

1192 - Ritterkampagne

Marktspiele



Abenteuer 1

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.

NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

Golden unterlegter Text: Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

Blau unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Politik, Brauchtum, Technik usw. Diese Informationen sind für das Abenteuer nicht zwingend relevant, können aber hilfreich werden, falls die Helden in dieser Richtung nachforschen oder sich daraus mögliche weitere Abenteuer ergeben.

Orange unterlegter Text: Hintergrundinformationen, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

EP-Marker



Ein Vorschlag zur Höhe der Erfahrungspunkte, die für die jeweilige Situation vergeben werden.

Wochentage und ihre Symbole

1	Soldag (Sonntag)	☉	5	Donarsdag (Donnerstag)	⚡
2	Monddag (Montag)	☾	6	Fridag (Freitag)	♀
3	Tiusdag (Dienstag)	♂	7	Sambaztac (Samstag)	♁
4	Wodensdag (Mittwoch)	♀			

Weiterführende Tipps:

Karten



INKARNATE

Auf <https://inkarnate.com> lassen sich Karten für Städte, Dörfer, Regionen und Schauplätze selbst erstellen. Auch gibt es eine große Auswahl herunterladbarer Karten, die von anderen Nutzern gefertigt wurden. Eine Gratis-Version mit eingeschränkter Nutzung ist verfügbar.



Mit **Dungeon Painter Studio**, verfügbar auf Steam, lassen sich vor allem Karten für Schauplätze selbst erstellen. Das Programm bietet Vorlagen für Bodenbeläge, Wände, Einrichtungen usw. Im Steam-workshop können zusätzliche Inhalte heruntergeladen werden.

Musik und Atmosphäre



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	4
Das Abenteuer beginnt	5
1. Ankunft und Losglück	5
2. Der Wiesenlauf	6
3. Die Beutel	8
4. Die Arnefe	10
5. Die Mühlenruine	10
6. Endspurt	11
Optionale Ereignisse	12
Unterhaltungen, Klatsch und Tratsch	12
Wettbewerbe	12
Vergnügen	14
Die Reiterin	15
Das Ende des Abenteuers	15
Hintergründe	20
Osterbräuche	20
Politisches und Geographisches	20

Vorbemerkungen

Das vorliegende Abenteuer ist als **Einstiegs- und Kennenlernabenteuer** konzipiert und ist das erste Abenteuer der **Ritterkampagne**. Die Helden werden Turre, den Schauplatz der Handlung besuchen, weil dort ein Fest mit Markt und Spielen stattfindet. Durch die Teilnahme an den Spielen sind verschiedene Proben zu absolvieren, die den Spielern die grundlegende Spielmechanik vermitteln. Der Handlungsverlauf ist daher zunächst auch eher geschlossen, bei Computerspielen würde man von „Schlauchleveln“ oder einer „geskripteten Handlung“ sprechen. Demzufolge sind auch die Beschreibungen für den Meister sehr ausführlich, es werden Spielregeln direkt bei den zu fordernden Proben erklärt und die atmosphärischen Schilderungen kann der Meister vorlesen. Selbstverständlich erwächst daraus kein Zwang, der Meister kann die Beschreibungen auch lediglich als Anregung nutzen oder sie auch völlig ignorieren und eigene Wege beschreiten. Überdies hat der Meister in diesem Abenteuer einen vergleichsweise hohen Redeanteil, um den Spielern den - spieltechnischen und atmosphärischen - Einstieg zu erleichtern.

Ort der Handlung: Turre ist Kreuzungspunkt zweier alter Römerstraßen: es liegt zu beiden Seiten der Via Belgica, die hier schnurgerade von Köln nach Westen über Jülich und Maastricht verläuft und wird von der Route Trier - Neuss gekreuzt. Turre liegt etwas südwestlich von Berchem, das wiederum etwa 25 km westlich von Köln liegt. Turre und Berchem gehören zur Grafschaft Jülich, die seit 1176 von Graf Wilhelm II. von Jülich regiert wird. Der Graf von Jülich fungiert als Vogt für den Kölner Erzbischof, seine gräfliche Residenz befindet sich seit 1190 in der 1177 gegründeten Trutzfeste Nideggen in der Waldgrafschaft Molbach. In Turre herrscht Ritter Gisbert als Lehnsmann des Grafen. Seit etwa 200 Jahren ist der einst wichtige Arnefeübergang bei Turre versumpft, weshalb Reisende von Turre nach Berchem abbiegen, um dort die Arnefe zu furten (nach dem „Nordzacken“ bei Berchem folgen Reisende wieder der alten Via Belgica bis Köln).

Handlungsverlauf: Bei den Marktspielen wird ein für das gemeine Volk offener Wettbewerb ausgetragen. Die Teilnehmer treten in Gruppen an, die Gruppenzugehörigkeit wird ausgelost. Selbstverständlich werden die Helden in die gleiche Gruppe gelost.

Nach dem Startsignal muss jede Gruppe über ein Feld rennen, einen Stoffbeutel (in ihrer Gruppenfarbe) von einem Baum schießen oder erklettern, eine kleine Insel in der Arnefe erreichen (schwimmend oder über einen Baumstamm balancierend), dort eine kleine Holzkiste öffnen und den enthaltenen Gegenstand zurückbringen.

Das Abenteuer beginnt



1. Ankunft und Losglück

Es ist Mondtag, der 6. Ostarmanoth (April) im Jahre des Herrn 1192, Ostermonddag. In den frühen Morgenstunden hast du dich aufgemacht, um zeitig dein Ziel, das Dorf Turre zu erreichen. Das Fest und der Markt, die dort stattfinden sollen, bieten dir vielleicht die Gelegenheit, auf die du schon lange wartest. Ein gutes Geschäft, eine lohnende Anstellung, vielleicht sogar Glück bei den Wettspielen oder, wenn dies alles nichts wird, wenigstens etwas Kurzweil und Vergnügen bei Musik und Tanz.

Schnurgerade zieht sich die Straße durchs wolkenlose Land, die aufgehende Sonne scheint dir wärmend ins Gesicht und zeichnet deinen Umriss als langen Schatten auf den Weg hinter dir. Zwei Schwalben jagen hintereinander her und während du noch ihren verspielten Flug beobachtest, trägt ein leichter Wind fröhliche Musik zu dir heran. Im Osten vor dir siehst du die Umrisse mehrerer Häuser, die sich vor der erhabenen Silhouette eines Kirchturms drängen. Die von der Nacht feuchten Dachschindeln glänzen im frühen Morgenlicht und das Läuten der Kirchturmglöcke übertönt einige Momente lang die Musik. Schließlich verklingen die Glockenschläge und kräftiger nimmst du nun das Spiel einer Fidel, einer Flöte und einer Trommel wahr. Dein Herz schlägt höher, als du die bunten mit Wimpeln geschmückten Zelte rechterhand auf einer Wiese südlich des Ortes siehst. Dort scheint der Festplatz zu sein. Von dort ertönt auch die Musik und je näher du kommst, desto besser kannst du die morgendliche Betriebsamkeit erkennen: Aus dem offenen Portal der Kirche strömen Menschen, vorbei an den Resten des Osterfeuers, hin zu den Dorftoren, geradewegs zum Festplatz, wo das Getümmel zwischen den Zelten beständig stärker wird. Alle möglichen Waren werden zum Handel ausgestellt: Tuche, Kleidung, Schuhe, Rüstzeug, auch Waffen, Schmiedewaren und einiges mehr. Der Duft frischen Backwerks liegt in der Luft, ein Gaukler jongliert mit mehreren Bällen. Ein Hund spurt, die Nase schnüffelnd am Boden, zwischen den Essensständen herum. Mehrere Kinder jagen einem Huhn hinterher und mittendrin die Musiker, die unter dem noch spärlichen Applaus einiger Umstehender gerade ihr Stück beenden. Hier bist du richtig. Du beschleunigst deine Schritte, wie offensichtlich auch mehrere andere Reisende, denn du findest dich unversehens von weiteren Menschen umringt, die aufgereggt tratschend den Festzelten zustreben. Gemeinsam lauft ihr die letzten Schritte über das federnde Gras der Wiese. Dann bist du im Trubel. Mittendrin. Als du angerempelt wirst, denkst du an die Warnung, stets auf deine Habe zu achten. Du tastest nach deinen Wertsachen. Alles noch da. Zum Glück. Irgendwie kommst du an einen Bratapfel, lauschst kauend einem Stück der lustig tanzenden Musikanten und verschluckst dich fast, als eine junge Tänzerin dich einhakt und herumwirbelt. Hustend kommst du zum Stehen, schaut in ihre erschrockenen Augen und musst lachen. Da lacht auch sie herzlich und zusammen mit vielen anderen wirbelt ihr tanzend oder hüpfend durch die Menge.

Schließlich enden die Musiker, die Menge applaudiert und jubelt, bis plötzlich von mehreren Seiten „Psscht! Pssst! Ruhe!“ gezischt wird. Die Leute teilen sich und machen Platz für einen kleinen, dicklichen Mann, der mit wichtiger Miene durch die Menge schreitet. Er hält einen langen hölzernen Stab in der Hand, an dessen oberen Ende drei kleine Glöckchen baumeln. Er blickt in die Runde, erwartungsvolle Stille breitet sich aus. Schließlich hebt er seinen Stab und stampft ihn dreimal auf. Der weiche Untergrund der Wiese macht aber nur dreimal leise „Plopp“ und vereinzelt wird gekichert. Das Gesicht des Dicken rötet sich etwas, dann räuspert er sich und spricht: „Höret! Höret! Die große Guldenjagd steht an. Und wie jedes Mal haben wir wieder Losbänder verteilt, um die Jägergruppen zu bestimmen. Wer ein farbiges Band an seinem Gürtel findet, der hebe es in die Luft.“ Du blickst dich um und siehst, wie alle Umstehenden an sich herunterschauen. Auch du greifst nach deinem Gürtel und tatsächlich, du ertastest ein weiches Stück Stoff. Du ziehst daran. Ein blaues Stoffband liegt in deiner Hand. „Hier ist einer!“, hörst du es neben dir. Dein Nebenmann drückt deinen Arm nach oben. Und viele andere Hände recken sich hoch. Sie halten gelbe, rote, grüne und eben auch blaue Bänder. „Tretet vor!“, ruft der Dicke und während du dich umsiehst, drängen dich viele Hände nach vorn, bis du schließlich mit den anderen Ausgelosten vor dem Dicken stehst. „Glückwunsch! Ihr seid die Guldenjäger!“ Jubel und Applaus branden auf. Du stellst dich zu denjenigen, die ebenfalls ein blaues Band in ihrer Hand halten. Ihr grinst euch etwas unsicher an.

Anscheinend ist es für euch alle die erste Guldenjagd. Was euch wohl bevorsteht? Aber bislang war alles gut. Und Gulden? Es gibt Schlimmeres, das man jagen könnte...

Auf ein Zeichen des Dicken treten einige Umstehende herbei und binden Euch eure Bänder um den linken Oberarm. Dann treten sie wieder zurück und der Dicke nickt zufrieden.

„Eure Aufgaben“, verkündet er und zeigt theatralisch in die Runde, „liegen hier vor Euch.“ Sein Arm weist nach Osten. Die Menge weicht zur Seite und gibt den Blick auf ein weites Wiesenfeld frei, in einiger Entfernung fließt hinter einer Baumreihe gemächlich die an dieser Stelle etwa zehn bis 15 Meter breite Arnefe nach Norden. „Wenn ich dieses weiße Tuch fallen lasse“, hebt er an, während er seine linke Hand nach oben streckt. Darin hält er ein weißes Tüchlein umklammert. „Wenn ich also dieses Tuch fallen lasse, eilt ihr über die Wiese bis hin zu den Bäumen dort. Dann müsst ihr einen kleinen Beutel in eurer Farbe finden. Nehmt ihn an euch und gelangt zur alten Mühleninsel. Gebt acht, der Boden könnte sumpfig sein. In der alten Mühle findet ihr ein hölzernes Kistchen. Um an seinen Inhalt zu gelangen, werdet ihr den Beutel benötigen. Kehrt mit dem Inhalt schnellstmöglich hierher zurück.“ Der Dicke schaut zufrieden in die Runde. Alle Blicke sind auf ihn gerichtet. Sein linker Arm ragt kerzengerade in den Himmel, das weiße Tüchlein flattert leicht im Wind. Schließlich öffnet er seine Hand, der Wind bläht das Tuch wie ein Segel und trägt es davon. Jubel und Rufe: „Los! Schnell! Eilt euch!“

An dieser Stelle legen alle Helden eine Reaktionsprobe als Einzelwurf ab. Würfelstufe und -anzahl ergeben sich aus der Höhe des Eigenschaftswertes:

Wert	Würfel	Wert	Würfel
1-5	3W6	12-14	3W20
6-7	3W8	15-17	4W20
8-11	3W12	18+	5W20



Bild links: Geralt, der „Dicke“, Ausrufer der Turrer Guldenjagd.

Geralt steht in Diensten von Ritter Gisbert von Turre, dem Ausrichter des Marktfestes; Ritter Gisbert ist gerade beim Grafen von Jülich, um seiner Pflicht zur Beratung nachzukommen, wird jedoch bald zurückerwartet.

Anmerkung: Im Idealfall besteht die Heldengruppe aus mindestens drei und maximal fünf Helden. Die anderen Gruppen bestehen aus ebenso vielen Teilnehmern. Sollten nur zwei Helden spielen, können die blauen Guldenjäger mit einem NSC ergänzt werden, so dass jede Gruppe aus mindestens drei Teilnehmern besteht.

2. Der Wiesenlauf

Wenn die Probe aller Helden unter 11 liegt:

„Die grünen Jäger stürmen als erste davon, ihr schaut euch an. Jetzt aber hinterher!“

Wenn die Probe aller Helden mindestens 11 beträgt:

„Kaum hat das Tuch die Hand des Dicken verlassen, da lauft ihr auch schon los. Begleitet vom Jubel der Zuschauer stürmt ihr als erste über das Feld.“

Wenn die Probe mindestens eines Helden mindestens 11 beträgt:

„[Name des oder der Helden] reagiert / reagieren sofort, als das Tuch die Hand des Dicken verlässt. Du stürmst / Ihr stürmt begleitet vom Jubel der Zuschauer als erste(r) über das Feld.“

Danach muss jeder Held zur Überquerung des Feldes fünf Geländelaufproben als Einzelwurf ablegen, derjenige, dessen Reaktionsprobe am besten (und mindestens mit 11) gelungen ist, darf die erste Geländelaufprobe als Siebwurf ablegen. Gleiche ab dem Wert 4 und bis zur Höhe des Fertigkeitswertes dürfen addiert werden.

Links: Die Höhe der Geländelaufprobe bestimmt das Lauftempo. Rechts: Die Abstandsstufen der Läufer.

Mindestwert	Tempo	Gleichauf	unter 1 Meter
4	gemächlich	Atemweite	etwa 1 Meter
7	langsam	Dicht auf den Fersen	1 bis 3 Meter
11	zügig	Kleiner Vorsprung	3 bis 10 Meter
16	schnell	Klarer Vorsprung	10 bis 25 Meter
31	rasant	Sichtweite	mehr als 25 Meter
60	atemberaubend schnell	Enteilt	außer Sicht

Der Läufer mit dem höchsten Ergebnis bewegt sich am schnellsten und gibt das „Richttempo“ für diese Runde vor. Wer exakt das gleiche Ergebnis erzielt, läuft mit gleicher Geschwindigkeit. Wer ein niedrigeres Ergebnis erzielt, aber sich innerhalb der gleichen Tempostufe befindet, verliert einen Physispunkt.

Bleibt ein Charakter unterhalb der erzielten Tempostufe, so verliert er ebenfalls einen Physispunkt und der Abstand zu seinem Gegner verändert sich pro Tempostufe um eine Abstandsstufe zu seinen Ungunsten.

Leert sich eine Physispunktzeile komplett, verliert der Charakter für alle weiteren körperlichen Proben einen Würfel. Verliert er gar seinen letzten Physispunkt, ist er für 30 Minuten völlig erschöpft.

Für jeden Teilnehmer der drei anderen Guldenjägergruppen sind nachfolgend die Ergebnisse der fünf Geländelaufproben angegeben (muss nicht weiter beachtet werden, die Werte sind nur angegeben, um ggf. die Spielmechanik nachvollziehen zu können); die letzte Spalte zeigt das Tempo und den gültigen Höchstwert für die fünf Laufrunden, falls der Höchstwert nicht von einem Helden erzielt wird:

TN	Gelb	Grün	Rot	Tempo
1	5 (3W6): 5-1-2-6-6	6 (4W8): 12-8-8-4-8	7 (3W8): 7-2-7-14-5	zügig (12)
2	7 (4W8): 1-7-6-7-8	7 (4W8): 12-8-6-14-8	6 (3W8): 6-7-8-7-8	langsam (9)
3	6 (4W8): 8-7-12-8-3	7 (3W8): 8-8-8-3-4	10 (4W12): 9-9-6-8-10	zügig (12)
4	7 (3W8): 8-3-7-10-5	5 (2W6): 6-6-6-6-6	2 (3W6): 6-4-3-6-3	zügig (14)
5	3 (3W6): 2-6-5-4-6	7 (4W8): 8-8-8-7-8	7 (3W8): 8-4-7-1-7	langsam (10)

(Die Werte des jeweils vierten und fünften Teilnehmers entfallen, falls die Heldengruppe nur aus maximal drei Charakteren besteht.)

Die Tabelle im Anhang bildet den Rennverlauf ab (ohne die Heldengruppe):

In der ersten Runde werden die schnellsten Läufer an die Spitze gesetzt (Grün1 und Grün2), die anderen Läufer sind in niedrigeren Tempostufen und werden um entsprechend viele Stufen nach hinten gesetzt.

In den Folgerunden: 1. Nach dem Tempo des Führenden schauen. 2. Läufer mit gleichem Tempo halten den Abstand, Läufer mit niedrigerem Tempo rutschen nach links, Läufer mit höherem Tempo rutschen nach rechts. Kompliziert wird es nur, wenn ein schnellerer Läufer den Führenden überholt: Dann ist es am einfachsten, wenn zusätzliche Kästchen nach rechts gebildet werden.

Um die Helden einzusortieren, sollte folgendermaßen vorgegangen werden: Für jeden Helden einen Marker (oder eine Figur) in die Tabellenzeile setzen. Bei niedrigerem Tempo rutschen sie nach links, bei höherem Tempo nach rechts.

Beispielhafte Formulierungen als Anregung für den Meister:

1. Runde (Start): „Die grünen Jäger hatten einen guten Start, zumindest zwei von ihnen eilen zügig (12) davon, so dass kaum jemand zu folgen vermag. Einem gelben Läufer rutscht der Fuß nach hinten weg und er schlägt hin.“

Wenn die Heldenproben durchschnittlich gelingen:

„Auf dem unebenen Boden kommt ihr nur beschwerlich voran und auch viele der anderen Jäger scheinen Schwierigkeiten zu haben. Ihr kämpft mit dem hohen Gras und dem recht weichen Boden, der zu allem Überfluss auch noch sumpfig zu werden scheint. Mit einem lauten Schmatzen kannst du, [Name eines Helden], deinen Fuß aus dem feuchten Boden ziehen. Ein dunkles Loch bleibt zurück und füllt sich sogleich mit dunklem Wasser. Beinahe hättest du deinen Schuh verloren.“

2. Runde: „Die zwei grünen Jäger halten ihr zügiges Tempo. Eine kleine Gruppe aus roten, grünen und gelben Jägern folgt dichtauf. Bei den Gelben ist ein weiterer Läufer ausgerutscht und hingefallen. Er rappelt sich auf und schließt sich den Schlussläufern an.“

3. Runde: „Ein gelber Jäger schließt zum führenden Grünen auf, der zweite Grüne fällt etwas zurück. Die Grünen bilden aber noch immer die Führung, während die meisten Gelben hinterherlaufen.“

4. Runde: „Abermals ein Führungswechsel. Die schnellsten Grünen haben ihre Plätze getauscht, der Gelbe an der Spitze hält mit. Die roten Läufer verlieren an Boden und auch die restlichen Gelben fallen weiter zurück.“

5. Runde (Ankunft an der Baumreihe): „Der gelbe Läufer kann das hohe Tempo der Grünen nicht mithalten und fällt zurück. Drei (oder zwei) Grüne erreichen als erste die Baumreihe. Als der letzte gelbe Läufer ankommt (Gelb1), sinkt er erschöpft auf den Boden, lässt sich auf den Rücken fallen und schnauft tief. Anscheinend ist er völlig erschöpft.“ (Verlust von 5 Physispunkten)

3. Die Beutel

Erreicht einer der Helden als erster die Baumreihe, absolviert er eine Achtsamkeitsprobe als Siebwurf. Würfelstufe und -anzahl ergeben sich wie bei der Reaktionsprobe aus der Höhe des Eigenschaftswertes.

Liegt das Ergebnis unter 7:

„Hektisch suchst du die Umgebung ab, doch nirgends kannst du Stoffbeutel entdecken.“

Beträgt das Ergebnis mindestens 7:

„Du suchst die Umgebung ab und entdeckst, dass in etwa acht Metern Höhe kleine Stoffbeutel an den Ästen zweier Bäume befestigt sind.“

Beträgt das Ergebnis mindestens 11:

„Du musst deinen Blick nicht lange schweifen lassen, da entdeckst du die kleinen Stoffbeutel, die in etwa acht Metern Höhe an den Ästen zweier Bäume befestigt sind. Sofort fällt dir auch auf, dass im Baum direkt vor Dir ein blaues und ein gelbes Säckchen hängen. Der rote und der grüne Beutel müssen dann wohl im Baum rechts davon hängen.“

Kommen die Helden später an, geschieht Folgendes:

Die zwei grünen Jäger, blicken sich suchend um. Einer der beiden stößt plötzlich seinem Gefährten den Ellbogen in die Seite: „Da. Schau. Da oben. In den Bäumen.“ Er zeigt nach oben ins Geäst. „Du links. Ich rechts.“

Wer den Stoffbeutel herunterschließen will, legt eine Probe auf seine Fernkampftechnik ab: Wird direkt nach dem ersten Würfeln (dem Einzelwurf) geschossen, handelt der Schütze als Erster. Andernfalls führt er seine Probe als Kaskadenwurf zu Ende, entscheidet dann, welche Würfel er für die nächste Runde werten will und wirft die anderen Würfel in der nächsten Runde. Um den Beutel zu treffen, ist ein Mindestergebnis von 30+1W12 zu erzielen.

Das Erklettern des Baumes erfordert zwei Kletterproben (Siebwurf), die mit mindestens 7 gelingen müssen.

Misslingt die Kletterprobe mit einem Patzer (1), verletzt sich der Charakter, indem er abrutscht und sich bspw. die Haut aufschürft (1. Kletterprobe), wodurch er eine leichte Verletzung erleidet und einen Psychepunkt verliert. Misslingt die zweite Kletterprobe mit einem Patzer, stürzt er vom Baum und erleidet eine schwere Verletzung und verliert einen Psychepunkt. Der Meister kann dem Helden aber eine Akrobatikprobe gestatten, die mindestens mit 11 gelingen muss, um statt einer schweren nur zwei leichte Verletzungen zu erleiden.

Scheitert die Probe ohne Patzer, kommt der Charakter nicht richtig voran.

Für den Abstieg ist eine dritte Kletterprobe erforderlich, die mindestens mit 4 gelingen muss. Bei einem Patzer stürzt der Held vom Baum, bei einem Scheitern kommt er nicht voran.

Falls einer der Helden am richtigen (linken) Baum hochklettert:

„Ein grüner Guldenjäger springt beherzt an dir vorbei, greift einen Ast und zieht sich hoch. Flink klettert er nach oben, während du noch versuchst, den untersten Ast zu erklimmen. Kurz darauf hörst du einen Fluch über dir, Dreck und kleine Holzstücke rieseln auf dich herab. Der Baum wackelt, als der Grüne mit den Worten „Falscher Baum!“ eilig wieder nach unten klettert. Mache eine Kletterprobe (4+), ob du dich im wackligen Baum sicher halten kannst.“

Wenige Augenblicke später:

„Du hangelst dich zwischen den Ästen nach oben und deine Füße finden guten Halt auf den kräftigen Ästen des Baumes. Von unten hörst du unvermittelt ein Sirren, das schnell näher kommt. Direkt neben dir zischt ein Pfeil vorbei und bleibt zitternd im Baumstamm stecken. Du zuckst zusammen, starrst entgeistert den Pfeil an, dann blickst du nach unten. Ein Jäger der Gelben flucht leise, während er einen weiteren Pfeil in seinen Bogen spannt und in deine Richtung zielt. Was zum...? Will der etwa auf dich schießen? „Links! Weiter links!“, hörst du die Rufe seiner Gefährten. „Der Beutel ist weiter links!“

Wenn die Helden nicht als erste klettern oder schießen, spielt sich das Folgende ab:

„Der grüne Kletterer führt am rechten Baum. Er wird jedoch durch den roten Kletterer irritiert, der ihn im Baum überholt. Beide greifen fast gleichzeitig nach den Beutelchen und beginnen den Abstieg. Dabei verliert der rote Kletterer den Halt, saust in die Tiefe, schlägt mit dem Oberkörper gegen einen Ast und dann dumpf auf dem Boden auf. Dabei verliert er den Beutel, den einer seiner Gefährten aber rasch aufhebt. Der grüne Kletterer springt behände vom Baum herab und wirft einen kurzen Blick auf den röchelnden roten, dann linst er in den Beutel, doch seine Gefährten rufen: „Weiter. Schnell!“, und sie laufen davon. Auch die vier roten Läufer eilen zum Arnefeuer, der fünfte erhebt sich ächzend und humpelt hinter ihnen her, sich die Rippen haltend.

Die Gelben haben mittlerweile ihre erfolglosen Schussversuche aufgegeben und zwei Wettkämpfer bilden für den dritten einen Räuberleiter, damit dieser auf den Baum klettern kann.“

Die Heldenaktionen sind dann an passender Stelle einzusortieren.

In jedem Säckchen befindet sich ein Schlüssel.

4. Die Arnefe

„Ihr erreicht das Ufer der Arnefe. Wobei Ufer eigentlich das falsche Wort ist, da der ganze Boden von Feuchtigkeit durchdrungen ist. Hier muss jeder Schritt gut gesetzt werden, denn der sumpfige Boden zieht an euch. Ihr späht und tastet mit den Füßen nach sicherem Stand, während ihr zugleich überlegt, wie ihr die Mühleninsel vor euch erreichen könnt. Träge und leise glucksend fließt die Arnefe nach Norden. Dabei teilt sie sich in zwei Arme, die eine kleine, etwa 20 Meter lange Insel umschließen, auf der einst eine Mühle stand, von der mittlerweile aber nur noch einige eingefallene Mauerreste übrig sind. Der Flussarm, der euch von der Insel trennt, ist etwa zehn bis zwölf Meter breit, seine Tiefe nicht einzuschätzen. Ihr könntet versuchen, durch das Wasser zu waten. Oder wollt ihr den alten morschen Baumstamm nutzen, der rechts von euch etwa 8 Meter weit ins Wasser ragt, bevor er darin verschwindet? Seine Oberfläche glitzert dunkel. Ein beindicker Ast ragt auf halber Höhe etwa zwei Meter fast senkrecht gen Himmel. An seiner gezackten Abbruchkante spießt fast trotzig ein einzelnes grünes Blatt aus dem toten Holz.“

Die Flussquerung erfordert drei Proben:

- Aufrecht über den Baumstamm balancieren: Zwei Akrobatikproben, die mit 7+ gelingen müssen. Danach eine dritte Akrobatikprobe, ebenfalls mit 7+, um mit einem beherzten Sprung das Inselufer zu erreichen.
- Sitzend oder liegend über den Baumstamm robben: Zwei Akrobatik- oder Kletternproben, die beide mit mindestens 4 gelingen müssen. Die dritte Probe muss dann mit 7+ gelingen, wenn gesprungen (Akrobatik) oder gewatet / geschwommen (Schwimmen) wird.
- Durch die Arnefe waten oder schwimmen: Drei Schwimmenproben, von denen die erste mit 4+, die zweite und dritte mit jeweils 7+ gelingen muss.

Durch das Mitführen eines Seils können die Proben für ggf. nachfolgende Charaktere erleichtert werden. Wird der erste querende Charakter mit einem Seil gesichert, erleichtert dies seine Proben nicht, gibt seinen Gefährten aber die Möglichkeit, ihn aus dem Fluss zu ziehen, falls seine Proben scheitern.

Scheitern Proben, landet der Charakter meist im Fluss, taucht unter, schluckt Wasser, wird umhergewirbelt oder Ähnliches. Dabei verliert er mindestens einen Physispunkt und erleidet mindestens eine leichte Verletzung, bei Patzern fällt der Schaden höher aus.

Die NSC:

Die roten und grünen Läufer erreichen fast gleichzeitig das Ufer. Beide Gruppen entscheiden sich, nur einen Wettkämpfer zur Insel zu schicken. Während der Grüne geschickt über den Baumstamm balanciert, springt der Rote ins Wasser und kämpft sich, Arme und Oberkörper kräftig drehend, durch den Fluss. An der Stelle, an der der Baumstamm unter Wasser taucht, verharrt der Grüne einen kurzen Moment und springt dann kräftig nach vorn. Der Baumstamm wippt ein wenig, sodass leise plätschernd kleine Wellen entstehen, dann steht der Grüne auch schon am Inselufer, den Rücken nach hinten gebogen und wild mit den Armen kreisend. Er verliert das Gleichgewicht, geht reflexartig einen Schritt nach hinten, doch sein Fuß findet keinen Halt und er landet platschend im Wasser. Währenddessen steigt der Rote bis zu den Schultern nass aus dem Fluss und hält auf die Ruine zu.

Die Gelben scheinen gerade vom Baum geklettert zu sein.

5. Die Mühlenruine

In der Mühle stehen mehrere kleine Kästchen, die alle mit einem Schloss gesichert sind. Die Schlösser sind ebenso wie die in den „Baumbeutel“ gefundenen Schlüssel unterschiedlich groß, eine Achtsamkeitsprobe (11+) kann helfen, direkt das richtige Schloss zu finden. Misslingt die Probe, hilft nur Probieren. In jedem Kästchen befindet sich ein „Stoffgulden“ in der jeweiligen Farbe.

6. Endspurt

Der Rückweg erfordert abermals Schwimmen- und/oder Akrobatik-Proben (das Springen auf den Baumstamm muss aber mit 16+ gelingen), gefolgt von Geländelaufproben, bei denen die Gruppen versuchen, sich gegenseitig zu behindern oder zu Fall zu bringen, um dem Läufer mit dem Gulden den Sieg zu sichern.

Das heißt, dass bei den fünf Geländelauf-Proben für die Feldquerung nun auch Gleiche genutzt werden können, um sie den Gegnern als zusätzliche Hindernisse in den Weg zu stellen (Ein Läufer rempelt einen anderen an, stellt ihm ein Bein, wirft ihm einen Ast zwischen die Beine usw.)

Sollte diese Regelung an diesem Punkt noch zu komplex sein, können die Spieler auch nur einfache Geländelauf-Proben absolvieren (wie beim ersten Wiesenlauf). Das Tempo des Führenden (Rot3) beim Rückweg ist zügig (11), zügig (11), langsam (10), langsam (9) und zügig (11).

Auch bei den folgenden beispielhaften Formulierungen sind die Aktionen der Heldengruppe wieder stimmig einzufügen:

Flussquerung:

Zwei gelbe Läufer kämpfen sich gerade durch den Fluss in Richtung Insel. Etwa auf halber Distanz strauchelt einer der beiden und sie geben sich gegenseitig Halt. In dem Moment kehrt der grüne Läufer mit Vorsprung zur Arnefe zurück und springt ins Wasser. Er schreit auf, reißt erschrocken die Arme hoch und verschwindet im Fluss. Japsend taucht er wieder auf, nur um sofort wieder im Wasser zu versinken. Mittlerweile ist der rote Läufer ebenfalls am Ufer angekommen. Er zögert, wirft einen Blick auf das aufgewühlte Wasser und macht schließlich einen beherzten Schritt in Richtung des Versunkenen. Derweil tasten die gelben Läufer suchend nach dem Grünen. Da taucht dieser wieder prustend aus dem Wasser. Er saugt begierig die Luft ein, Wasser rinnt ihm vom Kopf. Die Gelben schauen in prüfend an, dann waten sie weiter voran. Auch der rote Läufer ist wieder ganz Wettkämpfer und schneidet mit kräftigen Bewegungen durchs Wasser. Als er das diesseitige Ufer erreicht, hat sich auch der grüne Wettkämpfer wieder gefangen und nimmt die Verfolgung auf.

Übergabe:

Der rote Läufer übergibt seinen Gulden an einen seiner Gefährten und drei Rote starten mit klarem Vorsprung zur letzten Etappe. Als der Grüne der Arnefe entsteigt, gibt auch er seinen Gulden weiter und sinkt dann zu Boden. Während drei Grüne die Verfolgung der Roten aufnehmen, beugen sich die anderen Wettkämpfer zu den Flussläufern herunter.

Schlussetappe:

Der Jubel der Menge wird lauter. Die Läufer nähern sich dem Ziel. Ein grüner Läufer rempelt einen roten an und beide kullern zu Boden. Der grüne springt wieder auf, während der rote nur noch humpelnd folgen kann. Ein roter Läufer stürzt sich auf einen grünen Verfolger, beide laufen rangelnd nebeneinander her, während der letzte grüne Läufer dem führenden roten nachsetzt. Doch zu spät. Uneinholbar eilt er dem Ziel zu.

Falls die Helden bei ihren Proben nicht komplett versagen, sollten sie eine realistische Chance auf den (knappen) Sieg haben. Alle Läufer werden bei ihrer Ankunft begeistert vom Publikum empfangen, die Helden haben sich durch ihre Teilnahme 3 EP verdient.

Jeder Guldenjäger erhält zur Belohnung drei rot bemalte (gesegnete) Eier und einen großen Krug Bier, der letzte (ein Held oder ein Gelber) wird allerdings von einigen kräftigen Zuschauern gepackt und unter lautem Beifall kopfüber in ein Bierfass getaucht, aus dem er prustend, aber wahrscheinlich auch grinsend wieder auftaucht. Die Siegergruppe darf sich bis zum Ende der Feierlichkeiten (Grafending) auf dem Festgelände kostenfrei mit Essen und Trinken versorgen. Die Kosten übernimmt Ritter Gisbert.

Optionale Ereignisse

Unterhaltungen, Klatsch und Tratsch

Nach der Guldenjagd bietet es sich an, dass die Helden sich bei einem Umtrunk kennen lernen. Dabei können sie sich auch mit NSC unterhalten. Folgende Gesprächsthemen sind gerade aktuell:

Höfisches

- Heinrich VI (Staufer) wurde letztes Jahr (1191) zum Kaiser des Hl. Römischen Reiches gekrönt. (Seit 1169 [mit 3 Jahren] röm.-dt. König - Krönung in Aachen, davor Wahl auf Hoftag in Bamberg)
- Heinrich ist kein Kriegsglück beschieden. Frankreich, Italien, Sachsen, alles keine Ruhmestaten. Auch Sizilien 1191 konnte nicht erobert werden, er scheiterte bereits vor Neapel.
- Kaiser Rotbart wäre das nicht passiert. Der hätte auch nicht so lange mit dem Welfen gestritten. (Gemeint ist der Streit zwischen Kaiser Heinrich VI. (Staufer) und Heinrich dem Löwen (Welfe).)
- In Nideggen findet demnächst ein Turnier statt.

Lokales

- Pfarrer Bernard hat sehr schön gesungen. An Ostern blüht er immer auf. Er hat sich sogar schon unters Volk gemischt. Seht, dort steht er und löscht den Messwein mit Bier.
- Ritter Gisbert ist in letzter Zeit häufig beim Grafen zum Consilium. Das macht mir Sorgen. Wenn sich die Hohen Leute viel beraten, steht meist Krieg ins Haus. Zumindest werden die Abgaben erhöht. - Ich glaube, Ritter Gisbert consiliert eher wegen der schönen Grafentochter Avelin.
- Am kommenden Donarsdag wird ein Grafending (Gerichtstag) stattfinden. Dazu wird der Graf von Jülich, Wilhelm II. in Turre erwartet. Vielleicht wird er von seiner Tochter begleitet werden.

Wetter

- Es ist ungewöhnlich warm für Ostarmanoth. Hoffentlich wird es bald Regen geben. - Das wird schon. Schau dir die Vögel an. Glaub mir, noch heute wird der Himmel seine Schleusen öffnen.

Wettbewerbe

Die Helden können an weiteren Wettbewerben teilnehmen.

Faustkampf gegen den Großen Konstantin (Groß, kräftig, mit Ohrring, lederne Armbänder) oder Armdrücken gegen den Langer Ludow. Beide Kämpfer werden von einem Ausrufer angepriesen. Zur Teilnahme muss ein Einsatz gezahlt werden: mind. 1 Pfennig fürs Armdrücken und mind. 5 Pfennig für den Faustkampf. Dem Gewinner wird der doppelte Einsatz ausbezahlt.



Großer Konstantin und Langer Ludow

Beim **Armdrücken** werden vergleichende Proben auf **Kraft** durchgeführt. Wer eine Probe gewinnt, verändert die Armstellung um eine Position zu seinen Gunsten (*siehe rechts*).

Der Unterlegene darf jedoch gehalten, indem er mehrere

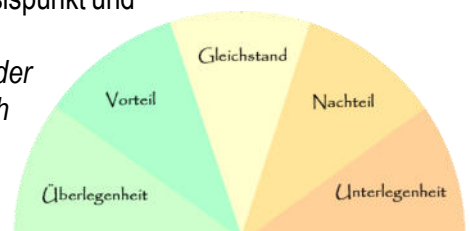


Würfeln addiert. Pro zusätzlichem Würfel verliert er allerdings einen Physispunkt und einen Würfel für die nächste Probe.

Wichtig: Der Einsatz von „Rettungswürfeln“ kann die Niederlage in der aktuellen Runde nicht in einen Sieg umwandeln, man kann lediglich bewirken, dass die momentane Armstellung unverändert bleibt.

Insgesamt sind sieben Positionen möglich: Sieg - Überlegenheit - Vorteil - Gleichstand - Nachteil - Unterlegenheit - Niederlage.

Gleiche dürfen addiert werden oder sie verändern die Armstellung um mehrere Positionen. Bsp.: Eike würfelt 7,7,7: Er kann nun mit 7, 14 oder 21 drücken - es ist auch möglich, mit 7 zu beginnen und dann zu erhöhen, wenn der Gegner kräftiger drückt. Sein Gegner Bram würfelt 9. Eike gewinnt mit 14 und da er noch eine 7 übrig hat, verändert er die Armstellung um zwei Positionen zu seinen Gunsten.



Beim **Faustkampf** werden Proben auf die **Basis-Kampfkunst** abgelegt. Rüstung darf nicht getragen werden. Ein Kämpfer gewinnt, wenn sein Gegner aufgibt oder nicht mehr kämpfen kann. Der Große Konstantin ist nicht der beste Kämpfer, er teilt aber mächtig aus (PTS: W12) und wird nicht freiwillig aufgeben.



Zum Kampfablauf vgl. Kapitel 5, Kampf, S. 30 ff. Hier die wichtigsten Regeln kurz zusammengefasst:

1. Synchrones Würfeln

Führe synchron mit den anderen Kämpfern Deinen Kaskadenwurf durch, d.h. jeder wirft seine Würfel einmal, prüft und wirft erst dann zusammen mit den anderen erneut. Versuche, Gleiche und Folgen zu bilden. Gleiche sind besser. Wenn Du mit Deinem Ergebnis zufrieden bist, kannst Du ansagen, dass Du initiativ werden willst. Dann müssen alle anderen Kämpfer das Würfeln stoppen.

2. Initiative: Angriff

Wenn Du angreifst, kannst Du mit allen Würfeln Deiner Würfelgruppe (Gleiche und Folgen) angreifen. Jeder Würfel stellt ein eigenes Angriffsmanöver dar. Wenn Du Gleiche hast, erhöht sich ihr Wert (nur für den **Kampf**, nicht für die Bildung der Würfelgruppe!) um die Anzahl der Gleichenwürfel (aus 12,12 wird 14,14, aus 10,10,10 wird 13,13,13). Tipp: Greife zunächst nur mit Gleichen an und setze Folgen erst ein, wenn Dein Gegner alle Gleichenangriffe abwehren kann.

3. Verteidigung

Als Verteidiger musst Du alle Angriffsmanöver des Angreifers abwehren, wenn Du einen Treffer vermeiden willst. Du kannst Gleiche addieren, um mehrere Angriffe des Gegners abzuwehren, wenn die Gleichensumme mindestens so hoch ist wie die Summe dieser Angriffe. Reicht Deine Würfelgruppe nicht aus, um alle Angriffe abzuwehren, darfst Du Rettungswürfel einsetzen (Würfel außerhalb der Würfelgruppe). Pro Rettungswürfel verlierst Du in der nächsten Kampfphase einen Würfel.

4. Konter

Gelingt Deine Abwehr ohne Rettungswürfel, kannst Du einen Konterangriff starten, wenn Du noch Würfel in Deiner Würfelgruppe übrig hast. Der Angreifer wird dann zum Verteidiger und muss mit seinen verbliebenen Würfeln auskommen, meist sind das nur Rettungswürfel.

5. Treffer

Kann der Verteidiger mindestens einen Angriff nicht abwehren, erzielst Du einen Treffer. Du kannst ALLE Gleiche und noch nicht verwendete Folgen einsetzen, um die Anzahl der Schadenswürfel zu erhöhen. Der Schadenswurf ist ein **Einzelwurf**.

Die Trefferstärke ergibt sich aus der Höhe der Schadenswürfel (Jeder Würfel wird gewertet):

Schadenswürfel	1-10	11-20	21+	Tria (3 Gleiche): Initiativebonus+1	Pente: In +2, Schaden*2
Trefferstärke	leicht	schwer	kritisch	Tessera/2er Tria: In +1 / entwaffnen	Exi: In +3, Schaden*3; TS: +6W20

Gleiche dürfen addiert werden

Name: Der Große Konstantin				Glückszahl: 13		Name: Der Lange Ludow				Glückszahl: 16					
Eigenschaft / Fertigkeit		FkW	W	PTS	Eigenschaft / Fertigkeit		FkW	W	PTS						
Basis-Kampfkunst		11	4W12	W12	Kraft		15	4W20	W8						
Physis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Physis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tossen

Im bereits sumpfigen Gebiet östlich der Festwiese ist ein dicker Baumstamm in etwa 1 Meter Höhe aufgebockt. Zwei Kontrahenten treten hier in mehreren Runden gegeneinander an und versuchen sich gegenseitig vom Baumstamm zu stoßen. Dazu halten sie eine zwei Meter lange Holzstange in Händen. Wer sich länger auf dem Baumstamm halten kann, erhält einen Punkt. Nach jeder Runde - also nach jedem Abgang eines Wettkämpfers - treten die Gegner an ein großes Holzfass heran, auf dem für jeden ein Becher Wein bereit steht, den sie in einem Zug trinken müssen.



Man kann rein zur Unterhaltung der Zuschauer antreten, es ist aber auch möglich, um Geld zu spielen. Dann setzt jeder Kontrahent in der ersten Runde 1 Pf., in der zweiten 2 Pf., in der dritten 3 Pf. usw. Der Gewinner erhält den ganzen Einsatz.

Pro Runde findet eine vergleichende Probe auf **Akrobatik** (Siebwurf) statt, gefolgt von einer **Zechen**-Probe (Einzelwurf). Es gewinnt derjenige, der am längsten durchhält oder nach sieben Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

Zechen: Der zu erzielende Mindestwert der Zechenprobe beträgt 4, falls es das erste alkoholische Getränk des Tages ist. Dieser Wert erhöht sich pro „Getränkeportion“ um 1.

Besonderheit: Der Mindestwert muss mit zwei Würfeln erreicht werden, die aber keine Gruppe (Gleiche oder Folgen) bilden müssen. Die Probe scheitert, wenn der Mindestwert gar nicht oder nur mit einem Würfel erreicht wird.

Scheitern der Probe mit einem Würfel: Verlust eines Physis- oder Psychepunkts nach Wahl des Zechers.

Scheitern der Probe mit beiden Würfeln: Verlust je eines Physis- und Psychepunkts.

Die komplette Leerung einer Physis- oder Psychezeile: Würfelmalus von 1 und Selbstbeherrschungsprobe (Einzelwurf); bei Scheitern muss sich der Zecher übergeben (vgl. Regelbuch 7.3 Zechen, S. 47f.)

Es ist auch möglich, dass die Helden erst einmal eine Runde ohne Geldeinsatz spielen und dann zu einer Runde mit Einsatz herausgefordert werden.

„Ein Wettkämpfer steht breit grinsend auf dem Baumstamm, dann fängt er feixend an zu lachen „Hehehehehehe“. Sein Blick ist glasig. Er betrachtet die Holzstange in seinen Händen verständnislos und wirft sie weg. Dann sieht er seinen Gegner an und rennt auf ihn zu.“ (Akrobatik-Probe!)

Erfolg: „Er hält schnurstracks auf seinen Gegner zu, bleibt meckernd lachend vor ihm stehen und schlägt ihm dann mit der Faust ins Gesicht. Sein Gegner weicht überrumpelt zurück und wackelt heftig mit dem Oberkörper, um das Gleichgewicht zu halten. Daraufhin dreht sich der erste Wettkämpfer herum, rudert mit den Armen und fällt dann rücklings vom Stamm. Das Wasser spritzt platschend auf, die Zuschauer lachen. Kurz darauf rappelt er sich wieder auf, blickt missmutig zu seinem Gegner, der noch immer auf dem Stamm steht, zuckt dann die Schultern und verzieht sich zum Weinausschank.“

Misserfolg: „Beim zweiten Schritt verfehlt sein Fuß den Stamm. Er kippt, noch immer lachend vornüber. Als er mit dem Gesicht auf dem Stamm aufschlägt, verstummt sein Lachen. Er verharrt kurz und rutscht dann seitlich vom Stamm ins Wasser. An der Stelle, an der sein Gesicht eintaucht, verfärbt sich das Wasser dunkel. Zwei Dorfbewohner springen herbei und ziehen ihn an seinen Armen. Sein Kopf hängt seitlich herab, aus seiner Nase läuft Blut. Dann hustet er mehrere Male und schnappt nach Luft. „Lasst mich los“, lallt er und fängt an, mit Armen und Beinen zu strampeln. Die beiden Helfer lockern ihren Griff, er torkelt, fällt wieder ins Wasser, taucht aber gleich wieder auf. Die Zuschauer amüsieren sich prächtig.“

Vergnügen



Der Bänkelsänger Ansgar von Maastricht singt ein Lied über Kaiser Friedrich Barbarossa, der heldenhaft gegen die Heiden gekämpft habe und vom Verfall der Sitten angeekelt verschwunden sei. Er sei fort. Wohin, das wisse niemand. Doch er wache über die Gerechten und werde schon bald zurückkehren und Gericht halten.

Für den Auftritt des Musikers vgl. Regelbuch, 12.2 Musizieren, S. 65. Der Meister legt für den Sänger eine Musizieren-Probe als Kaskadenwurf ab (Wert 15, 4W20, MG 1). Sein Ziel ist es, die Zuhörer zum Tanzen zu bewegen. Jeder Zuhörer, der tanzen will, kann das freiwillig tun und erhält dadurch die positiven Psychewirkungen. Wer nicht tanzen will, erleidet die negativen Psychewirkungen und legt eine Selbstbeherrschungsprobe ab. Misslingt die Probe, muss der Charakter widerwillig tanzen.

Denkbar ist, dass Ansgar noch weitere Tanz- oder Trinklieder spielt, was zu entsprechenden Proben führt.

Probe	Qualität	Psychewirkung	Publikum ist...
1	Missklang	+ 3 Bonuswürfel auf Selbstbeherrschung	verärgert
2-3	Fehlschlag	+1 Bonuswürfel auf Selbstbeherrschung	genervt
4-10	einfach	-	gleichgültig
11-15	gut	+/- 1 Psychepunkt	wohlgesinnt
16-30	meisterlich	+/- 2 Psychepunkte	begeistert
31+	großmeisterlich	+/- 3 Psychepunkte	enthusiastisch

Die Reiterin

Eine Achtsamkeitsprobe (11+) lässt die Helden einen Reiter erspähen, der sich von Westen auf der Straße nähert. Misslingt die Probe, können die Helden den Reiter erst dann bemerken, wenn die Umstehenden mit Rufen und Gesten darauf aufmerksam machen. Dann ist das Pferd bereits in vollem Galopp über die Wiese, der Reiter offensichtlich bemüht, die Kontrolle zu erlangen oder nicht vom Pferd zu fallen. Als das Pferd einen Baum passiert, schlägt der Reiter gegen einen niedrigen Ast und wird vom Pferd geworfen. Das Reittier läuft noch weiter über die Wiese, beruhigt sich aber nach einiger Zeit und bleibt etwa 100 Meter vor der Festwiese stehen. Der Reiter humpelt heran, fällt aber immer wieder zu Boden und ist dann für kurze Zeit im Gras verschwunden.

Bei der Reiterin handelt es sich um die 13-jährige Salmey aus Elsdorf, mit der das nächste Abenteuer beginnt.

Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer kann mit dem Ende der Guldenjagd, dem Jubel der Menge und der Belohnung durch den „Dicken“ beendet werden, der Meister kann den Helden aber auch noch Gelegenheit geben, optionale Ereignisse zu erleben.

Für die Teilnahme an der Guldenjagd erhält jeder Held - wie schon ausgeführt - 3 EP. Durch optionale Ereignisse können weitere EP hinzukommen. Außerdem sollte der Meister jedem Held einen Gratislernwurf auf Geländelauf gewähren, evtl. sogar einen weiteren auf eine häufig genutzte Fertigkeit.

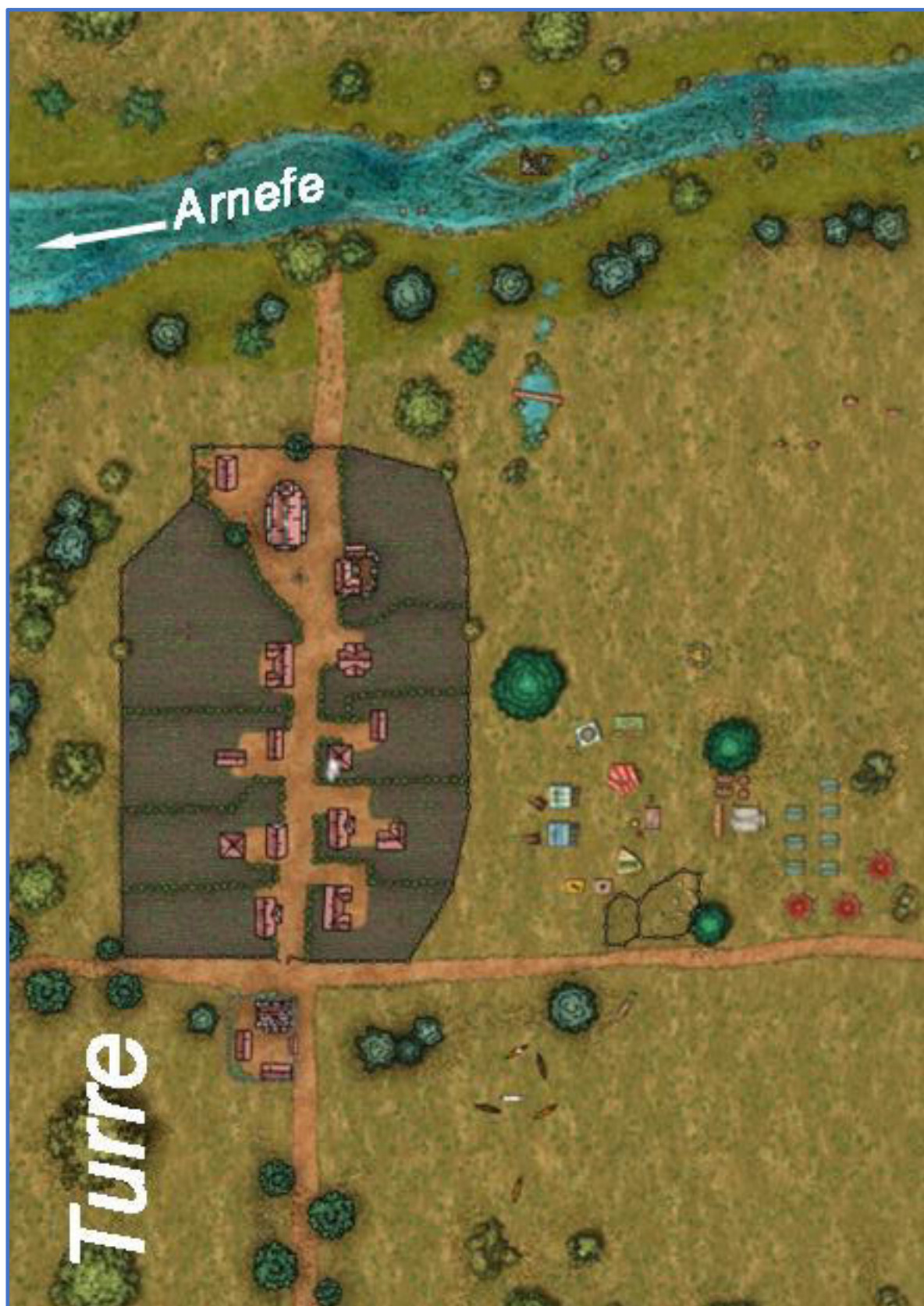
Renntabelle: 1. Wiesenlauf der Guldenjagd

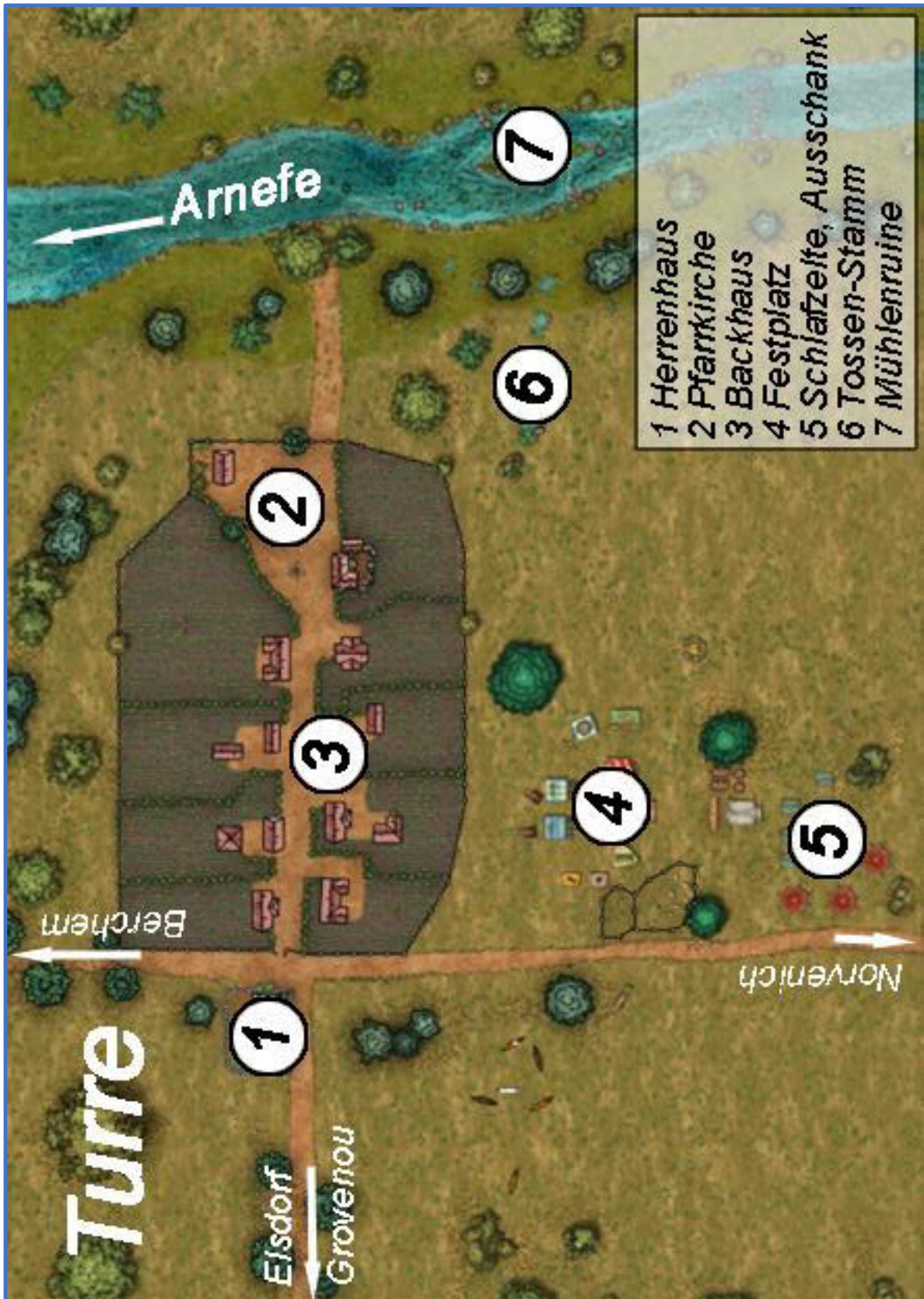
Runde	-2	-1	Enteilt	Sichtweite	Klarer Vorsprung	Kleiner Vorsprung	Auf den Fersen	Atemweite	Gleichauf	+1	+2	+3
1					②	⑤	①④ ②④	③④ ③⑤ ①③ ⑤	①②			
2					①② ⑤	④④ ①④	②	③③ ⑤③ ⑤	①②			
3			①	②④	⑤④	④①	②③	②③ ⑤⑤	③①			
4		①	④	②⑤ ④	⑤	④③	①② ③	①⑤	③②			
5	①④		⑤④	②	④③ ⑤	①	③② ③	①⑤	②			

Renntabelle: 2. Wiesenlauf der Guldenjagd (Rückweg)

Runde	-2	-1	Enteilt	Sichtweite	Klarer Vorsprung	Kleiner Vorsprung	Auf den Fersen	Atemweite	Gleichauf	+1	+2	+3
1							①② ③	①②	③			
2						②②	①	③①	③			
3						②	①② ①	③	③			
4					②	①	②	③①	③			
5				②		①②	③	①	③			







Hintergründe

Ritter Gisbert von Turre herrscht als Lehnsmann des Grafen von Jülich. Für das Grafending werden Herrenhaus und Festwiese in den Wappenfarben des Ritters (Gelb-Rot) und des Grafen von Jülich geschmückt.



Wappen des Grafen von Jülich



Osterbräuche

Ostern ist das höchste kirchliche Fest. Am Karfreitag wird der Tod Christi betrauert und am Ostersonntag seine Auferstehung gefeiert.

Von Samstag auf Ostersonntag werden vielerorts Osterfeuer entfacht, an denen dann die weißen Osterkerzen entzündet werden, die durchgehend bis Pfingsten brennen und so Kirchen und Häuser beleuchten.

Die Fastenzeit vor Ostern verbietet den Verzehr von Fleisch und Eiern, weshalb häufig die zu Ostern fällige Pacht an den Grundherrn mit Eiern beglichen wird - es sammeln sich schließlich eine Menge Eier an, die nicht verzehrt werden dürfen. Am Ostersonntag findet eine Eierweihe statt (die Eier werden zurück auf den Speiseplan geholt), oftmals werden die Eier in Anlehnung an das Blut Christi rot gefärbt. Den geweihten Ostereiern werden heilende Kräfte nachgesagt, sie sollen angeblich ein Jahr haltbar sein und werden oft als Glücksbringer im Gebäck versteckt.

Nach Ostern beginnt eine 50-tägige Festzeit, die an Pfingsten endet. In dieser Zeit gibt es zahlreiche Festessen, zu denen die Pächterträge beitragen. Das Wasser, das während der Ostertage geholt wird, gilt oft als besonders kostbar, weshalb viele Brunnen auch festlich geschmückt sind.

Politisches und Geographisches

Ort und Grafschaft Jülich

Seit dem 10. Jh. steht Jülich unter der Herrschaft der Kölner Erzbischöfe, die Grafen von Jülich fungieren als deren Vögte. Seit 1176 regiert Wilhelm II (später: der Große) als Graf von Jülich. Jülich entsteht in römischer Zeit als Straßenstation entlang der Römerstraße von Boulogne-sur-Mer nach Köln (Via Belgica). Es erlangt eine gewisse Bedeutung wegen seiner strategischen Position an einer Furt der Rur und wird im 4. Jahrhundert mit einem Kastell befestigt. Im 5. Jahrhundert fällt der Ort in fränkische Hand und entwickelt sich zum Zentrum des Jülichgaus, aus dem 1142 die Grafschaft Jülich hervorgeht.

1177 gründet Wilhelm II die Trutzfeste Nideggen in der Waldgraftchaft Molbach, gelegen in der Nähe von Düren. Dorthin verlegt er 1190 die Residenz der Jülicher Grafen, da der bisherige Sitz in Jülich kaum zu verteidigen ist und bereits mehrmals zerstört wurde.

Berchem (Bergheim)

Berchem liegt etwa 25 km westlich von Köln und zählt wenige Hundert Einwohner.

Erwähnt wird Bergheim erstmals in einer Urkunde aus dem Jahr 1028, in welcher Hezelin, der Bruder des Pfalzgrafen Ezzo, die ihm gehörende Grundherrschaft Bergheim, die ehemals Königsgut war, an die Reichsabtei Kornelimünster verschenkt. Die Abtei an der Inde verbleibt bis zum Ende des Alten Reiches im Besitz der Grundherrschaft von Bergheimerdorf.

1175 weiht der Kölner Erzbischof Philipp von Heinsberg die Berchemer Pfarrkirche St. Remigius. In Berchem ist ein wichtiger Übergang über die Arnefe (Erft).

Turre

Der Name leitet sich wahrscheinlich von einem römischen Befestigungsturm *turris* ab. Der Ort wird erstmals als Ture 997, eine Brücke Thurre über den Fluss *Arnefe* 1051 und ein Ritter Rudolf von Turre 1140 erwähnt. Die jeweiligen Burgherren werden von den Grafen von Jülich belehnt. Ein Gisilbrecht von Thurre ist 1335 Vogt in Bergheim. Die Burg zählt zu den insgesamt 238 jülichen Rittersitzen.

Der Ort liegt zu beiden Seiten der hier schnurgerade verlaufenden Römerstraße *Via Belgica*. Im Jahr 1141 wird Burg Laach gebaut. 1200 besitzt Turre bereits eine eigene Kapelle. Zur gleichen Zeit wird die Turrer Burg neu gebaut.

Der Arnefeübergang bei Turre ist seit etwa 1000 n.Chr. versumpft und nicht mehr nutzbar. Die neue Furt über die Arnefe (Erftfurt) bei Berchem wird dadurch aufgewertet.

1192 herrscht Ritter Gisbert von Turre, sein Herrenhaus liegt westlich des Ortes.

Innerhalb der Umfriedung befinden sich fast ausschließlich Bauernhäuser, mittig liegt die Back- und Handwerksstube und im Osten steht die Kirche mit dem nördlich gelegenen Pfarrhaus.

Auf der Festwiese sind folgende Stände: Fisch, Gemüse (Lauch, Radieschen, Rhabarber, Löwenzahn, Vogelmiere, Spinat, Bärlauch, Petersilie), Rüstzeug und Schilde, Backwaren, Taschen und Seile und Abenteuerzeug, Waffen und Schmiedewaren, Kleidung und Tuche, Kräuter und Gewürze, Schuhe. Der Ausschank und die Schlafzelte weiterer Besucher (Gaukler, der Große Konstantin usw.) sind südlich davon.

In den beiden kleinen Gehegen sind drei Ziegen, mehrere Schweine, Hühner und Gänse, die zum Verkauf stehen.

Zug- und Reittiere grasen auf der Wiese westlich des Weges.

Im Nordosten der Festwiese, kurz vorm sumpfigen Gebiet, ist der Balken zum Tossen errichtet, im Süden stehen mehrere Zielscheiben und Puppen für Fernkampfwettbewerbe.

Trutzfeste Nideggen

Die rechteckige Höhenburg ist Sitz des Grafen von Jülich und wird sich den Ruf erwerben, uneinnehmbar zu sein. In der Gemarkung Nideggen steht sie westlich der Kernstadt auf einem nach Westen gerichteten Felssporn (330 m ü. NHN) oberhalb der Rur.

Burg Nideggen wird von den Grafen von Jülich im strategisch wichtigen Grenzgebiet zur damaligen Herrschaft Monschau errichtet. Sie soll das geerbte Gebiet der Grafen gegen die Interessen des Erzbischofs von Köln sichern.

Den Grundstein zur Burganlage legt im Jahr 1177 Wilhelm II. mit dem Bau des Bergfrieds, der in Sichtweite zur Reichsburg Berenstein errichtet wird. Diese liegt etwa drei Kilometer östlich und wird um 1090 erbaut. Nach ihrer fast völligen Zerstörung um 1200 dient sie als Steinbruch für den Ausbau des Nidegger Burgturms. Die gelblichen Quader von Berenstein unterscheiden sich erkennbar von den roten Buntsandsteinen der unteren Hälfte des Turmes, die bei Nideggen gebrochen wurden.

Inneres Burgtor (Haupttor)

Der spätromanische Torbau stellt den einzigen Zugang zur Hauptburg dar. Er ist durch eine Wehrmauer mit dem Donjon der Burganlage verbunden.

Wohnturm

Mit seiner Entstehungszeit von 1177 bis 1190 ist der Wohnturm der älteste Teil der Burg Nideggen, an dessen Ostseite sich ein tiefer Halsgraben befindet. In seinem Inneren befindet sich im Erdgeschoss gleich neben dem Verlies die Burgkapelle. Die übrigen Stockwerke weisen jeweils zwei Räume auf, die neben Wohnzwecken als Vorratskammer und Mannschaftsräume dienen.

Der Turm ist beheizbar und hat Toiletten. Um ihn gut verteidigen zu können, liegt sein Zugang an der Südseite weit über Bodenhöhe und kann nur über eine Leiter erreicht werden. Erst wenn das Haupttor und die Wehrmauer errichtet worden sind, werden ein ebenerdiger Eingang und ein Treppenturm gebaut.

Bildvorlage für das Wappen von Jülich: Herzogtum Jülich: Diese Datei enthält Elemente, die von folgender Datei entnommen oder adaptiert wurden:
CC0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12352024>



Marktspiele - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 by [Andreas Hinrichs](#) ist 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

