

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel

Von Meistern lernen



Abenteueranhänge 3



1192

Lernen bei Meistern

Es hat sich im Spiel ergeben, dass Helden gelegentlich freie Zeit nutzen wollen, um sich von einem Meister in einer bestimmten Kunst unterweisen zu lassen. Auch die Idee des gegenseitigen Unterrichts kann naheliegend sein. Insofern sollen die folgenden Regeln diesen Prozess in spielbare Bahnen lenken.

Voraussetzungen, Dauer und Kosten

Um von einem Meister (oder Helden) lernen zu können, muss dessen Fertigkeitswert mindestens 8 betragen und höher sein als der Wert des Schülers. Der Unterricht dauert einen halben Tag, die Kosten (in Silberpfennigen) sind verhandelbar, orientieren sich aber üblicherweise an der Befähigung des Meisters. Ist der Meister besonders hoch angesehen (oder hält er sich selbst für besonders gut), so wird er mehr verlangen.

FkW	8-12	13-15	16-18	19	20	21	22	23	24	25
Kosten	2	4	6	10	15	25	40	70	110	180

Der Anspruch

Zunächst wird der Anspruch festgelegt, d.h. der vom Schüler zu erzielende Mindestwert. Erreicht der Schüler diesen Mindestwert, erhält er eine Lernchance in Form eines Gratislernwurfs. Die Höhe des Anspruchs (des Mindestwerts) muss größer als der aktuelle FkW des Schülers sein, mindestens 4 betragen und bestimmt, wie viele Lernwürfe der Schüler erhalten kann: Liegt der Anspruch innerhalb der aktuellen Würfelstufe des Schülers, erhält er einen Lernwurf. Für jede Würfelstufe oberhalb derjenigen des Schülers, erhält er einen zusätzlichen Lernwurf.

Beispiel: Der Schüler hat einen FkW von 4 (befindet sich also in Würfelstufe W6). Bei einem Anspruch von 5-6 kann er einen Lernwurf erhalten. Bei einem Anspruch von 7-8 zwei, bei 9-12 drei und ab 13 vier Lernwürfe. Wer bereits einen FkW von 12 (Würfelstufe W20) besitzt, kann daher maximal einen Gratislernwurf erhalten.

Der Anspruch legt auch fest, wie hoch der FkW des Schülers durch die Lernwürfe maximal steigen kann!

Zu beachten: Bis zu einem FkW von 5 befindet sich ein Held in Würfelstufe W6. Mit FkW 6 steigt er in Würfelstufe W8 auf. Der Anspruch 6 ist der Höchstwert, der mit W6 erzielt werden muss, um in Würfelstufe W8 zu gelangen, daher gilt dieser Anspruch 6 auch noch als der Würfelstufe W8 zugehörig. Analog verhält es sich mit den anderen „Grenzwerten“.

Die Proben

Danach legen Schüler und Meister eine Siebwurf-Probe mit den ihnen zur Verfügung stehenden Würfeln ab, der Meister darf dabei seine Würfelstufe aber beliebig absenken, d.h. er darf niedrigere Würfelstufen verwenden. Für jeden Würfel, mit dem der Schüler den geforderten Mindestwert erreicht, darf er einen Würfel für den Gratislernwurf verwenden. Nun wirkt noch der Einfluss des Meisters: Lassen sich mit dem Ergebnis des Meisterwurfs und dem Ergebnis des Schülerwurfs Gleiche bilden, dürfen diese addiert werden.

Beispiel: Der Schüler hat einen FkW von 5, der festgelegte Anspruch beträgt 6. Der Schüler würfelt mit 3W6: 3,5,6. Mit der 6 hat er den Anspruch erreicht, ein Würfel ist ihm daher sicher. Der Meister dürfte 5W20 verwenden, wirft aber stattdessen 5W6: 3,4,5,5,6. Der Meister kann nun mit allen Schülerwürfeln Gleiche bilden und diese in 6,10 und 12 umwandeln (die 5 könnte er sogar in 15 umwandeln). Dadurch werden alle Würfel des Schülers zum Erfolg und er darf für seinen Lernwurf 3W6 verwenden.

Bei gleichem Ergebnis und Anspruch 9 hätte der Schüler drei Lernwürfe mit jeweils zwei Würfeln erhalten.

Ein Meister mit MG, Könnernstern oder einem Kampf-FkW von 16+ kann dem Schüler **einen** zusätzlichen Lernwurf in der jeweiligen Fertigkeit bescheren, wenn er mit einem Würfel Gleiche bilden könnte, die aber nicht

erforderlich sind. In obigem Beispiel mit Anspruch 6 sind die 6 und eine 5 des Meisters nicht erforderlich, d.h. er gewährt dem Schüler **einen** Zusatzlernwurf, so dass der Schüler zwei Gratislernwürfe mit 3 Würfeln erhält.

Es ist ersichtlich, weshalb der Meister nach dem Schüler würfelt: Er versucht, seine Würfel an die des Schülers anzupassen, um möglichst viele erfolgreiche Folgen bilden zu können.

Wahrhaft große Meister

Meister bis zu einem FkW von 20 können maximal **einen** zusätzlichen Gratislernwurf bescheren. Ab FkW 21 sind auch weitere Gratislernwürfe möglich. Für jeden Punkt über 20 dürfen diese Meister nicht nur Schattenwürfe durchführen, sie können auch jeweils einen zusätzlichen Gratislernwurf gewähren, sofern das Würfelergebnis dies zulässt. Theoretisch könnte also ein Meister mit FkW 25 sechs zusätzliche Gratislernwürfe bewirken.

Beispiel: Ein Schüler mit FkW 13 und 6W20 lernt bei einem Meister mit FkW 25. Der Anspruch beträgt 16 und der Schüler würfelt 16,16,17,19,19,20. Jeder Würfel ein Erfolg, so dass ihm ein Lernwurf mit 6W20 sicher ist. Gelingt dem Meister nun ein Würfelergebnis, das nur aus den Ergebnissen 16,17,19 oder 20 besteht, z.B. 16,16,16,19,20,20, so kann er sechsmal Gleiche bilden. Da diese aber nicht benötigt werden, bedeutet jeder Gleichenwürfel einen zusätzlichen Lernwurf. Der Schüler erhält also sechs Lernwürfe mit jeweils 6W20.



Von Meistern lernen – Abenteueranhänge 3

© 2024 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

