

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 zu Ende und darfst in dieser Kampfphase nicht schießen. Du darfst beliebig viele Würfel Deines Wurfes 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 Wurfresultat streichen: 1 Würfel bei langsamer, 2 Würfel bei schneller Bewegung.

4. Treffer

Das Ziel erleidet Treffer (TS-Wurf als Einzelwurf), alle in einer einzigen Rüstungszeile! Überzählige Gleiche- und Folgenwürfel können die Anzahl der Schadenswürfel erhöhen.

Legendärer Schuss

4 Gleiche (11+) TS: +4Wx UND +4 schwere (oder +2 kritische) Treffer; 5 Gleiche (11+) trifft „normales“ Ziel tödlich: TS: +5Wx UND +5 kritische Treffer. Bewegung des Schützen oder Rüstung des Ziels spielen bei legendären Schüssen keine Rolle.

Würfelstufe und Führungswert

Mit W8 (FkW -7) beträgt der Führungswert 3, mit W12 (FkW 8-11) 2, mit W20 (FkW 12+) 1.

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.

NSC

Zufallswürfel		Könnensgrad	Eigenschaftswert	„Normaler“ FkW			Berufs-FkW			
1. W20	2. W20			Würfel		FkW	Würfel		FkW	MG
1	-	unfähig	1-5	1-2	W8	0-4	2	W8	6-7	-
2-4	-	schwach	6-8	2	W8	2-5	3	W12	7-11	-
5-16	-	gewöhnlich	9-11	2-3	W8	6-7	3-4	W20	12-15	1
17-18	-	solide	12-14	3-4	W12	8-11	4	W20	14-16	1-2
19	-	beeindruckend	15-17	4-5	W20	12-15	4	W20	16-18	2
20	1-15	herausragend	18-20	4-6	W20	16-20	5	W20	18-20	3
	16-20	legendär	20+	5-6	W20	20+	6	W20	20+	3

1192



Meistercodex

Proben

Einsetzbare Würfel

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

Bei Eigenschaftsproben bestimmt Dein Wert über Würfelstufe und -anzahl:

Wert	Würfel	Wert	Würfel	Wert	Würfel
1-7	3W8	12-14	3W20	18-20	5W20
8-11	3W12	15-17	4W20	21+	6W20

Bei Fertigkeitssproben 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

Würfelst 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

Würfelst 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.

Rundumschlag (Schwert, Hiebwaaffe, Stangenwaaffe)

Setze alle Würfel ein, die Deinen aktuellen FkW nicht überschreiten. Du darfst jeden gültigen Würfel einem Gegner zuordnen, dabei aber weder Gleiche noch Folgen, z.B. für stärkere Angriffe oder Mehrfachangriffe bilden. Gelingt die Verteidigung, geht der Verteidiger auf Distanz, misslingt sie, erleidet er den um 1 Würfel reduzierten Schaden.

Würgegriff (nur waffenlos)

Bilde eine Würfelgruppe aus mindestens zwei Würfeln. Kann der Gegner mindestens zwei davon nicht abwehren, nimmst Du ihn in den Würgegriff. Jeder weitere Würfel der Würfelgruppe stiehlt dem Verteidiger einen Würfel für die nächste Kampfphase, Du darfst einen Deiner erfolgreichen Würfel für diese aufheben. Mit seinem letzten Würfel verliert der Gegner das Bewusstsein.

Meucheln (Dolch, waffenlos, ggf. auch andere Waffen)

Nur aus Hinterhalt möglich! (Opfer darf ggf. Reaktionsprobe durchführen.) Bilde eine Würfelgruppe aus mindestens drei Würfeln. Opfer erleidet durch die drei Würfel einen kritischen Treffer, weitere Folgen oder Gleiche bewirken zusätzliche schwere/kritische Treffer. Angreifer würfelt Schadenswürfel +1 Würfel pro Gleiche im Angriffswurf. Falls Gegner überlebt, darf der Meuchelmörder einen Würfel (oder Gleiche) in nächste Kampfphase übernehmen. Rüstung bleibt beim Meucheln unberücksichtigt!

Wuchtangriff (Hiebwaaffe)

Nach Angriffswurf ansagen und Angriffswert nennen (max. FkW). Alle Würfelergebnisse, die mindestens so hoch sind wie der Angriffswert, gelten als erfolgreiche Angriffe. Zur Abwehr muss der Verteidiger alle Angriffe mit einem Würfel oder einen mit mindestens zwei Gleichen abwehren. Pro nicht abgewehrten Angriff sammelt der Angreifer einen Bonus-Schadenswürfel. Der Angreifer darf final angreifen (SP ermitteln) oder Angriff in nächster Kampfphase fortführen: Angreifer darf einen Würfel mitnehmen, Verteidiger verliert einen Würfel (und Gleichgewicht). Das Angriffsergebnis in der nächsten Kampfphase muss mindestens einen Punkt höher sein. Verliert der Verteidiger seinen letzten Würfel, kann der Angriff nicht weitergeführt werden: Angreifer muss Schaden erzielen oder verzichten.

Durchdringender Angriff (Schwert)

Nach Angriffswurf ansagen und Angriffswürfel nennen. Falls der Verteidiger nicht durch Gleiche oder Abwehr aller Angriffe pariert, verliert er für die nächste Phase einen Würfel und darf nur noch Einzelwürfe durchführen. Für jeden nicht benötigten Würfel der Würfelgruppe darf der Angreifer einen Würfel in nächste Phase mitnehmen (muss nicht der gleiche sein). Er muss in nächster Phase an die bereits ausliegenden Würfel anknüpfen. Falls Verteidigung abermals misslingt, kann Angreifer Treffer landen oder Angriff weiter fortsetzen (Verteidiger verliert keinen weiteren Würfel!) Bei Treffer verursacht jeder nicht abgewehrte Würfel einen schweren (Folge) oder kritischen (Gleiche) Treffer. Alle Treffer landen in einer einzigen Rüstungszeile des Gegners.

Distanzvorteil (Stangenwaaffe)

Gegen Stangenwaffenkämpfer muss der Angriff mit mindestens zwei Würfeln (Würfelgruppe) gelingen. Der erste überwindet die Distanz, der zweite ist der eigentliche Angriff. Misslingt der erste Angriff, gilt die Stangenwaffenverteidigung direkt als Konterangriff und verursacht Schaden, falls der Angreifer keinen geeigneten Gleichen- oder Folgenwürfel zur Abwehr besitzt. Misslingt der zweite Angriff, gilt nach wie vor der Distanzvorteil. Gelingen beide Angriffe, verliert der Stangenwaffenkämpfer seinen Distanzvorteil für die nächste Kampfphase, bis ihm wieder eine erfolgreiche Verteidigung gelingt.

Um einen Stangenwaffenangriff zu kontern, ist mindestens eine Dreier-Würfelgruppe erforderlich, zur Unterbrechung eines laufenden Angriffs müssen mindestens zwei Gleiche darin enthalten sein.

Waffenloser Kampf

Metallrüstungen können überwunden, aber nicht beschädigt werden. Beim Kampf gegen Bewaffnete muss ein Angriff mit einer Würfelgruppe von mindestens zwei Würfeln gelingen. Der erste bringt den Kämpfer an der Gegnerwaaffe vorbei, der zweite ist der eigentliche Angriff.

Kampf

1. Kampfwürfel werfen

Wirf Deine Kampfwürfel. In W8-Würfelstufe ist dies ein Einzelwurf, ansonsten ein Kaskadenwurf, bei dem Du so viele Würfel werten musst, wie der Führungswert vorgibt (in der Basis-Kampfkunst 1, ansonsten waffenabhängig). Versuche, Gleiche und Folgen zu bilden. Gleiche sind besser. Wenn Du mit Deinem Ergebnis zufrieden bist, kannst Du ansagen, dass Du initiativ werden willst.

2. Initiative: Angriff

Wenn Du angreifst, kannst Du mit einem Würfel oder mit allen Würfeln Deiner Würfelgruppe (Gleiche und Folgen) angreifen. Jeder Würfel stellt ein eigenes Angriffsmanöver dar, Gleiche können auch addiert und somit zu einem Angriff mit höherem Ergebnis zusammengefasst werden.

3. Verteidigung

Als Verteidiger musst Du alle Angriffsmanöver des Angreifers abwehren, wenn Du einen Treffer vermeiden willst. Du kannst alle Würfel bis zur Höhe Deines Kampf-FkW verwenden, wenn Du in dieser Kampfphase ausschließlich verteidigst. Gleiche bis zur Höhe Deines FkW darfst Du addieren, um starke Angriffe abzuwehren.

4. Gegenangriff

Du kannst auf die Verteidigung verzichten und den Angreifer ebenfalls angreifen. Dann erzielt Ihr beide Schaden. Derjenige mit dem höheren Kampfergebnis darf einen zusätzlichen Schadenswürfel werfen, der andere einen weniger.

Wenn Du einen Angriff mit einem Gleichenwürfel abwehrst, kannst Du mit weiteren Gleichen oder Folgen direkt einen Gegenangriff starten. Mit Folgen gelingt dies nur, wenn der Angreifer keinen Mehrfachangriff führt oder diesen gerade beendet.

5. Treffer

Kann der Verteidiger mindestens einen Angriff nicht abwehren, erzielt Du einen Treffer in Höhe der PTS oder TS der Waffe. Du kannst alle noch nicht verwendeten Gleichen und Folgen einsetzen, um die Anzahl der Schadenswürfel um jeweils 1 zu erhöhen. Der Schadenswurf ist ein **Einzelwurf**.

Die Trefferstärke ergibt sich aus der Höhe der Schadenswürfel (Jeder Würfel wird gewertet):

Schadenswürfel	1-10	11-20	21+
Trefferstärke	leicht	schwer	kritisch

Gleiche dürfen addiert werden oder erhöhen die Trefferzahl um jeweils 1.

Der Getroffene darf normalerweise entscheiden, wo er getroffen wird.

6. Rüstung

Leichte Rüstung hält leichte Treffer ab, schwere Rüstung schwere. Dafür erleidet die Rüstung einen Schadenspunkt. Leichte Treffer und waffenlose Angriffe können schwerer Rüstung nichts anhaben. Wird Rüstung durchschlagen, wird der Schaden um eine Stufe gesenkt.

Schild

Wird ein Schild durchschlagen, gehen die restlichen Treffer üblicherweise auf Hand, Kopf oder Rumpf.

Flüchten

Um zum flüchten, muss Dir eine Kampfkunst-Probe als „Angriff“ gelingen, den der Verteidiger nicht abwehren kann ODER es gelingt Dir, den gegnerischen Angriff erfolgreich zu kontern. In beiden Fällen erzeugst Du keinen Schaden, sondern Du fliehst aus der Nahkampf-Reichweite.

Der gezielte Angriff

Du kannst bis zu sechs Rüstungszeilen des Gegners vom Treffer ausschließen. Pro Zeile erhöht sich der Mindestwert für Deinen Angriff um 1. Du musst eine Würfelgruppe bilden. Aus dieser muss mindestens ein Würfel das Mindestergebnis aufweisen und entwertet werden. Mit den restlichen Würfeln kann dann der eigentliche Angriff stattfinden.

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 auszugleichendem 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 regeneriert sich nur der 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.

Könnernstern

Ab einem FkW von 12 kannst Du bei Allgemeinen Fertigkeiten den Könnernstern erringen. Beim Lernwurf musst Du mindestens drei Würfel einsetzen und auch mit mindestens drei Würfeln mindestens den Wert 12 erreichen. Hast Du den Könnernstern, 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 Würfelergüsse 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 Könnernstern hast. Dein Opfer muss mit einer Selbstbeherrschungsprobe 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 Handelsende 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	Bonus	Erklärung
4-6	improvisiert	*0,5	Wx	x Bonuswürfel bei Proben (max. 6 Würfel)
7-10	einfach	*1	WFr	x Freiwürfe (kein Würfel beiseite legen)
11-15	gut	*1,5	W2c	Zweitance (1 Würfel erneut werfen)
16-19	kunstfertig	*3	FkWx	Fertigkeitswert wird um x erhöht
20	meisterlich	*5	Ex	x Probenergebnisse +/- 1 od. 1 Ergebnis +/- x
20+	erlesen	1-2 Boni; +10	TSx	+x Schadenswürfel
20!	legendär	3+ Boni; +100		

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

Hygieneartikel (W12)			Musikinstrumente (W12)		Waffen (W12)	
701	Kamm / Bürste	meist aus Horn, Holz od. Elfenbein	801	Harfe	901	Kampfaxt
702	Seife	z.B. aus Ziegentalg, Nadelzapfenasche	802	Laute	902	Streitaxt
703	Bart-, Regelhygiene	Bartmesser; Baumwolltuch	803	Portativ	903	Kriegshammer
704	Zahnpflege	Süßholz oder Kardamomsamen	804	Psalter	904	Kampfmesser
705	Schwamm	Duftwässerchen (Parfüm) eher bei wohlhabenden NSC zu finden	805	Sackpfeife	905	Dolch
706	Lavendelwasser		806	Drehleier	906	Kurzsword
707	Rosenwasser		807	Schalmei	907	Schwert
708	Weihrauch		808	Flöte	908	Speer
709	Balsamwasser		809	Trommel	909	Kampfstab
710	Lilienwasser		810	Fidel	910	Armbrust
711	Veilchenwasser		811	Rebec	911	Kurzbogen
712	Nelkenwasser		812	Rotta	912	Langbogen

Waffen: bei wohlhabenden NSC auch als Prunkwaffe oder mit Boni – Fernkampfwaffen meist mit Munition

Abenteuerzeug (W2W20)		
1001	Feuerzeug	Feuerstein, Stahl, Zunder (im Beutel oder Kästchen)
1002	Verbandszeug	1 bis 5 Anwendungen; heilt leichte Verletzungen oder fördert Regeneration
1003	Nähzeug	Nadeln, Gam, Fingerhut, kleine Schere
1004	Schreibzeug	Feder, Tinte(n), Pergament
1005	Einbruchswerkzeug	Stemmeisen, Dietriche
1006	Schleif-, Polierzeug	für Metallschneiden
1007	Dietriche	1 bis 5 Stück
1008	Spiegel	aus Glas oder Metall
1009	Seil	„normale“ Länge etwa 20 m
1010	Fackel	
1011	Kerze	
1012	Kerzenhalter	mit Nagel zur Befestigung
1013	Kletterhaken	1 bis 5 Stück
1014	Wurfanker	mit Seil
1015	Schaufel	
1016	Kräutertasche	mit kleiner (Heil-)Kräuterauswahl
1017	Tranktasche	für 3 bis 5 Tränke
1018	Schlafrolle	
1019	Zelt	für 2 oder auch mehr Personen
1020	Schlüsselring	ggf. mit Schlüsseln
1021	Zunderschwamm	
1022	Kalk	zu Kreide brennbar
1023	Laterne	in Luxusausführung abblendbar
1024	Kästchen	verschlossen, ggf. mit Inhalt
1025	Kaninchenfell	
1026	Wolfsfell	
1027	Bärenfell	
1028	Gezinkte Würfel	Wahrscheinlichkeit für bestimmte Ergebnisse festlegen
1029	Text	Brief, Liebesbrief, Namensliste, Lied
1030	Stiefelmesser	
1031	Hammer und Nägel	
1032	Henkermaske	oder Kopftuch
1033	Krähenfüße	5 - 20 Stück
1034	Messingwaage	mit Gewichten
1035	Mörser und Stößel	gewährt ggf. Bonus auf Proben zur Herstellung von Tränken, Giften usw.
1036	Handschellen	Metall
1037	Kräutersichel	gewährt ggf. Bonus auf Kräutersuche
1038	Buch	Lektüre oder Tagebuch
1039	Abakus	Rechenschieber mit Kugeln
1040	Gewürze (Auswahl)	Pfeffer, Muskat, Safran, Petersilie, Salbei, Kümmel, Minze, Anis, Fenchel, Dill, Ingwer, Zimt, Mandeln, Nelken

Amulette (W4W8)		
411	Pergamentblättchen	Rolle mit religiöser Formel / Gebet, z.B. Vaterunser
412	Kreuz	Schützt vor Bösem, vertreibt den Teufel
413	Reiherknochen	Schutz vor Gift
414	Geierherz	Getrocknet; Schützt vor jeglicher Giftgefahr
415	Geierauge	Im Fingerring schützt vor Gicht und bösem Blick
416	Amselleber	Getrocknet wehrt sie den Teufel ab
417	Löwenohr	Verleiht Kraft und Gehör
418	Löwenherz	Getrocknet schützt es vor Blitzschaden
421	Einhornhautgürtel	Schützt vor Fieber, Pest und Unzucht
422	Hirschhorn	Verscheucht böse Geister und Zauberei
423	Rehfellgewand/-gürtel	Schützt vor Pest und bösem Blick
424	Steinbockschwanz	Hält Zauberei fern
425	Steinbockshorn	Schützt vor Krankheit, bspw. auch als Messergriff
426	Hasenpfote	Glücksbringer
427	Fuchsschwanz	Schützt vor Krankheit
428	Marderhautgürtel	Schützt vor Pest
431	Marderhautschuhe	Fördern Schnelligkeit und Lautlosigkeit
432	Wieselfell	Schützt vor Krankheit und Pech
433	Steinfeilspitze	Bringt Glück, schützt vor hinterhältigen Angriffen
434	Triskelen	als Anhänger, Münze; Schutz vor Unglück / Bösem
435	Eichenamulett	Glücksbringer, Bitte um Mut, Heilung, Glück
436	Triquetra-Knoten	Knoten/Anhänger Weiblichkeit, Liebe, Ewigkeit, Dreifaltigkeit
437	Spirale	Wachstum, Erkenntnis, Entwicklung und Energie
438	Keltenkreuz	Schutzwirkung
441	Alpha-Omega	Allmacht Gottes, Anfang u. Ende, Schutzbringer
442	Anker	Hoffnung, Zuversicht, Heil
443	Fisch	gr. ICHTHYS Jesus Christus Gottes Sohn Erlöser
444	Hirte(-nstab)	Vertrauen in Gottes Führung
445	Pentagramm	Bannzeichen gegen Böses, Dämonen, Geister
446	Muskatnuss	Schutzwirkung, kräftigt, erhöht Regeneration
447	Misteln	Heilung, Unsterblichkeit, Schutz vor Übel
448	Rabenfeder	Kontakt ins Jenseits, fördert Zauberei
Spiele (W12)		
501	Kreisel	Holz
502	Rasseln	Holz oder Metall
503	Tonmurmeln	im Beutel
504	Schachzabel	mit König und Bischof oder Dame
505	Tric Trac	Backgammon
506	Tablut	9*9 Felder, König erobern, Gegner durch Umzingeln fangen
507	Damespiel	Spielbrett und Spielsteine
508	Mühlespiel	Spielbrett und Spielsteine
509	Spielwürfel (-set)	vier- od. sechsseitig aus Holz, Stein, Elfenbein od. Knochen
510	Wurfringe	aus Holz
511	Fuchs und Gänse	1+17 Spielsteine, Spielbrett, Einkesseln/Überspringen
512	Deltaspiel	Nüsse, dreieckiges Spielfeld mit 10 gleichen Feldern
Schmuck (W8)		
601	Haarspange	605 Halskette
602	Fingerring	606 Armreif
603	Ohrring	607 Bart-, Lockenperle
604	Fibel, Gewandschließe	608 Gürtelschnalle

Schleichen

Führe eine Siebwurf-Probe durch. Das Ergebnis wird in der Nahdistanz (bis 3 m), bei wachsamem Gegner auch in Mittel- (3-8 m) und Ferndistanz (8-20 m) vergleichend mit einer Wachgabe-Probe der Gegner durchgeführt. Deine Probe scheitert, wenn die Wachgabe-Probe 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, wachsame bemerken Dich. In der Nahdistanz wirst Du von arglosen Gegnern bemerkt, von wachsamem entdeckt.

Du wirst bemerkt: Eine Aufspüren-Probe (Siebwurf) des Gegners wird mit Deiner Verbergen-Probe (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 Physispunkt. Liegt Dein Ergebnis in einer niedrigeren Tempostufe, verlierst Du einen Physispunkt 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
Gleichauf	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
Enteilt	außer Sicht		

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 aber einen Physispunkt. Kann das Hindernis nicht neutralisiert werden, verliert der Läufer einen Physispunkt 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 Physispunkte. Misslingt die Wachgabe bei einer zusätzlichen Schicht, schläft der Wachende ein.

Zeichen

Wenn Du ein alkoholhaltiges Getränk trinkst, machst Du eine Zeichenprobe 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 Selbstbeherrschungssprobe 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 Physispunkt, 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.

Beute machen

1. Der Beutewurf: Meister bestimmt NSC-Wohlstand, dann Beutewurf (Einzelwurf)

Wohlstand	Beispiele	Würfel
reich	Abt, Bischof, Fernkaufmann, reicher Handwerksmeister, Großbauer	5W20
stabil, eher wohlhabend	Handwerker (städtisch, frei), erfolgreicher Kleinhändler, Stadtpfarrer, Wundarzt, Baumeister, Meier, Vogt, Ritter	4W12
eher stabil	Kämmerer, Marschall, armer Handwerksmeister, Kleinkaufmann, Bote	3W8
eher arm	Kriegsknecht, Geselle, Tagelöhner, Kuhbauer, Wächter, Bader, Landpfarrer, Spielmann, Müller, Diakon, Ordensritter	2W6
arm	Bettler, Henker, Hirte, Dirne, Pilger, Mönch, Nonne, Wegelagerer	1W6

2. Die Plünderwürfe: Pro Spieler bis zu vier Plünderwürfe mit W20 als Einzelwürfe auf Aufspüren. Fertigkeit bestimmt Anzahl der Bonuswürfel. Plünderwurf-Beutekategorien: 1. Geld, 2. Lebensmittel, Heilmittel, Gift, 3. Schätze, Schmuck, Talismane, 4. Waffen, Werkzeug, Ausrüstung.

3. Auswertung Geldbeute: Potentielles Vermögen ist Summe der Beutewurf-Ergebnisse (1-100).

a) Plünderwürfel mind. 1 Gleiche mit Beutewurf: Beute entspricht potentielltem Vermögen.

b) Keine Gleiche zu Beutewurf: Zweithöchstes Plünderwurf-Ergebnis zählt, alle Ergebnisse der Beutewürfel unterhalb dieses Ergebnisses werden addiert, die Summe dann halbiert.

4. Auswertung Restbeute: Jeder Plünderwürfel, der zum Beutewurf Gleiche oder Folgen bilden kann, führt zu einem Beutestück. Der Beutewürfel bestimmt die Tabellenzeile für das Beutestück.

Nr.	Lebensmittel	Schätze	Waffe, Werkzeug, Ausrüstung
1	Proviant für 1 Tag	1 Gulden	Feuerzeug
2	Proviant für 2 Tage	Pilgerzeichen (☞)	Kerze
3	Proviant für 3 Tage	Amulett (☞)	Seife
4	Bier im Trinkbehälter	Ring, Holz/Kupfer/Zinn	Kleines Messer
5	Wein im Trinkbehälter	Gürtelschnalle, Bronze	Werkzeugset
6	Speise, schmackh. - Reg.+1	Amulett (☞)	Spiel (☞)
7	Kuchen	Edelstein (☞)	Abenteuerzeug (☞)
8	Medizin / Gift (☞)	2 Pilgerzeichen (☞)	Hygieneartikel (☞)
9	Pflanze (☞)	Amulett (☞)	Musikinstrument (☞)
10	Heiltrank (243)	Schmuck, Bronze (☞)	Abenteuerzeug (☞)
11	Sedativum (244)	2 Edelsteine (☞)	Verbandszeug
12	Aphrodisiakum (238)	Buch	Dietriche od. Schlüssel
13	Speise, köstlich - Reg.+2	2 Amulette (☞)	Spiel (☞)
14	Gewürzbeutel	Schmuck, Silber (☞)	Musikinstrument, erlesen (☞)
15	3 Pflanzen, Beutel (☞)	Schmuck, Gold (☞)	2 Abenteuerzeug (☞)
16	2x Medizin / Gift (☞)	3 Edelsteine (☞)	2 Hygieneartikel (☞)
17	Öl	Schmuck, erles. (☞)	Werkzeugset oder Waffe, erlesen
18	5 Pflanzen, Beutel (☞)	Buch	3 Abenteuerzeug (☞)
19	Speise, vorzüglich - Reg. +3	5 Edelsteine (☞)	Musikinstrument, legendär (☞)
20	3x Medizin / Gift (☞)	Schmuck, legendär (☞)	Werkzeugset oder Waffe, legendär

Pilgerzeichen (W3W8)					
Pilgerort	Motiv	Pilgerort	Motiv	Pilgerort	Motiv
111 Aachen	Marienkleid / KdG	121 Fulda	Hl. Bonifatius	131 Prag	Kirche m. Reliq.
112 Anderlecht	Hl. Guido	122 Gnesen	Hl. Adalbert	132 Prüm	Jesus
113 Augsburg	Hl. Ulrich	123 Jerusalem	Palme	133 Regensburg	Hl. Emmeram
114 Bettbrunn	Jesu Abendmahl	124 Köln	Dreikönigszeichen	134 Rom	Gekr. Schlüssel
115 Brügge	Jesu am Kreuz	125 Mont St. Michel	Mont St. Michel	135 Santiago d.C.	Jakobsmuschel
116 Corvey	Hl. Vitus	126 Nivelle	Hl. Gertrud	136 Trier	Hl. Matern./Rock
117 Echternach	Hl. Willibrord	127 Odilienberg	Hl. Odilia	137 Wien	Kreuzig. Jesu
118 Eichstätt	Hl. Walburga	128 Oviedo	Antlitz Jesu	138 Zuzach	Hl. Verena

Medizin / Gift (W5W8)

211	Kranichblut	Hilft bei schwerer Geburt
212	Pfauenblase	Hilft bei Geschwüren
213	Schwanensalbe	Hilft gegen Ausschlag
214	Storchensalbe	Hilft gegen Gelenkschmerzen
215	Sperbersalbe	Senkt Gelüste, wenn auf Genitalien gestrichen
216	Kuckucksalbe	Hilft gegen Ausschlag
217	Schnepfengalle	Mit Wein gemischt heilt sie Augenschwäche
218	Meisenbutter	Hilft bei Gichtleiden
221	Drosseleier	Helfen gegen Heiserkeit und Halsschmerzen
222	Lerchenpulver	Hilft gegen Geschwülste
223	Schwalbenkotsalbe	Heilsam bei Aussatz
224	Mückenasche	Heilsam bei Juckreiz und Krätze
225	Wespenspulver	Entgiftet Speisen
226	Bärenfett	Hilft gegen Haarausfall
227	Pferdeblut	Hilft gegen Krätze und Jähzorn
228	Ochsengalle	Hilft bei Steinleiden
231	Biberzungen	Hilft bei Nierenleiden, fiebersenkend
232	Mardersalbe	Hilft gegen Vereiterungen, Pickel
233	Wieselurin	Hilft gegen Kopfschmerzen und Taubheit
234	Ameisenlarven	Im Beutel helfen sie gegen Zorn und Schwermut
235	Drachenblut	Heilt Blindheit und Steinbeschwerden
236	Eidechsenpulver	Hilft gegen Kopfgrind
237	Schneckenalbe	Heilt Magenschmerzen
238	Aphrodisiakum	FkV-Verführen+1-3; Selbstbeherrschung -1-3
241	Stimulantia	Gefahrensinn, Malen, Musizieren FkV +1-3
242	Gegengift	Hebt Giftwirkungen auf oder reduziert sie
243	Heiltrank	Erhöht Regeneration bei schw./krit. Verl. um 3
244	Sedativum	Schlafmittel, nächste Probe +1-3
245	Immunstärkemittel	Erhöht Regeneration um 3
246	Konzentrationsmittel	Aufspüren, Erste Hilfe, Rechnen, Schlösser öff., Seilkunst +1-3
247	Stärketrank	Klettern, Hiebwaaffe +1-3, Lastmalus -1-2
248	Reaktionstrank	Akrobatik, Geländelauf, Dolch, Schwert, Basis-Kampfk. +1-3
251	Schmerzmittel	Würfelmalus durch Verletzung -1-3
252	Wundheilmittel	Heilt augenblicklich äußere Verletzungen od. erhöht Regeneration
253	Rauschgift	Halluzination, Krämpfe, Bewusstlosigkeit, Koma
254	Blutgift	Krämpfe, Zittern, Verwirrung, Angst, Erbrechen, ...
255	Atemgift	Atemnot, Ohnmacht, Fieber, Durchfall, Erbrechen, ...
256	Schlafgift	Schläfrigkeit, Appetitlosigkeit, Atemstillstand
257	Aktivitätsgift	Schlafllosigkeit, Schüttelfrost, Fieber, Hautfärbung
258	Edelsteinwasser	Wasser mit Edelstein (dessen Wirkung) versetzt

Edelsteine (W20)

Edelstein	Wert, Farbe	Edelstein	Wert, Farbe
301 Smaragd	200 Pf/ct; grün	311 Achat	1 Pf/100gr.; rosa, orange, gelb, weiß,...
302 Onyx	1 Pf/100gr.; schwarz-weiß	312 Diamant	550 Pf/ct; farblos
303 Beryll	50 Pf/ct; durchsichtig	313 Magnet	1 Pf/100gr.; grauschwarz
304 Saphir	100 Pf/ct; blau	314 Bergkristall	1 Pf/100gr.; farblos transparent
305 Topas	25 Pf/ct; durchsichtig	315 Perlen	1 Pf/100gr.; weiß
306 Jaspis	1 Pf/100gr.; weiß	316 Aquamarin	30 Pf/ct; blau
307 Prasert	1 Pf/100gr.; lauchgrün	317 Granat	30 Pf/ct; rotbraun, gelbgrün, schwarz
308 Chalcedon	30 Pf/ct; blaugrau	318 Malachit	40 Pf/ct; grün
309 Karfunkel	250 Pf/ct; rot	319 Opal	20 Pf/ct; vielfältige Farben
310 Amethyst	25 Pf/ct; violett	320 Rubin	150 Pf/ct; rot