

Der Schatz des Naumburger Meisters - SPIELLEITER-HANDBUCH (Realistisch-ironisch)

Ein vollständiges Regie- und Einsatzhandbuch für die
Spielleitung.

Epoche: 1830-1850 · Ort: Naumburg (Dom, Ratsarchiv, Stadtkeller,
Weinberge)

System: Leichtgewichtig · Proben: W6 gegen Eigenschaftswerte

Stil: Realistisch-ironisch (authentische Tonlage, trockener Humor
in SL-Anmerkungen)

Vorwort & Leitmotiv

(COURIER-NOTIZ) Du bist Spielleitung, Archivar*in der Dramaturgie
und gelegentlich Brandmeister*in für spontan entfachte
Spielerideen.

Das Ziel: ein historisch geerdetes Abenteuer mit klarer Logik,
spürbarer Spannung und genug Ironie, um preußische Bürokratie
erträglich zu machen.

Leitmotiv: „Wissen ringt mit Einfluss, Überlieferung mit
Opportunismus.“

1. Vorbereitung (Checkliste)

- Spielmaterial: W6 für alle, Charakterakten (ausgegeben), Karten
(Archiv, Dom, Weinberge, Stadtplan), Rätselblätter, Umschläge für
Geheimhinweise.

- Requisiten: Siegelwachs/rotes Band, altes Papier,
Kerzen/gedimmtes Licht, Map-Pins, kleine Münzen (Marker), leere
Umschläge „Amtliches Schriftstück“.

- Technik: Playlists (Domgesänge, Wind/Keller), Timer/Wecker (für
Zeitdruck), evtl. kleine Taschenlampe für „Keller“-Szenen.

- SL-Unterlagen: Dieses Handbuch, Szenenübersicht,
Hinweisverteilung, Fraktionsuhr der Fraternitas, Bürgermeister-
Entscheidungsmatrix.

- Tonalität: Authentische Begriffe, höfliche Anredeformen („Euer
Wohlgeboren“), SL-Humor trocken und diskret.

(SL-ANMERKUNG) Wenn die Gruppe abschweift, lässt der
Bürgermeister höflich hustend an die Uhr erinnern.

2. Regeln & Kernmechanik (W6-System)

Eigenschaften pro Figur (fix, unveränderlich): Verstand,
Redegewandtheit, Handwerk, Wille (Werte 1-6).

Proben: $1 \times W6 \leq \text{Eigenschaftswert} = \text{Erfolg}$. Optional: situative
Modifikatoren ± 1 auf Zielwert.

Konfliktauflösung: Bei gegnerischer Aktion (NPC) würfelt SL; bei
unklaren sozialen Situationen zwei Proben (Anliegen + Gegenwehr).
Sonderfähigkeiten aus Charakterakten gelten RAW (automatische
Teilerfolge, Einmal-pro-Spiel/-Kapitel Effekte).

Scheitern = Vorwärts: Nie „nichts passiert“. Gib Konsequenz,
neuen Hinweis oder neuen Preis.



Fortschritt: Nutze „Clue-Uhren“ (4-Segmente) und „Risiko-Uhren“ (4-Segmente) je Ort.

Ressourcen: „Ansehen in der Stadt“ (0-4), „Zugang Dom“ (0-3), „Archiv-Goodwill“ (0-3). Wächst/ sinkt durch Entscheidungen.
(SL-ANMERKUNG) Erkläre Regeln zügig. Wer feilschen will, würfelt Redegewandtheit; wer den Safe streichelt, Handwerk.

3. Dramaturgie auf einen Blick

Kapitel I – Der Fund im Archiv: Entdeckung, erste Rätsel, Weichenstellung (Wissenschaft vs. Einfluss).

Kapitel II – Genehmigungen & Hürden: Bürgermeister-Gate, Lobbying, Finten der Fraternitas.

Kapitel III – Spurensuche: Dom (ikonografische Codes), Weinberge/Keller (Markierungen, Mechanik), Stadtkeller (Zugang & Sabotage).

Kapitel IV – Enthüllung: Fundort, moralische Entscheidung (Stadt, Wissenschaft, Eigeninteresse, Verschluss).

Parallel: Fraternitas Lapidis als reaktive, diskrete Gegenfraktion (Uhren, Taktiken, Sabotage-Events).

Humorachse: Preußische Förmlichkeit vs. abenteuerliche

Improvisation; SL-Nebentexte liefern trockene Kommentare.

4. Besetzung & Fraktionen (Kurzleitfaden)

Hauptfiguren (Beispiele): Geschichtsstudent (Textdeuter),

Archivrat Reuß (Hüter der Schrift), Domherr v. Hagen

(Segen/Bann),

Kaufmann Drechsler (Bestechung), Weinbauer Möller

(Kellerinstinkt), Ingenieur Hempel (Mechanik), Schauspieler

Falkenberg (Betörung),

pensionierter Soldat Bredow (Frontdisziplin).

Antagonisten/Schattenspieler: Riedel, Pater Ignaz, Antiquar

Bastian. Bürgermeister Meißner als Gatekeeper.

Fraktionsziele kurz:

- Schatzsucher: Aufklärung, Ruhm, ggf. Gewinn.
- Fraternitas: Bewahren, Verzögern, Umlenken – aber unauffällig.
- Stadt: Image, Kasse, Ordnung.

Beziehungsachsen:

- Archivrat ↔ Student (Respekt vs. Sorgfalt).
- Bürgermeister ↔ Kaufmann (Geld vs. Gesicht wahren).
- Domherr ↔ Öffentlichkeit (Moral vs. Sensation).

(SL-ANMERKUNG) Gib jeder Beziehung eine Farbe/Marke auf deiner SL-Karte – erleichtert spontane Reaktionen.

5. Hinweis-Ökonomie & Verteilung

Grundsatz: 3-Spuren-Regel je Plotfrage (mind. drei unabhängige Wege, denselben Kernhinweis zu erlangen).

Hinweisarten: Textfragmente, ikonografische Marker,

Zeugenberichte, materielle Spuren, ‚Fehl Drucke‘ (Fälschungen).

Clue-Qualität (1-3): 1=Andeutung, 2=konkreter Verweis,

3=Schlüssel.



Sicherung: Jede Szene hat eine „Fallback-Hinweisbank“ (z. B. Gerücht im Wirtshaus, Nebenakte).

Antagonisten reagieren: Wenn die Spieler einen 3er-Hinweis erhalten, füllt die Fraternitas ihre Reaktionsuhr +1.

(Hinweisverwaltung – Tabelle siehe Anhang A.1)

6. Kapitel I – Der Fund im Archiv

Ziel: Ausgangsimpuls, akademische Plausibilität, erster Konflikt (Zugang vs. Regelkonformität).

Schauplatz: Ratsarchiv (Staub, Tinte, enger Lesesaal, sachte Husten der Aufsicht).

Schlüssel-NPC: Dr. Reuß (streng, aber fair). Er gibt Zugang, wenn Ansehen ≥ 1 ODER plausibler Antrag (Redegewandtheit Probe).

Kernhinweise:

- H1 (Stufe 2): Rätselhafter Passus (Abschrift) – erwähnt „Ort dem Wissenden kund“. (Probe Verstand; Student auto-Erfolg 1x)
- H2 (Stufe 1): Randzeichen (Kopistensignum) korreliert mit Dom-Westchor-Symbolik. (Verstand)
- H3 (Stufe 2): Fehlende Passage in späteren Kopien → bewusste Tilgung (Hüter der Schrift = Auto-Erkennung).

Szenische Beats:

1) Einführung & Ton; 2) Erste Probe auf Zugang (Redegewandtheit oder belegter Forschungszweck);

3) Rätselblatt „Abbreviaturen & Zahlenschlüssel“ (siehe Rätsel R-1); 4) Fraternitas beobachtet (unsichtbar), startet Uhr (0/4).

Konflikte & Komik:

- Der Kopist schrieb „vinum“ statt „veniam“ – Wein statt Gnade; alle kichern, nur Reuß nicht. (SL: trockener Blick)

Scheitern/Variante:

- Bei misslungener Zugangsprobe: temporäre Sperre → ‚Leselizens‘ über Bürgermeister erzwingen (führt elegant in Kapitel II).

Belohnung:

- Archiv-Goodwill +1 bei korrekt geführtem Antrag; +1 wenn sie Einsicht protokollieren.

7. Kapitel II – Genehmigungen & Hürden

Ziel: Soziale Manöver, Stadtpolitik, Entscheidungsmatrix mit Konsequenzen.

Schauplatz: Rathaus (Vorzimmer, Tintenfass, Portraits), Sprechzimmer des Bürgermeisters Meißner.

Matrix – Bürgermeister-Entscheidung (würfle geheim 1W6 als Grundstimmung; modifiziert durch Ansehen, Argumentation, Mittel): 1-2 Skeptisch, 3-4 Neutral, 5-6 Aufgeschlossen.

Einflussquellen (additiv, max. +3):

- Ansehen in der Stadt (+0-2), Präsentation öffentlicher Nutzen (+1), Beitrag für Stadtkasse/Kulturfonds (+1 bis +2), Fürsprache Domherr/Archivrat (+1).

Gegenkräfte (-0-2): Gerüchte der Fraternitas (sakrilegische Suche -1), Unruhe in Gassen (-1).

Ergebnisse:



- Grantiert Vollzugang (Domkeller/Weinberge/Stadtkeller) - Tempo +1, Ordnung -1.
- Teilzugang (zeitlich/örtlich beschränkt) - SL setzt Timer.
- Ablehnung → Umwege: „Nachtbegehung“ (Risiko), „Presse/öffentl. Druck“ (Redegewandtheit schwer).

Humorpunkt:

- Das Formular A-12 „Antrag auf temporäres Betreten feuchter Gewölbe“ ist dreifach - Durchschlag in Blau.
- Bestechung (Kaufmann-Fähigkeit): erlaubt automatische Zustimmung in EINEM Aspekt (z. B. Domkeller), jedoch Makel: Ansehen -1 bei Aufdeckung.

8. Kapitel III - Die Spurensuche (mehrgleisig)

Struktur: Drei Stationen in frei wählbarer Reihenfolge. Jede Station hat eine Clue-Uhr (0/4). Bei 4/4 folgt ‚Durchbruch‘.

A) Dom - Westchor & Ikonografie

Hinweise:

- D-1 (Stufe 1): Kapitell mit Weinblättern - Blattstellung als Zahlencode (Verstand).
- D-2 (Stufe 2): Figur zeigt Geste zur Seitenkapelle (Interpretation durch Domherr + Probe).
- D-3 (Stufe 3): Inschriftfragment, durch Restauratorkreide sichtbar (Handwerk oder Hüter der Schrift).

Proben & Risiken: leiser Aufseher; missraten → „Zugang Dom“ -1 für die Session.

Sabotage: Vertauschte Kreidezeichnungen (Fraternitas) → falsche Richtung; enttarnt durch Hüter der Schrift.

B) Weinberge & Keller

Hinweise:

- W-1 (Stufe 1): Winzersymbole an Pfosten (Weinbauer auto-Erkenntnis).
- W-2 (Stufe 2): Verzahnung alter Trockenmauern = Positionscode (Handwerk).
- W-3 (Stufe 2): Luftzug/Temperatur → Hohlraum (Wille+Handwerk für engen Zugang).

Rätsel R-3: Rebsorten-Akrostichon (s. Anhang) -> Koordinaten.

Sabotage: Markierungen verschoben (Riedel); Verlust 1-2 Zeitabschnitte (Timer).

C) Stadtkeller & Mechanik

Hinweise:

- S-1 (Stufe 1): Alte Schließplatte mit Uhrmacher-Signatur (Ingenieur Vorteil).
- S-2 (Stufe 2): Doppelzahn-Mechanismus - synchron öffnen (Handwerk 5+ oder Hilfe).
- S-3 (Stufe 3): Gegengewicht hinter Ziegel - Risiko Einsturz (Wille zum Halten, Handwerk zum Keilen).

Komik: Ein Schild „Betreten verboten bei Feuchtigkeit“ hängt in einem Keller. (SL: nickt ernst. Es ist feucht.)

Durchbrucheffekt (wenn zwei Stationen auf 4/4): Gemeinsamer Vektor auf „Ort des Wissenden“.



9. Kapitel IV – Die Enthüllung

Fundort (Vorschläge – wähle 1 passend zur Gruppe):

- Krypta-Nische hinter Reliefplatte (Domnähe),
- verborgene Kassette in Weinberghang (trocken gemauert),
- Archiv-Zwischenboden (späterer Twist, wenn Archivrat überlistet/ überzeugt).

Inhalt (wähle 2-3, stimme Tonalität ab):

- Münzsatz (sakrale Prägungen), Skizzen (Bau/Statik, ikonografische Notizen), Reliquienfragmente, Blattgoldreste, Brief (Meister/Ordensbezug).

Moralische Entscheidung (Abstufungen, je nach Fraktionsdruck):

- Stadt (Image/Geld): Ansehen +2, Wissenschaft +0, Fraternitas -2 → spätere Unruhen möglich.
- Wissenschaft (Publikation): Archiv-Goodwill +2, Stadt +0, Fraternitas -1.
- Privat (Verwertung): Kurzfristige Vorteile (Geld), langfristige Risiken (Skandal, -Ansehen, +Fraternitas).
- Versiegeln (Wahrung): Ruhe in der Stadt, aber bohrende Frage – „Haben wir richtig gehandelt?“

Epilogvarianten: Presseberichte; Domherr predigt „Maß & Mitte“; Bürgermeister eröffnet Sonderausstellung; Fraternitas zieht still um.

(SL-ANMERKUNG) Lobe Entscheidungen, nicht Ergebnisse. Das Abenteuer endet, die Debatte beginnt.

10. Die Fraternitas Lapidis – Geheimkapitel

Zielprofil: Bewahren, nicht dramatisieren. Methodik: Verzögern, Umleiten, Demoralisieren; Gewalt nur als ultima ratio (meist tabu).

Werkzeuge (nutze max. 1 pro Szene):

- Gerücht „Sakrileg“ (Kap. II Malus), Markierungsverschiebung (Kap. III), Fälschung (Archivbeleg), diskrete Entwendung kleiner Stücke.

Fraktionsuhr (0/6): +1 pro erhaltenem Schlüsselhinweis (Stufe 3), +1 bei öffentlicher Aufregung, +2 wenn Spieler prahlen.

Uhr-Schwellen:

- 2 – Kleine Sabotage (Zeitverlust).
- 4 – Offizielle Beschwerde beim Bürgermeister (Zugang droht).
- 6 – Endspielversuch: Ablenkung am Fundtag (falsche Baustelle, „dringende Ordenspflichten“).

Enthüllungen: Ein NSC mit sympathischer Fassade (z. B. Riedel) ist Mitglied – zeige Dilemma statt Schurkenlache.

Humor: Fraternitas hat Ordnungssinn – sabotiert, aber protokolliert ordentlich.

11. Rätselkapitel (mit Lösungen)

R-1: Abkürzungen & Zahlenschlüssel (Archiv)

Text mit überzähligen Abkürzungen; jede Abkürzung hat eine rom. Zahl – addiere die kleineren vor der größeren → Koordinate im Regestenband. Lösung führt zu Randnotiz „vinum/veniam“ → Witz & Verweis Dom/Wein.



R-2: Ikonografische Geste (Dom)

Dreifachgestus (Hand, Blick, Attribut) - ordne nach Reihenfolge der Heiligenfeste → Seitenkapelle. Lösung gibt D-3 frei.

R-3: Rebsorten-Akrostichon (Weinberge)

Erste Buchstaben von 6 Rebsorten (lokal & historisch plausibel) ergeben „OSTSA“ + Pfeilzeichen; mit Windrose → „Ostsäum“ der Mauer. Dort Hohlraum.

R-4: Doppelzahn-Mechanik (Stadtkeller)

Zwei gleichlange Hebel müssen exakt gleichzeitig bewegt werden;

Tipp: Uhrmacher-Signatur gibt Winkel (90°). Bei asynchron:

Sperre, nächster Versuch mit Malus.

R-5 (Bonus): Chiffre „Ordensrah“

Vierzeiler aus dem Prolog; jede Zeile gibt durch Metrum eine Zahl (Silben). Zahlenfolge = Schließfolge der Kassette.

Jede Rätselkarte enthält: Flavour-Text, klare Spielieranweisung, 1-2 optionale Hilfen, Lösungsschlüssel für SL.

12. Zufallseignisse & Zwischenrufe (1W6-Tabellen)

Archiv (bei Leerlauf oder Zeitdruck):

1 Hustenanfall der Aufsicht (-1 auf soziale Proben bis Tee gebracht wird),

2 Eine Mappe ist falsch einsortiert (Zeitverlust, dafür Bonus-Hinweis),

3 Forschungsreisender bietet Tauschinfo an,

4 Feder splittert (Komik, kleiner Malus),

5 Kerze rußt (Atmosphäre, kein Effekt),

6 Der Kopistennachlass erwähnt Winzerzeichen (+1 Weinberg-Spur).

Dom:

1 Pilger stört, 2 Führung beginnt (Zeitdruck), 3 Küster gibt trockenen Kommentar (+Hinweis), 4 Restaurationsgerüst (anderer Blickwinkel), 5 Kinderchor (Lärm), 6 Lose Steinplatte (Mini-Fund).

Weinberge:

1 Wetter kippt (Wille-Probe), 2 Hund bellt (Ablenkung), 3 Winzer hilft (Shortcut), 4 Rutschiger Hang (Handwerk), 5 Gerücht im Wirtshaus, 6 Uralte Markierung (direkter Clue).

Stadtkeller:

1 Tropfstein (nass), 2 Ratte (Schreck), 3 Holz fault (Gefahr), 4 Besitzer misstrauisch (Redegewandtheit), 5 Fass riecht (Wein-Witz), 6 Kühle Brise (Hohlraum).

13. Atmosphärenregie & Humorleitfaden

Musik: Intro - leise Choräle; Archiv - Federkratzen/ leises Ticken; Rathaus - gedämpfte Stadtgeräusche; Keller - Tropfen/ Luftzug.

Licht: Archiv/ Rathaus hell, Dom halbdunkel, Keller punktuell.

Erzählduktus: Präzise Verben, sparsame Adjektive; Humor als trockener Kommentar an die SL („Bürgermeister nickt in 1/8-Noten“).



Pacing: 15-20 min pro Mikro-Szene; harte Cuts bei Leerlauf; Timer sichtbar platzieren.

Spielerkreativität: Belohne plausible historische Einfälle (z. B. Empfehlungsschreiben, Zeichnungen, sauber geführtes Journal).

Sicherheitsnetz: „X-Karte“-Äquivalent in-world („Antrag auf Unterbrechung wegen Unbehagens“ - humorvoll, aber ernst gemeint).

14. Anhang A - Übersichten, Matrices, Handouts-Plan

A.1 Hinweis-Matrix (Szene × Hinweis × Stufe × Quelle × Backup)

A.2 Bürgermeister-Matrix (Faktoren, Schwellen, Effekte)

A.3 Fraternitas-Uhr & Reaktionsliste

A.4 Rätsel-Karten (R-1...R-5) - druckfertige Texte

A.5 Ortskarten - Layer-Legenden
(Dom/Archiv/Weinberge/Stadtkeller)

A.6 Werte-Schnellreferenz der NSC

A.7 Protokollseiten für SL (Zeit, Ansehen, Zugang, Goodwill)

Hinweis: Dieses Handbuch ist modular - du kannst Szenen umsortieren, ohne Logik zu brechen.

