

1192 - Rollenspiel

Nur ein Bauernhof



Abenteuer A1



1192

Inhalt

Vorbemerkungen.....	3
Das Abenteuer beginnt	4
1. Trügerische Ruhe.....	4
2. Die Annäherung	5
3. Die Befreiung.....	5
Optionales Ereignis	5
Die Rückkehr der anderen Gesetzlosen.....	5
Das Ende des Abenteuers	6
Basisregeln	7
NSC-Werte	8
Charaktertafeln.....	8
Ein Blick ins Bauernhaus.....	9

Vorbemerkungen

Das vorliegende Pilotabenteuer „Nur ein Bauernhof“ kann interessierten Neulingen das Konzept des Rollenspiels vermitteln. Die Handlung ist auf eine klare Aufgabe und einen überschaubaren Schauplatz, einen Bauernhof, begrenzt. Außerdem enthält das Abenteuer einfache Basisregeln und die entsprechenden Charakterbögen.

Die Erschaffung des Charakters eröffnet einen ersten Einblick in die Funktionsweise des Rollenspiels, weshalb keine vorgefertigten Charaktere verwendet werden sollten. Dafür sollte sich die Spielrunde etwa 30 Minuten Zeit nehmen.

Das eigentliche Abenteuer dauert dann wiederum etwa 30 bis 90 Minuten.

Benötigtes Material: Jeder Spieler braucht eine kleine Charaktertafel (siehe Anhang), Bleistift und Würfel (ein bis acht W6 für die Erschaffung und drei W12 für das Spiel).

Ort der Handlung: Der verlassene Hof eines Bauern, in dem eine Bande Gesetzloser haust.

Handlungsverlauf: Die Helden werden von einer alten Frau auf der Straße um Hilfe gebeten. Wegelagerer haben ihre Enkelin entführt und sie in ein nahegelegenes Lagerhaus verschleppt. Die Alte bittet die Helden, ihre Enkelin zu befreien.

Meister: Es ist hilfreich – aber nicht erforderlich –, wenn der Spielleiter bereits Erfahrung mit Pen-and-paper-Rollenspielen besitzt. Grundsätzlich sollte er wissen, dass er die Situationen schildert und letztlich auch festlegt, wie die Umgebung auf die Taten der Helden reagiert. Ich empfehle „frischen“ Spielleitern, einen Blick ins große 1192-Regelbuch zu werfen, dort werden die Abläufe am Spieltisch ausführlich dargestellt.

Golden unterlegter Text: Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

EP-Marker



Ein Vorschlag zur Höhe der Erfahrungspunkte, die für die jeweilige Situation vergeben werden.

Musik und Atmosphäre

Es ist stimmungsvoll, wenn der Meister im Hintergrund passende Musik einspielt. Eine Möglichkeit bietet die App SoundTale:



Beschreibung des Entwicklers: **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 zusammenstellen 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!

Das Abenteuer beginnt

EP
3

1. Trügerische Ruhe

Vollkommen ruhig liegt das Bauernhaus im Morgennebel vor euch. Zwei Krähen sitzen auf dem mit Stroh gedeckten Dach und scheinen euch zu beobachten. Einer legt den Kopf schief, dann stoßen sie sich fast gleichzeitig ab und erheben sich krächzend in die Lüfte. Etwas wie Strohstaub rieselt das Dach herab. Immer noch völlige Ruhe. Hier also hat euch die Alte hingeschickt. Hierhin sollen Wegelagerer ihre Enkelin Maria entführt haben.

Vor etwa einem Kilometer stürzte die alte Frau aus einem Gebüsch am Straßenrand direkt auf den Weg vor euch, die Augen aufgerissen, als säße ihr der Teufel persönlich im Nacken. „Helft mir! Bitte helft mir! Maria, meine Enkeltochter. Wegelagerer haben sie mitgenommen. Hier“, sie streckte euch ihren Korb entgegen, „das Gemüse.“ Auf dem Korbboden lagen eine Handvoll Karotten und etwas Lauch. Offensichtlich war die Alte verwirrt. Es gelang euch schließlich, sie etwas zu beruhigen und ihre Geschichte zu hören. Die Alte war zusammen mit ihrer Enkelin Maria auf dem Weg zum Markt, als sie vier Wegelagerern in die Hände fielen. Da die beiden Frauen nichts Wertvolles bei sich trugen, nahmen die Gesetzlosen kurzerhand die 13-Jährige mit. „Zum Hof zurück!“, hätten sie gesagt und aus der Richtung, in der sie sich davonmachten, schloss die Alte, dass damit nur der verlassene Hof des alten Wingot gemeint sein könne.



Agnes, die Alte

Nun seid ihr also hier. Ihr steht im Schatten eines Baumes etwa 50 Meter vom Haus entfernt. Ein teilweise von Gestrüpp überwuchertes Pfad führt zum Zaun, der an mehreren Stellen löchrig und eingefallen ist. Hier scheint schon lange niemand mehr gewesen zu sein. Und doch seid ihr hier, weil ihr versprochen habt, nach dem Mädchen zu sehen. Sollte sie wirklich entführt worden sein? Sollten sich hier Wegelagerer verschanzt haben? Dann wäre vielleicht Vorsicht angeraten. Oder wollt ihr das Haus stürmen? Ihr schaut euch an.



Im Bauernhaus halten sich momentan zwei Personen auf: Wegelagerer Merten hat auf der Kochstelle ein Feuer entzündet, die entführte Maria ist in den Stallungen im Haupthaus angebunden. Ein zweiter Wegelagerer (Rulf) holt hinter dem Haus Wasser aus dem Brunnen, während die beiden anderen (Gans und Segert) unterwegs sind, um die Wildfallen zu überprüfen.

Gelingt den Helden eine **Achtsamkeitsprobe mit mindestens 7**, können sie Folgendes entdecken:

Eine dünne Rauchfahne steigt aus dem linken Rauchabzug unter dem Dach in den Himmel. Und plötzlich ist auch ein sirrendes Geräusch zu vernehmen. Irgendetwas geht hinter dem Haus vor sich.

2. Die Annäherung

Denkbar ist, dass die Helden sich anschleichen, um ins Haus schauen zu können. Das erfordert Proben auf **Heimlichkeit**. Hier können sie auch die Axt im Hauklotz als Waffe erbeuten.

Vielleicht wollen sie auch das Haus umrunden, was ggf. ebenfalls **Heimlichkeits**-Proben erfordert. Dann können sie dort den zweiten Wegelagerer Rulf sehen, wie er gerade einen Wassereimer vom Brunnen hebt, einen zweiten aufnimmt und so beladen ins Haus zurückkehren will.

Warten die Helden ab, wird der Wegelagerer nach kurzer Zeit mit den beiden Wassereimern um das Haus herumkommen und dann das Haus durch die offene Eingangstür betreten. Die beiden Wegelagerer werden dann einen Kessel über die Feuerstelle hängen und das Wasser erhitzen.

Bei einer offenen Annäherung werden die Helden von den beiden Gesetzlosen bemerkt und es kommt zum Kampf, bei dem die Gegner Holzknüppel verwenden.



Merten

Rulf

3. Die Befreiung

Maria kann befreit werden, wenn die Helden den Kampf gegen die beiden Bewacher gewinnen oder sich heimlich ins Haus schleichen und mit Maria flüchten. Maria besitzt eine schnelle Auffassungsgabe. Sie wird daher wohl gleich durchschauen, dass die Helden zu ihrer Rettung gekommen sind (hoffentlich sind sie das). Daher wird sie sich ruhig verhalten, den Helden ggf. durch Blicke oder sonstige Zeichen hilfreiche Hinweise geben und, sollte sie heimlich befreit werden, unauffällig mit den Helden fliehen wollen. Da sie mit einem Seil an einen Holzpfosten gebunden ist, kann sie nur begrenzt in einen Kampf eingreifen. Notfalls könnte sie vielleicht einen Gegner treten oder ihn ablenken.

Maria weiß, dass die beiden anderen unterwegs sind, um Wildfallen zu überprüfen.



Maria

Optionales Ereignis

Die Rückkehr der anderen Gesetzlosen

Je nachdem, wie gut sich die Helden schlagen, kann der Meister Gans und Segert zurückkehren lassen. Sie könnten bspw. in einen laufenden Kampf eingreifen, ein Hindernis für die heimliche Flucht darstellen oder in eine von den Helden gestellte Falle tappen.

Bei ihrer Ankunft am Bauernhof tragen sie zwei tote Hasen bei sich und sind arglos, sofern die Helden nicht auf sich aufmerksam machen oder deutliche Spuren hinterlassen haben.



Gans

Segert

Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer kann damit enden, dass die Helden Maria zu ihrer Großmutter zurückbringen und diese sich überschwänglich bei Ihnen bedankt. Als Belohnung wird sie die Helden zum Essen in ihr Haus einladen.

Als weitere Belohnung erhalten die Helden 3 Erfahrungspunkte, was aber lediglich der Vermittlung dieser Regelung dient, da die Heldencharaktere über dieses Abenteuer hinaus wohl nicht verwendet werden.

Basisregeln

Alle Charaktere verfügen über **sieben Eigenschaftswerte** (Achtsamkeit, Gewandtheit, Heimlichkeit, Klugheit, Kraft, Reaktion und Kampfkunst) und sieben Lebenskreise. Bei der Charakterauswahl dürfen die Spieler ihrem Helden einen alternativen Namen geben und die Eigenschaftswerte bestimmen. Dazu würfeln sie mit acht W6 und können die besten sieben Ergebnisse mit jeweils 5 addieren und auf die Eigenschaften verteilen. (Wert = W6+5)

Proben werden als Siebwurf mit 3W12 durchgeführt, d.h. es werden alle 3 zwölfseitigen Würfel geworfen und pro Würfelrunde muss mindestens ein Würfel gewertet (beiseitegelegt) werden. Die restlichen Würfel dürfen erneut geworfen werden, bis auch der dritte Würfel gewertet wird.

Gleiche dürfen addiert werden, sodass höhere Ergebnisse erzielt werden können. Dabei gilt, dass nur Gleiche addiert werden dürfen, die maximal so hoch sind wie der aktuelle Eigenschaftswert.

Bei einer 1, droht ein Patzer. Eine 1 muss gewertet und durch ein anderes Würfelergebnis von mindestens 4 ausgeglichen werden. Gelingt dies nicht, unterläuft dem Charakter ein folgenschweres Missgeschick.

Die Probe ist **erfolgreich**, wenn der erforderliche Mindestwert erreicht wird. Diesen legt der Meister fest:

leicht: 4 anspruchsvoll: 7 meisterlich: 11

Treten zwei Charaktere gegeneinander an, gewinnt derjenige mit dem höheren Ergebnis, z.B. wenn einer schleicht (Heimlichkeit) und der andere Wache hält (Achtsamkeit).

Stürze, Schläge oder sonstige Missgeschicke führen zum **Verlust von Lebenskreisen**.

Beim **Kampf** wird folgendermaßen vorgegangen:

1. Siebwurf auf Kampfkunst

Jeder Kämpfer führt eine Siebwurfprobe auf seine Kampfkunst durch

2. Initiative übernehmen

Falls ein Kämpfer angreifen will, sagt er an, dass er die Initiative übernimmt. Dann kommt es zum Schlagabtausch, ansonsten passiert in dieser Kampfphase gar nichts und die Kämpfer dürfen für die nächste Kampfphase erneut ihre Kampfwürfel werfen.

3. Kampfwürfel des Angreifers wählen

Der Angreifer wählt seine(n) Kampfwürfel aus. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

- Er wählt einen Einzelwürfel aus (am besten das höchste Ergebnis).
- Er wählt zwei oder drei Gleiche aus (deren Höhe seinen Kampfkunstwert nicht überschreiten darf).
- Er nennt einen Angriffswert, der maximal so hoch ist, wie sein Kampfkunstwert und all seine Würfel, die mindestens so hoch sind, wie dieser Wert gelten als erfolgreicher Angriff.

4. Kampfwürfel des Verteidigers wählen

Um den Angriff abzuwehren, muss der Verteidiger mit seinen Würfeln die Angriffsergebnisse des Gegners mindestens erreichen, d.h. er muss mit einem Einzelwürfel oder Gleichen - bis maximal zur Höhe seines Kampfwertes – das Ergebnis des Angreifers aus 3a) oder 3b) mindestens erreichen.

ODER er muss bei 3c) alle gültigen Angriffswürfel des Gegners abwehren. Der hier zu erzielende Mindestwert sind nicht die vom Angreifer erzielten Würfelergebnisse, sondern der genannte Angriffswert. Wird also ein Angriff mit 5 angesagt und das Würfelergebnis ergibt 5,7,11, so muss der Verteidiger drei 5er-Angriffe abwehren.

5. Treffer

Kann der Verteidiger mindestens einen Deiner Angriffe nicht abwehren, erzielst Du einen Treffer. Ein Treffer verursacht eine Verletzung (1 Lebenskreis), kämpfst du mit einer Waffe verursachst du drei Verletzungen.

Wenn der Verteidiger mehrere Angriffswürfel nicht abwehren kann, steigt die Trefferstärke um eine Verletzung pro Würfel (also auf max. 3 im waffenlosen und 5 im bewaffneten Kampf).

NSC-Werte

Name: Merten				Name: Rulf			
Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	9	Klugheit	9	Achtsamkeit	9	Klugheit	6
Gewandtheit	7	Kraft	10	Gewandtheit	11	Kraft	9
Heimlichkeit	6	Reaktion	9	Heimlichkeit	7	Reaktion	10
Kampfkunst	Lebenskreise			Kampfkunst	Lebenskreise		
11				9			

Name: Gans				Name: Segert			
Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	6	Klugheit	10	Achtsamkeit	9	Klugheit	11
Gewandtheit	9	Kraft	11	Gewandtheit	9	Kraft	8
Heimlichkeit	11	Reaktion	11	Heimlichkeit	10	Reaktion	7
Kampfkunst	Lebenskreise			Kampfkunst	Lebenskreise		
10				6			

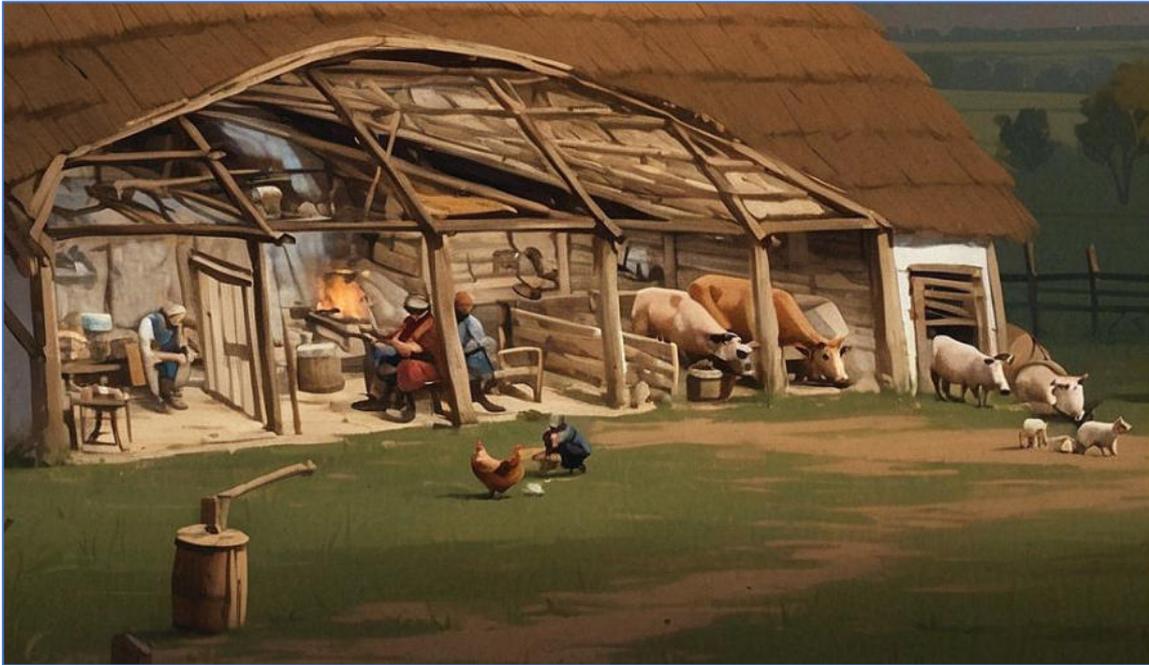
Charaktertafeln

Name:				Name:			
Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit		Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft		Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion		Heimlichkeit		Reaktion	
Kampfkunst	Lebenskreise			Kampfkunst	Lebenskreise		
							

Name:				Name:			
Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit		Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft		Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion		Heimlichkeit		Reaktion	
Kampfkunst	Lebenskreise			Kampfkunst	Lebenskreise		
							

Name:				Name:			
Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit		Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft		Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion		Heimlichkeit		Reaktion	
Kampfkunst	Lebenskreise			Kampfkunst	Lebenskreise		
							

Ein Blick ins Bauernhaus



Zentral liegt hinter der Eingangstür die eigentliche Wohnstube mit der Feuerstelle. Über der Feuerstelle werden üblicherweise Räucherwaren aufgehängt, die Wegelagerer besitzen aber keine Vorräte. Im Wohnraum könnte noch ein grober Tisch mit zwei Bänken stehen. Durch Holzbalken ist der Raum vom Stallbereich abgetrennt. Dort, wo im Bild die beiden Kühe stehen, ist Maria angebunden. Eine Holzleiter führt auf den Heuboden. Der Stall kann auch durch die kleine Tür am rechten Hausrand betreten werden. Die kleine Schlafkammer links ist durch eine Tür erreichbar.



Nur ein Bauernhof - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2025 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

© 2024 von **Andreas Hinrichs lizenziert unter CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.



Kontaktinformationen

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach

Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de

