1192 · DAS MITTELALTER-ROLLENSPIEL

DES HELDEN HANDBUCH

Die wichtigsten Regeln für Dein Abenteuer





Dein Abenteuer beginnt

Ein Schwert am Gürtel, ein paar Münzen im Beutel und ein Weg, dessen Ende noch niemand kennt. Was Dich erwartet, entscheiden Dein Mut, Dein Geschick – und bisweilen das Glück.

Dein Held in einer lebendigen Welt

In ***1192*** schlüpfst Du in die Rolle eines Menschen im Hochmittelalter. Vielleicht bist Du ein Ritter, eine Heilerin, ein fahrender Künstler oder eine Handwerkerin. Du besitzt besondere Fähigkeiten, eigene Ziele und eine Geschichte, die sich mit jedem Abenteuer weiterentwickelt.

Was Dein Held sagt und tut, entscheidest Du. Der Meister schildert die Welt, verkörpert ihre Bewohner und beschreibt die Folgen Eurer Entscheidungen.

Wenn die Würfel sprechen

Nicht jede Handlung verlangt eine Probe. Vieles gelingt einfach, weil Dein Held es beherrscht oder weil die Umstände günstig sind.

Erst wenn der Ausgang ungewiss ist und etwas auf dem Spiel steht, kommen die Würfel zum Einsatz. Sie entscheiden nicht darüber, was Du versuchen darfst, sondern helfen zu bestimmen, wie Dein Vorhaben ausgeht.

> **Merke:** Beschreibe zuerst, was Dein Held tun möchte. Die passende Regel findet sich danach.

Dein Held

Dein Charakterbogen, Dein Wegbuch und dieses Handbuch begleiten Dich auf Deinen Abenteuern. Jedes erfüllt eine andere Aufgabe.

Dein Charakterbogen

Hier findest Du die Eigenschaften, Fertigkeiten und besonderen Fähigkeiten Deines Helden. Auch seine Ausrüstung und seine dauerhafte Entwicklung werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

Des Helden Wegbuch

Während eines Abenteuers verändert sich manches rasch: Dein Held erleidet Verletzungen, seine Rüstung nimmt Schaden, seine Kräfte schwinden oder er gerät in besondere Zustände. Diese Veränderungen hältst Du im Wegbuch fest. So bleibt Dein Charakterbogen übersichtlich.

Des Helden Handbuch

Dieses Büchlein versammelt die wichtigsten Regeln für Deine Abenteuer: Proben, Meisterpfennige, Bonusaktionen, Kampf, Verletzungen und die Entwicklung Deines Helden.

Du musst nicht alles auswendig kennen. Wenn Du eine Regel benötigst, kannst Du sie hier nachschlagen. Ausführlichere Regeln und besondere Möglichkeiten Deines Berufs findest Du im großen Regelbuch.

ich suoche âventiure.

- Ich suche Abenteuer. -

Wenn Dein Können auf die Probe gestellt wird

Nun ist es soweit. Du hast Deinen Helden in eine Situation gebracht, in der er sein Können mit einer Würfelprobe beweisen muss.

Fertigkeiten und Eigenschaften

Dein Held besitzt Fertigkeiten, die beschreiben, was er gelernt hat und wie gut er etwas beherrscht. Der jeweilige **Fertigkeitswert (FkW)** bestimmt, welche Würfel Du für eine Probe verwenden darfst. Außerdem steigt mit Deinem FkW auch die Wahrscheinlichkeit, Würfelgruppen zu bilden, mit denen Du Dein Ergebnis verbessern oder zusätzliche Möglichkeiten erringen kannst.

Daneben zeichnet sich Dein Held auch durch **Eigenschaften** wie Achtsamkeit, Empathie, Kraft oder Wille aus. Sie bestimmen nicht nur, wie viele Bonuswürfel Du bei Fertigkeitsproben verwenden darfst, auf sie können auch selbst Proben abgelegt werden.

Der Mindestwert

Der Meister legt fest, wie schwierig Dein Vorhaben ist. Dazu bestimmt er einen **Mindestwert (MW)**. Erreichst oder übertriffst Du diesen Wert mit Deinem Probenergebnis, gelingt Dein Vorhaben.

Einfach		Fortgeschritten		Meisterlich		Legendär
4	7	11	16	21	31	60
	Leicht		Anspruchsvoll		Episch	

Lunari entdeckt eine schmale Felsbrücke, über die sie eine Schlucht umgehen könnte. Der Meister verlangt eine Probe auf Geländelauf gegen Mindestwert 11.

Erreicht Lunari mit ihren Würfeln mindestens 11, gelingt ihr die Überquerung. Bleibt sie darunter, entscheidet der Meister, welche Folgen ihr Missgeschick hat.

> **Merke:** Erst beschreibst Du Dein Vorhaben. Dann bestimmt der Meister, ob eine Probe nötig ist und welchen Mindestwert Du erreichen musst.

Deine Würfel entscheiden



Wie gut Dein Held eine Fertigkeit beherrscht, bestimmt die Art seiner Würfel. Zusätzliche Würfel können seine Erfolgsaussichten verbessern.

Die drei Würfelstufen

Fertigkeitswert	Würfelart	
0-7	Standardwürfel	W8
8-11	Könnerwürfel	W12
12+	Meisterwürfel	W20

Bonuswürfel

Für eine Probe kannst Du zusätzliche Bonuswürfel erhalten. Einige wenige erhältst Du beispielsweise durch Deinen bei der Erschaffung gewählten Hintergrund und Deine Berufsausbildung. Die meisten wirst Du aber erhalten, wenn Du den Eigenschaftswert erhöhst, der der jeweiligen Fertigkeit zugeordnet ist.

Eigenschaftswert	1-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21+
Bonuswürfel	0	1	2	3	4	5

Insgesamt darfst Du **höchstens sechs Würfel** für eine Probe verwenden.

Eigenschaftsproben

Bei Eigenschaftsproben bestimmt die Höhe des Werts Art und Anzahl der Würfel.

Eigenschaftswert	1-7	8-11	12-14	15-17	18-20	21+
Würfel	3W8	3W12	3W20	4W20	5W20	6W20

Das Probenergebnis

Gewöhnlich bestimmt **der höchste verwendbare Würfel** Dein Probenergebnis.

Heinrich wirft drei W12 und erzielt 4, 7 und 10. Sein Probenergebnis beträgt 10.

Die Kunst des Würfelns

Proben werden unterschiedlich abgelegt. Je nachdem, wie viel Zeit Dir zur Verfügung steht und welche Fähigkeiten Dein Held besitzt, kommen unterschiedliche Wurfarten zum Einsatz.

Der Einzelwurf

Beim Einzelwurf wirfst Du alle verfügbaren Würfel genau einmal. Anschließend bestimmst Du Dein Probenergebnis. Passende Gleiche können addiert werden. Der Einzelwurf kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn Du mit W8 würfelst, unter Zeitdruck bist oder Dir nur ein einziger Versuch bleibt.

3	7	11

Ergebnis: 11 – der höchste Würfel entscheidet.

Lunari versucht, eine verschlossene Truhe zu öffnen. Sie wirft 3, 7 und 11. Ihr Probenergebnis beträgt 11.

Der Siebwurf

Beim Siebwurf darfst Du Deine Würfel mehrfach werfen. Nach jedem Wurf legst Du mindestens einen Würfel beiseite. Die übrigen Würfel darfst Du erneut werfen. Auf diese Weise kannst Du Dein Ergebnis schrittweise verbessern oder versuchen, passende Gleiche zu bilden.

1. Wurf	3	7	8
2. Wurf	8	8	8

Ergebnis: 24 – drei Gleiche werden addiert (FkW mindestens 8).

Lunari wirft 3, 7 und 8. Sie behält die 8 und wirft die beiden anderen Würfel erneut. Beide zeigen nun ebenfalls eine 8. So erhält sie drei Gleiche.

> **Merke:** Einzelwurf bedeutet nicht, dass Du nur einen Würfel verwendest. Du wirfst sämtliche verfügbaren Würfel – aber nur einmal.

Gleiche, Folgen und Kaskaden

Gleiche und Folgen eröffnen Dir besondere Möglichkeiten: Sie können Dein Probenergebnis erhöhen oder Dir Meisterpfennige verschaffen.

Gleiche Würfel

Zeigen mehrere Würfel dieselbe Augenzahl, bilden sie Gleiche. Ist die Augenzahl höchstens so hoch wie Dein Fertigkeitswert, kannst Du die Würfel addieren oder für Meisterpfennige verwenden.



Drei Gleiche: Ergebnis 24 oder Ergebnis 16 mit 1 MP oder Ergebnis 8 mit 2 MP.

Folgen

Aufeinanderfolgende Augenzahlen bilden eine Folge. Alle Werte müssen zwischen 4 und Deinem Fertigkeitswert liegen. Folgen verschaffen Meisterpfennige, werden aber nicht addiert.



Dreierfolge: Ergebnis 8 und 2 MP.

Der Kaskadenwurf

Beim Kaskadenwurf darfst Du wie beim Siebwurf Würfel beiseitelegen und die übrigen erneut werfen. Zusätzlich kannst Du Folgen bilden und für Meisterpfennige nutzen.

Fertigkeitsart	Voraussetzung
Allgemeine Fertigkeit	Könnerstern
Berufsfertigkeit	Meistergrad
Kampftechnik	W20-Stufe

> **Merke:** Gleiche erhöhen Dein Ergebnis oder liefern Meisterpfennige. Folgen verschaffen ausschließlich Meisterpfennige.

Glück und Missgeschick

Deine Glückszahl und die 1: Chance und Unheil.

Die Glückszahl

Würfelst Du mit einem W20 Deine persönliche Glückszahl, kannst Du wählen:

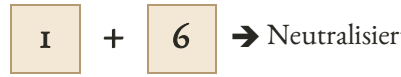
A · Zahltausch	Du wandelst die Glückszahl in eine beliebige andere Zahl um. Damit ist sie verbraucht.
B · Lernwurf	Du behältst die gewürfelte Zahl und erhältst einen kostenlosen Lernwurf zur Verbesserung eines Eigenschaftswertes.

Lunari würfelt ihre Glückszahl 11. Sie kann daraus eine 20 machen oder die 11 behalten und einen kostenlosen Lernwurf auf eine Eigenschaft durchführen.

Der Fehlschlag

Erreichst Du den erforderlichen Mindestwert nicht, scheitert Deine Probe. Würfelergebnisse von 2 oder 3 scheitern immer und dürfen keine Gleichen oder Folgen bilden. Eine gewürfelte 1 kann sogar einen kritischen Fehlschlag auslösen.

Eine 1 musst Du beiseitelegen. Du kannst sie neutralisieren, indem Du einen erfolgreichen Würfel (mindestens 4) opferst. Beide Würfel sind dann verbraucht. Bleibt eine 1 unneutralisiert, scheitert die Probe kritisch.



Die 6 neutralisiert die 1. Beide Würfel sind verbraucht.

Ergebnis	Folge
Kritischer Fehlschlag (nicht neutralisierte 1)	Die Lage verschlechtert sich; zusätzlich Verlust von 1 Physis- oder Psychepunkt möglich.
Legendärer Fehlschlag (3 unneutralisierte 1er)	Besonders schwerwiegende Folgen; zusätzlich Verlust von 1 Physis- oder Psychepunkt und 1 Respektpunkt.

Meisterliches Können

Mit Könnerstern, Meistergrad oder W20-Stufe einer Kampftechnik darfst Du Kaskadenwürfe einsetzen und einzeln auftretende Einser ignorieren.

Die Meisterpfennige

Meisterpfennige (MP) erhältst Du bei gelungenen Proben durch passende Würfelgruppen. Mit ihnen kannst Du Bonusaktionen ausführen, die über den gewöhnlichen Erfolg hinausgehen.

Ein Wurf – mehrere Möglichkeiten

Gleiche Würfel kannst Du entweder zum Probenergebnis addieren oder für Meisterpfennige verwenden. Ein Würfel darf nicht beides zugleich bewirken. Folgen verschaffen Dir ebenfalls Meisterpfennige.

9	10	10	11	12	12

Entscheidung	Probenergebnis	Meisterpfennige
Beide 12er addieren · *9, 10, 10, 11 liefern MP*	24	4 MP
Keine Addition · *9, 10, 10, 11, 12 liefern MP*	12	5 MP

Mechthild entscheidet selbst: Benötigt sie ein möglichst hohes Probenergebnis oder möchte sie zusätzliche Meisterpfennige für ihre Bonusaktionen gewinnen?

Meisterpfennige erhalten und einsetzen

Meisterpfennige entstehen nur aus Würfelgruppen, die zum Probenergebnis gehören. Würfel außerhalb dieser Gruppe verschaffen keine MP. Für jeden verwendbaren Folgewürfel oder nicht addierten gleichen Würfel erhältst Du einen MP.

Würfelstufe	Höchstens
W8	1 MP
W12 und W20	5 MP

Du kannst Deine MP unmittelbar nach einer gelungenen Probe für passende Bonusaktionen ausgeben. Nicht eingesetzte MP verfallen grundsätzlich mit Abschluss der Probe. Bei mehrphasigen Proben gilt eine Ausnahmeregel.

> **Merke:** Ein höheres Probenergebnis ist nicht immer die beste Wahl. Manchmal eröffnen Dir zusätzliche Meisterpfennige größere Möglichkeiten.

Mehr als nur ein Erfolg

Mit Meisterpfennigen kannst Du Bonusaktionen ausführen. Sie verleihen einer gelungenen Probe zusätzliche Wirkungen: Du kannst beispielsweise einen Gegner rempeln, einen Gefährten schützen oder eine verborgene Gefahr genauer erkennen.

Bonusaktionen einsetzen

Jede Bonusaktion kostet Meisterpfennige und ist an bestimmte Fertigkeiten gebunden. Du darfst mehrere Bonusaktionen kombinieren, wenn Deine MP ausreichen, ihre Voraussetzungen erfüllt sind und sich ihre Wirkungen nicht widersprechen. Sofern nichts anderes angegeben ist, darfst Du dieselbe Bonusaktion pro Probe nur einmal einsetzen. Im Zweifelsfall entscheidet der Meister.

Ein Beispiel aus dem Spiel

> Sara gelingt eine Geländelaufprobe. Sie setzt einen Meisterpfennig für die Bonusaktion Rempeln ein, um ihren Gegner aus dem Weg zu stoßen. Dieser darf mit einer Akrobatikprobe versuchen, dem Rempler zu widerstehen.

Wenn sich jemand wehrt

Richtet sich eine Bonusaktion gegen einen anderen Charakter, kann dieser gegebenenfalls eine Gegenprobe ablegen. Gelingt sie, entfällt die Bonuswirkung. Der ursprüngliche Probenerfolg bleibt jedoch bestehen. Ist keine Gegenprobe vorgesehen, wirkt die Bonusaktion bei erfüllten Voraussetzungen automatisch.

Wie lange wirkt eine Bonusaktion?

Die meisten Bonusaktionen wirken unmittelbar. Manche halten länger an, etwa wenn Du die Gunst eines Menschen gewinnst, Deinen Ruf beeinflusst oder die Erholung förderst. Wie lange eine solche Wirkung anhält, richtet sich nach der Bonusaktion und den Umständen.

> **Merke:** Bonusaktionen müssen zu Deiner Fertigkeit und zur Situation passen. Du kannst mehrere miteinander kombinieren, sofern Deine Meisterpfennige ausreichen und sich ihre Wirkungen nicht widersprechen.

Der Kampf beginnt

Ob Faustkampf oder Schwerthieb: Im Kampf entscheidet nicht nur Dein Würfelwurf, sondern auch, was Du damit wagst.

Die Kampfphase

Ein Kampf wird in einzelne Kampfphasen unterteilt. In jeder Phase legen die Beteiligten ihre Kampfproben ab. Anschließend entscheiden sie, ob sie angreifen oder sich auf die Verteidigung beschränken.

Die Kampfprobe

Zu Beginn genügt die Fertigkeit Basis-Kampfkunst. Später kannst Du weitere Kampftechniken erlernen. Für die Kampfprobe gelten die gewöhnlichen Würfelregeln. Ein Angriff benötigt mindestens das Probenergebnis 4.

Erasmus und Troste stehen sich unbewaffnet gegenüber. Erasmus besitzt Basis-Kampfkunst 6 und zwei Bonuswürfel, Troste Basis-Kampfkunst 5 und einen Bonuswürfel.

Erasmus FkW 6 · 3W8	8	6	5	8
Troste FkW 5 · 2W8	7	2		7

Erasmus würfelt 8, 6 und 5. Troste erzielt 7 und 2. Beide haben eine erfolgreiche Kampfprobe abgelegt. Nun müssen sie entscheiden, ob sie einen Angriff wagen.

Wagen oder abwarten?

Nach der Auswertung können beide Kämpfer einen Angriff wagen oder darauf verzichten. Greift nur einer an, kann der andere sich verteidigen. Greifen beide an, verzichten beide auf die Verteidigung. Greift keiner an, kommt es in dieser Phase zu keinem Schlagabtausch.

> **Merke:** Gesagt, gewagt! Wer einen Angriff ansagt, führt ihn auch aus.

Angreifen oder verteidigen?

Erasmus erzielt mit seiner Kampfprobe eine 8, Troste eine 7.

Vier mögliche Entscheidungen

Entscheidung	Vergleich	Folge
Erasmus greift an, Troste verteidigt.	**8** gegen **7**	Erasmus trifft.
Troste greift an, Erasmus verteidigt.	**7** gegen **8**	Erasmus wehrt ab.
Beide greifen an.	**8** und **7**	Beide treffen; Schaden wird angepasst.
Keiner greift an.	–	Kein Treffer in dieser Phase.

Angriff gegen Verteidigung

Greift nur einer der Kämpfer an, entscheidet der Vergleich ihrer Probenergebnisse. Ist das Angriffsergebnis höher als das Verteidigungsergebnis, trifft der Angriff. Andernfalls wird er abgewehrt.

> *Erasmus greift mit seiner 8 an. Troste versucht, mit seiner 7 abzuwehren. Das misslingt: Erasmus trifft.*

Wenn beide angreifen

Wagen beide Kämpfer einen Angriff, verzichten sie auf ihre Verteidigung. Beide treffen und verursachen Schaden. Der Kämpfer mit dem höheren Angriffsergebnis erhält jedoch einen zusätzlichen Schadenswürfel; der andere verliert einen Schadenswürfel.

Erasmus: 8 → **3W6** Schaden (**+1W**)

Troste: 7 → **1W6** Schaden (**−1W**)

Wenn keiner angreift

Verzichten beide Kämpfer auf einen Angriff, kommt es zu keinem Treffer. Die Kampfphase endet ohne Schlagabtausch.

> **Merke:** Wer angreift, verzichtet auf die Verteidigung. Greifen beide an, treffen beide. Das höhere Angriffsergebnis verschafft einen zusätzlichen Schadenswürfel, das niedrigere kostet einen.

Der Führungswert

Nicht jede Waffe lässt sich gleich leicht führen. Der Führungswert (F) bestimmt, wie viele Würfel Du beim Sieb- oder Kaskadenwurf mindestens beiseitelegen musst. Je niedriger F ist, desto mehr Würfel kannst Du erneut werfen.

Waffen und Führungswert

Beim waffenlosen Kampf beträgt F immer 1. Im bewaffneten Nahkampf richtet sich der Führungswert nach Art und Güte der Waffe; er liegt gewöhnlich zwischen 1 und 6. Die genauen Werte findest Du in den Waffentabellen.

Zwei Kämpfer im Vergleich

Eike kämpft mit einem Kriegshammer (F 4) und besitzt 4W20. Vinzent führt einen Dolch (F 2) und besitzt 3W12.

Kämpfer	Kampfwürfel	F	Erneut würfelbar
Eike · Kriegshammer	4W20	4	**0** Würfel
Vinzent · Dolch	3W12	2	**1** Würfel

Eike muss alle vier Würfel beiseitelegen. Sein Wurf bleibt daher ein Einzelwurf. Vinzent legt zwei Würfel beiseite und darf den dritten erneut werfen.

Erfahrene Kämpfer

Mit der W12-Stufe darfst Du Siebwürfe durchführen, mit der W20-Stufe Kaskadenwürfe. Der Führungswert begrenzt, wie viele Würfel Du erneut werfen kannst. Beim Kaskadenwurf darfst Du außerdem Folgen für Meisterpfennige nutzen.

Meisterpfennige im Kampf

Mit Meisterpfennigen aus Deiner Kampfprobe kannst Du unmittelbar in derselben Kampfphase passende Bonusaktionen einsetzen. Manche stehen allen Nahkämpfern offen, andere gehören zu bestimmten Kampftechniken. Nicht verwendete MP verfallen.

> **Merke:** Ein niedriger Führungswert ist von Vorteil. Er lässt Dir mehr Würfel für weitere Würfe.

Zielen und Schießen

Mit Bogen oder Armbrust kannst Du sofort schießen oder Dir Zeit zum Zielen nehmen. Je länger Du zielst, desto eher kannst Du Deine Würfel verbessern.

Sofort schießen oder zielen?

Lege zunächst eine Einzelwurf-Probe auf Deine Fernkampftechnik ab. Verwende es direkt, um noch vor den Nahkampfangriffen dieser Kampfphase zu schießen.

Möchtest Du weiter zielen, legst Du je nach Führungswert mindestens einen, zwei oder drei Würfel beiseite. Die übrigen darfst Du in der nächsten Kampfphase erneut werfen. Bereits beiseitegelegte Würfel bleiben liegen. Sind alle Würfel beiseitegelegt, musst Du schießen oder den Angriff abbrechen.

Der Führungswert im Fernkampf

Mit wachsendem Können sinkt Dein Führungswert im Fernkampf:

W8: F 3 · W12: F 2 · W20: F 1

Das Ziel treffen

Dein Schuss trifft, wenn Dein Kampfergebnis den erforderlichen Mindestwert erreicht. Dieser richtet sich nach der Größe des Ziels, seiner Entfernung und möglichen Bewegungen. Weitere Umstände können den Schuss erschweren. Je volle 10 Meter Entfernung erhöht sich der Mindestwert um 1.

*Lunari schießt auf einen Räuber in 25 Metern Entfernung. Der Meister bestimmt aus **Zielgröße (7)**, einem **W6-Ergebnis (4)** und der **Entfernung (2)** den Mindestwert: 7+4+2 = **13**.*

15	13	8	➔ Treffer!

Lunari würfelt 15, 13 und 8. Sie wählt die 15 und trifft den Räuber.

Bewegung und weitere Erschwernisse

Bewegen sich Schütze oder Ziel, erschwert sich der Schuss. Bei langsamer Bewegung würfelt der Meister einen, bei schneller Bewegung zwei zusätzliche Würfel der zur Zielgröße gehörenden Würfelart.

Treffer, Schaden und Rüstung

Ein gelungener Angriff kann einen oder mehrere Treffer verursachen. Wie schwer sie ausfallen, bestimmen die Schadenswürfel. Eine Rüstung kann Treffer abfangen oder abschwächen.

Schaden bestimmen

Im waffenlosen Nahkampf bestimmt Deine Persönliche Trefferstärke (PTS) die Schadenswürfel. Beim bewaffneten Nah- und Fernkampf richtet sich ihre Anzahl nach der Trefferstärke (TS) der Waffe. Im bewaffneten Nahkampf wird außerdem Dein PTS-Bonus auf jeden Schadenswürfel angerechnet.

Leicht, schwer oder kritisch?

Die Schadenswürfel bestimmen die Schwere jedes Treffers.

Schadenswurf	Treffer
1-10	Leichter Treffer
11-20	Schwerer Treffer
21 oder mehr	Kritischer Treffer

Gleiche beim Schadenswurf

Zeigen mehrere Schadenswürfel dieselbe Zahl, kannst Du sie addieren und damit einen stärkeren Treffer erzielen. Alternativ verzichtest Du auf die Addition und erhöhst die Anzahl der Treffer.

Additionsbonus 6 6 ➔ 12 = 1 schwerer Treffer

Gleichenbonus 4 4 ➔ 3 leichte Treffer

Rüstung schützt

Rüstungsteile schützen bestimmte Körperbereiche. Leichte Treffer werden von jeder Rüstung abgefangen. Schwere und kritische Treffer können den Schutz beschädigen oder überwinden.

Rüstung	Wirkung
Leicht	Leichte Treffer abfangen; schwere und kritische um eine Stufe abschwächen
Schwer	Leichte und schwere Treffer abfangen; kritische um eine Stufe abschwächen
Schwer mit Unterkleidung	Die Schutzwirkungen beider Schichten ergänzen sich

Wenn die Rüstung Schaden nimmt

Schwere und kritische Treffer beschädigen die betroffenen Rüstungsteile. Streiche dafür ein Schild- oder Helmsymbol im entsprechenden Bereich ab. Ein schwerer Treffer beschädigt bei übereinandergetragener leichter und schwerer Rüstung nur die äußere Rüstung; ein kritischer Treffer kann beide Schichten beschädigen.

Der Schutzwert eines Rüstungsteils gibt an, wie viele Körperbereiche es bedeckt und wie viele Treffer es je Bereich abfangen kann.

6–3
Gambeson

6 geschützte Körperbereiche
3 Schutzsymbole je Bereich

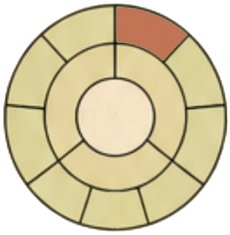
Wenn der Schutz versagt

Trifft ein Angriff einen ungeschützten Körperbereich oder kann die Rüstung den Treffer nicht vollständig abfangen, wird die verbleibende Verletzung in den Lebenskreisen festgehalten.

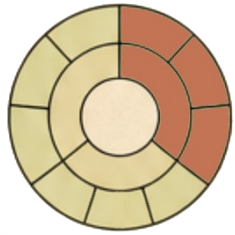
Verletzungen und Lebenskreise

Jeder Held besitzt bis zu fünf Lebenskreise. Sie zeigen, wie viele Verletzungen er ertragen kann. Jeder Lebenskreis besteht aus einem äußeren Ring für leichte, einem inneren Ring für schwere und einem Zentrum für kritische Verletzungen.

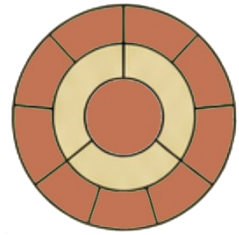
Verletzung	Was wird markiert?	Zusätzliche Folge
Leicht	Ein äußeres Segment	Heilt meist bei Nachtruhe
Schwer	Ein inneres und die drei angrenzenden äußeren Segmente	Zustand *Angeschlagen*
Kritisch	Das Zentrum und alle äußeren Segmente	Zustand Schmerzgeplagt



Leichte Verletzung



Schwere Verletzung



Kritische Verletzung

Wenn die Verletzungen überhandnehmen

Sind alle äußeren Segmente Deiner Lebenskreise verletzt, wird jede weitere leichte Verletzung zu einer schweren. Sind auch alle inneren Segmente verletzt, werden weitere leichte oder schwere Verletzungen zu kritischen Verletzungen.

Versorgung und Heilung

Leichte Verletzungen heilen meist im Verlauf einer Nachtruhe. Schwere Verletzungen benötigen Erste Hilfe oder Heilkunde, kritische Verletzungen eine Behandlung durch Heilkunde. Eine kritische Verletzung kann erst heilen, wenn die Wundheilung eingeleitet wurde.

> **Merke:** Schwere Verletzungen machen Dich Angeschlagen, kritische Verletzungen Schmerzgeplagt. Eine rechtzeitige Versorgung kann lebensrettend sein.

Kräfte und Erholung

Auch der tapferste Held muss einmal verschnaufen. Eine Rast bringt neue Kraft, doch manche Wunde braucht Zeit und kundige Behandlung.

Physis und Psyche

Physis und Psyche sind optionale Punktwerte für körperliche und geistige Belastungen. Sie kommen zum Einsatz, wenn Ausdauer und Erschöpfung im Spiel eine besondere Rolle spielen sollen – etwa bei einem Wettkampf, einer langen Anstrengung oder einer nervenaufreibenden Herausforderung.

Wenn die Kräfte schwinden

Verlierst Du Physis- oder Psychepunkte, streichst Du sie auf Deinem Wegbuch zeilenweise von rechts nach links ab. Jede vollständig geleerte Physiszeile kostet Dich bei körperlichen Proben einen Würfel. Jede vollständig geleerte Psychezeile kostet Dich bei allen Proben einen Würfel. Bei körperlichen Proben können sich beide Würfelmali addieren.

Verlust	Auswirkung
Physiszeile geleert	-1 Würfel bei körperlichen Proben
Psychezeile geleert	-1 Würfel bei allen Proben
Physis oder Psyche auf 0	Zustand *Erschöpft*

Die Würfelmali bleiben bestehen, bis Du die entsprechenden Punkte zurückgewonnen hast. Der durch völlige Verausgabung entstandene Zustand Erschöpft endet dagegen erst nach seinen eigenen Regeln.

Neue Kräfte sammeln

Physis und Psyche lassen sich durch Ruhe auffrischen. Nach kurzer Belastung genügen oft wenige Minuten, nach größeren Anstrengungen ist eine längere Rast erforderlich. Der Meister entscheidet nach den Umständen.

Wunden heilen

Nach einer ausreichenden Nachtruhe regenerierst Du äußere Lebenskreissegmente entsprechend Deinem Regenerationswert. Schwere und kritische Verletzungen müssen jedoch versorgt sein, bevor der betroffene Lebenskreis wieder heilen kann.

Verletzung	Regeneration je Nachtruhe
Leicht	Gemäß Regenerationswert
Schwer, versorgt	Höchstens 3 äußere Segmente
Kritisch, **Heilung eingeleitet**	Höchstens 1 äußeres Segment
Schwer oder kritisch, unversorgt	Keine Regeneration im betroffenen Lebenskreis

Zustände im Spiel

Verletzungen, Erschöpfung, Furcht oder besondere Umstände können Deinen Helden in einen Zustand versetzen. Manche Zustände erschweren Deine Handlungen, andere verschaffen Dir Vorteile. Ihre Auswirkungen gelten, solange der jeweilige Zustand besteht.

Mehrere Zustände

Du kannst gleichzeitig mehrere unterschiedliche Zustände besitzen. Ihre Wirkungen gelten nebeneinander, sofern keine Regel etwas anderes bestimmt. Derselbe Zustand kann dagegen nicht mehrfach gleichzeitig bestehen.

Zustandsgrade

Manche Zustände besitzen mehrere Grade. Verändert sich der Grad, gilt nur die Wirkung des neuen Grades. Die Wirkungen der Grade werden nicht addiert.

Zustände beenden oder lindern

Ein Zustand endet, sobald seine Endbedingung erfüllt ist. Manche Wirkungen können einen Zustand vorübergehend lindern. Besteht seine Ursache weiterhin, kehren seine Auswirkungen nach Ende der Linderung zurück.

> **Merke:** Unterschiedliche Zustände können gleichzeitig wirken. Gleiche Zustände werden nicht gestapelt; bei Zuständen mit mehreren Graden gilt nur der aktuelle Grad.

Gemeinsam sind wir stärker

Manchmal braucht es mehrere kräftige Arme, geschickte Hände oder kluge Köpfe. Zusammen könnt Ihr Aufgaben meistern, an denen ein Einzelner scheitern würde.

Gemeinsam anpacken

Manche Kraftleistungen erfordern mehrere Personen. Der Meister bestimmt dafür einen Mindestwert und einen Kraftbedarf. Der Kraftbedarf gibt an, wie viele Beteiligte gleichzeitig eine erfolgreiche Kraftprobe ablegen müssen.

Die Aufgabe gelingt, wenn mindestens so viele Beteiligte den Mindestwert erreichen, wie es dem Kraftbedarf entspricht.

Gemeinsam eine Tür aufbrechen

Fünf Helden versuchen, eine schwere Holztür aufzubrechen. Der Meister legt Kraft 16 und einen Kraftbedarf von 5 fest. Nur wenn fünf Beteiligte den Mindestwert 16 erreichen, gelingt das Vorhaben.

Held	Kraftprobe	Erfolg?
Aimeric	18	ja
Lunari	17	ja
Hedwig	16	ja
Eike	12	nein
Heinrich	19	ja

4	→	5	Die Tür hält stand.
Erfolge		Benötigt	

Viele Hände, leichtere Arbeit

Der Meister kann einen höheren Kraftbedarf mit einem niedrigeren Mindestwert verbinden. Beispielsweise könnten vier Personen mit Kraft 11 eine Aufgabe bewältigen, für die zwei Personen jeweils Kraft 16 benötigen.

Ihr könnt auch Pläne abstimmen, Aufgaben verteilen oder einander mit passenden Fähigkeiten unterstützen. Dafür ist nicht zwingend eine (Kraft-)Probe erforderlich.

Lernen und Wachsen

Erfolge, Niederlagen und neue Erkenntnisse helfen Dir, Dich weiterzuentwickeln. Dafür erhältst Du Erfahrungspunkte (EP), die Du für Lernwürfe einsetzen kannst.

Erfahrung und Entwicklung

Setzt Du Deine EP für Lernwürfe ein, steigt Dein Zähler für Entwicklungspunkte (EwP) um denselben Betrag. Beide Werte werden fortlaufend gezählt und niemals verringert. Wie viele EP Du einsetzen kannst, ergibt sich aus der EP-EwP-Differenz.

24 EP – 9 EwP = 15 verfügbar

Der Lernwurf

Mit einem Lernwurf versuchst Du, einen Wert zu verbessern. Ein Lernwurf ist ein Siebwurf, pro Würfelrunde musst Du einen Wert beiseitelegen.

Jeder eingesetzte Würfel kostet 1 EwP. Vor dem Lernwurf bestimmst Du, wie viele Würfel Du einsetzen möchtest. Du darfst höchstens so viele verwenden, wie Dir bei einer regulären Probe auf diesen Wert zustehen. Übertrifft mindestens ein Würfelergebnis Deinen bisherigen Wert, gelingt der Lernwurf. Der Wert steigt um genau 1 Punkt. Gleiche, Folgen, Glückszahl und Patzer spielen hier keine Rolle.

Lunari möchte ihre Fertigkeit Schleichen von 8 auf 9 steigern. Sie setzt drei W12 ein und investiert dafür 3 EwP. Ihr höchster Würfel zeigt eine 11. Erfolg: Schleichen steigt auf 9.

1. Wurf				2. Wurf			3. Wurf		
3	1	7	➔	8	8	➔	11	➔	FkW 9

Nach jedem Durchgang sortiert Lunari einen Würfel aus. Erst im dritten Wurf übertrifft sie ihren bisherigen Fertigkeitswert.

Gratislernwürfe

Manchmal gewährt Dir der Meister einen Gratislernwurf. Er kostet keine EwP und Du darfst alle für diesen Wert verfügbaren Würfel einsetzen.

> **Merke:** Ein Lernwurf kostet 1 EwP je eingesetztem Würfel. Übertriffst Du Deinen bisherigen Wert, steigt er um 1 Punkt.

Meisterliches Können

Wer seine Fähigkeiten über viele Abenteuer hinweg vervollkommnet, kann besondere Stufen des Könnens erreichen. Sie eröffnen neue Möglichkeiten bei Proben und machen aus einem erfahrenen Helden einen wahren Meister seines Fachs.

Der Könnerstern

Hast Du in einer Allgemeinen Fertigkeit den FkW 12 erreicht, kannst Du den Könnerstern erringen. Dafür benötigst Du einen Lernwurf mit mindestens drei Würfeln, von denen mindestens drei den Wert 12 erreichen oder übertreffen müssen. Mit dem Könnerstern darfst Du bei Proben auf diese Fertigkeit Kaskadenwürfe durchführen, aus Folgen MP gewinnen und einzeln auftretende Einser ignorieren.

Die Meistergrade

In Berufsfertigkeiten kannst Du drei aufeinander aufbauende Meistergrade erwerben. Jeder eröffnet Dir besondere Möglichkeiten bei der Ausübung Deines Berufs.

Meistergrad	Wirkung
MG I	Kaskadenwürfe, Folgen für MP nutzen, einzelne 1er ignorieren
MG II	Mindestens 1 MP bei jeder gelungenen Probe
MG III	Mindestens 2 MP bei jeder gelungenen Probe

Für jeden MG muss Dir ein Lernwurf gelingen, bei dem mindestens drei Würfel den erforderlichen Mindestwert erreichen: **MG I: 12 · MG II: 15 · MG III: 18**. Der nächste MG setzt den vorherigen voraus. Beim Erwerb steigt Dein FkW nicht.

Hohe Meisterschaft

Hast Du in einer Eigenschaft oder Fertigkeit den Wert 20 erreicht, kannst Du ihn bis auf 25 steigern. Dafür muss Dein Lernwurf mehrere Zwanziger zeigen. Jeder Punkt über 20 gewährt Dir einen Schattenwurf. Bei einem Schattenwurf darfst Du einen Würfel erneut werfen und anschließend entscheiden, welches Ergebnis gilt. Mehrere Schattenwürfe dürfen auch auf denselben Würfel angewendet werden.

Wert	21	22	23	24	25
Schattenwürfe	1	2	3	4	5

Regeln auf einen Blick

Würfelstufen bei Proben auf Fertigkeits- und Eigenschaftswerte (EW)

FkW	0-7	8-11	12+
W	W8	W12	W20

EW	1-7	8-11	12-14	15-17	18-20	21+
Würfel	3W8	3W12	3W20	4W20	5W20	6W20

Mindestwerte

4	7	11	16	21	31	60

Wurfarten

Wurfart	Kurzregel
Einzelwurf	Alle Würfel einmal werfen
Siebwurf	Würfel beiseitelegen, übrige erneut werfen
Kaskadenwurf	Wie Siebwurf, zusätzlich Folgen für MP nutzbar

Besondere Ergebnisse

Ergebnis	Bedeutung
Gleiche	Addieren oder für MP nutzen
Folgen	MP beim Kaskadenwurf
Glückszahl	Zahltausch oder Gratislernwurf
Einser	Müssen neutralisiert werden, sonst droht ein kritischer Fehlschlag

Meisterpfennige

Meisterpfennige (MP) entstehen durch Gleiche / Folgen und ermöglichen Bonusaktionen. Pro Probe sind höchstens 5 MP nutzbar. Nicht verwendete MP verfallen.

Erhalten → Einsetzen → Verfallen

Lernen und Meisterschaft

Regel	Kurzfassung	Regel	Kurzfassung
Lernwurf	1 EwP je eingesetztem Würfel	MG I	Kaskadenwurf bei Berufs-FkW
Lernerfolg	Bisherigen Wert übertreffen	MG II/III	Mind. 1 / 2 MP je Probe
Könnerstern	Kaskadenwurf bei Allg. FkW	Hohe Meist.	Schattenwürfe ab 21



nâch âventiure wâne reit der guote kneht Êrec.

- In Erwartung eines Abenteuers ritt der wackere junge Erec. –

Hartmann von Aue, *Erec*, Verse 3111-3112

1192

Das Mittelalter-Rollenspiel

1192 im Netz