



thesaurus Magistri Naumburgensis



Er hieb aus Stein Gestalten rein,
doch hüllte Gold in Fugen ein.
Wo Dom und Herz in Mörtel ruh'n,
da ließ er's funkeln, still zu tun.
So sammelt' er, was niemand sah,
und ordnet' es im Ordensrah',
dass Stein und Schweigen Hüter sei'n,
bis einst der Wissende tritt herein.



Ein alten Zeiten erzählt man sich in Naumburg, der Meister selbst – der große Bildhauer, dessen Hand den Dom zierte – habe während der Baujahre heimlich Gelder und Kleinodien beiseitegelegt. Aus diesen Mitteln, so raunt man, sei ein verborgener Schatz entstanden, verborgen innerhalb der Mauern der Domburg.



Einige Chronisten erwähnen gar einen geheimen Zirkel, den sogenannten Orden der Steinordner (Ordinis Lapidas), der geschworen haben soll, das Vermächtnis des Meisters für alle Zeit zu bewahren. Doch man neigt heute dazu, dies als Übergläuben abzutun – ein schöner Mythos aus der Romantik, wie geschaffen für das Flüstern alter Mauern.







zenario - Inmitten des aufblühenden 19. Jahrhunderts, in den Tagen wachsender Geschichtsvereine und neuentdeckter Romantik, stößt ein junger Geschichtsstudient aus Jena im Naumburger Ratsarchiv auf ein altes Pergament. Es ist eine Abschrift aus der Zeit des Hochstifts, verwittert und kaum lesbar, doch zwischen den Regesten findet sich ein rätselhafter Satz, der offenbar in späteren Kopien getilgt wurde:

„...und also ward ein Teil der Kunst und des Schatzes verborgen an einem Ort, der allein dem Wissenden kund...“

Neugier verwandelt sich in Überzeugung: Hier verbirgt sich mehr als Legende. Bald schon findet sich ein kleiner Kreis Gleichgesinnter – Gelehrte, Bürger, Handwerker, Abenteurer. Gemeinsam beschließen sie, das Rätsel zu ergründen.



ber das Spiel - Dieses Spiel führt seine Teilnehmenden in vier Kapiteln durch wechselnde Orte und Szenen rund um den Dom zu Naumburg. Jede Station offenbart neue Spuren, Begegnungen und Entscheidungen. Der Weg von der ersten Entdeckung bis zum letzten Besuch ist weder gerade noch sicher – er führt durch Gespräche, Überlieferungen und kleine Prüfungen des Schicksals. Jede Figur, ob Gelehrter, Handwerker oder Bürger, bringt ihre eigene Gabe, ihr Wissen und ihre Haltung ein. Das Zusammenspiel dieser Eigenheiten bestimmt den Verlauf der Unternehmung. Es gilt, die Hinweise zu deuten, sich mit Personen und Orten auseinanderzusetzen – und mitunter auch den stillen Widerspruch vergangener Jahrhunderte zu spüren.



egelwert des Mirakels



- Das Geschehen entfaltet sich in vier Abschnitten, deren Verlauf und Übergänge der Spielleitung anvertraut sind. Diese kann Orte und Begegnungen in freier Reihenfolge anordnen – vom verstaubten Archiv über die Gassen der Stadt bis hin zu den kühlen Kellern der Weinberge.
- Jede Figur besitzt einen eigenen Charakterbogen, auf dem Name, Herkunft, Beruf und Wesenszüge vermerkt sind. Zudem finden sich darauf mehrere Eigenschaftswerte – etwa Verstand, Redegewandtheit, Handwerk oder Wille. Diese Werte sind unveränderlich und spiegeln die Natur des Charakters wider, nicht den Zufall des Abends.
- Wann immer eine Handlung unsicher, gewagt oder von Bedeutung ist, wird eine Probe verlangt. Der Spieler wirft hierzu einen Würfel (in der Regel W6 oder W20). Liegt das Ergebnis unter oder gleich dem betreffenden Eigenschaftswert, so gelingt die Tat; liegt es darüber, so scheitert sie – oder führt zu einem unvorhergesehenen Verlauf, den die Spielleitung beschreibt.
- Es ist nicht gestattet, die Werte auf den Charakterkarten zu überschreiben, zu verändern oder zu verbessern. Wachstum und Wandel entstehen durch das Spiel selbst, nicht durch Zahlen. Denn so wie Stein und Mörtel dem Bau Bestand verleihen, so soll auch die Eigenheit der Figuren dem Abenteuer seine Gestalt bewahren.



Ob der Schatz des Meisters je wirklich existierte, oder ob die Spur nur eine Laune vergangener Schreiber war – wer vermag es zu sagen?

Doch eines steht fest: In Naumburg rauscht der Wind noch immer durch die steinernen Gänge, als wolle er Geheimnisse flüstern, die kein Chronist zu schreiben wagte.

