

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel

Kraftreserven



Abenteureranhänge 4



Kraftreserven mobilisieren

Das Mobilisieren von Kraftreserven ist eine **optionale** Regel in Ergänzung des Regelbuchs.

Dabei geht es darum, dass ein Charakter in Ausnahmesituationen Kraftreserven einsetzen kann, um besondere Leistungen zu erzielen, dies aber an seinen Lebenskräften zehrt.

Für die spieltechnische Umsetzung soll geklärt werden, was die Kraftreserven sind, wie die Lebenskräfte leiden und wie die Ausnahmesituation zu definieren ist.

Die Ausnahmesituation

Darunter sollen alle situativ zusammenhängenden Aktionen verstanden werden, in denen der Charakter besonderen Druck verspürt. Dieser Druck kann extern (Gegner, potentiell hohe Falltiefe, Naturkatastrophe etc.) oder intern (Ehre, Stolz, Ehrgeiz etc.) aufgebaut werden.

Beispiele:

- a) *Ein Charakter klettert an einer Felswand und fürchtet, in die Tiefe zu stürzen. Um die lebensbedrohliche Situation zu beenden, könnte er erfolgreich die Wand hinauf- oder hinabklettern, sich mit einem akrobatischen Sprung in Sicherheit bringen oder ähnliche Aktionen durchführen. Die Ausnahmesituation endet, wenn der Charakter entweder sicheren Boden erreicht oder den Tod gefunden hat.*
- b) *Ein Charakter befindet sich im Wettstreit mit einem anderen Charakter. Sein persönlicher Ehrgeiz oder Stolz setzt ihn mächtig unter Druck, siegreich zu sein. Mit dem Ende des Wettstreits endet die Ausnahmesituation.*
- c) *Ein Charakter möchte durch besonders gelungenen Gesang glänzen. Solange seine Darbietung andauert und er im Fokus der Aufmerksamkeit steht, besteht auch die Ausnahmesituation.*

Die Kraftreserven

Die potentielle Kraft eines Charakters besteht bei Proben darin, dass er die höchstmögliche Anzahl an Würfeln einsetzen und mit diesen Gleiche und / oder Folgen bilden kann. Oft haben Charaktere für ihre Proben aber noch nicht alle Bonuswürfel freigeschaltet oder den höchstmöglichen Fertigkeitswert erreicht.

Die Kraftreserven ermöglichen nun genau das: Sie gewähren den Zugriff auf zusätzliche Würfel und können auch vorübergehend den Fertigkeitswert (und dadurch gegebenenfalls auch die Würfelstufe) anheben.

Dabei entscheidet der Charakter selbst, ob er seine Kraftreserven leicht, mittel oder maximal „anzapft“.

Beispiel: Gisbert besitzt einen Klettern-FkW von 6, befindet sich daher in Würfelstufe W8. Er hat bereits zwei Bonuswürfel freigeschaltet, darf für Proben also insgesamt 3W8 einsetzen.

Bei leichter Mobilisierung erhält der Charakter für eine Probe genau einen zusätzlichen Würfel.

Gisbert darf für seine nächste Probe 4W8 verwenden.

Bei mittlerer Mobilisierung darf der Charakter für eine Probe die maximale Anzahl (also sechs) Würfel einsetzen und sein Fertigkeitswert steigt für diese Probe auf den Höchstwert seiner Würfelstufe.

Gisbert darf für seine nächste Probe 6W8 verwenden und sein FkW in Klettern steigt für diese Probe auf 8.

Bei maximaler Mobilisierung darf der Charakter für eine Probe die maximale Anzahl Würfel einsetzen, seine Würfelstufe steigt um 1 und auch sein FkW steigt für diese Probe auf den Höchstwert der nächsten Würfelstufe.

Gisbert darf für seine nächste Probe 6W12 verwenden und sein FkW in Klettern steigt für diese Probe auf 12.

Die Kraftreserven sind mit sechs Würfeln und dem Wert 20 ausgeschöpft. Wer also alle Bonuswürfel bereits freigeschaltet und den FkW 20 erreicht hat, kann hier nichts mehr erhöhen.

Das Zehren von den Lebenskräften

Ein solcher Zugriff auf Kraftreserven kostet Lebenskraft, dargestellt in Lebenskreissegmenten. Das Besondere daran ist, dass der Charakter zunächst die Kraftreserven freisetzt, also seine Erfolgschancen erhöht, die Lebenskraftkosten aber erst anfallen, wenn die Ausnahmesituation beendet ist. Es kann also sein, dass es einem Charakter gelingt, eine lebensbedrohliche Lage zu meistern und er danach aber völlig erschöpft und ausgelaugt zusammenbricht.

Dies ist vor allem dann wichtig, wenn der Charakter während der Ausnahmesituation mehrere Proben absolviert und auch mehrmals auf seine Kraftreserven zugreift, da sich dann die Lebenskreiskosten addieren.

Für eine leichte Mobilisierung der Kraftreserven (ein zusätzlicher Würfel) verliert der Charakter ein mittleres Lebenskreissegment, was einer schweren Verletzung entspricht.

Für eine mittlere Mobilisierung verliert er ein inneres Segment, also einen kompletten Lebenskreis, was einer kritischen Verletzung entspricht.

Für eine maximale Mobilisierung verliert er zwei komplette Lebenskreise, erleidet also zwei kritische Verletzungen.

Achtung: Diese Lebenskraftkosten schlagen in vollem Umfang zu Buche, d.h., dass es beispielsweise nicht möglich ist, in einem Lebenskreis zunächst die Kosten für zwei leichte Mobilisierungen abzustreichen (zwei mittlere Segmente) und dann im gleichen Kreis die Kosten für eine mittlere oder maximale Mobilisierung. Deshalb werden die Lebenskraftkosten in absteigender Schwere notiert: Zuerst streicht der Charakter innere Segmente ab, danach erst die mittleren.
Die gute Nachricht ist, dass alle hier erlittenen Verletzungen als **versorgte** Verletzungen gelten.

Zeitpunkt des Einsatzes

Idealerweise verspürt ein Charakter den Druck der Ausnahmesituation bereits **vor** der Würfelprobe. Dann sagt er an, dass er auf Kraftreserven zugreifen will, erhält die entsprechenden Bonuswürfel und Meister und Spieler behalten im Blick, wann die Ausnahmesituation vorüber ist und die Lebenskraftkosten anfallen.

Denkbar ist aber auch, dass erst ein Scheitern einer Probe den Charakter in die Ausnahmesituation bringt, was unter Umständen von Nachteil sein kann.

Beispiel: Gisbert klettert und erzielt mit seinen 3W8 Ergebnisse von 2,3,4. Das erforderliche Mindestergebnis beträgt jedoch 7 und Gisbert droht, in die Tiefe zu stürzen.

Denkbar ist nun, dass einzig das Ergebnis dieser Kletterprobe entscheidet, ob Gisbert fällt. Alternativ kann es auch sein, dass eine zusätzliche Probe auf Klettern oder Akrobatik gefordert wird. Im ersten Fall kann Gisbert Kraftreserven mobilisieren, um die Probe noch zu retten, im zweiten Fall kann er eine komplett neue Probe absolvieren.

a) *Gisbert aktiviert Kraftreserven, um die Probe zu verbessern. Da ihm die Chance, mit einem W8 die 7 zu erreichen zu wenig ist, entscheidet er sich für eine mittlere Mobilisierung. Er darf daher insgesamt 6W8 einsetzen und sein FkW steigt vorübergehend auf 8. Leider hat er aber schon mit 3W8 gewürfelt, so dass er nur noch die drei zusätzlichen Würfel werfen darf. Er würfelt 2,4,6, erzielt also insgesamt ein Ergebnis von 2,2,3,4,4,6. Die beiden 4er kann er zu 8 addieren und seine Probe glückt. Der Nachteil ist, dass er für diesen Wurf seine Würfel in zwei separate Siebwürfel aufsplitten muss, was geringere Erfolgschancen bietet.*

b) *Gisbert aktiviert Kraftreserven, um die folgende Kletterprobe zu meistern. Beispielsweise könnte das Scheitern der ersten Probe dazu geführt haben, dass Gisbert den Halt verliert und der Meister gewährt ihm die Möglichkeit, sich mit einer zweiten Kletterprobe so vom Felsen abzustoßen, dass er an anderer Stelle wieder Halt finden kann. Die Schwierigkeit legt der Meister mit 16 fest. Gisbert entscheidet sich für maximale Mobilisierung, er darf mit 6W12 würfeln und sein FkW steigt vorübergehend auf 12. Er würfelt 4,7,10,10,10,12. Die drei 10er addiert er zu 30 und kann sich retten.*



Kraftreserven – Abenteueranhänge 4

© 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

