



Das Bardenfest - ein Schauplatz mit Ausstellern und Wettbewerben

von Anja Grass

(Zeichnungen: Lutz Buchholz)

Schauplatz: Stadtgebiet

Grundlage des Settings ist das in Cuanscadan vom 15. – 18. Nixenmond stattfindende Bardenfest (Amhrán Cruinnúa), um das herum sich – wie es üblich sein sollte – ein kleines Volksfest bildet, das allerlei fahrendes Volk und Feierlustige anlocken soll.

Es folgt eine stichpunktartige Beschreibung der Gegebenheiten auf dem Fest, das sich über mehrere Straßen erstreckt und dessen Mittelpunkt auf dem Fischmarkt zu verorten ist.

folgende Buden mit Gewinnen locken

- Ein **Glücksrad** (manipuliert, so dass man nur eine 10% Chance auf einen Preis hat) – Teilnahmegebühr: 1 KS, Gewinne: diverses Holzspielzeug;
- eine **Wurfbude** (ehrlich, aber schwer abzuräumen (letzter Wurf -4) – Teilnahmegebühr: 3 KS, Gewinn: wahlweise ein Ball, ein Tuch oder ein frisch gebackener Kuchen;
- ein **Pfeilwurfstand** (Bürger gegeneinander) – Teilnahmegebühr: 5 SS, Gewinn: die Teilnahmegebühren der Wettstreitenden (um 2 SS gekürzt, die für den Betrieb des Standes genutzt werden); Bürger, die hier antreten, sind geübt im Pfeilwurfspiel, man trifft z. B. auf einen bulligen Kerl mit dem Spitznamen „Auge“ (Pfeilwurf +12), einen kleinen, schüchternen Mann namens Carl (Pfeilwurf +13) und eine Frau namens Irene, die sich unter den Männern bereits Respekt verschafft hat und gar meisterlich wirft (Pfeilwurf +14);
- ein Spiel „**Schätze die Münzen (KS) in diesem Glas**“ (es sind 1569) – bei diesem Spiel wird ein großes Einmachglas auf einem Tisch der Öffentlichkeit preisgegeben. Jeder, der die Teilnahmegebühr von 1 KS zahlt und sich eintragen lässt, darf einmal raten, wie viele Münzen sich in dem Glas befinden. Dabei darf der Teilnehmer das Glas aus allen Blickwinkeln betrachten, aber nicht

berühren (ein EW: Rechnen –8 führt auf jeden Fall zur richtigen Lösung). Jeden Abend bei Sonnenuntergang sollen sich die Teilnehmer vor dem Stand einfinden, damit die Auflösung und eventuelle Preisvergabe (wer richtig geraten hat, erhält ein kleines Einmachglas mit 100 KS darin) stattfinden kann;

- ein **Boxring**, indem man gegen den Champ antreten kann (Faustkampf +14 1W6+2), Teilnahmegebühr: 5 SS, Gewinn: der bis dahin gesammelte Einsatz aller (um 10 % gekürzt, die dem Champ als Gage und dem Betreiber als Aufwandsentschädigung zustehen);
- ein **Wettkampf mit Holzschertern**, zum Messen der Kampfkraft (Teilnahmegebühr 5 GS; 3 Durchgänge insgesamt; maximal 50 Teilnehmer pro Durchgang) – Bürger gegeneinander, aber es wird abgeschätzt (zur Not anhand einer kleinen Demonstration des Teilnehmers), wer welchen Gegner bekommt (Elitekämpfer gegen Elitekämpfer, nicht gegen Bürger usw.);
- ein **Geschicklichkeitsspiel** (gesponsert vom Hofzauberer des Fürsten), bei dem man einen magischen Reif ein Drahtgebilde entlangführen muss, ohne das Gebilde zu berühren (dann ertönt durch die Magie ein lautes Hornsignal) – 10 PW: Geschicklichkeit, die letzten 4 mit Abzügen von 20, Teilnahmegebühr: 5 KS, Gewinn: je nachdem, wie weit der Teilnehmer gekommen ist, gibt es einen kleinen oder größeren Preis (siehe Preisvorschläge unten);
- das **Apfelfischspiel** (Bottich mit Wasser und Äpfeln – mit dem Mund fischen), Teilnahmegebühr: keine, Gewinn: ein Apfel und den Beifall der Umstehenden

Gewinne bei den Buden können unter anderem auch sein

- **Holzschmuck** mit unechten Edelsteinen
- **Tücher für Frauen** in bunten Farben (Kopftücher)
- **Parfum** billig bis brauchbar (auswürfeln nach Ermessen des SL)
- Angeblich erlesene **Weine und Liköre** in interessanten Flaschen
- **Geschnitzte und bemalte Tiere** für Kinder
- **Kleine Bälle** für Kinder aus Kuhhaut mit Stroh gefüllt
- Selbstgebackene **Kuchen und Gebäck**
- **Beim Waffengang mit Schwertern** kann der Sieger eines Durchganges (3 Durchgänge insgesamt) sogar einen Beutel mit 30GS gewinnen – der kommt durch einen Teil der Teilnahmegebühren zustande.
- **Bilder** (Leinen in billigem Holzrahmen) berühmter Stadtansichten Cuanscadans, hergestellt durch weniger berühmte Künstler
- **Spielzeug** aller Art
- **Flöten** und kleine **Trommeln**
- Lange **Perlenketten** (aus Glasperlen)



Viel fahrendes Volk ist anwesend: **Feuerspucker** sowie **kleine Kasperletheater** unterhalten die Leute (darunter auch eine Geschichte für Kinder um einen Krieger aus einem fernen Land, der plötzlich zum Knaben und dann dank seines Glaubens und des Eingreifens der Götter wieder groß wird – das Ganze ist eine Art Komödie).

Es gibt viel Musik, viele **Leute sind mit Masken** unterwegs und viele **Menschen haben ihre Kinder dabei**. Gerade bei der **Kampfbühne schauen viele Jungs zu** und jubeln frenetisch für ihre Helden.

Es gibt auch eine **Bude mit einer (angeblichen) Wahrsagerin**. Sie ist eine vom Volke der Abanzzi, also eine Fahrende.

Essgeschäfte, andere (kleinere), oben nicht erwähnte **Spielbuden** usw. werden vom fahrenden Volk betrieben

Verschiedene Stände und Attraktionen

- Es gibt **viele bunte Stände**, an denen es schöne Schmuckstücke, Fleischwaren, Gemüse, Zuckerwaren, Holzspielzeug und vieles mehr zu kaufen gibt.
- **Ein Hofzauberer des Fürsten** hat hier ebenfalls einen eigenen, großen Stand aufgebaut, an dem er Amulette, Talismane, Schutzbanne in Flaschen und magische Kleinode (ebenfalls Talismane etc.) verkauft – die Wirksamkeit seiner Waren ist vom Fürsten garantiert.
- **Auch Lorcan** (CUA, S. 28; A22) lässt sich nicht lumpen und bietet seine eher dubiosen Waren für den interessierten Kunden an. Dafür hat er extra seinen Laden geschlossen, um sich ganz dem feiernden (und leichtgläubigen) Volk auf dem Fest zu widmen.
- Ab und an tun sich ein paar reisende (also fremde) **Jungmagier am Rande** der Festlichkeiten zusammen, um ihre Zauberkraft in kleineren Spektakeln zu demonstrieren (nichts wahnsinnig Tolles, eher so Kleinigkeiten wie „Macht über die Sinne“; *Heranholen* usw.), die der Bevölkerung zeigen sollen, dass Magie auch unterhaltsam sein kann (um eventuelle Vorbehalte auszumerzen) und ein paar Münzen durch die Schaulustigen zu

verdienen. Da die Bevölkerung allerdings gegenüber Zauberei eher skeptisch eingestellt ist, liegt eine gewisse Grundspannung in der Luft, die sich mit 30 % Wahrscheinlichkeit pro zehn Minuten magischem Spektakels gern mal in einer Schlägerei (angetrunkenen) Bürger entlädt.

- In der **Arena**, dem **Schwertballfeld** und der **Pferderennbahn** werden allerlei Volksspiele (meist sportlicher Art) angeboten, was vor allem den einfachen Bauern viel Spaß bereitet.
- Und zentral gelegen gibt es **eine große Bühne aus Holz**, die von einigen Barden mit ihren bevorzugten Instrumenten und einigen anderen Musikern gesäumt wird. Hier findet gegen Abend eines jeden Festtages (nach der Hauptveranstaltung) ein Tanzwettbewerb statt. Dafür hat der Fürst abermals seine Hofzauberer bemüht, die bunt leuchtende Steine überall um den Bühnenrand herum verteilt haben, die für genug Licht sorgen (und toll aussehen).



Die Teilnehmerinnen des Tanzwettstreites sind (neben eventuellen SC, die besonders gut tanzen und vielleicht auch singen können):

- **eine Tänzerin aus Alba**, die klassische albische Volkstänze gesänglich untermalt und sich auch ganz passabel bewegen kann (Tanzen +12; Singen +10; Stimme: 70)
- **eine exotische Bauchtänzerin** aus einem sicher weit entfernten Land (Eschar), die nicht singt, aber ihren Bauchtanz mit Trommeln begleiten lässt (Tanzen +16; kein Singen; Au: 90).
- **eine Tänzerin aus Cuanscadan**, die sich mit typisch erainnischen Tänzen ausdrückt und diese gesänglich untermalt (Tanzen +14; Singen +15; Stimme: 87)
- **Eventuelle SC:** Man muss drei Tänze vorführen, um den Preis zu gewinnen. Jede Runde scheidet eine weitere Tänzerin aus, bis dann nur noch 2 am Finale teilnehmen (3. Runde).
- **Zwischen den Auftritten der Teilnehmerinnen:** Es werden zur Unterhaltung auch mehrere erainnische Gruppentänze aufgeführt, die von der einheimischen Jugend einstudiert wurden – allerdings alle ohne magischen Effekt. Darunter verschiedene Schwerttänze, Feentänze und vielleicht der eine oder andere Locktanz.

Der Preis für den Tanzwettbewerb

Nach dem Wettbewerb wird die Siegerin gekürt, sie bekommt eine kleine Goldfigur und einen Strauß verzauberte Blumen, die wundervoll duften und doppelt so lange halten wie normale Blumen. Beide wurden vom Fürsten von Cuanscadan gestiftet.

Die Goldene Tänzerin

Keine Aura

Magisch

ABW 05 bei Aussprechen des Schlüsselsatzes „Tanz für mich“

Wert: ca. 1000-5000GS

Diese ca. 20 cm große, auf einem Sockel - mit Inschrift je nach Sieger des Turniers - in Grundstellung verharrende Tänzerin aus Gold (Kern wie bei Automaten) ist der Hauptpreis für einen beliebigen Wettstreit (in diesem Fall bietet sich ein Tanzwettbewerb an, der geneigte SL kann aber genauso gut jede beliebige andere Figur passend zum Wettstreit auswählen).

Spricht man den Schlüsselsatz aus, beginnt die Tänzerin auf ihrem Sockel anmutig zu tanzen. Dabei bewegt sie sich derart geschmeidig und elegant, dass der Eindruck entsteht, sie wäre lebendig. Tatsächlich aber wirkt hier ausgefeilte Magie, die beim Ausbrennen des Artefaktes verfliegt und eine gebeugte, armselige Figur zurücklässt, die eher an eine bucklige Alte, als die vormals so bezaubernde Tänzerin erinnert.

Der Strauß der Wohlgerüche

Keine Aura

Magisch

Magie verfliegt nach 1W10 + 12 Tagen

Dieser Strauß besteht aus landesüblichen, gerade erst erblühten Blumen. Sie verströmen ein wundervolles Aroma, das für jeden Menschen anders riecht. Immer jedoch erinnert es an die schönsten Augenblicke im Leben oder an den Menschen, den man am meisten liebt.

Üblicherweise wird der Strauß der Wohlgerüche an den Sieger eines Turniers, an neu gekrönte Fürsten, als Geschenk zum Geburtstag des Königs oder zu ähnlich großen oder volkswirksamen Anlässen überreicht.

Die Blumen wurden im Moment ihres Erblühens magisch behandelt, so dass sie mindestens doppelt so lange frisch und ansehnlich bleiben, wie normale Pflanzen, die man entwurzelt und in eine Vase gestellt hat. Der Duft verfliegt ebenfalls erst dann, wenn die Magie nachlässt. Sobald dies geschieht, vertrocknet der schöne Strauß beinahe augenblicklich und ein übler, an modrige Gruften und mondlose, verregnete Nächte erinnernder Geruch breitet sich vom Strauß her aus.

Man sollte ihn daher schnell entsorgen, da sonst Traurigkeit und Verlustangst in der näheren Umgebung der verwelkten Blumen vorherrschen. Nach einem weiteren Tag ist auch dieser Nebeneffekt verfliegen. Bis dahin meiden Tiere und Insekten den Ort, an dem man die Pflanzen entsorgt hat.

(Vor allem Magiergilden und große Fürstenhäuser können es sich leisten, diese extravaganten Preise zu verleihen. Erstere wollen dadurch sehr wahrscheinlich ihr Image ein wenig aufpolieren.)

Der Preis für den Sieger des Amhrán Cruinnúa

Auch dieser Preis wurde vom Fürsten gestiftet und besteht aus zwei Teilen.

1. Der Barde, der gewonnen hat, darf beim Neujahrsfest vor dem Fürsten und seiner Familie aufspielen – eine sehr große Ehre und an sich schon mehr als großzügig!

2. Zusätzlich erhält er aber auch noch einen Wertgewinn in Form einer reingoldenen Statuette eines Musikers seiner Art (der Preis wird extra gefertigt und daher erst vom Fürsten im Anschluss an das Aufspielen zum Neujahrsfest überreicht). In den Sockel der Statuette ist der Name des Bardens und der Titel seines siegreichen Musikstückes eingraviert, der Wert liegt bei 500 GS. Außerdem lässt es sich der Fürst nicht nehmen, den Gewinner zum nächsten Amhrán Cruinnúa als Ehrengast (und Preisrichter) einzuladen.

