Rollenspiel »One Page Prince Valiant«

Übersetzung der Seite 4 aus dem Rollenspiel *Prince Valiant*, Copyright © 1989 Chaosium Inc.

Eine Seite Prinz Eisenherz

WENN IHR ES EILIG HABT, um mit dem Spielen zu beginnen, so lehrt dieses kleine Abenteuer die Grundlagen des Spiels auf einer einzigen Seite. Ihr braucht drei bis fünf Spieler.

Regel 1: Ein Spieler muss Ansager und Schiedsrichter sein: der so genannte *Geschichtenerzähler*. Als Geschichtenerzähler zu agieren macht Spaß, wenn Du gerne der Boss bist. Wenn das Abenteuer vorbei ist, kann der Geschichtenerzähler den Spielern, die ihn beeindruckt oder amüsiert haben, Ruhmes-Punkte verleihen. Jemand muss sich freiwillig für diese Aufgabe melden, bevor Ihr mit dem Spiel fortfahrt, und von nun an macht er oder sie die Ansagen für das Spiel laut an die anderen Spieler. *(Es sei denn, der Satz ist kursiv formatiert - so wie dieser).*

Regel 2: Jeder außer dem Geschichtenerzähler ist jetzt ein Ritter in Rüstung, ein heroischer mittelalterlicher Krieger wie Prinz Eisenherz oder Sir Lancelot. Eure Aufgabe als Spieler ist es, die Rolle Deines Ritters zu spielen, genau wie ein Schauspieler in einem Theaterstück. Um es anspruchsvoller zu machen, könnt Ihr Eure eigenen Figuren erstellen! Und in begrenztem Umfang könnt Ihr die Aktionen Eures Charakters während des Stücks anpassen, vorbehaltlich der Zustimmung des Geschichtenerzählers.
Dein eigener persönlicher Charakter wird als *Abenteurer* benannt, um diesen von anderen gewöhnlichen Charakteren zu unterscheiden, denen Du begegnen könntest, die alle vom Geschichtenerzähler kontrolliert werden.

Regel 3: Dein Ritter hat mehrere Eigenschaften, die auf einem Stück Papier, genannt *Abenteurer-Karte*, bestimmt werden. Die Abenteurer-Karte zeigt, wie gut Dein Ritter ist. Am Ende des Buches seht Ihr vier bereits ausgefüllte Abenteurer-Karten, die Ihr (kopieren und) ausschneiden könnt. Jeder Spieler wählt eine Karte. Den Ritter, der auf Deiner Karte beschrieben wird, verkörperst nun DU.

EINE BEGEGNUNG IM GEFÄHRLICHEN WALD

Die Geschichte bisher: Auf der Suche nach Abenteuern bist du mehreren anderen Ritter begegnet. Ihr seid alle an einem Scheideweg tief im Herzen des *Gefährlichen Waldes*. Der *Gefährliche Wald* ist ein unheimlicher, gefährlicher Ort voller Gesetzloser und schrecklicher Monster *(Geschichtenerzähler: Hier ein finsteres Lachen).*
Die Gesetze der Höflichkeit verlangen, dass Sie sich einander vorstellen. Spieler, sagt allen den Namen auf eurer Karte und liest die Beschreibung eures Ritters laut vor.

Regel 4: Die Zahl auf deiner Karte unter „Ruhm“ zeigt an, wer der berühmteste, erfahrenste und wichtigste Ritter ist. Spieler, vergleicht Eure Ruhmes-Zahlen und findet heraus, wer den meisten

Ruhm hat. Dieser Ritter hat Vorrang vor den anderen und ist die traditionelle Wahl für den Anführer der Gruppe. Als Krieger wisst ihr alle, dass eine Gruppe einen Anführer haben sollte.

Das Abenteuer geht weiter: Der berühmteste Ritter sollte sich vor den anderen verneigen und ihnen dafür danken, dass sie seine Überlegenheit erkannt haben. Wenn jemand über ihn lacht oder unhöflich ist, kann er ihn herausfordern. Die Herausforderung kann entweder Prahlerei oder Ringen sein. Nur ein feige Ritter würde eine Herausforderung ablehnen, bei Gott!

Regel 5: Der Geschichtenerzähler erzählt immer die Geschichte, und Ihr, die Spieler, reagiert auf das, was der Geschichtenerzähler sagt, indem Ihr Eure Rollen als Ritter spielt. Wann immer der Geschichtenerzähler Euch eine Auswahl an Handlungen gibt, habt Ihr die Möglichkeit, die Geschichte auf Eure Weise zu gestalten. Im Moment könnt Ihr wählen, ob Ihr prahlen oder ringen möchtet. *(Geschichtenerzähler: Fragen Sie jeden Spieler, was sein Abenteurer tun möchte, bevor er weitermacht.)*

Regel 6: Zahlen werden verwendet, um Euren Ritter zu bewerten. Die *Stärke (Brawn)*-Zahl eines Ritters zeigt, wie beeindruckend er körperlich ist (muskulös). *Auftreten (Presence)* misst alle nicht-physischen Eigenschaften wie Charisma, Intelligenz und Willenskraft. *Fähigkeiten (Skills)* wie Waffen oder Höflichkeit bewerten Ausbildung und Erfahrung. In allen drei Fällen liegt der Bereich von 1 bis 6. Diese Zahlen werden verwendet, um Konflikte während des Spiels mit gewöhnlichen Münzen zu lösen. Um zu ringen, nehmen die beiden Kämpfer jeweils eine Anzahl von Münzen, die der *Stärke*-Zahl ihres Ritters entsprechen. Wenn deine Stärke der Zahl 4 entspricht, nimm vier Münzen. Wenn der Geschichtenerzähler „beginnt“ sagt, schüttelt jeder Spieler seine Münzen in der Hand und lässt sie auf eine ebene Fläche fallen. Wessen Münzen die meisten Köpfe zeigt, ist der Gewinner. Wenn es einen Gleichstand gibt, endet diese Ringer-Runde unentschieden (Patt); versucht es erneut.
Um zu prahlen, verwendet die Zahlen zum *Auftreten* auf die gleiche Weise. Wenn Dein Ruhm um 1.000 Punkte oder mehr größer ist als der Ruhm Deines Gegners, füge eine Münze zur Gesamtsumme hinzu, um die Tatsache widerzuspiegeln, dass Du mehr zu prahlen hast.
Wenn Du verlierst, wirst Du eingeschüchtert. Wenn Du alle anderen Ritter entweder beim Prahlen oder beim Ringen besiegen kannst, hast Du das Recht, der Anführer zu sein, selbst wenn Dein Ruhm-Wert der niedrigste ist.
Wenn niemand alle anderen bei beiden Aufgaben schlagen kann, ist der Ritter mit dem meisten Ruhm der Anführer.

Das Abenteuer geht weiter: Plötzlich hört jeder einen durchdringenden Schrei aus dem Wald. Es klingt wie eine Frau in Gefahr! Wer will in den Wald gehen? Möchtest du den Anführer zuerst gehen lassen?



in Arbeit

Es kann Gefahr geben, weißt du. Die Schreie scheinen sich weiter zu entfernen, also solltest du dich besser beeilen. *(Geschichtenerzähler: Wenn irgendwer beschließt, zurück zu bleiben, lassen Sie sie in einen anderen Raum gehen, in dem sie nicht hören können, was vor sich geht. Wenn jemand mehr über die Schreie oder den Wald wissen möchte, sagen Sie ihm, dass er nichts Besonderes bemerkt.*

Diejenigen von euch, die in den Wald stürmen, sehen einen schrecklichen Anblick. Eine hilflose Bäuerin windet sich in den Griffen eines riesigen, abscheulichen Ogrels mit Reißzähnen. Der Oger wendet sich gegen dich, und er ist so grausam, dass jeder seine Anwesenheit überprüfen muss, um zu sehen, ob sie in abergläubischem Terror fliehen. Wirf Münzen, die deiner Präsenz entsprechen, und wenn du alle Schwänze wirfst, rennst du weg! Wenn du mindestens einen Kopf bekommst, hast du keine Angst. Sie können sich natürlich immer noch dafür entscheiden, vor dem wütenden Oger zu fliehen.

Die Ritter, die weglaufen, müssen mit allen Rittern, die an der Kreuzung geblieben sind, in den Raum gehen. Sie können ihren Freunden erzählen, was sie gesehen haben, und entscheiden, was als nächstes zu tun ist.

Alle verbleibenden Ritter müssen gegen den Oger kämpfen. Versuchen Sie mit der Anzahl der Münzen, die unten auf Ihrer Abenteurer-Karte unter „Münzen gegen Oger“ aufgeführt sind, den Oger in der Anzahl der geworfenen Köpfe zu schlagen, genau wie beim Ringen oder Prahlen. Warnung: Dieses Mal sind Sie verletzt und aus dem Kampf, wenn Sie verlieren, nicht nur festgenagelt oder eingeschüchtert. Ein Entschieden bedeutet wie üblich eine Statssau für die Runde. (Geschichtenerzähler: spielt die Rolle des Ogers nach - knurrt und blinzelt böse. Lache über alle Ritter, die sich zurückziehen. Der Oger wirft im Kampf sechs Münzen, und du wirfst für ihn. Wenn mehrere Ritter Sie gleichzeitig angreifen, teilen Sie Ihre sechs Münzen unter ihnen auf, mindestens eine Münze pro Ritter. Werfen Sie gegen einen Springer nach dem anderen; entweder er oder Sie werden besiegt, oder es wird ein Unentschieden geben.)

Wenn niemand den Oger beim ersten Angriff schlägt, können die Leute im anderen Raum zur Rettung rennen. Sie müssen die Präsenz erneut testen, aber da Sie wissen, womit Sie es jetzt zu tun haben, können Sie diesmal eine weitere Münze verwenden, wenn Sie Ihre Präsenzwürfe ausführen.

Scheitern bedeutet, dass Sie zögern, anzugreifen. (Geschichtenerzähler: Mit anständigem Glück wird der Oger besiegt. Die denkende Frau rennt auf den besiegten „Oger“ zu und zieht ihm einen Satz falscher Holzzähne aus dem Mund! Dann dankt sie allen ausgiebig und lädt sie zu einem schönen Festmahl in ihrem Dorf ein. Das Ende!)

Regel 7: Wenn das Abenteuer vorbei ist, vergibt der Geschichtenerzähler Ruhmes-Punkte. Schritt eins: Für die Teilnahme erhält jeder Abenteurer 100 Ruhm. Schritt zwei: Wenn der Geschichtenerzähler das Gefühl hat, dass ein Abenteurer während des Spiels gut abschne, hat dieser Abenteurer 1 Ruhm verliehen, normalerweise 100 Punkte. Mehr als ein Abenteurer kann sich qualifizieren. Der Ritter, der den „Oger besiegt hat, qualifiziert sich für die Auszeichnung, wie der Sieger der Wrestlins und/oder prahlenden Wettbewerbe, falls überhaupt. Jeder, der den Geschichtenerzähler amüsiert hat, sollte auch Ruhm bekommen.

siehe auch:

- Amerikanische Sunday-Comics-Bilderträume im Full-Format
- Begeistert seit 66 Jahren
- Briefmarke
- Die Comic-Ikone Prince Valiant (Prinz Eisenherz)
- Eisenherz‘s weißer Ritter
- FULLS-Sammlerstücke – wie gehe ich mit Gebrauchsspuren um?
- Jahrzehnte voller Abenteuer und kein Ende

- Meine Sammlung Nonnast - Prinz Eisenherz
- PLAYMOBIL® Szenen
- Reise zu Aleta
- Rollenspiel »One Page Prince Valiant«
- Sammelleidenschaft
- Sammlerstücke
- Triviales
- Wie ich das Prinz Eisenherz–Lexikon fand

Links hierher:

- Aktuelles
- Sammlerstücke

inArbeit, R, Sammelleidenschaft

From:
https://www.eisenherz-lexikon.de/ - **Prinz Eisenherz Lexikon**

Permanent link:
https://www.eisenherz-lexikon.de/doku.php?id=rpg_onepage

Last update: **21.06.2026 14:53**