

„Leitfaden Spielkonzept Grenzbrueck“

- Worin sich eine Übersicht über Daten und Fakten zum Hintergrundland Grenzbrueck, eine Darstellung des vereinsinternen Spielstils und ein Leitfaden für die Darstellung bestimmter Rollen findet -

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
A. Grenzbruecker Spielstil – Was passt zu Grenzbrueck?	5
I. Allgemeines	5
II. „Fantasy-“ bzw. „Power-“Level	5
1. Allgemeines	5
2. Spieler-Seite	6
3. NSC-Seite	6
III. Adel und Volk	7
1. Das Lehens- bzw. Feudalsystem	7
a) Allgemeines	7
b) Das Lehen	7
c) Arten von Lehen	8
d) System des Lehnswesens	8
e) Wesentliche Grundsätze des Lehensrechts im Königreich Grenzbrueck	8
(aa) Begründung des Lehens	9
(bb) Rechtsbeziehung zwischen Lehnsherr und Vasall	9
(cc) Auflösung eines Lehensverhältnisses	10
f) Zusammenfassung	10
2. Recht und Gesetz im Königreich Grenzbrueck	11
a) Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau	11
b) Strafrecht	12
c) Erbrecht des Adels und Thronfolge	13
(aa) Erbrecht der Kronvasallen	13
(bb) Thronfolgerecht	14
d) Sonstige Vorrechte des Adels	15
(aa) Recht zur Wappenführung	15
(bb) Exkurs: Die Rolle des Herolds/Wappenkönigs	16
(cc) Recht des Waffentragens	16
e) Fehdewesen	17
(aa) Allgemeines	17
(bb) Fehdegrund	17
(cc) Fehdehandlungen und Fehdeziele	18
(dd) Fehdeankündigung	18
(ee) Unrechte Fehde	19
(ff) Beendigung der Fehde	19
3. Heer- und Kriegswesen	20
a) Das Heerwesen	20
b) Das Kriegswesen und ritterliches Selbstverständnis	20
4. Adel verpflichtet!	23
5. Das einfache Volk - Gesindespiel	24
IV. Magie	25
1. Allgemeines	25
a) Wie ist Magie daher in Grenzbrueck?	25
b) Was wir insbesondere nicht mehr wollen:	26
c) Darstellbarkeit/Einschränkung von Zaubern in Grenzbrueck:	27
2. Magie in Grenzbrueck und die Rolle der Academia Clavis Mundi	27
3. Was die Akademie insbesondere nicht ist!	27
V. Religion	28
1. Allgemeines	28

2. Die Ecclesia und das Selbstverständnis des Clerus	29
3. Ecclesiales und Glaubensrecht	29
4. Hinweise für den Umgang mit der Religion	31
a) Als Grenzbruecker SC-Charakter	31
b) Als andersgläubiger Ausländer	31
<i>B. Daten und Fakten zum „Koenigreich Grenzbrueck“ – wichtige Informationen für eine gemeinsame Vorstellung des Hintergrundes</i>	33
I. Landesgröße	33
II. Klimatische Verhältnisse und Landschaft	33
1. Klima	33
2. Landschaft	33
3. Typische Reisegeschwindigkeiten und –dauer:	33
a) Durchschnittliche Reisegeschwindigkeiten	33
b) Dauer typischer Reisen:	34
III. Bevölkerungszahl und Bevölkerungsdichte	34
1. Allgemeines	34
2. Stadtbevölkerung und größere Städte mit Einwohnerzahlen	35
3. Die Ständegesellschaft	35
IV. Das „einfache“ Leben	37
1. Technologischer/kulturhistorischer Stand	37
2. Währung und Preise	38
a) Allgemeines und das Münzregal	38
b) Währungstabelle	39
c) Preistabelle	39
V. Militärwesen	40
1. Truppenarten	40
2. Truppenstärken der Kronvasallentümer	40
<i>C. OT-Informationen/Leitfaden für die Darstellung bestimmter Rollen</i>	42
I. Regelwerk für (vereinsinterne) Veranstaltungen	42
1. „Du kannst, was Du darstellen kannst“ (DKWDDK)	42
2. (Modifizierte) Opferregel	42
3. Die „Zwei-Regeln“	42
II. Die Rolle der Simulationsleitung im Spiel	43
1. Was wir können!	43
2. Was wir nicht können!	43
3. Was wir uns wünschen würden!	43
<i>D. Anhänge</i>	44
I. Magie – Darstellbarkeit ausgewählter Zauber (Empfehlung)	44
II. Wappenbeispiele:	47
III. Ritterliches Selbstverständnis – Ordensregeln des Ritterordens der Dame d’argent	48

Vorwort

Der Grenzbrueck e.V. und das Hintergrundland Koenigreich Grenzbrueck haben in den über 10 Jahren seines Bestehens viele Veränderungen erlebt. Diese gingen entweder von Spieler-Seite oder oftmals auch von Orga-Seite (z. B. Schattenlandkampagne) aus. LARP ist eben ein dynamisches Hobby. Und LARP, insbesondere in einem Verein, lebt vom gemeinsamen Spiel. Ein gemeinsames Spiel funktioniert aber am besten, wenn alle möglichst von den gleichen Rahmenbedingungen und Vorstellungen ausgehen. Dies vermeidet Streitigkeiten und ermöglicht eine viel größere Immersion (also „Eintauchen“) in die Spielwelt.

Die Reichsverwaltung des Grenzbrueck e. V. hat daher in 2010 entschieden, dass es sinnvoll ist, eine Grenzbrueck interne Spiel- oder besser Simulationsleitung (SL) ins Leben zu rufen, um das vereinsinterne Spiel wieder mehr zu verstärken und zu fördern. Aus Sicht dieser SL ist es zunächst einmal wichtig, den gemeinsamen Rahmen für das Spiel festzulegen und die Vorstellungen der Mitspieler auf eine gemeinsame Basis zu stellen. Während wir früher bspw. die seltsamsten Mischwesen zu „Rittern“ oder „Ritterinnen“ geschlagen haben, nicht darstellbare Zauber durch die Gegend schleuderten und dabei auf sog. „Telling“ zurückgriffen, die 15 Soldaten auf einmal den Kopf platzen ließen oder alle in rot-schwarzen Wappenlappen auf Cons führen und dies alles zumindest o. k., wenn nicht sogar gut fanden, können die allermeisten sich mit diesen Dingen nicht mehr identifizieren und würden es als „pappnasig“ bezeichnen. Mit den oben genannten Beispielen wollen wir die Entwicklung, die natürlich auch durch die allgemeine Entwicklung der „LARP-Szene“ beeinflusst ist, verdeutlichen, die der Verein, das Hintergrundland und seine Spielerschaft genommen haben. Wir wollen die alte Spielweise nicht verurteilen, wir sind und waren selbst ein Teil davon. Aber LARP ist eben nicht gleich LARP und es gibt viele verschiedene Formen des Spiels. Aus unserer Sicht sollte man sich dann aber zumindest in einem geschlossenen Spielerkreis, wie es Grenzbrueck und der Verein nun einmal sind, auf „eine Art“ des Spiels verständigen.

Durch den vorliegenden Leitfaden wollen wir folgerichtig vor allem eines erschaffen: **Konsistenz** im Spiel für alle, die Grenzbrueck bespielen und gestalten wollen. Dass es sich dabei nur um Rahmenvorgaben handeln kann (und soll), ist ebenso klar wie naheliegend. Denn die Ausgestaltung im Einzelfall obliegt jedem selbst. Gleichwohl ist es aus unserer Sicht wichtig, klare „rote (Leit-)Linien“ aufzuzeigen, in denen man agieren kann. So lassen sich viele Probleme und Missverständnisse schon im Vorhinein vermeiden und das Spiel wird aus unserer Sicht viel intensiver. Auch Neulinge können viel leichter sehen, worauf sie sich einlassen, wenn sie bei uns mitmachen wollen. Eine große Konsistenz und v. a. ein gemeinsames Vorstellungsbild erreicht man u. E. in bestimmten Bereichen vor allem, indem man sich an tatsächlichen (also realen), teilweise geschichtlichen Gegebenheiten orientiert. Dies gibt einem ein besseres Gefühl insbesondere für Logik und Plausibilität von Ereignissen und Zusammenhängen. Wir haben uns in diesem Leitfaden an historischen Gegebenheiten orientiert und angelehnt. D.h. gleichwohl, dass Grenzbrueck immer noch ein Fantasy-LARP-Land ist, aber eben angelehnt an tatsächliche historische Gegebenheiten. Das ist aus unserer Sicht auch nichts dramatisch Neues, sondern ist bislang ohnehin praktiziert worden (z.B. Ritter und Adelsspiel etc.). Es werden nur einzelne Nuancen dieses Spiel nun genauer definiert.

Wir haben diesem Leitfaden die Evaluation von Ende 2010 zugrunde gelegt. Jedes interessierte Mitglied des Vereins konnte daran teilnehmen und wir werden die darin geäußerten Vorstellungen – soweit möglich – berücksichtigen. Die Evaluation hat ein sehr einheitliches Bild ergeben, natürlich mit Unterschieden in den Details. Wir glauben, dass sich die Mehrheit in diesem Leitfaden wiederfindet und uns allen die Möglichkeit eröffnet, unser

gemeinsames Spiel nochmals besser zu machen! Es werden nun bestimmte Dinge festgelegt, die vorher vielleicht „*common sense*“ waren, was aber niemals richtig irgendwo festgeschrieben und (viel wichtiger) nachzulesen war. Gleichwohl ist uns auch die Gefahr bewusst, dass sich einige vielleicht nicht mit den hier vorgestellten Ansichten anfreunden können. Dennoch messen wir dem Leitfaden Verbindlichkeit zu, denn sonst hätten wir uns die (sonst sinnlose) Arbeit auch sparen können. Wer – ob Altmitglied oder Neuinteressent – also partout nicht mit den hier vorgestellten Rahmenbedingungen zu Recht kommt (z.B. weil er gerne einen Dunkelelfenritter spielen möchte), der sollte sich fragen, ob Grenzbrueck wirklich das richtige Hintergrundland für ihn ist.

Wir sehen in der Einführung der Simulationsleitung eine große Chance für die Zukunft und ein (wieder) intensiveres Spiel. Dazu bedarf es aber auch der Möglichkeit mit „Althergebrachtem“ zu brechen, einen Schnitt zu machen, neue Dinge als „alt“ hinzu zu definieren und nicht zu starr an Traditionellem festzuhalten.

Genug der Worte... *In medias res*...!

Eure Grenzbrueck-SL

A. Grenzbruecker Spielstil – Was passt zu Grenzbrueck?

I. Allgemeines

Unser Hintergrundland – das Königreich Grenzbrueck – ist zwar grundsätzlich fantastischen Ursprungs, gleichwohl ist es selbst und damit auch unser Spielstil historisch angelehnt mit einem sehr niedrigen “Powerlevel” (dazu unten). Das bedeutet, wir spielen nicht “Mittelalter” oder ein originalgetreues, historisches Setting (“Deutschland im Jahre 1396”). Wir lehnen unseren Spielstil aber (mit wenigen Ausnahmen) sehr stark an das reale Mittelalter in Europa aus dem groben Zeitfenster des 13. bis 15. Jahrhunderts an und wir legen sehr großen Wert darauf, dass alles mittelalterlich aussieht und wirkt, soweit dies in angemessenem Umfang möglich ist. Dazu gehört neben der Darstellung (dem „Auspielen“) auch eine entsprechende Ausrüstung und ein passender Charakter (unpassend sind z.B. alle Fremdrassen, Dämonen, Mischwesen, mit Feuerbällen um sich werfende Magier etc.). Zu dem zuvor geschilderten mittelalterlichen Ambiente gehört jedoch nicht nur ein nach Möglichkeit gutes Kostüm, sondern hinzukommen muss auch eine gewisse Denk- und Handlungsweise des jeweiligen Charakters, die insbesondere neuzeitliche Erkenntnisse, Überzeugungen und Einstellungen weitestgehend ausblendet (wie z. B. Atheismus, Demokratieverständnis, Gleichberechtigung (mit Ausnahme der Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau, die in Grenzbrueck gegeben ist; dazu unten)).

In Grenzbrueck lebt man in einem mittelalterlichen Feudalsystem, in dem insbesondere der Machtanspruch der Obrigkeit (d.h. vor allem derjenige des Adels) fraglos akzeptiert wird. Ein Jedermann versucht nach Recht und Ordnung und ewgenfürchtig zu leben (Die Ewgen sind die Götter Grenzbruecks). Ausnahmen bestätigen dabei natürlich wie immer die Regel, aber wir wollen eben gerade nicht (!), dass die Ausnahme (z. B. der „coole“, rebellische Soldat oder Knecht) die Regel darstellt.

Auch wenn unser Spiel in weiten Teilen auf das Adels- und Ränkespiel ausgelegt ist, geht es bei uns nicht um ein irgendwie geartetes „Gewinnen-Wollen“. Ziel des Spiels ist das Erzählen einer Geschichte, das Auspielen von Gefühlen und das Abtauchen in eine andere Zeit und Welt.

II. „Fantasy-“ bzw. „Power-“Level

1. Allgemeines

Den allgemeinen Erläuterungen folgend ist unser Fantasy-Level mit einigen traditionell bedingten Ausnahmen als sehr niedrig einzustufen. Hierbei kann man vielleicht noch zwischen Spieler und NSC-Seite unterscheiden (dazu unten). Dementsprechend ist auch das Powerlevel (also die Fähigkeiten, die ein einzelner Charakter hat) als sehr niedrig einzustufen. Uns geht es (nicht mehr) um das Hochspielen von Erfahrungspunkten, das Erlernen neuer Fertigkeiten, das Ergattern magischer Gegenstände und die Darstellung nicht-darstellbarer Zauber oder anderer Fertigkeiten (typische Beispiele dazu sogleich). Man „spielt“ seinen Charakter „nicht hoch“ (allenfalls vom Knappen zum Ritter), wie etwa bei den meisten Computerspielen, sondern stellt einen Menschen dar, mit all seinen Vor- und insbesondere auch Nachteilen, seinen „Ecken und Kanten“. Unsere Charaktere definieren sich über ihre Taten, ihr Handeln oder auch ihren Stand innerhalb der Gesellschaft, nicht aber über bestimmte Fähigkeiten. Was wir also nicht wollen, ist jegliche Form von „Powergaming“, z.B. um andere Mitspieler zu übertrumpfen oder „wichtiger“ zu sein als andere. Das gilt auch und insbesondere für den Adel und das Verhältnis zu Untergebenen, denn „*nicht der Einzelne*

spielt den König, sondern die Anderen spielen diesen“ – will sagen, erst dadurch, dass Andere die Untergebenen spielen, ist der König, Herzog, Fürst oder Ritter, was er ist.

2. Spieler-Seite

Das Fantasy- und Power-Level auf Spieler-Seite in Grenzbrueck ist – wie bereits beschrieben – sehr niedrig. Grenzbrueck ist ein reines Menschenland auf Spieler-Seite, d.h. die Darstellung von Fremdassen und anderen Wesen bleibt der Steuerung durch die SL vorbehalten (NSC). Auf Spieler-Seite erwarten wir daher die schon angesprochenen historisch inspirierte Darstellung in Denkweise und Ausrichtung des Charakters, das schon angesprochene Gesellschaftsverständnis, aber auch hinsichtlich Gewandungen und Ausrüstung (hierzu geben die Beispiele unten einen guten Überblick über unsere Ansprüche insoweit). Vom zuvor Gesagten gibt es drei wesentliche Ausnahmen, die unten noch eingehender beschrieben werden: die Existenz von Magie und der Glaube, denen jeweils ein fantastischer Hintergrund zugrunde liegen sowie die Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau.

All dies bedeutet auch, dass es in Grenzbrueck bestimmte Dinge nicht gibt und diese folglich nicht dargestellt werden können bzw. diese gern gesehen sind. Dies sind z.B.:

- Jegliche Fremdassen (Elfen, Zwerge, Halblinge, Drow, Orks, Untote, Chaoswesen, Dämonen, Engel, Trolle, Werwesen etc.);
- Jegliche Mischwesen (Halb-Orks, Halbelfen etc.);
- „Telling“ (also „Du siehst, wie ich...“) sollte im Spiel nicht bzw. weitestgehend nicht vorkommen;
- nicht darstellbare Fertigkeiten (siehe dazu auch unten Regelwerk): Ogerstärke, Nachtsicht, Astralreise, Unverwundbarkeit etc.
- nicht bzw. nur schlecht darstellbare Zauber (siehe dazu auch unten Regelwerk): Verwandeln, Unsichtbarkeit etc.

3. NSC-Seite

Wie schon einleitend beschrieben ist das Fantasy- und Powerlevel auf NSC-Seite (also durch die SL gesteuert) größer, was insbesondere aufgrund der traditionellen Entwicklung Grenzbruecks beruht. Die Schattenlandkampagne gehört zu Grenzbrueck und wir möchten diese alten Elemente nicht – ohne Not – vollständig „über Bord“ werfen. Die Schattenlande und ihre Wesenheiten werden zwar immer noch eine gewisse Rolle spielen, aber nicht mehr so im Vordergrund stehen und den Fokus des vereinsinternen Spiels darstellen. Auf NSC-Seite gibt es insbesondere:

- Orks, Untote und alle Formen von Schattenwesen (allerdings werden wir all dies nur noch sehr rar einsetzen; es wird keine „Hauptrolle“ mehr spielen);
- Menschliche Verräter, die den Schatten unterstützen (hierauf wird einer der Hauptaugenmerke in Zukunft liegen);
- Diverse übermenschliche Fähigkeiten, eigentümliche Artefakte und mächtige Zauber, sofern sie für das Erzählen der Geschichte erforderlich sind.

Vor jedem Einsatz solcher Wesenheiten in Grenzbrueck ist zwingend die SL zu beteiligen, damit eine Steuerung möglich bleibt!

III. Adel und Volk

1. Das Lehens- bzw. Feudalsystem

a) Allgemeines

Die politische-wirtschaftliche Ordnung des Königreichs Grenzbrueck erinnert weitgehend an ein (spät-) mittelalterliches Lehenswesen bzw. Feudalsystem. Es bestimmt damit auch die Gesellschaftsordnung des Königreichs. Da die Darstellung hoher Personen (Königin, Herzöge, Fürsten oder Ritter), aber auch niedriger Stände (Bauer, Soldaten, Knechte) von dieser politischen Ordnung wesentlich geprägt werden, insbesondere in ihrer jeweiligen Interaktion, geben wir hier einen eingehenden Überblick über diese Strukturen.

Das Lehenswesen wird wesentlich von der Beziehung zwischen Lehensherr und Lehensempfänger (Vasall) bestimmt. Der Lehnsherr, welcher der rechtliche Eigentümer von Grund und Boden oder bestimmter Rechte ist, verleiht diese dem Lehnsempfänger (in der Regel) auf Lebenszeit. Dafür hat der Lehnsempfänger dem Lehnsherrn persönliche Dienste zu leisten. Dazu gehören z.B. auch das Halten des Steigbügels, die Begleitung bei festlichen Anlässen und der Dienst als Mundschenk bei der Festtafel. Beide Parteien verpflichtet sich zu gegenseitiger Treue: Der Lehnsherr zu Schutz und Schirm, der Lehnsempfänger zu Rat und Hilfe (dazu unten noch genauer). Weiterhin sind Lehnsherr und Vasall einander zu gegenseitiger Achtung verpflichtet, d.h. auch der Lehnsherr darf seinen Lehnsempfänger (per Gesetz) nicht schlagen, demütigen oder sich an seiner Frau oder Tochter vergreifen!

Oberster Lehnsherr ist derzeit die Königin Viola Auguste I. von Limest, die Lehen an ihre Kronvasallen vergibt. Die sechs weltlichen Kronvasallen sind dabei: Herzogtum Limest (Stammland des Königsgeschlecht seit alters her), Großherzogtum Hohenstaden, Herzogtum Belartha, Markgrafschaft Mendreth, Markgrafschaft Tibur, Herzogtum Rabenfels. Die beiden geistlichen Kronvasallen sind die Ecclesia Grenzbrueckensis und die Academia Clavis Mundi Grenzbrueckensis, obwohl diese eigentlich ein Teil der Ecclesia ist.

Diese Vasallen können wiederum Lehen an andere Adelige vergeben, die sich von ihnen belehnen lassen wollten und regelmäßig in der Adelshierarchie unter dem Lehnsgeber stehen. Das hier beschriebene Feudalsystem sollte nicht mit dem realen Begriffsverständnis des Absolutismus verwechselt werden. Letzterer zeichnet sich insbesondere durch seine absolute Vorrang- und Machtstellung des Königs aus, die im Absolutismus weit mehr gegeben ist als im Feudalsystem.

b) Das Lehen

Unter Lehen (in der alten Sprache: feudum, feodum, beneficium) versteht man eine Sache (Grundstück, Gut), die dessen Eigentümer (Lehnsherr) unter der Bedingung gegenseitiger Treue in den (ggf. erblichen) Besitz des Berechtigten unter dem Vorbehalt des Anheimfalls an sich selbst übergeben hat.

Das Lehen beinhaltet ein ausgedehntes (erbliches) Nutzungsrecht an der fremden Sache, die zugleich zwischen diesem und dem Berechtigten ein Verhältnis wechselseitiger Treue begründen und erhalten sollte. Der Begriff „beneficium“ bezeichnet dabei nicht nur den aktuellen Gegenstand, das Lehen an sich – dieses wurde normalerweise feodum genannt –, sondern auch die damit verbundene Rechtsbeziehung.

Der betreffende Eigentümer ist der sogenannte Lehnsherr (Lehnsgeber, dominus feudi oder senior), meist ein Landesherr oder im Falle der Kronvasallen auch der König selbst. Der Berechtigte ist dessen Vasall (Lehnsmann, vassus, vasallus = der Knecht, auch einfach als Lehensempfänger oder Lehensträger bezeichnet). Beide schwören sich einen Lehnseid. Die

dem Vasallen zustehende Berechtigung nähert sich dabei dem tatsächlichen Eigentum so sehr an, dass man diese als nutzbares Eigentum (*dominium utile*) und das Recht des eigentlichen Eigentümers als Obereigentum (*dominium directum*) bezeichnen kann. Das Lehen (Lehnsgut) besteht zumeist aus einem Grundstück oder einem Komplex von Grundstücken, aber auch aus bestimmten Nutzungs- und Abgabenrechten.

c) Arten von Lehen

In Grenzbrueck bestehen zahlreiche, unterschiedliche Formen des Lehenswesens, je nachdem in welcher Region man sich aufhält oder ob es sich um weltliche oder ecclesiale Lehen handelt. Nicht abschließend werden nachfolgend einige Lehensarten aufgezählt:

- Nachlehen: Der Lehensnehmer vergibt seinerseits (Teile seines) Lehen an Dritte; dies ist eine in Grenzbrueck sehr gebräuchliche Form, insbesondere bei hohen Adligen;
- Beutellehen: ursprüngliches Ritterlehen, das später an Bauern verliehen wurde. Dieses findet sich sehr selten in Grenzbrueck. Einige wenige sehr reiche Bürger oder Bauern werden in einigen Regionen mit eigenen Lehen belehnt;
- Burglehen: Das Lehen ist Entlohnung für einen Dienst als Burgmann;
- Erblehen: Die Erben des Lehensnehmers treten automatisch in dessen Rechte und Pflichten ein; Lehen werden erstmals erblich durch Verleihung eines Erbrechtsbriefes des Lehensherren. Dies ist eine jedenfalls für die weltlichen Kronvasallen in Grenzbrueck sehr gebräuchliche Form (siehe auch unter das Erbrecht des Adels);
- Fahnenlehen: Ein Lehen an einen weltlichen Fürsten, bei dem Fahnen das Lehen und die Pflicht zum Heerbann symbolisieren;
- Fallehen: Das Lehen erlischt beim Todesfall des Lehensnehmers;
- Freistift: Das Lehen kann in Jahresfrist aufgekündigt werden. Eine übliche Lehensform für Klöster, Abteien und Prioreien der Ecclesia Grenzbrueckensis;
- Handlehen: auf befristete Zeit oder Lebenszeit des Lehensnehmers vergebenes Lehen;
- Kunkellehen: die Lehensnehmerin ist eine Frau (auch Weiberlehen, *feudum femininum*, genannt);
- Mannlehen/Mannslehen: der Lehensnehmer ist ausschließlich der Mann;
- Schildlehen: vergleichbar mit Fahnenlehen, jedoch ist der Lehensnehmer im Rang eines Grafen und darunter;
- Schupflehen: Das Lehen erlischt mit dem Tod des Lehensnehmers, die Erben werden bildlich gesehen aus dem Lehensvertrag geschupft (also gestoßen);
- Stiftslehen: Lehensherr ist ein Kloster, eine Abtei oder eine Priorei;
- Zepterlehen: Die Belehnung der Academie und der Ecclesia Grenzbrueckensis.

d) System des Lehnswesens

Der König gibt Land oder Ämter an seine Kronvasallen, diese geben sie weiter an Untervasallen und diese zur Bearbeitung an unfreie Bauern. Zwischen Bauern und Untervasallen gibt es keine lehnsrechtliche Beziehung.

e) Wesentliche Grundsätze des Lehnsrechts im Königreich Grenzbrueck

Im Allgemeinen wird der Lehnsmann als Gegenleistung für seine Dienste mit Land oder Freihäusern ausgestattet. Es kommt gelegentlich auch vor, dass er am Hof des Herrn Dienste versieht und dort mitverpflegt wird (z.B. Hofritter). Meist erhalten diese sogenannten *servi non cassati* ein Lehen, sobald eines frei wird.

Aber auch Ämter und Hoheitsrechte (z.B. Münzregel als Recht, eigene Münzen zu prägen) über ein bestimmtes Territorium (feuda regalia) können als Lehen vergeben werden. Auch Barzahlungen aus dem Kronschatz oder Gewinne aus bestimmten Zöllen können als Lehen vergeben werden.

(aa) Begründung des Lehens

Die Begründung eines Lehens geschieht der Regel nach durch die sog. Investitur (constitutio feudi, infeudatio). Dies geschieht durch den sogenannten Handgang im Mittelpunkt, den Treueid und die Beurkundung: Der Lehnsmann kniet beim Handgang vor seinem Lehnsherrn und legt seine gefalteten Hände in die Hände des Lehnsherrn, die dieser umschließt. Damit begibt er sich symbolisch in den Schutz seines (neuen) Herrn. Dieser „symbolische“ Akt wird durch einen Treueid und manchmal einen anschließenden Kuss ergänzt, der meist auf ein Reliquiar geleistet wird. Der Eid soll nicht nur die Bindung der Partner herstellen, sondern betonen, dass der Lehnsmann seinen Status als Freier nicht verliert, denn nur Freie können sich durch Eid binden. Da zu einem Rechtsakt immer auch ein sichtbares Zeichen gehört, wird neben dem Handgang symbolisch ein Gegenstand übergeben, dies kann ein Stab oder eine Fahne sein (sog. „Fahnenlehn“), der König überreicht bei wichtigen Lehen auch symbolisch sein Zepter (sog. „Zepterlehn“). Über die Beleihung wird ferner auch eine Urkunde ausgestellt, die detailliert die Güter auflistet, die der Lehnsmann erhält.

Das Lehnsgut (Benefizium), das der Lehnsmann erhält, kann – wie gesehen – Eigenbesitz des Lehnsherrn sein oder das Lehen eines anderen Herrn. Manchmal verkauft oder schenkt auch der Lehnsmann seinen Besitz dem Herrn („Lehnsauftragung“) und empfängt es dann als Lehen zurück (oblatio feudi). Meist geschieht dies in der Hoffnung, der Lehnsherr könne das Land besser bei einem Streit im Felde oder vor Gericht verteidigen. Dieser kauft oder nahm das Geschenk an, weil er damit die Absicht oder Hoffnung verbindet, z.B. bisher unverbundene Lehnsgüter zu verbinden und dadurch seinen Einflussbereich z.B. auf die Gerichtsbarkeit oder die Besetzung von dort belegenen Klöstern oder Abteien zu mehren.

(bb) Rechtsbeziehung zwischen Lehnsherr und Vasall

Für das Verständnis und damit auch die Darstellung im Spiel ist die Rechtsbeziehung zwischen Lehnsherrn und Vasall neben ihrer persönlichen Beziehung sehr entscheidend und prägend. Die Pflichten des Vasallen lauten meist „*auxilium et consilium*“ (Hilfe und Rat). Dabei bezieht sich Hilfe meist auf den Kriegsdienst, den der Vasall für eine bestimmte Zeit und mit einer entsprechend festgelegten Zahl an Rittern oder Soldaten zu leisten hat (regelmäßig 40 Tage, dazu detailliert auch noch unten). Auf dieses (zusammengerufene) Aufgebot stützt sich die Macht des Lehnsherrn, nicht dagegen auf ein stehendes Heer. Neben den Kriegsdienst treten aber auch Verwaltungsaufgaben. So muss der Vasall im Namen seines Herrn über dessen Untertanen Recht sprechen. Hierbei bedient er sich häufig geschulten Richtern (Richter oder auch Urtheyler genannt).

Consilium bedeutet vor allem die Pflicht, zu Reichs- oder Hoftagen zu erscheinen. Vasallen, deren Lehnsherr nicht der König ist, nehmen an den Ratsversammlungen des Lehnsherrn teil oder begleiten ihren Herrn zu königlichen Reichs- oder Hoftagen. Zugleich bedeutet dies aber auch ein Recht, von seinem Lehnsherrn angehört zu werden und eine korrespondierende Pflicht des Lehnsherrn seine Vasallen nach ihrer Auffassung zu befragen, bevor er eine Entscheidung trifft, denn deren Folgen haben die Vasallen im Zweifel mitzutragen! Fehlerhaft wäre hingegen die Vorstellung, wie man sie leider verbreitet im LARP antrifft, dass ein „soldatisches“ / mit absoluter Befehlsgewalt ausgestattetes Verhältnis bestünde. Dies ist gerade nicht der Fall. Aus diesem Grund mindert ein solches Dienstverhältnis die Ehre selbst sehr mächtiger Personen nicht, denn der jeweilige Lehnsherr darf und kann aus dem

Lehnsvertrag keine absolute Befehlsgewalt (wie sie für den Absolutismus vielleicht charakteristischer ist) ableiten und der Vasall muss nicht bedingungslos gehorchen, sondern hat ein Recht zum Widerstand gegen unwürdige oder unbegründete Forderungen des Herrn und damit letztlich auch ein großes Mass an Freiheit. Uns ist es sehr wichtig, dieses Selbstverständnis besonders zu betonen, da im typischen LARP meist erhebliche Fehlvorstellungen hierüber bestehen.

Neben diesem kann der Vasall auch zu Geldzahlungen verpflichtet sein. Geldleistungen werden neben den jährlich wiederkehrenden Abgaben dann fällig, wenn z.B. ein Lösegeld für den kriegsgefangenen Herrn zu zahlen ist oder der älteste Sohn des Lehnsherrn zum Ritter geschlagen wird oder auch für die Mitgift der ältesten Tochter des Lehnsherrn.

Der Lehnsherr kann ferner von dem Vasallen bei Verlust des Lehens die Lehnserneuerung (renovatio investiturae) fordern und zwar sowohl bei Veränderungen in der Person des Lehnsherrn (Veränderungen in der herrschenden Hand, sog. Herrenfall, Hauptfall, Thronfall) als auch bei Veränderungen in der Person des Vasallen (Veränderung in der dienenden Hand, sog. Lehnsfall, Vasallenfall (Mannfall), Nebenfall). Letzterer muss binnen Jahr und Tag (1 Jahr 6 Wochen und 3 Tage) ein schriftliches Gesuch (Lehnsmutung) einreichen und um Erneuerung der Investitur bitten; doch kann diese Frist auf Nachsuchen durch Verfügung des Lehnsherrn (Lehnsindult) verlängert werden.

Bei einer sog. Felonie (also einem vorsätzlichen Bruch des Treueids) des Vasallen kann der Lehnsherr das Lehen durch die so genannte Privationsklage einziehen, Verschlechterungen des Gutes können nötigenfalls durch gerichtliche Maßregeln ebenfalls verhütet werden und dritten unberechtigten Besitzern gegenüber das Eigentumsrecht jederzeit geltend gemacht werden. Freilich kommt es in solchen Streitfällen eher zu handfesten Auseinandersetzungen. Üblicherweise wird der Lehnsmann ehrlos, was durch öffentliche Bekanntmachung, z. B. Ausstellen des umgekehrten Wappenschildes getan wurde.

Die Pflichten des Herren sind dagegen weniger genau umschrieben, sie waren mit der Übergabe des Lehens weitgehend abgeleistet. Der Vasall hatte dem Lehnsherrn gegenüber ebenfalls den Anspruch auf Treue (Lehnsprotektion), und ein Bruch derselben zieht für den Lehnsherrn ggf. sogar den Verlust seines Obereigentums nach sich. Am Lehnobjekt selbst hat der Vasall das nutzbare Eigentum. Der Herr muss seinen Vasallen darüber hinaus auch vor Gericht vertreten.

(cc) Auflösung eines Lehensverhältnisses

Eine Lehnsbindung begründet grundsätzlich (vom Freistift einmal abgesehen) ein lebenslanges Treueverhältnis, das nur der Tod beenden kann. Es ist auch unvorstellbar, dass man mehreren Herren Lehnsdienst leistet. Eine solche mehrfache Vasallität ist derzeit im Reich nicht sehr verbreitet, da damit die Gefahr besteht, dass die Treuepflicht des Lehnsmanns erheblich gelockert wird („Diener zweier Herren“). Ferner vermindert die vielfach gegebene Möglichkeit, ein Lehen zu vererben, die Eingriffsmöglichkeiten des Lehnsherrn.

f) Zusammenfassung

Zusammenfassend beruht das Lehnswesen im Wesentlichen auf zwei Komponenten: dem persönlichen und dem dinglichen Element. Nach dem persönlichen Element verpflichten sich Lehnsherr sowie Vasall zu gegenseitiger Treue. Sichtbarer Ausdruck der Ergebnisheitshandlung ist das Einlegen der Hände in die des Herrn (Handgang). Nach dem dinglichen Element stellt der Lehnsherr auf der Basis dieses Treuegelöbnisses zwischen

denselben dem Vasallen Land zur Verfügung. Der Vasall leistet dafür unterschiedliche Dienste und ist zu Abgaben verpflichtet.

2. Recht und Gesetz im Königreich Grenzbrueck

Wie gesehen ist Grenzbrueck ein an das mittelalterliche Feudalsystem des 13. Bis 15. Jahrhunderts angelehntes Königreich. Das bedeutet, die Obrigkeit (de facto der Adel) vom König bis zu den Rittern und Ministerialen („Beamtenadel“), der Clerus und die Academie beanspruchen Folgsamkeit und Gehorsam, jeweils in ihrem Bereich (der Adel im weltlichen, der Clerus im geistlichen (und weltlichen) und die Academie innerhalb ihres „Wissenschaftsbetriebs“). Es ist unüblich, dass das Volk gegen die Obrigkeit aufbegehrt, da es harte Strafen erwarten muss, die auch konsequent und in aller Regel (relativ willkürlich) durchgesetzt werden. Zudem fürchtet das Volk den Zorn der Ewgen, insbesondere Acrulons, die diese Ordnung den Menschen geschenkt haben und die, die Menschen darum einhalten müssen, da sie sich sonst gegen die Ewgen selbst stellen, was der höchste Frevel wäre und mit ewiger Pein im Atramentum (entspricht der Hölle) bestraft wird.

Zwar gibt es zahlreiche geschriebene Gesetze und Verordnungen, doch diese werden nicht zwingend eins zu eins durchgesetzt („Wo kein Kläger, da kein Richter!“, gilt auch in Grenzbrueck). Zwar gibt es bspw. eine Strafprozessordnung (dazu sogleich), doch der Bauer muss fürchten, dass sich sein Herr (z.B. ein Landritter), der das Lehen verwaltet, darüber weitestgehend hinwegsetzen kann, da es in aller Regel so etwas wie eine Revision nicht gibt, solange es nicht zu extremen „Exzessen“ kommt. Auch sind Fehden zwischen hohen und niedrigen Adligen durchaus üblich, die auf dem Rücken der Bauern und der Bevölkerung ausgetragen werden (z.B. durch Brandschatzen von Gehöften und kleinen Dörfern).

Nachfolgend haben wir einige wichtige Gesetzes- und Rechtsaspekte zusammengestellt.

a) Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau

Im Hinblick auf die historische Anlehnung an das reale Mittelalter stellt in Grenzbrueck die geschlechtliche Gleichstellung zwischen Mann und Frau einen wesentlichen Unterschied im Spiel dar. Wir möchten insbesondere nicht, dass Frauen in ihren Spielmöglichkeiten eingeschränkt werden, daher gilt insoweit, dass in Grenzbrueck beide Geschlechter absolut gleichgestellt sind! Jede weibliche Mitspielerin soll jeden Funktion, jedes Amt und jeden Beruf ohne Einschränkung ergreifen könne, den sie möchte. Sie kann daher auch einen Beruf darstellen, der im Mittelalter grundsätzlich eher Männern vorbehalten wäre (z.B. Soldatin). Wir wollen insbesondere die weiblichen Mitspielerinnen nicht „auf stickende Damen, die nichts zu sagen haben“, reduzieren. Es gilt auch hier „Du kannst, was Du darstellen kannst“. Dass dies so ist, bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass ein SC-Charakter dies im Spiel zwingend für richtig halten muss. Es gibt ein paar marginale Ausnahmen hiervon:

- Die Ecclesia Grenzbrueckensis: hier gibt es einige Orden, die nur von Männern bespielt werden können, weil nur Männer hierzu Zutritt haben (einige Acrulonorden); entsprechend gibt es aber ein weibliches Pendant, wo nur Frauen beitreten können (bestimmte Myrnaorden)
- Der Begriff des Ritters und des Knappen wird bei uns nur in der jeweils männlichen Form verwandt. Diese Begriffe sind nach unserer Auffassung so sehr mit der männlichen Form verbunden, dass der Begriff „Ritterin“ oder „Knappin“ als störend empfunden würde. Ein weiblicher Ritter wird daher in Grenzbrueck als Schwertdame oder Schilddame (danach differenzierend, worauf der Schwerpunkt der Waffenfähigkeiten liegen soll) oder auch (insbesondere in Hohenstaden) als Chevalière, ein weiblicher Knappe als „Schwertmagd oder Schildmagd“ bezeichnet. In Stellung, Ansehen und Anforderungen an Darstellung

und Ausrüstung stehen die jeweils weiblichen Formen den männlichen in nichts nach. Es geht rein um die Begrifflichkeit. Eine Ausnahme zu dieser Regel bildet allein die tiburische Mark, in der es zwar Schild- und Schwertdamen bzw. –mägde gibt, diese aber nicht dem Status eines Ritters entsprechen.

- Bestimmte, für das Spiel irrelevante Straftaten nach der Halsgerichtsordnung können nur von Frauen (z.B. Hurerei) begangen werden.
- Das Erbrecht des Adels ist zweigeteilt. In einigen Kronvasallentümern sind weibliche Nachfahren von der Erbfolge ausgeschlossen, in anderen sind sie dagegen erbberechtigt. Diese Entscheidung liegt bei den SC-Herrschern dieser Lehen, die derlei für ihre Ländereien IT festgelegt haben. Wir halten dies für einen schönen Aspekt, um Anlässe (insbesondere für Konfliktspiel) zu ermöglichen.

b) Strafrecht

Das Strafrecht und das Strafprozessrecht sind in der „Grenzbruecker Peynlichen Halsgerichtsordnung geregelt. Diese sind erst seit wenigen Jahrzehnten eingeführt und der Versuch der Könige von Grenzbrueck, mehr Ordnung und Friede in das Reich zu bringen. Gleichwohl verbleiben viele Menschen, insbesondere die alteingesessenen Adelsfamilien, in alten Rechtsvorstellungen, wo zur Lösung von Rechtsstreitigkeiten lieber ein Urteil durch die Ewgen, gerechte Fehde, Zwangsehen, Diplomatie oder gar ein Krieg herangezogen wurden. Auch das Selbstverständnis des Rittertums spielt hier eine große Rolle, denn für diese kann eine Beleidigung nur mit der Waffe im Kampf gesühnt werden, eine richterliche Sühnung durch Paragraphen erscheint in vielen Fällen unmöglich und unangemessen, da sie die Fähigkeit des Betroffenen, sich aus eigener Kraft heraus zu verteidigen, in Zweifel ziehen könnte.

Das Strafrecht Grenzbruecks ist frei erfunden, da es so etwas wie ein einheitliches Straf- und Strafprozessrecht im Mittelalter nicht gab. Es enthält aber zahlreiche Entlehnungen aus mittelalterlichen Regelungen und ist dementsprechend streng. Es sieht neben zahlreichen Todesstrafen (sog. endliche Strafen, z.B. köpfen, hängen, ertränken, pfählen etc.) auch für kleinere Delikte, v.a. Körperstrafen (sog. Reustrafen, z.B. Auspeitschen, Entmannen, Abhacken von Gliedmaßen, etc.), Ehrstrafen (Kerker, Prangen, Verlust von Privilegien) und Geldbußen vor. Die Tatbestände sind untergliedert:

- Straftaten (Miszethaten) gegen die Krone und das Reych (z.B. Verrat, Aufruhr stiften, Konterkarierung, Verächtlichmachung etc.);
- Straftaten gegen Leib und Leben (z.B. Mord, Totschlag, Körperverletzung);
- Straftaten gegen Eigentum und Besitz (z.B. Betrug, Diebstahl, Raub);
- Straftaten gegen Ehre und Namen (z.B. Beleidigung);
- Straftaten gegen die Standesordnung (z.B. Ehebruch, Untreue, Hurerei etc.);
- Straftaten gegen die Gemeinschaft (z.B. Fälscherei, Brandstiftung, Giftmischerei, Trunkenheit etc.);
- Straftaten gegen die öffentliche Ordnung (z.B. Bestechung, Bestechlichkeit, Meineid und Glücksspiel).

Das Strafprozessrecht regelt hingegen das Verfahren zur Urteilsfindung. Es beinhaltet Vorschriften zur Zuständigkeit und Besetzung der Gerichte, zu den Beweismitteln (wobei insbesondere die Tortur oder peinliche Befragung zur Herbeiführung eines Geständnisses besondere Bedeutung hat), zu Beweisregel, wann also ein Vortrag als bewiesen zu gelten hat sowie Regeln zur Vollstreckung der Strafe (z.B. die Bezahlung des Henkers) und zum Gnadenrecht.

Wer sich ein Grundverständnis des Strafrechts in Grenzbrueck verschaffen will, sollte daher einmal die Peynliche Halsgerichtsordnung gelesen haben. Hieraus lassen sich ebenfalls schöne Spielkonzepte (Richter, Schöffe, Büttel etc.) herleiten, die nicht dem 0815-Abenteurer entsprechen. Zu beachten ist ferner, dass viele Straftaten nicht nur durch weltliche Gerichte geahndet werden können, sondern auch durch ecclesiale Gerichte nach dem dortigen „Moralgesetzbuch“ (dem Pentagonium Purificatum, dazu auch noch unten). So kann es durchaus geschehen, dass ein Straftäter zweimal verurteilt wird.

Wie oben schon angedeutet, sind v.a. „Recht und Gerechtigkeit“ und „Recht haben und Recht bekommen“ jeweils zwei unterschiedliche Paar Schuhe, in Grenzbrueck noch mehr als es heute der Fall ist. Die Durchsetzung von Strafen gegen den Adel (bspw. weil dieser sich an seinen Bauern vergangen hat) ist schwierig und hängt oft von der Willkür und Lust des nächst höheren Adligen ab, sich um solche Kleinigkeiten zu kümmern. Gleichwohl bedeutet das nicht, dass sich ein Adliger alles leisten kann. Er ist letztlich von seinen Bauern genauso abhängig wie von seinem König. Auch ein Adliger kann durch zu große Brutalität bspw. bei seinem Herzog oder König in Ungnade fallen. Denn auch der König fürchtet Aufruhr und Unfrieden im Reich, die seinen eigenen Thron gefährden könnten.

Streitereien unter Adligen indes werden seltener über den Rechtsweg, denn über Diplomatie oder Fehde und – im schlimmsten Falle – Krieg geregelt.

Für das Spiel bedeutet das, sich etwas von der (heutigen) Vorstellung zu lösen, dass ein Vergehen oder auch Verbrechen immer gleich bestraft würde, dass es einen allumfassenden Rechtsrahmen gäbe, der die Menschen schützt und das es so etwas wie „Menschenrechte“ (Menschenwürde, Gleichheit vor dem Gesetz, Recht auf Freizügigkeit und Handlungsfreiheit) gibt etc. Insbesondere das einfache Volk muss den Zorn seines jeweiligen Herrn, dem es im Zweifel zunächst hilflos ausgeliefert ist, fürchten. Er schützt es, weil es für ihn arbeitet und seinen Reichtum und damit letztlich seinen Lebenswandel „miterwirtschaftet“. Er ist durch den König von den Ewgen damit betraut, die ewgengewollte Ordnung im Reich aufrechtzuerhalten. Er ist damit die „erste (und meist einzige)“ rechtliche Instanz und sein Handeln sollte (zumindest vordergründig) eher von wirtschaftlichen Gedanken („Wenn ich den Bauern töte, fällt mir seine Arbeitskraft weg“) geleitet sein, denn von moralisch-ethischen (und damit modernen) Vorstellungen. Andererseits gehört hierzu auch die Vorstellung, dass das (ohnehin kurze) Leben der einfachen Leute (Bauern, Knechte, Soldaten etc.) grundsätzlich nicht viel wert ist. Wer als ein solcher die (laut Clerus ewgengewollte) Ordnung stört, indem er stiehlt oder als Soldat gegen die Obrigkeit aufwiegelt, muss durch harte Sanktionen zur Raison gebracht werden, will die Obrigkeit ein Ausufern solchen Handelns im Keim ersticken. Denn nichts muss diese mehr fürchten, als das ihr Machtanspruch und dessen Rechtmäßigkeit in Frage gestellt würde.

c) Erbrecht des Adels und Thronfolge

(aa) Erbrecht der Kronvasallen

Das Erbrecht der Kronvasallen und damit das Erbrecht des gesamten Adels in Grenzbrueck ist zweigeteilt. Über viele Jahrhunderte standen sich zwei unterschiedliche Erbrechte gegenüber: das Ius Sanguis oder auch Blutrecht und das Lex Patrimonium. Beide Rechtsinstitute lassen sich auf den Unterschied reduzieren, ob Titel und Ländereien an weibliche Nachkommen vererbt werden können (so im Ius Sanguis) oder eben nicht, so dass nur männliche Nachkommen den Titel erben können (so im Lex Patrimonium). Da man sich über viele Jahrhunderte nicht darüber einigen konnte und mal die eine, mal die andere Regel den Vorrang genoss, je nach dem Geschmack des gerade regierenden Königs, trotzten die Kronvasallen den Königen in der Constitutio Concilii Regnis Grenzbrueckensis das Recht ab,

selbst festzulegen, welches Erbrecht in ihren Kronvasallentümern herrschen solle. Daher legen die Kronvasallen für ihre Lehen und Ländereien und damit auch für ihre Untergebenen fest, welches Erbrecht anzuwenden ist.

Neben alteingesessenen Adel, der durch Erbrecht seine Titel und Ländereien sowie seine Macht und Einfluss weitergegeben hat, gibt es den sog. Ministerial- oder Amts- bzw. Dienstadel. Dazu zählen jene, die es durch Taten und Handlungen oder die Übernahme bestimmter Ämter zu einem (neuen) Adelstitel gebracht haben. In aller Regel erfahren diese „neuen Adligen“ die Missbilligung durch den alt eingesessenen Geburtsadel. „Emporkömmlinge, Titeltäufer und Schleicher“ werden sie genannt, die eine „Gefahr für den Stand des Adels“ an sich darstellen.

(bb) Thronfolgerecht

Die Königswürde in Grenzbrueck ist seit vielen Jahrhunderten erblich. Die Könige wurden regelmäßig von dem alten Königsgeschlecht der Herzöge von Limest gestellt. Angeblich geht diese Königswürde bis auf Abnon von Limest, den Einer der Stämme, ununterbrochen zurück, aber in der Geschichte des Reiches gab es zahlreiche Epochen, in denen sich andere Familien aus Hohenstaden, Belartha, Mendreth oder Tibur auf den Thron schwingen. Dabei bestimmte der Geschmack des jeweils amtierenden Königs – wie zuvor gesehen –, ob die Erbfolge sich nach dem Blutsrecht oder dem Mannfall (Lex Patrimonium) richtete. Dementsprechend gab es in der langen Herrschaftszeit sowohl allein regierende Königinnen, wie auch lange Zeiten, in denen nur Männer den Thron besteigen konnten. In der Regel gibt es vier Arten von Regelungen der Thronfolge:

- (1) die *Devolutio designata*: hierbei verfügt der amtierende König *de facto* testamentarisch, wer sein Erbe antreten soll. Solche Testamente gab und gibt es oft, manchmal sind sie auch gefälscht, um einem unrechtmäßigen Thronprätendenten einen Anspruch auf die Königswürde zu verschaffen. Dabei verfügen die Könige in dem Testament oftmals nicht nur, wer sie unmittelbar beerben soll, sondern setzen sofern sie mehrere Kinder haben, die Erbfolge fest. Dadurch kann es geschehen, dass auch Bastarde plötzlich einen Anspruch auf den Thron erlangen.
- (2) *Ius Sanguis*: der jeweils Erstgeborene, legitime Abkömmling gleich welchen Geschlechts beerbt den König. Legitim ist der Abkömmling, wenn er aus der rechtmäßig vollzogenen Ehe des Königs mit einer Frau stammt. Nicht legitim sind beispielsweise Bastarde, also Abkömmlinge, die der König mit einer Mätresse oder einer Frau zeugt, mit der er noch nicht verheiratet ist (auch wenn er später die Frau heiratet, bleibt das Kind formal illegitim). Diese können allenfalls durch Erbfolgeeinsetzung kraft königlicher Macht einen Prätendentenanspruch erlangen (siehe oben). Stirbt der Erstgeborene und ist dieser kinderlos, geht die Königswürde oder (sofern der König (Vater) bzw. die Königin (Mutter) noch lebt) der Prätendentenanspruch auf den Zweitgeborenen über und so weiter, falls auch dieser stirbt. Stirbt zwar der Erstgeborene, hat dieser aber bereits selbst wieder Kinder, so geht das Erbe nicht an das Geschwister (den Zweitgeborenen), sondern an das Kind des Erstgeborenen (also den Enkel des Königs) über. Ist dieser Enkel im Zeitpunkt des Todes noch nicht mündig (unter 15 Jahren), so wird er zwar zum König gekrönt, aber unter die Vormundschaft des Zweitgeborenen (also seines Onkels bzw. seiner Tante) gestellt, die das Reich als Thronverweser beherrscht. Stirbt eine ganze Linie aus, also z.B. Erst-, Zweit- und Drittgeborener und deren jeweilige Abkömmlinge, so geht die Königswürde auf eine Nebenlinie, nämlich das erstgeborene Geschwister des Stammvaterkönigs über. Dies kann z.B. auch erst später geschehen, wenn eine Linie durch Krieg oder Krankheit ausstirbt, sehen sich die Cousins und Cousinen plötzlich mit der Krone konfrontiert. Heiratet eine erstgeborene Tochter, die als Königin herrscht, so wird

ihr Gemahl nicht selbst König, sondern lediglich Prinzgemahl. Da er nicht selbst oder nur über weite Verwandtschaftsverhältnisse von Königen abstammt, fließt nicht genug königliches Blut in ihm.

- (3) Lex Patrimonium: dieses funktioniert genauso wie das zuvor genannte Ius Sanguis, nur dass Frauen von der Thronfolge ausgeschlossen sind. Auch wenn eine Frau daher die Erstgeborene ist, geht der Thronanspruch doch an ihren danach geborenen Bruder oder sollte ein solcher nicht existieren (entspricht dem Ende einer ganzen Linie oben), dann geht das Erbe auf den Seitenstrang des Vaters (also dessen männliche Brüder zurück). Innerhalb der Lex Patrimonium gibt es ferner noch für die Königswürde eine Differenzierung, nämlich danach, ob die Erstgeborene Tochter zwar nicht selbst Königin werden kann, aber den Thronanspruch doch an ihren erstgeborenen Sohn weiterreichen kann. Dies ist nach der Lex Patrimonium stricta nicht möglich, nach der Lex Patrimonium imperfecta indes möglich, wie sie insbesondere auch in Tibur für alle Titel gilt.
- (4) Die Electio regis: also die Wahl des Königs. Diese kommt äußerst selten vor. Insbesondere dann, wenn mehrere Stämme enden und keine klare Prätendentenfolge ersichtlich ist, kann es sein, dass der Reichstag beschließt eine Königswahl durchzuführen.

Aufgrund der zahlreichen Erbmöglichkeiten entstehen häufig Streitigkeiten, wer von mehreren Thronprätendenten das nähere Verwandtschaftsverhältnis zum Erblasser hat und damit einen legitimen Anspruch auf den Thron. Hierdurch sind schon zahlreiche Kriege entstanden (sog. Erbfolgekriege).

d) Sonstige Vorrechte des Adels

(aa) Recht zur Wappenführung

Das Recht ein eigenes Wappen zu führen ist dem Adel, dem Clerus sowie einigen hohen Mitgliedern der Academie (zumeist Mitglieder des Hohen Rates, die ein Lehen verwalten) vorbehalten. Dabei tragen sowohl die Herren als auch die Damen üblicherweise jeweils eigene Wappen. Die Knappen eines Ritters oder das Gefolge eines Adligen hingegen tragen üblicherweise die Wappenfarben ihres Herrn oder ggf. Elemente des Wappens, seltener hingegen das vollständige Wappen, das eigentlich dem jeweiligen Herrn selbst bzw. den jeweiligen Familienmitgliedern vorbehalten ist. Eine Ausnahme hiervon bilden üblicherweise die Herolde, die ebenfalls das volle Wappen ihres jeweiligen Herrn tragen dürfen.

Die Gestaltung des Wappens bleibt dabei dem jeweiligen Spieler überlassen, sollte aber vorher mit der SL abgestimmt werden, um Überschneidungen zu vermeiden und auch die Bedeutung des Wappens festzulegen. Da Wappen auch stets eine Bedeutung haben, lassen sich hieraus sehr schön Hintergrundgeschichten oder sogar Spielanlässe (Konflikt um bestimmte Wappen etc.) schaffen. Bei der Gestaltung achten wir nicht immer auf die strenge Einhaltung der durchaus sehr komplizierten Regeln der Heraldik (z. B. Farbe darf nicht an Farbe, Metall nicht an Metall stoßen), wobei die Einhaltung gleichwohl die Regel und nicht die Ausnahme darstellen sollte (in der Wirklichkeit liegen die Ausnahmen von der eben benannten Farbregel bei unter 1%!). Während wir früher ebenfalls der im LARP leider verbreiteten „Unsitte“ nachgegangen sind, dass jeder die Farben schwarz-rot und ein Wappentier führen musste, möchten wir nun davon Abstand nehmen und haben dies schon mit zahlreichen Wappen getan. Einige anschauliche Beispiele Grenzbruecker Wappen sind in der Wappenrolle und im Anhang dieses Leitfadens zu finden.

(bb) Exkurs: Die Rolle des Herolds/Wappenkönigs

Das Amt des Herolds ist ein besonderes und wichtiges Amt an den Höfen wohlhabender und reicher Herren. Der Herold ist Gesandter und Sprecher seines Herrn. Er trägt das Wappen seines Herrn (den sogenannten Tabbert oder auch tabards) und üblicherweise einen Amtsnamen, z. B. der Herold der Königin trägt den Beinamen „Brueckreych“, derjenige von Hohenstaden „Lebleuet“ oder derjenige von Tibur „Roszmareschall“. Die Aufgaben des Herolds sind mannigfaltig und richten sich nach dem jeweiligen Anlass bei dem er tätig wird. Bei Hofe ist er v. a. Sprecher und Vermittler seines Herrn. Er ruft die anwesenden Gäste auf und stellt sie seinem Herrn vor.

Im Turnier kommen dem Herold wesentliche Leitungsfunktionen zu. Er prüft zunächst die Turnierwürdigkeit der Teilnehmer (durch Vorlage adliger Stammbäume, gewonnener Turnierpfänder/-preise oder Adelsbriefe, die die Turnierwürdigkeit bescheinigen) und führt die Wappenliste (Teilnehmerliste). Er ruft die Kämpfenden auf, muss also umfassende Kenntnisse über die beteiligten Personen und ihre Wappen haben. Er wacht – mit Hilfe seiner Knechte – über die Einhaltung des Reglements. Er hat insoweit die Ordnungsgewalt innerhalb und außerhalb der Schranken (den Turnierplatz).

Im Krieg und in der Schlacht genießt der Herold Immunität und soll nicht angegriffen werden. Die obersten Herolde des Reiches bzw. eines Kronvasallentums werden auch als Wappenkönige bezeichnet. Sie sind angesehene Gutachter in allen Fragen der Genealogie und des Wappenwesens, ihr Votum vermag bei Zweifelsfällen über die Zugehörigkeit einer Person oder Familie zum Adel und über die Stellung in der Hierarchie zu entscheiden.

Eine wichtige Fähigkeit des Herolds ist das sogenannte Blasonieren eines Wappens, d. h. das Beschreiben des Wappens. Ausführliche Hintergründe zur Wappenkunde und zum Blasonieren finden sich hier: <http://www.dr-bernhard-peter.de/Heraldik/seite38.htm>

(cc) Recht des Waffentragens

Das Recht Waffen zu führen, ist dem Ritterstand und dem Adel vorbehalten. Dabei ist der Begriff der Waffe durch das ritterliche Verständnis geprägt. Ein langer Dolch oder ein Messer, gar ein Kurzsword sind keine Waffen, sondern „Werkzeuge“, sie darf daher jedermann mit sich führen. Das Schwert hingegen ist die klassische, ritterliche Waffe und daher diesem Stand bzw. dem Adel vorbehalten.

Die Beschränkung des Rechts Waffen zu tragen, hat dabei nicht allein etwas mit dem ständischen Bewusstsein des Adels zu tun, der hierin zum Ausdruck kommt (das Schwert als Symbol von Macht und Recht), sondern auch ganz praktische Bedeutung. Man sichert sich seinen Herrschaftsanspruch, indem man die entscheidenden „Werkzeuge“ zur Durchsetzung dieses Anspruchs sich selbst vorbehält. Als ritterliche Waffen gelten insoweit:

- Einhandschwert;
- Anderthalbhänder;
- Biddenhänder;
- Streitkolben;
- Rabenschnabel;
- Gestecklanze;
- Streit- oder Mordaxt;
- Langer Speer.

Hingegen sind Werkzeuge, die jedermann führen darf:

- Kurzsword (wie z.B. Falchion, großes Sax)
- alle bäuerlichen Werkzeuge (Flegel, Sensen, Piken, Gabeln, Forken etc.);
- normale Axt;
- Helmbarten oder Hellebarden;
- Dolche, Messer, Saxe, Falchion;
- Bogen und Pfeil;
- Armbrust und Bolzen;
- Feuerwaffen (Hakenbüchsen und Kanonen), die aber sehr selten sind.

e) Fehdewesen

(aa) Allgemeines

Die ‚Fehde‘ (auch als Wehr, inimicitia oder kleyne Reiterey – im Gegensatz zum Krieg, der grosze Reiterey genannt wird – bezeichnet) ist eine althergebrachte Form der eigenhändigen Rechtsdurchsetzung in Grenzbrueck ohne Anrufung eines Gerichts oder Anklage. Das Recht, Fehde zu führen, steht in Grenzbrueck allen freien Männern ritterlichen Standes zu. Bauern, einzelne Stadtbewohner, Cleriker, Fremdländer und Minderjährige sind davon ausgeschlossen. Als Fehdegegner kommen ferner auch ganze Städte in Betracht, wenn beispielsweise eine Stadt dem sie umwohnenden Adel oder umgekehrt der jeweilige Landesherr einem widerspenstigen Stadtrath eine Fehde ansagt. Manche Städte, die häufig in Fehden verwickelt sind, führen sogar regelrechte Verzeichnisse von Fehdebriefen (sog. Absageverzeichnys), um nicht den Überblick über Zahl und Art ihrer Feinde zu verlieren. Unter den Fehdeberechtigten sind üblicherweise aber nur diejenigen Adligen, die sich gegen andere überhaupt zu verteidigen können, in der Lage, eine Fehde zu führen. Streng genommen sind dies nur Burgbesitzer, die den Anforderungen entsprechen können. Man muß daher die ‚ritterliche Fehde‘ von der gemeynen Blutrache und der Sippenfehde (auch als Todtfehde oder Todtfeyndschaft bezeichnet) unterscheiden. In Grenzbrueck ist nur die ritterliche Fehde geduldet, Blutrache oder Sippenfehde sind Formen des Landfriedensbruchs und werden streng geahndet, kommen aber gleichwohl vor.

Die Ritterfehden stellen territorial und zeitlich begrenzte Auseinandersetzungen dar, die als eine Art Kleinkrieg ausgetragen werden und sich vor allem auf zerstörerische Raubzüge beschränken. Die Fehdeparteien sind in der Regel bemüht, aufwendige und v.a. kostspielige offene Feldschlachten (also echte Kriegszüge) zu vermeiden. Daher finden die Kämpfe zwischen den zerstrittenen Seiten zumeist im Umfeld ihrer Burgen statt. Nur während der großen Fehden von 1276 bis 1280 und 1312 bis 1317 zwischen den Städten Gloys, Schindeln Quellbach und ganzen Ritterbünden kam es bislang zu verheerenden Schlachten, in die ganze Landstriche verwickelt waren.

(bb) Fehdegrund

Für eine Ritterfehde muss nicht stets ein grobes Vergehen des Befehdeten vorliegen. Zwar muss ganz allgemein ein rechtlich anerkannter Grund für die Fehde vorliegen, doch können Anlässe zu einer Fehde die vielfältigsten Vorfälle sein: Besitzstreitigkeiten, Handgreiflichkeiten, Sachbeschädigungen aller Art, Verleumdungen und Beleidigungen. Oft geht der Fehde auch ein Gerichtsverfahren voraus. Dann bilden eine abgewiesene Klage oder ein verweigertes Gerichtsurteil den Fehdegrund für den ggf. dort Unterlegenen. Der einfache Vorwurf, man habe "wider das Recht" gehandelt oder auch eine Niederlage im Turnier können manche Ritter so erzürnen, dass sie zum Fehdehandschuh greifen.

(cc) Fehdehandlungen und Fehdeziele

Ziel des Fehdeführenden ist es, den Befehdeten zu zwingen, seinen Rechtsanspruch anzuerkennen und sich zu einer Einigung bereit zu erklären (im Gegensatz zur unrechtmäßigen Blutrache oder Sippenfehde, die auf die Tötung des Befehdeten und auf Ausrottung dessen Geschlechts gerichtet sind). Lässt sich der Befehdete hierauf nicht ein, versucht der Fehdeführende ihm möglichst großen Schaden zuzufügen, wenn nötig ihn sogar wirtschaftlich zu ruinieren („Schaden trachten“). Dazu ist dem Fehdeherrschaft üblicherweise nahezu jedes Mittel Recht. So kommt es zu oft zu Raub, Plünderung, Heimsuchung, Hausfriedensbruch und Brandstiftung, die sich gegen alle herrschaftlichen Gebäude und Besitzungen des Befehdeten richten können. Die herrschaftlichen Einkünfte werden geraubt und für sich selbst beansprucht. Tötungen (etwa der Soldaten der Fehdeparteien) müssen als unvermeidliche Begleiterscheinung der Kampfhandlungen hingenommen werden. Leidtragende der Plünderungen und Verwüstungen sind damit zuerst und vor allem die Bauern. Üblicherweise werden die bäuerlichen Hausräte ausgeplündert, die Bauern selbst und manchmal ihre ganzen Familien verschleppt oder getötet. Dieses als „Bauernschinden“ bezeichnete Verhalten dient einerseits dazu, regelmäßig die Versorgung der Belagerten zu kappen und den Burgherrn zu schädigen, zum anderen kann auf diese Weise, eigene Vorräte für seine Truppen aufstocken. Dörfer, Bauernhäuser, Scheunen und Ställe vor und in der Nähe der Burg werden daher zuerst Opfer von Plünderungen und Brandstiftungen. Felder, Wiesen und Gärten werden verwüstet, das Vieh entwendet, Obstbäume gefällt, Weinstöcke herausgerissen und Unkraut in die Äcker gesät.

Hauptangriffspunkt ist aber im Übrigen die Burg als Inbegriff von Macht und Besitz des Adels. Mit ihrer Eroberung ist der Sieg erst errungen und der Unterlegene kann zu Sühneleistungen und Schadenersatz gezwungen werden. Eine Inbesitznahme der Burg ist hingegen weder geplant noch rechtlich möglich. Das "Fehderecht" kennt zwar die Burgzerstörung als Mittel der Auseinandersetzung, nicht aber deren Wegnahme! Es ist ferner streng verboten, die Steine einer zerstörten Burg mitzunehmen. Der Sieger raubt sie zwar aus, nimmt die Bewohner als Geisel, steckt die Burg vielleicht auch in Brand oder lässt sie schleifen. Dieser rein wirtschaftliche Schaden kann für den Befehdeten schon den materiellen Ruin bedeuten. Daher darf er zumindest darauf vertrauen, dass er die Ruine behielt, wenn er die Forderungen des Siegers erfüllt. Ob es dem Unterlegenen dann gelingt, seine zerstörte Burg wieder nutzbar zu machen, hängt wesentlich von den ihm zur Verfügung stehenden finanziellen Möglichkeiten ab.

Die Fehdeführung in Grenzbrueck fordert schließlich die Einhaltung unterschiedlicher Regeln, die bestimmte Handlungen während der Fehde dulden oder auch ächten.

(dd) Fehdeankündigung

Gemäß dem Reichstagsregularium muss die Fehde, um rechtmäßig zu sein, durch eine förmliche Kriegserklärung, die sog. Absage oder Auf- bzw. Widersage, unter Nennung eines gerechten Fehdegrundes eingeleitet werden. Mit der Absage kündigt man alle bestehenden Bindungsverhältnisse an die gegnerische Partei auf und erklärt den Kriegszustand, der frühestens drei Tage, nachdem die Fehde dem Fehdegegner persönlich oder an dessen gewöhnlichem Wohnsitz eröffnet wurde (durch öffentliche Kundbarmachung, bspw. Anschlag eines Fehdebriefts etc.), jederzeit in Kampfhandlungen übergehen kann. Die Ankündigung und die Einhaltung der genannten Frist legitimiert letztlich die nachfolgenden Handlungen als rechtskonforme Selbsthilfe.

Bei Nichteinhaltung dieser Formalitäten begeht man einen Akt willkürlicher Gewalt, eine "unrechte Fehde", was als großes Unrecht und Landfriedensbruch angesehen wird und schwerwiegende Strafen nach sich ziehen kann.

Die Einhaltung der oben genannten Friedenspflicht wird natürlich auch oft unterlaufen. Entweder wird der Fehdebrief vordatiert oder verspätet abgeliefert oder an einem "Nebenwohnsitz" des Gegners abgegeben, so dass er diesen erst dann erreicht, wenn ihm kaum noch Gelegenheit zu wirkungsvollen Vorbereitungen bleibt.

Die Fehdeerklärung kann in vielerlei Art und Weise erfolgen. Wichtig ist stets, dass ausreichend ‚leumündige‘ Zeugen vorhanden sind, um später beweisen zu können, dass es sich um eine gerechte Fehde handelte. Die Erklärung wird manchmal mündlich durch einen Boten überbracht, der ein entblößtes, manchmal sogar blutiges Schwert trägt. In anderen Fällen wird die Absage schriftlich mittels eines Fehdebriefes, den der Bote an das Burgtor heftet oder auf der Lanzenspitze überreicht, übermittelt. Der Fehdebrief ist in der Regel teils höflich, teils aber auch recht grob formuliert. Er enthält die Anrede des Gegners und die Nennung des Absenders, üblicherweise (da durch Gesetz vorgeschrieben) auch den Streitgegenstand und die Namen der an der Auseinandersetzung beteiligten Personen. Verwandte und Vasallen, die nicht angegriffen werden sollten, werden ebenfalls namentlich aufgeführt. Auch die Fehdehelfer erklären in kurzen Briefen ihre Parteinahme für den Fehdeführer. Üblicherweise enthält der Fehdebrief noch einen Hinweis auf die Bewahrung der eigenen Ehre. Mit diesem Passus, etwa mit dem Wortlaut ‚*und will desz mein ehre gegen euch und die euren bewahret haben*‘, will man die Rechtmäßigkeit der Kampfansage betonen. Im Gegensatz zur heute verbreiteten Meinung wird zur Herausforderung des Gegners der Fehdehandschuh nur in sehr seltenen Fällen hingeworfen.

(ee) Unrechte Fehde

Wie bereits erwähnt, ist die Einhaltung der oben beschriebenen Förmlichkeiten wichtig, soll die Fehde als rechtmäßig angesehen werden können. Fällt ein Burgherr etwa dadurch auf, dass er benachbarte Burgen und deren Besitzungen überfällt, ohne förmlich eine Fehde angesagt zu haben, wird dies als ein gewalttätiger und unrechtmäßiger Übergriff betrachtet. Dasselbe gilt auch für die Beraubung von Klöstern, Dörfern, Kaufleuten und Handelsreisenden. In solchen Fällen können die Geschädigten Klage vor dem Reichstag führen. Dieser berät den Vorfall und kann den unrechtmäßig Fehde Führenden zu einem „landschädlichen Herrn“ erklären. Der König ist nun berechtigt, eine Streitmacht, die „Landfriedenswehr“, aufzustellen und vor die Burg des Störenfrieds ziehen lassen. Gegner ist dabei nicht nur der Herr selbst, sondern auch seine Burg, von der die Übergriffe ausgegangen sind. Die Burg wird also personifiziert und als „landschädliches Subjekt“ eingestuft. Der Landfriedenswehr steht es frei, die Burg nach der Eroberung zu schleifen oder für den König in Besitz zu nehmen, der sie als Lehen weitergeben kann. Auf diese Weise können geschickte Vasallen des Königs versuchen, an neue Burgen zu gelangen.

(ff) Beendigung der Fehde

Unterliegt der Beschuldigte in der Fehde, ist er regelmäßig gezwungen, die sog. Urfehde zu schwören, d.h. er muss zusichern, den Fehdezustand als beendet zu erklären und von seiner Seite aus auf jegliche Rache zu verzichten. Der Sieger kann dann seine Bedingungen stellen. Wollen beide Parteien die Fehde beenden, auch wenn kein Sieger feststeht, können sie gemeinsam einen Frieden schließen, der durch eine förmliche Sühne (sog. Friedenseid, Sühneid) bekräftigt wird. Man beendet die Feindseligkeiten, ohne dass die einzelnen Fehdehandlungen gegeneinander aufgerechnet werden. Geldforderungen, Gefangenenaustausch u.Ä. wurden in separaten Absprachen ausgehandelt. Die Sühne wird

häufig durch einen unbeteiligten Dritten in die Wege geleitet, zuweilen auch von einem Gericht.

3. Heer- und Kriegswesen

a) Das Heerwesen

Die Armeen in Grenzbrueck sind klassische Ritterheere. Der Ritter ist „der“ Krieger in Grenzbrueck, d.h. es gibt (so gut) wie keine „stehenden Armeen oder Heere“. Wird ein Kriegszug notwendig, beruft der jeweilige Lehensherr seine Vasallen (i.d.R. Ritter, aber ggf. auch Grafen, Barone etc.) zum Kriegsdienst ein. Dieser hat sich alsbald mit einer oder mehreren „Lanzen“ (zwischen 10 und 20 Soldaten, Knappen, Fußknechte, Bogner, ggf. auch nur notdürftig bewaffnete Bauern) zur Heerschau einzufinden und mit seinem Herrn in den Krieg zu ziehen.

Die Zeit des Kriegsdienstes ist im Jahr üblicherweise auf nicht mehr als 40 Tage begrenzt, denn längere Abwesenheiten sind mit wirtschaftlichen Nachteilen für den Vasall verbunden, der sich um seine Geschäfte oder gar um sein Lehen in dieser Zeit nicht kümmern kann. Ebenso fällt die Arbeitskraft der Soldaten weg. Dauert der Kriegsdienst daher länger, so wird ein Sold fällig.

Ein typisches Herr besteht daher aus den Rittern, ihren Knappen (auch mehrere sind durchaus denkbar) und den Lanzen, d.h. Fußsoldaten, Knechten etc. Zum Tross gehören dann noch die Versorgungstruppen.

Bogen und Armbrust gelten als unritterliche Waffen. Es ist daher eine Ehrensache, dass die Ritter ihre Schützen anweisen, nicht auf feindliche Ritter zu schießen. Nicht immer wird sich allerdings an diesen ungeschriebenen Ehrenkodex gehalten.

Ein Ritter wiegt – aufgrund seiner kriegerischen Ausbildung und seiner Ausrüstung – in der Schlacht etwa 30 bis 50 Fußsoldaten auf. Das bedeutet, er ist ein sehr wertvoller Gegner.

b) Das Kriegswesen und ritterliches Selbstverständnis

Das Kriegswesen wird im Wesentlichen durch das oben dargestellte Heerwesen geprägt. „Krieg“ ist letztlich nichts anderes als ein Handwerk, wie das Decken eines Daches oder das Schmieden. Dieses Handwerk wird von der „Kaste“ der Ritter durchgeführt. Kriegszüge sind kostspielig sowie mit erheblichen Risiken verbunden, so dass zuvor in der Regel versucht wird, andere Lösungen herbeizuführen. Diplomatie, Zweckhehen oder auch Fehden, also einfache Grenzgeplänkel, in denen man den Feind dadurch zu schwächen sucht, dass man nicht ihn persönlich angreift, sondern seine wirtschaftlichen Grundlagen (die Bauern).

Ein erstes Problem stellt schon das Zusammenrufen der Vasallen dar. Es ist zeitaufwändig und es dauert, bis diese sich am vereinbarten (nicht befohlenen) Zeitpunkt einfinden. Auch hier spielt das Selbstverständnis des Ritterstandes eine große Rolle. Jeder einzelne Ritter fühlt sich als „Herr“. Insoweit kennt er keinen militärischen Gehorsam im heutigen Verständnis. Er kommt mit seiner Lanze, wenn sein Feudalherr ihn ruft. Wenn er aber nicht will (und es sich leisten kann), kommt er auch nicht!

Größtes Problem eines Kriegszuges ist die Versorgung der Truppen. Da der von den Rittern (in der Regel für zwei Monate) mitgeführte Proviant irgendwann zu Ende geht, muss man auf

Kosten der jeweils ortansässigen Bevölkerung leben, was dort meist zu großen Notlagen führt. Beim Feind kann man versuchen, zu plündern. Hat dieser sich aber rechtzeitig mit allen Vorräten in eine Burg zurückgezogen und die umliegenden Dörfer auch noch selbst in Brand gesteckt, so dass diese nicht mehr nutzbar sind, ist auch dies nicht möglich. Eine verlässliche „Versorgungsorganisation“ gibt es in der Regel nicht.

In der Regel versuchen die Kontrahenten die offene Feldschlacht mit einer großen Zahl an Verwundeten und Getöteten zu vermeiden, jedenfalls solange bis einer von ihnen glaubt eine strategisch günstigere Position erlangt zu haben. Statt dessen bestimmen v. a. langsames Vorrücken der Angreifer das Bild, hartnäckige Abwehr der Verteidiger, zeitlich und räumlich eingeschränkte Operationen, Abnutzungskrieg, abteilungsweises Suchen unmittelbarer Erfolge: in erster Linie durch systematisches Plündern und Brennen des Landes zur materiellen Schädigung des Feindes und zur Demonstration seiner Unfähigkeit, die eigenen Leute zu schützen.

Kommt es zur Schlacht so gibt es darin keine besondere Strategien, d. h. es gibt eigentlich keine Flankenbewegungen, taktische Rückzüge, Reserven etc. Auch dies ist durch den ritterlichen Kodex stark beeinflusst. Üblicherweise wird ein Ritter es sich nicht gefallen lassen, in Reserve gehalten zu werden, da es seiner Ehre (vermeintliche „Feigheit“) abträglich wäre. Hinzukommt, dass er durch Gewicht und Panzerung zwar in der Schlacht entscheidend kämpfen kann, aber weder schnelle Manöver noch Verfolgungen vornehmen, da die Ausdauer der schwer gepanzerten und stämmigen Pferde hierfür kaum ausreicht. Hinzukommt in vielen Fällen die „mangelnde, soldatische Disziplin“, die sich aus seinem Standesbewusstsein ableitet. Ein Ritter fühlt sich einem anderen Ritter gegenüber absolut gleichwertig. Auf dem Weg zur Schlacht führt der Ritter zwei bis drei Reservepferde mit sich, um in der Schlacht ein frisches Ross zu haben.

Allenfalls in der Aufstellung können daher strategische Aspekte eine Rolle spielen und vor der Schlacht sprechen die Kontrahenten üblicherweise die „Bedingungen“ der Schlacht ab. Wie lange soll sie dauern, wann sind Pausen zu machen, um Tote und Verletzte zu bergen etc. Ist eine Schlacht dann aber erst einmal in Gang, haben die Heerführer hierauf keinen wesentlichen Einfluss mehr. Eine solche Ritterschlacht dauert in der Regel nur kurze Zeit.

In der Nähe des Feindes marschieren die Ritterheere üblicherweise in einer Art tiefer Kolonne, in der man auch in den Feind einzubrechen versuchte, wobei die rückwärtigen Teile der Kolonne von selbst, durch ritterlichen Ehrgeiz und Kampfeslust angespornt, auf beiden Seiten nach vorne quellen und damit die ganze Formation verbreitern. Keiner will der (unehrenhafte) Letzte in der Schlacht sein und eifersüchtig kämpft man um den „Vorstreit“.

Beginnt die Schlacht, ist es im wahrsten Sinne des Wortes ein „Schlachten“, ein Aufeinanderprallen zweier Haufen. Ein Ritterangriff ist keine Attacke nach der Art einer Kavallerie, da es insoweit an allen Voraussetzungen (Übung, Drill, Gehorsam und taktischer Aufteilung (Schwadron, Zug, Regiment) fehlt. Man scharft sich im Kampf so zusammen, wie es das Gefecht ergibt. Schließlich ist für den Ritter die Schlacht nichts anderes als die Anhäufung von Einzelturnieren! Beim ersten Anprall sucht sich jeder seinen Gegner aus, den er sich schon von weitem „aufs Korn“ genommen hat, erkennbar an Wappen und Helmzier. Befreundete Ritter finden sich ggf. zusammen, um sich im Schwarm auf den Feind zu stürzen. Die Gangarten der schwer gepanzerten Pferde sind allenfalls langsamer Anritt und Trab, da es sich in der Regel um Kaltblüter handelt.

Auch wenn es ein Schlachten ist, so muss auch hier eine Unterscheidung zwischen einfachen Truppen und Rittern gemacht wird. Üblicherweise versuchen die adligen Kontrahenten ihren Gegner in die Schranken zu weisen in ritterlichem Kampf. Es geht aber gerade nicht zwingend darum, den Gegner zu töten oder zu vernichten. Ein Ritter, der sich ergibt oder kampfunfähig am Boden liegt, wird in aller Regel nicht getötet, sondern geschont, da es

sowohl unritterlich (i. w. S. also unkameradschaftlich) und auch unwirtschaftlich wäre. Man setzt ihn gefangen und läßt ihn vom Feld führen, um später ein Lösegeld zu erpressen. So heißt es beispielsweise beim Chronisten über die Schlacht bei Leubach, dass von den Rittern nur drei getötet, 140 aber gefangengenommen wurden, weil sie „vollständig in Eisen gekleidet waren und man sich aus Ewgenfurcht und Kameradschaftlichkeit gegenseitig schonte.“

Auf der anderen Seite heißt das freilich nicht, dass es – auch unter den Rittern – keine Toten gäbe. Eine Schlacht ist trotz dieser Einschränkungen ein gefährliches Unterfangen, aber der Aspekt des Vernichtens spielt nicht die Hauptrolle. Überdies beeinflusst auch ein ungeschriebener Ehrenkodex der Ritter (zu denen in der Regel ja auch die höheren Adligen zählen) untereinander das Geschehen der Schlacht. Wie oben erwähnt, ist es unritterlich, feindliche Ritter mit Pfeilen zu beschießen. Stellen feindliche Fußsoldaten oder Waffenknechte einen Ritter, fordern sie diesen in der Regel auf, sich zu ergeben. Das „Abmetzeln“ des Feindes ist in der Regel nicht gewollt, denn es ist „verlorenes Lösegeld“.

Was dabei für den einzelnen Ritter gilt, gilt üblicherweise auch für das gesamte Heer. Ein Heer, das bezwungen ist, wird üblicherweise nicht niedergemacht, sondern man gewährt ihm als Sieger „ritterlich“ sicheren Abzug. Etwas anderes gilt freilich für Schlachten gegen unmenschliche Feinde wie Orks oder Schatten.

Und auch das Verhältnis der Ritter untereinander muss sich nicht zwingend durch den Konflikt ihrer Herren zu einer Todfeindschaft entwickeln. Sie sind letztlich „bessere Söldner“, sie üben ein Handwerk aus für den einen oder den anderen Auftraggeber, durch Treueid gebunden. Das bedeutet aber nicht, dass sie nach der Schlacht sich nicht mehr – auch wenn sie auf unterschiedlichen Seiten standen – in die Augen schauen könnten oder miteinander tranken. Denn der Streit zwischen ihren Herren ist in der Regel nicht ihr Streit.

Eine Niederlage mag zwar im ersten Augenblick Schmach und Schande sein, gleichwohl werden für die Überlebenden andere Gelegenheiten kommen, bei denen sie dann triumphieren. So schreibt der Chronist Horatio Treuer über den Herzog Friedrich von Tahnsteyn: „Sie wussten, dass man die Kriegskunst nicht hat, wo sie nötig ist, wenn sie nicht vorher geübt wird. Der Boxer kann nicht mit Zuversicht antreten, wenn er niemals Püffe bekommen hat. Wer sein Blut hat rinnen sehen, wem die Zähne unter der Faust des Gegners gekracht haben, wer am Boden gelegen hat, den anderen über sich und dennoch nicht den Mut verloren hat, wer noch sooft geworfen, um so trotziger aufgestanden ist, der darf mit Hoffnung in den Kampf gehen.“

Demgegenüber spielen die Schützen und Fußknechte (als leichter Gepanzerte) nur die Rolle einer „Begleitwaffe“ und sind daher in der ritterlichen Schlacht eher nebensächlich. Die Knappen haben die Pflicht, ihre Herren, wenn sie geworfen werden, aufzurichten, andere Ritter, die gefangengenommen werden, vom Feld zu geleiten und ihren eigenen Herrn vor Gefangennahme zu bewahren. Weitere Aufgabe der Knappen ist es, ihren Herren in einigem Abstand mit einem neuen Pferd in die Schlacht zu folgen, um diesem nach dem ersten Anritt oder dem Verlust des ersten, ein frisches Ross zur Verfügung stellen zu können. Ferner nehmen sie gefallenen Feinden die Rüstung ab und fangen deren Schlachtrösser, um sie als „Beutestücke“ zu sichern, denn wie bereits erwähnt, ist angesichts der Kosten für Rüstung und Pferde ein Lösegeld wichtiger als das Töten des Gegners. Auch auf diese Weise wird ritterliches Verhalten durch die Möglichkeit finanzieller Bereicherung erleichtert. Die meist leichter gerüsteten Knappen sind daher meist leichte Beute und erleiden regelmäßig die höchsten Verluste in der Schlacht, wenn das eigene Heer zu verlieren droht.

Ein anschauliches Beispiel für ritterliche Selbst- und Ehrverständnis geben die Regeln des Ritterordens der Dame d'argent (eines Hohenstadener Ritterordens) im Anhang.

Einen besonderen Einfluss auf das ritterliche Selbstverständnis hat schließlich auch die Ecclesia bzw. der Clerus, die neben den allgemeinen Tugenden, die für jedermann gelten (dazu unten im Detail), auch die ritterlichen Tugenden formuliert und damit Einfluss auf die

Regulierung der bewaffneten Auseinandersetzungen nimmt. So verlangt die Ecclesia, die bewaffnete Auseinandersetzungen im genannten Rahmen positiv sieht, von den Rittern:

- Festigkeit im Glauben
- Treue und Dienstwilligkeit gegenüber ihren Herren
- Mut, Tapferkeit und Tüchtigkeit im Kampfe für ihre Herren und gegen die Feinde der Ecclesia
- Schutz der Schwachen
- Streben nach Ruhm und Ehre
- Festigkeit, Beständigkeit, Belastbarkeit (staete)
- Großzügigkeit (Largesse)
- Selbstbeherrschung (disciplina, zuht)
- Gute Umgangsformen (elegantia morum, schoene site)
- Heiterkeit (hilaritas, fröude)
- Milde, Freigebigkeit, Güte (milte)
- Maßhaltung (temperantia, mâze)
- Rechtsbewusstes Verhalten (reht)
- Höflichkeit (courtoisie)

Ein Ritter, der sich wie vorgenannt verhält, ist ein „idealer Ritter“, handelt ehrenhaft und zugleich ewgengefällig und damit letztlich auch legitim in den Augen der Ecclesia und des Clerus. Das bedeutet gleichwohl nicht, dass alle Ritter diesem Ideal immer und allezeit oder gar überhaupt nachkämen. Wie auch nicht alle Knappen später Ritter werden, sondern im Regelfall nur die dazu auserkorenen Edelknappen, so sind keineswegs alle Ritter vom Ideal der Höflichkeit auch nur berührt.

4. Adel verpflichtet!

Die Darstellung eines Adligen bedeutet in Grenzbrueck eine besondere Herausforderung, was Darstellung und Ausrüstung betrifft. Aufgrund der besonderen repräsentativen Funktion eines Adligen bedeutet es, dass dieser sich ganz besonders mit dem Hintergrund und den Vorstellungen vertraut machen muss. Ein Adelsdarsteller sollte zumindest diesen Leitfaden gelesen haben und dadurch eine grobe Vorstellung von den hier beschriebenen Dingen (Lehensystem, Recht und Gesetz, Wappenkunde, ritterliches Selbstverständnis, Kriegswesen etc.) haben. Auch sollte er sich mit seinen „Mitadligen“, jedenfalls solchen im näheren Umfeld, einmal beschäftigt haben.

Zudem bedeutet die Darstellung eines Adligen bzw. Übernahme eines „Adelsamtes“ aber auch eine besondere „OutTime-Verantwortung“, die umso größer ist, je höher der Adlige im Rang ist und desto größer das von ihm verwaltete Lehen oder Amt (Academie, Clerus) ist. Das beginnt bei den Kronvasallen, die letztlich die „Kümmerer“ und „Motoren“ für ihr jeweiliges Kronvasallentum sein sollten, geht über die Grafen und Barone, die ihre Lehen aktiv ausgestalten und bespielen sollten, bis hinunter zu den Rittern, einfachen Magistern und Moenchen und letztlich den Knappen, Adepten und Novizen, die eine geringere Verpflichtung haben.

Diese OutTime-Verantwortung umfasst dabei insbesondere:

- Erreichbarkeit und Möglichkeiten der Interaktion für die „unterstellten“ Lehensleute; nichts ist Spiel „bremsender“ und frustrierender für die Mitspieler als ein brach liegendes Kronvasallentum und nicht erreichbare höher gestellte Adlige;

- Regelmäßiger (zumindest einmal in der Woche) Blick ins Forum und ggf. Verfassen von Beiträgen zu neueren Ereignissen, um die Erzählung „Grenzbrueck“ nach vorwärts zu bringen; klar, wir machen LARP, aber wir sind in der Darstellung von bestimmten Ereignissen doch beschränkt; wenn ein enges politisches Geflecht entstehen soll, ist der Austausch unter den Spielern sehr wichtig und dieser ist, wenn nicht durch tatsächliches Ausspielen, was fraglos am besten ist, am zweitbesten durch das Forum oder E-Mails zu erreichen;
- Beratung der unterstellten Lehensmänner-Darsteller in allen möglichen Fragen;
- Überzeugende Darstellung und Ausrüstung (je höher der Adlige desto anspruchsvoller werden die an ihn gesetzten Erwartungen, da er eine Vorbildfunktion für die ihm unterstehenden „Lehensmänner“-Darsteller hat). Das beginnt beim InTime-Verhalten (z. B. ganz einfach auch das „InTime bleiben“ während eines Cons) und geht über Kleidung und Rüstung zur sonstigen Ausrüstung (InTime-Geld, Wappenschild, Banner); ferner gehört dazu ggf. auch die „Mit“-Ausstattung der Lehensmänner-Darsteller oder Bediensteten (z. B. Tabbert für seinen Herold, der goldene Ring, der dem Ritter als Geschenk beim Lehenseid gegeben wird, die Münzen, die dem Knecht als Sold ausgezahlt werden etc.);
- Bereitschaft zum Spiel mit („gegen“) andere Adelsdarsteller (insbesondere Intrigen, Verhandlungen, Politik, Fehden, Krieg);
- Enge Abstimmung mit der SL über Ereignisse, geplante Handlungen etc.; zügige Rückmeldung bei Anfragen der SL, Lieferung von Beiträgen für die MoMendt etc.;
- Akzeptanz von seitens der SL geplanten Ereignissen, die InTime negative Auswirkungen für den Charakter haben könnten (Es geht nicht um das „Gewinnenwollen“. Die SL will keinen Charakter „mutwillig zerstören“ oder jemanden aus dem Spiel bringen. Auch ein verlorener Krieg, eine Fehde oder ein Kampf tragen zur Charakterentwicklung bei und bieten einen Spielansatz).

Wer sich mit diesen Anforderungen nicht anfreunden kann, sollte überlegen, ob die Darstellung eines (hohen) Adligen für ihn in Frage kommt oder ob er nicht lieber einen niedrigeren Adligen (der nicht so häufig auftaucht bzw. politisches Gewicht hat) darstellen möchte oder einen solchen, der beispielsweise kein eigenes Land besitzt, sondern am Hofe dient.

5. Das einfache Volk - Gesindespiel

Dem ritterlichen Spiel gegenüber steht das Spiel von einfachem Volk oder Bediensteten. Wenn man sich dazu entschließt, eine solche Rolle zu übernehmen, so sollte man dies ebenso ernsthaft tun wie ein Ritter. Sicher ist man im Umgang mit seinesgleichen weder einem so hohem Moralkodex noch solch hochgesteckten Regeln von Sitte und Anstand unterworfen und kann sich dort beliebig aufführen und reden, wie einem „der Schnabel gewachsen“ ist, dafür aber sollte man akzeptieren, dass es tief im bäuerlichen Wesen verankert ist, Herren zu haben und ihnen zu gehorchen. Wir möchten vermeiden, einfache Bauern anzutreffen (wie in der Vergangenheit geschehen), für die es „cool“ ist, Adel und Obrigkeit abzulehnen und die sich über jede An- oder Zurechtweisung sogleich lauthals beschwerten. Dies mag einer heutigen, modernen Geisteshaltung entsprechen, aber nicht dem mittelalterlichen Selbstverständnis dieser Menschen. Die Ordnung der Gesellschaft ist so, war schon immer so und ist anders kaum vorstellbar. Noch dazu wird allen Menschen von klein auf klar gemacht, dass diese Ordnung ewigewollt ist und man seinen eingeborenen Stand auch niemals verlässt (siehe auch eingehend unten: die höchste Tugend der Ewgen ist die Demut und damit die Anerkennung dieser weltlichen Ordnung).

Selbstverständlich sollte der Spieler des Gesindes durch eine Behandlung von oben herab oder durch das Verrichten niederer Tätigkeiten den Spaß an seiner Rolle verlieren. Eine gute Absprache zwischen Diener und Herren schafft für beide Seiten Klarheit über die gewünschte Menge und Intensität der dienstbaren Arbeit, denn auch ein Herr, der aus Rücksicht auf den Spieler des Gesindes selbigem keinerlei Aufträge oder Arbeiten gibt, torpediert dessen Spiel. Jedem Spieler eines herrschaftlichen Charakters kann nur sehr nahegelegt werden, sich vor dem Spiel mit den Wünschen seiner Dienerschaft auseinander zu setzen. Eingängig beschrieben wird dieses Verhältnis durch den Satz „Nicht Du spielst den König (Adligen/Ritter/Herrn), sondern die anderen.“

IV. Magie

1. Allgemeines

Ja, Magie gibt es! Die Magie ist eines der fantastischen Elemente und stellt damit eine der drei großen Ausnahmen zur grundsätzlich historischen Anlehnung dar. Magie und Magier gibt es Grenzbrücke daher wirklich. Allerdings legen wir auch insoweit großen Wert auf eine gute und nachvollziehbare Darstellung. Das ist gerade bei der Magie besonders schwierig. Das bislang im LARP überwiegend praktizierte Magiespiel ist geprägt durch den Einfluss von Punkteregelwerken wie DragonSys oder That's Live bzw. durch Computerspiele und Pen & Paper-Regelwerke. Unseres Erachtens ist dies aber eine ungünstige Herangehensweise. Wie in der Einleitung schon bemerkt, muss sich auch und gerade die Magie am Faktor Konsistenz der Spielwelt und Plausibilität beurteilen lassen, ansonsten wird sie zu einem störenden Faktor. Magie muss gut dargestellt werden, damit sie vom Gegenüber auch akzeptiert wird, denn letztlich „spielt“ dieser den Magier und nicht der Magier selbst (indem er beispielsweise die Wirkung eines Zaubers ausspielt).

Legt man den Gedanken der Konsistenz der Spielwelt und die bisherigen Festlegungen zugrunde, kann das für die Magie nur bedeuten, dass sie etwas sehr Seltenes, für die wenigsten Begreifbares oder Verstehbares, in jedem Fall Nichtalltägliches und Geheimnisvolles (eine Geheimwissenschaft) ist. In Grenzbrücke soll der Magie die Mystik zurückgegeben werden, die sie in Märchen und guten Fantasyromanen hat. Wäre Magie alltäglich und überall im Spiel präsent, dann hätte dies erhebliche Einflüsse auf die Spielwelt: Wunden, Verletzungen, Krieg und Tod wären relativ bedeutungslos, wenn ohnehin zahlreiche Heiler über das Schlachtfeld liefen und jeden mal eben „mir nichts, dir nichts“ heilten. Ernten könnten durch mächtige Zauber beeinflusst werden und so weiter.

a) Wie ist Magie daher in Grenzbrücke?

- Die Magie ist eine Geheimwissenschaft. Sie gehört in die Sphäre des Glaubens, da sie die dritte Säule der Ecclesia (Maewon) darstellt. Zugleich steht die Magie aber auch im Ruf, der schnellste Weg zur Korruption durch Morbus und das Böse zu sein. Ein Magier, der einen winzigen Zauber wirkt und damit ein Licht entzündet, wirft einen langen Schatten. Über Magie spricht man nicht öffentlich (außer als Magier in der Academie), es ist verpönt. Das einfache Volk spricht schon nicht über Magie und Hexerei, weil es sich davor fürchtet, denn zwischen dem maewongefälligen Studieren und Erforschen der Magie und der ketzerischen Hexerei verläuft nur ein sehr schmaler Grat! Magie ist grau (weder ganz gut, noch ganz böse), sie hat den Anschein von etwas Düsterem, Verbotenem, von einem „Spiel mit dem Feuer“.
- Magie ist nicht alltäglich und nicht allgegenwärtig, sondern ihr Erscheinen und Wirken (jedenfalls auf SC-Seite) sehr selten. Ein guter SC-Magier zaubert (fast) nie (vergleiche

auch Gandalf im Herrn der Ringe), allenfalls als letzten unausweichlichen Ausweg. Seinen Respekt und sein Ansehen hat er aus seinem Ruf, dass er es „im Zweifel könnte...“.

- Magie ist, wenn sie denn tatsächlich einmal gewirkt werden sollte, so gut darzustellen wie es eben geht. Das Wirken von Magie ist sehr aufwendig. Es sollte sich nicht in dem bloßen Sprechen einer kurzen Formel, dem Einsatz einer Komponente und einer Geste erschöpfen. Wir möchten in Grenzbrueck in der Regel, dass Magie mit viel Mystik und Aufwand (z. B. (längere) Ritualisierung). An wirkbaren Zaubern sind solche am besten geeignet, die „passiv“ sind, also auf den Zaubernenden selbst wirken und in ihrem Effekt gut darzustellen sind.
- Kampf magie ist (fast gar) nicht darstellbar und soll daher nicht gewirkt werden. Dies gilt für alle Arten (Feuerball, Schreckenswaffe, Eisbolzen, mentaler Dolch, Windstoss etc.).
- Heilmagie ist aus unserer Sicht v a. für die Konsistenz der Spielwelt schädlich. Wenn überall nebenan jemand ist, der einen schnell und magisch heilen kann, sind Verletzungen, Krankheiten oder Seuchen etc. keine Bedrohung mehr. Die Heilmagie nimmt anderen Rollenkonzepten wie Wundheiler, Feldscher und Alchemist schöne Spielmöglichkeiten. Außerdem nimmt sie Kämpfen, Schlachten und Kriegen und damit dem Einsatz von Gewalt grundsätzlich die generelle Gefährlichkeit. Gerade diese aber ist es, die den Einsatz von Gewalt prägen und zu einem außergewöhnlichen und nicht (immer) leichtfertig eingesetzten Mittel macht. Heilmagie gibt es zwar, aber sie wird fast nie (insbesondere nicht für abergläubische, einfache Leute) angewandt.
- Da wir nicht mehr nach einem Punktesystem spielen möchten und es daher auch keine Immunitäten mehr gibt, wirkt Magie dann, wenn es die SL entscheidet oder wenn derjenige, den sie betreffen soll, dies zulässt (Opferregel). Dieser muss entscheiden, ob ihm die Darstellung durch den Zaubernenden überzeugt hat und er daher bereit ist, einen Zauber auszuspielen. Das bedeutet auch, dass der Zaubernende sich nicht zwingend an die klassischen Vorgaben (z. B. DragonSys: Formel, Komponente, Gestik) halten muss. Ein Mentalist oder mächtiger Magier wird z. B. nur mit Gestik oder Ritualisierung einen Zauber überzeugend darstellen können.

b) Was wir insbesondere nicht mehr wollen:

- Eine magisch begabte Person aus Grenzbrueck sollte einen klassischen Magier, am besten ein Mitglied der Academie oder einen Reisemagier spielen. Insbesondere gibt es keine Mischkonzepte mehr: der zaubernde Ritter (Paladin), die hexende Herzogin, der zaubernde Mönch etc.
- Einmischung in Kämpfe/Schlachten: Kampf magie beeinträchtigt sehr oft einen schönen Verlauf von Schlachten. Wie oben geschrieben, ist sie nahezu nicht darstellbar. Ein Magier sollte sich aus diesen Dingen, soweit es geht, heraus halten. Etwas anderes gilt allenfalls, wenn der Magier selbst angegriffen wird.
- Die „pappnasige“ Ausnutzung magischer Fertigkeiten bzw. des Magieregelwerks zum eigenen Vorteil. Das ist eine sehr weitgehende Formulierung und wir wollen an einigen Beispielen deutlich machen, was gemeint ist: Verwandeln eines Gefangenen, eine Leiche um ihn fort zu transportieren, anstelle anderer weltlicher Erfordernisse; Verwandeln als „Transportierzauber“; multiple Versteinerungen (meist ganzer Truppen) in Schlachten; Waffe erhitzen um daraus eine Flammenwaffe zu machen (wenn das überhaupt geht, was zu bezweifeln ist) etc.

c) Darstellbarkeit/Einschränkung von Zaubern in Grenzbrueck:

Im Anhang haben wir einmal eine Vielzahl von Zaubern tabellarisch zusammengefasst und danach bewertet, ob diese überhaupt sinnvoll darstellbar sind, zwingend zu ritualisieren sind oder nach klassischem Vorbild (Formel, Gestik, Komponente) bzw. sogar ohne die klassischen Elemente gewirkt werden können. Die Einteilung zu letzterer Gruppe bedeutet dabei immer auch, dass der Zauber *auch* durch Ritualisierung bewirkt werden kann. Diese Tabelle bietet aus unserer Sicht eine gute Orientierung für die Darstellung von Magie in Grenzbrueck.

2. Magie in Grenzbrueck und die Rolle der Academia Clavis Mundi

Wie schon eingangs beschrieben, ist Magie in Grenzbrueck eine geheimnisvolle Angelegenheit. Das Wirken von Magie wird in Grenzbrueck durch die Academie überwacht, die hierzu Lizenzen ausgibt. Die Vergabe von Lizenzen wird streng gehandhabt. Das Wirken von Magie ohne Lizenz zieht harte Strafen nach sich, in einigen Landesteilen auch einmal den Tod auf dem Scheiterhaufen.

Die Academia Clavis Mundi Grenzbrueckensis ist die wissenschaftliche Institution in Grenzbrueck. Sie ist die einzige (offizielle) Magierakademie in Grenzbrueck, an der die arkanen Künste gelehrt und erforscht werden. Die Magie und die Alchemie sind dabei aber nur zwei unter vielen „Artes“ („Künsten“), die in der Akademie gelehrt werden. Die Magie und die Alchemie bilden die sog. Artes Secretae (also Geheimwissenschaften). Die Vorlesungen hierüber dürfen nur von eingeschriebenen Mitgliedern der Academie besucht werden. Die Ausübung magischer Kräfte ist auch in der Academie streng reglementiert. Die Weitergabe dieses Wissens an Außenstehende ist strengstens verboten, wobei gewisse Ausnahmen bestehen.

An der Academie werden aber auch weitere, weltlichere „Künste“ gelehrt: die sieben sog. Artes Liberales (also die freien Künste): Grammatik, Rhetorik, Dialektik/Logik, Arithmetik, Geometrie, Musik, Astronomie. Diese bereiten auf das Studium der Artes Magnes (also der großen Künste, zu denen auch die Artes Secretae gehören) vor: die Eternitologia (entspricht der „Theologie“ – also die Lehre von den Ewigen), die Jurisprudenz und die Medizin.

Im Adel und in der Bevölkerung wird die Academie, insbesondere wegen ihres Engagements in den Geheimwissenschaften, mit sehr viel Mißtrauen gesehen. Hinzukommen ihr Einfluß und ihr „Herrschaftswissen“ über viele wichtige Bereiche der Politik und der Geschichte. Die Academie ist ein mysteriöser Ort mit vielen alten und neuen und gefährlichen Geheimnissen. Allerdings genießt die Academie (noch) die seit alters her bestehende Protection durch die Krone.

Die Academie wird durch den Hohen Rat geleitet, indem alle Studienrichtungen vertreten sind. Seit alters her dominieren allerdings die Magier dieses Gremium. Ferner verfügt die Academie über Ländereien, die sie ähnlich einem Lehen an die wichtigsten Mitglieder des Hohen Rates vergibt, die hierdurch in den Stand des Adels gehoben werden (Ministerialadel). An der Academie studieren durchschnittlich ca. 300-400 Personen, die Gesamtfakultät (d. h. lehrendes Personal) beträgt ca. 60-70 Personen. Von diesen sind in etwa 60-70% magisch begabt oder in den alchemistischen Künsten unterwiesen.

3. Was die Academie insbesondere nicht ist!

Um Fehlvorstellungen vorzubeugen: die Academie ist nicht Hogwarts oder Schloss Schreckenstein. Es fliegen keine Kerzenständer umher und auch keine Eulen, Greife oder sonstige Wesen. Die Academie gleicht am ehesten einer alten Universität des Mittelalters mit

einem gewaltigen Bibliotheksbestand. Vorlesungen ähneln Lesungen, d. h. der Dozent liest aus einem seiner Werke (meist in der „alten Sprache“ (Latein)) und die Studenten hören ihm mehr oder weniger aufmerksam zu ohne eigene Fragen zu stellen. Die Academie ist streng hierarchisch und legt sehr viel Wert auf alte, konservative Traditionen. Die Strafen und Maßregeln gegen Studenten sind streng und ein Student, der von der Academie geworfen wird, kann niemals wieder dort aufgenommen werden. Angesichts der hohen Kosten, die ein Studium mit sich bringt, ist dies eine der meist gefürchtetsten Strafen an der Academie. Streiche und Schelmereien sind daher äußerst selten. Das Studentenleben ist daher alles andere als „süß“ i. S. moderner Vorstellungen, sondern äußerst anstrengend und mühselig. Ihre Mystizität zieht die Academie gerade daraus, dass „Dinge“ (wie Magie oder Alchemie) im Verborgenen/Düsteren geschehen und eben nicht alltäglich sind.

V. Religion

1. Allgemeines

Ein im LARP generell schwieriges Thema ist die Religion. Deshalb haben wir es in Grenzbrueck lange Zeit „außen vor“ gelassen. Man kam relativ gut ohne „Religion“ und „Kirche“ auf. Im Laufe der vergangenen Jahre zeigte sich aber, dass viel Potential in dem Bespielen einer Religion besteht und hierdurch insbesondere ein weiterer „Mitspieler“ im Machtgefüge aufgebaut werden kann. Daher sollen die Themen Religion, Kirche und Religionskonflikte in Zukunft eine breitere Rolle im Spiel bekommen. Da man eine Religion und Kirche nicht „einfach so“ einführen kann, sind wir gezwungen, mit gewissen Definitionen zu arbeiten. Hierzu gehört insbesondere die Vorstellung, dass es die Religion und die Kirche schon immer gab, diese aber über viele Jahrhunderte unterdrückt wurde und nun zu „neuer Macht“ aufersteht. Von dieser Ausnahme abgesehen, haben wir uns auch bei diesem Thema dafür entschieden, der Konsistenz des Hintergrundes größtmögliche Bedeutung zukommen zu lassen.

In Grenzbrueck gibt es unterschiedliche religiöse Strömungen, von denen die weitaus Vorherrschende und die einzig offiziell anerkannte momentan der Glaube an die Ewgen (Acrulon, Myrna und Maewon) ist. Diese ist Staatsreligion und die Ausübung aller anderen Religionen wird von der Ecclesia Grenzbrueckensis grundsätzlich als Ketzerei angesehen, weshalb man diesen meist nur im Verborgenen nachgeht. Die Ecclesia bzw. der Clerus ziehen ihre Macht dabei insbesondere aus der Furcht der Menschen vor dem sog. Atramentum (dem ewigen Dunkeln), einer Art „Hölle“, in die lasterhafte und frevelnde Menschen nach dem Tode kommen.

Andersgläubige Fremdländer können – im Gegensatz zum einheimischen Volk – nicht wegen Ketzerei verfolgt werden, sie werden in der Regel geduldet, aber argwöhnisch beäugt. Insbesondere achtet die Ecclesia darauf, dass rituelle Handlungen anderer Religionen nicht öffentlich stattfinden. Tempel zu Ehren anderer Götter dürfen nicht errichtet werden. Die Andersgläubigen werden i. d. R. als Ungläubige und Heiden bezeichnet. Diese Regel mag hart erscheinen, sie ist unseres Erachtens die einzig IT-plausible Erklärung für eine Religion. Eine Religion, insbesondere eine Staatsreligion, muß immer den Anspruch an sich haben, die einzig „Wahre“ zu sein, ansonsten stellt sie sich von Anfang an selbst in Frage.

In einigen Landesteilen, insbesondere im Süden (Tibur und Teile Belarthis bzw. Hohenstadens) gibt es vereinzelt noch althergebrachte andere Religionen, so insbesondere der Glaube an die Altvorderen, der in Tibur einst sehr verbreitet war. Der Glaube an die Altvorderen ist ein Volksglaube (vergleichbar heidnischen Riten) und schwer aus deren Köpfen zu vertreiben. Noch setzt die Ecclesia derzeit nicht mit der vollen Härte des Rechts

gegen diese Bräuche an, es wird aber erwartet, dass dies mit zunehmendem Machteinfluss geschehen wird...

2. Die Ecclesia und das Selbstverständnis des Clerus

Die Ecclesia (also die Kirche) und die Religion Grenzbruecks gehören zu den „mehr fantastischen“ Elementen des Spielhintergrunds. Dies gilt am ehesten für die Religion selbst, also den Glauben an die drei Ewgen (Götter), wenngleich sich auch hier einige Entlehnungen aus realen Religionen, insbesondere dem Christentum, wiederfinden, was letztlich unvermeidlich ist, will man Religion nicht außen vorlassen (Vorstellung einer Hölle und eines Lebens nach dem Tod, Vorstellung eines strafenden Gottes und einer mildtätigen, vergebenden Göttin etc.).

Die Ecclesia als Institution lehnt sich dagegen wiederum stark an die mittelalterliche, katholische Kirche an, insbesondere was ihren hierarchischen Aufbau und bestimmte Traditionen und Vorstellungen angeht.

3. Ecclesiales und Glaubensrecht

Auch der Bereich der Ecclesia und des Glaubens ist verrechtlicht. So finden sich Vorschriften und Regeln für die einzelnen Orden Acrulons und Myrns, etwa deren spezielle Aufgaben oder Reglementierungen über besondere Aufnahmebedingungen (z.B. rein männliche bzw. rein weibliche Orden).

Aber auch der Glaube selbst und das moralische Handeln der Menschen wird durch religiöse Vorschriften geregelt, die für Vergehen gegen den Glauben (z. B. Ketzerei) oder die ecclesiale Moral durch teilweise strenge, weltliche Strafen geahndet werden. Oberster Kodex in diesem Zusammenhang ist das sog. Pentagonium Purificatum. Dieses „Moralgesetzbuch“ legt für die unterschiedlichen Frevel („*nefas*“), die ein Mensch begehen kann, „Strafen“ fest, mit denen die durch die Frevel aufgebürdete Sündenlast bereits auf Erden wieder getilgt werden kann. Allem voran aber stellt das Pentagonium Purificatum aber einleitend die fünf allgemeinen Tugenden (zu den ritterlichen Tugenden siehe bereits oben) dar, denen der Mensch nachgehen soll, um ewgefällig zu leben und sein Seelenheil zu retten.

Höchste und wichtigste Tugend ist die Demut. Damit ist sowohl die Demut vor den Ewgen, als auch vor den jeweils weltlichen Herren gemeint, denn die Ewgen haben diese Ordnung (also das Ständesystem) den Menschen gegeben und der Mensch soll sie nicht ändern. Aus dieser religiösen Vorstellung stützt sich daher das ständische System und damit insgesamt die Ordnung in Grenzbrueck. Die weiteren Tugenden sind die Treue (und darin inbegriffen die Ehre), die Beharrlichkeit (Disziplin), die Barmherzigkeit und die Vernunft.

Verstößt jemand gegen diese Tugenden kann er vor ein ecclesiales Gericht gestellt werden. Häufig übernehmen die jeweiligen Landesherren aber diese Aufgabe. Dabei verhängt das Gericht keine „Strafen“, sondern erlegt sogenannte Läuterungen auf, also Sühne- oder Bußstrafen, um die Seele des Verurteilten vor der ewigen Verdammnis im Atramentum zu bewahren. Das Pentagonium kennt viele verschiedene Strafen, von der Buße über die Wallfahrt oder Pilgerfahrt bis hin zur Todesstrafe für die sogenannten „hochlaesterlichen Frevel“. Bei kleineren und größeren Freveln wird zumeist nur eine Geldbuße, durch die sich die Ecclesia mitunter finanziert, verhängt. Solche Frevel, die den Bestand oder die Berechtigung der Ecclesia selbst angreifen (z. B. Ketzerei), werden hingegen sehr hart geahndet. Die unterschiedlichen Frevel sind:

Frevel gegen die Demut:

- Ketzerei/Häresie
- Hochmut
- Morden
- Prahlerei
- Eitelkeit

Frevel gegen die Treue

- Schwurbruch (Schwur ist die Bekräftigung der Wahrheit einer Aussage durch Berufen auf die Ewgen)
- Eidbruch
- Lug und Betrug
- Lästerei
- Feigheit

Frevel gegen die Beharrlichkeit/Disziplin

- Gier
- Wollust
- Völlerei und Trunkenheit
- Unzucht
- Faulheit

Frevel gegen die Barmherzigkeit

- Mildlosigkeit/Trägheit des Herzens
- Geiz
- Neid
- Zorn
- Missgunst

Frevel gegen die Vernunft

- Hexerei
- Irrsinn
- Narretei
- Aberglaube
- Eifersucht

Die oben genannten Frevel stimmen in ihren Nuancen nicht immer mit unseren heutigen Begriffen bzw. dem Begriffsverständnis überein. Es sei daher jedem ans Herz gelegt, zumindest einmal einen Blick in das Pentagonium Purificatum geworfen zu haben. Clerus-Spielern bietet sich hier auch ein schöner Spielansatz, nämlich entsprechende Predigten zu gestalten und durchzuführen.

4. Hinweise für den Umgang mit der Religion

a) Als Grenzbruecker SC-Charakter

Ein aus Grenzbrueck stammender Charakter sollte grundsätzlich gläubig sein. Er glaubt dabei entweder an die Trinität aus Acrulon, Maewon und Myrna, ist also durch Niederschreiben seines Namens Mitglied der Ecclesia, oder an eine der anderen, von der Ecclesia als „heidnisch“ bezeichneten Glaubensrichtungen, insbesondere den Altvorderenglaube, wie er in Tibur und dem südlichen Hohenstaden verbreitet ist.

Angehörigen der Ecclesia (z. B. Mönche, Äbte) begegnet man grundsätzlich mit entsprechendem Respekt, da man bei Zuwiderhandlungen mit den schlimmsten Strafen im Atramentum rechnen muss. Man hört seinen Worten zu, nimmt an der Messe teil, wenn eine angeboten wird, oder beichtet. Auch sonst kann man beten, um sein Seelenheil nach dem Tode zu sichern. InTime-geeignete Gebete stehen zur Verfügung. Als Grußformel werden häufig die Worte: ‚Die Ewgen mit Euch.‘, ‚Acrulon in lumine lucet.‘ oder ‚Myrna, libera nos semper‘ gesprochen. Als Handzeichen wird häufig der sog. Dreyschlag verwendet, also das Berühren der Finger an Stirn, linker und rechter Schulter, das den sog. Tripasz (Dreipass), also das Zeichen der Ewgen Dreifaltigkeit widerspiegeln soll: Ein weiteres Handzeichen für Acrulon oder Myrn ist der Bogenschlag: man führt die rechte Hand von der linken zur rechten Schulter und in einem nach unten gezogenen Bogen wieder zurück zur rechten Schulter. Dies symbolisiert entweder die nach unten gerichtete Sonne (Acrulons Blick) oder die Schale Myrns, je nachdem, in welchem Kontext das Zeichen genutzt wird.



Insgesamt ist der Glaube von der Furcht vor dem Atramentum gekennzeichnet, wohin der unsterbliche Geist des Menschen nach dem Tode kommt, sollte man hier auf Erden untugendhaft oder fevelhaft gehandelt haben. Davor können einen nur das „heilbringende Wort“ der Ecclesia und ihrer Angehörigen bewahren. Am meisten jedoch fürchtet der Gläubige die „Extinctio“ (Löschung seines Namens aus dem Buch der Gläubigen) und Traductio Nefatatica (Überführung seines Namens in das Buch der Frevler), also den Ausschluss aus der Gemeinschaft der Gläubigen.

b) Als andersgläubiger Ausländer

Als Fremdländer sollte man seinem Glauben nicht öffentlich nachgehen, da man sonst den Argwohn der Ecclesia auf sich zieht, auch wenn ausländische Religionen geduldet sind (dies bedeutet nicht, dass sie etwa anerkannt wären). Auch Äußerungen gegen die Ewgen bzw. die

Ecclesia oder das öffentliche Infragestellen der Allmacht der Ewgen oder der Ecclesia kann zu schwerwiegenden Konflikten führen. Auch wenn für Fremdländer grundsätzlich der königliche „*Dispens ad personam*“ (also die rein persönliche Duldung der andersartigen Religionszugehörigkeit) gilt, so sollte man sich insbesondere auf dem „flachen Land“ nicht zu sicher fühlen. Manch Ausländer ist trotzdem wegen Ketzerei bereits angeklagt und hingerichtet worden. Am besten man versucht dem Thema Religion aus dem Weg zu gehen und darüber nicht zu sprechen.

B. Daten und Fakten zum „Koenigreich Grenzbrueck“ – wichtige Informationen für eine gemeinsame Vorstellung des Hintergrundes

I. Landesgröße

Die geographische Ausdehnung Grenzbruecks liegt bei ca. 650 km (West-Ost-Achse) und ... (Nord-Süd-Achse). Grenzbrueck entspricht damit in etwa und sehr grob gesprochen der halben Größe Deutschlands.

II. Klimatische Verhältnisse und Landschaft

1. Klima

Das Klima Grenzbruecks entspricht der Einfachheit und Darstellbarkeit halber dem hiesigen, heutigen Klima, also gemäßigt mit deutlichen jahreszeitlichen Unterschieden.

2. Landschaft

Für die Landschaft gilt, was für das Klima gilt. Der Darstellbarkeit wegen orientiert es sich an unserer mitteleuropäischen, kontinentalen Landschaft, wie sie sich bei Conschauplätzen findet, d.h. weite Laub- und Mischwälder, Wiesen, Weiden, je nach Gegend auch Hügel und Berge. Wir denken, dass hierdurch eine ausreichende Vielfalt an Landschaftstypen gegeben ist und kein Bedarf für „Fantasylandschaften“ besteht. Wüsten, Regenwälder, weite Sumpfgebiete, Vulkane oder gar Eislandschaften sind nicht zu finden. Auch die Küste ist nur an wenigen Stellen eine „uneinnehmbare“ Steilküste!

Die Gebirge sind meist sehr hoch (den Alpen oder zumindest den Mittelgebirgen entsprechend) und stellen schwer passierbares Gelände dar.

Die grundsätzliche Vorstellung von Wäldern entspricht allerdings etwas mehr der mittelalterlichen, auch wenn wir heute keine Urwälder mehr darstellen können. Der Wald stellte für die Bevölkerung zwar Quelle von Holz, Fleisch und Waldfrüchten dar, barg aber auch Gefahren in Form von Räuberbanden, wilden Tieren (Wölfe, Bären) oder dem schlichten Problem, sich zu verlaufen und zu verhungern, da es kein ausgebautes Wegenetz gibt.

Die größeren Flüsse, wie der Luwhen oder die Ravienne, sind auch für größere Handelsschiffe schiffbar (vergleichbar Rhein oder Donau). Kleinere Flüsse können dagegen nur mit Lastkähnen beschifft werden.

3. Typische Reisegeschwindigkeiten und –dauer:

a) Durchschnittliche Reisegeschwindigkeiten

Reiseart:	km/h	km/Tag
Wanderer (zu Fuß)	4-6	25-40
Läufer (zu Fuß)	10-12	50-60
Pferd im Galopp	20-25	
Durchschnittsreisende ohne Eile mit Gefolge und Gepäck		30-45
Reiter, die es eilig haben		50-70
Berittene Kuriere mit Pferdewechsel		50-80
Pferdestaffetten		375
Eilboten der Ecclesia in der Ebene		100
Eilboten der Ecclesia im Gebirge		50
Flußschiffe talwärts auf Luwhen oder Ravienne		100-150

Ruderboot (nur Ruder), erste Stunde	8	
Danach	2,7-4,2	
Unter Segel	11	
Segelschiff	5	120-200
Segelschiff von Wind, Strömung und Rudern angetrieben	11-13	
Schnelles Kriegsschiff	17-20	150
Handelskogge	8-13	

b) Dauer typischer Reisen:

Nachfolgend haben wir einmal die ungefähre Dauer typischer Reisewege in Grenzbrueck darzustellen versucht. Es handelt sich um Durchschnittswerte, die durch zahlreiche Einflüsse (z. B. erhöhtes Reisetempo, Gewaltmarsch, Wetterbedingungen, Gelände, Wegsperrern, Überfälle etc.) im Einzelfall erheblichen Veränderungen in die eine oder andere Richtung unterliegen.

Wie immer gilt es, bei der Bestimmung der individuellen Reisedauer mit dem gesunden Menschenverstand heranzugehen. Es wäre seltsam, wenn ein Herr am einen Tag im Süden Tiburs aufbricht und sich am nächsten Tag in Mendt Hafen wiederfindet. Zum anderen gilt die Regel, dass die Reisezeiten nicht für Charaktere gelten (z. B. wenn ein Spieler an einem Wochenende auf einem Con in Hohenstaden ist und sich am darauffolgenden Wochenende auf einem Abenteuer in Belartha befindet), da Realzeit und Spielzeit nicht absolut aufeinander abgestimmt sind und wir außerdem Spiel ermöglichen und nicht durch Formalitäten verhindern wollen.

Reise	Zu Fuß	Zu Pferd	Per Schiff
Mendt Stadt - Brueckstedt	Ca. 3 ½ Tage	Ca. 6 – 8 Stunden	Nicht möglich
Academie - Mendt Stadt	Ca. 1 ¾ Tage	Ca. 2 - 3 Stunden	
Dhulhardt - Ravur	Ca. 11 Tage	Ca. 4 Tage	Ca. 2 ½ Tage

Weitere typische Reisezeiten sind im Grenzbrueck-Wiki zu finden.

III. Bevölkerungszahl und Bevölkerungsdichte

1. Allgemeines

Die Gesamtbevölkerung liegt bei etwa 6,7 Millionen und wächst derzeit stetig (jährliche Steigerungsrate ca. 0,5%). Wir haben uns hierbei in Abhängigkeit der territorialen Größe des Reiches an real-historischen Zahlen des späten Mittelalters orientiert. Die Bevölkerungsdichte nimmt dabei von Westen nach Osten ab, ebenso sind der Norden und der Süden weniger dicht besiedelt, wie das Zentrum des Reiches. Die nachfolgende Übersicht soll einen groben Überblick über die Bevölkerungsverteilung geben. Dabei kann es auch innerhalb der einzelnen Länder sehr starke regionale Schwankungen geben, z. B. sind die Küstenregionen Mendreths stärker besiedelt als die Sumpf- und Moorgebiete etc.

Territorium	Bevölkerungszahl
Limest	Ca. 2.100.000
Hohenstaden	Ca. 1.700.000
Belartha	Ca. 600.000

Tibur	Ca. 900.000
Mendreth	Ca. 1.200.000
Ländereien der Academie	Ca. 200.000

2. Stadtbevölkerung und größere Städte mit Einwohnerzahlen

Die Städte in Grenzbrueck sind noch nicht die „Megacities“, wie wir sie heute kennen. Die Bevölkerung verteilt sich vielmehr breit in der Fläche. Grund hierfür ist insbesondere, dass der weit überwiegende Teil als Bauer seinen Lebensunterhalt aus der Bewirtschaftung von Land erzielt. Diese leben, ggf. als kleine Dorfgemeinschaften, weit verstreut auf dem Land. Die Stadtbevölkerung besteht hingegen meist aus Handwerkern, Händlern oder auch reichen Adligen (wie z. B. Rittern). Die Städte sind noch nicht derart fortschrittlich, dass sie sich weitgehend „autonomisiert“ hätten. Sie stehen immer noch unter der Herrschaft des jeweiligen Lehensherrn, zumeist eines Kronvasallen. Da die großen Städte enorme Einnahmemöglichkeiten darstellen, werden diese üblicherweise nicht als Lehen mit vergeben, sondern nur die darum liegenden Länderein. Es gibt daher derzeit noch keine „freien Reichsstädte“ mit eigenem Senat oder Magistrat, die sich gegen den Einfluss des Adels behaupten könnten. Üblicherweise stehen den Städten Ministeriale (also Amtsadlige) eines Lehensherrn als Bürgermeister, Magistrat oder Vogt vor.

Bei den nachfolgenden Einwohnerzahlen haben wir uns an realen Zahlen des europäischen Mittelalters orientiert (z. B. Köln mit ca. 50.000 oder Brügge mit 60.000 Einwohnern im späten 14. Jahrhundert). Die nachfolgende Tabelle gibt dabei einen Überblick über die größten Städte des Reiches:

Stadt	Einwohnerzahl
Brueckstedt	60.000
Mendt Stadt	35.000
Mendt Haven	20.000
Limest	55.000
Staaden	35.000
Ravur	50.000
Dhulhardt	30.000
Arkenwald	30.000
Belartha	25.000
Lynsbrunn	40.000
Droswick	15.000
Freyport	20.000
Schafsteyn	10.000
Loye	12.000
Galdang	20.000
Horns Wall	10.000
Schindeln	8.000
Tylox	10.000
Tryx	15.000

3. Die Ständegesellschaft

Die einfachste Vorstellung der ständischen Gesellschaft unterscheidet nur zwischen Obrigkeit und Untertanen. Dabei kann dieselbe Person in ihren Beziehungen zu verschiedenen Mitgliedern der ständischen Gesellschaft gleichzeitig Obrigkeit und Untertan sein. Der Adlige ist zum Beispiel Herr über die Bauern seiner Grundherrschaft und ebenso zugleich Untertan der Königin. Verbreitet ist gleichwohl die Unterteilung in eine „Drei-Stände-Ordnung“:

An der Spitze der Ständepyramide steht zunächst der König bzw. die Königin, die Kronvasallen sowie die geistlichen Fürsten (wie z. B. die Vocati Priori).

Der 1. Stand umfasst die Gruppe aller Geistlichen, das heißt Angehörige der hohen Geistlichkeit wie des niederen Klerus der Ecclesia Grenzbrueckensis. Ihre Aufgabe („Arbeit“) ist es, durch das Gebet und die Lesung von Messen sowie die Verbreitung des Glaubens das Seelenheil der Menschen herzustellen und dafür zu sorgen, dass diese an der Tafel der Ewgen nach dem Tode Platz nehmen dürfen. Der Heilige Severus formuliert insoweit: „Tu supplex ora“ („du bete demütig!“).

Im 2. Stand wird der Adel (die „Nobilitas“) zusammengefasst. Die Aufgabe des Adels ist die Aufrechterhaltung der weltlichen Ordnung und, insbesondere für die Ritterschaft, das Kriegswesen. Der Heilige Severus formuliert insoweit: „Tu protege“ („du beschütze!“).

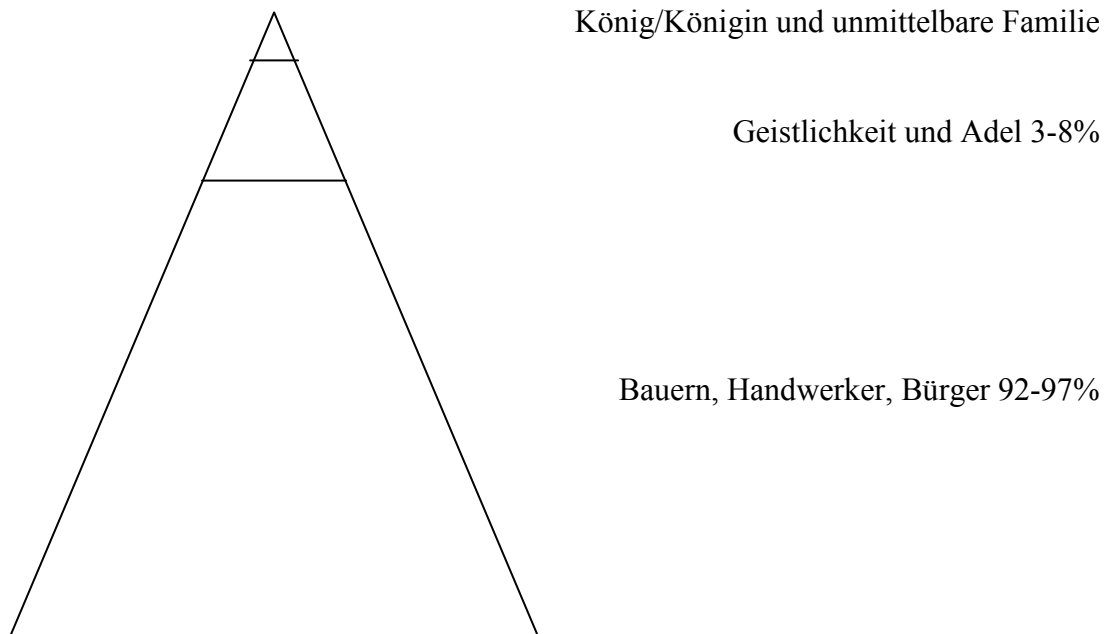
Der 3. Stand umfasst nominell alle freien Bürger sowie die freien Bauern. Im dritten Stand ist damit die große Mehrheit der Bevölkerung versammelt, die keine oder nur sehr begrenzte Herrschaftsrechte (z. B. gegenüber dem Gesinde) besitzt. „Tu que labora“ („und du arbeite!“), spricht der Heilige Severus ihnen als Aufgabe zu.

Der 1. und 2. Stand werden in Grenzbrueck weiter unterteilt nach dem sog. Blutrang. Die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Blutrang hat dabei insbesondere Einfluss auf die Rechte und Pflichten und damit die Machtstellung des jeweiligen Adligen, z. B. auf Reichstagen oder im Kronrat.

1. Blutrang	König, Kronprinzen
2. Blutrang	Kronvasallen, Großherzöge, Herzöge, Leiter der Academie und Erzkanzler der Academie, die Vocati Prior und das ecclesiale Oberhaupt
3. Blutrang	Großfürsten, Fürsten, Markgrafen, Senatoren der Academie, Äbte und Priori Superior
4. Blutrang	Grafen, Barone, Reichsritter der Krone, Magier Minori
5. Blutrang	Reichsritter eines Mitglieds des 2. Blutranges, Magister Magni, Priore
6. Blutrang	Edelherren, Ritter, Edeldamen
7. Blutrang	Edelknappen eines Mitglieds des 1. und 2. Blutranges

Dieses ständische System gilt den Menschen Grenzbruecks als feste, von den Ewgen, insbesondere Acrulon, gegebene Ordnung, in der jeder seinen unveränderlichen Platz hat. Für den Adel und den dritten Stand gilt, dass jeder in seinen Stand hineingeboren wird. Ein Aufstieg ist in aller Regel nicht möglich. Verdienst oder Reichtum haben jedenfalls kaum Einfluss auf die Ständezugehörigkeit. So kann etwa ein Bürger, der als Kaufmann zu viel Geld gekommen ist, wesentlich vermögender sein als ein armer Adliger. Entsprechend der jeweiligen Stellung in der Gesellschaft hat man sich einer standesgemäßen Lebensweise zu befleißigen. Dazu gehört z. B. auch, dass jeder Stand bestimmten Kleidungs Vorschriften unterworfen ist.

In der Praxis ist dieses ständische System aber seit einigen Jahrzehnten nicht mehr ganz so undurchlässig wie das oben dargestellte theoretische Konstrukt. Der Weg in den geistlichen Stand war stets eine wichtige Ausnahme. Auch Bauern- oder Handwerkersöhne können – wenn auch schwierig – gelegentlich bis zum Abt aufsteigen. Vor allem seit gut einhundert Jahren ist es nach und nach Praxis in Grenzbrueck geworden, dass die hohen Adligen die Bildung des so genannten Amtsadels („Ministeriale“) fördern, also Angehörige des dritten Standes mit einem speziellen Amt beauftragen und sie mit einem Adelstitel belohnen. Der Abstieg aus dem Geburtsstand kommt ebenfalls vor, so z. B. wenn man als Adliger aus finanziellen Gründen nicht mehr zu einer standesgemäßen Lebensweise in der Lage ist. Die nachfolgende Ständepyramide spiegelt die Verteilung der Bevölkerung zu den jeweiligen Ständen wieder.



IV. Das „einfache“ Leben

1. Technologischer/kulturhistorischer Stand

Der kulturhistorische und technologische Stand Grenzbruecks ähnelt im Wesentlichen dem Stand des Deutschen Reiches im späten Mittelalter (spätes 14./ frühes 15. Jahrhundert), wobei es zwischen einzelnen Gebieten und zwischen Stadt und Land erhebliche Unterschiede geben kann. So ist der Süden, insbesondere die tiburischen Gebiete, sehr rückständig (Anlehnungen bis hin zum 11. Jahrhundert des realen Mittelalters), während das Zentrum (Limest) und der Südwesten (Hohenstaden, Lynsbrunn) sehr fortschrittlich sind. Der Norden (Mendreth) hingegen ist wieder etwas rückständiger, aber nicht so sehr wie der Süden. In einigen Technologiefeldern liegt der Stand dagegen bewusst zurück, so etwa im Kriegswesen bei der Artillerie und dem Schwarzpulver, in anderen dagegen bewusst etwas weiter vor, z. B. Buchdruck.

Bedeutsame neuere Erfindungen:

- Buchdruck mit beweglichen Lettern;

- Schwarzpulver (aber selten und gefährlich) und darauf aufbauend sehr grobe Hakenbüchsen, zwei bis drei Bombarden
- Drei-Felder-Wirtschaft
- Pferdegeschirr mit Kummer (lederne Polsterung des Geschirrs, um die Tiere zu schonen)
- Dreschflegel
- Sense
- Räderpflug mit Pferde- statt Ochsenanschirung
- Windmühlen (mit drehbarem Sockel), Wassermühlen
- Schubkarre
- Trittwebstuhl und Spinnrad
- Leuchttürme
- Kompass
- Lumpenpapier (billiges Papier im Gegensatz zum teureren Pergament)
- Brillen
- Karavelle (schnelleres Segelschiff als eine Kogge)

Daneben sind auch „modernere“ Erfindungen denkbar, die allerdings nur durch die SL auf NSC-Seite (sogenanntes „Lost-Tech“ in Belartha) oder als magische Gegenstände in das Spiel gebracht werden können und erheblichen Restriktionen unterliegen und daher in der Regel auch „einzigartig“ sind!

2. Währung und Preise

Zwar versuchen wir in Grenzbrueck keine Wirtschaftssimulation ins Spiel zu integrieren, gleichwohl spielt Geld eine entscheidende Rolle in vielen Bereichen. Auch hier erscheint es uns daher sinnvoll, eine (ungefähre) gemeinsame Vorstellung in der Spielerschaft von der Währung und letztlich auch von der Kaufkraft des Geldes zu haben. Insbesondere in diesem Bereich ist eine Anlehnung an das historische Mittelalter nur schwer möglich, da es viel zu kompliziert wäre. Zum einen sind nur wenige Zahlen- oder Preislisten überliefert, zum anderen gab es keine wirkliche „Währung“ im heutigen Sinne. Zudem variierte das Geld und die damit verbundene Kaufkraft (eigentlich das Gewicht, denn darauf kommt es entscheidend an) von Region und Zeit sehr stark. Aus Vereinfachungsgründen haben wir dennoch nachfolgend eine Währungs- und Preistabelle entworfen, um dieses wichtige Spielelement für alle konsistent verfügbar und einsetzbar zu machen.

a) Allgemeines und das Münzregal

Auf dem Land ist Geld eher selten. Es gibt den „Notgroschen“ auf der „hohen (Bett-)Kante“. Im alltäglichen Leben findet Geld hingegen kaum Einsatz. Man tauscht vielmehr: Eier gegen Mehl, Schwein gegen Rind, Arbeitsleistung gegen Essen und Unterkunft usw.

Anders sieht dies schon in den größeren Städten aus, wo der Handel floriert und Waren aus fremden Ländern feilgeboten werden. Hier ist Geld die einzige Möglichkeit, zu einem mehr oder minder gerechten Austausch zu gelangen.

Geld besteht aus Edelmetallen und zwar in Grenzbrueck allein aus Silber oder (viel seltener) Gold. Das ursprünglich vorhandene und im LARP weit verbreitete Kupfer ist hingegen „verrufen“ (d. h. für ungültig erklärt) und damit kein offizielles Zahlungsmittel in Grenzbrueck. Das bedeutet auch, dass ausländisches Kupfer in Grenzbrueck als „Geld“ wertlos ist. Der Wert des Silber- und Goldgeldes bemisst sich letztlich nur nach dem Gewicht der jeweiligen Münze. Die Prägung einer Münze dient lediglich der leichteren Erkennbarkeit, um wieviel Silber oder Gold es sich jeweils handelt. Das Recht zur Münzprägung (auch als

Münzregal bezeichnet) steht (derzeit noch) in Grenzbrueck nur dem König bzw. der Königin zu.

Die (derzeit üblichen) Prägungen sind: der Groschen, der Pfennig, der Schilling und der Gulden. Der Groschen ist die kleinste Einheit an Silbermünzen (entspricht etwa 1 g Silber), ihm folgen Pfennig (ca. 2 g) und Schilling (ca. 4 g) als nächst schwerere Einheiten. Der Gulden dagegen ist aus Gold.

Die Münzen haben in den unterschiedlichen Regionen und Kronvasallentümern manchmal andere Namen. Die vorstehenden Bezeichnungen geben nur die allgemein gebräuchlichste Bezeichnung wieder. So wird ein Schilling beispielsweise in Belartha als Alter Taler, 1 Groschen in Hohenstaden als Heller bezeichnet etc. Auf diese Weise kann den unterschiedlichen Regionen ein eigenes Lokalkolorit gegeben werden, es bleibt aber zunächst (bis sich einzelne Kronvasallen vielleicht ein eigenes Münzregal er“arbeiten“) bei den oben dargestellten Münzsorten. Wir hoffen zu dem, aus diesen Änderungen einen neuen „Beruf“ etablieren zu können, nämlich den des Geldwechslers!

b) Währungstabelle

Die nachstehende Währungstabelle gibt das Verhältnis/Wertigkeit der jeweiligen Münzen wieder:

Münze	Groschen	Pfennig	Schilling	Gulden
1 Groschen ist	1	½	1/8	1/160
1 Pfennig ist	2	1	¼	1/80
1 Schilling ist	8	4	1	1/20
1 Gulden	160	80	20	1

c) Preistabelle

Die nachstehende Preistabelle soll eine grobe Vorstellung dafür geben, wie viel bestimmte Güter kosten und damit auch im Spiel einen Anhalt dafür geben, ob eine Sache teuer oder billig ist, ob der Wirt z. B. ein Wucherer ist oder nicht oder ob der Fürst ein Geldverschwender ist oder ein Geizhals.

Dazu müssen wir einen neuzeitlichen Vergleichsmaßstab (also unsere heutige Währung) nehmen. Bei den genannten Preisen handelt es sich natürlich nur um Durchschnittswerte einer „Durchschnittsware“. Besonders wertvolle oder besonders schlechte Ausfertigungen eines Gutes können natürlich ganz andere Preise erzielen, wie dies eben heute auch bereits der Fall ist.

Gegenstand/Dienstleistung	Kosten in Grenzbrueck in Groschen	Umrechnung in neuzeitliche EUR
A. Dinge des täglichen Lebens		
10 Hühner	3	30
1 kg Getreide	9	90
Messer	9	90
Schnalle	15	150
Mantel	30	300
Schaf	45	450
Schwein	90	900
Kuh	300-400	3000-4000
Ochse	320-420	3200-4200

B. Kriegsgut		
Zaumzeug	30	300
Sporen	60	600
Lanze	150	1500
Schild	270	2700
Steigbügel	370	3700
Schwert	370	3700
Helm	1200	12000
Schwert mit Scheide	900-1500	9000-15000
Schwertscheide	1050	10500
Kettenhemd	2400	24000
Pferd	2400	24000
Schlachtross	6000	60000
C. Dienstleistungen		
Tagelöhner	1/2	5
Schmieden eines Schwertes	300	3000
Beschlagen eines Pferdes	15	150

V. Militärwesen

1. Truppenarten

Die Truppen wurden oben bereits eingehend beschrieben. Letztlich unterteilt sich die Armee in Ritter und sonstige Soldaten (leichte Reiter, Fußsoldaten oder Waffenknechte/-mägde, Schützen und in sehr geringem Umfang Artillerie).

Die Ritterschaft bildet in Grenzbrueck die „Hauptwaffe“ der Armeen. Die unten stehenden Angaben geben einen groben Überblick über die den Kronvasallentümern zur Verfügung stehenden Ritter. Dies soll einen groben Anhalt über die derzeitige Machtverteilung im Reich geben. Das bedeutet nicht, dass all die Ritter immer und überall zur Verfügung stehen, denn – wie gesehen – kann es auch vorkommen, dass ein Ritter dem Ruf seines Herrn nicht Folge leistet. Überdies sind die nachfolgenden Zahlen stetigen Veränderungen durch Kriege, Feldzüge, Krankheiten und Alter unterworfen. Ferner werden sämtliche Krieger innerhalb eines Kronvasallentums zusammengefasst und damit die Unterverteilung an Nachvasallen ausgeblendet. Erscheint bspw. ein wichtiger Baron des Großherzogtums Hohenstaden nicht, so kann dies für eine Schlacht bedeuten, dass die unten genannte Zahl um 20% zu reduzieren ist, vorausgesetzt im Übrigen würden alle Vasallen mit all ihren Rittern und Soldaten erscheinen.

SL-intern werden wir über die genannten Veränderungen entsprechend Buch führen, auch um für alle Adelsspieler eine Spannung in das Spiel zu bringen, eben nicht zu wissen, wie viele Truppen der Gegner in einer Schlacht aufbieten kann.

Die sonstigen Truppen bilden wie gesehen die Nebenwaffe der Heere. Sie sind – ebenso wie die Ritter – keine stehenden Truppen, sondern arbeiten in Friedenszeiten für ihren Ritter als Wachpersonal oder auch als Handwerker und Arbeiter auf dem Feld.

Um eine grobe Vorstellung von der Wertigkeit eines Ritters zu erhalten, haben wir die Faustregel aufgestellt, dass ein Ritter in einer Schlacht in etwa 30 bis 50 Fußsoldaten aufwiegt.

2. Truppenstärken der Kronvasallentümer

Die nachfolgende Tabelle gibt die (zusammengefassten) Truppenstärken der Kronvasallentümer wieder. Diese Truppen sind wiederum stark auf die Untervasallen (Barone, Grafen etc.) verteilt. Es handelt sich nie um stehende Heere, insbesondere auch nicht bei den Knechten und Schützen:

	Königin/ Limest	Belartha	Hohenstad en	Mendreth	Tibur	Ecclesia/Ac ademie
Ritter	1.800	500	1.500	800	1.200	100
Knechte und Schützen	4.200	1.200	3.200	2.200	1.400	250
Artillerie (Kanonen/ Hackenb.)	5	-	-	3	-	10

C. OT-Informationen/Leitfaden für die Darstellung bestimmter Rollen

I. Regelwerk für (vereinsinterne) Veranstaltungen

1. „Du kannst, was Du darstellen kannst“ (DKWDDK)

Wir wollen Geschichten erzählen und nicht „Punktemonster“ erschaffen, Powergaming betreiben oder uns gegenseitig Regeln zu Zaubern, Gegenzaubern und Immunitäten um die Ohren werfen. Im Laufe der Zeit hat sich herauskristallisiert, dass man – je mehr eine einheitliche Vorstellung – des Spielstils vorhanden ist und je geschlossener der Kreis der Mitspieler ist, man Punktesysteme nicht benötigt. Dazu trägt unter anderem auch das niedrige Powerlevel in Grenzbrueck bei. Aus diesem Grund halten wir die DKWDDK, in Abkehr vom bisherigen DragonSys, für die richtige Spielgrundlage. Letztlich spielen die allermeisten im Verein schon seit Jahren mehr oder weniger nach dieser Regel. Eine ausführliche Beschreibung zum DKWDDK findet man im Larpwiki unter: <http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl>

2. (Modifizierte) Opferregel

Die Opferregel besagt zum einen einfach, daß der jeweilige Spieler selber entscheiden darf, ob, wann und wie sein Charakter stirbt. Das bedeutet, dass es gegen den Willen eines Spielers nicht möglich ist, einen Charakter zu töten.

Zum anderen besagt die Opferregel in einem weiter gefassten Sinn auch, dass der jeweilige „Täter“ mit seinen InTime-Spiel-Handlungen keinen Reaktions-Zwang auf das/die „Opfer“ ausüben kann. Das „Opfer“ hat einen gewissen Handlungs- und Interpretations-Spielraum, den es ausnutzen darf, kann, und gerne auch soll. Aktionen des „Täters“ besitzen keine Garantie bezüglich Erfolg und Wirkung, sondern stellen lediglich ein Angebot an das „Opfer“ dar. Was das „Opfer“ daraus macht ist (in vernünftigen Grenzen) dessen Sache und liegt nicht mehr im Ermessen des „Täters“.

Beispiel: Wenn ein Magier einen Zauber darstellt und ihn der Bezauberte anders auffasst und (in den Augen des Magiers) „falsch“ ausspielt, so ist das kein Fehler oder Regelverstoß, sondern integraler Bestandteil dieser Spielauffassung.

Die genaue Auslegung der Opferregel wird unterschiedlich gehandhabt. Manche leiten daraus die Möglichkeit ab, eine Spielaktion notfalls einfach zu ignorieren, andere sehen dagegen damit verbunden auch das Gebot, *irgendwas* Sinnvolles als Alternative zu spielen.

Beispiel: Im ersten Fall würde z.B. das Opfer eines Meuchelangriffs einfach dessen Folgen nicht ausspielen (oder möglicherweise auch nur rückwirkend erklären, daß der Charakter noch lebt), im zweiten Fall dagegen würde das Opfer entscheiden, daß der Charakter z. B. nur schwer verletzt, aber nicht tot ist.

Im Interesse eines für alle sinnvollen Spielflusses ist in Grenzbrueck zwingend letztere Methode anzuwenden (siehe auch unter 3. Die Zwei-Regeln).

Eine ausführliche Beschreibung zur Opferregel mit Diskussion findet man im Larpwiki unter: <http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?OpferRegel>

3. Die „Zwei-Regeln“

Neben den beiden oben genannten Regeln gelten in Grenzbrueck die sog. „Zwei Regeln“, die sich letztlich von selbst erklären und eigentlich mehr eine abstrakte Spielphilosophie darstellen, denn ein echtes „Regelwerk“:

(1) Wenn Du angespielt wirst, zeige *irgendeine* plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel!

(2) Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine *bestimmte* Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht!

II. Die Rolle der Simulationsleitung im Spiel

1. Was wir können!

Zu allererst: Wir behalten den Überblick... über Ereignisse, Handlungen von Personen, Geschehnisse.

Zum zweiten: Wir definieren Ereignisse, Handlungen von NSC-Personen und initiieren bestimmte Geschehensabläufe. Das tun wir im Forum, auf kleinen eigenen oder fremden Veranstaltungen oder auf größeren Cons. Wir organisieren aber nur wenig selbst größere oder kleinere Veranstaltungen. Hier sind wir insbesondere auf Eure Mitarbeit angewiesen!

2. Was wir nicht können!

Erwartet zugleich nicht zuviel. Wir können nicht alles und jedes simulieren, leiten oder lenken. Es liegt auch viel an Euch selbst. Wir geben allgemeine Rahmen vor, wir greifen korrigierend ein, wo es uns nötig erscheint, wir schlichten Meinungsverschiedenheiten, indem wir entscheiden, wenn Ihr Euch untereinander nicht einigen könnt, aber im Wesentlichen möchten wir Euch ein freies, ungestörtes Spiel ermöglichen und Euch in Euren Initiativen, Plänen und Handlungen unterstützen. Es liegt letztlich an Euch, was aus Grenzbrueck wird und wie viel Ihr dort erleben könnt. Macht etwas draus!

3. Was wir uns wünschen würden!

Damit ist auch schon ausgesprochen, was wir uns wünschen: Eure Initiative, die Übernahme von Verantwortung für Gebiete, Institutionen, Charaktere etc. und v. a. Mitarbeit an dem Projekt Grenzbrueck!

Bislang hat sich dabei das Prinzip der gecasteten SC als spielfördernd herausgestellt. Wir definieren bestimmte, wichtige Charaktere, geben ihnen ein wenig Hintergrund, Intention und Motivation. Ihr übernehmt diese Rollen und spielt sie ab dem Punkt der Übergabe weitestgehend frei und „haucht“ ihr Leben ein. Ihr kümmert Euch um alles Wichtige rund um die Figur, sein Leben z. B. oder seine Beziehungen zu anderen. Wenn wir es schaffen, dass Euch die Rolle so sehr Spaß macht, dass Ihr sie wie einen „selbst erfundenen“ SC-Charakter führt, dann haben wir unser Ziel erreicht!

Wenn Ihr z. B. eine kleine vereinsinterne Veranstaltung oder sogar einen größeren Con veranstalten wollt, fragt uns gerne. Wir stehen in konzeptionellen Fragen (Was könnte geschehen? Kann die und die Figur dort sinnvollerweise auftauchen etc.?) zur Verfügung.

Solltet Ihr unsere Hilfe brauchen und es dauert etwas länger, so bitten wir schon jetzt um etwas Geduld, denn nicht immer sind unsere Zeitkapazitäten ausreichend, um sofort alles Erforderliche zu tun. Sollte mal etwas aus Versehen vergessen werden (z. B. Forumseinträge etc.) spricht uns einfach nach einer gewissen Zeit nochmals darauf an! So helft Ihr uns, den Überblick zu behalten. Damit insbesondere Letzteres gut klappt, wären wir Euch ferner dankbar, wenn Ihr uns von wichtigen Erlebnissen, Handlungen, Geschehnissen Eurer Charaktere informiert (z. B. Vertragsabschlüsse, verräterische Handlungen, Intrigen etc.). Dann können wir hiermit interagieren und arbeiten und einen Mehrwert erzeugen!

D. Anhänge

I. Magie – Darstellbarkeit ausgewählter Zauber (Empfehlung)

Zauber	Generell darstellbar	Zwingend ritualisieren	zu Klassische Darstellung	Auch andere Darstellung
Allgemeinmagie				
Alarm	Ja		X	
Daemon beschwören	Ja	X		
Dämonenauftrag	Ja	X		
Energiewall	Nein			
Exorzismus	Ja	X		
Feuerfinger	Ja		X	X
Gift spüren	Ja		X	X
Göttliche Weisheit	Ja		X	X
Magie aufheben	Ja	X		
Magie spüren	Ja		X	X
Magie zerstören	Ja	X		
Magiesicherung	Ja		X	
Magische Suche	Ja		X	x
Mag. Waffe 1	Nein			
Mag. Waffe 2	Nein			
Mag. Gegenstand	Ja	X		
Mag. Riegel	Ja		X	
Mag. Schloss	Ja	X		
Mit Toten sprechen	Ja	X		
Schloss öffnen	Nein			
Zauber binden	Ja	X		
Zeitkontrolle	Nein			
Zweites Gesicht	Ja			X
Beeinflussung				
Auftrag	Ja		X	X
Berserker 1 – 5	Ja		X	X
Feueraugen	Ja		X	X
Fluch	Ja	X		
Freundschaft	Ja		X	
Götterfluch	Nein			
Mag. Schutz	Ja		X	X
Mag. Segen	Nein			
Schweigen	Ja		X	X
Seelenspiegel	Ja	X		
Vergessen	Nein			

Voodoo	Ja	X		
Wahrheit	Ja	X		
Kampfmagie				
Binden	Nein			
Blindheit	Ja		X	X
Einfangen	Nein			
Energiebolzen	Nein			
Energiehand	Ja		X	
Feuerball 1 und 2	Nein			
Flammenwaffe	Nein			
Furcht	Ja		X	X
Krankheit	Ja	X		
Lähmung	Nein			
Magiespiegel	Ja		X	X
Mentaler Bolzen	Nein			
Mentaler Dolch	Nein			
Mentaler Nagel	Nein			
Metall erhitzen	Nein			
Schlaf	Ja, aber nicht im Kampf		X	
Schreckensbolzen	Nein			
Schreckenshand	Nein			
Schreckenswaffe	Nein			
Todeshand	Nein			
Versteinern	Ja, aber nicht im Kampf	X		
Verwandeln	Nein			
Windstoß	Nein			
Zerstören	Ja	X		
Heilung				
Eisatem	Nein			
Erwachen	Ja	X		
Gift neutralisieren	Ja	X		
Körper heilen	Nein			
Lösen	Ja	X		
Regeneration	Ja	X		
Wiederbeleben	Ja	X		
Wiederkehr	Ja	X		
Wunde heilen	Ja	X		
Wunde übertragen	Nein			
Wunde verschieben	Nein			

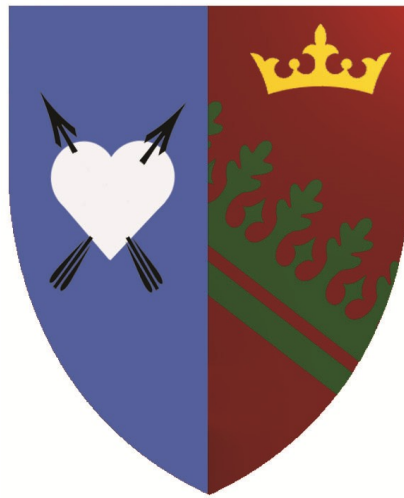
Wunde zufügen	Nein			
Zombie	Ja	X		
Schutzmagie				
Abstand	Ja		X	X
Energiefeld	Nein			
Feuerschild	Nein			
Kampfschutz 1-6	Ja	X		
Mag. Rüstung 1-6	Ja	X		
Mag. Zirkel	Ja	X		
Meisterschutz	Nein			
Totaler Magieschutz	Nein			

II. Wappenbeispiele:

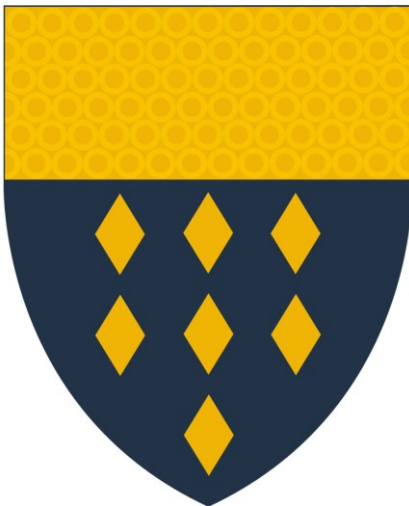
Das Reichswappen



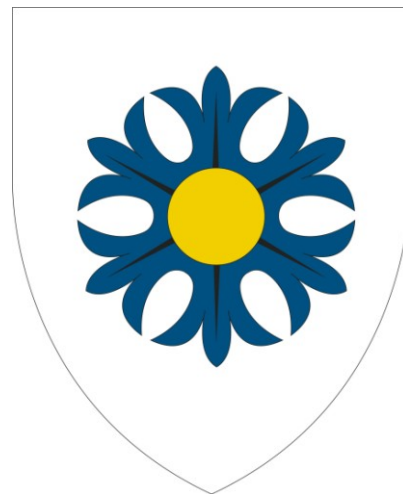
Aswine von Tibur



Gisbert Godefroy de Ventray



Groszherzogtum Hohenstaden



III. Ritterliches Selbstverständnis – Ordensregeln des Ritterordens der Dame d'argent

L'Ordre de la dame d'argent Spectemur agendo

Wir erklæren feyerlich

Wir erklæren feyerlich dasz unsere bescheydene Bruderschaft die vornehme Sache der Ritterlichkeyt foerdern solle durch stetes Betreyben der Cunst der Waffen und durch Streben nach dem hoechsten Ruhme des noblem Standes und der Hœfischkeyt durch Worthe, Manieren und Erscheynung.

Wir erklæren feyerlich dasz unsere Brueder als Zeychen tragen die silberne Rose auf blauem Schild, als Zeychen unserer Ergebenheyt gegenueber der dame d'argent.

Wir erklæren feyerlich, dasz die dame d'argent zufoerderst, der grand duc hernach und schliezlich jede Dame der Protection werth seyen, und dasz es keynen anderen Grund für unser Erscheynen auf dem Felde brauche.

Item, so diene die Bruderschaft dem Zwecke

L'ordre de la dame d'argent - Spectemur agendo

Von den Maszregeln

Item den Bruedern gegeben ein Masz und eine Regel wie sich ein jeder Ritterbruder zu verhalten habe, als Vorbild und Ansporn für die ganze Ritterschaft. Er solle:

Einem Ritter, gleych ob Freundt oder Feindt stets die Gastfreundschaft anbieten.

Einem ritterlichen Gegner weder Spott noch Schande entgegen werfen und solcherarth dafuer Sorge tragen, dasz auch keyn anderer, gleych welchen Standes einen Ritter weder mit Spott noch mit Schande ueberziehet.

Nach einem ritterlichen Zwystreyt dafuer Sorge tragen, dasz dem Contrahenten die Wunden versorgt werden, sprich er soll auf Gedeyh und Verderb fuer des Besiegten Genesung allumfassende Sorge tragen.

Bei Gefangennahme eines gegnerischen Ritters waehrend einer Schlacht oder gleychwie hat er fuer das Wohl des Gefangenen Sorge zu tragen. Der Gefangene iszet selbstverstaendlich fuerderhin ehrenhaft zu behandeln und als Ritter anzusehen. Auch darf der Gefangene seyne Waffen behalten, solange er einen Marktknoten ums Schwert bindet und schworet sich ehrenhaft zu verhalten. Der Gefangene wird nicht fliehen noch dies versuchen noch andere feyndgesonnene Handlung unternehmen. Dafuer wird er gleych jenem behandelt der Gastrecht erhalten hat.

Nach der Gefangennahme keyne Wehr mehr leysten, nachdem er seine Niederlage eingestehen muszte.

Gegen Schwur eines Loesegeldes und Uebergabe eines Pfandes einen gefangenen Ritter jederzeyt nach Hause gehen laszen. Jener darf keinerley Fehde oder unbillige Handlung wiederaufnehmen, bevor er nicht die Summe bezahlet hat.

Nach ritterlicher Traditio leben, handeln und sprechen und diese weytergeben an die Knappen, die ihm anvertraut, auf dasz sie einstmals in den Stand eines Ritters erhoben werden sollen. Er soll die Knappen daher gemaesz ritterlicher Traditio in den ritterlichen Cuensten ausbilden.

Knappen innerhalb des Ordens zu Lehrzwecken zu anderen Rittern geben. Nicht ueber Herrn, Vasall, Dame oder Glaube eines anderen Mitgliedes schlecht reden, selbst wenn man mit diesen in Fehde liege.

Offene Feldtschlachten durch Bedingungen regeln, ad exemplum solcherarth Unterbrechungen verhandeln, um die Verwundeten zu versorgen, und durch einen Fehdelettern einleyten.

Magie und Quacksalberey und sonstige Machenschaften aus Kampfverbaenden fern halten.

Dafuer Sorge tragen, dasz seyne Schuetzen mit Bogen oder Armbrust nur auf feyndliche Truppen schieszen und nicht auf die fremden Ritter, denn die Streytereien haben die Ritter untereinander zu klaeren.

Zu Beginn einer Schlacht stets die feyndlichen Ritter zum feyerlichen und ehrenhaften Zwystreyt auffordern.

Den Verfall des Rittertums nicht tolerieren. Nach Moeglichkeyt soll er dem ‚schlechten‘ Ritter seine Hilfe und Unterstuetzung anbieten, um ihn auf den Weg der wahren Ritterlichkeyt zu bringen.

Seine Untergebenen anzuweysen, geschlagene Feynde ordentlich zu behandeln, also da insbesondere nicht zu brandtschatzen, zu foltern oder Wehrlose, Weyber und Kinder zu toeten oder sonst ewgenungefaellig zu handeln.

Wenn er fehlt, musz der Ritter seyn Fehlen unverzueglich tilgen und dieses Fehlen bey der jaehrlichen Conventio des Ordens kundt tun, damit die dame d’argent oder seine Brueder ueber ihn richten moegen und ihm ein ordentliche Straf fuer sein Fehlverhalten zuteyl werden laszen koennen.

Keyne heymatlosen Soeldner, Raeuber, Mordbrenner oder anderes Pack oder Gesindel fuer sich kaempfen laszen.

Alle Zwystreyt, zu welchen er von einem Gegner gleychen Standes gefordert wird, selbst austragen. Ausschlieszlich andere Mitglieder des Ordens duerfen als Stellvertreter erwahlet werden.

Keyn anderes Mitglied auszerhalb des Schlachtfeldes zu einem Zwystreyt auf Leben und Tod fordern bevor der Fall dem Orden vorgelegt wurde.

Hernachfolgendt sey fuerderhin bestimmt, dasz nur die Waffen, wie hier genannt, eynzig und alleyn als ‚ritterlich‘ anerkennt sindt und eyn Ritter daher keyne andere Waffe nutzen soll, andernfalls er seyner Ehre verlustig gestraft werden soll durch seyne Mitbrueder.

Das Schwert zu Einerhandt

Das Schwert zu Anderthalbhandt

Das Schwert zu Biddenhandt

Die Axt

Der Streytkolben

Der lange Speer

Die Gestechlantze

Der Rabenschnabel

Die Mordaxt

Fuer die Jagd, jedoch nicht die Schlacht, sey fuerderhin erlaubt Bogen und Pfeyl zu nutzen.

Untersaget sey es bey allem was den Bruedern heylig iszet und was recht und billig iszet von Rechts wegen.

Armbrueste, da sie die Waffen der Feygen und Haluncken sindt.

Panzerstecher und aehnliche Langdolche, da sie die Waffen von ehrlosen Soeldnern, Raubern und verruchtem Gesindel sindt.

Flegel, Gabeln, Forken und anderes Gewerck, da es baeurischer Abkunft iszt.

Seyne Mitbrueder soll der Bruder mit dem Prenome ansprechen, sowie je nach der Begebenheyt mit dem Ehrentitel ‚Bruder‘, ‚Meyster‘, ‚Herr‘, oder ‚Freund‘.

Der Bruder soll ein Zeychen des Ordens klar und deutlich erkenntlich an seyner Kleydung fuehren, damit ihn seine Brueder auch unter dem Helme erkennen moegen.

Alle ordentlichen Brueder des Ordens seyen gleych, unabhaengig ihres Standes oder Bluthranges. Es iszet eine Gemeynschaft von Gleychen.

Nicht edles Bluth macht sie zu dem, was sie sindt, alleyn es iszet die Ritterlichkeyt.

Aufgenommen koennen nur jene Ritter werden, die eine Eynladung dazu von einem ordentlichen Bruder des Ordens erhalten. Sich selbst um eine Mitgliedschaft zu bewerben, ohne einen Leumundt des Ordens zu haben, gilt als unschicklich und unehrenhaft. Jedes Mitglied benoetigt fuer ein Jahr einen Buergen aus den Reyhen des Ordens, welcher bereyt iszet an seiner statt fuer deszen Taten einzustehen.

Jeder Ritter, der nach Aufnahme in den Orden strebt, hat sich in der jaehrlichen Conventio des Ordens einzufinden, seine Gruende dem Orden beyzutreten vorzutragen und seine Ritterlichkeyt unter Beweys zu stellen.

Solcherarth sey daher hier Zeugnis abgelegt durch die Herren

Frederic von Gloys

Gisbert Godefroy de Ventrays

Robert Hugo du Marteaux d'Or

Johan Balvé

Henric de Montrac

Gernot von Herrscheydt

Helmhart von Nisterthal

Kuno von Euersbach
Bernard von Forchtenfels
Gero von Welmahr
Friedrich von Luetheburg
Ulrich von Alt-Fliehn
Ottokar von Lowenau
Francois de la Vyse
Constantin von Lautersteyn
Eustache du Bercelac