

1192

- Das Mittelalter-Rollenspiel -

Nur ein Bauernhof



Abenteuer A1

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 oder aus den beigefügten Beispielcharakteren auswählen

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 verlassen 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!



Inhalt

Vorbemerkungen	2
Das Abenteuer beginnt	4
1. Trügerische Ruhe	4
2. Die Annäherung	5
3. Die Befreiung	6
Optionales Ereignis	6
Die Rückkehr der anderen Gesetzlosen	6
Das Ende des Abenteuers	7
NSC-Werte	9
Karten und Pläne	10
Basisregeln	12
Charaktertafeln	13

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. Eine 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.

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.



Agnes, die Alte, spricht die Helden 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 schürt das Feuer im Haupthaus



Rulf holt Wasser hinter dem Haus

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 im Stall

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 und Segert kehren zurück

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.

Belohnungen

3 Erfahrungspunkte



Ein herzhaftes Essen
und die Dankbarkeit
einer alten Frau.



Figurenübersicht



Agnes, die Alte

Eine einfache Bäuerin. Sorgt sich um ihre Enkelin Maria.

Maria

13 Jahre alt. Mutig, klug und aufmerksam. Von den Wegelagerern entführt.

Merten

Wegelagerer, Anfang 30. Misstrauisch und ruppig. Kocht am Feuer. Führt die Bande an.

Rulf

Wegelagerer, drahtig und nervös. Holt Wasser vom Brunnen.

Gans

Wegelagerer, kräftig und groß. Unterwegs, um die Wildfallen zu überprüfen.

Segert

Wegelagerer, alter und listig. Ebenfalls unterwegs, um die Wildfallen zu überprüfen.

Die Helden

NSC-Werte

Name: Merten

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	9	Klugheit	9
Gewandtheit	7	Kraft	10
Heimlichkeit	6	Reaktion	9

Kampfkunst: 11
Lebenskreise: 6

Name: Rulf

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	9	Klugheit	6
Gewandtheit	11	Kraft	9
Heimlichkeit	7	Reaktion	10

Kampfkunst: 9
Lebenskreise: 6

Name: Gans

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	6	Klugheit	10
Gewandtheit	9	Kraft	11
Heimlichkeit	11	Reaktion	11

Kampfkunst: 10
Lebenskreise: 6

Name: Segert

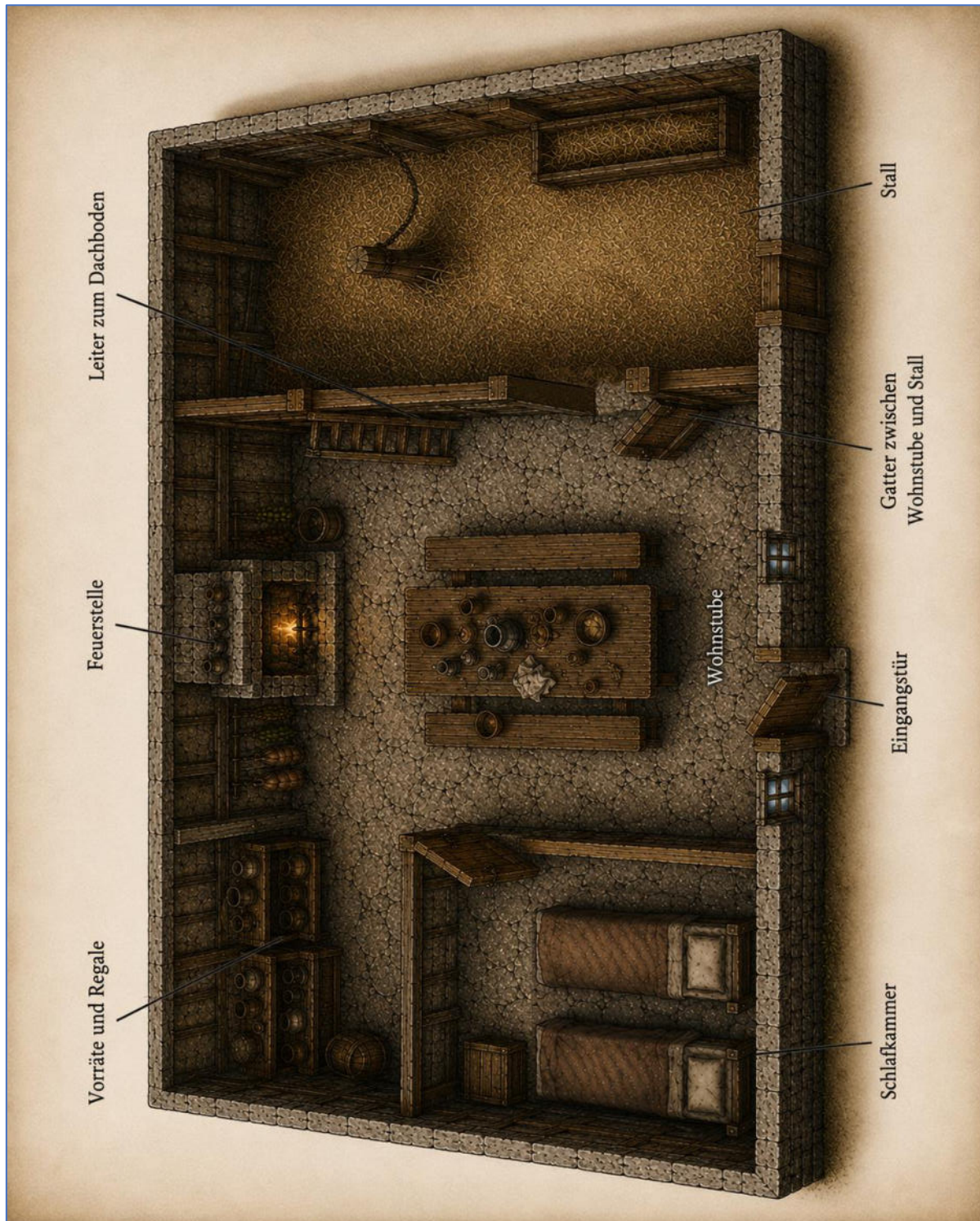
Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	9	Klugheit	11
Gewandtheit	9	Kraft	8
Heimlichkeit	10	Reaktion	7

Kampfkunst: 6
Lebenskreise: 6



Karten und Pläne





Zentral liegt hinter der Eingangstür die eigentliche Wohnstube mit der Feuerstelle. Über der Feuerstelle werden üblicherweise Räucherwaren aufgehängt. Im Wohnraum steht ein grober Tisch mit zwei Bänken. Durch Holzbalken ist der Raum vom Stallbereich abgetrennt. Dort ist Maria an dem Baumstamm 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.

Basisregeln



Alle Charaktere verfügen über sieben **Eigenschaftswerte** (Achtsamkeit, Gewandtheit, Heimlichkeit, Klugheit, Kraft, Reaktion und Kampfkunst) und **seven 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

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.



LEBENSKREISE



BEIM KAMPF WIRD FOLGENDERMASSEN VORGEGANGEN:

<p>1</p>	<p>SIEBWURF AUF KAMPFKUNST Jeder Kämpfer führt eine Siebwurfprobe auf seine Kampfkunst durch.</p>	
<p>2</p>	<p>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.</p>	
<p>3</p>	<p>KAMPFWÜRFEL DES ANGREIFERS WÄHLEN Der Angreifer wählt seine(n) Kampfwürfel aus. Dafür gibt es drei Möglichkeiten: a) Er wählt einen Einzelwürfel aus (am besten das höchste Ergebnis). b) Er wählt zwei oder drei Gleiche aus (deren Höhe seinen Kampfkunstwert nicht überschreiten darf). c) 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.</p>	
<p>4</p>	<p>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.</p>	
<p>5</p>	<p>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 verursacht 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).</p>	



Charaktertafeln

Name: _____

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion	

Kampfkunst Lebenskreise

○○○○○○○○

Name: _____

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion	

Kampfkunst Lebenskreise

○○○○○○○○



Isolde, die Waldläuferin

Eine kundige Bogenschützin und Späherin, aufgewachsen am Rand tiefer Wälder. Leise und wachsam wie der Schatten, trifft sie aus der Ferne mit sicherer Hand. Sie kennt die Pfade, die Tiere und die Geheimnisse der Wildnis.



Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	12	Klugheit	9
Gewandtheit	11	Kraft	8
Heimlichkeit	10	Reaktion	9

Kampfkunst	11
-------------------	----

Lebenskreise

Charaktereigenschaften: Unabhängig, geduldig, naturverbunden und aufmerksam. Isolde vertraut auf ihre Sinne und ihren Verstand. Sie schlägt nie zu, wenn es nötig ist.

Aussehen: Schlanke, wettergegerbe Frau mit hellbraunen Haaren, meist zu einem Zopf gebunden, und grünen Augen. Ihre Kleidung ist aus leisen Stoffen und Leder, ideal für das Leben im Wald.

Ausrüstung: Langbogen, Köcher, Dolch, Jagdmesser, Umhang, Lederwams

HINTERGRUND

Isolde stammt aus einer Waldläufergemeinschaft, die seit Generationen die Grenzen des Königreichs bewacht. Schon als Kind zeigte sie eine besondere Begabung im Umgang mit Bogen und Natur. Ihr Lehrmeister erkannte früh ihr Talent und lehrte sie die Kunst des lautlosen Jagens und Spähens. Nun zieht sie hinaus, um den Menschen in diesen unruhigen Zeiten zu helfen.

AUSRÜSTUNG

Langbogen

Ein handgefertigter Bogen aus Eschenholz. Präzise, zuverlässig und in gebührenden Händen tödlich.

Köcher mit Pfeilen

Ein leichter Köcher mit ausgewählten Pfeilen. Ausbalanciert für schnelle Schüsse aus jeder Position.

Jagdmesser

Ein scharfes Messer, nützlich zum Jagen, Häuten und im laublosen Gelände.

Umhang

Ein wetterfester Umhang, der im Wald tarnt und vor Wind und Regen schützt.

„Der Pfeil fliegt nicht durch Kraft, sondern durch Ruhe und das rechte Ziel.“

Alaric, der Barde

Ein wandernder Barde, dessen Lieder die Herzen berühren und dessen Melodien in Erinnerung bleiben. Mit Wortwitz, Charme und musikalischer Kunst findet er Gehör an Fürstenhöfen und in einfachen Tavernen gleichermaßen.



Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	10	Klugheit	11
Gewandtheit	10	Kraft	7
Heimlichkeit	8	Reaktion	9

Kampfkunst	9
-------------------	---

Lebenskreise

Charaktereigenschaften: Beredt, einfühlsam, neugierig und lebensfroh. Alaric versteht es, Menschen mit seinen Liedern zu bewegen und Geschichten zum Leben zu erwecken. Er meidet unnötige Konflikte, doch seine Worte können genauso scharf sein wie eine Klinge.

Aussehen: Schlanker Mann mit offenen Zügen, lockigem braunem Haar und wachen, lebhaften Augen. Oft trägt er bunte, aber hochwertige Kleidung und stets sein Instrument bei sich.

Ausrüstung: Laute, Notenbuch, Reisekleidung, Gürtel mit Beutel, Dolch

HINTERGRUND

Alaric wurde als Sohn eines Spielmanns geboren und wuchs auf Reisen auf. Schon früh erkannte man sein Talent für Musik und Dichtkunst. An Höfen lernte er die Kunst der Umerhaltung und des feinsinnigen Vortrags. Doch das Leben am Hof war ihm zu eng, und so zog er hinaus in die Welt, um Geschichten zu sammeln und mit Liedern zu teilen – in der Hoffnung eines Tages ein Lied zu schreiben, das ewig in Erinnerung bleibt.

AUSRÜSTUNG

Laute

Ein kunstvoll gearbeitete Laute mit warmem Klang. Alarics treuer Begleiter bei allen Auftritten.

Notenbuch

Ein Buch voller Lieder, Gedächtnisstütze und Notizen. Viele Seiten sind von Rosen und Regen gezeichnet.

Reisekleidung

Leichte, aber hochwertige Kleidung, die Beweglichkeit und einen vornehmsten Auftritt verleiht.

Gürtel mit Beutel

Praktisch und unauffällig. Enthält Meißer, Stiefel, Kleinfutter und andere nützliche Kleinigkeiten.

Dolch

Ein scharfer, aber scharfer Dolch. Nicht zur Schau, sondern zur Verteidigung. Wenn man nicht grinsen will.

„Ein Lied kann Hoffnung schenken, eine Geschichte kann die Welt verändern.“

Bruder Adalhard, der Heiler



Ein gelehrter Heiler und Kosterbruder, der sein Wissen der Linderung von Leiden und der Pflege des Lebens widmet. Mit ruhiger Hand und klarem Verstand sucht er nach Heilung für Körper und Seele.

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	11	Klugheit	12
Gewandtheit	8	Kraft	8
Heimlichkeit	7	Reaktion	9

Kampfkunst 8

Lebenskreise

Charaktereigenschaften: Mitrühmend, geduldig, wissbegierig und besonnen. Adalhard begegnet allen Wesen mit Respekt und sucht stets das Wohl der Gemeinschaft. Er urteilt nicht vorschnell und hört zuerst zu, bevor er handelt.

Aussehen: Schlanker Mann mit freundlichen Zügen, nachdenklichem Blick und kurzem braunem Haar. Sein Gewand ist schlicht und sauber, oft von Kräuterduft erfüllt. Eine kleine Narbe an der Stirn erinnert an eine frühere Unglücksstunde.

Ausrüstung: Heilertasche, Kräutertasche, Pfeilwurz, Salbentiegel, Gebetbuch

AUSRÜSTUNG



Heilertasche
Eine robuste Tasche mit Fächern für Salben, Verbände und Werkzeuge. Immer bereit für Hilfe unterwegs.



Kräutertasche
Gefüllt mit getrockneten Heilkräutern und Wurzeln. Sorgfältig gesammelt und nach Wirkung sortiert.



Salbentiegel
Tiegel mit heilenden Salben und Blüten für Wunden, Einreibungen und verschiedene Leiden.



Gebetbuch
Ein kleines Buch mit Gebeten und Segenssprüchen. Stärkt den Geist und gibt Hoffnung in dunklen Zeiten.

„Heilung ist ein Geschenk, doch Mitgefühl ist der Schlüssel, der es öffnet.“

Yseldis, die Akrobatin



Eine gewandte Akrobatin und Meisterin der Bewegung. Mit Körperbeherrschung, Mut und einem scharfen Blick überwindet sie Hindernisse, bezwingt Höhen und begeistert das Volk mit ihrer Anmut und ihrem Können.

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	11	Klugheit	8
Gewandtheit	12	Kraft	7
Heimlichkeit	9	Reaktion	10

Kampfkunst 10

Lebenskreise

Charaktereigenschaften: Beweglich, mutig, freiheitsliebend und einflussreich. Yseldis liebt die Bühne und die Herausforderung. Sie vertraut auf ihren Körper und ihr Gespür für den Augenblick und lässt sich nur ungern einsengen.

Aussehen: Schlanke Frau mit kräftigen, geschmeidigen Gliedmaßen, lebhaften braunen Augen und dunklen Haaren, die sie meist hochbindet. Ihre Kleidung ist praktisch, leicht und erlaubt volle Bewegungsfreiheit.

Ausrüstung: Seil, Jonglierhülle, weiche Lederschuhe, Wurfmesser, kleiner Beutel

AUSRÜSTUNG



Seil
Ein starkes Hanfseil zur Ausrüstung und idealerweise zum Klettern, Schwingen und Sichern.



Jonglierhülle
Drei bunte Bälle, gut abbalanciert. Mit ihnen begibt Yseldis das Volk auf die Höhe der Kunst und holt die Menge scharf.



Weiche Lederschuhe
Geschmeidig und leicht. Sie geben Halt, ohne die Bewegung einzuschränken.



Wurfmesser
Klein, gut abbalanciertes Messer. Nützlich zur Abwehr und zur Selbstverteidigung.



Kleiner Beutel
Ein Beutel für Münzen, Kleingeld und alles, was unterwegs wichtig sein kann.

„Ein schwacher Halt ist stärker als kein Halt, und ein mutiger Sprung öffnet neue Wege.“



Heinric, der Schildkämpfer

Ein erfahrener Krieger, geschult im Schildwall und in der Kunst des Schwertkampfes. Standhaft, pflichtbewusst und ein verlässlicher Gefährte, der seine Kameraden mit Mut und Ehre beschützt.



Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	9	Klugheit	8
Gewandtheit	8	Kraft	12
Heimlichkeit	7	Reaktion	10

Kampfkunst 11

Lebenskreise ○○○○○○○○○

Charaktereigenschaften: Ehrenhaft, loyal, diszipliniert und beschützend. Heinric hält sein Wort und stellt das Wohl der Gemeinschaft über sich selbst. Er führt mit gutem Beispiel voran und bleibt auch in schweren Stunden standhaft.

Aussehen: Breit gebauter Mann mit wettergegerbtem Gesicht, kurzem braunem Haar und einem gepflegten Bart. Eine Narbe über der rechten Augenbraue zeugt von einer alten Schlacht.

Ausrüstung: Schwert, Schild, Kettenhemd

HINTERGRUND

Heinric diente viele Jahre in der Gefolgschaft eines nordmärkischen Grafen. In zahlreichen Gefechten bewährte er sich als treuer Schildkämpfer an vorderster Front. Nach dem Verlust seines Lehnsherrn schwor er, seine Fähigkeiten nun dem Schutz des Dorfes und der Schwachen zu widmen.

AUSRÜSTUNG



„Ein starker Arm schützt den Körper,
aber ein starkes Herz schützt die Gemeinschaft.“

Bertrud, die Schildmaid

Eine mutige Kriegerin, ausgebildet in Schutz und Schwert. Sie steht treu an der Seite ihrer Gefährten und schützt die Schwachen mit einem unbegrenzten Willen und zäher Kraft.



Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	9	Klugheit	8
Gewandtheit	10	Kraft	12
Heimlichkeit	7	Reaktion	9

Kampfkunst 11

Lebenskreise ○○○○○○○○○

Charaktereigenschaften: Tapfer, beschützend, loyal und pflichtbewusst. Bertrud nimmt ihre Aufgaben ernst und lässt ihre Kameraden niemals im Stich.

Aussehen: Große, kräftige Frau mit wettergegerbtem Gesicht, festen Zügen und einer Narbe an der Wange. Ihre dunklen Haare trägt sie meist zu einem straffen Zopf geflochten.

Ausrüstung: Schwert, Schild, Kettenhemd

HINTERGRUND

Bertrud wuchs als Tochter eines Waffenmeisters in einem Grenzort auf. Schon früh bewies sie Stärke und Entschlossenheit. Gegen den Willen mancher wurde sie zur Schildmaid ausgebildet und hat sich mit Ehre und Verteidigung sein Volk mit Herz und Stahl.

AUSRÜSTUNG



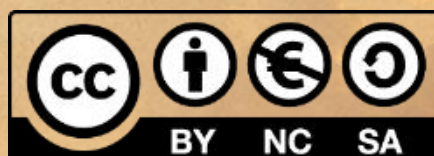
„Ehre schützt den Namen, Mut das Leben
und Treue die Gemeinschaft.“



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

