

# Des Stabes Spielbuch

v1.5  
Juli 2024

# Musterung

## Zeitplan

- **Dienstag Abend**  
Musterrolle kann ergänzt werden  
Knechte können Handgeld erhalten, wird in der Musterrolle vermerkt  
Obristenansprache
- **Mittwoch Vormittag**  
Medizinische Musterung  
Drill
- **Mittwoch Nachmittag**  
Drill + evtl. Manöver
- **Mittwoch Abend**  
Musterung in 3 Reihen, mit spätestem Ende zu Ritualbeginn.

## Ablauf der Musterung

- Es wird in mehreren Reihen gemustert.
- Jeweils ein Stabsmitglied übernimmt eine Reihe, unterstützt durch ein zweites Stabsmitglied oder Schreiber\*in.
- Es gibt so viele Musterrollen wie Reihen zum Mustern. Dabei ist eine Musterrolle die "Haupt"-Musterrolle.
- Jede\*r Knecht erhält sofort nach der Musterung einen Geleitbrief (der zu unterschreiben ist!), in hübscher Schrift, geschrieben von den Schreiber\*innen.
- Die Musterrollen werden von den musternden Offizieren in leserlicher Schrift geführt.
- Am Ende der Musterung werden alle Daten in die "Haupt"-Musterrolle übertragen.
- Knechte, die noch kein Handgeld erhalten haben, erhalten dieses bei der Musterung. Dies wird in der Musterrolle notiert.

## Was wird bei der Musterung erfasst?

- Name des Knechts / der Magd
- Rottmeister: Ja / Nein
- Ausrüstung: Volles Zeug (+1) / Halbes Zeug und Nicht erfassenswert (+0)
- MASH Musterung: Bonus / Kein Bonus
- Belobigungen: Bonus / Kein Bonus
- Sonderbonus: Ja / Nein

Die medizinische Musterung bezeugt die körperliche und ggf. die geistige Tauglichkeit des Knechts / der Magd. Dabei kann die medizinische Musterung aufgrund vom Einsatzgebiet der Knechte / Mägde (Geviert, Sappeure, Spiel, Tross) einen anderen Schwerpunkt oder anderen Bestandteile haben.

Jeder Obrist legt für seine Kampagne fest, ob Belobigungen von früheren Obristen, Rottmeistern usw. in der aktuellen Kampagne einen Bonus geben.

Sonderboni können vergeben werden, wenn sich ein Knecht besonders gewitzt anstellt, sehr viele Belobigungen aufweisen kann oder weil ihr/\*sein Gesicht dem Obrist gefällt.

## Einteilung Zeug:

- **Halbes Zeug** umfasst Helm, Handschuhe und Brustplatte. Bei gutem Helm, ausuferndem Bischofskragen etc. kann bei fehlender Brustplatte ein Auge zugeedrückt werden.
- **Ganzes Zeug** umfasst Helm, Ketten- oder Plattenkragen, Handschuhe, Armzeug, Brust- und Rückenplatte, sowie Armzeug bis zu den Knien. Bei hervorragenden Einzelteilen können fehlende Teile wohlwollend ignoriert werden.

# Soldschlüssel

## System

Da die Aufträge in "Münzen" und nicht genauer definiert mit Kupfer, Silber oder Gold bezahlt werden, wird auch der Sold aus ebenjenen "Münzen" ausbezahlt.

Es gibt keinen Grundsold, der tägliche "Start"-Sold beträgt daher 0 Münzen. Üblicherweise wird pro Einsatz pro Knecht / Magd eine Münze an Sold ausbezahlt. Wer also viele Aufträge ausführt, wird mehr Sold erhalten.

Der Sold kann zusätzlich durch diverse Modifikatoren erhöht werden, sofern mindestens 1 Einsatz geleistet wurden.

Die Modifikatoren werden bei der Musterung erfasst und lauten:

- Rottmeister (+1)
- Ausrüstung, nur Volles Zeug (+1)

Bei der Musterung wird üblicherweise pro Knecht / Magd 1-2 Münzen Handgeld ausbezahlt. Die Anzahl Münzen wird in jeder Kampagne aufgrund der Lagerkasse festgelegt.

Das Handgeld kann ebenfalls durch Modifikatoren erhöht werden, diese lauten:

- Medizinische Musterung (+1)
- Ausrüstung, nur halbes Zeug (+1)
- Belobigung (+1)
- Sonderbonus (+1)

Der \* die Pfennigmeister \* in behält sich eine Obergrenze vor, wenn nicht genug Einnahmen für die Auszahlung vom Sold vorhanden ist.

## Zahlen

Täglicher Sold:

- Grundsold: 0 Münze
- Bonus für jeden Einsatz pro Tag: je +1 Münze
- Bonus Rottmeister: +1 Münze
- Bonus Ausrüstung (Volles Zeug): +1 Münze

Handgeld bei der Musterung:

- 1-2 Münzen
- Bonus Ausrüstung (Halbes Zeug): +1 Münze
- Bonus Medizinische Musterung: +1 Münze
- Bonus Belobigungen: +1 Münze
- Sonderbonus: +1 Münze

# Aufgaben der Hauptleute

## Ämter mit umfassender Befehlsgewalt

### Obrist

Das, was für uns einem Avatar am nächsten kommt. Er fährt zur Drachenfestinsel und bietet während dem Wettstreit eine professionelle Armee an. Der Cheffe, Capo und Diktator in einem. Seine Aufgabe ist der Verkauf der Knechte, das Aushandeln der Verträge in letzter Instanz und das Zelebrieren eines reichen, erfahrenen Landsknechtes. Er sucht Auftraggeber, indem er auch durch die Lager tingelt und mit anderen Leuten redet. Er hat beim Schöffengericht als einziger ein Vetorecht.

### Locotenent

Der Stellvertreter des Obristen. Er hat dieselben Aufgaben wie der Obrist, ist aber tendenziell im Lager zu finden und empfängt Besucher.

*Obrist und Locotenent sind möglichst nie beide ausserhalb des Lagers, weil Verträge nur im Lager abgeschlossen werden - so verhindern wir Doppelbuchungen.*

## Ämter mit eingeschränkter Befehlsgewalt

### Hauptmann

Der Herr des Feldes. Er lässt sammeln und schickt zu Manöver und Schlacht und gibt für beides die Taktik vor. Er spricht sich auf dem Feld mit anderen Befehlshabern ab und ruft dem Feldweibel zu, wohin er (führen) soll. Am Ende eines Einsatzes entlässt er im Lager die Knechte wieder in Freizeit.

### Feldweibel

Die rechte Hand des Hauptmanns. Er gibt die Befehle während der Schlacht, die die Wünsche des Hauptmanns umsetzen sollen. Er ist für die Ausbildung zuständig, sowohl in der Gefechtsordnung als auch im individuellen Bereich. Er dirigiert taktisch und hält die Ordnung. Er kann Helfer bestimmen, die Weibel.

### Weibel

Die Weibel werden vom Feldweibel bestimmt und helfen ihm bei der Ausbildung und der Ordnung im Feld. Sie sind auch Ansprechpersonen für die Knechte.

### Pfennigmeisterin

Sie arbeitet mit dem Spielgeld. Sie nimmt die Bezahlung entgegen, indem sie sie abholt oder annimmt und prüft sie. Sie verteilt den Sold auf die Rottmeister, gemäss der Laufzettel. Sie verwaltet die Lagerkasse und spricht sich mit dem Obristen ab, ob/wieviel Spielgeld vorhanden ist.

### Schultheiß

Er ist der Richter und führt Verhandlungen des Schöffengerichtes. Er ernennt nach Gutdünken weitere Schöffen, oftmals auch unter Einbezug von Gruppen und Spielern, die keine Ämter wahrnehmen. Er fällt dabei das Urteil ohne das die Möglichkeit der Berufung besteht (Ausnahme Obrist/Locotenent, die nur Nicken können).

### **Hurenweibel**

Er lässt beim Eindunkeln auf Anweisung des Obristen die Lampen im Lager anzünden, das ist der Moment der Soldausgabe. Hält die Ordnung im Lager aufrecht.

### **Profoss**

Der Herr des Lagers. Er geht Verstößen gegen den Artikelbrief nach und lässt Charaktere festsetzen, die dagegen verstossen. Er bringt sie vor das Schöffengericht und erhebt Anklage. Er teilt die Schlagbaumwache ein und tritt die Rottmeister, wenn sie diese Aufgabe nicht wahrnehmen. Ausnahmen gibt es für nur für Sappeure.

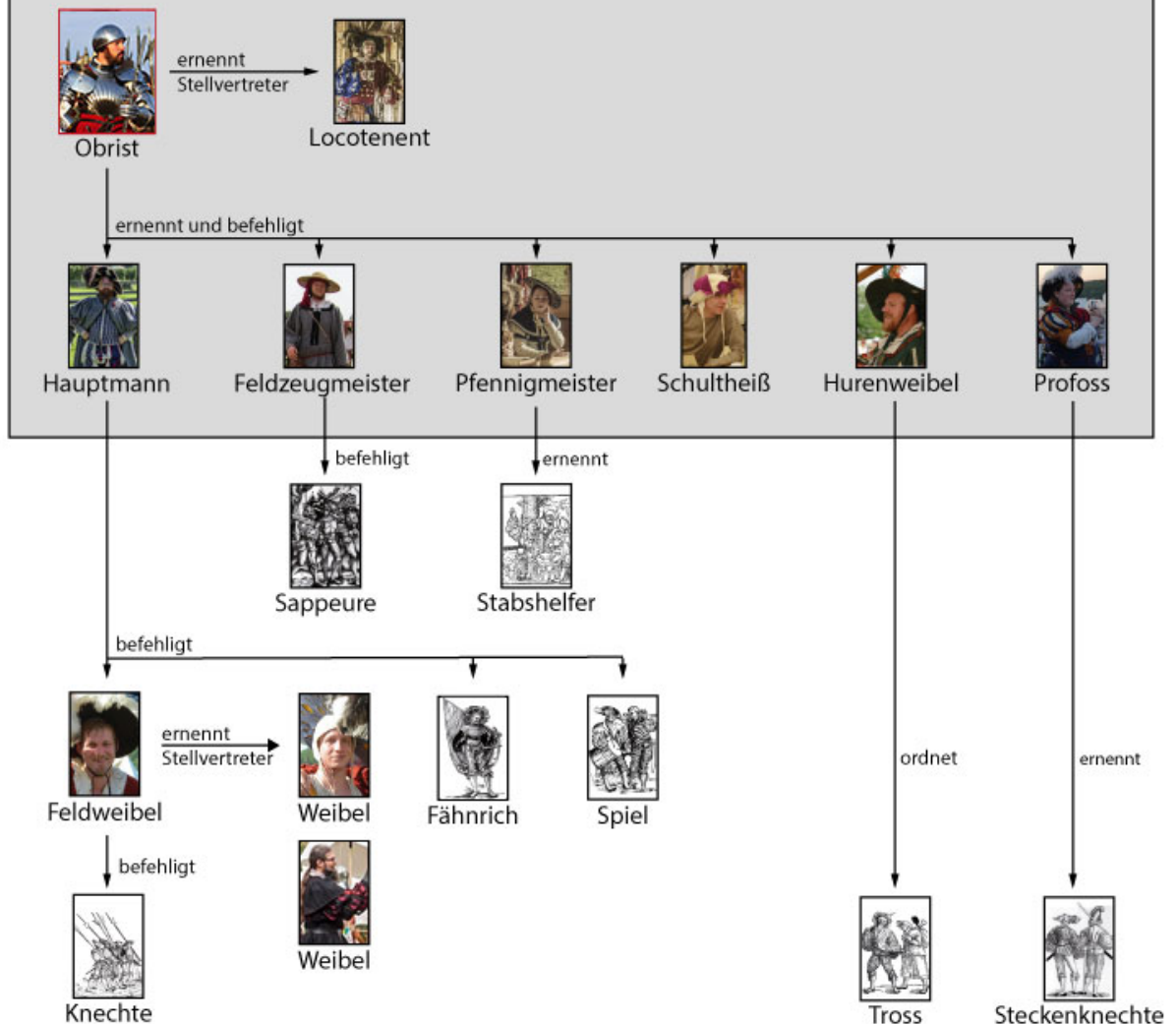
### **Feldzeugmeister**

Der Herr der Stücke, Büchsen und Sappeure. Er sorgt dafür, dass der Sappeurszug einsatzbereit ist, indem er Material dazu - Karren, Setzschilde, Knall/Spreng-Möglichkeit - verwaltet. Er bildet die Sappeure aus, das bedeutet er hält Kontakt zur Handwerker Gilde in der Stadt und regelt unter Einbezug des Pfennigmeisters die dabei anstehenden Kosten. Auf dem Feld dirigiert er, in Absprache mit dem Feldweibel, die Sappeure und hält dabei Absprache mit anderen an der Belagerung beteiligten Lager/Geschütze. Die Sappeure unterstehen, unter Bedingungen, bei einem Vergehen dem Feldzeugmeister, der als einziger gegen sie Anklage erheben darf.

### **Fähnrich**

Er führt die Lagerfahne. Er nimmt sie, als einziger einzeln vereidigt, vom Obristen entgegen und ist für sie verantwortlich. Am Ende der Kampagne, nach der Endschlacht und vor dem Steckenkrieg, rollt er sie ein und übergibt sie wieder dem Obristen. Während des Marschs ist er der Vorderste und bekommt von Feldweibel Richtung/Ziel und Geschwindigkeit mitgeteilt.

# Stab



Weisungsbefugnis:

- 1.) Dem Obrist unterstehen alle.
- 2.) Der Locotenent hat die selben Rechte, kann aber nicht über den Obristen verfügen.
- 3.) Der Hauptmann hat Weisungsbefugnis über alle kämpfenden Knechte, dem Feldweibel, dem Weibel, dem Spiel, dem Fähnrich und den Sappeuren beim Ausrücken und im Feld.
- 4.) Der Feldweibel hat Weisungsbefugnis über alle kämpfenden Knechte.
- 5.) Der Weibel hat die selben Rechte wie der Feldweibel, wenn dieser nicht einsatzfähig ist.
- 6.) Der Hurenweibel verfügt über den gesamten Tross.
- 7.) Der Profoss hat Weisungsbefugnis über auserwählte Knechte, seine Steckenknechte. Außerdem kann über jeden den Artikelbrief verstoßenden Knecht verfügen, aber höchstens bis zu dessen Verurteilung oder Freispruch.
- 8.) Jedes Stabsmitglied hat das Recht Trabanten, Schreiber und Läufer zu bestimmen und über sie zu verfügen.
- 9.) Der Feldzeugmeister ist weisungsbefugt über die Sappeure.