der Pröbe wirkt folgendermaßen:

Pröbe	Auswirkung (Turnei - Phase 1)
1-3	Charakter erleidet einen schweren Treffer
4-10	Charakter erleidet einen leichten Treffer
11-20	Charakter gewinnt einen Siegpunkt
21-30	Charakter gewinnt zwei Siegpunkte
31+	Charakter gewinnt drei Siegpunkte

Wird ein Charakter dreimal getroffen oder verliert er seinen letzten Lebenskreis, scheidet er (tödlieh verletzt) aus dem Turnei aus. Das Kräfteverhältnis in Phase 2 verschiebt sich um einen Kämpfer zu Ungunsten seiner Gruppe.

13.4.2.2 Phase 2

Zu Beginn von Phase 2 wird wie beim Buhurt das Kräfteverhältnis der beiden Gruppen bestimmt. Unmodifiziert starten beide Gruppen mit jeweils fünf Kämpfern, jeder ausgeschiedene Spielercharakter verschlechtert das Verhältnis zu Lasten seiner Gruppe um je einen Ritter. Für je 20 gesammelte Siegpunkte verändert sich das Kräfteverhältnis zu Gunsten der Gruppe um einen Ritter.



Anschließend findet der direkte Kampf eines Spielercharakters mit einem Gegner statt. Hier müssen ggf. vorher dessen Reitkampfwert, Würfelstufe und Bonuswürfel und die KRS des Pferdes ermittelt werden.

Sieger ist derjenige, der zuerst drei Treffer beim Gegner gelandet hat. Dabei werden die Kaskadenwurfpröben der Kontrahenten wie beim normalen Kampf miteinander verglichen. Gleiche und Folgen können für Mehrfachangriffe genutzt werden, sodass in einer Kampfphase mehrere Treffer erzielt werden können. Normalerweise verwenden die Turneiritter Gleichen und Folgen nicht, um die Trefferstärke zu erhöhen, möglich ist es aber.

Das Ergebnis der Kampfpröbe wirkt wie folgt:

Pröbe	Auswirkung (Turnei - Phase 2)
1-3	Eigenes Pferd erleidet einen Treffer
4-10	keine Auswirkung
11-20	Treffer erzielt; drei Siegpunkte
21-30	Treffer erzielt; sechs Siegpunkte
31+	Treffer erzielt; neun Siegpunkte

Mit der Trefferwirkung darf der Getroffene seinen Rüstungsschutz verrechnen; verliert er seinen letzten Lebenskreis, scheidet er tödlieh verletzt aus dem Turnei aus.

Nach dem Kampf werden dann die Ergebnisse der anderen NSC-Kämpfe wie beim Buhurt bestimmt und falls es noch keine Siegergruppe gibt, wird eine weitere Runde gespielt.

13.4.2.3 Belohnung und Verlust

Jeder Teilnehmer der Verlierergruppe verliert den vereinbarten Einsatz (Lösegeldbetrag oder Ausrüstung, bestehend aus Rüstung, Waffe und Pferd mit Reitzeug), gewinnt aber 1 EP.

Jeder im Verlauf des Kampfes ausgeschiedene Teilnehmer der Siegergruppe darf seinen Einsatz behalten und erhält Silberpfennige in doppelter Höhe seiner Siegpunkte, außerdem 2 EP.

Jeder Teilnehmer der Siegergruppe, der bis zum siegreichen Ende erfolgreich gekämpft hat, erhält einen Respektpunkt und den Einsatz aller von ihm besiegten Gegner. Dies sind die Gegner, die er in Phase 2 besiegt hat und pro 20 gesammelten Siegpunkten ein weiterer Gegner. Außerdem erhält er insgesamt 5 Erfahrungspunkte.

Wurde als Einsatz die Kampfausrüstung vereinbart, muss nun für jeden besiegten Gegner der Wert der Ausrüstung durch Würfe mit W100 bestimmt werden. Bei schwachen Gegnern werden vom W100-Ergebnis 10 Punkte subtrahiert, bei starken Gegnern werden 10 Punkte addiert.

Anmerkung: Äußerst kostbare Ausrüstung sollte hauptsächlich von berühmten, d.h. im Vorfeld durch den Meister festgelegten Charakteren getragen werden und ist daher nicht auf diesem Wege durch Auswürfeln zu ermitteln.

	Qualität und Preis (in Pf) abh. von W100				
	1-60	61-85	86-97	98-99	100
	beschädigt	einfach	gut	kunstf.	meisterlich
Schwert	27	55	85	165	275
Dolch	3	6	9	18	30
Schild	3	7	11	21	35
Rüstung					
Rüstung	180	450	675	1350	2250
Reitzeug: Sattel, Decke, Zaumzeug, +Schabracke, +Rüstung					
Reitzeug	150	400	600	1200	2000
Der Wert des unverletzten Pferdes ergibt sich aus der KRS und liegt zwischen 250 und 3400 Pfennigen (siehe dort)					

13.4.3 Tjost

Beim Tjost, auch Lanzenstechen genannt, reiten zwei Ritter in voller Rüstung auf beiden Seiten einer Schranke (Tilt) aufeinander zu, um dann mit einem Lanzentreffer den Gegner vom Pferd zu stoßen oder wenigstens dessen Schild oder Helm zu treffen. Je nach Treffer erringen die Ritter Siegpunkte und wer nach drei Lanzengängen die höhere Punktzahl vorweisen kann, gewinnt den Tjost. Bei Gleichstand treten die beiden Ritter erneut gegeneinander an.

Alternativ gewinnt auch der Ritter, der zuerst drei Siegpunkte erringt oder seinen Gegner tötet.

Tjoste werden üblicherweise als Ausscheidungswettkampf über mehrere Runden ausgetragen, bei dem sich die beiden besten Gegner am Ende im Finale begegnen.

Lange Zeit galt der Tjost als Aufwärmübung vor dem eigentlichen Turnier, erfreut sich aber mittlerweile einer stetig wachsenden Beliebtheit. Die Ritter präsentieren sich in prächtiger Rüstung, auf dem großen Schild prangt ihr Wappen und die Pferde sehen ebenfalls beeindruckend aus. Meist tragen auch sie einen Schutz aus Metallringen oder -plättchen und einen prächtigen Überwurf (Schabracke) in den Wappenfarben ihres Ritters.

Da der Platzbedarf - im Vergleich zu Buhurt und Turnei - sehr gering ist, wird der Tjost gerne auf Burghöfen oder Marktplätzen ausgetragen.

Für den Tjost sind die Fertigkeiten **Reiten** und **Stangenwaffen** anzuwenden.

Falls die Werte des Gegners noch ermittelt werden müssen, muss der Meister beachten, dass er sowohl einen Wert für Reiten als auch einen Wert für Reitkampfkunst bestimmen muss.

13.4.3.1 Der Antritt

Der **Antritt** wird als Reitenprobe durchgeführt (der höhere der Werte Reiten und KRS bestimmt den Maximalwert für Würfelgruppen). Hier geht es darum, eine möglichst lange **Folge** zu bilden (Gleiche bringen nichts!) Jedes Ergebnis der Folge wird notiert. Würfelergebnisse außerhalb der Folge haben keine Bedeutung und werden auch nicht notiert.

Erzielt der Ritter eine Folge aus mindestens zwei Würfeln, steht der erste Würfel für das erfolgreiche Reiten und der zweite für das Senken der Lanze auf den Gegner. Wird keine Folge erzielt, ist der Antritt gescheitert und der Wurf für den Tjoststoß entfällt, er kann jedoch vom Gegner getroffen werden.



13.4.3.2 Der Stoß

Der **Tjoststoß** ist eine Probe auf Stangenwaffen-Kampfkunst (der niedere der Werte Stangenwaffe und KRS bestimmt den Maximalwert für Würfelgruppen). Der Stoß bildet den Abschluss des Antritts, muss daher zwingend an die gewürfelte Antrittsfolge anschließen.

Beispiel: Der Antritt glückt mit einer Dreierfolge von 14,15,16. Der Tjost kann nun mit 13,14,15,16 oder 17 an den Antritt anschließen.



Aus dem Tjoststoß werden nun **alle** Würfel notiert, die an die Folge des Antritts anschließen. Dabei können nun auch Gleiche gebildet werden. Ob der Gegner getroffen wird, ist von zwei Bedingungen abhängig:

1. Mindestens ein Würfelresultat des Tjoststoßes muss größer als 10 sein **und** an die Folge des Antritts anschließen.
2. Die nun aus Antritt und Stoß gebildete Würfelgruppe muss mindestens **drei Folgen** enthalten. Das heißt, dass weder eine Würfelgruppe von 18, 18, 18, 19 (Zweierfolge) noch eine Fünferfolge von 4, 5, 6, 7, 8 (Kleiner als 11) zu einem Treffer führt.

Wurde keine oder nur eine Bedingung erfüllt, hat dies folgende Auswirkungen:

Ergebnis	Auswirkung
L1! (Antritt)	Reiter stürzt beim Antritt (Respekt-1)
1! (Antritt)	Reiter verliert Lanze (Respekt -1)
1! (Stoß)	Pferd des Gegners getroffen: disqualifiziert, Ehre-3
Stoß <11	Gegner verfehlt
Keine Folge	Gegner verfehlt, Lanze nicht ausgerichtet
Zweierfolge	Gegner gestreift

Sind hingegen **beide** Bedingungen erfüllt, wird der Gegner getroffen, ein Ausweichen ist nicht möglich. Die Anzahl der Folgewürfel bestimmt, wo der Gegner getroffen wird:

Ergebnis	Auswirkung
Dreierfolge	Körpertreffer
Viererfolge	Schildtreffer
Fünferfolge	Helmtreffer (bei Sieg: Respekt+1)

Dreier-, Vierer- und Fünferfolgen bieten die Möglichkeit, den Gegner entsprechend zu treffen, der Ritter muss davon jedoch nicht Gebrauch machen. Er kann bspw. trotz Fünferfolge nur eine Dreierfolge einsetzen oder sogar seine Lanze heben und komplett auf einen Treffer verzichten. Warum dies sinnvoll sein kann, wird im nächsten Abschnitt erläutert.

13.4.3.3 Die Treffer-Folgen

1. Ein Treffer verursacht Schaden. *Dabei gilt der Basisschaden der Lanze (2W20) bei allen Treffern.* Wenn die Würfelgruppe mehr Würfel umfasst, als der Ritter für den Treffer einsetzt, kann er diese überzähligen Würfel nutzen, um die Wucht des Angriffs zu erhöhen.

Grundsätzlich gibt es nun zwei Möglichkeiten, mit diesen stärkeren Treffern umzugehen:

a) die gesunde Variante

Die Ritter verwenden stumpfe Lanzen oder welche mit aufgesetzten Krönchen oder Sollbruchstellen. Ein stärkerer Treffer kostet den Getroffenen 1 Physispunkt pro Würfel, erhöht aber weder den Rüstungs- noch den Lebenskraftschaden.

b) die gefährliche Variante

Die Ritter verwenden normale Lanzen. Ein stärkerer Treffer erhöht die Trefferstärke wie folgt:

- Jeder zusätzliche Würfel erhöht die Anzahl Schadenswürfel um 1.

- Jeder zusätzliche Würfel raubt dem Gegner für dessen anschließende Reitenprobe je einen Würfel, erhöht also die Chance, dass er aus dem Sattel gehoben wird.

2. Der Getroffene droht, vom Pferd zu fallen und muss deshalb eine Reitenprobe als **Einzelwurf** ablegen. Gelingt diese Probe mindestens so gut wie die Tjoststoßprobe des Angreifers, kann er sich im Sattel halten. Fällt die Probe niedriger aus, wird er aus selbigem gehoben.

Beachten: Der Angriffswert ergibt sich aus dem **Tjoststoß**, nicht aus der gesamten Würfelgruppe. Dies ist wichtig, da es sein kann, dass die Würfelresultate des Antritts höher sind als die Tjoststoßprobe.

Beispiel: Der Antritt gelingt mit der Dreierfolge 12,13,14. Gelingt der Tjoststoß mit 15, ist auch 15 das Kampfergebnis. Gelingt der Tjoststoß mit 11, ist auch diese 11 das Angriffsergebnis und nicht die 14 der Antrittsfolge.

Wie bereits erwähnt, führt jeder Würfel, den der Angreifer einsetzt, um



die Trefferstärke zu erhöhen, beim gefährlichen Tjost mit normalen Lanzen dazu, dass der Getroffene für seine Reitenprobe einen Würfel verliert. Aus diesem Grund kann es durchaus sinnvoll sein, auf einen Helmtreffer zu verzichten, um stattdessen die Chance zu erhöhen, den Gegner aus dem Sattel zu heben.

13.4.3.4 Die Wertung

Um den Tjost zu gewinnen, muss der Ritter Punkte sammeln. Diese ergeben sich aus den beim Gegner erzielten Treffern:

Ein Körpertreffer (Dreierfolge) bringt **keinen** Punkt.
 Ein Schildtreffer (Viererfolge) bringt **einen** Punkt.
 Ein Helmtreffer (Fünferfolge) bringt ebenfalls **einen** Punkt und – sollte der Ritter den Tjost gewinnen – zusätzlich noch **einen Respektwert**.
 Das Aus-dem-Sattel-Heben des Gegners bringt **zwei** Punkte; es spielt dabei keine Rolle, ob dies durch einen Körper-, Schild- oder Helmtreffer erfolgte.
 Das Töten des Gegners bringt den direkten Sieg; außerdem steigt der **Respektwert** um 1, während der **Ehrewert** um 1 sinkt (man wird gefürchtet, nicht geliebt).

Nicht selten wird ein Tjost gewonnen, weil der Gegner aufgibt. Er zeigt dies an, indem er sein Visier hochklappt.

Sollte ein Ritter erkennbar stark verletzt sein, sich aber nicht ergeben, kann ein Ritter auf das Erzielen eines Treffers verzichten. Er mag dadurch den Tjost nicht gewinnen, kann aber einen Ehrepunkt erhalten.

Es ist auch möglich, dass ein Tjost unentschieden endet: Keinem der beiden Ritter gelingt es, die erforderlichen drei Punkte zu erzielen oder beide erzielen gleichzeitig die gleichen Punkte.

13.4.3.5 Belohnung und Verlust

Als Belohnung erhält jeder am Tjost teilnehmende Ritter einen EP pro Runde bzw. Gegner.

Der Sieger eines Tjosts gewinnt die Ausrüstung seines Gegners, bestehend aus Rüstung, Waffe, Schild, Pferd und Reitzeug.

Dementsprechend verliert der unterlegene Ritter die genannte Ausrüstung an seinen Gegner.

Der Wert der Ausrüstung wird wie beim Turnei durch Würfeln mit W100 bestimmt.

13.4.4 Die kleinen Wettbewerbe

Neben den großen Ritterspielen sind auch die kleineren Wettbewerbe sehr beliebt. Beispielhaft seien hier das Ringstechen und das Rolandreiten genannt.

Spieltechnisch können beide Disziplinen gut als direkter Wettstreit zwischen zwei Gegnern oder als Ausscheidungswettkampf über mehrere Runden gespielt werden. Im ersten Fall könnten die beiden

Gegner Einsatz und Gewinn vereinbaren, im zweiten Fall könnte vom Veranstalter ein kleiner Preis verliehen werden. Vielleicht wird auch eine hochgestellte Persönlichkeit, ein Minnesänger oder eine begehrte Frau auf den Sieger eines solchen Wettbewerbs aufmerksam.

An diesen Begleitwettkämpfen ist bemerkenswert, dass sie häufig auch für Nichtadlige offen sind.

13.4.4.1 Ringstechen

Beim Ringstechen versucht der Ritter aus dem Antritt heraus mit der Lanze einen von mehreren an einem Gestell aufgehängten Ringen zu durchstoßen. Je kleiner der gewonnene Ring, desto höher die Siegpunkte.

Es finden zwei Siebwurf-Proben statt:

1. Eine Reiten-Probe (Geübte), die erfolgreich sein muss (7+).
2. Eine Probe auf Stangenwaffen-Kampfkunst zur Bestimmung des getroffenen Rings (hier erhöhen Gleiche wie im Nahkampf das Kampfergebnis um jeweils 1 pro Gleichwürfel):

Probe	Auswirkung (Ringstechen)	Siegpkte.
1-3	Ring verfehlt	0
4-10	Ring gestreift	0
11-15	großer Ring	1
16-19	mittlerer Ring	2
20+	kleiner Ring	3

13.4.4.2 Rolandreiten

Bei diesem Wettbewerb reitet der Ritter mit eingelegter Lanze auf eine menschenähnliche Holzfigur zu und versucht, deren an einem „Arm“ befestigten Holzschild zu treffen.



Durch den Treffer dreht sich der Roland. Am anderen Arm hängt oftmals ein mit Stroh oder Asche gefüllter Sack und der Ritter muss vermeiden, von diesem getroffen zu werden.

Pro Antritt fallen drei Proben an:

1. Eine Reiten-Probe (Siebwurf, Gleiche dürfen addiert werden) bestimmt die maximale Anzahl der Würfel für die nächste (Stangenwaffen-)Probe.
2. Eine Stangenwaffen-Probe (Kaskadenwurf) bestimmt die Treffergüte und Siegpunktzahl. Hier gilt:
 - Gleiche erhöhen das Ergebnis um 1 pro Gleichwürfel und
 - pro zusätzlichem Würfelgruppenwürfel gibt es einen zusätzlichen Siegpunkt. Die Siegpunkte dieser Runde können jedoch maximal verdoppelt werden.

3. Eine Reitenprobe bestimmt, ob der Ritter vom herumwirbelnden Sack getroffen wird.

1. Reiten		2. Stangenwaffe		3. Reiten	
Probe	W	Treffer	SP	Wirkung	SP
1!, L1!*	0	*	0	*	-3
2-3	0	verfehlt	0	Sack, Asche, Sturz	-3
4+	1	gestreift	0	Sack, Asche	-2
7+	2	getroffen	1	Sacktreffer	-1
11+	3	kunstvoll	2	ausgewichen	+/-0
16+	4	perfekt	3		
31+	5	+1 SP pro Würfel in Würfelgruppe			
60+	6				

* Patzer und legendäre Patzer: bei erster Reitenprobe 1 bzw. 2 leichte Verletzungen, ansonsten 1 bzw. 2 schwere Verletzungen

13.5 Der Kampf zu Pferd

Der berittene Kampf verstärkt die Angriffskraft des Reiters durch die Wucht, Geschwindigkeit und körperliche Präsenz des Pferdes. Andererseits ist ein Pferd nicht so wendig wie ein Kämpfer zu Fuß.



Für die Handhabung am Spieltisch bedeutet das: Der berittene Kämpfer darf Gleiche einsetzen, um den gegnerischen Kampfraum einzuschränken **und** die Trefferwirkung zu verstärken, Folgen darf er hingegen nur einsetzen, um die Trefferwirkung zu verstärken.

Den Kampfraum einschränken heißt, dass jeder eingesetzte Gleichenwürfel ein erfolgreiches Würfelerggebnis (4+) des Gegners entwertet; der Gegner darf jedoch auswählen, welches Ergebnis hier betroffen ist.

Eine Erhöhung der Trefferwirkung bedeutet: Jeder eingesetzte Würfel erhöht die Anzahl an Schadenswürfeln um 1.

Bei einem Ergebnis von 13,13,13,12 kann der Reiter mit 13 angreifen, zwei gegnerische Würfel entwerten und drei Würfel (13,13,12) einsetzen, um die Trefferwirkung zu erhöhen.

Würfel außerhalb einer Würfelgruppe darf der Berittene **nicht** einsetzen, Mehrfachangriffe sind **nicht** möglich.

13.5.1 Ansturm

Stürmt ein Reiter auf seinen Gegner zu, ist für jede Tempoerhöhung eine Reiten-Probe erforderlich (Gang: 4+, Trab: 7+, Galopp: 11+). Der Reiter wählt selbst aus, mit welcher Geschwindigkeit er angreifen will. Solche Tempoangriffe erhöhen die Angriffswucht, gelten daher für den eigentlichen Angriff als zusätzliche Schadenswürfel. Gangangriff bedeutet einen, Trabangriff zwei und Galoppangriff drei Zusatzwürfel.



Misslingt eine der für einen Ansturm erforderlichen Reiten-Proben, schlägt der Angriff fehl.

Aus der Situation ergibt sich, ob der Reiter nach seinem Angriff direkt den nächsten Angriff starten kann (bspw. durch Weiterreiten zum nächsten Gegner), ob er (ohne Tempoverlust) sein Pferd wendet, einen neuen Antritt unternimmt oder an Ort und Stelle, aber eben von erhöhter Reiterposition kämpft.

Kämpft er lediglich an Ort und Stelle, führt der Kämpfer Reitkampf-Proben durch, bei allen anderen Manövern sollte der Meister zwischengeschaltete Reitenproben verlangen.

13.5.2 Der Kampf gegen Berittene

Wer gegen einen Reiter einen Treffer erzielt, kann sich entscheiden, ob er Reiter oder Ross angreifen will. Beim Angriff gegen den Reiter werden Trefferkategorie und Trefferstärke nach dem üblichen Verfahren bestimmt. Ein erfolgreicher leichter Angriff gegen das Pferd verursacht den Verlust eines Lebenskreises, ein schwerer Angriff den Verlust von zwei Kreisen und ein kritischer Angriff den Verlust von drei Kreisen. Trägt das Pferd Rüstung reduziert sich der Lebenskreisverlust pro Treffer um einen Kreis.

14 Gib dem Menschen einen Hund...

...und seine Seele wird gesund.¹⁰



Dies mag nur einer von vielen guten Gründen sein, weshalb sich Menschen gerne von einem Hund begleiten lassen. Entscheidet sich ein Charakter für einen Hund, so spielt er fortan nicht nur die Rolle seines Charakters, sondern er schildert auch das Verhalten seines Hundes. Dabei gilt für den Hund, was auch für den Menschencharakter gilt: Wann immer der Hund eine Aktion ausführen soll und der Erfolg zweifelhaft erscheint, muss eine Probe entscheiden. Zu diesem Zweck werden daher ähnlich wie bei menschlichen Charakteren wichtige Eigenschaften und Fertigkeiten auf einem Charakterbogen, in diesem Fall dem Hundedokument, notiert. Begibt sich ein Spielercharakter gezielt auf die Suche nach einem Hund, sollte der Spieler die „Hundeerschaffung“ auch selbst in die Hand nehmen dürfen. Dabei ist es unwichtig, ob der Charakter bereits bei Spielbeginn oder erst im Verlauf seines Abenteuerlebens auf den Hund kommt.

Bringt jedoch der Meister einen Hund ins Spiel, der sich dann einem Charakter anschließt, kann es stimmungsvoller sein, wenn der Meister auch die Charaktererschaffung übernimmt und der Spieler erst im Laufe der Zeit das Wesen des Hundes kennenlernt. Der Meister würde dann das Hundedokument eine Weile für sich behalten und dem Spieler erst dann aushändigen, wenn er den Hund gut genug kennt. *Eine gelungene Tierkundeprobe könnte diese Kennenlernphase verkürzen.*

Anmerkung: Echte Hunderassen gibt es 1192 nicht. Wenn man Hunde irgendwie kategorisiert, dann allenfalls nach ihrer Tätigkeit als Jagdhund, Hofhund, Hütehund usw.



14.1 Äußere Merkmale

Die äußeren Merkmale Name, Geburtstag, Geburtsort, Geschlecht, Gefährte und Größe können frei festgelegt werden.

Der Gefährte ist der Mensch, den der Hund als Begleiter oder „Rudelführer“ akzeptiert.

Anmerkung: Wird der Gefährte eines Hundes bedroht oder angegriffen, wird der Hund ihn in jedem Fall verteidigen.

Abhängig von der Widerristhöhe¹¹ zählen Hunde als klein, mittel oder groß.

Größe	Widerristhöhe
klein	bis 30 cm
mittel	30 bis 50 cm
groß	ab 50 cm

14.2 Grundlegende Werte

Aus den grundlegenden Eigenschafts- und Gemütswerten lässt sich das Verhalten des Hundes für Situationen ableiten, in denen er auf sich allein gestellt ist. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn der Hund keinen (menschlichen) Gefährten hat und allein durchs Leben geht oder wenn die Reize der Umgebung so stark sind, dass sie den Einfluss des Gefährten überstrahlen, mit anderen Worten: immer dann, wenn der Hund gegebene Kommandos ignoriert und macht, was er will.

14.2.1 Eigenschaftswerte

Die sechs Eigenschaften sind:

Dominanz: Bestimmt, ob der Hund eher Anführer sein will oder ob er sich leicht unterordnet.

Empathie: Die Fähigkeit des Hundes die Stimmung anderer - vor allem die seines Gefährten - wahrzunehmen.

Jagdfreude: Hunde mit wenig Jagdfreude werden fliegenden oder rennenden Objekten eher gelangweilt nachblicken, während Hunde mit hoher Jagdfreude schon beim ersten Zucken des Jagdobjekts die Verfolgung aufnehmen wollen.

¹⁰ Hildegard von Bingen (1098 - 1179)

¹¹ Die Widerristhöhe ist der erhöhte Übergang vom Hals zum Nacken, also die höchste Stelle bei gesenktem Kopf.

14.3.2 Lebenskreise und Regeneration

Kleine Hunde besitzen einen Lebenskreis, mittelgroße zwei und große drei.
Der Regenerationswert beträgt 4 für alle Hunde.

14.3.3 Fertigkeitwerte

Der Fertigkeitwert für Gefährtenkraft beträgt 0, die Fertigkeitwerte für Einschüchtern, Kämpfen und Wachgabe werden durch einen Siebwurf mit 4W6 bestimmt. Das nicht genutzte Ergebnis erhöht die Erfahrungspunkte des Hundes.

Auf Einschüchtern, Kämpfen und Wachgabe erhalten Hunde grundsätzlich zwei Bonuswürfel. Steigt der FkW der jeweiligen Fertigkeit auf 15 oder 18, erhalten sie jeweils einen weiteren Bonuswürfel.

Bei Gefährtenkraft gibt es jeweils einen Bonuswürfel, wenn der Empathiewert...

- des Gefährten zwischen 12 und 14 liegt,
- des Gefährten mindestens 15 beträgt (insg. +2),
- des Hundes zwischen 12 und 14 liegt,
- des Hundes mindestens 15 beträgt (insg. +2).

14.3.4 Die Gabe

Auch Hunde besitzen eine besondere Begabung. Dies kann in Form eines Bonuswürfels auf eine der vier Fertigkeiten verteilt werden.

14.3.5 Werte steigern

Eigenschafts- und Fertigkeitwerte können durch Lernwürfe (Siebwürfe) gesteigert werden. Bei Fertigkeiten darf der Spieler den Basis- und alle Bonuswürfel einsetzen, muss aber pro eingesetztem Würfel einen Entwicklungspunkt als Lernkosten zahlen. Diese EWP können vom Hund, seinem Gefährten oder von beiden aufgebracht werden.

Bei Eigenschaftswerten ergeben sich die einsetzbaren Würfel aus der Höhe des aktuellen Eigenschaftswertes:

1-5: 3W6	12-14: 3W20
6-7: 3W8	15-17: 4W20
8-11: 3W12	18+: 5W20

Wird der aktuelle Fertigungs- oder Eigenschaftswert überboten, steigt er um einen Punkt. Es zählt das höchste Ergebnis des Lernwurfs, Gleiche werden nicht addiert.

14.4 Pfotenkunst

Unter Pfotenkunst sind alle Fähigkeiten aufgeführt, die ein Hund von oder mit seiner Bezugsperson lernen und auf Geheiß ausführen kann.

14.4.1 Talente lernen und anwenden

Um ein Talent der Pfotenkunst zu erlernen, muss der Lernwert (L auf dem Hundedokument) mit einem Lernwurf erreicht oder überboten werden. Der Lernwurf wird als **Siebwurfprobe** auf Gefährtenkraft durchgeführt. Dabei darf der Spieler den Basiswürfel und alle Bonuswürfel einsetzen, muss jedoch pro eingesetztem Würfel Lernkosten in Höhe von 1 Entwicklungspunkt bezahlen.

Gelingt der Lernwurf, wird die erste Würfelstufe (W6) freigeschaltet und das Talent kann ab sofort angewendet werden. Dazu muss allerdings bei jeder Anwendung eine Probe auf Gefährtenkraft glücken. Der hierbei zu erzielende Mindestwert ist bei jedem Pfotenkunst-Talent hinter „E“ (für Erfolgswert) angegeben.

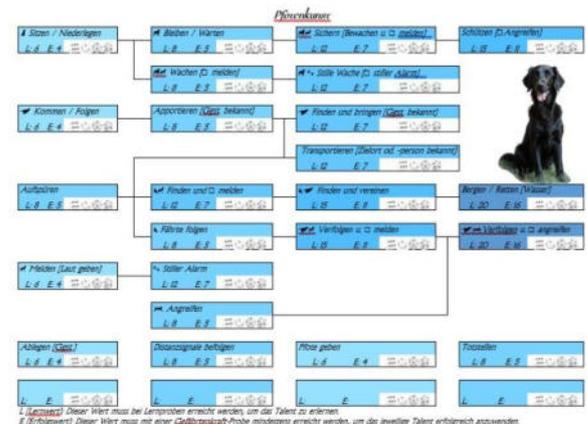
Zu beachten ist, dass sowohl die Gefährtenkraft als auch jedes Pfotenkunst-Talent eine eigene Würfelstufe besitzen. Bei Proben muss die niedere der beiden Würfelstufen verwendet werden.

Um die Würfelstufe eines Pfotenkunst-Talents zu erhöhen, ist ein weiterer erfolgreicher Lernwurf erforderlich.

14.4.2 Talentbaum

Die Talente der Pfotenkunst bauen oftmals aufeinander auf. Dies wird auf dem Hundedokument durch Linien und Kästchen zum Ankreuzen angezeigt.

Selbstverständlich können schwerere Talente erst erlernt werden, wenn die grundlegenden Basistalente mindestens mit W6 beherrscht werden.



14.4.3 Die Talente

Sitzen / Niederlegen: Der Hund setzt oder legt sich nieder.
Lernwert: 6; Erfolgswert: 4.

Bleiben / Warten: Der Hund wartet an Ort und Stelle, bis sein Gefährte das Warten beendet. (erfordert Sitzen / Niederlegen)



Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.

Wachen: Der Hund hält Wache und meldet nahende Gefahren. (erfordert Melden)

Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.

Sichern: Der Hund bewacht einen Gegenstand, ein Lebewesen oder einen Ort und meldet nahende Gefahren. (erfordert Bleiben u. Melden)

Lernwert: 12; Erfolgswert: 7.

Stille Wache: Der Hund hält Wache und gibt einen stillen Alarm bei nahenden Gefahren. (erfordert Wachen und Stillen Alarm)

Lernwert: 12; Erfolgswert: 7.

Schützen: Der Hund beschützt einen Gegenstand, Ort oder ein Lebewesen und greift nahende Gefahren an. (erfordert Sichern u. Angreifen)

Lernwert: 15; Erfolgswert: 11.

Kommen / Folgen: Der Hund folgt seinem Gefährten oder kehrt zu ihm zurück. *Lernwert: 6; Erfolgswert: 4.*

Apportieren: Der Hund bringt einen bekannten Gegenstand zum Gefährten zurück. (erfordert Kommen)

Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.

Finden und bringen: Der Hund sucht einen bekannten Gegenstand und bringt ihn zum Gefährten zurück. (erfordert Apportieren und Aufspüren)

Lernwert: 12; Erfolgswert: 7.

Transportieren: Der Hund transportiert einen Gegenstand zu einem bekannten Ort oder einer bekannten Zielperson. (erfordert Apportieren und Aufspüren)

Lernwert: 12; Erfolgswert: 7.

Aufspüren: Der Hund sucht aktiv nach einem bekannten Objekt - dies kann ein Gegenstand oder ein Lebewesen sein. Bekannt kann auch bedeuten, dass der Hund den Geruch kennt. *Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.*

Finden und melden: Der Hund sucht aktiv nach einem bekannten Objekt und bellt, wenn er es gefunden hat. (erfordert Aufspüren und Melden)

Lernwert: 12; Erfolgswert: 7.

Fährte folgen: Der Hund folgt einer olfaktorisch bekannten Fährte. (erfordert Aufspüren)

Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.

Finden und vereinen: Der Hund sucht aktiv nach einem Objekt und pendelt solange zwischen Gefährte und Objekt hin und her, bis der Gefährte am Objekt angelangt ist. (erfordert Finden und melden)

Lernwert: 15; Erfolgswert: 11.

Verfolgen und melden: Der Hund folgt einer Fährte und bellt, wenn er den Fährtenverursacher aufgespürt hat. (erfordert Fährte folgen und Melden)

Lernwert: 15; Erfolgswert: 11.

Bergen / Retten: Der Hund sucht aktiv nach einem Lebewesen und bringt es in Sicherheit, z.B. Verschüttete hervorziehen, Ertrinkende ans Ufer schleppen. (erfordert Finden und vereinen)

Lernwert: 20; Erfolgswert: 16.

Verfolgen und angreifen: Der Hund folgt einer Fährte und greift den Fährtenverursacher an. (erfordert Verfolgen und melden und Angreifen)

Lernwert: 20; Erfolgswert: 16.

Ablegen: Der Hund legt ein getragenes Objekt ab.

Lernwert: 6; Erfolgswert: 4.

Angreifen: Der Hund greift ein bestimmtes Ziel an, bis der Gefährte den Angriff beendet.

Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.

Distanzsignale befolgen: Der Hund kann Pfotenkunsttalente auch dann ausführen, wenn er das Kommando aus der Ferne, bspw. durch Handzeichen erhält.

Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.

Melden: Der Hund bellt auf Geheiß.

Lernwert: 6; Erfolgswert: 4.

Stiller Alarm: Der Hund meldet ein bestimmtes Ereignis seinem Gefährten bspw. durch Anstupsen, erstarrtes Fixieren etc. (erfordert Melden)

Lernwert: 12; Erfolgswert: 7.

Pfote geben: Der Hund kann die Pfote geben.

Lernwert: 6; Erfolgswert: 4.

Totstellen: Der Hund kann sich totstellen.

Lernwert: 8; Erfolgswert: 5.



15 Meisterliches

15.1 Grundsätzliches

Dem Meister einer Spielrunde kommt eine besondere Bedeutung zu, denn er hat eine Fülle an Aufgaben zu bewältigen: Er muss eine Gruppe auf eine abenteuerliche Reise schicken und das Schicksal seiner Helden verantwortungsvoll begleiten. Sein Wort ist Gesetz. Er sollte daher mit den wichtigsten Regeln der Spielmechanik vertraut sein und darauf vertrauen können, dass die Spieler Lücken des Regelsystems nicht auf Kosten stimmungsvollen Rollenspiels ausnutzen.



Der Meister muss die Handlung im Blick behalten und auf unvorhergesehene Aktionen der Helden - die es zuverlässig geben wird - reagieren, indem er diese stimmig in seine Geschichte integriert. Er wechselt häufig seine Rollen: Er lässt hilfreiche Freunde und erbitterte Gegenspieler gleichermaßen überzeugend auftreten. Er erkennt, wann die Geschichte Dynamik entwickelt und wann sie ins Stocken gerät. Er gewährt den Helden Freiraum und bietet ihnen dennoch einen Handlungsfaden, damit sie nicht ziellos umherirren, kurz: Er liefert den Helden die Welt, in der sie agieren können.

Dabei sollte man nicht vergessen, dass Meister und Spieler nicht gegeneinander antreten. Auch wenn Spieler völlig anders als erwartet auf lange und liebevoll vorbereitete Situationen reagieren, sie ignorieren oder vielleicht sogar ins Absurde umkehren, muss der Meister souverän reagieren, seine Spieler nicht gängeln oder ihre Pläne scheitern lassen. Er sollte stets bedenken: Die Spieler wollen spielen. Sie wollen Ideen entwickeln und umsetzen. Im besten Fall werden sie zu echten Helden. Ein guter Meister unterstützt sie dabei.

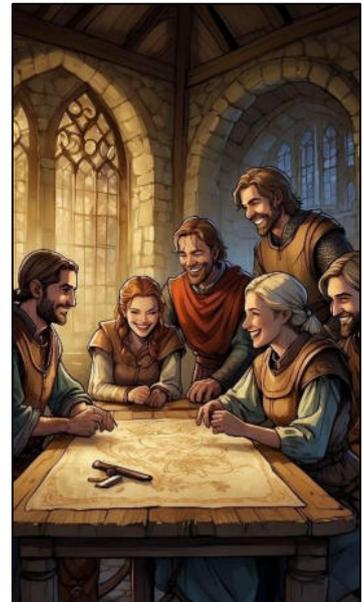
15.2 EP-Vergabe

Der Meister belohnt seine Helden mit Erfahrungspunkten, wenn sie Aufgaben bewältigen konnten. Die Höhe der EP sollte sich an der Intensität der Erlebnissen orientieren. Eine geringe Herausforderung ist vielleicht nur 1 EP wert, während eine herausragende Herausforderung ganze 5 EP wert sein kann. Doch was ist eine geringe Herausforderung, was eine herausragende? Folgende Beispiele können eine Orientierung sein:

Intensität	EP	Beispiele
gering	1	Treffen / Gespräche mit Bevölkerung Alltägliche, harmlose Begegnungen: Tavernenbesuch, Unterhaltung über Neuigkeiten, Feilschen mit Händlern, ereignislose Übernachtung in der Wildnis, routinierte Anwendung von (Berufs-) Fertigkeiten ...
eher klein	2	Auseinandersetzungen oder Schwierigkeiten, die eher ungefährlich sind: Wettrennen, Disput mit Bevölkerung, Verfolgungsjagd, Armdrücken, unbewaffnete (Schau-) Kämpfe ...
eher groß	3	Potentiell gefährliche Ereignisse: Kämpfe mit Waffen gegen ebenbürtige Gegner, Balancieren / Klettern in großer Höhe, ...
groß	4	Klar gefährliche Ereignisse: Kämpfe in Unterlegenheit oder gegen überlegene Gegner.
herausragend	5+	Kämpfe gegen deutlich überlegene Gegner, Teilnahme an einer größeren Schlacht / Belagerung; Begegnung mit mächtigen Gegnern / Fabelwesen (z.B. Drache) oder Reliquien (z.B. Excalibur), ...

Im Verlauf eines Spielabends verdienen sich die Helden in der Regel EP im einstelligen Bereich, manchmal ist es auch denkbar, dass zweistellige EP-Belohnungen vergeben werden, ich rate jedoch dazu, dies nur bei wirklich intensiven Erfahrungen oder Spielabenden von mindestens achtstündiger Dauer in Erwägung zu ziehen.

Hunde können ebenfalls EP erhalten, wenn sie die Gruppe begleiten. Ist der Hund stark in die Handlung eingebunden, sollte es dem Meister leichtfallen, entsprechende EP festzulegen. Ansonsten können die Erfahrungspunkte eines Hundes pauschal vergeben werden und etwa 25% der EP seines Gefährten betragen.



15.3 Gratis-Lernwürfe

Eine zusätzliche Belohnung stellen Gratis-Lernwürfe dar. Diese vergibt der Meister in Abhängigkeit davon, welche Fertigkeiten für die jeweilige Spielsitzung am ehesten „charakteristisch“ waren. Je nach Befähigung des Helden entsprechen sie einem Gegenwert von bis zu 6 EP. Pro Spielsitzung empfehle ich die Vergabe von einem Gratislernwurf, in Ausnahmefällen kann der Meister auch zwei oder gar drei Gratislernwürfe gewähren. Gratislernwürfe können auch verwendet werden, um eine zu hohe EP-Vergabe zu vermeiden.

Wichtig: Bei einem Gratislernwurf dürfen die Spieler alle Würfel einsetzen, die sie aufgrund ihres Könnens maximal einsetzen dürften. Wer also bspw. einen FkW von 7 besitzt und über drei Bonuswürfel verfügt, darf daher alle vier Würfel (hier: 4W8) für den Lernsiebwurf verwenden.

15.4 Das rechte Maß

Die EP-Vergabe besitzt einen Gewöhnungseffekt und bewirkt eine Erwartungshaltung. Die Spieler werden sich sehr schnell an die Höhe der verliehenen EP gewöhnen. Vergibt der Meister oft viele EP, werden niedrigere EP leicht zu Enttäuschung führen, umgekehrt führt die Vergabe von durchschnittlich drei bis vier EP dazu, dass sich die Spieler ernsthaft freuen, wenn sie auch einmal sechs oder sieben EP erhalten. Für Gratislernwürfe gilt das Gleiche; vergibt der Meister regelmäßig einen Gratislernwurf, werden die Spieler bei zwei oder gar drei Gratislernwürfen sehr zufrieden sein.

15.5 Wann werden EP vergeben?

Am Ende eines gespielten Tages verleiht der Meister - sozusagen zur Nachtruhe - die verdienten EP und Gratislernwürfe. Die Nachtruhe wirkt hier wie eine kurze Spielpause, die auch genutzt werden kann, um die verdienten EP zur Steigerung von Fähigkeiten einzusetzen.

Eine Alternative ist die Vergabe von EP am Ende einer Spielsitzung, egal, ob dabei mehrere Tage oder vielleicht sogar nur einige Stunden gespielte Zeit vergangen sind.

Eine gut spielbare Alternative ist eine Mischung aus beidem, d.h., dass der Meister stets am Ende eines gespielten Tages EP verteilt, aber auch zum Ende der Spielsitzung.

15.6 Individualisten

Es kann sich die Frage stellen, ob alle Helden EP in gleicher Höhe erhalten. Ich rate dazu.

Eine **individuelle EP-Vergabe** kann sinnvoll sein,

- wenn sich die Helden unterschiedlich intensiv am Geschehen beteiligen oder

- wenn sich die Gruppe trennt und jeder Held seine eigenen Erfahrungen macht.

Eine **gleiche EP-Vergabe** an alle Helden bewirkt,

- dass sich niemand in den Vordergrund spielen muss, um EP zu erhalten,

- dass jeder gute Aktionen der Mitspieler entspannt zulassen, fördern und genießen kann, da sie nicht den eigenen EP-Gewinn schmälern,

- dass der Gruppenzusammenhalt gestärkt wird,

- dass Ärger und Konflikte vermieden werden:

Wenn die EP individuell vergeben werden, können die EP noch so hoch sein, es wird einen geben, der die wenigsten EP erhält. Und auch dann, wenn es sich durch den Spielverlauf schlüssig ergibt, kann derjenige ent-

täuscht sein: Er ist Letzter, der Erfolgreiche, vielleicht gefühlt auch derjenige, den der Meister



nicht leiden kann oder derjenige, der nicht in die Gruppe passt und von den anderen mitgezogen wird... Das mag übertrieben oder dramatisch klingen, aber selbst die schwächste Form solcher Gedanken lassen sich durch Gemeinschafts-EP vermeiden.

Letztlich erleichtern Gemeinschafts-EP die Arbeit des Meisters, da er die Erfahrungen stets nur der Gruppe und nicht den einzelnen Helden zuweisen muss. Sollen individuelle Belohnungen trotzdem vergeben werden, kann dies gut über die Gratislernwürfe geschehen.

Wenn sich bspw. zwei Helden im Schwertkampf üben und der dritte Held nur zuschaut, kann man allen dreien einen Gratislernwurf „Schwertkampf“ gewähren, da man schließlich auch durch Beobachten lernen kann. Der Meister kann alternativ aber auch den beiden Übenden einen Gratislernwurf „Schwertkampf“ zugestehen und dem dritten Helden einen Gratislernwurf auf „Achtsamkeit“.

Auch hier gilt: Ich rate dazu, die Gratislernwürfe weitgehend gleichmäßig zu verteilen, d.h. sie sollten zumindest in ihrer Anzahl möglichst gleich sein - meist erhalten die Helden ohnehin nur einen oder zwei Gratislernwürfe.

15.7 Der Meisterbrief

Der Meisterbrief im Anhang dient als Hilfe zur EP-Vergabe. In Form von Zählstrichen notiert der Meister die Anzahl der Erlebnisse unterschiedlicher Intensität und ggf. auch die Eigenschaften oder Fertigkeiten, für die er aufgrund der Erlebnisse einen Gratislernwurf begründen kann.

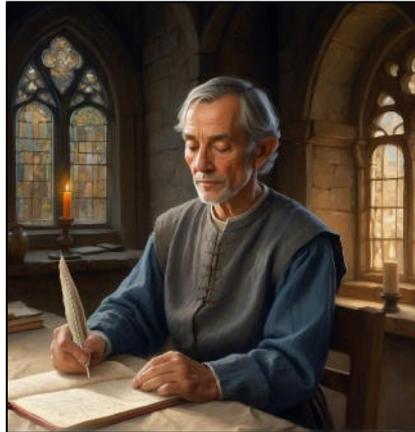
Theoretisch kann der Meisterbrief für bis zu 25 Tage oder Spielabende verwendet werden.

An der rechten Seite kann der Meister noch die Werte von bis zu drei Spielercharakteren notieren, damit er bei Fertigkeiten, die sich besonders für Proben durch den Meister anbieten, die jeweiligen Werte schnell zur Hand hat.

15.8 Der Chronist

In jeder Spielrunde sollte ein Spieler die Rolle des Chronisten übernehmen, der die Legende der Helden niederschreibt.

Im einfachsten Fall bedeutet dies, dass die wichtigsten Ereignisse, Namen und Orte notiert werden, oftmals werden die Ereignisse aber mit viel Humor und Liebe zu Details und Formulierungen festgehalten. Der Chronist darf dabei gerne seine eigene Sicht auf die Ereignisse wiedergeben. Darüber hinaus hat der Chronist auch das Vorrecht, jede Spielsitzung zu eröffnen, indem er die Ereignisse der letzten Sitzung vorträgt. Erfahrungsgemäß ist dies meist ein sehr stimmungsvoller Einstieg.



Die Ereignisse aber mit viel Humor und Liebe zu Details und Formulierungen festgehalten. Der Chronist darf dabei gerne seine eigene Sicht auf die Ereignisse wiedergeben. Darüber hinaus hat der Chronist auch das Vorrecht, jede Spielsitzung zu eröffnen, indem er die Ereignisse der letzten Sitzung vorträgt. Erfahrungsgemäß ist dies meist ein sehr stimmungsvoller Einstieg.

Anmerkung: Die Bedeutung des Chronisten für Spielspaß und Atmosphäre kann nicht überschätzt werden. Wenn die Helden als Einleitung ihre eigenen Taten noch einmal aus dem Mund des Chronisten hören, wird das Helden-Ego gestreichelt und die Helden finden leichter ins Spiel.

15.9 Nichtspieler-Charaktere und ihre Werte

Wenn Helden mit Nichtspieler-Charakteren interagieren, benötigt der Meister für Letztere stimmige Werte. Und gerade dann, wenn diese Aktionen ungeplant geschehen, benötigt er sie zügig.

Folgende Überlegungen sollen den Meister bei der Werte-Bestimmung unterstützen.

Bei den meisten Nichtspieler-Charakteren handelt es sich um „gewöhnliche“ Menschen mit „gewöhnlichen“ Fähigkeiten.



Sie setzen ihre Talente ein, um ihren Alltag zu bestreiten, das Erlangen großer Kunstfertigkeit scheint nutzlos oder überflüssig, darüber hinaus fehlen in der Regel auch entsprechende Bildungsangebote. Gleiches gilt für berufliche Fertigkeiten: Der Beruf wird als Familientradition ausgeübt oder von Eltern bzw. Landesherren bestimmt und dient dem Lebensunterhalt. Tätigkeiten werden vorwiegend so ausgeführt, wie „man es eben schon immer gemacht hat.“

Wer beispielsweise als Handwerker Waren herstellt, muss nicht überragend gut sein, da in erster Linie gewöhnliche Gebrauchsgegenstände benötigt und gehandelt werden und für exklusive oder legendäre Gegenstände ohnehin kaum zahlungskräftige Kundschaft vorhanden ist.

Daraus folgt, dass die meisten NSC über sehr durchschnittliche Werte verfügen, legendäre Großmeister einer Kunst sind die Ausnahme.

Um benötigte Werte zügig ermitteln zu können, sollen die folgenden Tabellen dem Meister eine Hilfe bieten.

15.9.1 Das Können des NSC

Dieses wird in sieben Grade unterteilt: unfähig, schwach, gewöhnlich, solide, beeindruckend, herausragend und legendär. Der Meister kann den Könnensgrad frei bestimmen oder per Würfelwurf mit 2W20 ermitteln (der zweite W20 wird nur benötigt, wenn der erste Wurf 20 zeigt).

1. W20	2. W20	Könnensgrad
1	-	unfähig
2-4	-	schwach
5-16	-	gewöhnlich
17-18	-	solide
19	-	beeindruckend
20	1-15	herausragend
	16-20	legendär

Es ist auch möglich, einem NSC für verschiedene Fertigkeiten unterschiedliche Könnensgrade zuzuweisen.

15.9.2 Die Fertigkeitswerte des NSC

Abhängig vom Könnensgrad kann der Meister die vom NSC bei Proben einsetzbaren Würfel (Anzahl und Stufe) und den eigentlichen Fertigkeitswert (wichtig für Gleiche und Folgen) bestimmen. Für Berufsfertigkeiten soll gelten, dass sie im Vergleich zu anderen Fertigkeiten für den Lebensalltag meist wichtiger sind und daher geringfügig besser ausfallen. Bei diesen ist auch der mögliche Meistergrad (MG) angegeben.

Könnensgrad	„Normaler“ FkW		Berufs-FkW			MG	
	Würfel	FkW	Würfel	FkW			
unfähig	1-2	W6	0-4	2	W8	6-7	-
schwach	2-3	W6	2-5	3	W12	7-11	-
gewöhnlich	3-4	W8	6-7	3-4	W20	12-15	1
solide	3-4	W12	8-11	4	W20	14-16	1-2
beeindruckend	4-5	W20	12-15	4	W20	16-18	2
herausragend	4-6	W20	16-20	5	W20	18-20	3
legendär	5-6	W20	20+	6	W20	20+	3

15.9.3 Die Eigenschaftswerte

Auch die Eigenschaftswerte können über einen Könnensgrad bestimmt werden:

Könnensgrad	Eigenschaftswert
unfähig	1-5
schwach	6-8
gewöhnlich	9-11
solide	12-14
beeindruckend	15-17
herausragend	18-20
legendär	20+

Der Könnensgrad bei Eigenschaften sollte stets für die Eigenschaft festgelegt werden, deren Wert der Meister gerade benötigt; eine globale Einstufung, die dann für alle Eigenschaftswerte gilt, führt zu unbefriedigenden Ergebnissen.

15.9.4 Mächtige NSC

Nichtspieler-Charaktere mit besonderem Status fallen aus diesem Raster heraus. Dies betrifft NSC, die der Meister langfristig, gerne auch wiederholt auftreten lassen will, und die den Helden Gönner, Retter, Freund oder auch beständiger Gegner werden können.



Je nachdem, wieviel Aufwand der Meister betreiben will, kann er die Werte eines solchen Charakters bestimmen:

- er setzt den Könnensgrad fest, bspw. auf „herausragend“ oder „legendär“ und bestimmt die Werte entsprechend,
- er setzt die erforderlichen Werte direkt fest,
- er setzt die EP des Charakters fest und entwickelt ihn durch Lern- und Steigerungswürfe wie einen Spielercharakter.

Die letzte Variante erfordert viel Aufwand, der sich eigentlich nur dann lohnt, wenn sich der Meister die Möglichkeit schaffen will, auch selbst - zumindest ansatzweise - einen „eigenen“ Charakter spielen zu können oder wenn der Meister einen NSC auftreten lassen will, der sich wie die Helden im Laufe der Zeit entwickelt.

15.10 Beute machen

Dass die Helden (besiegte) Nichtspieler-Charaktere durchsuchen, ist vom Meister oftmals genauso wenig geplant oder vorhergesehen, wie deren Ableben. Dennoch kommt es überraschend häufig vor. Dann muss der Meister schnell festlegen können, welche Gegenstände der NSC mit sich führt. Dazu finden sich nachfolgend und im Anhang entsprechende Tabellen, mit denen die Beute bestimmt werden kann, die der Charakter direkt bei sich trägt, das Warensortiment eines Kaufmanns, die Anzahl Pferde eines Ritters usw. werden damit aber nicht ermittelt.



Einige Beutegegenstände müssen zudem vom Meister noch präziser definiert werden, bspw. bei der Angabe „Amulett“ oder „Pilgerplakette“ legt der Meister fest, wie dieser Gegenstand tatsächlich aussieht (siehe auch die entsprechenden Anregungen). Soll ein NSC gezielt bestimmte Gegenstände bei sich tragen, plant dies der Meister ohnehin meist im Voraus. Nach den Beutetabellen findet sich am Ende dieses Kapitels als Hilfestellung zur Ausarbeitung auch eine kurze Beschreibung häufig auftretender NSC.

Anmerkung zu **Reisenden**: Nahezu jeder Reisende führt bestimmte grundsätzlich notwendige Gegenstände mit sich: einen festen **Mantel**, der auch als Decke dienen kann, eine **Umhängetasche** für Proviant und Wertsachen, einen **Wasserbehälter** aus Leder, Kürbis, Stein oder Tierblase, einen **Wanderstab**, ein **Messer** als Essbesteck, **Feuerzeug** (Stein, Stahl und Zunder) und ein leichtes **Netz** für den Fisch- oder Vogelfang.

Das Ermitteln der speziellen Beute kann in vier Schritten erfolgen:

1. Der Beutewurf

Der Meister legt zunächst fest, wie wohlhabend der NSC ist und führt einen entsprechenden Beutewurf als Einzelwurf durch (1W6 bis 5W20). Das Ergebnis dieses Wurfs ist die Grundlage zur Beutermittlung.

Die folgende Tabelle kann eine grobe Einordnung erleichtern, soll jedoch keine starre Festlegung sein. Das aktuelle Vermögen eines Charakters kann beträchtlich variieren; vielleicht wurde er kurz zuvor ausgeraubt oder war selbst als Räuber erfolgreich, vielleicht ist er im Auftrag eines reichen Herrn unterwegs oder hat gerade einen lohnenden Handel abgeschlossen.

Wohlstand	Beispiele	Würfel
reich	Abt, Bischof, Fernkaufmann, Gewandschneider, reicher Handwerksmeister, Großbauer	5W20
stabil, eher wohlhabend	Handwerker (städtisch, frei), erfolgreicher Kleinhändler, Stadtpfarrer, Wundarzt, Baumeister, Meier, Vogt, Ritter	4W12
eher stabil	Truchseß, Kämmerer, Marschall, Schenk, armer Handwerksmeister, Kleinkaufmann, Bote	3W8
eher arm	Kriegsknecht, Lehrling, Geselle, Tagelöhner, Kuhbauer, Wächter, Bader, Landpfarrer, Spielmann, Müller, Diakon, Ordensritter	2W6
arm	Bettler, Leibeigener, Häusler, Henker, Hirte, Dirne, Pilger, Mönch, Nonne, Wegelagerer	1W6

2. Die Plünderwürfe

Beim Plündern führt der plündernde Spieler bis zu vier Plünderwürfe als Einzelwürfe durch. Jeder Plünderwurf ist eine Aufspürenprobe, bei der allerdings stets W20 zum Einsatz kommen, unabhängig von der tatsächlichen Höhe des Fertigkeitswertes. Die Fertigkeit des Plünderers bestimmt also lediglich über die Anzahl einsetzbarer W20.

Mit jedem der vier Plünderwürfe wird nach einer bestimmten Beutekategorie gesucht:

1. Geld
2. Lebensmittel, Heilmittel, Gifte
3. Schätze, Schmuck, Talismane
4. Waffen, Werkzeug, Ausrüstung

Der Spieler entscheidet selbst über die Suchreihenfolge der Beutekategorien und kann seine Suche jederzeit abbrechen. Ist er bspw. nur am Geld interessiert, führt er nur diesen Plünderwurf aus. Hinsichtlich der Dauer des Plünderns empfehle ich eine 1:1-Umrechnung, das heißt, die Zeit, welche Meister und Spieler zur Ermittlung der Beute benötigen, sollte etwa der Zeit entsprechen, die der Charakter zum Plündern benötigt.

3. Auswertung Geldbeute

Der Beutewurf des Meisters stellt den Grundwert des zu erbeutenden Geldes dar. Je nach Wohlstand liegt dies zwischen 1 und 100 Pfennigen und ergibt sich aus 1 bis 5 Einzelwerten, da mindestens 1W6 und maximal 5W20 geworfen wurden.

Mit dem **Plünderwurf** des Charakters zur Beutekategorie „Geld“ wird nun bestimmt, wie viel Geld tatsächlich erbeutet wird:



- Befindet sich im Plünderwurf des Spielers mindestens ein Würfel, der mit einem Würfel des Beutewurfs übereinstimmt, dann entspricht die Beute dem Ergebnis dieses Würfels zuzüglich aller maximal gleichhohen Ergebnisse des Beutewurfs.

Beispiel: Der Beutewurf des Meisters für einen eher wohlhabenden Handwerker (4W12) ergibt 3, 7, 8, 9. Der Plünderwurf des Spielers mit 3W20 ergibt 4, 8, 17. Die 8 stimmt überein. Die Beute besteht demnach aus $8+7+3 = 18$ Silberpfennigen.

- Stimmt kein Ergebnis des Plünderwurfs mit einem Ergebnis des Beutewurfs überein, dann gilt das zweithöchste Plünderergebnis des Spielers: die Ergebnisse aller Beutewürfel, die niedriger sind, werden addiert und die Summe halbiert.

Beispiel: In obigem Beispiel verändern wir den Plünderwurf auf 4, 10, 17. Keine Übereinstimmung, das zweithöchste Ergebnis beträgt 10. Alle Beutewürfel liegen darunter, deshalb beträgt die Beute $(3+7+8+9)/2 = 27/2 = 13,5$ Silberpfennig. (Es gibt also 13 Pf. oder 13 Pf. und Hacksilber.)

4. Auswertung Restbeute

Bei allen anderen Beutekategorien wird folgendermaßen vorgegangen: Zunächst wird auch hier der jeweilige Plünderwurf mit dem Beutewurf des Meisters verglichen. Immer dann, wenn ein Würfel des Plünderwurfs mit einem Würfel des Beutewurfs Gleiche oder Folgen bildet, kann Beute gemacht werden.



Beispiele:

- a) Der Beutewurf des Meisters mit 2W6 ergibt 3 und 5. Der Plünderwurf des Spielers mit 3W20 ergibt 5, 11, 13. Die beiden 5er bilden Gleiche, es wird daher ein Beutestück gefunden.
- b) Der Beutewurf des Meisters mit 3W8 ergibt 4, 5, 8. Der Plünderwurf des Spielers mit 4W20 ergibt 5, 7, 15, 17. Die 5 des Plünderwurfs bildet eine Folge mit der 4 und Gleiche mit der 5, die 7 bildet eine Folge mit der 8. Somit werden drei Beutestücke gefunden.

Danach kann in der entsprechenden Tabelle abgelesen werden, welches Beutestück tatsächlich zu finden ist. Der Beutewürfel bestimmt dabei die relevante Zeile.

In Fall a) steht die Beute in Zeile 5, in Fall b) steht die Beute in den Zeilen 4, 5 und 8.

Beutetabellen

Nr.	Lebensmittel	Schätze
1	Proviand für 1 Tag	1 Gulden
2	Proviand für 2 Tage	Pilgerzeichen (☞)
3	Proviand für 3 Tage	Amulett (☞)
4	Bier im Trinkbehälter	Ring, Holz/Kupfer/Zinn
5	Wein im Trinkbehälter	Gürtelschnalle, Bronze
6	Speise, schmackh. - Reg.+1	Amulett (☞)
7	Kuchen	Edelstein (☞)
8	Medizin / Gift (☞)	2 Pilgerzeichen (☞)
9	Pflanze (☞)	Amulett (☞)
10	Heiltrank (243)	Schmuck, Bronze (☞)
11	Sedativum (244)	2 Edelsteine (☞)
12	Aphrodisiakum (238)	Buch
13	Speise, köstlich - Reg.+2	2 Amulette (☞)
14	Gewürzbeutel	Schmuck, Silber (☞)
15	3 Pflanzen, Beutel (☞)	Schmuck, Gold (☞)
16	2x Medizin / Gift (☞)	3 Edelsteine (☞)
17	Öl	Schmuck, erles. (☞)
18	5 Pflanzen, Beutel (☞)	Buch
19	Speise, vorzüglich - Reg. +3	5 Edelsteine (☞)
20	3x Medizin / Gift (☞)	Schmuck, legendär (☞)

Nr.	Waffe, Werkzeug, Ausrüstung
1	Feuerzeug
2	Kerze
3	Seife
4	Kleines Messer
5	Werkzeugset
6	Spiel (☞)
7	Abenteuerzeug (☞)
8	Hygieneartikel (☞)
9	Musikinstrument (☞)
10	Abenteuerzeug (☞)
11	Verbandszeug
12	Dietriche od. Schlüssel
13	Spiel (☞)
14	Musikinstrument, erlesen (☞)
15	2 Abenteuerzeug (☞)
16	2 Hygieneartikel (☞)
17	Werkzeugset oder Waffe, erlesen
18	3 Abenteuerzeug (☞)
19	Musikinstrument, legendär (☞)
20	Werkzeugset oder Waffe, legendär

Zur Beachtung: Die Auswertung der Restbeute kann ergeben, dass in einer Beutekategorie nichts gefunden wird. In diesem Fall muss der Meister Widersprüche vermeiden. Gegenstände, welche bereits erkennbar genutzt wurden, werden sich nicht wundersam in Luft auflösen.

Ferner verweisen (☞) einige Einträge auf die große Ausrüstungstabelle oder die Pflanzentabelle im Anhang, über welche die Beute vom Meister dann präziser bestimmt werden kann.

15.10.1 Kleidung, Rüstung und Proviant

Kleidung und Rüstung werden in der Regel direkt auf dem Leib getragen, der Plünderer muss also nicht intensiv danach suchen, sondern sein Opfer lediglich entkleiden oder entrüsten. Sollte der Meister vorab die Kleidung des NSC nicht bereits beschrieben haben, so kann der Spieler durchaus auch seine Vorstellung einbringen und zusammen mit dem Meister festlegen, wie der NSC gekleidet ist. Ähnliches gilt für vom NSC eingesetzte Waffen. Proviant kann in Tagesrationen angegeben werden. Falls die Spieler es jedoch präziser wünschen: Wegzehrung besteht überwiegend aus Brot, Nüssen, Dörrobst, Käse, Räucherspeck, etwas Salz, Bier oder Wein. Wohlhabende Reisende führen gelegentlich auch Fladen, Wurst, Fleisch, Eier, Kuchen, Gewürze, Honig, Öl, Mandeln oder Feigen mit sich.



15.10.2 Plünderbanden

Es soll vorkommen, dass ein bereits geplünderter NSC von einem weiteren Plünderer durchsucht wird, weil der erste Plünderer womöglich nicht die gesamte Beute gefunden hat. Damit der Meister nicht akribisch über potentiell und entdecktes Beutegut Buch führen muss, empfehle ich, bei weiteren Plünderungen die Würfelanzahl des Beute- und Plünderwurfs angemessen zu reduzieren.

15.10.3 Die große Ausrüstungstabelle

Die große Ausrüstungstabelle im Anhang gliedert sich in mehrere Unterbereiche: Pilgerzeichen, Medizin/Gift, Edelsteine, Amulette, Spiele, Schmuck, Hygieneartikel, Instrumente, Waffen und Abenteuerzeug.

Mit ihrer Hilfe kann der Meister Zusatzbeute präziser bestimmen, sei es durch Auswürfeln oder Auswählen.

Dort, wo in der Tabelle Wirkungen angegeben sind, spiegeln diese den allgemeinen Aberglauben wider, ob sich die Wirkung aber tatsächlich einstellt, sollte der Meister entscheiden, die Helden darüber aber gerne auch im Unklaren lassen.

Wird die große Ausrüstungstabelle komplett als Zufallstabelle genutzt, würfelt der Meister zunächst 1W10 (alternativ auch 1W20/2), um die Untertabelle zu ermitteln. Die konkrete Tabellenzeile wird dann mittels den in der Tabellenüberschrift genannten Würfeln bestimmt.

15.10.4 Steckbriefe ausgewählter NSC

15.10.4.1 Abenteurer

Beschreibung: Er verdient seinen Unterhalt meist durch Söldnerdienste, erledigt Aufträge, Botengänge oder heuert als bezahlter Krieger an.

Kleidung und Ausrüstung: Sehr unterschiedlich und vom Meister am besten vorab festzulegen, dabei Waffe(n) / Rüstung bedenken; Abenteurer verwenden oftmals sowohl Nah- als auch Fernkampfwaffen.

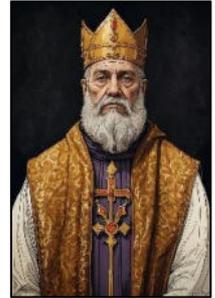


15.10.4.2 Abt/Bischof

Beschreibung: Der Abt ist vom Bischof oder Papst bestätigter Vorsteher einer Abtei. Er ist meist adliger Herkunft und pflegt einen entsprechenden Lebensstil. Äbte von Reichsklöstern sind dem König zur Kriegsgefolgschaft und als diplomatische Emissäre verpflichtet.

Der Bischof ist Amtsnachfolger der Apostel und durchweg von edler Abstammung. Er leitet seine Diözese und hat die Aufsichts-, Lehr- und Weihevollmacht sowie die geistliche Gerichtsgewalt inne. In der Regel ist ein Bischof auch Landesherr.

Kleidung und Ausrüstung: Der Abt trägt die Ordenstracht und darüber hinaus Mitra, Brustkreuz, Ring und Hirtenstab. Ein Bischof trägt die Mitra beim Gottesdienst und bei bestimmten Feiern eine Art Überwurf, der oft kostbar bestickt ist, außerdem den Krummstab, den goldenen, edelsteinbesetzten Bischofsring und das Brustkreuz. Abt und Bischof zählen zum wohlhabenden hohen Klerus.



15.10.4.3 Bauer

Kleidung und Ausrüstung: Derbe, zweckmäßige Kleidung, naturfarben, grau oder schwarz: hüft- bis knielange Leibrock aus Wolle oder Leinen, knie- oder knöchellange Hose mit weiten, frei herabfallenden Beinen, Gürtel, Kapuzenmantel aus Wolle, Filz, Leder oder minderem Pelz; Unterschenkel-Beinbinden; Fußlappen, Holzpantinen, Filzstiefel oder Bundschuh, Leinenhemden als Unterkleidung; Frauen: seitlich geschlitztes, knöchellanges, hemdartiges Obergewand, großes Kopftuch statt Mantel, Fürtuch (Schürze). Messer und Löffel, Proviant als Stärkung für den Arbeitstag.

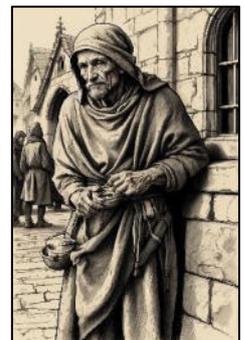
Arme Bauern sind Häusler, Tagelöhner, Leibeigene, Kuhbauern.

Wohlhabende Bauern sind Pferdebauern, oft im Amt von Schulze oder Meier, aber selbst wohlhabende Bauern tragen selten größeres Vermögen bei sich.

15.10.4.4 Bettler

Beschreibung: Die Ärmsten der Armen. Missernte, Krankheit, Verbrechen, Verstümmelung oder sonstige Schicksalsschläge verhindern, dass ein Bettler seinen Lebensunterhalt bestreiten kann. Bettler trifft man vor allem auf den Märkten der Städte und vor den Kirchen an. Sie hoffen auf Almosen, insbesondere, wenn die Menschen aus den Kirchen kommen, um durch Mildtätigkeit für ihr eigenes Seelenheil zu sorgen.

Es gibt auch Bettler, die Entstellungen simulieren oder streunende Kinder fangen, ihnen Verstümmelungen zufügen und sie dann gezielt für höhere Ausbeute einsetzen. In größeren Städten können sich auch



Bettlerbanden bilden, die mittels Verbrechen ihren Unterhalt sichern; in diesem Fall halten sich die Bettler bevorzugt in kirchlich regierten Stadtvierteln auf, da sie im Falle der Gefangennahme mit milderem Strafen rechnen können, als wenn sie von einem weltlichen Gericht verurteilt werden.

Kleidung und Ausrüstung: In der Regel aufgetragen, löchrig, zerschissen oder geflickt, meist nur aus Hemd und Hose bestehend; gelegentlich besitzen sie auch einen Nahrungsbeutel und einen Trinkschlauch.

15.10.4.5 Bogenschütze

Beschreibung: Bogen- und Armbrustschützen sind unverzichtbarer Bestandteil der Heere und der Stadt- und Burgmannschaft. Die Kosten für Waffe und Rüstung sind vergleichsweise gering und können daher auch von Kämpfern ohne großes Lehen oder Grundbesitz aufgebracht werden.

Kleidung und Ausrüstung: Der Bogenschütze trägt leichte Rüstung, bestehend aus Gambeson, Schuhen oder Stiefeln aus Leder, Hosen, gelegentlich auch mit einem Wapenhemd als Überwurf. Als Kopfschutz wird oft ein Eisenhelm verwendet. Des weiteren trägt er Gugel, Gürtel und Beutel. Neben seiner Waffe führt er die passende Munition (20 Schuss) im Köcher mit sich. Fernkämpfer sind selten wohlhabend, es sei denn das Kriegsglück beschert ihnen gute Beute oder sie finden eine gutbezahlte Anstellung, bspw. als Ausbilder.



15.10.4.6 Bote

Beschreibung: Kuriere zu Fuß oder Ross überstellen Nachrichten, Dokumente und Briefe oder kassieren Steuern und Gebühren. Sie unterstehen besonderem Rechtsschutz und sind durch einen Schutzbrief, einen Botenstab oder durch Kleidung in den Farben oder mit dem Wappen des Auftraggebers ausgewiesen; auch auf der Botenbüchse befindet sich meist das Siegel des Auftraggebers. Bei äußerst dringlichen Angelegenheiten werden oft zwei Boten unabhängig voneinander entsandt. Boten sind eidlich zur Verschwiegenheit verpflichtet und in Botenverzeichnissen registriert. Gute Bezahlung ist üblich.



Kleidung und Ausrüstung: Unterkleidung, Hosen, Hemd, Lederstiefel, Lederhandschuhe, evtl. Wapenrock, Umhang, Botenstab / Spieß / Dolch oder Schwert, Tasche, Trinkflasche, Botenbüchse aus Holz oder Metall (Messing, Silber) an einem Halsriemen.

15.10.4.7 Dieb

Beschreibung: Der Dieb entwendet absichtlich und heimlich fremdes Eigentum. Kleinere Diebstähle (bis etwa 5 Pfennig) werden meist mit einer Geldbuße, die dem mehrfachen Wert entspricht, bestraft, größere Diebstähle (Vieh, Entwendung aus Kirche oder Mühle) mit der Todesstrafe durch Erhängen, ausnahmsweise auch mit Blenden, Enthaupten oder Ertränken. Nächtlicher Diebstahl wirkt strafverschärfend. Bei unerheblichem Diebstahl hat der Geschädigte das Recht, den Dieb zu verprügeln.



Kleidung und Ausrüstung: Individuell unterschiedlich, dabei aber stets möglichst unauffällig, gerne mit Kapuzenumhang und versteckten Taschen.

15.10.4.8 Fernkaufmann

Beschreibung: Fernhandel wurde ursprünglich von jüdischen, skandinavischen, friesischen, griechischen, syrischen und arabischen Wanderkaufleuten betrieben. Mittlerweile gibt es auch zahlreiche einheimische Fernhändler, die sich in den Städten sesshaft gemacht haben und zur Oberschicht des Bürgertums zählen. Sie schließen sich gern zu Gemeinschaften (z.B. Hanse) zusammen.



Wichtige **Fernhandelsgüter:** Salz, Bier, Gewürze, Farbstoffe, Bernstein, Edelmetalle und -steine, Perlen, Seide, Sklaven, Wachs, Waffen, Walrosszähne und Elfenbein. Fernkaufleute sind nicht zwingend selbst unterwegs, da sie Fuhrleute, Flößer, Binnenschiffer, Seeleute, (Geleit-) Wachen und Verladearbeiter beschäftigen.

Gewöhnliche Handelsgüter für den **Nahhandel:** Salz, Wein, Getreide, Bier, Holz, Eisen, Stahl, Kupfer, Blei, Leder, Pergament, Felle, Wolle, Baumwolle, Hanf, Flachs, Stoffe, Fisch, Fleisch, Tran, Talg, Butter, Käse, Holzkohle, Pech, Teer, Pottasche, Fischbein, Fertigwaren (Schuhe, Werkzeuge, Töpferwaren etc.), Vieh.

Kleidung und Ausrüstung: In ihrer Heimatstadt kostbare Kleidung aus edlen Stoffen (z.B. Seide), auf Reisen sehr gut gearbeitete Kleidung mit gutem Wetzschutz (Pelze), Taschen, Beutel, Abakus, Messingwaage mit Gewichten, Seife, Bürste oder Kamm. Fernkaufleute zählen generell zu den **Wohlhabenden**.

15.10.4.9 *Handwerker*

Beschreibung: Handwerker auf dem Land sind meist arm, da sie für einen Herrn arbeiten oder ihr Handwerk nur als Zweiterwerb ausüben. In Städten (und auch in einigen Dörfern) ist es Handwerkern erlaubt, für den Markt zu arbeiten. Dadurch spezialisieren sie sich und erwerben größeren Wohlstand. Die städtische Werkstatt wird vom Meister geführt, Geselle und Lehrling können ausgebildet werden. Handwerker bewohnen meist mit ihrer Familie einen einzigen Raum, der auch als Werkstatt genutzt wird, hier schlafen auch die unverheirateten Gesellen und Lehrlinge. In Städten siedeln Handwerker des gleichen Gewerbes meist konzentriert in derselben Gasse.

Kleidung und Ausrüstung: Arbeitsschürze, darunter auf dem Land bäuerliche Kleidung, in der Stadt Leibrock mit Gürtel, Strumpfhosen und Lederschuhe oder -stiefel (Schnür-, Knöpf-, Schlupf- od. Riemenschuh), dazu am Gürtel Werkzeug, lose Tasche oder Beutel.

15.10.4.10 *Kleriker*

Beschreibung: Kleriker wahren den Glauben und gehören einer Diözese / einem Orden an. Sie genießen Standesprivilegien: erhöhter Rechtsschutz gegen Tötlichkeiten, Befreiung von weltlicher Gerichtsbarkeit und von weltlichen Diensten, Abgaben und Ämtern, Sicherung des Unterhalts und Schutz vor Vermögenszugriff. Sie müssen die Gebetsstunden einhalten, zölibatär leben und Berufsverbote (Chirurg, Zivilrichter) beachten.

Kleidung und Ausrüstung: Knöchellange Tunika, gegürtet mit Zingulum (Strick), Amikt (rechteckiges Schultertuch), Stola (2,5 m langer Stoffstreifen, vom Diakon diagonal, Priester vor der Brust gekreuzt getragen). Ordensleute tragen die Tunika als Untergewand unter einem Skapulier (Schulterkleid), eine Kukulie (gugelähnlicher Überwurf) ist üblich, bei Nonnen ein Schleier.

15.10.4.11 *Kriegsknecht*

Beschreibung: Kriegsknechte sind die Fußtruppen im Krieg. Sie leisten ihren Dienst im Gefolge ihres Herrn.

Kleidung und Ausrüstung: Ein Kriegsknecht ist üblicherweise leicht gerüstet mit Gambeson, Waffenrock, Gürtel, einem Eisenhelm und Lederschuhen. Seine Waffe ist ein - oft selbstgefertigter - Streitkolben, ein Beil oder ein etwa mannshoher Speiß. Dazu trägt der Kriegsknecht einen Schild. Kriegsknechte zählen zu den **armen** Leuten.

15.10.4.12 *Ordensritter*

Beschreibung: Während der Kreuzzüge schließen sich christliche Ritter zu Spitalbrüderschaften zusammen, um Pilgern Schutz und Kranken Pflege zu gewähren. Neben diese karitative Tätigkeit treten bald rein kriegerische Unternehmen zur Eroberung und Verteidigung von Gebieten im Heiligen Land. Ordensritter legen ein Mönchsgelübde ab, an ihrer Spitze steht der Hoch- oder Großmeister.

Kleidung und Ausrüstung: Über der Unterkleidung wird eine vollständige Kettenrüstung mit Topfhelm getragen, darüber ein einfarbiger Wappenrock mit einem aufgesetzten Kreuz, Farbe und Form abhängig vom Orden. Als Waffen werden Speer / Lanze und Schwert genutzt, in Beuteln am Gürtel wird Proviant, Vermögen und kleinere Ausrüstungsgegenstände getragen.

Aufgrund ihres Gelübdes sind Ordensritter eher arm, Hoch- oder Großmeister können allerdings auch wohlhabend sein.

15.10.4.13 *Pilger*

Beschreibung: Ein zu heiligen, gnadenbringenden Stätten reisender Christ. Pilger sind von Zöllen, Brücken- und Wegegeldern befreit; es ist unter Strafe verboten, sich als Pilger zu verkleiden, um sicherer und abgabefrei zu reisen. Pilger leben asketisch und heimatlos, fasten oder leben zumindest vegetarisch, sie leben sexuell enthaltsam und dürfen am gleichen Ort nur eine Nacht verbringen. Haare und Nägel sind ungeschnitten, warme Bäder und weiche Betten sind zu meiden. (*Läuse sind die Perlen des Lieben Gottes.*) Pilger reisen meist in Gruppen und sind unbewaffnet. Berufspilger unternehmen stellvertretend für einen Auftraggeber eine Pilgerreise, damit dieser in den Genuss der Heilswirkung gelangt.

Kleidung und Ausrüstung: Ein langer, oft ärmelloser brauner oder grauer Mantel aus grobem Wollzeug, der nachts als Decke dient, ein breitrandiger Hut mit vorne aufgebogener Krempe, etwa schulterhoher Pilgerstab, eine hirschlederene Umhängetasche (walle sac) und ein am Riemen getragene Leder-, Ton- oder Kürbisflasche. Im walle sac: kleines Fischernetz, Esslöffel, Messer, Lederbecher, Feuerzeug, Ersatz-Schuhsohlen, Ausweis oder Empfehlungsschreiben.



15.10.4.14 Ritter

Beschreibung: Edelleute mit Landgütern, die als berittene Kämpfer die wichtigste Säule des Heerbanns stellen. Sie rekrutieren sich überwiegend aus Adligen, Ritterbürtigen und Ministerialen und sind christlichen Tugenden verpflichtet (Schutz der Kirchen, Wehrlosen, Witwen und Waisen, Förderung des Glaubens, Bekämpfung des Bösen.)

Kleidung und Ausrüstung: Über der Unterkleidung wird eine Kettenrüstung mit Topfhelm getragen, darüber ein Gambeson als Wappenrock, meist auch noch ein Umhang oder Mantel. Hinzu kommen Gürtel, Lederstiefel, -handschuhe und (mehrere) Beutel für Proviant, Vermögen und kleinere Ausrüstungsgegenstände. Seine Waffen sind Speer / Lanze und Schwert oder Streitaxt. Ritter reisen oft in Begleitung eines Knappen und führen neben Reitpferd ein Schlachtross und Packpferd(e).



Arme Ritter sind sehr selten, treten aber vielleicht als Raubritter auf.

15.10.4.15 Spielmann

Beschreibung: Unbehauste, meist in Gruppen reisende Spielleute und Sänger, die bei Hofe in Herbergen, Gasthäusern, in der Badestube, auf dem Jahrmarkt, bei Hochzeiten usw. für geringes Entgelt zur vergnüglichen Unterhaltung musizieren, singen oder zum Tanz aufspielen, auch als Akrobaten, Spaßmacher, Märchenerzähler. Sie verdingen sich auch als Boten, Spione, Kuppler und Nachrichtenübermittler. Spielleute sind eidesunfähig, haben keinen Anspruch auf Wergeld und gelten meist als ehrlos. Gleichwohl stehen sie über Kriminellen und können durch kultiviertes Auftreten und musikalisches Können die Ehrlosigkeit durchbrechen und an weltlichen oder geistlichen Höfen angestellt werden.



Kleidung und Ausrüstung: Die Kleidung ist möglichst aufmerksamkeiterregend, meist in leuchtenden Farben - vorwiegend Rot, Grün und Gelb - zweifarbig in der Mitte geteilt. Sie tragen farbige kurze Mäntel und Kapuzen und ein Musikinstrument.

15.10.4.16 Vogt

Beschreibung: Der Vogt ist ein wehrfähiger Vormund, Vertreter oder Schirmherr, vor allem für kirchliche Einrichtungen. Da Kleriker kein weltliches Recht sprechen dürfen, liegt die Verwaltung und weltliche Gerichtsbarkeit in den Händen eines Vogtes. Oft entstammt ein Vogt dem lokalen Adel oder ist Familienmitglied des Klostergründers. Ein Vogt kann auch vom Kaiser eingesetzt werden, um an seiner Statt die hohe Gerichtsbarkeit auszuüben. Vögte verwalten daher nicht nur Kirchengüter, sondern treten bspw. auch als Burg- oder Landvogt in Erscheinung.



Kleidung und Ausrüstung: Als Adliger kleidet er sich standesgemäß, dabei jedoch auch nach individueller Vorliebe.

15.10.4.17 Wächter

Beschreibung: Wächter trifft man am häufigsten als Bewacher von Stadt oder Burg an den Toren oder auf den Wehrmauern, aber auch, wenn sie des nachts mit Laterne als Nachtwächter durch Gassen gehen.

Kleidung und Ausrüstung: Je nach Vermögen des Herrn tragen Wächter leichte oder schwere Rüstung, ein Wappenrock zeigt ihre Stellung an. Am Gürtel tragen sie oft einen Dolch, eine Tasche, (mehrere) Beutel für Proviant und Vermögen. Ihre Hauptwaffe ist meist ein Speer oder eine Hellebarde, gerne aber auch ein Streitkolben oder Schwert. Einige Wächter, vor allem beim Dienst auf Wehrmauern tragen auch eine Fernwaffe (Armbrust oder Bogen).

15.10.4.18 Wegelagerer

Beschreibung: Entlaufene, Verfemte und Verfolgte, die meist in der Nähe stark frequentierter Straßen Reisende ausrauben und auch erschlagen. Erappten droht das unmittelbare Aufknüpfen, die Verstümmelung (bei Minderjährigen) oder Exil und Lebensverlust (Raubritter).



Kleidung und Ausrüstung: Sehr unterschiedlich und vom Meister am besten vorab festzulegen, dabei Waffe(n) / Rüstung bedenken.

16 1192

16.1 Weltlage und Reiche

Die aktuelle „Weltpolitik“ wird maßgeblich vom Dritten Kreuzzug geprägt, der seit 1189 stattfindet. Im Oktober 1187 rief Papst Gregor VIII. zur Befreiung des Heiligen Landes auf, nachdem Sultan Saladin die Stadt Jerusalem erobert hatte. Die Führung des Kreuzzuges lag zunächst in den Händen

von Friedrich I. Barbarossa, dem Kaiser des Heiligen Reiches. Er stellte das mit 15.000 Teilnehmern bislang größte Kreuzzugsheer. Während des Feldzuges erkrankte der Kaiser am 10. Juni 1190 im Fluss Saleph (Königreich



Kleinarmenien) unter ungeklärten Umständen. Nach dem Tode des Kaisers brachen Philipp II. (König von Frankenland) und Richard Löwenherz (König von England) gemeinsam zum Kreuzzug auf und übernahmen dessen Führung. Herzog Leopold V. von Österreich, der seit 1191 das deutsche Kontingent befehligte und sich als Stellvertreter des deutschen Kaisers betrachtete, wurde von Richard Löwenherz gedemütigt und zog mit seinem Heer daher vorzeitig nach Europa ab. Auch Philipp II. reiste kurz danach nach Frankenland zurück, um Erbangelegenheiten zu regeln, unterstellte einen Großteil seines Heeres aber dem Oberbefehl Richards. Im Januar 1192 besetzt Richard Löwenherz Askalon und hält sich seitdem dort auf.

In England plant Richards jüngster Bruder Johann Ohneland, den Königsthron für sich zu beanspruchen, während im Frankenland König Philipp II. englische Lehen angreift.

Im Heiligen Reich ging die Regierungsgewalt 1191 auf Friedrich Barbarossas Sohn Heinrich VI. über. Dieser war nach dem Tode Barbarossas in innenpolitische Konflikte mit Heinrich dem Löwen geraten, die er in einem Friedensschluss



beizulegen hoffte. Indes hielt sich Heinrich der

Löwe nicht an die Vereinbarungen und beteiligte sich an einer Fürstenschwörung gegen den mittlerweile zum Kaiser gekrönten Heinrich VI. Überdies scheiterte 1191 vor Neapel die Eroberung Siziliens zur Durchsetzung der berechtigten Thronansprüche des Kaisers.

Auf der Iberischen Halbinsel ist die Reconquista, die Rückeroberung der von den muslimischen Eroberern Anfang des 8. Jahrhunderts besetzten Gebiete noch immer in vollem Gange und hat sich bereits zum Religionskrieg zwischen Moslems und Christen entwickelt. Der Heilige Krieg liegt auf Seiten der Christen in den Händen der verbündeten Königreiche von Kastilien, Navarra, Aragón und León mit Unterstützung durch französische Kontingente. Auf muslimischer Seite wird der Dschihad vor allem von den Almohaden unter Yaqub al-Mansur geführt.



1192 ist die vorherrschende Staatsform die Monarchie, in vielen Reichen hat sich bereits ein Nationalitätsbewusstsein entwickelt, nicht jedoch im Heiligen Reich. Hier wird der Reichsgedanke von der Vorstellung getragen, das neu erstandene Römische Reich zu sein, in dem sich das Christentum bis zum Ende der Zeiten entfalten werde und der Kaiser von Gott über seine Untertanen eingesetzt ist (Gottesgnadentum). Das Heilige Reich besitzt keine Hauptstadt wie andere Länder, allenfalls gilt Aachen, die Krönungsstadt der deutschen Könige als „Haupt der Städte“ und „Sitz des Reichs der Deutschen“. Dennoch verortet sich die Bevölkerung eher regional als national.



Im Folgenden sind einige der im Jahre 1192 bestehenden Reiche, deren Hauptstadt und Staatsoberhaupt nebst Beginn der Regierungszeit angegeben.

Reich (mit Hauptstadt)	Staatsoberhaupt
Ägypten (Kairo)	Sultan Saladin (1171)
Assenidenreich (Tarnowo)	Zar Peter IV. (1186)
Byzanz, auch: Ostrom (Konstantinopel)	Kaiser Isaak II. (1185)
Dänemark (Roskilde)	König Knut VI. (1182)
England (London)	König Richard Löwenherz (1189)
Frankenland (Paris)	König Philipp II. August (1180)
Heiliges Reich	Kaiser Heinrich VI. (1191)
Jerusalem (Akkon)	Königin Isabella I. (1192)
Kastilien (Burgos)	König Alfons VIII. (1158)
Kirchenstaat (Rom)	Papst Coelestin (1191)
Marokko (Marrakesch)	Kalif Yaqub al-Mansur (1184)
Norwegen (Björgvin)	König Sverre Sigurdsson (1184)
Polen (Krakau)	Seniorherzog Kasimir II. der Gerechte (1177)
Portugal (Coimbra)	König Sancho I. (1185)
Schottland (Perth)	König Wilhelm I. (1165)
Schweden (Gamla Uppsala)	König Knut I. Eriksson (1167)
Serbien	König Stefan Nemanja (1167)
Sizilien (Palermo)	König Tankred von Lecce (1189)
Ungarn (Esztergom)	König Béla III. (1172)
Zypern	Kaiser Guido von Lusignan (1192)

16.2 Gesellschaftsordnung

Die Grundlage der Gesellschaftsordnung bildet das Lehnswesen, ein rechtliches und soziales Beziehungsgeflecht, welches mit dem obersten Lehnsherrn (in der Regel der Kaiser oder König) pyramidenartig nach unten verläuft.

Die Vergabe eines Lehens beginnt mit der Investitur, der Einweisung in ein Amt oder Eigentumsrecht. Hierzu legt der Vasall seine gefalteten Hände in die Hände des Lehnsherrn, die dieser dann mit seinen Händen umschließt (Handgang), der Vasall begibt sich also symbolisch in den Schutz seines Herrn und beide schwören den Lehnseid, der häufig auf eine Reliquie geleistet wird. Am Ende der Investitur steht die symbolische Übergabe eines Gegenstands (Stab, Fahne, Zepfer etc.), manchmal folgt auch ein Kuss. Zunehmend werden Lehnsvorgaben auch urkundlich dokumentiert.

Das Lehen geht nach der Vergabe in den Besitz des Vasallen über, wird aber nicht sein Eigentum. Es besteht zumeist aus Grund und Boden, einhergehend mit den entsprechenden Nutzungsrechten. Gelegentlich werden auch Ämter (Kämmerer, Marschall, Truchsess, Mundschenk, Kanzler) und

Privilegien wie z.B. Münzprägung, Zollerhebung etc. als Lehen vergeben.

Der Lehnsherr ist für den Schutz und die Versorgung seiner Vasallen verantwortlich. Die Versorgung ist normalerweise mit der Überlassung des Lehens zur Nutzung abgegolten. Im Gegenzug besteht der Lehnsdienst des Vasallen aus *auxilium et consilium* (Hilfe und Rat).

Hilfe bedeutet Heerfahrt, also Kriegsdienst: Dieser kann aus der persönlichen Teilnahme an Feldzügen (Heerfolge) bestehen oder aus der Bereitstellung einer bestimmten Anzahl von Kämpfern. Manchmal wird Kriegsdienst auch in eine Geldleistung umgewandelt.

Rat bedeutet Hoffahrt, also die Verpflichtung zur Anwesenheit am Hof und Beratung des Lehnsherrn, aber auch die Ausübung besonderer Herrschaftsrechte in Stellvertretung des Lehnsherrn, insbesondere die Rechtsprechung über die Untertanen.

Lehen können vom Vasallen an dessen Untervasallen weitergegeben werden. Dabei gelten die Vasallen, die ihr Lehen direkt vom Kaiser oder König erhalten, als „Kronvasallen“. Jeder Vasall muss ein Freier sein, d.h. über Freizügigkeit (Möglichkeit, Wohn- und Aufenthaltsort frei zu bestimmen) und Rechtsfähigkeit verfügen. Wird daher Land zur Bewirtschaftung an unfreie Bauern vergeben, so entsteht daraus keine Lehnbeziehung.

Die Lehnshierarchie im Heiligen Reich ist die sogenannte Heerschildordnung. Sie listet eine militärische Rangordnung in sieben Stufen (Heerschilden) auf, die der Fähigkeit entspricht, Kämpfer für einen Kriegszug bereitzustellen:

1. König / Kaiser (oberster Lehnsherr)
2. Geistliche Reichsfürsten (Bischöfe, Äbte)
3. Weltliche Reichsfürsten (Könige, Herzöge)
4. Grafen, Freiherren
5. Ministerialen (Burgmann, Kämmerer, Marschall, Truchsess, Mundschenk, Kanzler)
6. Vasallen der Ministerialen
7. Freie

Eng mit der Lehnspyramide ist die Adelshierarchie verknüpft, die im Folgenden in absteigender Rangfolge dargestellt ist:

Hoher Adel (auch Fürsten genannt): (Römischer) Kaiser, König, Herzog, Markgraf, Landgraf, Pfalzgraf.

Niederer Adel: Graf, Freiherr (Baron), Edler, Herr von, Junker von.

16.3 Klerus

Die Kirche unterscheidet zwischen Heiden (Andersgläubige oder Ungläubige), Laien (Gläubige ohne geistliches Amt) und Klerikern.

Papst, Bischöfe und Erzbischöfe zählen zum hohen Klerus, Pfarrer, Wanderprediger, Mönche und Nonnen zum niederen Klerus.

Der Papst (seit 1191 Coelestin III.) ist als Nachfolger des Apostels Petrus das Oberhaupt der Westkirche. Er wird von den Kardinälen gewählt, die ihn dann bei der Leitung der Weltkirche unterstützen. Als Bischof von Rom ist der Papst zugleich weltlicher Herrscher des Kirchenstaats.



Bei den gewöhnlichen Klerikern gibt es drei hierarchische Weihe-Stufen: Diakon (1. Stufe, Gehilfe des Priesters), Priester (2. Stufe) und Bischof (3. Stufe).

Dementsprechend verteilen sich auch die Aufgaben: Seelsorge, Krankenpflege, Gemeindedienste, Verkündigung des Evangeliums und die Feier des Gottesdienstes können von Diakonen übernommen werden, die Sakramente Firmung und Eucharistie (zur Vollendung der Taufe), Beichte und Krankensalbung spendet „in persona Christi“ ein Priester oder Bischof, Weihen und Firmungen nehmen in der Regel nur Bischöfe vor.

Die Taufe kann von jedem im Geiste Christi vorgenommen werden, das Ehesakrament spenden sich die Eheleute in Anwesenheit eines Priesters gegenseitig.

Im Lebensalltag der Menschen besitzt der Klerus eine starke Position. Einerseits ist der christliche Glaube im Bewusstsein der Menschen fest verankert, andererseits ist auch die weltliche Macht der Kirche enorm. Seit dem Ende des Investiturstreits 1122 hat die Kirche das alleinige Recht zur Einsetzung geistlicher Amtsträger und ihre Möglichkeiten zur Einflussnahme auf weltliche Herrscher (gerne auch durch Exkommunikation und Kirchenbann) können nicht unterschätzt werden. Da die Kirche ihre Verwaltungsbezirke (Bistümer) unabhängig von den Grenzen weltlicher Herrschaftsgebiete einteilt, gibt es immer wieder Auseinandersetzungen zwischen kirchlicher Bistumsleitung und weltlicher Herrschaft.

Daneben verfügt die Kirche aber auch selbst über ausgedehnte Besitztümer und Ländereien: In den sogenannten Stiften (Erzstifte: weltliches Fürstentum eines Erzbischofs; Hochstift: weltliches

Fürstentum eines Bischofs) üben die Kleriker nicht nur die geistliche sondern auch die weltliche Herrschaft aus.

Ein eigenes Kirchenrecht bindet Kleriker zudem



fest in die christliche Religionsgemeinschaft ein und gibt ihnen vielfältige Gelegenheiten, Leben und Moralvorstellungen der Menschen zu prägen. *Allerdings soll für dieses Rollenspiel gelten, dass die männerzentrierte Haltung der Kirche als rückwärtsgewandt gilt. Vor allem in den Städten - und in einigen Regionen, wie z.B. Aquitanien - wird die Gleichberechtigung der Frau in der Gesellschaft, in Handel und Gewerbe gelebt und auch innerhalb der Kirche gibt es Vertreter, die dieser Entwicklung sehr wohlwollend gegenüberstehen. Die offizielle Linie ist dies aber nicht.*

Da die Furcht vor dem himmlischen Gericht in der christlichen Bevölkerung tief verwurzelt ist, profitieren viele Kirchen und Klöster, in denen für das Seelenheil Verstorbener gebetet wird, von Stiftungen und Spenden. Sie sind fester und wichtiger Bestandteil des alltäglichen Lebens.



Der Kirchenzehnt ist eine weitere, materielle Absicherung des Klerus. Er ist in der Regel an Grund und Boden gebunden und muss daher von denjenigen entrichtet werden, denen dieser Boden zur Bewirtschaftung überlassen wurde. Er ist überall zu entrichten, zusätzliche Abgaben, wie sie in weltlichen Herrschaftsgebieten gefordert werden, sind in den geistlichen Stiften jedoch mit dem Kirchenzehnt abgegolten, woraus das Sprichwort „Unterm Krummstab ist gut leben!“ entstand. Abgaben an den hohen Klerus, zu leisten vom niederen Klerus, sind ebenfalls nicht unüblich, sie nennen sich dann beispielsweise „Papstzehnt“.

Neben dem „normalen Klerikeralltag“ findet auch reges klösterliches Leben statt. Klöster sind Zentren der Bildung, der Heilkunst und Armenfürsorge. Sie widmen sich dem Seelenheil, sind aber auch häufig - mit eigenen landwirtschaftlichen und handwerklichen Betrieben - wirtschaftliche Größen einer Region. Für das Jahr 1192 sind vor allem drei verbreitete Ordensgemeinschaften zu nennen: Benediktiner, Cluniazenser und Zisterzienser.

Das Klosterleben folgt einem fest vorgeschriebenen Ablauf und ist streng hierarchisch gegliedert: An der Spitze einer Abtei steht ein von allen Ordensmitgliedern gewählter Abt, dem jeder Klosterangehörige zu unbedingtem Gehorsam verpflichtet ist. Dessen Stellvertreter ist der Prior, der den Tagesablauf organisiert und leitet. Der Cellerar ist der Klosterverwalter, der sich um die Einkünfte kümmert und den Laienbrüdern vorsteht. Die Priesterbrüder kümmern sich um Seelsorge, Gottesdienst und Unterricht. Die Laienbrüder zählen zwar auch zu den Mönchen, kümmern sich aber um die praktischen Belange. Sie arbeiten als Handwerker, Hirten, Winzer und Fischer. Ihren Gottesdienst leitet der Konversenmeister, der sich auch um ihr Seelenheil kümmert.



Klosterschüler werden bis zum Beginn des Noviziats in der Regel in auswärtigen Gebäuden untergebracht und unterrichtet. Das Noviziat, die einjährige Probezeit, wird dann im Kloster verbracht. Es mündet darin, dass der Mönchsanzwarter vor der Bruderschaft sein Gelübde (Profess) ablegt: Er verspricht, das Kloster nur noch auf Anweisung zu verlassen, ein Leben nach den jeweiligen Ordensregeln zu führen und gegenüber Gott Gehorsam zu zeigen. Da das Gelübde üblicherweise nur für einen begrenzten Zeitraum (meist drei Jahre) gilt, folgt darauf in der Regel die feierliche Profess auf Lebenszeit.



Seit einiger Zeit etablieren sich auch Ritterorden, Gemeinschaften, bei denen Rittertum und christliche Lebensweise verschmelzen. Ordensritter sehen ihre Aufgabe überwiegend in der Krankenpflege, der Unterstützung und dem Schutz der Pilger ins Heilige Land, aber auch im Kampf gegen die Mauren auf der Iberischen Halbinsel. 1192 zählen die folgenden Ritterorden zu den bedeutendsten: Templerorden, Johanniterorden, Deutscher Orden, Lazarusorden, Orden der Ritter vom Heiligen Grab, Orden der Kreuzherren mit dem doppelten roten Kreuz, Orden von Calatrava und Santiagoorden.

Übersicht der Mönchs- und Ritterorden.

Benediktiner	
Gründer	Benedikt von Nursia (529)
Mutterkloster	Montecassino
Ideale	Ora et labora et lege (Bete und arbeite und lies), ut in omnibus glorificetur Deus (auf dass Gott in allem verherrlicht werde). Wesentliche Haltungen sind Gehorsam gegenüber dem Abt, Schweigsamkeit, Beständigkeit und Demut.
Kleidung	Tunika, Skapulier und Kukulie: schwarz
Cluniazenser	
Gründer	Wilhelm I. von Aquitanien (910)
Mutterkloster	Cluny
Ideale	Feier der Liturgie (besonders Memento mori (Gedenke des Todes) und Warnung vor der Eitelkeit (Vanitas) der Welt.), Armenfürsorge und Askese
Kleidung	Tunika, Skapulier und Kukulie: schwarz
Zisterzienser	
Gründer	Robert von Molesme (1098)
Mutterkloster	Cîteaux
Ideale	Ein einfaches Leben in kontemplativer Abgeschiedenheit von der Welt getragen von der eigenen Hände Arbeit.
Kleidung	Tunika: weiß, Skapulier: schwarz, (Novizen: weiß); Kukulie: schwarz (ewige Profess: weiß); Schleier: schwarz (Novizinnen: weiß)
Templer	
Gründer	Hugues de Payens (1118)
Mutterkloster	Jerusalem
Ideale	Soldaten Christi zum Schutz der Pilger ins Heilige Land. Gehorsam, Armut und Keuschheit, in Anlehnung an die Zisterzienser.
Kleidung	Tunika und Skapulier: weiß; weißer Mantel mit rotem Tatzenkreuz auf der linken Schulter 
Orden der Ritter vom Heiligen Grab	
Gründer	Gottfried von Bouillon
Gründungsort	Jerusalem
Ideale	Deus lo vult („Gott will es“)
Kleidung	Tunika und Skapulier: weiß; weißer Mantel mit rotem Jerusalemkreuz auf der linken Schulter 
Lazarusorden	
Gründungsort / Mutterkloster	Jerusalem, seit 1154 Schloss Boigny bei Orleans
Ideale	Krankenpflege (vor allem Lepra), Unterhaltung von Hospitälern
Kleidung	Tunika, Skapulier und Übermantel: schwarz; grünes Tatzenkreuz auf Brust des Skapuliers und linker Schulter des Mantels 

Johanniterorden	
Gründer	Gerhard Tonque (1099)
Mutterkloster	Jerusalem; Werben
Ideale	Krankenpflege, Bekämpfung des Unglaubens, Pflege, Beherbergung und Schutz der Pilger
Kleidung	Tunika und Skapulier: schwarz; schwarzer Übermantel mit weißem Tatzenkreuz auf linker Schulter
Orden von Calatrava	
Gründer	Abt Raimundo Serrat (1158)
Mutterkloster	Calatrava
Ideale	Schutz der Burg Calatrava vor den Mauren; Befreiung der Iberischen Halbinsel
Kleidung	Tunika, Skapulier und Mantel: schwarz; rotes Kreuz von Calatrava auf Brust des Skapuliers und linker Schulter des Mantels
	
Santiagoorden	
Gründer	Rodrigo Arias (1170)
Mutterkloster	Uclés
Ideale	Schutz der Pilger nach Santiago de Compostela
Kleidung	Weißer Mantel mit rotem Jakobskreuz
	
Orden der Kreuzherren mit dem doppelten roten Kreuz	
Gründer	Arnulf von Jerusalem (1114)
Gründungsort / Mutterkloster	Jerusalem; seit 1163: Kloster Miechów (Bistum Krakau)
Ideale	Krankenpflege, Verehrung des Grabes Christi
Kleidung	Tunika, Skapulier und Mantel: weiß; rotes Doppelkreuz auf der Brust (Skapulier) und der linken Schulter (Mantel)
	
Deutscher Orden	
Gründer	Kaufleute aus Bremen und Lübeck (1190)
Gründungsort / Mutterkloster	Akkon
Ideale	Krankenpflege, Unterstützung der Pilger („Helfen, Wehren, Heilen“)
Kleidung	Tunika und Skapulier: weiß; weißer Mantel mit schwarzem Kreuz auf der linken Schulter
	

16.4 Recht und Gesetz

Als Urheber der Friedens- und Rechtsordnung auf Erden gilt Gott, der dem Papst das geistliche und dem Kaiser das weltliche Schwert verleiht.

1152 verkündet Friedrich I. den Großen Reichslandfrieden, der die Anwendung von (eigentlich legitimer) privater Gewalt zur Durchsetzung von Rechtsansprüchen verbietet und allgemeine Rechtsgrundsätze formuliert. Die Rechtsprechung wird dadurch vereinheitlicht und in professionelle Hände gelegt. Urteiler, Dingleute und

Gerichtsschöffen sorgen vielerorts im Auftrag ihrer Herrschaft für die Anwendung und Umsetzung allgemein gültiger Gesetzesregelungen. Schriftlich niedergelegt finden sie sich im Sachsenspiegel und dem Mühlhäuser



Reichsrechtsbuch und betreffen die Themen Personen, Familie, Erbe, Rechtsgeschäfte, Sachen, Haftung, Strafen, Gemeinschaft, Gerichtsbarkeit, Verfassung und Lehnrecht.

(Auch, wenn sie historisch erst im 13. Jahrhundert verfasst wurden, sollen beide Werke 1192 als bereits verbreitete Rechtsquellen gelten, zumal in ihnen die ohnehin bestehenden tradierten Rechtsbräuche aufgezeichnet wurden.)

Des Weiteren sind einige der im Folgenden beschriebenen Gesetzesregelungen dahingehend verändert, dass die Rechtsposition der Frau derjenigen des Mannes gleichgestellt ist.)

16.4.1 Kanonisches Recht

Das kanonische Recht - auch Kirchenrecht genannt - ist zuständig für alle Belange der Kleriker und für bestimmte Belange aller Gläubigen, z.B. Ehe, Zinsverbot, Eidesleistung, Vormundschaft, Erbe, Wucher, Glaubenstreue usw.

Kleriker unterstehen nur dem kanonischen Recht, sie sind von der weltlichen Gerichtsbarkeit befreit. Die teilweise rigiden Strafen (körperliche Züchtigung, Ehrminderung, Buße, Exkommunikation, Amtsenthebung usw.) sollen den Zorn Gottes besänftigen. Da den Geistlichen die Gewaltausübung, und damit auch die Mitwirkung an Leib- und Todesstrafen, untersagt ist, liegt nicht nur der Schutz der Kleriker und kirchlichen Besitztümer, sondern auch die Ausübung der (Bluts-) Gerichtsbarkeit in den Händen von Vögten. Vögte sind demnach adelige Nichtkleriker (Laien), die weltliche Aufgaben im Auftrag des Klerus wahrnehmen.



Anmerkung: Klerikern sind die Jagd und das Tragen von Waffen seit dem Konzil von 1095 verboten, der bewaffnete Kampf gegen die Ungläubigen ist jedoch nicht nur erlaubt, sondern gar heilige Pflicht eines jeden Christenmenschen, was auch die Rechtmäßigkeit der Ordensritter erklärt.

16.4.1.1 Familienrecht

Beispielhaft soll hier das im Kirchenrecht verankerte Familienrecht kurz dargestellt werden.

Die Familie wird als Großfamilie oder Sippe angesehen, die sich um die Versorgung der alten, arbeitsunfähigen und kranken Mitglieder kümmert.



Für die Eheschließung von Mann und

Frau gilt die eigenverantwortliche, freie Partnerwahl als Grundvoraussetzung, bei Hörigen oder Menschen mit eingeschränkter Freiheit ist die Zustimmung des Grund- oder Leibherrn erforderlich. Eine Ehe ist - von wenigen Ausnahmegründen abgesehen - unauflöslich. Die volle Rechtswirkung einer Ehe tritt nach dem Geschlechtsakt ein. Viel-ehe ist verboten, Klerikern ist die Eheschließung grundsätzlich untersagt.

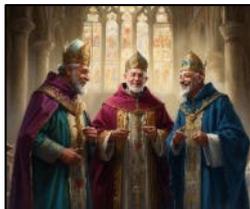
Das Eigen eines Verstorbenen fällt an seine nächsten Verwandten in der Rangfolge: *Ehepartner*, Kinder, Enkel, Eltern, Geschwister, weitere Verwandte. Nur dann, wenn es innerhalb eines Ranges keine Erben gibt, erben die Verwandten des nächsten Ranges. Gleichnahe Erben erben zu gleichen Teilen: Der Älteste teilt, der Jüngste wählt.

16.4.2 Weltliches Recht

Die weltliche Gerichtsbarkeit ist zuständig für das Lehnrecht, das Land-, Stadt- und Dorfrecht.

16.4.2.1 Staatsverfassung

Der König als weltliches Oberhaupt wird von den Reichsfürsten gewählt, unter denen die folgenden eine herausgehobene Stellung innehaben: die drei Erzbischöfe von Mainz, Coelln und Trier als geistliche Vertreter und der Pfalzgraf bei Rhein (Erztruchsess), der Herzog von Sachsen (Erzmarschall), der Markgraf von Brandenburg (Erzkämmerer) und der Herzog von Böhmen (Erzmundschenk) als weltliche Vertreter.



Nach der Wahl steht der König nicht nur unter besonderem Schutz (niemand kann sein Leben fordern), er wird zugleich auch oberster Richter des

Reiches. Mit der Krönung und Salbung durch den Papst wird der König zum Kaiser (und damit weltlichen Schutzherrn der Kirche) und kann fortan auch von niemandem mehr in den Bann getan werden, auch nicht vom Papst, es sei denn, er zweifelt am rechten Glauben, verlässt seine Ehefrau oder zerstört eine Kirche.

Als höchster Richter übt der König seine Gerichtsbarkeit überall dort aus, wo er sich befindet. Zur Ausübung der königlichen Herrschaft ist das Reich in Verwaltungsbezirke, die sogenannten Grafschaften unterteilt. Die vom König ernannten Grafen üben dort als dessen Stellvertreter die entsprechenden Herrschaftsrechte aus. Ein Graf ist Führer eines Heerbanns, also des Aufgebots aller wehrfähigen Freien der Grafschaft, und übt die Gerichtsbarkeit aus. In vielen Fällen besitzt der Graf selbst auch Land innerhalb seiner Grafschaft.



Landgrafen und Markgrafen sind Landesherren und üben in ihren Ländern die Herrschaftsrechte aus.

Landgrafen herrschen über Territorien im Binnenland und erhalten ihre Rechte vom König verliehen, Markgrafen herrschen über Grenzlande und können in ihrem Territorium Herrschaftsrechte aus eigener Machtfülle heraus ausüben. Pfalzgrafen sind oftmals Verwalter einer Königspfalz und stehen dem Hofgericht vor. Burggrafen kümmern sich um die Verwaltung und Wehrfähigkeit einer Burg und üben ihre Rechte innerhalb des zur Burg gehörenden Herrschaftsbereichs aus.

Das Grafending (Gericht) findet alle sechs Wochen für die Angelegenheiten der Landsassen statt, alle 18 Wochen unter Königsbann¹², d.h., an drei Terminen pro Jahr werden die wichtigeren Fälle verhandelt.

Zur Verhandlung kleinerer Delikte tagen weitere Gerichte, die allerdings nur die niedere Gerichtsbarkeit besitzen, also nicht über Leib und Leben entscheiden können. Hierzu zählen z.B. das Schultheißending für die Angelegenheiten der Zinspflichtigen (Biergelde und Pflegehafte), das ebenfalls alle sechs Wochen tagt, und das Gericht der Dorfgemeinschaft unter Vorsitz des Bauermeisters.

¹² Königsbann ist die Regierungsgewalt des Königs, hier die volle vom König an den Grafen verliehene Gerichtsbarkeit über alle - auch adlige - Untertanen.

Das Gerichtspersonal besteht aus dem Richter, den Schöffen und dem Fronboten. Die Schöffen finden das Urteil und teilen es dem Richter mit, der es dann verkündet. Der von Richter und Schöffen auf Lebenszeit gewählte Fronbote (ein Pfleghafter) ist Gerichtsdienstler und Urteilsvollstrecker. Er lädt die Parteien und sorgt für den Gerichtsfrieden.

16.4.2.2 Strafverfahren

Die Verfolgung von Straftaten ist Privatsache. „Wo kein Kläger, da kein Richter.“ Der Kläger hat seine Klage dem Richter vorzutragen. Ist der Beklagte nicht anwesend, wird er vorgeladen.

Folgt er der Ladung nicht, kann ihn der Richter rechtlos erklären, d.h. eine Acht oder Verfestung verhängen. Eine Verfestung ist regional auf den Gerichtsbezirk begrenzt, ein Acht wirkt im ganzen Reich. Der Verfestete (oder Geächtete) darf nicht klagen, nicht Zeuge oder Fürsprecher sein, nirgends zu Hause aufgenommen werden und ihm darf weder Speise noch Trank angeboten werden. Ist jemand für *Jahr und Tag*¹³ in der Acht, wird die *Oberacht* verhängt: Der Betroffene wird rechtlos, er verliert Lehen, Grundeigentum und seine Ehe wird aufgelöst. Stellt sich der Beklagte dem Gericht oder sühnt er sich mit dem Opfer gerichtlich oder außergerichtlich inklusive Zahlung eines Friedensgeldes, wird er aus der Acht - nicht aber aus der *Oberacht* - gelöst. Wird ein Verfesteter aber ergriffen und vor Gericht gebracht, wird unabhängig von



seinem Vergehen die Todesstrafe verhängt. Eine Lösung aus der *Oberacht* ist nur durch ritterlichen Zweikampf möglich.

Eine weitere Möglichkeit, einen Täter vor Gericht zu bringen, ergibt sich, wenn man ihn auf handhafter Tat ergreift und gefesselt

vor Gericht bringt, wobei Diebesgut und evtl. von ihm getragene Waffen an ihn zu binden sind. Ein handhaft gefasster Täter hat kein Recht, vor Gericht zu sprechen und bleibt bis zum Ende der Verhandlung gefesselt.

Die Verhandlung findet mündlich unter freiem Himmel statt, die Gerichtssprache ist deutsch, der Beklagte hat vor dem Königsgericht jedoch ein Recht auf seine Muttersprache. Kläger, Beklagte und Zeugen nehmen sich oftmals Fürsprecher, die

geübt sind, vor Gericht zu sprechen, da Stottern oder falsche Wortwahl und Ausdrucksweise zur Prozessniederlage führen können.

Der Kläger kann den Beklagten auch mit einer Kampfklage zum gerichtlichen Zweikampf auffordern. Der Sieger erbringt den Beweis, dass er im Recht ist. Beide Parteien können für den Zweikampf auch berufsmäßige Kämpfer beauftragen.

Ist ein Urteil gefunden, fragt der Richter die versammelten Personen, ob sie dieses für rechtmäßig halten. Ist dies nicht der Fall, muss auf Geheiß des Richters ein neues Urteil gefunden werden.

Bei den Straftatbeständen wird zwischen Unge-richt (schweres Vergehen) und Frevel (leichtes Vergehen) unterschieden, wobei bei der Einstufung nicht nur das Delikt (z.B. Diebstahl) entscheidend ist, sondern auch das Tatobjekt (z.B. Diebesgut ist ein Kamm oder eine Reliquie).

Schwere Vergehen sind Mord, blutige Verwundung, schwerer Diebstahl, Brandstiftung, Vergewaltigung, Friedensbruch, Münzfälschung, Ketzeri, Zauberei, Sodomie und Abtreibung. Sie werden vor dem Hochgericht verhandelt und mit Körperstrafen - meist die Todesstrafe - geahndet.



Als Frevel gelten Delikte wie Beleidigung, leichte Verwundung, kleiner Diebstahl, Betrug, Messertragen, Klagen um Schuld und bewegliche Sachen. Frevel kann durch Körper-, Ehr- und Geldstrafen gesühnt werden.

16.4.2.3 Strafen

Als Strafen kommen Körper-, Ehr- oder Geldstrafen in Betracht. Typisch sind „spiegelnde“ Strafen, bei denen sich das bestrafte Unrecht widerspiegeln soll („Auge um Auge“).

Unter den Körperstrafen gibt es diejenigen zu **Hals und Hand**, die nur von Gerichten mit Blutgerichtsbarkeit verhängt werden können (in der Regel Königs-, Grafen- und einige Stadtgerichte), und Strafen zu **Haut und Haar**, die auch von niederrangigen Gerichten ausgesprochen werden.

Strafen zu **Hals und Hand** sind das ehrlose Hängen am Galgen, das „ehrliche“ Enthaupten mit dem Schwert, Rädern, Ertränken, Verbrennen,

¹³ Die Frist von *Jahr und Tag* setzt sich zusammen aus der Jahresfrist, der Gerichtsfrist von sechs Wochen und dem Zeitraum von drei Kalendertagen für einen Gerichtstag. *Jahr und Tag* beschreibt also eine Zeitspanne von einem Jahr, sechs Wochen und drei Tagen.

Lebendigbegraben, Brandmarken und Handabschlagen.

Ehrstrafen sollen den Verurteilten demütigen und bloßstellen. Sie können auch zusätzlich zu Körperstrafen verhängt werden.



Geldstrafen sind Wergeld, Buße und Gewette. Wergeld ist für die Tötung oder Verletzung eines Menschen oder Tieres zu zahlen. Seine Höhe ergibt sich aus dem Stand des Menschen bzw. dem zugemessenen Wert des Tieres.

Buße ist die Geldzahlung, die einem widerrechtlich Verletzten bei Vermögensschäden, Ehrenbeleidigungen und unblutigen Verletzungen zugesprochen wird. Die Höhe der Buße ist abhängig vom Stand des Verletzten.

Das Gewette ist das an den Richter zu zahlende Strafgeld. Es wird fällig, wenn Wergeld oder Buße gezahlt werden muss und beträgt 1/3 der Buße. *Als Gewette wird auch die Zahlung bezeichnet, die Vasallen an ihren Lehnsherren leisten müssen, wenn sie einem anberaumten Hoftage fernbleiben. Das Gewette für den König als Lehnsherrn beläuft sich für Fürsten auf 2400 Gulden, für alle anderen Vasallen 240 Gulden; das Gewette des Herzogs beträgt für Edelfreie ebenfalls 240 Gulden und das Gewette für einen Graf oder Vogt unter Königsbann beläuft sich für dessen Vasallen auf 720 Pfennig.*

Den folgenden Tabellen ist zu entnehmen, welches Bußgeld eine Person für sich beanspruchen kann, bzw. wie hoch das Wergeld ausfällt, wenn ein Mensch oder Tier verletzt oder getötet wurde.

Person	Wergeld	Buße
Fürst, Freiherr	216 G	18 G
Schöffenbarfreier	4320 Pf	360 Pf
Landsasse, landfremder Freier	2400 Pf	180 Pf

Tier	Wergeld	Tier	Wergeld
Reitpferd	250 Pf	Fohlen	12 Pf
Arbeitspferd	144 Pf	Lamm / Kalb	4 Pf
Esel, Zugochse	96 Pf	Ferkel / Ziege	3 Pf
Muttersau / Zuchteber	60 Pf	Brutgans / Bruthenne	3 Pf
Schwein / Rind	48 Pf	Gans / Ente	1 Pf
Hofhund	36 Pf	Huhn	½ Pf

Durch die Zahlung einer Geldbuße können vor allem Ehrstrafen und Strafen gegen Haut und Haar abgewendet werden.

In den seltenen Fällen, in denen eine Strafe zu Hals und Hand in eine mildere Strafe umgewandelt wird, bleibt der Ehrverlust durch die unehrliche Tat bestehen - auch wenn das Wergeld gezahlt wird. Kinder bis zum Alter von sieben Jahren, Toren und Schwachsinnige sind nicht straffähig und Schwangere können höchstens mit einer Strafe zu Haut und Haar verurteilt werden.

Nachfolgende Tabelle listet einige Strafen und die entsprechenden Vergehen auf.

Strafe	verhängt bei
Auspeitschen und Haare abschneiden	kleiner Diebstahl (bis 3 Schilling), Betrug, Verwendung falscher Waagen und Maße
Brandmarken	Falschmünzerei, Diebstahl
Enthaupten	Totschlag, Raub, Friedensbruch
Ertränken	Kindsmord, Abtreibung, Diebstahl, Notzucht, Gotteslästerung, Falschspiel, Bigamie
Fingerabschneiden	Jagdfrevel, Beutelschneiderei, geringfügiger Diebstahl
Handabschlagen	Diebstahl, Friedensbruch, Meineid, Falschspiel, Betrug, Urkundenfälschung, Körperverletzung
Hängen	schwerer / nächtlicher Diebstahl
Kastration	Münzfälschung, Ehebruch, Notzucht
Lebendigbegraben	Notzucht, Ehebruch, Sodomie, Kindsmord
Ohreinschlitzten	Gotteslästerung, Tragen verbotener Waffen
Rädern	Mord
Verbrennen	Ketzerei, Giftmischerei, Zauberei, Brandstiftung, Mordbrand, Sodomie
Zunge abschneiden	Gotteslästerung, Meineid, Verleumdung, falsche Anklage, Verrat

Nachgewiesene, d.h. durch Heiligenschwur oder Zeugen beidete Notwehr wirkt strafmildernd bis hin zur Straffreiheit.

Strafverschärfend wirkt die Störung des vom König gesetzten Friedens. Dieser gilt für bestimmte Personen (Mönch, Pfaffe, Frau und Jungfrau), Örtlichkeiten (Kirche, Kirchhöfe, Dörfer innerhalb von Graben und Zaun, Pflüge, Mühlen und des Königs Straße) und für bestimmte Zeiten (Heilige Tage). Eigentlich straffreie Taten, wie z.B. das Töten eines Rechtlosen, werden unter diesen Umständen als Friedensbruch bestraft.

Verurteilte haben neben ihrer Strafe wegen des Friedensbruchs auch noch eine Buße ans Gericht zu zahlen, deren Höhe sich aus ihrer Standeszugehörigkeit ergibt. Gibt es keinen Schuldigen, zahlt der Bittsteller ein Gewette, das ein Drittel des für seinen Stand gültigen Bußgeldes beträgt.

16.4.2.4 Stadtrecht

Im Vergleich mit dem Landrecht gibt es einige Besonderheiten des Stadtrechts, die Beachtung verdienen:

In den Städten bildet der Städtische Friede - abgeleitet meist vom Markt- oder Burgfrieden - eine wichtige Rechtsgrundlage. Er garantiert Gewaltlosigkeit im Stadtgebiet. Ein Bruch des Städtischen Friedens gilt als Verletzung des Bürgereids und wird entsprechend streng bestraft. In Städten, Burgen und Dörfern ist das Tragen von Waffen verboten, „ausgenommen diejenigen, die darin Wohnung oder Herberge haben.“



Von großer Bedeutung ist auch die Städtische Freiheit. Jeder, der sich für *Jahr und Tag* in einer Stadt aufhält, ohne dass ein Anspruch auf ihn erhoben wird, ist ein freier Bürger - für Leibeigene und Hörige ein sehr attraktives Recht.

Mit dem Bürgereid verpflichten sich die Neubürger unter anderem nicht nur dazu, die Gesetze zu befolgen und die Regierung zu respektieren, sie werden auch angehalten, Verbrechen zu verfolgen.

Die Reichsstädte besitzen Reichsunmittelbarkeit, unterstehen also direkt dem Kaiser, weshalb sie besondere Freiheiten und Privilegien genießen. Sie sind im Innern weitgehend autonom und besitzen nicht nur die niedere sondern auch die hohe Gerichtsbarkeit. Ihre Steuern müssen die Reichsstädte direkt an den Kaiser abführen und bei Bedarf sind sie zur Heerfolge verpflichtet.

Freie Reichsstädte sind: Aachen (seit 1166), Bremen (seit 1186), Duisburg (seit 1170), Düren (seit 1000), Esslingen am Neckar (seit 1181), Gelnhausen (seit 1170), Kaiserwerth (seit 1181), Metz (seit 1189), St. Gallen (seit 1180), Schaffhausen (seit 1190), Speyer (seit 1111), Ulm (seit 1184), Wetzlar (seit 1180) und Worms (seit 1184).

16.4.3 Beglaubigungen

Das Beglaubigen von Schriftstücken geschieht üblicherweise durch Wachssiegel. Dabei spielt die Farbe des Wachses eine Rolle: Rotes Wachs verwenden Kaiser und Könige, eine Verleihung dieses Siegelrechts an andere Fürsten ist nicht unüblich; grünes Wachs wird von Klöstern und Stiften verwendet, Städte benutzen weißes Wachs. Schwarzes Wachs verwenden die Großmeister der geistlichen Ritterorden und der Patriarch von Jerusalem.

Bei besonders bedeutsamen Dokumenten benutzen Päpste, Kaiser und Könige zuweilen auch Metallsiegel, Bullen genannt. Dabei handelt es sich um Bleisiegel, einige Könige und Kaiser verwenden in wenigen Fällen auch Goldbullen, noch seltener werden Silberbullen eingesetzt.

16.5 Lebensumstände

Es ist eine Zeit des Aufbruchs. Technische Neuerungen - die ersten Windmühlen werden in Betrieb genommen - begünstigen gute Ernteerträge und steigern dadurch auch das Bevölkerungswachstum. Landwirtschaftliche Nutzflächen weiten sich aus und neue Siedlungen entstehen. Das Marktrecht, insbesondere der Marktfrieden, führt seit Jahren zur Gründung zahlreicher Märkte durch die Landesherrn, damit einhergehend zur Neugründung vieler Städte und zu einem enormen wirtschaftlichen Aufschwung.

Das Bürgertum gewinnt zunehmend Selbstbewusstsein, Wohlstand und politische Macht. Handel und Gewerbe - vor allem Metall- und Tuchgewerbe - blühen auf. Das städtische Handwerk organisiert sich in Kleinbetrieben mit einem Meister und ein bis zwei Gesellen, selten mit mehr als fünf Gesellen. Zwar betreiben viele Handwerker zusätzlich noch Landwirtschaft und einige arbeiten auch nicht nur für den freien Markt, sondern produzieren für einen adligen Haushalt, an den sie gebunden sind. Dennoch ist die Professionalisierung der Handwerker nicht mehr aufzuhalten und prägend für das Stadtbild. Viele Häuser werden nun aus Stein errichtet und besitzen im Erdgeschoss eine Werkstatt mit einer Ladentheke zur Straße hin. Zünfte bilden sich und regulieren das Wirtschaftsgeschehen. Der Fernhandel nimmt zu und die Geldwirtschaft ersetzt auch in ländlicheren Gegenden die Tauschwirtschaft.

Universitäten werden gegründet, neue Gedanken und Ideen entworfen. Die Menschen entdecken das „Individuum“, Troubadoure und Minnesänger

besingen Idealbilder von Liebe, Ehre und Tugend und Dichter verfassen zunehmend selbstbewusst fiktionale Geschichten. Auch das Gottesbild wandelt sich allmählich vom strafenden Richter hin zum barmherzigen Gott.

Die meisten Menschen bleiben dennoch ihr Leben lang fest in ihre Familien, ihren Heimatort oder ihre spirituelle Gemeinschaft eingebunden. Dies bietet zumindest ein wenig Schutz gegen das launische Schicksal, ganz gleich, ob es sich in Gestalt von Naturkatastrophen oder fürstlicher Willkür zeigt. Auch Amulette gegen Unheil und böse Geister sind weitverbreitet, obwohl sie als heidnisch betrachtet werden. Sie werden sogar von Geistlichen getragen.

Das Leben bietet kaum Sicherheit oder Planbarkeit, selbst Zeitpläne bleiben etwas Ungefähres, da es allenfalls in Klöstern Uhren gibt. Neugier und Eigensinn sind für gewöhnliche Menschen risikante Eigenschaften.



Das Haus ist Wohnstätte der Kernfamilie, bestehend aus Eltern und Kindern, ggf. ergänzt durch das Gesinde. Es wird meist aus Holz und Lehm errichtet und besitzt selten mehr als ein Stockwerk. Das Kochfeuer dient oftmals zugleich als Heizung, Wasser wird vom Brunnen, Teich oder Fluss geholt und Kanalisation findet sich abseits der alten Römerstädte nicht. Auch leisten es sich nur die wenigsten Städte (z.B. Paris), einzelne Straßen mit Steinen zu pflastern. Fensterglas ist ein Luxusgut und allenfalls in Kirchen und Palästen zu finden. Licht spenden Öllampen oder Kerzen, was die meisten Behausungen zu düsteren Orten macht. Auch Mobiliar ist eher spärlich vorhanden, Stühle gibt es fast nur als Thron oder Ehrenplatz.

Die Kindheit währt in der Regel nicht sehr lange. Bereits im Alter von fünf Jahren muss der Nachwuchs zum Broterwerb der Familie beitragen oder selbst Verantwortung übernehmen. Mädchen heiraten manchmal schon mit 14 Jahren, die Waffenfähigkeit wird im Alter von 12 bis 15 Jahren erreicht.

Der Alltag hat die Menschen fest im Griff. Sehr willkommene Abwechslung bieten Markttag, Turniere, kirchliche Feiertage und Prozessionen, öffentlich vollstreckte Strafen, Hoftage, fahrende Händler, Minnesänger und Gaukler. Bei vorhandener Gelegenheit und Muse werden auch gerne Brettspiele gespielt, vor allem Schach und Würfzabel (*das heutige Backgammon*).

16.6 Kleidung und Schmuck

Die Kleidung der meisten Menschen besteht aus Stoff und Wolle. Niedere Stände verwenden vor allem Leinen, Hanf, Nessel und Schafwolle, die höheren Stände leisten sich veredelte Tuche und Seide.

Männer tragen über ihrer aus Hemd und Hose bestehenden Leinen-Unterkleidung gewöhnlich einen langärmeligen Kittel aus Wolle, der bis über die Knie reicht und gegürtet wird. Dazu wird oft noch ein wollener Rechteckmantel über der Schulter getragen, der auf der rechten Seite durch eine Spange gehalten wird. Vor allem Bauern, Jäger, Reisende und Mönche tragen gerne eine Gugel, eine kapuzenartige Kopfbedeckung aus Stoff, die auch die Schultern bedeckt. Die Beine stecken in Strumpfbeinen, sogenannten Beinlingen, und die Schuhe werden aus Leder hergestellt.

Als Schmuck tragen Männer vor allem Mantelspangen, Armreife, Gürtel und Schnallen aus Buntmetall, normalerweise Bronze, bei höheren Ständen auch Silber und Gold.

Frauen tragen ein langärmeliges Untergewand aus Leinen, das bis zum Boden reicht. Das Obergewand ist körperbetont, häufig über der Taille geschnürt. Auch werden Kleider mit seitlicher Schnürung getragen. Die Ärmel sind bei höheren Ständen weit, bei niederen Ständen eng anliegend. Zusätzlich kann ein Mantel getragen werden, der über der Brust geschlossen wird. Als Kopfbedeckung wird oft ein langer Stoffstreifen verwendet, der um Kopf und Hals geschlungen wird. Zunehmend verbreitet sich auch das Gebende, eine drei bis sechs Zentimeter breite Leinenbinde, die Wange und Kinn bedeckt und auf die kleine flache Hauben aufgesetzt werden.

Gerne tragen Frauen Gewandschließen (Fibeln), Broschen (Fürspäne) und Finger- und Ringringe als Schmuck.

Adlige Frauen tragen oft reichverzierte Kopf- oder Stirnreife und Handschuhe.



Die Kleidung der Geistlichen kann man durchaus als weitgehend einheitlich bezeichnen. Priester tragen in der Regel eine knöchellange Tunika aus Leinen als Grundgewand, das mit einem Zingulum (Strick) gegürtet wird. Ein Amikt, ein rechteckiges Schultertuch aus weißem Leinen, wird regional unterschiedlich über oder unter der Tunika getragen. Eine Stola, ein etwa 2,50 m langer Stoffstreifen,

tragen Diakone diagonal, Priester vor der Brust gekreuzt und Bischöfe mit herabhängenden Enden.

Zu bestimmten Feiern tragen vor allem höhere Kleriker eine Art Überwurf (Kasel) aus Tuch, der oftmals kostbar bestickt ist. Als Kopfbedeckung tragen Bischöfe eine Mitra, der Papst bei seiner Krönung die Tiara.

Ordensleute tragen die Tunika als Untergewand unter einem Skapulier (Schulterkleid). Das Zingulum wird dann auch oftmals als breites Stoffband in verschiedenen Rangfarben über dem Skapulier getragen. Auch eine Kukulie, ein gugelähnlicher Überwurf mit Kapuze ist nicht un-

üblich, Nonnen verwenden stattdessen einen Schleier. Bei Ordensrittern wird die Tunika oftmals durch Rüstung bedeckt, über der dann das Skapulier und ein Übermantel getragen werden.

Bischöfe und Äbte tragen einen in der Regel goldenen und mit Edelsteinen besetzten Bischofsring.

16.7 Speis und Trank

Grundnahrungsmittel sind Getreidebreie, Brot und Wein, ergänzt durch Gemüse, vor allem Kohl, rote Rüben, Zwiebeln, Lauch und Knoblauch. Dazu kommen Schweine- und Geflügelfleisch und eine große Vielzahl von Süß- und Salzwasserfischen, vor allem getrockneter Kabeljau und gesalzener Hering. Zum Würzen verwendet man vor allem Verjus, Wein, Essig und Honig, in wohlhabenderen Haushalten auch Pfeffer, Muskatnuss, Safran, Zimt, Gewürznelken, Ingwer und andere importierte Gewürze.

Getrunken werden neben Wein hauptsächlich Bier und Fruchtsäfte, gelegentlich auch Buttermilch oder Molke. Frische Milch und Met trinken vor allem Kinder oder Kranke.

Die Speisegebote der Kirche schreiben an bis zu 150 Tagen im Jahr vegetarische, teilweise sogar vegane Ernährung vor. An allen Fastentagen ist bspw. grundsätzlich der Verzehr von Fleisch untersagt. Von den Fastengeboten ausgenommen sind Kinder, Alte, Kranke, Pilger und Bettler.

Dörren, Beizen, Einsalzen, Einsäuern und Räuchern sind typische Methoden zur Konservierung von Lebensmitteln.

Gekocht wird in der Regel auf einer kniehoch aufgemauerten offenen Feuerstelle, die sich meist an

der Wand des Wohnraums unter einem Kamin befindet und auch zum Heizen benutzt wird.

Mahlzeiten sind eine gesellige Angelegenheit und werden daher oftmals in großer Runde eingenommen. Essensreste werden nach den Mahlzeiten als Almosen an Bedürftige verteilt.

Für Reisende halten Tavernen Brot und Wein, Schenken Brot und Bier bereit.



16.8 Reisen

„Des Königs Straße soll so breit sein, dass ein Wagen dem anderen Platz machen kann. Der leere Wagen soll dem beladenen Platz machen und der weniger beladene dem schwerer beladenen; die Reitenden weichen den Wagen und die Gehenden den Reitenden. Sind sie aber auf einem engen Weg oder auf einer Brücke und verfolgt man einen Reitenden oder einen zu Fuß, so stehe der Wagen still, damit sie vorbeikommen können. Der Wagen, der zuerst auf die Brücke kommt, der soll zuerst darüberfahren, er sei leer oder beladen.“ (Sachsenspiegel)

Dass sich der Sachsenspiegel mit Recht und Ordnung auf den Straßen des Reiches befasst, mag einen Grund darin haben, dass die Reisetätigkeit zugenommen hat. Bauern liefern ihre Fuhren mittlerweile bis zu 30 oder gar 40 km weit ab, Pilger sind auf den Straßen häufig zu sehen und der Fernhandel gewinnt stetig an Bedeutung - Kaufleute schließen sich zu Gemeinschaften zusammen (z.B. die Gemeinschaft der deutschen Gotlandfahrer) und gründen Handelsniederlassungen (z.B. den Stalhof Kölner Kaufleute in London). Nicht zuletzt wird auch das Heilige Reich vom Sattel aus regiert: Der Kaiser, die Herzöge, Bischöfe, Grafen und sonstigen Herrschaften bereisen mit ihrem Gefolge das Land.

Der vom Kaiser verkündete Landfrieden stellt „des Königs Straßen“ unter besonderen Schutz. Wer darauf reist, soll in Frieden reisen, und wer diesen Frieden bricht, muss mit strenger Bestrafung rechnen. Tatsächlich schreckt der Landfrieden manche Banditen von allzu dreistem Raube ab, doch Reisen ist noch immer ein gefährliches Unternehmen, auch wenn man nicht so leichtsinnig ist, dass man abseits der Reichsstraßen reist.



Eine Übernachtung in der Wildnis versucht der Umsichtige zu vermeiden. Da die durchschnittliche Reisedistanz zu Pferd etwa 30 km pro Tag beträgt, sollte dies auch nicht schwerfallen, sind die Ortschaften an den Straßen doch selten weiter als 25 km voneinander entfernt.

Reisende finden Unterkunft vor allem in den Spitälern der Klöster, die neben der Speisung, Aufnahme und Pflege der Alten, Kranken und Armen eben auch die Beherbergung von Fremden übernehmen.

Daneben entstehen entlang der meistgenutzten Fernhandels- und Pilgerstraßen immer mehr Herbergen, die nicht von Klerikern, sondern bspw. von Handwerkern nebenbei geführt werden.

Damit reisende Herrschaften und ihr Gefolge stets eine sichere Unterkunft und Verpflegung finden, besteht in Städten, Burgen, kirchlichen Einrichtungen usw. eine Gastungspflicht.

16.9 Anziehungspunkte

Manchmal gelingt es einem Ort, einer Stadt oder einer Region, besondere Berühmtheit zu erlangen, und so zu einem Anziehungspunkt zu werden. Die Grundlage einer solchen Berühmtheit kann dabei von Ort zu Ort sehr unterschiedlich sein: der Besitz von Reliquien, die Gesetzeslage („Stadtluft macht frei.“), die Anwesenheit berühmter Persönlichkeiten, die Errichtung besonderer Bauwerke, der Status einer Stadt (Krönungsstadt, Fürstenresidenz, Handelsmetropole), gute medizinische Versorgung, die Lebensart, die Entwicklung herausragender Handwerkskunst usw.

Dementsprechend wirkt die Anziehungskraft eines Ortes auch auf die unterschiedlichsten Personengruppen, denen man vor Ort dann auch entsprechend häufig begegnen kann: Pilger, Kranke, Handwerker, Künstler, Unfreie, Verfolgte, Kaufleute, Söldner, Diebe und viele mehr. Vielleicht werden auch die Helden selbst von der Attraktivität eines Ortes angezogen.

Der Besuch von Anziehungspunkten kann nicht nur die Chancen steigern, bestimmte Aufgaben zu erhalten, Personen zu treffen, geheilt zu werden oder Ähnliches, es kann auch sein, dass man dort bestimmtes Wissen erwerben kann (leichtere Steigerung von Fertigkeitwerten) oder dass man die herausragenden Werkstätten des Ortes benutzen kann, um in seiner Handwerkskunst bessere Ergebnisse zu erzielen (die Werkstatt bietet dann einen Bonus auf die Probe der entsprechenden Handwerkskunst).

Im Folgenden findet sich eine beispielhafte Auflistung einiger Anziehungspunkte nebst jeweiliger Besonderheit.

Ort	Besonderheit
Aachen	Krönungsstadt des Königs des Heiligen Reiches, seit 1166 freie Reichsstadt mit Markt- und Münzrecht, „Haupt der Städte“ und „Haupt und Sitz des Reichs der Deutschen“ (caput civitatum und caput et sedes regni Theutonici)
Aquitanien	Land der Dichtkunst und Troubadoure, der Lebensfreude und der Frauenrechte
Bagdad	Hohes Wissen in Medizin
Bologna	Erste Universität seit 1119
Bremen	Freie Reichsstadt seit 1186 (Gelnhauser Privileg); prosperierendes Handelszentrum
Köln	Sitz des Reichserzkanzlers für Italien; bedeutender Klingenmarkt („Kölner Schwerter“) für in der Region (in Solonchon) hergestellte Klingen
Damaskus	Ehemalige Hauptstadt Syriens (das mittlerweile zu Ägypten gehört) und Zentrum der Waffenschmiedekunst mit Damaszener Stahl; Werkstätten gewähren Bonuswürfel
Duisburg	Freie Reichsstadt, Handelszentrum mit bedeutender Tuchmesse
Echternach	Klosterbibliothek und Skriptorium der Reichsabtei beherbergen und produzieren zahlreiche bedeutende Werke
Flandern	Bedeutende Tuchindustrie
Freiburg	1118 gegründet, 1120 fortschrittliches Stadtrecht formuliert
Fulda	Die hervorragend bestückte Klosterbibliothek und das ausgezeichnete Skriptorium mit der Malschule begründen den Ruf als Bildungszentrum. Zudem werden im Kloster die berühmten Ulberht-Schwerter geschmiedet; die Schmieden bieten einen Bonuswürfel auf Schmiedearbeiten.
Glastonbury	Die Mönche der Abtei in Südwestengland haben angeblich das Grab König Artus gefunden.
Lübeck	Wichtiger Hansestützpunkt (Pelz, Salz, Hering)
Mainz	Sitz des Reichserzkanzlers für Deutschland
Montpellier	Hochschule für Medizin seit 1137
Salerno	Schule von Salerno, lateinische Übersetzungen der großen Meister der arabischen Medizin
Solonchon	Kleiner Ort mit großem Wissen in Klingenherstellung; Schmieden vor Ort gewähren Bonuswürfel auf Schmiedearbeiten
Toledo	Residenzstadt des Königreichs Kastilien, Hochburg der Waffenschmiedekunst (Bonuswürfel auf Schmiedearbeiten); Zentrum für Übersetzungen arabischer Schriften ins Lateinische
Trier	Sitz des Reichserzkanzlers für Burgund
Trifels	Reichsburg bei Annweiler, Gefängnis für hochrangige Gefangene, Lagerort des Reichsschatzes.

16.10 Persönlichkeiten

Durch ihre Taten, ihren Stand oder ihren Ruf gelingt es berühmten Persönlichkeiten, andere Menschen zu bewegen. Man begegnet ihnen mit Sympathie oder Abneigung, sie erregen Aufsehen, Interesse und können aus den verschiedensten Gründen auf die unterschiedlichsten Menschen eine starke Anziehungskraft ausüben.

Im Folgenden sind einige berühmte Zeitgenossen aufgelistet, die dem Meister vielleicht auch Anregung zur Gestaltung eines Abenteuers bieten.

Bernger von Horheim, deutscher Minnesänger im Gefolge von Heinrich VI. Seine Lieder sind hauptsächlich Minneklagen, besonders geschätzt wird sein „Lügenlied“, in dem er in vier Strophen Glück und Liebe des Sängers schildert; jede Strophe endet damit, dass das zuvor geschilderte erlogen sei.



Bliigger von Steinach, deutscher Minnesänger und rheinfränkischer Edelherr mit Sitz in Neckarsteinach ist ein bekannter Dichter im Gefolge von Kaiser Heinrich VI.



Coelestin III. (*1106) seit 1191

Papst der römisch-katholischen Kirche. Er leistet passiven Widerstand gegen die politischen Ziele Kaiser Heinrichs VI. Als Lehnherr des normannischen Königreichs Sizilien lehnt er den Erbananspruch Kaiserin Konstanzes ab. Er unterstützt stattdessen Tankred von Lecce als König von Sizilien.



Eleonore von Aquitanien, *1122, Herzogin von Aquitanien, von 1137 bis 1152 durch Heirat mit Ludwig VII. Königin von Frankland. Die Ehe wird annulliert. Kurz darauf heiratet Eleonore den Herzog von Anjou, Heinrich Plantagenet, der 1154 König von England wird, was Eleonore von 1154



bis 1189 zur Königin von England macht. Sie unterstützt die Rebellion dreier ihrer Söhne gegen ihren Ehemann Heinrich, weshalb dieser sie 15 Jahre unter Hausarrest stellt. Zeit ihres Lebens tritt sie für die Eigenständigkeit Aquitaniens ein, unterstützt Dichter und Minnesänger und präsentiert und behauptet sich als selbstbewusste Frau und Herrscherin.

Gottfried von Straßburg, ein umfassend gebildeter und mit der höfischen Literatur vertrauter deutscher Dichter, der in Straßburg in Auftrag seines Gönners Dieterich arbeitet.



Hartmann von Aue, berühmter deutscher Epen-dichter und Ritter aus dem unfreien Stand der Ministerialen, Übersetzer bedeutender französischer Werke. Hat den Hof in Weißenau bei Ravensburg verlassen, um am Kreuzzug teilzunehmen.



Heinrich VI., *1165 als zweiter Sohn von Friedrich Barbarossa, seit 1191 Kaiser des Heiligen Reiches.



Heinrich von Morungen, bedeutender Minnesänger aus Thüringen, arbeitet am Hof seines Gönners, dem Markgrafen von Meißen, Dietrich der Bedrängte.

Ibn Ruschd (Averroës), *1126, arabischer Philosoph und Hofarzt der Almohaden von Marokko, lebt und lehrt in Marrakesch. Seine Aufforderung, die Menschen sollen ihre Vernunft gebrauchen, bringt ihn in Konflikt mit der islamischen Orthodoxie.



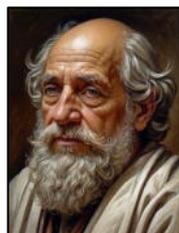
Johann Ohneland, Bruder von Richard Löwenherz, verwaltet England während der Abwesenheit des Königs. 1191 schließt er einen Pakt mit König Philipp II. August von Frankland, um seinen Bruder vom Thron zu stürzen.



Markward von Annweiler, enger Vertrauter von Kaiser Heinrich VI. 1189 nimmt er mit Friedrich Barbarossa am Dritten Kreuzzug teil, wird Gesandter am byzantinischen Kaiserhof in Konstantinopel und ist seit 1190 Reichstruchsess des Heiligen Reiches.

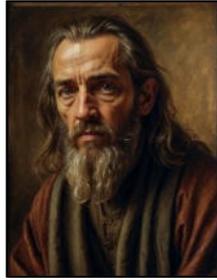


Moshe ben Maimon (Maimonides), * 1136, ein berühmter jüdischer Philosoph, Rechtsgelehrter und Arzt, der zur Zeit in Misr bei Kairo praktiziert, forscht und lehrt.

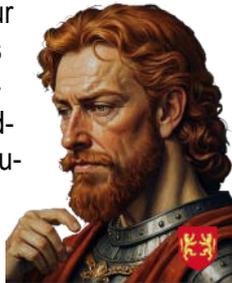


Petrus Valdes, ehemals Kaufmann in Lyon, wird als Begründer der Glaubensbewegung der „Armen von Lyon“ berühmt. Er lebt in freiwilliger

Armut, unterstützt die Armen, tritt ein für die Gleichbehandlung von Männern und Frauen und die Verkündigung des Evangeliums durch Laien. Daraus erwachsen ihm Konflikte mit der Kirche, denen er mit dem Bibelwort: „Man muss Gott mehr gehorchen als den Menschen“ begegnet. Seit seiner Exkommunikation wegen Häresie durch Papst Lucius III. (1184) zieht er umher, ständig in Gefahr, von päpstlichen Strafsanktionen heimgesucht zu werden.



Richard I. Plantagenêt (genannt **Löwenherz**), *1157, seit 1189 König von England, führt derzeit den Dritten Kreuzzug zur Rückeroberung Jerusalems an. Durch sein schroffes Auftreten sind ihm einige Feindschaften, z.B. mit Philipp II. August von Frankenland und Herzog Leopold V. von Österreich erwachsen.



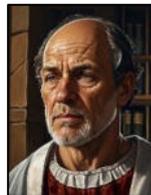
(Anmerkung: Seine Feinde werden Richards Gefangennahme noch für das Jahr 1192 planen.)

Robin Hood, Gerüchten zufolge ein enteigneter angelsächsischer Adliger namens Robert Fitzooth aus Loxley, der zum Geächteten wurde und sich nun mit einigen Gefährten (u.a. Little John, Friar Tuck, Will Scarlet, Allan a Dale) im Sherwood Forest und Barnsdale Forest versteckt. Von dort aus soll er Raubzüge vor allem gegen habgierige Geistliche und Adlige unternehmen und ein Großteil seiner Beute an die Armen verteilen.



Roger Frugardi, (*1140) bedeutender Wundarzt und Chirurg an der medizinischen Schule von Salerno.

Saladin, Sultan von Ägypten, gilt als größter Gegner der Kreuzfahrer. 1187 erobert er Jerusalem und in der Folge auch Tripolis und Antiochia. Erst der Dritte Kreuzzug kann ihn aufhalten. Aktuell muss er einige Niederlagen gegen Richard Löwenherz hinnehmen.



Walther von der Vogelweide (* etwa 1170), ein vielversprechender junger Lyriker und Minnesänger, weilt am Hofe des Herzogs Leopold V. von Österreich in Wien. Sein literarisches Wirken wird unter anderem von Bischof Wolfer von Passau unterstützt. Walther beschäftigt sich gerade mit der Abfassung des Nibelungenlieds. (Dies ist eine zwar wahrscheinliche, dennoch aber spekulative Setzung, tatsächlich ist der Autor des Nibelungenlieds unbekannt.)



William Marshal, *1144, 1. Earl of Pembroke, auch bekannt als Guillaume le Maréchal, gilt als berühmtester und bester Ritter. Er erhält 1164 die Schwertleite und ist zusammen mit seinem Onkel Earl Patrick of Salisbury für die Sicherheit des englischen Königspaares auf Reisen verantwortlich. 1168 rettet er bei einem Überfall des rebellischen Gottfried von Lusignan das Leben der Königin Eleonore von Aquitanien. Daraufhin übernimmt er die Ausbildung des ältesten Königssohns (Heinrich der Jüngere). Ab 1183 kämpft er im Heiligen Land zwei Jahre gegen die Sarazenen, unterstützt danach seinen König gegen dessen Sohn Richard Löwenherz und König Philipp II von Frankenland und bleibt ihm treu bis zum Tod 1189. Wegen seines hohen Ansehens holt ihn auch Richard Löwenherz an seinen Hof. Seit 1190 ist William ein Mitglied des regierenden Rates in England. Er unterstützt in dieser Funktion Prinz Johann Ohneland beim Sturz des Regenten William Longchamp.



Sein Ruf als Turnierkämpfer ist sagenhaft. Bei seinem ersten Turnier in Le Mans gewinnt der 23-Jährige 4 ½ Pferde für sich und 4 ½ Pferde für seinen Lehrmeister. Während einer zehnmönatigen Kampfsaison kann er mit seiner Rittertruppe 103 gegnerische Ritter mitsamt ihrer Ausrüstung gefangen nehmen. Insgesamt erstreitet er sich bei Turnieren Lösegeld für mehr als 500 Ritter.

Wolfram von Eschenbach, deutscher Dichter und Minnesänger, der am Hofe des Landgrafen Hermann I. von Thüringen weilt. Er ist bekannt für seine bildhafte, ironische und pointenreiche Sprache.



16.11 Legendäre Artefakte

Beispielhaft seien hier einige legendäre, äußerst mächtige Artefakte genannt, welche in Sagen und Mythen erwähnt werden und so manchen Abenteuerer ins Unbekannte - in Glück oder Verderben - locken mögen. Ihr Aufbewahrungsort ist meist ungeklärt, was dem Meister bei der Abenteuerplanung zugute kommen kann.

Brisingar-Halskette

Das Brisingamen wurde von den vier Zwergen Alfrigg, Berlingr, Dvalin und Grerr geschmiedet und der Göttin Freya gegeben. Dafür musste sie mit jedem Zwerg eine Nacht verbringen. Das Halsband besteht aus Gold und Bernstein, macht unwiderstehlich und soll auch die Zauberkräfte der Trägerin verstärken. Wer keine besitzt, dem mag das Brisingamen vielleicht welche schenken.



Gürtel der Aphrodite

In der griechischen Mythologie benötigte Hera die Unterstützung der Liebesgöttin Aphrodite, um ihren Gatten Zeus zum Beischlaf zu verführen. Aphrodite gab ihr einen Zaubergürtel aus Stoff, der „Liebe und Liebreiz“, eine unwiderstehliche Aura der Verführung beschert. In der Überlieferung herrscht Uneinigkeit, ob der Gürtel um die Hüfte oder die Brust getragen wird.



Heiliger Gral

Der Heilige Gral ist ein heiliges Gefäß, wahrscheinlich ein Kelch, der Glückseligkeit, ewige Lebenskraft und nie versiegende Speisefülle spendet. Angeblich benutzte Jesus Christus den Kelch beim letzten Abendmahl und Josef von Arimathäa fing das Blut Christi bei der Kreuzigung mit dem Kelch auf. Der Gral wird an verschiedenen Orten vermutet, u.a. in der Abtei von Glastonbury, wo 1190 die Leichname von Artus und Guinevere entdeckt wurden, in Winchester, in der Katharer-Festung bei Montségur, im Odenwald, in Regensburg oder Wien.



Mauritiuslanze

Die Lanze gehörte dem heiligen Mauritius, einem römischen Legionär, der als Märtyrer hingerichtet wurde. Auf der Lanzenspitze befinden sich zwei Kreuze aus den Nägeln, mit denen Jesus Christus ans Kreuz geschlagen wurde. Die Lanze garantiert ihrem Träger Unbesiegbarkeit in der Schlacht und befindet sich derzeit in der kaiserlichen Residenz in Prag.



Menora

Der siebenarmige Kerzenleuchter aus dem Jerusalemer Tempelschatz wurde von Mose nach den präzisen Anweisungen Gottes aus einem Zentner feinen Goldes geschmiedet, eine getriebene Arbeit mit Kelchen in Mandelform, Knäufen und Blumen.



Er ist eines der wichtigsten religiösen Symbole des Judentums. Seit der Plünderung Roms im 5. Jahrhundert gilt die Menora als verschollen.

Schreckenshelm

Der Schreckenshelm erlaubt es seinem Träger, die Gestalt zu wandeln, so dass er ein furchterregendes Äußeres annimmt. Ursprünglich im Besitz des Riesen Hreidmar, ging der Helm an seinen Sohn Fafnir über, als dieser Hreidmar erschlug. Fafnir verwandelte sich in einen Drachen und wurde später von Sigurd getötet, der daraufhin den Helm erbeutete. Es ist sehr gut möglich, dass es sich bei diesem Gegenstand nicht um einen tatsächlichen Helm handelt, sondern um das Oegishjálmr-Zeichen, das entweder in Blei gegossen auf die Stirn gelegt oder unter Anwendung von Magie sogar nur mit dem Finger auf selbige gezeichnet wird.



Siegelring Salomos

Laut Salomos Testament erhielt er von Gott einen von Gott selbst gravierten Siegelring. Dieser Ring besteht aus Messing und Eisen (oder aus Gold) und erlaubt es dem Träger, mit Tieren zu sprechen und alle Geister und Dämonen zu beherrschen. Angeblich sei der Ring für kurze Zeit im Besitz eines Dämons gewesen, der ihn ins Meer geworfen habe. Dort habe ihn ein Fisch verschluckt, der wiederum von einem Fischer gefangen wurde. Der Fischer brachte den Fisch zu Salomo, der mit diesem auch den Ring verspeiste. Demnach könnte sich der Ring in Salomos Grab in Jerusalem befindend oder auch bereits von dort als Beute mitgebracht worden sein.



16.12 Autoren und Bücher

Die nachfolgende Auflistung mag eine Anregung sein, welche Werke in Bibliotheken gefunden werden können. Je nach Sprachvermögen des Lesers kann sich die Lektüre der Bücher positiv auf Fertigkeitswerte (oder Eigenschaften) auswirken.

In der Spalte „Sprache“ ist jeweils die Sprache des Originals angegeben; eine bereits erfolgte Übersetzung einiger Werke ist denkbar und liegt wie immer im Ermessen des Meisters; in der Spalte Fertigkeit wird angegeben, auf welche Fertigkeit (oder Eigenschaft) sich die erstmalige Lektüre des Werks positiv auswirken kann.



Werk	Sprache	Fertigkeit
Alexander Neckam		
De utensibilis	lat.	Kochkunst, Pflanzenkunde
De naturis rerum (Handbuch der Naturwissenschaften)	lat.	Pflanzenkunde, Tierkunde
Aristoteles		
Physik	gr., lat.	Erdkunde
Poetik	gr., lat.	Menschenkenntnis
Meteorologie	gr., lat.	Wildnisleben
Rhetorik	gr., lat.	Redekunst
Augustinus		
Confessiones	lat.	Menschenkenntnis, Religionskunde, Glaubenskraft
Averroës		
Enzyklopädie der Medizin	arab.	Heilkunde
Die entscheidende Abhandlung	arab.	Verstand, Religionskunde
Die Schule von Aristoteles	arab.	Verstand
Kanon der Medizin	arab., lat.	Erste Hilfe / Heilkunde
Avicenna		
Kanon der Medizin	arab., lat.	Heilkunde
Boethius		
De consolatione philosophiae (Vom Trost der Philosophie)	lat.	Menschenkenntnis
Caesar		
De bello civili	lat.	Kriegskunst, Geschichtskunde
De bello gallico	lat.	Kriegskunst, Geschichtskunde
Chrétien de Troyes		
Erec et Enide	frz.	Hofkunde
Cligès	frz.	Hofkunde
Le Chevalier de la charette (Lancelot oder der Karrenritter)	frz.	Geschichtskunde
Yvain ou Le Chevalier au lion (Iwain oder der Löwenritter)	frz.	Menschenkenntnis
Li Contes del Graal ou Le roman de Perceval (Parzival oder die Erzählung vom Gral - unvollendet)	frz.	Geschichtskunde

Werk	Sprache	Fertigkeit
Constantinus Africanus		
De oculo (Augenkrankheiten)	lat.	Heilkunde
Liber pantegni (Griechisch-arabisches Heilwissen)	lat.	Heilkunde
Hippokrates		
Liber febribus, Liber de dietis universalibus et particularibus (Buch der Ernährungsregeln)	lat.	Kochen
Liber de urinis (Buch über den Urin)	lat.	Heilkunde
Viaticus peregrinantis (Handbuch für reisende Ärzte)	lat.	Erste Hilfe
Liber de stomacho (Magenkrankheiten)	lat.	Heilkunde
De coitu (Über das Geschlechtsleben)	lat.	Menschenkenntnis
Demokrit		
Die Kriegskunst	gr., lat.	Kriegskunst
Der von Kürenberg		
Das Zinnenlied	dt.	Musizieren
Das Falkenlied	dt.	Musizieren
Dietmar von Aist		
Minnesangs Frühling	dt.	Musizieren
Eike von Repgow		
Sachsenspiegel	dt.	Rechtskunde
Ekkehard		
Von den Gerichten	lat.	Kochen
Euklid		
Elemente	gr., lat.	Rechnen
Geoffrey von Monmouth		
Historia Regum Britanniae (Geschichte der Könige Britanniens)	angl.	Geschichtskunde
Gratian		
Decretum Gratiani (Systematik des Kirchenrechts)	lat.	Rechtskunde
Hartmann von Aue		
Klagebüchlein	dt.	Hofkunde, Menschenkenntnis
Erec	dt.	Geschichtskunde
Der arme Heinrich	dt.	Menschenkenntnis
Iwein	dt.	Geschichtskunde
Heinrich von Melk		
De vampirii	dt., lat.	Geschichtskunde
Heinrich von Veldeke		
Die Legende von Servatius	dt.	Mythenkunde
Eneide	dt.	Lesen / Schreiben
Niuwe Mære	dt.	Verführen
Herodot		
Historien	gr., lat.	Kriegskunst, Geschichtskunde
Hildegard von Bingen		
Scivias Domini (Wisse die Wege des Herrn)	lat.	Religionskunde
Liber vitae meritorum (Der Mensch in der Verantwortung)	lat.	Religionskunde
Physica (Naturkunde)	lat.	Pflanzenkunde, Tierkunde
Causae et curae (Ursachen und Behandlungen)	lat.	Heilkunde
Carmina (Lieder)	lat.	Singen
Homer		
Ilias	gr., lat.	Kriegskunst, Geschichtskunde, Menschenkenntnis
Odyssee	gr., lat.	Kriegskunst, Geschichtskunde

Werk	Sprache	Fertigkeit
Kleopatra, die Alchemistin		
Chrysopoeia (Goldmachen)	gr.	Runenkunde
Longos		
Daphnis und Chloe	gr., lat.	Verführen, Menschenkenntnis
Marc Aurel		
Selbstbetrachtungen	lat.	Verstand, Wille
Maria Prophetissa		
Practica in artem alchimicam	lat.	Runenkunde
Moshe ben Maimon		
Wiederholung des Gesetzes	arab.	Rechtswissenschaft
Führer der Unschlüssigen	arab.	Religionskunde
Abhandlungen zur Medizin	arab.	Heilkunde
Neidhart		
Lieder	dt.	Verführen
Nennius		
Historia Brittonum	lat.	Geschichtswissenschaft
Ovid		
Metamorphosen	lat.	Geschichtswissenschaft
Platon		
Apologie des Sokrates	gr., lat.	Redekunst
Gorgias	gr., lat.	Redekunst
Nomoi	gr., lat.	Rechtswissenschaft
Politeia	gr., lat.	Verstand, Rechtswissenschaft
Symposion	gr., lat.	Redekunst, Menschenkenntnis
Petrus Abaelardus		
Logica Ingredientibus	lat.	Verstand
Logica Nostrorum Petitioni Sociorum	lat.	Redekunst
Dialectica	lat.	Redekunst
Introductio ad theologiam (Einführung in die Theologie)	lat.	Religionskunde
Sic et Non (Ja und Nein)	lat.	Menschenkenntnis
Historia calamitatum mearum (Meine Leidensgeschichte)	lat.	Glaubenskraft
Scito te ipsum (Erkenne dich selbst)	lat.	Sensibilität
Robert Wace		
Leben des heiligen Nikolaus	frz.	Glaubenskraft
Mariä Empfängnis	frz.	Glaubenskraft
Roman de Brut (Roman über Brutus)	frz.	Geschichtswissenschaft
Leben der heiligen Margareta	frz.	Glaubenskraft
Roger Frugardi		
Practica chirurgiae	lat.	Heilkunde
Tacitus		
Germania	lat.	Geschichtswissenschaft, Menschenkenntnis
Walahfrid Strabo		
Abecedarium Nordmannicum	lat.	Runenkunde
Liber de cultura horticum (Buch über die Gartenkulturen)	lat.	Pflanzenkunde
Walther von der Vogelweide		
Unter der linden	dt.	Verführen, Menschenkenntnis
Wolfram von Eschenbach		
Parzival	dt.	Hofkunde
Willehalm	dt.	Hofkunde, Geschichtswissenschaft

Werk	Sprache	Fertigkeit
Unbekannte oder verschiedene Autoren		
Beowulf	angl.	Hofkunde, Geschichtswissenschaft
Blutsegen	dt.	Zauberkunde
Codex aureus Epternacensis (Evangeliar von Echternach)	lat.	Religionskunde
Codex aureus Spirensis (Speyerer Evangeliar)	lat.	Religionskunde
Das 8. und 10. Buch Moses	lat.	Religionskunde, Runenkunde
Das Schwert des Mosis	hebr.	Zauberkunde
De Materia medica	gr.	Pflanzenkunde, Heilkunde
Die Bibel	lat.	Glaubenskraft
Die Erzählungen aus den Tausendundein Nächten	arab.	Geschichtswissenschaft, Menschenkenntnis
Euporista (Hausarzneibuch)	lat.	Erste Hilfe
Fluchtafeln	lat.	Zauberkunde, Runenkunde
Galdrabok	lat.	Runenkunde
Kitab al-Fusul al-ithnay áshar fi ilm al-hajar al-mukarram (Buch der 12 Kapitel über den ehrenhaften Stein)	arab.	Runenkunde
König Rother	dt.	Geschichtswissenschaft
Lacnunga	angl.	Zauberkunde, Heilkunde
Liber de Coquina (Buch der Kochkunst)	lat.	Kochen
Liber de Throno Salomonis	lat.	Zauberkunde, Religionskunde
Lorcher Arzneibuch	dt.	Heilkunde, Pflanzenkunde
Lorscher Bienensegen	dt.	Zauberkunde
Merseburger Zaubersprüche	dt.	Zauberkunde
Nine Herbs Charm	angl.	Zauberkunde, Pflanzenkunde
Papyri Graecae magicae	gr.	Zauberkunde, Runenkunde
Segen und Zauber		Zauberkunde
Sepher Ha Razim	hebr.	Zauberkunde, Religionskunde
Testament Salomos	gr.	Zauberkunde, Runenkunde
Thidrekssaga	dt.	Schmiedekunst, Geschichtswissenschaft
Tractatus (Kochbuch zu Geflügel, Fleisch, Fisch, Wein und Saucen)	lat.	Kochen
Wurmbann	dt.	Zauberkunde, Heilkunde

Neben den hier genannten Büchern existieren viele weitere Werke zu unterschiedlichsten Themen. Doch nicht jedes dieser Bücher eignet sich zum Wissenserwerb. Der Meister kann in einem solchen Fall festlegen, dass sich die Lektüre bspw. auf die Fertigkeit „Lesen / Schreiben“ auswirkt oder unter Umständen auch keine Wirkung hervorruft.



16.13 Waffen

16.13.1 Waffengebrauch

Das Schwert ist nicht nur die am weitesten verbreitete Waffe, sondern auch ein Statussymbol, das bspw. dem Ritter mit der Schwertleite verliehen wird. Die Axt wird gerne von Berittenen und sehr häufig von Nordeuropäern genutzt. Der Dolch wird da verwendet, wo Heimlichkeit gefragt ist und ist mittlerweile auch zu einer Zweitwaffe für Ritter geworden.



Den Bogen bevorzugen leichtgerüstete, nichtadlige Freie, er ist sozusagen eine Waffe der kleinen Leute. Die Armbrust wird vor allem von Städtern verwendet, auch wenn ihr Einsatz gegen Christen seit 1139 von der Kirche verboten ist.

Besonders begehrte Waffen werden in Toledo, Damaskus, Sheffield, Fulda und Solonchon bei Köln hergestellt.

Damaszener Schwerter, benannt nach ihrem Herstellungsort Damaskus, sind diese Klingen sehr begehrt. Auffallend ist die holzähnliche Maserung des Stahls. Die Klingen sind langlebiger als die europäischen und selbstschärfend. TS: 5W20.

Englischer Langbogen, aus Eibe hergestellt und von herausragender Qualität. TS: 4W20.

Hunnischer Reiterbogen, schon ein leichter Zug führt zu großer Schusskraft. TS: 4W20.



Ulfberht-Schwerter, im Kloster zu Fulda hergestellte Schwerter von herausragender Qualität. Wx: +1; TS: 4W20.



16.13.2 Legendäre Waffen

Balmung, das Schwert des Nibelungen, das Siegfried für sich erstritt. Es wird in Worms vermutet. Wx: +1, WFr, FkWx +2, TS: 5W20.



Excalibur, magisches Schwert, das die Herrin vom See König Artus zur Verteidigung seines Reiches schenkte. Es verleiht seinem Träger übermenschliche Kräfte. Das Schwert ruht der Überlieferung nach im See Avalons, allerdings behauptet Richard Löwenherz, dass es sich in seinem Besitz befindet. Möglich ist auch, dass es im Grab von König Artus liegt, das von den Mönchen der Abtei Glastonbury 1190 angeblich gefunden wurde. Wx: +2, FkWx: +6, TS: 4W20.



Durandarte, von Wieland geschmiedetes Schwert, das Roland 778 im Kampf gegen die Mauren verwendete. Er soll es kurz vor seinem Tod in eine Felswand bei Roncevaux in den Pyrenäen geschleudert haben. Geweihtes Schwert, angeblich unzerstörbar. Wx: +2, FkWx: +3, TS: 4W20.



Mauritiussschwert, das Reichsschwert, das dem Kaiser bei seiner Krönung vom Papst überreicht wird. Es wird zusammen mit den Reichskleinodien auf Burg Trifels aufbewahrt. Geweihte Waffe. Respekt: +3, Wx +1.



Mimung, ein für seine Schärfe berühmtes Schwert, das von Wieland, dem Schmied, hergestellt wurde. Angeblich soll es im Tiroler Land versteckt sein. Wx: +1, TS: 6W20.



Richtschwert der Heiligen Cosmas und Damian, derzeit Zeremonialschwert in der Reichsabtei zu Essen. Geweihte Waffe; W2c, TS: 4W20.



16.14 Namensgebung

Bei der Namensgebung verbreitet sich die Sitte, dem Vornamen einen Nachnamen beizufügen, allerdings nicht bei allen Ständen gleichermaßen. Feste, d.h. erbliche Familiennamen werden überwiegend von Adligen und zunehmend auch von Stadtbürgern verwendet. In ländlichen Gegenden verzichtet man in der Regel auf den Gebrauch von Nachnamen oder, wenn man sie verwendet, sind sie eher individuell vergebene Beinamen, die nicht an die Nachkommen vererbt werden.

Am häufigsten leiten sich Nachnamen aus Berufs- und Amtsbezeichnungen, der geographischen Herkunft, individuellen Eigenschaften, dem Vornamen von Vater oder Mutter oder besonderen Eigenheiten der Wohnstätte ab.

Die folgende Liste enthält eine Auswahl beliebter Vornamen für Männer und Frauen.

England**Weibliche Vornamen**

Æfled, Aethel, Aileth, Ailith, Belsante, Brithwen, Catelin, Dalena, Dena, Edwen, Emeloth, Eowyn, Evelune, Galiena, Godeliva, Helewis, Hildith, Ingeleth, Ismena, Joetta, Juelina, Kiena, Langhiue, Letice, Maria, Merewen, Miriel, Osanna, Paveya, Quenylda, Reina, Rikilde, Ryngewar, Salerna, Sedemaiden, Sewenna, Theda, Touillda, Wimarc, Wulfwyn, Yda, Ysmeina.

Männliche Vornamen

Adalar, Ælfric, Æthelstan, Alan, Anson, Artus, Balian, Beorn, Byron, Cearl, Coenred, Cuthwulf, Dale, Deorwine, Eadberth, Eadward, Edward, Edwin, Ethelheard, Ehtelwulf, Godwine, Hart-hacnut, Hengist, Hereweald, Hunuald, Immin, Kenan, Kenneth, Lebuin, Millweard, Morkere, Oeric, Osred, Oswine, Raedwulf, Redwald, Richeard, Sighard, Tiw, Veland, Wictred, William.

Frankenland**Weibliche Vornamen**

Adaliz, Adelais, Arlette, Aveline, Cateline, Gauce-line, Guinevere, Heloise, Iseulte, Jehanne, Josce, Joscelin, Melisende, Violaine, Violante.

Männliche Vornamen

Abelard, Albirich, Archimbauld, Arimbauld, Arnould, Bredelin, Francois, Gavain, Hamo, Loois, Melville, Nouel, Olivier, Ote, Pépin, Perceval, Philippe, Remi, Rousel.

Heiliges Reich**Weibliche Vornamen**

Aleidis, Agnise, Aleyd, Adelheid, Bertröd, Binhildis, Brunhilde, Chunegundis, Cunneke, Czyne, Dorothee, Eneyde, Enneleyn, Ermegart, Feme, Femeke, Fronika, Gerke, Girdrud, Gyrlin, Hedewigis, Hedwig, Helena, Heske, Hildegund, Irmeltrud, Isentrud, Jutte, Katheryn, Kirstyn, Lena, Liphilt, Lugardis, Maneth, Manith, Margarethe, Merlyn, Neleke, Nethe, Osanna, Otilge, Otilie, Phye, Reinhedis, Salmey, Sophie, Ursula, Ute, Veronica, Yrmegard, Ysentrud.

Männliche Vornamen

Alardus, Anderlin, Anselm, Arnulf, Baldwin, Bechtold, Bero, Berold, Blasius, Borchard, Burgmann, Burgolt, Chunrat, Dippelt, Dythmar, Eberlin, Enderlin, Enewalt, Ermelaus, Frederich, Fridlinus, Gawin, Gelfrat, Gerlach, Gernot, Goswin, Greimolt, Hartman, Hartung, Helwig, Henneke, Hildebrand, Iwein, Jander, Jorge, Jurge, Kiczold, Lamprecht, Laurin, Lazarus, Lenhard, Leutke, Lodwig, Luther, Lütke, Markwart, Mathis, Meinhard, Merten, Nanker, Nikolaus, Nithart, Olbrecht, Pankratz, Pessolt, Philippus, Reinhard, Reynold, Ruderger, Rulant, Sander, Sigfrid, Thadeus, Til, Ulrich, Valentin, Veit, Volkwin, Vridel, Walther, Weigandt, Wenzel, Wigant, Wilhelm, Wölfel, Wolfhart, Wyland.

Iberische Halbinsel**Weibliche Vornamen**

Águeda, Alda, Aldonça, Andregoto, Assona, Assunção, Ausenda, Berenguela, Branca, Blanca, Candida, Carmen, Cayetana, Conceição, Delfina, Domingas, Dulce, Elvira, Fátima, Fernanda, Filomena, Fruilhe, Guadalupe, Guiomar, Hermesinda, Ilduara, Isaura, Iseu, Lurdes, Mafalda, Maior, Mécia, Mencia, Mercedes, Montserrat, Munia(-dona), Nunila, Onega, Orbita, Pilar, Remedios, Romana, Rosário, Sancha, Tudadomna, Urraca, Velasquita, Violante, Ximena, Zaida.

Männliche Vornamen

Airas, Álvaro, Alvito, Ansúr, Armengol, Aznar, Berengário, Bermudo, Cayetano, Custódio, Diniz, Diogo, Domingos, Egas, Fávila, Fernão, Fernán, Fortún, Fradique, Fruela, Fuas, Galindo, García, Gil, Godinho, Gomez, Gonçalo, Hélder, Hermígo, Iñigo, Jaime, Lopo, Lucídio, Mauregato, Mem, Mendo, Nuño, Ordonho, Paio, Pantaleão, Pêro, Plácido, Possidónio, Ramiro, Ramón, Rodrigo, Roque, Rui, Salvador, Sancho, Sidónio, Silo, Soeiro, Sunyer, Tiago, Vasco, Venâncio, Ventura, Veríssimo, Vimara, Ximeno, Zeferino.

16.15 Titel, Ämter und Berufe

Kaiser: Vom Papst gekrönter oberster Landes- und Lehnsherr. Weibliche Form: Kaiserin. Anrede: (Kaiserliche) Majestät.

König: Oberster Landes- und Lehnsherr. Weibliche Form: Königin. Anrede: (Königliche) Majestät. Nachkommen: (Kron-) Prinz, (Kron-) Prinzessin.

Herzog: (Hochadel) Ursprünglich germanischer Heerführer, nun Landesherr über ein aus einem Stammesgebiet hervorgegangenes Territorium. Der Herzog besitzt den Heerbann und die hohe Gerichtsbarkeit. Weibliche Form: Herzogin. Anrede: (Königliche) Hoheit, Durchlaucht. Nachkommen: Prinz, Prinzessin.

Landgraf: Landesherr eines Herrschaftsgebiets innerhalb der Reichsgrenzen, direkter Lehnsmann des Königs, verfügt über die Hohe Gerichtsbarkeit. Weibliche Form: Landgräfin. Anrede: (Königliche) Hoheit, Durchlaucht. Nachkommen: Prinz, Prinzessin.

Pfalzgraf: direkter Vertreter des Königs bei Hofe, vermittelt zwischen Bittstellern aus dem Reich und dem König; oftmals Verwalter einer Königspfalz. Weibliche Form: Pfalzgräfin. Anrede: Hoheit, Durchlaucht. Nachkommen: Prinz, Prinzessin.

Markgraf: Landesherr einer Grenzmark, direkter Lehnsmann des Königs, verfügt über den Heerbann und die Hohe Gerichtsbarkeit. Weibliche Form: Markgräfin. Anrede: Hoheit, Durchlaucht, Erlaucht. Nachkommen: Prinz, Prinzessin.

Graf: Verwalter einer Grafschaft, in der er in der Regel auch selbst über Grundbesitz verfügt. Stellvertreter des Königs mit hoher Gerichtsbarkeit. Weibliche Form: Gräfin. Anrede: Erlaucht.

Freiherr: Niederer Adelstitel, verliehen üblicherweise an Vasallen mit großem Landbesitz. Weibliche Form: Freifrau. Anrede: Hochwohlgeboren.

Baron: Dem Freiherrn gleichgestellter Adelstitel, der außerhalb des Heiligen Reiches verliehen wird. Weibliche Form: Baronin. Anrede: Hochwohlgeboren. Anrede: Hochwohlgeboren.

Edler: Im Rang zwischen Freiherr und Herr stehender Adelstitel für regierende Inhaber einer Herrschaft, ergänzt um den Zusatz „von“. Weibliche Form: Edle.

Herr: Niedere Adelsanrede, verwendet für regierende Inhaber einer Herrschaft, ergänzt um den Zusatz „von“. Weibliche Form: Frau von. Anrede: Hochwohlgeboren.

Junker: (von *Junc-herre*, *junger Herr*) Ein noch nicht erwachsener Sohn eines Herrn ohne Schwertleite oder sonstige Titel. Weibliche Form: Junkfrau. Anrede: Hochwohlgeboren.

Vogt: Staatlicher Beamter, der stellvertretend für kirchliche Würdenträger deren weltliche Angelegenheiten, insbesondere bei Gericht regelt. Der Vogt übt die hohe Gerichtsbarkeit aus, fungiert im Immunitätsbereich eines Klosters oder Bistums als Schutzherr und führt auch dessen Heeraufgebot. Weibliche Form: Vogtin.

Schöffenbarfreier: Niederer Adel, der nur dem König huldigt. Die Schöffenbarfreien besetzen alle 18 Wochen die Schöffenbank im Gericht der Grafschaft. Sie gehören dem 5. Heerschild an und können Lehen an Vasallen weitergeben.

Papst: Oberhaupt der römisch-katholischen Kirche und Bischof von Rom. Der Papst ist oberster Richter der Kirche und selbst keinem kirchlichen Gericht unterworfen. Anrede: Eure Heiligkeit, Heiliger Vater.

Kardinal: Vom Papst verliehener Titel, der den Träger zur Papstwahl berechtigt und ihn in die Gesamtleitung der Kirche („Senat des Papstes“) einbindet. Anrede: Eminenz.

Erzbischof: Oberhaupt einer Kirchenprovinz, sozusagen ein Bischof in herausragender Position mit besonderer Machtfülle. Anrede: Exzellenz.

Bischof: (Hohepriester) Geistliches Oberhaupt eines Gebietes, das üblicherweise zahlreiche lokale Gemeinden umfasst. Ein Bischof besitzt die Lehr- und Leitungsvollmacht als Nachfolger der Apostel, denen diese von Jesus übertragen wurde. Anrede: Exzellenz.

Priester: Priestern obliegen die Verkündigung des Evangeliums und die Spendung der Sakramente. Hochwürden.

Diakon: Assistent des Priesters bei liturgischen Aufgaben, eine Durchgangsstufe auf dem Weg zum Priestertum. Weibliche Form: Diakonin. Anrede: Hochehrwürden.

Abt: Vorsteher eines Klosters. Weibliche Form: Äbtissin. Hochwürdigster Herr, Vater Abt; Hochwürdige Frau, Mutter Äbtissin.

Prior: Vom Abt ernannter Stellvertreter des Abtes oder Vorsteher eines Tochterklosters. Weibliche Form: Priorin.

Schultheiß: Meist im Dienste eines Grafen stehender Hilfsbeamter, verantwortlich für das Einziehen von Geldern, Vollstrecken von Urteilen und ähnlicher Aufgaben. Ein Schultheiß ist auch Richter der niederen Gerichtsbarkeit und oft auch Anführer kleinerer Kampfgruppen.

Heerbann: Aufgebot aller waffenfähigen freien Grundbesitzer zum Kriegsdienst. Bspw. ist ein Graf Führer eines Heerbanns, führt also alle wehrfähigen Freien seiner Grafschaft.

Schwertleite: Feierliche Aufnahme in den Ritterstand. Dem Knappen wird das Schwert umgegürtet und die Sporen angelegt, danach gelobt er, die ritterlichen Werte zu achten. Davor stehen oftmals ein Besuch der Messe und der Empfang des Segens.



Weitere Begriffsklärungen

Acht: auch Reichsacht oder Reichsbann. Reichsweit gültige, vom Kaiser verhängte Ächtung, also Fried- und Rechtloserklärung. Der Geächtete ist vogelfrei, darf und soll von jedermann straffrei getötet werden. Der Leichnam wird nicht begraben, das Vermögen darf von jedermann angeeignet werden, Lehnsgüter fallen zurück an den Kaiser oder den Lehnsherrn. Eine Lösung aus der Acht ist nur möglich, wenn sich der Geächtete dem Gericht und der Strafe stellt, die Gläubiger befriedigt und eine Lösungsgebühr (Achtschatz) zahlt. Nach Jahr und Tag geht die Acht in die Oberacht über, die völlige Rechtlosigkeit.

Bann: Neben der Acht auch die Bezeichnung für die Gewalt des Kaisers, Königs oder Territorialherrschers, mit Strafandrohung bewehrte Gebote und Verbote aufzustellen. Höchste Bedeutung hat der vom König ausgeübte Bann: Friedensbann, Gerichtsbann, Heerbann.

Bannleihe: Die Übertragung der Hochgerichtsbarkeit (Blutsgerichtsbarkeit) vom König auf weltliche und geistliche Gerichtsherren. Für die weltlichen Reichsfürsten ist die Bannleihe überflüssig, da sie ihre Gerichtsgewalt durch die Investitur vom König erhalten.

Biergelde: Biersteuer

Blutsgerichtsbarkeit: Königs-, Grafen- und Stadtgerichte, die Körperstrafen zu Hals und Hand verhängen können: Hängen am Galgen, Enthaupten, Verbrennen, Lebendigbegraben, Brandmarken, Handabschlagen. Das Grafengericht tagt in der Regel alle 18 Wochen.

Buße: Geldstrafe bei Vermögensschäden, Ehrenbeleidigung, unblutigen Verletzungen; zahlbar an den Geschädigten.

Frevel: leichtes Vergehen: Beleidigung, leichte Verwundung, kleiner Diebstahl, Betrug, Messertragen, Klagen um Schuld und bewegliche Sachen.

Fronbote: Gerichtsbote und Vollstreckungsbeamter, im Stadtrecht auch Büttel. Ein auf Lebenszeit vom Richter eingesetzter, geachteter Freier. Unter Eidshelfern zählt er für Zwei, er ist durch doppeltes Wergeld und doppelte Buße geschützt. Er kündigt Gerichtsversammlungen an, lädt die Parteien, vollstreckt Urteile, wie Beschlagnahme, Pfändung, Gefangennahme, manchmal auch Leibes- und Lebensstrafen.

Gesinde: Dienerschaft. Das Gesinde entstammt meist unfreien Familien, besitzt kein freies Eigentum und darf nur innerhalb seines Standes heiraten. Von ihrer Herrschaft erhalten die Diener Kost, Logis, Kleidung und geringen Lohn. Sie werden von ihren Eltern meist im Alter von acht bis zehn Jahren in den Dienst gegeben und kehren nach etwa zehn Jahren (im heiratsfähigen Alter) mit einer kleinen Geldsumme in ihr Heimatdorf zurück. Mädchen erhalten auch Wäsche und Kleider für die Aussteuer, da sie oft direkt verheiratet werden.

Jungen dienen als Pfortner, Hausknecht, Zuträger, Pferdeknecht, Kutscher, Läufer und Handwerksgehilfe, Mädchen sind verantwortlich für häusliche Arbeiten wie Wasserholen, Feuermachen, Kochen, Putzen,

Waschen, Flickern und Kinderbeaufsichtigung. Nicht selten sind Dienstmägde sexuellen Übergriffen des Herrn oder dessen männlicher Verwandtschaft ausgesetzt. Fallen sie „in Schande“, enden sie in der Regel als Bettler oder Prostituierte.

Manchmal verdingen sich auch ältere Frauen, meist Witwen, als Gesinde. Sie werden besser bezahlt und dürfen ihre Dienstzeit frei wählen.

Gewette: an den Richter zu zahlendes Strafgeld. Gewette wird fällig, wenn Buße oder Wergeld zu zahlen ist. Es beträgt 1/3 der Buße bzw. des Wergelds. Gewette ist auch das Strafgeld für das Fernbleiben von anberaumten Hoftagen.

Jahr und Tag: Rechtsgebräuchliche Frist von einem Jahr, sechs Wochen und drei Tagen. Zum Jahr hinzugerechnet werden die sechswöchige Dingfrist, also die Zeit, das Gericht einzuberufen und die Parteien zu laden, und die dreitägige Gerichtsdauer.

Landsassen: Gutsbesitzer, meist Adlige, die keiner grundherrlichen oder städtischen Gerichtsbarkeit unterworfen sind, sondern ihren Gerichtsstand beim Landesfürsten haben. Auch direkt dem Fürsten unterstehende Klöster oder Freibauern gelten als Landsassen. Landsassen üben meistens Verwaltungs- und Gerichtsfunktionen (niedere Gerichtsbarkeit) aus.

Niedere Gerichtsbarkeit: Gerichte mit eingeschränkter Befugnis, ausgeübt durch den Grundherrn. Sie sprechen Ehrstrafen und Strafen zu Haut und Haar aus, verhandeln demnach vor allem Freveltaten.

Oberacht: Die stärkste Form des Reichsbanns. Die Oberacht ist die völlige Rechtlosigkeit und tritt nach Jahr und Tag in Acht ein, wenn der Geächtete sich Gericht und Strafe entzieht.

Pfleghafte: pfleghaft bedeutet zinspflichtig, Pflegehafte sind abgabepflichtige Freie, meistens Rodungssiedler auf Königsgut, das sie vererblich und zinspflichtig, jedoch nicht frei veräußerlich zu Eigen haben.

Städtische Freiheit: Wer sich für Jahr und Tag (*siehe dort*) in einer Stadt aufhält, ohne dass sein Herr Anspruch auf ihn erhebt, der wird zum Freien.

Städtischer Friede: Garantiert Gewaltlosigkeit im Stadtgebiet, verbietet das Tragen von Waffen, ausgenommen diejenigen, die darin Wohnung oder Herberge haben.

Ungericht: schweres Vergehen: Mord, blutige Verwundung, schwerer Diebstahl, Brandstiftung, Vergewaltigung, Friedensbruch, Münzfälschung, Ketzerei, Zauberei, Sodomie, Abtreibung. Ungericht wird vor hohen Gerichten mit Blutsgerichtsbarkeit verhandelt.

Urteiler: Schöffen, die bei Gericht das Urteil fällen, in der Regel aus der (städtischen) Oberschicht stammend.

Verfestung: Rechtloserklärung (Ächtung) mit regionaler Wirkung, d.h. nur gültig im jeweiligen Gerichtsbezirk.

Wergeld: Geldstrafe bei Tötung oder Verletzung eines Menschen oder Tieres, zahlbar an die Geschädigten oder deren Angehörige.

Bildquellennachweis



Heilige Lanze:

Aiwok - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12069925>

Heerschildordnung:

Eike von Reggow - Landesbibliothek Oldenburg digital, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37630119>

Wappen der Almohaden:

Flad, Morocco Historical Flags, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6996975>

Wappen von Aquitanien:

CC BY 2.5, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2194753>

Wappen von England:

Sodacan - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=10964084>

Wappen des Frankenlands:

Sodacan - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9884333>

Wappen des Heiligen Reiches:

David Liuzzo, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11197948>

Wappen der Iberischen Halbinsel:

Xinese-v - Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3263631>

Wappen von Sizilien:

CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1106182>

Wappen von Ungarn:

Madboy74. - <https://magyarcimerek.hu/3316-magyarorszag>, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9781708>

Wappen von William Marschal:

Bluebear2 - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6005667>

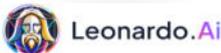
Die folgenden Hinweise sind rein persönliche Empfehlungen. Ich verwende diese Werkzeuge in meinen Spielrunden, kann aber keinerlei Gewähr für diese Produkte übernehmen.

Für **Musik und Atmosphäre** verwende ich **SoundTale**.



Beschreibung des Entwicklers (2024): **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammensetzen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session. Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!

Für **Illustrationen** und die Überarbeitung von Karten verwende ich **Leonardo.Ai**.



Leonardo.Ai ist ein KI-basierter Bild-Generator, mit dem sich Illustrationen für Abenteuer in hervorragender Qualität erstellen lassen. Aktuell (06/2024) muss die Texteingabe in englischer Sprache erfolgen – nutzt man parallel ein Übersetzungsprogramm ist das aber kein Problem. Eine interessante Hilfe ist auch die Prompt-Verbesserungstaste: Per Mausklick lässt sich die eingegebene Bildbeschreibung optimieren, was meist zu besseren Ergebnissen führt und gleichzeitig dazu beiträgt, die eigenen Bildbeschreibungen stetig zu verbessern. Auch die integrierte Bildüberarbeitung funktioniert ziemlich gut. Ergänzend verwende ich noch **Photoshop**, da meist kleinere Korrekturen erforderlich sind.

Das Regelbuch habe ich in Kleinauflage bei **DIEDRUCKER.de** drucken lassen.



Um Regelbücher oder Abenteuer – auch in Kleinauflage – klassisch drucken und binden zu lassen, sind die Drucker in Reinheim ein klare Empfehlung. Referenz ist das vorliegende Regelbuch.

Anhang

Provinzen im Heiligen Reich

Weltliche Fürstentümer	
Anhalt	Bernhard, Fürst von Anhalt
Mecklenburg	Heinrich Borwin I., Fürst zu Mecklenburg
Grafschaften	
Altena	Friedrich, Graf von Altena
Berg	Adolf III., Graf von Berg
Flandern	Margarete I. von Elsass, Gräfin von Hennegau, Gräfin von Flandern
Geldern	Otto I., Graf von Geldern und Zutphen
Hennegau	Balduin V., Graf von Hennegau, Markgraf von Namur (als Balduin I.)
Hohenzollern	Friedrich III. von Zollern, Graf von Zollern, Burggraf von Nürnberg
Holland	Dietrich VII., Graf von Holland
Holstein	Adolf III., Edler Herr von Schauenburg, Graf von Holstein und Stormarn
Jülich	Wilhelm II., Graf von Jülich
Kleve	Dietrich III., Graf von Kleve
Luxemburg	Heinrich IV., Graf von Luxemburg, Graf von La Roche, Graf von Durbuy
Nassau	Walram I., Graf von Nassau
Oldenburg	Moritz I., Graf von Oldenburg
Ortenberg	Heinrich I., Graf von Ortenberg
Ravensberg	Hermann, Graf von Ravensberg
Saarbrücken	Simon II., Graf von Saarbrücken
Tirol	Albert III., Graf von Tirol
Veldenz	Gerlach III., Graf von Veldenz
Waldeck	Hermann III., Graf von Waldeck, Graf von Schwalenberg, Vogt von Paderborn, Arol-dessen und Flechtdorf
Weimar-Orlamünde	Siegfried III., Graf von Weimar-Orlamünde
Wildeshausen-Bruchhausen	Heinrich II., Graf von Wildeshausen-Bruchhausen
Württemberg	Hartmann I., Graf von Württemberg
Zweibrücken	Heinrich I., Graf von Zweibrücken
Markgrafschaften	
Baden	Hermann V., Markgraf von Baden
Brandenburg	Otto II., Markgraf von Brandenburg
Lausitz	Konrad II. von Landsberg, Markgraf der Ostmark, Herr von Rochlitz
Meißen	Albrecht I. der Stolze, Markgraf von M.
Namur	<i>siehe Hennegau</i>
Land-, Pfalz- und Burggrafschaften	
Thüringen	Hermann I., Landgraf von Thüringen, Pfalzgraf von Sachsen
Pfalz	Konrad der Staufer, Pfalzgraf bei Rhein
Nürnberg	<i>siehe Hohenzollern</i>
Landesherrschaft	
Lippe	Bernhard II., Herr zur Lippe
Herzogtümer	
Bayern	Ludwig I., Herzog von Bayern
Böhmen	Wenzel II., Herzog von Böhmen
Brabant	Heinrich I., Herzog von Brabant, Graf von Löwen, Graf von Brüssel, Markgraf von Antwerpen, Herzog von Niederlothringen
Kärnten	Ulrich II., Herzog von Kärnten
Limburg	Heinrich III., Herzog von Limburg, Graf von Arlon

Lothringen	Simon II., Herzog von Lothringen
Niederlothringen	<i>siehe Brabant</i>
Österreich	Leopold V., Herzog von Österreich und der Steiermark
Pommern	Kasimir II. und Bogislaw II., Herzöge von Pommern
Sachsen	Bernhard III., Herzog von Sachsen, Graf von Askanien und Ballenstedt, Herr zu Bernburg
Schwaben	Konrad II., Herzog von Schwaben
Steiermark	<i>siehe Österreich</i>
Zählingen	Berthold V., Herzog von Zähringen

Kirchenprovinzen im Heiligen Reich

Provinz	Status, Herrscher
Altenberg	Reichsabtei (Kloster)
Augsburg	Hochstift, Bischof Udalschalk
Basel	Hochstift, Bischof Lütthold von Aarburg
Besançon	Erzstift, Erzbischof Etienne de Vienne
Brandenburg	Hochstift, Bischof Alexius
Bremen	Erzstift, Erzbischof Hartwig II. v. Utlede
Brixen	Hochstift, Bischof Heinrich III.
Burtscheid	Reichsabtei
Cambrai	Hochstift, Fürstbischof Jean II. d'Antoing
Cammin	Hochstift, Bischof Sigwin
Chur	Hochstift, Bischof Heinrich II.
Coelln	Erzstift, Erzbischof Bruno III. von Berg
Corvey	Reichsabtei, Abt Witukind
Echternach	Reichsabtei
Einsiedeln	Reichsabtei, Abt Ulrich I. von Rapperswil
Elchingen	Reichsabtei (Kloster)
Elten	Reichsabtei, Äbtissin Irmgard II.
Essen	Reichsabtei, Äbtissin Elisabeth I.
Fulda	Reichsabtei, Abt Heinrich III. v. Kronberg
Gengenbach	Reichsabtei, Abt Landofrid
Halberstadt	Hochstift, Bischof Dietrich von Krosigk
Havelberg	Hochstift, Bischof Helmbert
Hersfeld	Reichsabtei, Abt Siegfried
Hildesheim	Hochstift, Bischof Berno
Kempten	Reichsabtei, Fürstabt Berthold II. Hochberger
Konstanz	Hochstift, Bischof Diethelm v. Krenkingen
Kornelimünster	Reichsabtei
Lausanne	Hochstift, Bischof Roger de Vico Pisano
Lindau	Reichsabtei
Lorsch	Reichsabtei, Abt Sigehard
Lübeck	Hochstift, Bischof Dietrich I.
Magdeburg	Erzstift, Erzbischof Wichmann von Seeburg-Querfurt
Mainz	Erzstift, Erzbischof Konrad I. v. Wittelsbach
Merseburg	Hochstift, Bischof Eberhard von Seeburg, Graf von Seeburg
Metz	Hochstift, Bischof Bertram
Minden	Hochstift, Bischof Thietmar
Naumburg	Hochstift, Bischof Berthold II.
Niedermünster	Reichsabtei, Äbtissin Bertha von Frontenhausen

Provinz	Status, Herrscher
Obermünster	Reichsabtei, Äbtissin Euphemia von Helfenstein
Ottobeuren	Reichsabtei, Abt Bernold
Passau	Hochstift, Bischof Wolfer von Erla
Prüm	Reichsabtei, Abt Gerhard von Vianden
Quedlinburg	Frauenstift, Äbtissin Agnes II. v. Meißen
Regensburg	Hochstift, Bischof Konrad III. v. Laichling
Reichenau	Kgl. Kloster, Abt Diethelm von Krenkingen, Bischof von Konstanz
Salem	Reichsabtei, Abt Eberhard von Rohrdorf
Salzburg	Erzstift, Erzbischof Adalbert III. von Böhmen, Legatus natus (Ständiger Legat [= Botschafter] des Papstes)
St. Gallen	Reichsabtei, Abt Ulrich von Tegerfelden, Bischof von Chur

Provinz	Status, Herrscher
St. Maximin	Reichsabtei, Abt Conrad
Speyer	Hochstift, Bischof Otto II. v. Henneberg
Thorn	Reichsabtei, Äbtissin Elisabeth
Toul	Hochstift, Bischof Eudes I. v. Vaudemont
Trient	Hochstift, Bischof Konrad II. de Beseno
Trier	Erzstift, Erzbischof Johann I.
Ursberg	Reichspropstei, Propst Ulrich II. von Hasberg
Utrecht	Hochstift, Bischof Balduin II. von Holland
Verden	Hochstift, Bischof Rudolf I.
Verdun	Hochstift, Bischof Albert II. von Hiergis
Werden	Reichsabtei, Abt Heribert I. von Berg
Worms	Hochstift, Bischof Heinrich I. v. Maastricht
Würzburg	Hochstift, Bischof Heinrich III. von Berg



Karte des Heiligen Reiches im Jahre 1192



Heinrich VI.



Richard Löwenherz



Philippe II.



Tankred von Lecce



Béla III.

Berufe

1 Bogner

Berufsfertigkeit: Bogenbau +8
 Startausrüstung: Rucksack, Werkzeugset (Hobel, Messer, Beitel, Säge, Raspel, Feile), Holzleim
 Würfelbonus +1: Bogenbau, Dolch, Armbrust, Bogen, Rechnen, Runenschnitzerei

2 Goldschmied

Berufsfertigkeit: Goldschmiedekunst +8
 Startausrüstung: Rucksack, Schmiedewerkzeug (Säge, Feile, Nadelfeile, Hämmer, Zange, Schmirgelklotz, Schraubstock), Schürze
 Würfelbonus +1: Goldschmiedekunst, Feilschen, Hofkunde, Menschenkenntnis, Rechnen, Runenpunzerei

3 Heiler

Berufsfertigkeit: Heilkunde +8
 Startausrüstung: Heilerbesteck (Skalpelle, Zangen, Kautereisen, Sichel), Kräutersichel, kleiner Beutel mit 5 Heilkräutern (zufällig ermitteln); Alchemieausrüstung (Mörser, Stößel, Destilliergefäße)
 Würfelbonus +1: Heilkunde, Dolch, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Rechnen, Tierkunde

4 Instrumentenbauer

Berufsfertigkeit: Instrumentenbau +8
 Startausrüstung: Rucksack, Instrumentenbau-Werkzeuge (Hobel, Messer, Beitel), Leim, Arbeitsschürze, Gesellenstück
 Würfelbonus +1: Instrumentenbau, Dolch, Hofkunde, Musizieren, Rechnen, Runenschnitzerei

5 Koch

Berufsfertigkeit: Kochkunst +8
 Startausrüstung: Rucksack, Kochbesteck, Pfanne, Topf, Gewürzauswahl, Schürze
 Würfelbonus +1: Kochkunst, Dolch, Hofkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, Zechen

6 Krieger

Berufsfertigkeit: Kriegskunst +8
 Startausrüstung: 1 Waffe in Standard-Ausführung
 Basis-Kampfkunst +8
 Würfelbonus +1: alle Nahkampftechniken, Wachgabe

7 Minnesänger

Minnesänger (auch: Barden, Troubadoure) besingen die ideale und die körperliche Liebe (Hohe und Niedere Minne), ziehen gerne durch die Lande und sammeln Geschichten, die sie in ihren Liedern verarbeiten.

Berufsfertigkeit: Musizieren +8
 Startausrüstung: Ein Musikinstrument nach Wahl
 Würfelbonus +1: Musizieren, Geschichts- und Mythenkunde, Hofkunde, Menschenkenntnis, Redekunst, Singen, Tanzen

8 Mönch / Nonne

Mönche und Nonnen sind Angehörige eines Ordens und leben üblicherweise in einem Kloster.

Achtung: Mönche und Nonnen spenden ihr Hab und Gut (Startvermögen) dem Orden.

Berufsfertigkeit: Glaubenskraft +8
 Startausrüstung: Ordenstracht (Tunika, Skapulier, Zirkulum, Kukulie oder Schleier), Lederschuhe
 Muttersprache u. Latein: 12, lateinische Schrift: Stufe II
 Würfelbonus +1: Glaubenskraft, Lesen, Malen / Zeichnen, Religionskunde, Singen, Zauberkunde

9 Priester

Berufsfertigkeit: Glaubenskraft +8
 Startausrüstung: Tunika, Bibel
 Latein: +6, lateinische Schrift: Stufe II
 Würfelbonus +1: Glaubenskraft, Hofkunde, Lesen, Rechtskunde, Religionskunde, Singen

10 Rüstungsschmied

Berufsfertigkeit: Rüstungsschmiedekunst +8
 Startausrüstung: Rucksack, Werkzeugset (Hammer, Schleifstein, Polierstähle, -hölzer), Schürze
 Würfelbonus +1: Rüstungsschmiedekunst, Erste Hilfe, Hofkunde, Menschenkenntnis, Rechnen, Runengravur

11 Schlosser

Berufsfertigkeit: Schlossern +8
 Startausrüstung: Rucksack, Werkzeugset (Hammer, Schleifstein, Polierstähle, -hölzer), Schürze
 Würfelbonus +1: Schlossern, Hiebwaaffe, Rechnen, Rechtskunde, Schlösser öffnen, Runengravur

12 Schneider

Berufsfertigkeit: Schneidern +8

Startausrüstung: Rucksack, Schneiderwerkzeug (Nadeln, Schere, Bügeleisen, Fingerhut), 3 Spulen Garn, 2 vollständige Kleidungsgarnituren

Würfelbonus +1: Schneidern, Hofkunde, Menschenkenntnis, Rechnen, Rechtskunde, Runenstickerei

13 Stallmeister

Berufsfertigkeit: Rosskunde +8

Startausrüstung: Rucksack, Hufmesser, Leder-schürze, Reitstiefel, Lederhandschuhe

Würfelbonus +1: Reiten, Rosskunde, Tierkunde, Hofkunde

14 Waffenschmied

Berufsfertigkeit: Waffenschmiedekunst +8

Startausrüstung: Rucksack, Werkzeugset (Schmiedehammer, Schleifstein, Feilen), Schürze

Würfelbonus +1: Waffenschmiedekunst, Dolch, Hieb- waffe, Schwert, Stangenwaffe, Runengravur

Handels- güter, Preise und Löhne

Die folgenden Tabellen gelten für Güter einfacher Qualität (7-10). Abweichungen davon sind aus den unterschiedlichsten Gründen denkbar (Angebot und Nachfrage, Qualität, Wucher, Kaufmännisches Un- vermögen usw.)

Qualitätsbedingte Veränderungen der Preise:

Qualität	Preis	Qualität	Preis
gut (11-15)	*1,5	erlesen	*10
kunstfertig (16-19)	*3	legendär	*100
meisterlich (20)	*5		

Einkehr und Unterkunft

	Preis (Pf)
Brot und Bier (Schenke)	½
Brot und Wein (Taverne)	1
Unterkunft / Nacht in Herberge	2
Warme Mahlzeit	2

Unterwegs

	Preis (Pf)
Brückenzoll beladenes Fuhrwerk	3
Brückenzoll Berittener	½
Brückenzoll leeres Fuhrwerk	1
Fähr- geld beladenes Fuhrwerk	6
Fähr- geld Berittener	1
Fähr- geld Fußgänger	½
Fähr- geld leeres Fuhrwerk	3

Wergelder

	Preis
Fürst, Freiherr	216 G
Schöffenbarfreier	4320 Pf
Landsasse / Landfremder Freier	2400 Pf

Beim Bogner

	Preis (Pf)
Armbrust	14
Armbrustbolzen	½
Bogenhülle	3
Köcher (Leder, schlicht)	3
Köcher (Leder, verziert)	7
Kurzbogen	7
Langbogen	28
Pfeil	½

Beim Goldschmied

Ausführung in:	Preis (Pf)		
	Bronze	Silber	Gold
Armreif	5	35	350
Bart-, Lockenperle	1	6	60
Brosche	3	12	120
Fingerring (einfach)	1	5	50
Fingerring (verziert)	4	20	200
Gewandschließe, Fibel	7	35	350
Gürtelschnalle	3	20	200
Haarreif	7	40	400
Mantelspange	7	35	350
Ohringe	1	3	30

Beim Heiler

Kosten für Behandlung oder Medikamente, können stark schwanken. Oft macht der Heiler seinen Lohn vom Wohlstand des Patienten abhängig.

Preise für Mixturen (1 Anwendung) in Pf.

Wirkung	Nebenwirkung				
	stark	deutlich	leicht	keine	
leicht	1	1	1	2	
deutlich	1	2	3	4	
stark	4	6	8	10	
mächtig	7	10	13	16	
Kombitränke mit 2 bis 6 Wirkungen					
Wirkungen	2	3	4	5	6
Preis	*2,5	*5	*7	*12	*20

Beim Minnesänger

	Preis (Pf)
Epos, Gassenhauer (Auftragsarbeit)	50
Tageslohn (variabel)	2
Text, Gedicht, Lied	½
Monatslohn (bei Festanstellung)	40

Beim Instrumentenbauer

	Preis (Pf)
Dudelsack	44
Fiedel	72
Flöte, Holz	1
Flöte, Silber	64
Handharfe	44
Jagdhorn	12
Laute	64
Trommel	6
Trompete	45

Beim Rüstungsbauer

Rüstungen					
Rüstungsteil	Material	RK	Schutz	Last	Preis
Eisenhut	Metall	s	3	3	25
Nasalhelm	Metall	s	4	4	30
Topfhelm	Metall	s	5	5	35
Gambeson	Leinen, Baumw.	l	8	8	20
verst. Lederrock	Leder, Metall	l	6	6	12
Ringpanzerhemd	Stahl	s	20	20	400
Schuppenhemd	Stahl	s	17	17	220
Handschuhe	feines Leder	l	-	-	3
Waffengürtel	Leder	-	-	-	3
Stiefel	Leder	-	-	-	20
Schild (klein)	Holz, Metall	s	5	5	4
Schild (groß)	Holz, Metall	s	9	9	7

Beim Schlosser

	Preis (Pf)
Bogenbau-Werkzeuge (Set)	9
Einbruchswerkzeuge	3
Einfaches Dreibein	2
Fackelhalter	1
Gebrauchsmesser 30 cm	2
Halsschelle	3
Handschellen	3
Heilerbesteck (Set)	9
Instrumentenbau-Werkzeuge (Set)	7
Kerzenhalter	½
Kleine Messingwaage	2
Kochbesteck (Set)	4
Kräutersichel	2
Laterne	4
Schere	1
Schlüsselbund	2
Schmiedewerkzeug Goldschmied (Set)	9
Schmiedewerkzeug Schlosser (Set)	7
Schmiedewerkzeug Waffenschmied (Set)	7
Schmiedezange	2
Schneiderwerkzeug (Set)	4
Tafelmesser (mit Lederscheide)	4
Vorhängeschloss	2

Beim Schneider

Kleidungsstück	Seide Preis	Leinen, Hanf,.. Preis
Amikt	-	½
Gugel, Kukulie	12	4
Handschuhe	1½	½
Haube, Schleier, Gebende	2	1
Hemd, Bluse (kurz)	14	5
Hemd, Bluse (lang)	17	6
Hosen, Beinlinge	9	3
Kapuzenumhang	20	7
Kittel	23	9
Kleid / Gewand	22	8
Mantel, Kasel	30	12
Schürze	5	2
Stola	2	1
Tunika	30	12
Umhang	13	5
Unterkleidung	8	3
Wappenrock, Skapulier	18	7
	Preis	
Ledergürtel	3	
Lederhandschuhe	3	
Lederschuhe	6	

Beim Waffenschmied

Waffe	Kategorie	Ew	Preis in Pf
Kampfaxt, einhändig	Hiebwaaffe	KR	22
Streitaxt, zweihändig	Hiebwaaffe	KR	28
Axt, kurzschäftig	Hiebwaaffe	KR	13
Keule	Hiebwaaffe	KR	1
Kriegshammer	Hiebwaaffe	KR	11
Dolch	Dolch	GE	6
Kampfmesser	Dolch	GE	8
Kurzschwert	Schwert	GE	17
Schwert	Schwert	GE	55
Speer	Stangenwaaffe	KR	10
Hellebarde	Stangenwaaffe	KR	14
Kampfstab	Stangenwaaffe	KR	5
Ew: Eigenschaftswert für Schadenswürfel			

Tiere und Reittierbedarf

	Preis (Pf)
Geschirr (für Pferde)	20
Hofhund	36
Kampffross (voll ausgebildet)	3.400
Ochse	96
Packsattel	35
Pferdedecke	5
Pony	135
Reitpferd	250
Reitsattel	85
Rüstung (für Pferde)	250
Schabracke (für Pferde)	35



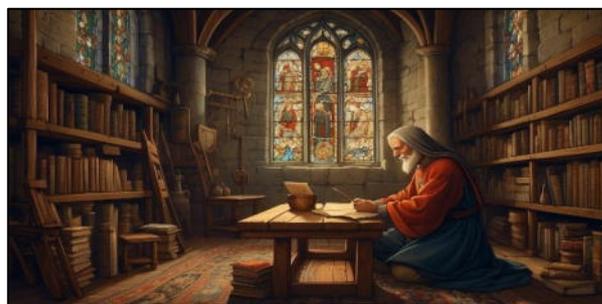
Verschiedenes

	Preis (Pf)
Alchemieset	8
Bauernhaus aus Holz (strohgedeckt)	190
Beutel, Tränketasche, kl. Satteltasche	1
Decke / Schlafrolle	2
Eichenfass (10 l)	5
Fackel	½
Feldflasche (Stahl, lederbezogen)	4
Gans	3
Geleitgeld pro Tag und Person	3
Gewöhnliches Stadthaus	5200
Großes Tagebuch (Ledereinband)	3
Herbsthuhn	½
Hering	½
Kleines Tagebuch (Ledereinband)	2
Kuh	48
Laib Roggenbrot	½
Laterne	2
Monatslohn Leutnant	135
Monatslohn Meister	85
Monatslohn Obrist	100
Monatslohn Soldat	35
Monatslohn Wachtmeister, Veteran	70
Pfund Eisen	½
Pfund Licht (Wachskerzen)	2
Pfund Pfeffer	50
Pfund Reis	4
Pfund Rindfleisch	½
Pfund Salz	25
Pfund Schweinefleisch	2
Pfund Zucker	12
Rucksack, klein	3
Rucksack / Satteltasche, groß	6
Schock Eier (60 Stück)	1
Schreibfeder mit Tintenfass	3
Seil, 10 m	1
Siegellack	1
Siegelstempel	2
Siegelstempel (klein)	1
Stundenlohn Dirne	½
Tageslohn Geselle	2
Tageslohn Handlanger	½
Tageslohn Lehrling	½
Tageslohn Meister	4
Tagessatz Ratsherr	8
Trinkbeutel (Leder)	2
Vornehmes Stadthaus	15500
Wasserschlauch	3

Bücher (Auswahl)

	Preis (Pf)
Buch (ungefähre Preis pro Pergamentblatt)	4-10
Apologie des Sokrates (Platon), 20 Blätter	150
Beowulf, 30 Blätter	4-10
Confessiones (Augustinus), 80 Blätter	550
Daphnis und Chloe (Longos), 20 Blätter	150
Das Nibelungenlied, 72 Blätter	500
Das Testament des Salomon, 61 Blätter	430
De bello civili (Caesar), 70 Blätter	500
De bello gallico (Caesar), 120 Blätter	850
De re coquinaria (Apicius), 24 Blätter	180
Der arme Heinrich (Hartmann von Aue), 35 B.	200
Die entscheidende Abhandlung (Averroes), 51 B.	300
Die Erzählungen aus 1001 Nächten, 320 B.	2400
Eneide (Heinrich von Veldeke), 82 Blätter	550
Erec (Hartmann von Aue), 70 Blätter	500
Germania (Tacitus), 20 Blätter	150
Gorgias (Platon), 38 Blätter	240
Gumbertusbibel, 394 Blätter, 67*46cm	2900
Historien (Herodot), 120 Blätter	850
Ilias (Homer), 90 Blätter	750
Iwein (Hartmann von Aue), 32 Blätter	200
Kanon der Medizin (Ibn Sina), 142 Blätter	1000
König Rother, 30 Blätter	200
König Rother, 56 Blätter	400
Lorcher Arzneibuch, 107 Blätter	800
Metamorphosen (Ovid), 60 Blätter	400
Odyssee (Homer), 70 Blätter	500
Parzival (Wolfram von Eschenbach), 98 B.	700
Physica (Hildegard von Bingen), 110 Blätter	800
Poetik (Aristoteles), 30 Blätter	200
Politeia (Platon), 50 Blätter	300
Rhetorik (Aristoteles), 53 Blätter	300
Sachsenspiegel, 279 Blätter	2100
Selbstbetrachtungen (Marc Aurel), 40 Blätter	280
Symposion (Platon), 20 Blätter	150

*Die Preise sind nur ungefähre Angaben; bei besonderen Verzierungen des Textes steigt der Preis, soll der Einband bspw. vergoldet oder mit Edelsteinen besetzt werden, so sind die Materialien vom Auftraggeber zu stellen.



Währung

Pfennig	Silber, 2 gr.
Gulden	Gold, 4 gr., Ø 2 cm, = 20 Pfennige
Schilling	Silber, 24 gr. = 12 Pfennige
Mark	Silber, 480 gr., = 240 Pfennige
Goldmark	Gold, 480 gr., = 120 Gulden

Lfd	Name	Wirkungen
1	Ackerschachtelhalm	harntreibend, wundheilend
2	Akelei	verursacht Gliederschwäche, Benommenheit
3	Alant	Erbrechen, Lähmungserscheinungen
4	Aloe vera	abführend, entzündungshemmend, schmerzstillend
5	Alraune	wundheilend, bewusstseinsverändernd, entspannend
6	Andorn	appetitanregend, entblähend, schleimlösend
7	Anis	krampflösend, schleimlösend, entblähend, Erbrechen, Übelkeit, Krampfanfälle
8	Arnika	abschwellend, entzündungshemmend, Erbrechen, Durchfall, Schwindel, Fieber
9	Artischocke	aphrodisierend
10	Augentrost	hilft bei Augenerkrankungen, Erkältungen
11	Baldrian	krampflösend, beruhigend, entspannend
12	Bärentraube	antibakteriell, Übelkeit, Erbrechen
13	Beifuß	appetitanregend, bewusstseinsverändernd, wundheilend
14	Beinwell	wundheilend, schmerzstillend
15	Benediktenkraut	appetitanregend
16	Berberin	blutreinigend , Nasenbluten
17	Bilsenkraut	blutreinigend, entspannend , austrocknend
18	Bischofskraut	Übelkeit, Schwindel, Appetitlosigkeit, Kopfschmerzen, Verstopfung, Schlafstörungen
19	Bockshornklee	entzündungshemmend, haarwuchsfördernd, potenzsteigernd, lindert Kopfschmerzen, kräftigend, aphrodisierend
20	Borretsch	entzündungshemmend, harntreibend, fiebersenkend, immunstärkend
21	Breitwegerich	antibakteriell, blutreinigend , schleimlösend, harntreibend, abschwellend
22	Brennnessel	entzündungshemmend, blutreinigend, aphrodisierend
23	Bruchkraut	krampflösend, blutreinigend
24	Dasselblatt	kräftigend , Kopfschmerz und Nasenbluten
25	Eberwurzel	antibakteriell, immunstärkend
26	Eibisch	reizmildernd, immunstärkend
27	Eisenhut	fiebersenkend, entzündungshemmend, verursacht Empfindungsstörungen
28	Eisenkraut	wundheilend , fiebersenkend, immunstärkend, konzentrationssteigernd
29	Enzian	appetitanregend, verdauungsfördernd, entblähend, verursacht Kopfschmerzen
30	Espe	entzündungshemmend, schmerzstillend , fiebersenkend
31	Eukalyptus	hustenreizstillend, schleimlösend, krampflösend, Übelkeit, Erbrechen, Durchfall
32	Färberginster	Erbrechen, verdauungsfördernd
33	Faulbaum	Übelkeit, Erbrechen, Koliken, blutiger Durchfall, abführend
34	Fenchel	schleimlösend, entblähend
35	Fingerhut	wundheilend , beruhigend, entspannend ,
36	Frauenmantel	Quell des Lebens, entzündungshemmend, blutstillend , harntreibend, herzstärkend, kräftigend , nervenstärkend, wundheilend
37	Galgant	appetitanregend, fiebersenkend, entzündungshemmend
38	Germer	hautreizend, Kopfschmerzen, Muskelzuckungen, Sprechschwierigkeiten
39	Giersch	harntreibend, krampflösend, entzündungshemmend
40	Ginseng	heilungsfördernd, reaktionssteigernd, konzentrationssteigernd, immunstärkend
41	Goldrute	harntreibend, krampflösend, entzündungshemmend
42	Hagebutte	immunstärkend , hautpflegend, beruhigend
43	Hahnenfuß	harntreibend, schmerzstillend
44	Herbstzeitlose	sterilisierend, verursacht Brennen, Durst, Blut im Urin, Erblindung
45	Hirtentäschel	blutstillend
46	Hohlzahn	schleimlösend
47	Holunder	schweißtreibend, Übelkeit, Erbrechen
48	Ingwer	entzündungshemmend, aphrodisierend
49	Johanniskraut	kühlend, wundheilend , stimmungsaufhellend
50	Kamille	entzündungshemmend, beruhigend, harntreibend, krampflösend, schmerzstillend, blutreinigend , austrocknend, appetitanregend
51	Klatschmohn	Übelkeit, Magenschmerzen
52	Knoblauch	antibakteriell, immunstärkend

Lfd	Name	Wirkungen
53	Kreuzdorn	abführend, blutreinigend , dämonenaustreibend, Bauchkrämpfe
54	Labkraut	harntreibend, abschwellend
55	Lavendel	beruhigend, blähend, harntreibend, krampflösend, antiseptisch
56	Liebstockel	krampflösend, beruhigend, harntreibend
57	Löwenzahn	appetitanregend, blutreinigend
58	Mädesüß	schweißtreibend, harntreibend
59	Mariendistel	blutreinigend
60	Melisse	anregend, aufmunternd, entspannend , kühlend, schmerzstillend , schweißtreibend
61	Minze	entzündungshemmend, krampflösend, kühlend, erfrischend, gegen Übelkeit
62	Mistel	immunstärkend , Erbrechen
63	Mutterkraut	entzündungshemmend, lindert Kopfschmerzen
64	Nachtkerze	immunstärkend , entzündungshemmend, juckreizlindernd
65	Pestwurz	wundheilend , krampflösend, hilft gegen Kopfschmerzen
66	Petersilie	harntreibend, schleimlösend, appetitanregend, blutreinigend, aphrodisierend
67	Pfefferminz	krampflösend, entblähend, antiseptisch, hilft gegen Kopfschmerzen, kühlend
68	Ringelblume	entzündungshemmend, antibakteriell, krampflösend, abschwellend, blutreinigend
69	Rittersporn	harntreibend, appetitanregend
70	Rizinus	abführend, Übelkeit, Erbrechen, Bauchschmerzen, Fieber
71	Rosenwurz	konzentrationssteigernd
72	Rosmarin	kreislaufanregend, appetitanregend, kräftigend, konzentrationssteigernd
73	Salbei	desinfizierend, blutstillend , entzündungshemmend, harntreibend, krampflösend
74	Sanddorn	immunstärkend
75	Sauerampfer	schleimlösend, entzündungshemmend
76	Schafgarbe	entzündungshemmend, krampflösend, antibakteriell, appetitanregend, blutstillend
77	Schierling	schmerzstillend , lähmend
78	Schlafmohn	schmerzstillend, entspannend , Erbrechen, Schwindel, Stuhl- und Hamverhalt, Atemlähmung, tödlich
79	Schlehdorn	entzündungshemmend, immunstärkend , hustenreizlindernd, abführend, harntreibend, schleimlösend
80	Schlüsselblume	schleimlösend
81	Schöllkraut	schmerzstillend , beruhigend, entspannend, wundheilend , Gelbfärbung der Haut oder Augen, dunkler Urin
82	Seidelbast	Kratzen u. Brennen in Mund u. Rachen, Schwellungen an Lippen und Gesicht, Kopf- u. Magenschmerzen, Erbrechen, Durchfall
83	Seifenwurzel	juckreizstillend, schleimlösend, Übelkeit
84	Sonnenhut	immunstärkend, wundheilend
85	Spitzwegerich	blutreinigend , entzündungshemmend, schleimlösend, harntreibend, abschwellend
86	Steinklee	schmerzstillend , abschwellend
87	Stiefmütterchen	blutreinigend , juckreizstillend
88	Süßholz	hustenreizmildernd, schleimlösend, entzündungshemmend, immunstärkend
89	Taubnessel	entzündungshemmend
90	Tausendgüldenkraut	appetitanregend, entzündungshemmend, fiebersenkend
91	Thymian	beruhigend, entzündungshemmend, krampflösend, schleimlösend, schmerzstillend
92	Tollkirsche	aphrodisierend, schmerzstillend
93	Vogelknöterich	entzündungshemmend
94	Wegwarte	appetitanregend, verdauungsfördernd
95	Weißdorn	herzleistungsteigernd, entzündungshemmend, kräftigend
96	Wermut	appetitanregend, krampflösend, entblähend, wundheilend, bewusstseinsverändernd
97	Winterlinde	fiebersenkend, schweißtreibend, hustenreizlindernd, beruhigend, entspannend
98	Zaubernuss	blutstillend , juckreizmildernd
99	Zecherpilz	bewusstseinsverändernd , harntreibend
100	Zitronenmelisse	krampflösend, beruhigend, entspannend



Dokumente
für Helden und Meister

Charakterbogen



Name: _____

Haarfarbe:	Geburtstag:	Größe:
Augenfarbe:	Geburtsort/Herkunft:	Gewicht:
Persönliche Begabung:	Gabe:	Beruf:

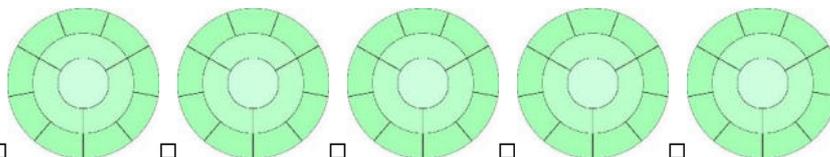
Eigenschaften

Achtsamkeit (AS)	Gehör (GH)	Mystik (MY)	Sensibilität (SE)	Glückszahl
Empathie (EM)	Gewandtheit (GE)	Reaktion (RE)	Verstand (VS)	
Fingerfertigkeit (FF)	Konstitution (KS)	Schnelligkeit (SL)	Wille (WL)	
Gedächtnis (GD)	Kraft (KR)	Sehvermögen (SV)	Witz (WZ)	
				Ehre
				Respekt

Proben auf Eigenschaften: 1-5: 3W6, 6-7: 3W8, 8-11: 3W12, 12-14: 3W20, 15-17: 4W20, ab 18: 5W20

Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe	Regeneration								

Lebenskreise



Fertigkeiten

Fertigkeit (Eigenschaft)	FKW	K	Basiswürfel	Bonuswürfel	Fertigkeit (Eigenschaft)	FKW	K	Basiswürfel	Bonuswürfel
1. Akrobatik (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	20. Redekunst (WZ)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
2. Aufspüren (SV)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	21. Reiten (WL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
3. Einschüchtern (WL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	22. Religionskunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
4. Erdkunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	23. Schleichen (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
5. Erste Hilfe (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	24. Schlösser öffnen (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
6. Fallkunde (VS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	25. Schwimmen (KR)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
7. Feilschen (WZ)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	26. Seilkunst (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
8. Gefahrensinn (SE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	27. Selbstbeherrschung (WL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
9. Geländelauf (SL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	28. Singen (GH)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
10. Geschichtskunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	29. Tanzen (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
11. Hofkunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	30. Taschendiebstahl (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
12. Klettern (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	31. Taschenspielererei (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
13. Lesen, Schreiben (VS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	32. Tierkunde (EM)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
14. Malen, Zeichnen (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	33. Verbergen (AS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
15. Menschenkenntnis (EM)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	34. Verführen (WZ)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
16. Musizieren (GH)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	35. Wachgabe (AS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
17. Pflanzenkunde (AS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	36. Wildnisleben (SE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
18. Rechnen (VS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	37. Zauberkunde (MY)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
19. Rechtskunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	38. Zechen (KS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤

K: Könnertstufe: Kaskadenwurf freigeschaltet (ab FKW 12 möglich, Lernwurf mit mind. 3x12)

Probenanforderungen

Berufsfertigkeit	FKW	Basiswürfel	Bonuswürfel	Meistergrad	Anfänger	4+	Geübte	7+
		***	① ② ③ ④ ⑤	I II III	Fortgeschrittene	11+	Meister	16+
		***	① ② ③ ④ ⑤	I II III	Großmeister	31+	Elite	60+

Deutsch	Angelsächsisch	Arabisch	Dänisch	Französisch	Gaolainn	Griechisch	
Hebräisch	Kastilisch	Latein	Magyar	Norrønt mál	Sizilianisch	Slawisch	
Schriften	<input type="checkbox"/> Latein	<input type="checkbox"/> Arabisch	<input type="checkbox"/> Glagolitisch	<input type="checkbox"/> Griechisch	<input type="checkbox"/> Koptisch	<input type="checkbox"/> Kyrillisch	<input type="checkbox"/> Samaria

Gürteltaschen

Schmuck

Werkzeug, Trank	Güte	Wirkung, Bemerkung	Schmuckstück	Wirkung, Bemerkung
1.			1.	
2.			2.	
3.			3.	
4.			4.	
Münzbeutel			5.	
Gulden:		Pfennig:	6.	



Ausrüstungsbogen



1192

Rucksack / Beutel / Satteltasche

<input type="checkbox"/> 🐎 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		Klein <input type="checkbox"/> 🐎 (+2 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		Groß <input type="checkbox"/> 🐎 (+3 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎	
B1.		R1.		R10.	
B2.		R2.		R11.	
B3.		R3.		R12.	
B4.		R4.		R13.	
<input type="checkbox"/> 🐎 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		R5.		R14.	
B5.		R6.		R15.	
B6.		R7.		R16.	
B7.		R8.		R17.	
B8.		R9.		R18.	
<input type="checkbox"/> 🐎 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		<input type="checkbox"/> 🐎 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		R19.	
B9.		BI3.		R20.	
BI0.		BI4.		R21.	
BI1.		BI5.		R22.	
BI2.		BI6.		R23.	
Sonstiges		Dokumententasche <input type="checkbox"/> 🐎 (+1 LaP) <input type="checkbox"/> 🐎		R24.	
Fackel <input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	Trinkschlauch <input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	DI.		R25.	
Seil <input type="checkbox"/> 🐎 (1LaP) <input type="checkbox"/> 🐎	Decke <input type="checkbox"/> 🐎 (1 LaP) <input type="checkbox"/> 🐎	D2.		R26.	

Gelesene Bücher

Buch (+Fertigkeit)	Besitz	Buch (+Fertigkeit)	Besitz
1.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	7.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎
2.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	8.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎
3.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	9.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎
4.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	10.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎
5.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	11.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎
6.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎	12.	<input type="checkbox"/> 🐎 <input type="checkbox"/> 🐎

Falls in Besitz: 🐎 (Bücherbeutel) = (1 LaP) / Buch oder 🐎 (Satteltasche) Rucksäcke, Beutel, Taschen und Bücher → **Gepäck-LaP:**

Kleine Kräutertasche 🐎 (2 LaP) oder 🐎

Pflanze (wundheilend)	Anzahl	Pflanze (schmerzstillend)	Anzahl	Pflanze (immunstärkend)	Anzahl	Pflanze (sonstige)	Anzahl
Ackerschachtelhalm		Aloe vera		Borretsch			
Alraune		Beinwell		Eberwurzel			
Beifuß		Espe		Eibisch			
Beinwell		Hahnenfuß		Eisenkraut			
Eisenkraut		Kamille		Ginseng			
Fingerhut		Melisse		Knoblauch			
Frauenmantel		Schierling		Mistel			
Johanniskraut		Schlafmohn		Nachtkerze			
Pestwurz		Schöllkraut		Sanddorn			
Schöllkraut		Steinklee		Schlehndorn			
Sonnenhut		Thymian		Sonnenhut			
Wermut		Tollkirsche		Süßholz			

Pferde

Name: _____ Leben: 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ Ausrüstung <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung	Name: _____ Leben: 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ Ausrüstung <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung	Name: _____ Leben: 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ Ausrüstung <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung	Name: _____ Leben: 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 🐎 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ Ausrüstung <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung
--	--	--	--

KRS: Kampffross-Stufe Reitsattel: bis zu 3 kleine Satteltaschen oder Bücher; Packsattel: alle Satteltaschen u. Bücher möglich; dafür aber Reiten-Proben -1 Würfel



Meisterbrief

1192

Erfahrungspunkte

Herausforderung	EP	Häufigkeit (Ereignisse)				
		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 6	Tag 7	Tag 8	Tag 9	Tag 10
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 11	Tag 12	Tag 13	Tag 14	Tag 15
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 16	Tag 17	Tag 18	Tag 19	Tag 20
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 21	Tag 22	Tag 23	Tag 24	Tag 25
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					

Gratislernwürfe (Lernen durch Glück, Pech oder Vorbild) (/ Striche für Anzahl; # durchstreichen, sobald eingelöst)

Achtsamkeit		Mystik	
Empathie		Reaktion	
Fingerfertigkeit		Schnelligkeit	
Gedächtnis		Senvermögen	
Gehör		Sensibilität	
Gewandtheit		Verstand	
Konstitution		Wille	
Kraft		Witz	
Akrobatik		Redekunst	
Aufspüren		Reiten	
Einschüchtern		Religionskunde	
Erkunde		Schleichen	
Erste Hilfe		Schlösser öffnen	
Fallenkunde		Schwimmen	
Felischen		Seilkunst	
Gefahrensinn		Selbstbeherrschung	
Geländelauf		Singen	
Geschichtskunde		Tanzen	
Hofkunde		Taschendiebstahl	
Klettern		Taschenspielerie	
Lesen, Schreiben		Tierkunde	
Malen, Zeichnen		Verbergen	
Menschenkenntnis		Verführen	
Musizieren		Wachgabe	
Pflanzenkunde		Wildnisleben	
Rechnen		Zauberkunde	
Rechtskunde		Zechen	

Spielecharaktere

Name:								
Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel				
2	Aufspüren			①②③④⑤				
8	Gefahrensinn			①②③④⑤				
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤				
35	Wachgabe			①②③④⑤				
Glückszahl								
Abzüge durch:								
Last (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Verletzungen (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Name:								
Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel				
2	Aufspüren			①②③④⑤				
8	Gefahrensinn			①②③④⑤				
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤				
35	Wachgabe			①②③④⑤				
Glückszahl								
Abzüge durch:								
Last (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Verletzungen (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Name:								
Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel				
2	Aufspüren			①②③④⑤				
8	Gefahrensinn			①②③④⑤				
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤				
35	Wachgabe			①②③④⑤				
Glückszahl								
Abzüge durch:								
Last (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Verletzungen (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

