

Logres 20 / Zwei Prinzen

Midgard-Regeln, 3. Edition



Sei Tagen füllt sich die Stadt Worrying Wardun mit Besuchern, um den St. Rufus-Tag zu begehen und heute ist St. Rufus-Tag. Rufus ist ein Heiliger, der sehr beliebt ist, da die heiligen Schriften über ihn auch zahlreiche Anekdoten beinhalten, in denen Rufus vor allem als weiser Mann mit viel Humor dargestellt wird. Dementsprechend wird der Tag mit allerlei Vergnügungen begangen. In Logres ist es auch üblich, an Festtagen ein Turnier durchzuführen. Dieses Jahr wird das Hauptturnier in Worrying Wardun stattfinden und vor der Stadt hat sich bereits ein großes Zeltlager gebildet. Das Fest dauert drei Tage. Graf Sigeward hat die Abenteurer gebeten, ein aufmerksames Auge auf alles und jeden zu haben und gibt jedem Abenteurer einen juwelen-verzierten Dolch im Wert von 50 GS.

Im Laufe des Turniers beabsichtigen die „Verschwörer“, den anwesenden Prinz Cynewulf Ylfeting durch einen Doppelgänger zu ersetzen. Dies wird durch die „Dunklen Adepten“ heimlich unterstützt.

Außerdem sind die Abenteurer nicht die einzigen, die herumspionieren. Der Erzbischof hat einen drei Inquisitoren des Ordens der Rufusianer (Congregation der Erben des St. Rufus) entsandt, da ihm bereits Informationen über die „Verschwörer“ als auch die Dunklen Adepten und Herugor vorliegen. Die Inquisitoren heißen Berengar of Byscopstan, Gottfried von St. Vanerborn und Benjamin de Torreverde. Sie sind im Kloster untergebracht und tragen ein schwarz-weißes Habit. Die Inquisitoren verraten ihren Auftraggeber auf keinen Fall. Auch folgende Personen können je Tag eingeflochten werden:

- **Kenulf** (Log, pA ++) ist ein entflohener Leibeigener, der sich versteckt hält und wegen Aufruhr für vogelfrei erklärt wurde. Manchmal kommt er aus seinem Versteck und versucht die Leibeigenen oder die armen Freien aufzuwiegeln.
- **Wipped** (Log) ist ein ehemaliger Mönch. Er leidet an religiösem Wahn und versucht manchmal auf der Straße Passanten seine Wahnvorstellungen nahezubringen. Die Kirche ignoriert ihn.
- **Parlan Falaghor** (Log, Au ++, pA +) ist der Stadttaugenichts von Worrying Wardun und das schwarze Schaf der Familie Falaghor; ein verarmter Adliger von gutem Aussehen und mit Charme, der meist bei einer Frau unterkommt und sich mit zwielichtigem Gesindel herumtreibt.
- **Siobhan NighFarlan** (Lor, Halbelb, Au ++, pA ++, Familiar: Zaunkönig, Mentor: Luft-Elementarmeister) ist eine geheimnisvolle, schöne weiße Hexe, die aus Lordaglin fliehen musste. Sie ist spröde und misstrauisch ggü. Annäherungsversuchen und verdient sich ihren Unterhalt als Spionin für Druidenzirkel, lordagliner Clanchiefs und Elbenstämme.

Natürlich treibt sich auch viel Diebsgesindel herum; daher besteht eine Chance von 25%, dass ein Dieb einen der Abenteurer bestiehlt (**EW: Stehlen+6 +1W6**).

Während der Festtage sind sämtliche Preise doppelt so hoch wie normal. Am Turnier können nur Adlige teilnehmen. Eine echte Kontrolle gibt es jedoch nicht.

Erster Tag

- Gemeinsamer Gottesdienst auf dem Kampfplatz
- Eröffnung des Turniers durch Prinz Cynewulf, der seinen kranken Vater entschuldigt
- Vorstellung aller Kombattanten
- Knappenkämpfe
- Jahrmarkt
- Gaukler/Schauspieler/Minnesänger/Jahrmarkts-Wettbewerbe

Zweiter Tag

- Gottesdienst in der Kathedrale (1. Versuch des Austauschs)
- Jahrmarkt
- Gaukler/Schauspieler/Minnesänger/Jahrmarkts-Wettbewerbe
- Reiter- und Fußkampf (2. Versuch des Austauschs)
- Bogenschießen

Dritter Tag

- Prozession durch die Stadt (3. Austausch-Versuch)
- Gesteche (4. Versuch des Austauschs)
- Jahrmarkt
- Gaukler/Schauspieler/Minnesänger/Jahrmarkts-Wettbewerbe
- Siegerehrung (5. Versuch des Austauschs)
- Abschlussball (6. Versuch des Austauschs)

Die Verschwörer gehen sehr vorsichtig vor; die geringste Störung lässt sie abbrechen. Der Doppelgänger ist im Gasthof (Am Nordtor [O 13]) untergebracht. Die Verschwörer übertragen Botengänge nicht ihren Lakaien, sondern machen alles selbst. Die Knappen werden jedoch auf jeden Fall ihre Herren beschützen. Einer oder mehrere Verschwörer versuchen bei allen Austausch-Aktionen, Prinz Cynewulf von allen anderen zu trennen und unauffällig an einen Ort zu locken, bei dem der Austausch ungestört von statten gehen kann. Lady Morgwyn unterstützt sie dabei insgeheim mit ihrer Magie.

Wurde der Prinz erfolgreich ausgetauscht, verrät sich der Doppelgänger durch Unsicherheiten in der Etikette und er markiert eine Verletzung, um nicht mehr an den Kämpfen Teil zu nehmen, denn er ist ein schwacher Kämpfer. Auch seine Stimme ist anders. Ferner hält er sich jetzt ausschließlich in Gegenwart der Verschwörer auf.

Personenregister:

1. Prinz Cynewulf Ylfeting (königstreu) A: Bär (silber auf grün) & Schwan (silber auf blau) und Rand (gold/grün)
2. Prinz Dreodig Ylfeting (Verschwörer) B: Schwert (silber auf grün)
3. Prinz Edsig Ylfeting (königstreu) B: Tor (gold auf blau)
4. Doppelgänger von Prinz Ylfeting (Gegner)
5. Lady Morgwyn Harcild of Harcild Halla (Dunkle Adeptin, Schwester von Morcarl Harcild)
6. Lord Morcarl Harcild of Balmearc (Verschwörer/Bruder von Morgwyn Harcild) B: Habicht (schwarz auf silber) & Pfeil (silber auf schwarz)
7. Lord AElmer Corwyn of Fosset (Verschwörer) A: Reiher (rot auf gold) & Fuchs (rot auf silber)
8. Lord Dunstan Beorgsun of Whearfburh (Verschwörer) B: Berg (grün auf silber) & Schiff (grün auf silber)

9. Lord Hengest Blacpol of Maewanstan (Verschwörer, Freund des Prinzen) C: Teich (silber auf schwarz) & geteilt (silber und schwarz)
10. Lord Wulfgear Hwitulf of Bludford (Verschwörer, Freund des Prinzen) B: Wolf (silber auf grün) & Wellen (silber auf rot)
11. Sigeward Seolfing of AEldmearc (Verbündeter) B: drei Heringe (silber auf rot) & Krone (silber auf rot)
12. Bischof Wycleof Corwyn of Warring Wardun (Gegner)
13. Lord Freoderic Falconing (neutral) B: Falke (blau auf schwarz) & Krone (blau auf schwarz)
14. Penda Orfor (Königstreuer, Freund des Prinzen) B: Keiler (silber auf schwarz)
15. Lord Sigefred Higing (Königstreuer) C: Häher (gold auf grün) & Zinnen (grün auf gold)
16. Barwold Blacpol (neutral) B: Teich (silber auf grün)
17. Stanred Gyldenhart (Königstreuer) B: zwei Hirsche (gold auf rot)
18. Tyndred Gyldenhart (neutral) C: drei Hirsche (gold auf rot)
19. Lord Aelfgar Gloreafan (Königstreuer) B: Rabe (gold auf blau)
20. Lord Roderic Lynxaed (neutral) C: Luchs (schwarz auf grün) & gespalten (oben: schwarz/grün, unten: grün/silber)
21. Hugh Lynxaed (Königstreuer, Freund des Prinzen) B: geteilt (schwarz/grün)
22. Lord Caedwyn Falaghor (neutral) A: Schwert (gold auf grün) und Rand (schwarz/silber)
23. Eadmund Bilvert (eigentlich „Eadna“; Königstreue, Freund des Prinzen) C: gespalten: Doppelaxt (grün auf gold/gold auf grün)
24. Osred Penbroc (neutral) A: Dachs (schwarz/silber auf grün) und Rand (silber)
25. Wynfred Penbroc (neutral) B: Dachs (schwarz/silber auf grün) und Rand (schwarz)
26. Lord Aelle Seolfing (Königstreuer) B: Hering (silber auf rot)
27. Grimwold Grenur (neutral) C: Balken (grün auf schwarz)
28. Lord Oswy Orfor (Königstreuer) A: Keiler (gold auf schwarz)
29. Oberherold und Turnier-Schiedsrichter Aelfsi (Königstreuer): Waage (gold auf rot), Wappen (Schwan (silber auf blau))

Die Ritter haben folgende Werte:

Ritter A	In: m80
Grad 6 LP15 AP35 Res+13/16/13 VR RW70 HGW90 B16 Abwehr+14	
Angriff: Langschwert+11 (1W6+2), Lanze+11(4W6+2), großer Schild+4	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd, Lanzenstechen	

Ritter B	In: m60
Grad 4 LP15 AP25 Res+12/15/12 VR RW70 HGW90 B16 Abwehr+13	
Angriff: Langschwert+9 (1W6+2), Lanze+9(4W6+2), großer Schild+3	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd, Lanzenstechen	

Ritter C	In: m40
Grad 2 LP15 AP15 Res+11/14/11 VR RW70 HGW90 B16 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Lanze+7(4W6+2), großer Schild+2	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd, Lanzenstechen	

Die Knappen haben folgende Werte:

Knappe	In: m80
Grad 3 LP15 AP20 Res+11/14/11 LR RW70 HGW90 B24 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+8 (1W6+2), Stoßspeer (3W6+2), großer Schild+2	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd	

Die Stadtwachen haben folgende Werte:

Huscarls	In: m50
Grad 2 LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfspieß+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2	

Lady Morgwyn	In: m90
Hx Grad 7 LP13 AP 35 Res+17/17/17 RW80 HGW50 OR B20 Abwehr+12	
Angriff: Dolch+8 (1W6-2 & Gift, Wd: 1 min, 2W6)	
Bes.: Meucheln+8, Schleichen+6, Giftmischen+12; Amulett der Verschleierung („Wolfskopf“) (neutralisiert Aura, Wert: 200 GS; ABW 1%), 3x Liebestrank (BdR, S. 60, Wert: 50 GS); 3x Trunk der Macht über Menschen (BdR S. 61, Wert: 100 GS); 3x Trunk der Unsichtbarkeit (BdR S. 61, Wert: 200 GS); 3x Trunk der Verwandlung (BdR. S. 61 (Eule), Wert: 250 GS)	
Zaubern+17: Angst, Anziehen, Verwirren, Böser Blick, Schmerzen, Beeinflussen, Verdorren, Tiersprache, Zauberhand, Dämonenfeuer, Wahnsinn	

Doppelgänger	In:m70
Grad 0 LP12 AP8 Res+10/10/10 RW50 HGW60 TR B24 Abwehr+11	
Angriff: Dolch+5 (1W6)	

Die Inquisitoren haben folgende Werte:

Inquisitor (PW)	In:m81
Grad3 LP12 AP18 Res+15/14/14 RW50 HGW50 TR B24 Abwehr+11	
Angriff: -	
Zaubern+15: Erkennen des Wesens der Dinge, Bannen von Zauberwerk, Austreibung des Bösen, Erkennen von Zauberei, Beeinflussen, Angst, Schmerzen	
Bes.: Beredsamkeit+10, Menschenkenntnis+12, Verhören+12	

Der Jahrmarkt

Auf dem Jahrmarkt kann man Essen und Getränke sowie diverse andere Dinge, u.a. Waffen kaufen. Es gibt auch eine Wahrsagerin, deren Aussage zu 20 % der Wahrheit entsprechen. Barden, Schauspieler, Narren, etc. führen etwas auf. Barden können an einem Musikwettbewerb teilnehmen, der von einer Jury aus adligen Frauen geführt wird. Dem Gewinner winken 250 GS. Außerdem kann man an folgenden Wettkämpfen teilnehmen:

- Bogenschießen (täglich 5 Schützen +7/+7/+8/+9/Spieler (1. Platz: 50 GS)
- Ringkampf (waffenloser Kampf +4 (1W6); der Sieger erhält 10 GS und bleibt solange im Ring, bis er aufgibt oder geschlagen wird.
- Wurfaxt-Werfen (täglich 5 Werfer +7/+7/+8/+9/Spieler (1.Platz: 20 GS)

Bei allen Wettkämpfen und beim Turnier kann man Wetten abschließen (Champions und A-Gegner 1:2, auf B-Kämpfer und offenbar schwächere Gegner 1:3 und auf C-Gegner 1:5); Wetten ab 100 GS werden nur von Adligen und Kriminellen abgeschlossen. Mit einer Chance von 10% gerät man an einen Betrüger. Außerdem besteht eine Chance von 10%/Spieler/Tag eines Besthlungsversuchs (**EW: Stehlen +4 +1W6**).

Ende

Verhindern die Abenteurer den Austausch, erhalten sie 1000 GS, können sie die ganze Verschwörung aufdecken, erhalten sie pro entlarvtem Verschwörer 150 GS mehr. In den Abschlussball hinein kommt ein Bote, der den Tod von Cyng Cynaelf Ylfeting verkündet.

Das Zeltlager



