

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 Wurf Ergebnis 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 entgehen

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.

Notizen

1192



Heldencodex

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 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-Würfeln, um 2 bei W20-Würfeln.

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.

Könnerstern

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

Meisterliches Können

Erreichst Du in einer Eigenschaft oder Fertigkeit den Wert 15, wirst Du zum Könner, 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 Könner 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 Könnerstern 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 weitergefilscht. 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
4-6	improvisiert	*0,5
7-10	einfach	*1
11-15	gut	*1,5
16-19	kunstfertig	*3
20	meisterlich	*5
20+	erlesen	1-2 Boni; +10
20!	legendär	3+ Boni; +100

Bonus	Erklärung
Wx	x Bonuswürfel bei Proben (max. 6 Würfel)
WFr	x Freiwürfe (kein Würfel beiseite legen)
W2c	Zweitance (1 Würfel erneut werfen)
FkWx	Fertigkeitswert wird um x erhöht
Ex	x Probenergebnisse +/- 1 od. 1 Ergebnis +/- x
TSx	+x Schadenswürfel

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		

Schleichen

Führe eine Siebwurf-Probe durch. Das Ergebnis wird in der Nahdistanz (bis 3 m), bei wachsamen Gegnern 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, wachsamen bemerkten Dich. In der Nahdistanz wirst Du von arglosen Gegnern bemerkt, von wachsamen 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
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

Tempostufe	Mindestwert
gemächlich	4
langsam	7
zügig	11
schnell	16
rasant	31
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 aber einen Physispunkt. Kann das Hindernis nicht neutralisiert werden, verliert der Läufer einen Physispunkt und eine Tempostufe.

Geländeläufer mit Könnerstern 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.

Zechen

Wenn Du ein alkoholhaltiges 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 Selbstbeherrschungsprobe 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.