

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel

# Wettbewerbe



Abenteueranhänge 2

## Inhalt

1	Armdrücken .....	3
2	Bogenschießen.....	3
3	Eierknacken.....	4
4	Faustkampf.....	4
5	Kundok .....	4
6	Rolandritt .....	6
7	Steinweitwurf .....	6
8	Stelzenlauf.....	7
9	Tossen.....	7
10	Wettreiten .....	8
11	Wettstreit der Minnesänger .....	9

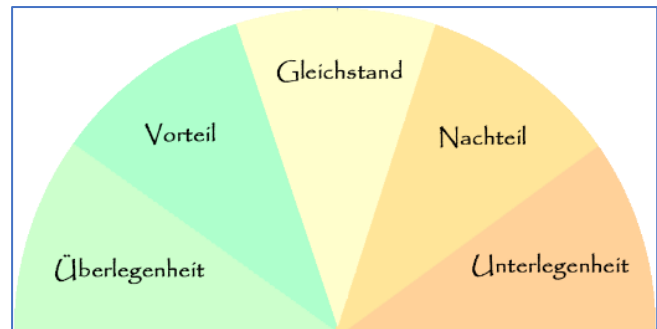
# 1 Armdrücken

Beim **Armdrücken** werden vergleichende Proben auf **Kraft** durchgeführt. Wer eine Probe gewinnt, verändert die Armstellung um eine Position zu seinen Gunsten (*siehe unten*). Der Unterlegene darf jedoch gehalten, indem er mehrere Würfel 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.



*Beispiel: 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.*

# 2 Bogenschießen

Hier gibt es mehrere Zielscheiben, so dass pro Durchgang entsprechend viele Schützen gleichzeitig antreten können. Die Zielscheiben werden in zunehmend größerer Distanz aufgestellt, zunächst bei 30, dann bei 50, 70, 100 und 150 Meter.

Pro Schussdistanz darf jeder dreimal schießen (**Bogen** – Gleiche **und** Folgen können addiert werden; Kaskadenwürfe: die erste Runde wird komplett zuende gewürfelt, also gezielt, in der zweiten Kampfphase darf noch einmal gewürfelt werden, dann wird nach dem ersten Wurf direkt geschossen).

Ein Treffer im Außenring bringt 1 Punkt, im mittleren Ring 3 Punkte und im Zentrum 5 Punkte. Um weiterzukommen, sind in jeder Runde mindestens fünf Punkte zu erzielen. Für die Gesamtwertung werden die Punkte zunächst mit der Runde multipliziert und dann addiert, d.h., Punkte werden in Runde 1 einfach gewertet, in Runde 2 zweifach, in Runde 3 dreifach, in Runde 4 vierfach und in Runde 5 fünffach.

Die folgende Tabelle zeigt die jeweils geltenden Mindestwerte an, nach denen sich ermitteln lässt, wie gut ein Schütze getroffen hat. *Zu jedem Mindestwert ist bei jedem Durchgang noch das Ergebnis von 1W8 zu addieren, was für Unwägbarkeiten, wie z.B. Windverhältnisse steht. Ich habe dieses Ergebnis bereits vorab ermittelt (Werte in Klammern hinter Entfernung). Wenn die Helden antreten, kann der Meister die ermittelten Werte verwenden oder selbst noch einmal würfeln.*

Treffer - Distanz	30 m (+6)	50 m (+2)	70 m (+8)	100 m (+5)	150 m (+5)
Zielscheibe	10 (16)	12 (14)	14 (22)	17 (22)	22 (27)
Außenring	13 (19)	15 (17)	17 (25)	20 (25)	25 (30)
Mittelring	18 (24)	20 (22)	22 (30)	25 (30)	30 (35)
Zentrum	33 (39)	35 (37)	37 (45)	40 (45)	45 (50)

### 3 Eierknacken



Beim Eierknacken müssen die Teilnehmer versuchen, mit einem kleinen Stein Eier zu treffen, die aufrecht auf einem Baumstumpf stehen. Dazu werden die Eier in Metallringe gesetzt. Jeder Werfer hat fünf Versuche, und jedes Ei, dessen Schale nach dem Wurf „angeknackt“ ist, zählt einen Punkt.

Pro Wurf ist eine Probe auf **Fingerfertigkeit** abzulegen, bei der der Werfende einen zusätzlichen Würfel verwenden darf (maximal sechs). Aus Gleichen und Folgen kann eine Würfelgruppe gebildet werden (bis zur Höhe des Eigenschaftswerts). Gleiche erhöhen außerdem das Ergebnis jedes Gleichenswürfels um die Gleichenzahl.

Es gilt: Die Höhe des Ergebnisses bestimmt, ob und wie stark ein Ei getroffen wird. Kann eine Würfelgruppe gebildet werden, so wird durch jeden Würfel ein Ei getroffen und das jeweilige Ergebnis legt die Stärke des Treffers fest.

*Beispiel: Bei einer Fingerfertigkeitprobe von 5,7,11,11,12 lässt sich mit 11,11,12 eine Würfelgruppe bilden, die drei Eier trifft. Die Trefferstärke liegt bei 13 (11+2 Gleiche), 13 (dto.) und 12. Ein Ergebnis von 5,5,6,7,7 bildet zwar eine Fünferwürfelgruppe, doch nur die zwei 5er und die zwei 7er treffen; die 5er treffen auch nur deshalb, weil sie zwei Gleiche sind und daher die 5er zu 7er werden. Mit 8,9,9,9,10 erzielt man fünf Treffer, davon einmal 8, einmal 10 und dreimal 12 (9+3).*

Um überhaupt ein Ei zu treffen, muss das Ergebnis mindestens bei 7 liegen. Dann würfelt der Meister für jedes getroffene Ei mit 2W12, Gleiche werden addiert. Nur dann, wenn die Trefferstärke (also die FF-Probe des Werfenden) höher ist, als die Ei-Probe des Meisters, wurde das Ei geknackt. Ansonsten wurde es nur getroffen, ohne die Schale zu beschädigen.

### 4 Faustkampf

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.

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 Gleichenswürfel (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+
Trefferstärke	leicht	schwer	kritisch

Gleiche dürfen addiert werden

## 5 Kundok

Beim Kundok-Spiel treten drei „**Jäger**“ gegen „**das Vieh**“ an. Die Jäger sitzen nebeneinander, das Vieh ihnen gegenüber. Ziel ist es, dass die Jäger das Vieh vom Stuhl hauen oder aber das Vieh alle Jäger. Ein „**Jägermeister**“ leitet das Spiel, d.h. er wirft einen Würfel oder dreht ein Rad (ähnlich einem Glücksrad) und sagt die Runde an: Bei einem Würfel bedeutet 1 Links, 2 Rechts, 3 Mitte, 4 und 5 Stille und 6 Rabatz. Bei „Stille“ darf niemand etwas tun, bei allen anderen Ergebnissen müssen das Vieh und der jeweilige Jäger versuchen, sich gegenseitig auf Nase oder Wange zu hauen. „Links“, „Rechts“ und „Mitte“ bezeichnet den jeweiligen Jäger (aus Sicht der Jäger) und bei Rabatz sind alle drei Jäger und das Vieh am Zug.

Nach der Ansage durch den Jägermeister [die Zuschauer grölen übrigens sehr gerne die Ansage mit], absolvieren alle Spieler eine **Witzprobe** als Einzelwurf. Diese gibt an, wie schnell sie verstehen, ob sie am Zug sind, bzw. wer ihr Gegner ist. Dabei wird ausnahmsweise jeder Würfel gewertet und zunächst zählt nur die **Anzahl**: Alle erfolgreichen (4+) und alle erfolglosen (1-3) Würfel werden gezählt [Patzer (1) zählen doppelt]. Ist die Anzahl erfolgreicher Würfel höher, handelt der Spieler so wie er sollte, ist die Anzahl erfolgloser Würfel höher, macht er einen Fehler. Ist die Anzahl erfolgreicher und erfolgloser Würfel gleich, macht der Charakter in dieser Runde gar nichts.

*Ein Fehler heißt: Jäger, die nicht an der Reihe sind, hauen zu, Jäger, die an der Reihe sind, tun nichts; das Vieh trifft den Falschen (wer das ist, wird zufällig ermittelt). **Achtung: Ein Fehler wird bestraft!** Der Gegner darf am Ende der Runde einen Gratisschlag gegen denjenigen ausführen, der einen Fehler gemacht hat; dies ist dann eine Probe auf Basis-Kampfkunst, allerdings als Kaskadenwurf. Außerdem kann ein Fehler niemals zum Sieg führen, auch wenn der unrechtmäßig Getroffene vom Stuhl fällt.*

Nun bestimmt die Witzprobe auch noch, in welcher Reihenfolge die Spieler zuhauen dürfen. Auch hier ist die Würfelanzahl entscheidend, d.h. ein Spieler mit 3 erfolglosen Würfeln handelt schneller als ein Spieler mit 2 erfolgreichen. Bei gleicher Würfelanzahl entscheidet das höhere Ergebnis; ist auch das gleich, schlagen sie gleichzeitig zu. Jeder der zuhaut - egal, ob berechtigt oder nicht -, legt nun eine **Basis-Kampfkunstprobe** ab, ebenfalls als Einzelwurf. Bei einem Erfolg (4+) wird der Gegner getroffen und erleidet Treffer. Anzahl und Schwere ergibt sich aus dem Schadenswurf des „Schlägers“.

**Wichtig:** Ein getroffener Kundok-Spieler darf denjenigen, der ihn getroffen hat, nicht mehr schlagen!

Wann wird nun ein Spieler vom Stuhl gehauen? Ein Spieler kann auf zwei Arten vom Stuhl fallen:

1. Er verliert in seinen Lebenskreisen das letzte äußere Segment.
2. Er verliert durch einen einzigen Schlag mindestens 5 Lebenskreissegmente.

*Sonderfall **Rabatz**: Alle Jäger schlagen auf das Vieh ein. Das Vieh wird nur dann vom Stuhl gehauen, wenn der Schlag eines einzelnen Jägers mindestens 5 Lebenskreissegmente kostet oder das Vieh sein letztes äußeres Segment verliert. Wenn das Vieh an der Reihe ist, muss es alle Jäger treffen. Dies gelingt, wenn es mit seiner Angriffsprobe auf Basis-Kampfkunst eine Würfelgruppe bilden kann; pro Würfel der Gruppe kann es einen Gegner angreifen. Überzählige können zur Erhöhung der Schadenswürfel eingesetzt werden.*

**Anmerkung:** Belohnt wird der Sieger üblicherweise und gerne mit Bier. Statt „Kundok“ wird das Spiel manchmal auch „Rabatz“ oder „Jägerbier“ genannt.

## 6 Rolandritt



Beim Rolandritt reiten die Teilnehmer auf eine hölzerne Figur zu, die auf einem drehbaren Gestell angebracht ist. Der Roland hat zwei zur Seite gestreckte „Arme“, an einem davon ist ein Schild, am anderen ein Sack mit Asche oder Stroh befestigt. Die Ritter erzielen Punkte, wenn sie den Schild, sie verlieren Punkte, wenn sie vom herumwirbelnden Sack getroffen werden, der sie vielleicht mit Asche beschmutzt oder schlimmstenfalls sogar vom Pferd wirft.

Jeder Reiter legt pro Rolandritt folgende Proben ab:

- Reiten, bestimmt die maximale Würfelzahl für die Stangenwaffenprobe (Gleiche dürfen addiert werden),
- Stangenwaffe, bestimmt Treffergüte und Siegpunkte (jede Gleiche erhöht das Gesamtergebnis um 1),
- Reiten, bestimmt, ob der Reiter vom Sack getroffen wird.

Die Tabellen zeigen die drei Proben und ihre Wirkungen:

Reiten (Siebwurf)	
Probe	Würfelzahl
L1!	0 (2!eV)
1!	0 (1!eV)
2-3	0
4-6	1
7-10	2
11-15	3
16-30	4
31-59	5
60+	6

Stangenwaffe (Kaskadenwurf)		
Probe	Wirkung	SP
L1!	verkantet und gestürzt: 2sV	0
1!	verkantet: 1sV	0
2-3	Roland verfehlt	0
4-6	Roland gestreift	0
7-10	Roland getroffen	1
11-15	Roland kunstvoll getroffen	2
16+	Roland perfekt getroffen	3
pro zusätzl. Würfel der Würfelgruppe (max. Verdopplung der SP möglich)		+1

Reiten (Einzelwurf)		
Probe	Wirkung	SP
L1!	schwer gestürzt: 2 schwere Verletzungen (sV)	-3
1!	gestürzt: 1sV	-3
2-3	Sacktreffer: in Asche vom Pferd geworfen	-3
4-6	Sacktreffer: mit Asche bedeckt	-2
7-10	Sacktreffer	-1
11+	ausgewichen	+/-0

**Zur Klarstellung:** Die erste Reitenprobe bestimmt die Maximalzahl der einsetzbaren Würfel für die Stangenwaffenprobe. Es ist nicht möglich, die regulär zur Verfügung stehenden Würfel zu erhöhen. Gleiche und Folgen bei der Stangenwaffenprobe bilden eine Würfelgruppe. Zwar erhöht jeder Gleichenwürfel das Ergebnis um 1, doch nur jeder zusätzliche Würfel erhöht die Siegpunkte um 1. Durch diese Erhöhung können die ergebnisabhängigen Siegpunkte dieser Runde maximal verdoppelt werden, das heißt, es können höchstens sechs Siegpunkte pro Antritt gewonnen werden.

## 7 Steinweitwurf

Hier ist ein großer, etwa 80 kg schwerer Stein möglichst weit zu werfen oder zu stoßen. Wer antritt, legt zwei Siebwurfproben auf **Kraft** ab. Die erste Probe ermittelt, ob es überhaupt gelingt, den Stein anzuheben. Dazu muss die Probe mindestens mit 16 gelingen. Der Charakter darf Folgen und Gleiche (bis zu seinem aktuellen Wert) bilden, denn nur mit den Würfeln der bei dieser Probe gebildeten Würfelgruppe darf er die zweite **Kraftprobe** für den Steinstoß absolvieren. Auch bei der zweiten Probe können Gleiche addiert werden.

**Ergebnisse und Auswirkungen der 1. und 2. Kraftprobe:**

Probe	Auswirkung	Probe	Auswirkung
L1!	Stein quetscht Fuß oder Hand: Schadenswurf mit 3W12	L1!	Stein fällt auf Kopf: Schadenswurf mit 5W20
1!	Sturz: Schadenswurf mit 3W8	1!	Sturz mit Stein: Schadenswurf mit 3W20
2-3	Stein bewegt sich nicht	2-3	Stein fällt herab
4-6	Stein rollt zur Seite	4+	Stein fliegt Ergebnis * 10 cm weit
7-10	Stein etwa kniehoch angehoben	bei Folgen: Jeder Folgewürfel erhöht die Stoßweite um 10 cm.	
11-15	Stein etwa hüft hoch angehoben		
16+	Stein über Kopf gehoben		

## 8 Stelzenlauf



Der Stelzenlauf verlangt Proben auf **Akrobatik** und zu Beginn noch eine **Reaktionsprobe**. Zunächst nimmt jeder Stelzenläufer seine **Startposition** ein, was eine erste Akrobatikprobe erfordert, die mit 4+ gelingen muss. Wenn diese misslingt, fällt der Läufer von seinen Stelzen und muss die erste Laufrunde aussetzen.

Dann erfolgt das **Startsignal**: Alle Läufer legen eine Reaktionsprobe als Einzelwurf ab, deren Ergebnis bestimmt, mit wie vielen Würfeln die direkt anschließende erste Akrobatikprobe durchgeführt werden darf:

Ergebnis	L1!	1!	2-3	4-6	7-10	11-15	16-30	31-59	60+
Würfel	Sturz*	Fehlstart**	1W6	1W	2W	3W	4W	5W	6W

\*Sturz: Schadenswurf mit 2W6 und 1. Runde aussetzen; \*\*Fehlstart: zurücklaufen, das heißt: 1. Runde aussetzen

Der Läufer darf die in der Tabelle angegebene Würfelanzahl auch dann verwenden, wenn ihm regulär eigentlich weniger Würfel zur Verfügung stehen. Dies belohnt die entsprechend gute Reaktion beim Start.

Beim eigentlichen **Wettnlauf** müssen die Läufer nun auf ihren Stelzen über eine Wiese eilen und gegen eine am Ziel aufgehängte Kuhglocke schlagen. Je nach Entfernung sollte der Meister hier entsprechend viele Akrobatik-Proben fordern, eine gut spielbare Anzahl sind sieben Proben.

*Anmerkung: Zur Darstellung des Rennverlaufs eignet sich das Verfolgungstableau. Die dort angegebenen Meterangaben gelten allerdings **nicht**. Die Abstandsstufen veranschaulichen hier lediglich den Rennverlauf.*

Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis wird auf die I gesetzt. Wer das gleiche Ergebnis erzielt, landet ebenfalls auf der I, wer sich lediglich innerhalb der gleichen Geschwindigkeitsstufe befindet, landet auf der II, alle anderen werden entsprechend viele Felder nach links platziert, wie sie Geschwindigkeitsstufen unter dem Führenden liegen.

Danach legt jeder Stelzenläufer in jeder Runde eine Akrobatikprobe als Einzelwurf ab (nun mit den ihm regulär zur Verfügung stehenden Würfeln). Der Führende bestimmt das Referenztempo. Alle innerhalb der gleichen Geschwindigkeitsstufe bleiben auf dem Tableau unverändert. Bei einer niedrigeren Geschwindigkeitsstufe wandert der Läufer entsprechend viele Spalten nach links, bei einer höheren nach rechts. Sieger ist derjenige, der bei der letzten Probe am weitesten vorn liegt. Sind dies mehrere, gilt das höhere Ergebnis der letzten Probe.

## 9 Tossen

Auf einem in etwa 1 Meter Höhe aufgebockten Baumstamm treten zwei Kontrahenten gegeneinander an und versuchen, sich gegenseitig herunterzustoßen. Dazu hält jeder 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 - muss jeder einen Weinbecher in einem Zug leeren.

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 bewirkt einen Würfelmalus von 1 auf alle Proben und eine Selbstbeherrschungsprobe (Einzelwurf); bei gescheiterter Selbstbeherrschung muss sich der Zecher übergeben (vgl. *Regelbuch 7.3 Zechen*, S. 47f.)

## 10 Wettreiten

Beim Wettreiten geht es darum, als schnellster Reiter ein vorher festgelegtes Ziel zu erreichen. Dazu legen alle Reiter Siebwurfproben auf Reiten ab. Gleiche dürfen addiert werden, wer den Könnernstern besitzt, darf auch Folgen bilden.

Das Ergebnis des Siebwurfes zeigt die zurückgelegte Distanz an: Dabei wird die Entfernung in Abschnitte zu jeweils etwa 500 m unterteilt (und am besten als ankreuzbares Kästchen auf einem Renntableau dargestellt). Abhängig vom Ergebnis werden zwischen 0 und 5 Abschnitte bewältigt (*siehe Tabelle unten*).



Falls der Reiter keine Gleichen oder Folgen hat, legt er danach die nächste Reitenprobe ab.

Gleiche und Folgen können entwertet werden, um das Würfelergebnis erneut zu nutzen, ohne dass die nächste Reitenprobe fällig ist. Wird dadurch ein Würfel entwertet, mit dem das Reitenergebnis bestimmt wurde, ist dieses natürlich entsprechend zu reduzieren.

*Mit einem Ergebnis von 6,8,9,9,9,10 kann der Reiter die drei 9er zu 27 addieren, legt also 3 Abschnitte (1,5 km) zurück, bevor er seine nächste Reitenprobe machen muss. Da er drei Gleiche hat, kann er zwei davon entwerten, um das (dann zu reduzierende) Ergebnis für die nächsten Runden zu verwenden: Er entwertet eine 9, sein Ergebnis beträgt dann noch 18 und er kann ohne zu würfeln noch einmal 3 Abschnitte bewältigen. Entwertet er auch die letzte 9, verzögert er zwar das neuerliche Würfeln, dafür darf mit einem Ergebnis von 9 auch nur noch 1 Abschnitt weit reiten.*

Da das Reiten Pferd und Reiter erschöpft, verliert der Reiter für seine nächste Probe einen Würfel. Er erhält wieder Würfel zurück, wenn er pausiert, also eine oder mehrere Runden aussetzt: Setzt ein Reiter genau eine Runde aus, erhält er zwei Würfel zurück. Pausiert er zwei Runden, erhält er alle Würfel zurück.

Reiter mit Könnernstern können Folgen bilden. Dadurch können sie - wie bei den Gleichen - ein erzielt Ergebnis mehrmals verwenden, bevor sie neu würfeln müssen.

*In obigem Beispiel kann der Reiter eine Würfelgruppe aus 8, den drei 9ern und 10 bilden. Die drei 9er addiert er zu 27, also 3 Abschnitten (oder 1,5 km). Anstatt dann neu zu würfeln, kann er zunächst die 8 und danach die 10 entwerten und darf damit noch zwei weitere Runden je 3 Abschnitte weit reiten, bevor er die nächste Reitenprobe machen muss oder die Gleichen wie oben dargestellt entwertet.*

Würfelergebnisse von 2 und 3 sind Fehlschläge: Der Reiter muss aussetzen, erhält aber einen Würfel zurück. 1er sind auszugleichen. Gelingt das nicht, bedeutet dies, dass der Reiter gepatzt hat: Er setzt eine Runde aus, erhält aber keinen Würfel zurück. Bei einem legendären Patzer, muss er zwei Runden aussetzen, ohne Würfel zurückzuerhalten.

Ergebnis	L!	1!	2-3	4-10	11-15	16-30	31-59	60+
Abschnitte	2 Rd. Pause	Pause	Pause (+1Wx)	1	2	3	4	5

So könnte ein Renntableau für 30 km aussehen.

Reiter	Rennabschnitte																																																											
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩



## 1.1 Wettstreit der Minnesänger

Ein Wettstreit der Minnesänger wird in der Regel über mehrere Runden - meist drei - ausgetragen. Jeder Sänger bietet ein Lied pro Runde dar, dann ist der nächste Sänger an der Reihe.

Hier kürt meist eine Frau den Sieger, wobei sie üblicherweise auch die Reaktionen des Publikums berücksichtigt. Sie kann jedoch auch ganz individuell entscheiden und dann können alle möglichen Kriterien eine Rolle spielen, die vielleicht gar nichts mit dem tatsächlichen Musizierentaleut zu tun haben.

Falls es einigermaßen fair zugeht, legt jeder Minnesänger pro Runde eine Siebwurfprobe auf Musizieren ab. Das Ergebnis bestimmt die Begeisterung des Publikums und je nach Begeisterung erwirbt der Minnesänger Siegpunkte (*siehe Tabelle*). Besitzt ein Minnesänger Meistergrade, kann er auch Folgen bilden und einen, zwei oder beliebig viele Würfel aus der Wertung streichen. Pro entwertetem Würfel erhält er einen zusätzlichen Siegpunkt. (Achtung: Nur Gleiche können addiert werden, Folgen und Gleiche können entwertet werden. Werden Gleiche entwertet, können sie nicht mehr addiert werden.)

Ergebnis	L1!	1!	2-3	4-6	7-10	11-15	16-30	31-59	60+
Siegpunkte	* - 3Wx	* - 1Wx	0	1	2	3	5	8	12
Zuhörer...	sind wütend	sind empört	sind genervt	langweilen sich	hören zu	„wippen“ mit	singen und tanzen	sind begeistert	geraten in Ekstase

Ein Fehlschlag (2-3) lässt das Publikum seinen Unmut kundtun, möglicherweise wird der Minnesänger auch belächelt oder verspottet.

\*Bei einem Patzer oder gar legendären Patzer drücken die Zuhörer ihr Missfallen meist sehr drastisch aus, was auch dazu führen kann, dass der Künstler mit Gegenständen beworfen wird. Dies kann durchaus auch einschließen, dass das Publikum den erneuten Auftritt fordert, um den Künstler weiter verspotten zu können. Sollte er zur nächsten Runde antreten, gilt für diese Probe ein Würfelabzug von einem (bei 1!) oder gar drei (bei L1!) Würfeln. Verliert er seinen letzten Würfel, darf er mit 1W6 würfeln.



Kleine Wettbewerbe – Abenteueranhänge 3

© 2024 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs  
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

#### **Kontaktinformationen**

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach  
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, [andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de](mailto:andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de)

