

Dein Beruf: Heilkundiger Versorgung von Verletzungen

Eine **schwere** Verletzung erfordert einen Heilkunde-Siebwurf pro verletztem Lebenskreis. Die Schwierigkeit der Probe beträgt 7 bei einem schweren Treffer, 11 bei zwei und 16 bei drei. Unter Beschluss, ist die Probe großmeisterlich (31+), unter Zeitdruck ist sie als Einzelwurf durchzuführen. Bei Misserfolg erleidet der Verletzte eine weitere schwere Verletzung in diesem Lebenskreis. Ist die Probe erfolgreich, wird ein (reduzierter) Heilungsprozess eingeleitet.

Bei **kritischen** und **tödlichen** Verletzungen legst Du pro verletztem Lebenskreis eine Siebwurf-Probe ab, die mit 16 (bei kritischen Verletzungen) oder 31 (bei tödlichen Verletzungen) gelingen muss. Gelingt die Probe, wird ein (reduzierter) Heilungsprozess eingeleitet. Misslingt die Probe, erleidet der Verletzte eine schwere Verletzung oder er stirbt (bei einer tödlichen Verletzung).

Sprechstunden

Eine Sprechstunde dauert einen halben Tag. Du legst im Voraus fest, ob Du Geld verlangen willst. Arbeitest Du drei Tage in Folge unentgeltlich, können Ehre (und Respekt) steigen.

Probe	Einnahmen	Rufauswirkung
1-3	-	Respekt und Ehre -3
4-10	W6 Pf.	-
11-15	W8 Pf.	Ehre +1
16-30	W12 Pf.	Ehre +1, Respekt +1
31-	W20 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.

Medikamente herstellen

Mittels Pflanzenkunde kannst Du Medikamente herstellen.

Wiederbelebung

Mit einer großmeisterlichen (31+) Heilkunde-Probe kannst Du einen Verletzten wiederbeleben.

Meistergrad

Du kannst 3 Meistergrade erringen. Dazu musst Du je nach Meistergrad bei Deinem Lernwurf mit mindestens 3, 4 oder 5 Würfeln den jeweiligen Mindestwert von 12, 15 oder 18 erreichen.

MG	Beschreibung
1	Du darfst fortan Heilkunde- und Pflanzenkundeproben als Kaskadenwurf durchführen. Du darfst 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 darfst Du einen Würfel aus der Wertung streichen, um die Wirkung zu modifizieren.
2	Du darfst 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	Du darfst 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.

Die Umwandlung von Verletzungen ist pro Patient nur einmal am Tag möglich.



Heilkundiger

Heldenhandbuch

Proben

Einsetzbare Würfel

Setze bei einer Würfelprobe alle Dir zur Verfügung stehenden Würfel ein. Achte dabei auf die Würfelstufe (W6, W8, W12, W20) und die Würfelanzahl: 1 bis 6.

Bei Eigenschaftsproben bestimmt Dein Wert über Würfelstufe und -anzahl:

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

Bei Fertigkeitstests bestimmt der Basiswürfel die Würfelstufe, die Würfelanzahl ist 1 + Bonuswürfel.

Gleiche

Zeigen mindestens zwei Würfel eines Wurfs das gleiche Ergebnis, kannst Du diese Gleichen gemeinsam werten, wenn das Ergebnis maximal so hoch ist, wie Dein geprüfter Wert.

Folgen

Zeigen mindestens zwei Würfel eines Wurfs benachbarte Ergebnisse, kannst Du diese als Folgen gemeinsam werten, wenn die jeweiligen Ergebnisse maximal so hoch sind, wie Dein geprüfter Wert.

Einzelwurf

Du wirfst Deine Würfel genau einmal. Wähle das höchste Ergebnis aus. Gleiche darfst Du addieren.

Siebwurf

Du wirfst Deine Würfel und wählst mindestens einen Würfel für die Wertung aus. Gleiche darfst Du addieren. Die restlichen Würfel darfst Du erneut werfen, musst bei jedem Wurf aber mindestens einen Würfel für die Wertung auswählen.

Kaskadenwurf

Du wirfst Deine Würfel und wählst mindestens einen Würfel für die Wertung aus. Versuche, eine Würfelgruppe aus Gleichen und Folgen mit möglichst vielen Würfeln und möglichst hohen Werten zu bilden. Gleiche sind meist besser als Folgen.

Lernwurf

Mit einem Lernwurf versuchst Du, einen Deiner Werte zu verbessern. Ein Lernwurf ist ein Siebwurf. Du entscheidest, wie viele Deiner möglichen Lernwürfel Du einsetzt, jeder eingesetzte Würfel kostet 1 EP. Ist ein Ergebnis höher als Dein aktueller Wert, steigt dieser um 1 Punkt. Die Regeln für Fehlschläge, Patzer, Glückszahl und Gleiche gelten **nicht**.

Fehlschläge

Würfelergebnisse von 2 und 3 sind Misserfolge und können weder Gleiche noch Folgen bilden.

Patzer

Würfelergebnisse von 1 sind Patzer. 1er darfst Du nicht erneut würfeln und musst sie durch erfolgreiche Würfelergebnisse (4+) ausgleichen. Der ausgleichende Würfel ist dadurch entwertet. Jede nicht ausgeglichene 1 senkt die Psyche um 1. Drei 1er sind legendäre Fehlschläge und senken den Respektwert um 1 bei W12-Würfen, um 2 bei W20-Würfen.

Glückszahl

Würfels Du bei einer Probe mit W20 Deine Glückszahl, darfst Du sie in ein beliebiges anderes Ergebnis umwandeln **oder** einen Lernwurf mit einem Würfel auf eine Eigenschaft durchführen (und kannst die Glückszahl auch für die aktuelle Probe werten). Würfelst Du Deine Glückszahl mehrfach, ohne sie umzuwandeln, kannst Du aus dem Lernwurf einen Siebwurf mit entsprechend vielen Würfeln machen.

Legendäre Probe

Würfels Du mindestens drei Gleiche mit Mindestergebnis 11, ist Deine Probe legendär. Für legendäre Proben erhältst Du Mythospunkte: 1 MP bei 3 Gleichen, 2 MP bei 4, 3 MP bei 5 und 5 MP bei 6 Gleichen. Umgewandelte Glückszahlen tragen nicht zu legendären Proben bei.

2

Flüchten

Ergreife die Initiative. Wenn Dein Gegner Dein Kampfmanöver nicht abwehrt, kannst Du auf den Treffer verzichten und stattdessen aus der Reichweite der Nahkampf-Gegner fliehen.

Waffenlos

Wenn Du waffenlos kämpfst (Basis-Kampfkunst), erzeugst Du keinen Schild-Schaden an Rüstungen. Ist Dein Gegner bewaffnet (außer Dolch), bringt Dich ein erfolgreicher Angriff in Angriffsreichweite, für einen Treffer, musst Du zusätzlich noch einen Würfel aus Deiner Würfelgruppe entwerfen.

Dolchkampf

Kämpfst Du mit einem Dolch gegen Gegner mit Schwert, Hieb- oder Stangenwaffe, bringt Dich ein erfolgreiches Kampfmanöver in Angriffsreichweite. Für den Treffer musst Du einen Folgen- oder Gleichenwürfel entwerfen.

Fernkampf

1. Ziel wählen und würfeln

Wähle Dein Ziel aus und wirf Deine Kampfwürfel.

2. Schießen oder zielen

Wenn Du direkt nach dem ersten Wurf schießt, handelst Du vor allen anderen (Nah-)Kämpfern.

Wenn Du hingegen weiter würfelst, führst Du Deinen Kaskadenwurf zuende und darfst in dieser Kampfphase nicht schießen. Du darfst beliebig viele Würfel Deines Wurfs für die nächste Kampfphase aufsparen, also zur Wertung liegen lassen.

3. Der Schuss

Du darfst Gleiche **und** Folgen addieren. Du triffst das Ziel, wenn Du das erforderliche Mindestergebnis erreichst (die in der Tabelle angegebenen Würfe führt der Meister aus):

Zielgröße	Mindestergebnis bei Stillstand	langsam	schnell
riesig (z.B. Elefant)	3+1W3	+1W3	+2W3
sehr groß (z.B. Pferd)	5+1W6	+1W6	+2W6
groß (z.B. Mensch)	7+1W6		
klein (Rumpf/Wache auf Zinne)	10+1W8	+1W8	+2W8
sehr klein (z.B. Kürbis)	15+1W8		
winzig (z.B. Münze)	30+1W12	+1W12	+2W12

Pro 10 Meter Entfernung zum Ziel erhöht sich der Mindestwert um 1.

Wenn Du Dich bewegst, musst Du, **bevor** Du Dein Ergebnis ermittelst, Folgen oder Gleiche aus Deinem Wurfergebnis streichen: 1 Würfel bei langsamer, 2 Würfel bei schneller Bewegung.

4. Treffer

Das Ziel erleidet einen schweren Treffer und muss einen Kampfwürfel entwerfen.

Gezielter Schuss

Du kannst überzählige Gleiche oder Folgen aus Deinem Angriff streichen, um schwere Treffer in kritische zu verwandeln, die Anzahl getroffener Lebenssegmente zu erhöhen oder Rüstungen zu durchschlagen: vgl. Tabelle Nahkampf, S. 6.

Legendärer Schuss

4 Gleiche (11+) trifft Ziel kritisch; 5 Gleiche (11+) trifft „normales“ Ziel tödlich. Bewegung des Schützen oder Rüstung des Ziels spielen bei legendären Schüssen keine Rolle.

Fernkampfangriffen entgegen

Arglose Ziele können nicht ausweichen. Wer den Angriff gerade noch bemerkt, darf eine Reaktionsprobe als Einzelwurf machen; die mindestens mit 11 gelingen muss.

Bei gelungener Reaktionsprobe oder Wissen um den Schuss darf das Ziel eine Akrobatik- (Weghechten), Verbergen- (In Deckung gehen), Geländelauf- (Wegrennen) oder Basis-Kampfkunst- Probe (Schild einsetzen) als Einzelwurf machen, deren Ergebnis den Schuss-Mindestwert erhöht.

2

Kampf

1. Synchrones Würfeln

Führe synchron mit den anderen Kämpfern Deinen Kaskadenwurf durch, d.h. jeder wirft seine Würfel einmal, prüft und wirft erst dann zusammen mit den anderen erneut. Versuche, Gleiche und Folgen zu bilden. Gleiche sind besser. Wenn Du mit Deinem Ergebnis zufrieden bist, kannst Du ansagen, dass Du initiativ werden willst. Dann müssen alle anderen Kämpfer das Würfeln stoppen.

2. Initiative: Angriff

Wenn Du angreifst, kannst Du mit allen Würfeln Deiner Würfelgruppe (Gleiche und Folgen) angreifen. Jeder Würfel stellt ein eigenes Angriffsmanöver dar, Gleiche erhöhen das Angriffsergebnis der Gleichen um die Gleichenanzahl. Tipp: Greife zunächst nur mit Gleichen an und setze Folgen erst ein, wenn Dein Gegner alle Gleichenangriffe abwehren kann.

3. Verteidigung

Als Verteidiger musst Du alle Angriffsmanöver des Angreifers abwehren, wenn Du einen Treffer vermeiden willst. Du kannst mit einem hohen Ergebnis mehrere Angriffe abwehren, solange deren Gesamtsumme Dein Ergebnis nicht übersteigt. Du kannst auch mehrere Würfel addieren, um einen Angriffswürfel zu parieren. Reicht Deine Würfelgruppe nicht aus, um alle Angriffe abzuwehren, darfst Du Rettungswürfel einsetzen (Würfel außerhalb der Würfelgruppe). Pro Rettungswürfel verlierst Du in der nächsten Kampfphase einen Würfel.

4. Konter

Gelingt Deine Abwehr ohne Rettungswürfel, kannst Du einen Konterangriff starten, wenn Du noch Würfel in Deiner Würfelgruppe übrig hast. Der Angreifer wird dann zum Verteidiger und muss mit seinen verbliebenen Würfeln auskommen, meist sind das nur Rettungswürfel.

5. Treffer

Kann der Verteidiger mindestens einen Angriff nicht abwehren, erzielt Du einen Treffer. Du kannst ALLE Gleiche und noch nicht verwendete Folgen einsetzen; Wirkung nach Rüstung des Betroffenen:

Würfel	RK 0	RK I	RK II	RK III	Anmerkungen
1	TS+1		LKS+1		*ist die TS bereits kritisch, werden die LKS erhöht ODER die Rüstung durchschlagen
2	TS+2*	TS+1	LKS+2		
3	TS+2*	TS+1	LKS+3		Ab 3 Würfeln: Entwaffnen und Zu Fall bringen möglich, ab 4 Doppelschlag
4		TS+2*	TS+1		
5			TS+2*		Ergebnisse bis 10: keine TS-Boni!

6. Rüstung

Leichte Treffer werden durch jede Rüstung absorbiert. **Schwere Treffer** werden von allen Rüstungen in leichte umgewandelt und führen zum Verlust von 1 Schild (bei RK III trifft das nur die leichte Rüstung). RK II und RK III senken außerdem die Segmentzahl um 1. **Kritische Treffer** werden von RK I und RK II in schwere, von RK III in leichte umgewandelt. RK I verliert 2 Schilde, RK II 1 Schild. RK III senkt die LKS um 1 und verliert 1 Schild bei beiden Rüstungsteilen.

Legendäres Manöver: Tria (3 Gleiche), Doppeltria (2x 3 Gleiche) und Tessera (4 Gleiche)

Initiativebonus +1: Der Gegner darf beim ersten Wurf der nächsten Kampfphase nicht würfeln. Doppeltria und Tessera: InB+1 und Gegner entwirft: Gelingt ihm dann die Verteidigung, benötigt er mindestens noch einen überzähligen Würfel, um eine andere Waffe zu ziehen oder dessen Ergebnis als Akrobatik-Probe zu nutzen, um seine Waffe zurückzuerlangen.

Pente (5 Gleiche: Zu Fall bringen, ggf. Doppelschlag oder Sturz)

Gegner zu Fall gebracht: InB-2 und Angriffsschaden *2 / bei Verteidigung normaler Schaden; bei Sturz höhenabhängiger Sturzschaden und Verlust der Hälfte der Würfel für nächste Kampfphase.

Exi (6 Gleiche)

Als Angreifer oder Verteidiger verursacht man sechsfachen Schaden, aufteilbar auf bis zu sechs Gegner. InB+3 gegen alle getroffenen Gegner.

Gedächtnisprobe

Wenn Du etwas vergessen hast, das Dein Charakter erlebt oder erfahren hat, kannst Du eine Gedächtnisprobe machen, die der Meister für Dich durchführt.

Gemeinschaftsprobe

Wenn Du mit anderen zusammenarbeitest, darf jeder Beteiligte einen Würfel oder mehrere Gleiche aus seiner Probe beisteuern. Derjenige mit dem höchsten Wert bestimmt, bis zu welcher Höhe Gleiche (und Folgen) gebildet werden können.

Physis, Psyche

Leert sich eine Physiszeile komplett, verlierst Du einen Würfel für alle körperlichen Proben. Dies gilt solange, bis sich in der geleerten Zeile wieder mindestens 1 Physispunkt regeneriert hat. Verlierst Du alle Physispunkte, kannst 30 Minuten lang keine körperlichen Proben durchführen.

Für Psyche gilt das Gleiche, allerdings mit Auswirkung auf alle Proben.

Du kannst den Würfelverlust ausgleichen, wenn Du bei jeder Probe „die Zähne zusammenbeißt“ und eine leichte Verletzung pro ausgleichendem Würfel hinnimmst.

Verletzungen

Leichte Verletzungen betreffen äußere Lebenskreissegmente. Du darfst entscheiden, welche Segmente betroffen sind. Diese heilen von selbst, wenn Du ruhst.

Schwere Verletzungen betreffen mittlere und die benachbarten äußeren Lebenskreissegmente. Jede unversorgte schwere Verletzung verursacht pro Tag den Verlust eines weiteren Lebenskreissegments durch Wundbrand im gleichen Lebenskreis. Wähle zunächst äußere Segmente aus, dann erst mittlere oder innere. Unversorgte schwere Verletzungen können nicht heilen.

Eine **kritische** Verletzung betrifft alle Segmente des Lebenskreises und reduziert bei jeder Probe die Anzahl der Würfel um 1. Unversorgte kritische Verletzungen setzen die Regeneration auf 0 und verursachen alle 8 Stunden (vormittags, nachmittags, nachts) den Verlust eines weiteren Lebenskreissegments pro kritischer Verletzung. Erste Hilfe stoppt diesen Verlust, der Heilungsprozess kann nur durch Heilkunde eingeleitet werden.

Eine **tödliche** Verletzung liegt vor, wenn Du in allen Lebenskreisen kritische Verletzungen erlitten hast. Wiederbelebung ist mit einer epischen (60+) Erste-Hilfe-Probe möglich, wodurch die Verletzungen aber noch nicht versorgt sind.

Erste Hilfe und Heilkunde

Mit Erste Hilfe und Heilkunde kannst Du schwere Verletzungen versorgen. Für jeden verletzten Lebenskreis ist eine eigene Probe erforderlich, der Mindestwert hängt von der Anzahl der schweren Treffer ab: 7 bei 1, 11 bei 2 und 16 bei 3 Treffern. Für die Versorgung eines kritischen Treffers muss die Heilkunde-Probe mit 16 oder die Erste-Hilfe-Probe mit 31 gelingen.

Regeneration

Während einer halbstündigen Pause regenerierst Du Physis und Psyche in Höhe Deines Regenerationswertes, aber maximal so viele Punkte, wie benötigt werden, um die aktuelle Zeile wieder zu füllen. Bist Du physisch oder psychisch vollständig erschöpft, dauert diese Pause eine Stunde, in der ersten halben Stunde regenerierst Du nur die erste Punkt Physis bzw. Psyche und in der zweiten halben Stunde findet die vorgenannte Regeneration statt.

Während einer mindestens 6-stündigen Nachtruhe regenerierst Du Physis, Psyche und äußere Lebenskreissegmente in Höhe Deines Regenerationswertes.

Wenn Du schwere oder kritische Verletzungen erlitten hast und diese fachgerecht versorgt wurden, heilt pro Nachtruhe maximal ein Lebenskreis. Zunächst heilen Lebenskreise mit nur leichten Verletzungen, danach die anderen. In Lebenskreisen mit schweren oder kritischen Verletzungen heilt pro Nachtruhe nur ein äußeres Lebenskreissegment.

Lebenskreise mit unversorgten mindestens schweren Verletzungen heilen nicht. Unversorgte kritische Verletzungen setzen die Regeneration auf 0.

Könnern

Ab einem FKW von 12 kannst Du bei Allgemeinen Fertigkeiten den Könnern erringen. Beim Lernwurf musst Du mindestens drei Würfel einsetzen und auch mit mindestens drei Würfeln mindestens den Wert 12 erreichen. Hast Du den Könnern, darfst Du fortan auch Folgen bilden.

Meisterliches Können

Erreichst Du in einer Eigenschaft oder Fertigkeit den Wert 15, wirst Du zum Könnern, der einfach auftretende 1er in seinem Wurf ignorieren kann. Mit dem Wert 20 wirst Du zum Meister und darfst auch doppelt auftretende 1er ignorieren. Würfelst Du als Könnern mindestens zwei 1er oder als Meister mindestens drei 1er, musst Du alle ausgleichen, um einen Patzer zu verhindern.

Hohe Meisterschaft

Du kannst eine Fertigkeit über 20 hinaus steigern. Du erreichst 21, wenn in Deinem Lernwurf mindestens zwei 20er sind, 22 mit mindestens 3 20ern usw. Pro Punkt über 20 darfst Du fortan bei Proben eines Deiner Würfelresultate mit einem Deines Gegners tauschen oder einen Schattenwurf durchführen, d.h. einen Deiner Würfel erneut werfen und zwischen den beiden Ergebnissen wählen.

Beeinflussen

Mache eine Probe auf Einschüchtern, Redekunst oder Verführen als Siebwurf oder als Kaskadenwurf, wenn Du den Könnern hast. Dein Opfer muss mit einer Selbstbeherrschungprobe gegenhalten. Setze Gleiche (und Folgen) als Beeinflussungstricks ein. Jeder Würfel muss vom Gegner neutralisiert werden, dabei sind nur Würfel einer Würfelgruppe zulässig. Der Unterlegene verliert pro nicht neutralisiertem Würfel einen Psychepunkt. Leert sich eine Psyche-Zeile komplett, gilt für weitere Proben ein Würfelmalus von 1 oder der Unterlegene erfüllt seinem Gegner einen Wunsch. Gemeinschaftsproben sind zulässig.

Feilschen

Händler oder Käufer legen einen Ausgangspreis fest. Wird dieser als grundsätzlich angemessen akzeptiert, kann gefeilscht werden. Beide führen dann Feilschen-Proben als Siebwürfe durch. Der Gewinner entzieht dem Verlierer vorübergehend einen Psychepunkt. Beim Leeren einer Psychezeile muss der Betroffene dem anderen entgegenkommen. Wird dieses Angebot nicht akzeptiert, wird weitergefeilscht. Bei Verlust des letzten Psychepunkts muss das letzte Angebot des Gegners angenommen werden. Nach Handelnde stellt sich die Psyche sofort wieder her, klare Gewinner erhalten einen Punkt zusätzlich, Verlierer einen Punkt weniger. Bei Verlust des letzten Psychepunkts regeneriert der Verlierer pro verlorene Zeile einen Punkt weniger, der Sieger entsprechend mehr.

Güte von Gegenständen

Güte	Qualität	Preis
4-6	improvisiert	*0,5
7-10	einfach	*1
11-15	gut	*1,5
16-19	kunstoffig	*3
20	meisterlich	*5
20+	erlesen	1-2 Boni; +10
20!	legendär	3+ Boni; +100

Boni	Erklärung
Wx	x Bonuswürfel bei Proben (max. 6 Würfel)
WFr	1x Freiwurf (kein Würfel beiseite legen)
W2c	Zweitance (1 Würfel erneut werfen)
FKWx	Fertigkeitwert wird um x erhöht
TSx	Bonus auf Schadensart oder Segmente
Joker	Ein beliebiger Würfel (außer 1!) in aktuelle Höhe des FkW umwandeln

Kräutersuche

Mache einen Siebwurf auf Wildnisleben. Pro Würfel mit Mindestergebnis 4 findest Du während einer 30-minütigen Suche eine Pflanze. Der genaue Wert steht für die Anzahl verwertbarer Portionen:

Wurf	Niveau	Anzahl Pflanzen	Niveau	Anzahl Pflanzen
1-3	Fehlschlag	-	Fortgeschrittene	3
4-6	Anfänger	1	Meister	4
7-10	Geübter	2	pro Gleichenwürfel: 1 zusätzliche Pflanze	

Schleichen

Führe eine Siebwurf-Probewurf durch. Das Ergebnis wird in der Nahdistanz (bis 3 m), bei wachsamem Gegnern auch in Mittel- (3-8 m) und Ferndistanz (8-20 m) vergleichend mit einer Wachgabe-Probewurf der Gegner durchgeführt. Deine Probe scheitert, wenn die Wachgabe-Probewurf besser gelingt oder Dein Ergebnis bei arglosen Gegnern in der Mitteldistanz unter 7, in der Ferndistanz unter 4 liegt.

Wenn das Schleichen in Mittel- oder Ferndistanz scheitert, werden arglose Gegner wachsam, wachsamer bemerken Dich. In der Nahdistanz wirst Du von arglosen Gegnern bemerkt, von wachsamem entdeckt.

Du wirst bemerkt: Eine Aufspüren-Probewurf (Siebwurf) des Gegners wird mit Deiner Verbergen-Probewurf (Einzelwurf) verglichen (wenn die Umgebung ein Verbergen zulässt). Bei Misserfolg: entdeckt.

Du wirst entdeckt: In Mittel- oder Ferndistanz kann der Gegner Alarm schlagen, in Nahdistanz entscheidet eine vergleichende Reaktionsprobe (Einzelwurf), wer zuerst handelt (z.B. angreift).

Verfolgungsjagd

Alle Läufer führen Geländelauf-Proben durch, der Initiator als Siebwurf, die anderen als Einzelwürfe. Nach der ersten Probe sind alle weiteren Proben Einzelwürfe. Gleiche dürfen addiert werden.

Der führende Charakter bestimmt das aktuelle Tempo. Ist Dein Ergebnis gleich, läufst Du mit exakt gleichem Tempo. Ist Dein Ergebnis niedriger, aber immerhin innerhalb der gleichen Tempostufe, verlierst Du einen Psychepunkt. Liegt Dein Ergebnis in einer niedrigeren Tempostufe, verlierst Du einen Psychepunkt und der Abstand verändert sich pro Tempostufe um eine Abstandsstufe zu Deinen Ungunsten. Wer eine höhere Tempostufe erzielt, verringert den Abstand zum Führenden.

Abstandsstufe	Entfernung	Tempostufe	Mindestwert
Gleichlauf	unter 1 Meter	gemächlich	4
Atemweite	etwa 1 Meter	langsam	7
Dicht auf den Fersen	1 bis 3 Meter	zügig	11
Kleiner Vorsprung	3 bis 10 Meter	schnell	16
Klarer Vorsprung	10 bis 25 Meter	rasant	31
Sichtweite	mehr als 25 Meter	atemberaubend schnell	60

Du kannst Deine Gleichen einsetzen, um sie anderen Läufern als Hindernis in den Weg zu legen. Der so Behinderte, muss den Hinderniswürfel durch einen eigenen mindestens ebenso hohen Würfelwert neutralisieren. Am besten gelingt das mit Gleichen, die dadurch entwertet werden. Es gelingt auch mit Würfeln außerhalb der Würfelgruppe, dann verliert der Läufer einen Psychepunkt. Kann das Hindernis nicht neutralisiert werden, verliert der Läufer einen Psychepunkt und eine Tempostufe. Geländeläufer mit Könnern können Hindernisse auch mit Folgewürfeln schaffen oder umgehen.

Wachgabe

Wachgabe kann normal (3 Schichten) oder alarmiert (6 Schichten) erfolgen. Eine Schicht ist „frei“, jede zusätzliche Schicht kostet vier Psychepunkte. Misslingt die Wachgabe bei einer zusätzlichen Schicht, schläft der Wachende ein.

Zechen

Wenn Du ein alkoholisches Getränk trinkst, machst Du eine Zechenprobe als Einzelwurf. Der zum Erfolg erforderliche Mindestwert beträgt 4 für das erste Getränk und erhöht sich um 1 für jedes weitere Getränk. Die Probe muss mit **zwei Würfeln** gelingen! Gelingt die Probe nur mit einem Würfel, verlierst Du eine Physis- oder Psychepunkt Deiner Wahl. Wird dadurch eine Zeile geleert, legst Du eine Selbstbeherrschungprobe als Einzelwurf ab. Bei Misserfolg musst Du Dich übergeben.

Verlierst Du Deinen letzten Psychepunkt, bist Du volltrunken und verlierst das Bewusstsein, verlierst Du Deinen letzten Psychepunkt, bist Du volltrunken und schläfst ein.

Bei Erbrechen halbiert sich Deine Physis-/Psyche-Regeneration, bei Volltrunkenheit reduziert sie sich auf 1. Pro 6-Stunden-Ruhe steigt die Regeneration wieder um 1 Punkt.