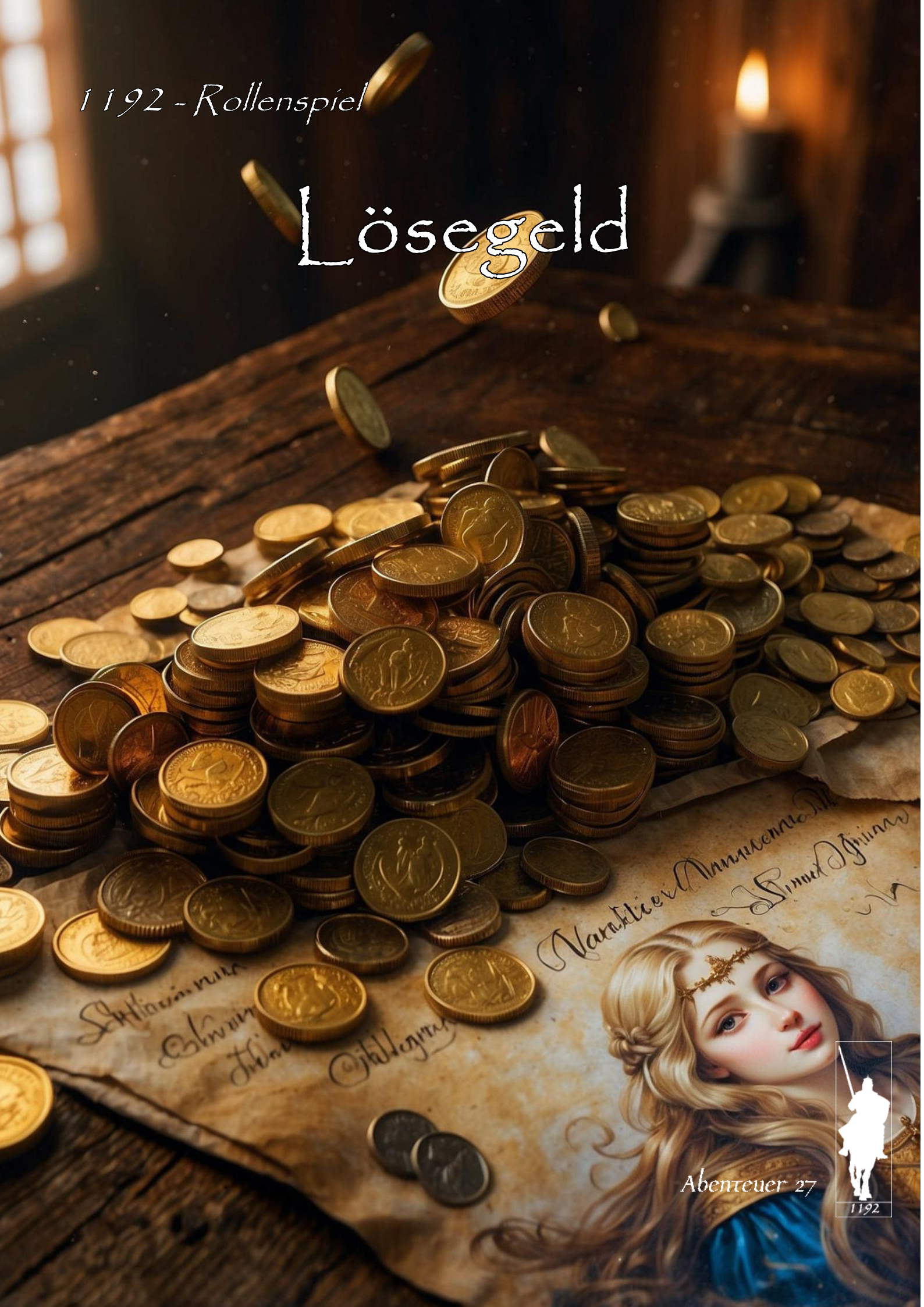


1192 - Rollenspiel

Lösegeld



Verkauft an den Herren
Herrn von

Stillemeier
Schmied
Herr
Gillgamer

Abenteuer 27



Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.

NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

Golden unterlegter Text: Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

Blau unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Politik, Brauchtum, Technik usw. Diese Informationen sind für das Abenteuer nicht zwingend relevant, können aber hilfreich werden, falls die Helden in dieser Richtung nachforschen oder sich daraus mögliche weitere Abenteuer ergeben.

Orange unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Motiven oder Handlungen der NSC, oder zu Informationen, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

EP-Marker

Ein Vorschlag zur Höhe der Erfahrungspunkte, die für die jeweilige Situation vergeben werden.

Wochentage und ihre Symbole

1	Soldag (Sonntag)	☉	5	Donarsdag (Donnerstag)	⚡
2	Monddag (Montag)	☾	6	Fridag (Freitag)	♀
3	Tiusdag (Dienstag)	♂	7	Sambaztac (Samstag)	♂
4	Wodensdag (Mittwoch)	♀			

Weiterführende Tipps:*Musik und Atmosphäre*

Beschreibung des Entwicklers: **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammenstellen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session.

Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!

Inhalt

1	Das Abenteuer beginnt.....	5
2	Ranmar, der Bote	5
3	Kampfübungen	6
4	Eine Audienz	7
5	Wahrheit oder Pflicht	9
6	Beschattung	9
6.1	Aufbruch	10
6.2	Die Reise nach Crimarsteten	10
7	Inkognito in Crimasteten.....	11
7.1	Das Waisenhaus	11
7.2	Alwin und Elmar	14
7.3	Schütze Elmar (optional)	15
7.4	Dorfgespräche	16
7.5	Der Vogt ruft	16
7.6	Chlodwigs Angebot (optional).....	18
8	Die weiteren Ereignisse.....	18
8.1	Alwins Diebeszug in der Nacht auf den 22. Hornung.....	18
8.2	Chlodwig und Ottfried	19
8.3	Ein nächtlicher Brandpfeil	19
8.4	Ranmar verlässt Crimarsteten	20
8.5	Die Schwester im Heu	20
8.6	Diebeszug in der Nacht auf den 24. Hornung	20
9	Die Vogtei.....	21
10	Der Weg zurück.....	21
11	Das Ende des Abenteuers.....	21

Anhang

Briefe (Erpresser, Aimeric, Hadwig, Erpresser)
NSC-Übersicht
Karten und Pläne: Crimarsteten, Waisenhaus, Vogtei, Kaufmannshaus

Vorbemerkungen

Lösegeld beginnt und endet in Mouteburc. Die Helden sollen im Auftrage Aimerics von Mouteburc einem Boten folgen, dessen anonymer Auftraggeber angeblich Elisas jahrelang verschollene Schwester Marlene in seiner Gewalt hat und anbietet, sie für ein hohes Lösegeld auszuliefern. Die Helden sollen (auch weil sie mittlerweile recht berühmt sein dürften) unter falscher Identität reisen, am besten geben sie sich als Heiler oder Bader aus. Im Ort Crimarsteten müssen sie dann Vogt und Vogtin als Übeltäter ausmachen, Marlene befreien und sicher nach Mouteburc bringen.

Nebenbei können sie unter anderem der Leiterin des Waisenhauses, einem Dieb und einem zornigen Attentäter begegnen und ihnen Hilfe oder Gegner sein.

Ort der Handlung: Mouteburc, Crimarsteten und der Weg dazwischen, Waisenhaus, Vogtei und Kaufmanns-
haus in Crimarsteten

Zeitraum: 14. Hornung (Februarius) bis etwa 27. Hornung 1193

Zu den bildlichen Darstellungen

Die dargestellten Hunde entsprechen in den überwiegenden Fällen nicht ihrem mittelalterlichen Erscheinungsbild, sind daher nicht historisch korrekt.

Ritter werden hier meist mit Plattenrüstung dargestellt. Historisch korrekter wären Kettenrüstungen, da die Kettenhemden erst ab Mitte des 13. Jahrhunderts mit Plattenteilen verstärkt und vollständige Plattenrüstungen etwa ab 1400 verwendet werden. Die KI-basierte Bilderstellung liefert bei Kettenrüstungen jedoch meist seltsame Ergebnisse, so dass ich mich aus ästhetischen Gründen für die historisch falsche Plattenrüstung entschieden habe. Ich neige zu der Haltung, dass die entsprechenden Bilder die erwünschte Stimmung gut wiedergeben und übergebe es in die Verantwortung des Meisters, die Bilder zu ersetzen, auf den Fehler hinzuweisen und die Ritter Kette tragen zu lassen oder Plattenrüstungen schon früher verfügbar zu machen.

1 Das Abenteuer beginnt

Im Anschluss an Abenteuer 26: Bärendienst sind die Helden wohlgeleitene Gäste in Mouteburc und der Meister kann den Einstieg mit Alltagssituationen und zufälligen Begegnungen gestalten. Wahrscheinlich haben die Helden die von Ionys hergestellten Statuen in Frohmuts Auftrag zur Burg gebracht, Kieni hat sich nach dem Befinden der Kinder und Odin erkundigt und über das Schicksal des Jungbären berichtet. Odins Verletzungen zwingen ihn dazu, einige Tage im Hospital zu verbringen. Falls die Helden von sich aus aktiv werden wollen, sollte der Meister dies gerne zulassen oder sie sogar dazu ermutigen. So können sie sich bspw. von NSC-Meistern in Burg, Markt, Werking oder der weiteren Umgebung unterrichten lassen (vgl. *die Regeln zum Lernen von Meistern*); der FkW von Bognerin Elisa beträgt 18 bei 5W20 (siehe Abenteuer 26: Bärendienst), bei den anderen NSC dürfte die Berufsfertigkeit im Bereich „solide“ bis „beeindruckend“ liegen, also bei FkW 14-18, 4W20 und dem 1. oder 2. Meistergrad. Aimeric und Elisa gewähren den Helden auf Wunsch auch Zugang zur Bibliothek, wo sich ebenfalls Fertigkeitswerte durch das Lesen von Büchern steigern lassen. Außerdem können die Helden am Kampftraining teilnehmen, den Bau des Schulgebäudes am Markt unterstützen oder Handel treiben und sich bei den Handwerkern vor Ort mit verschiedensten Waren eindecken. Wenn sich die Helden bislang für das Wohl der Mouteburcer eingesetzt haben, wird man ihnen gute Angebote machen. Wollen die Helden lieber für einige Tage die Seele baumeln lassen, kann der Meister die Zeit im Zeitraffer erzählen, er kann sie aber auch mit Zufallsbegegnungen ausgestalten (siehe hierzu die Beschreibungen der NSC im Abenteuerschauplatz Mouteburc), möglicherweise wollen die Helden auch das Badehaus in Mühlwazzer besuchen. Zur zeitlichen Orientierung: Ich empfehle, etwa fünf Tage verstreichen zu lassen, bevor die Hauptquest beginnt; Bärendienst endete planmäßig am 13. Hornung (Februarius), die Helden können also die Zeit von Soldag, 14. Hornung, bis Donarsdag, 18. Hornung, nach Gutdünken nutzen.

2 Ranmar, der Bote



Am Fridag, den 19. Hornung, sollten die Helden eine Szene im Burghof beobachten, mit der die zentrale Abenteuerhandlung ihren Anfang nimmt.

Ihr betretet zur Mittagszeit den Burghof. Burgherr Aimeric steht mit Stallmeister Friedrich vor den Pferdestallungen und die beiden beobachten ein junges schwarzes Pferd, das unruhig oder aufgeregt im Burghof tänzelt und die frische Winterluft schnuppert.



Aimeric von
Mouteburc

Friedrich
Stallmeister

Elisa von
Mouteburc

Ranmar
Bote



Asterisca

Bei dem Pferd handelt sich um Asterisca, eine etwa dreijährige Stute. Den Namen „Sternchen“ erhielt sie von Ida, der Tochter von Steinmetz Jorik, weil Asterisca an Idas 9. Geburtstag geboren wurde. Aimeric und Friedrich beraten, ob Asterisca bereits eingeritten werden kann und gelangen schließlich zur Überzeugung, dass dies frühestens im Sommer geschehen soll.

Während sich Aimeric und Friedrich besprechen, erscheint Elisa oben auf der Treppe vom Palas und blickt sich suchend um. Kurz darauf steigt sie die Treppe herab. Gleichzeitig reitet ein Bote in den Burghof ein, er hält auf Aimeric und Friedrich zu, steigt ab, verneigt sich vor Aimeric und übergibt ihm eine Schriftrolle. Aimeric nickt dem Boten kurz zu, entrollt das Schriftstück und liest es. Wenig später schaut er auf, sein Blick ist in weite Ferne gerichtet, er wirkt abwesend und reagiert nicht, als Elisa seine Hand nimmt, ihn auf die Wange küsst und ihm etwas ins Ohr flüstert. Aimerics geistige Abwesenheit lässt Elisa einen Schritt zurücktreten und ihren Ehemann

kritisch mustern. Sie stößt ihn an, Aimerics Blick wird wach. Er schaut erneut auf die Schriftrolle, den Boten und Elisa, dann rollt er das Schriftstück zusammen, entlässt den Boten mit einer Handbewegung, der daraufhin sein Pferd vom Burghof führt. Aimeric wendet sich Elisa zu, die noch immer etwas irritiert wirkt. Nach einem kurzen Moment lächelt er sie an und schaut ihr in die Augen, dann schließt er sie in die Arme und die beiden küssen sich. Schließlich wenden sie sich Friedrich und der jungen Stute zu, Friedrich spricht ein paar Wort zu Elisa gewandt. Diese nickt. Friedrich verneigt sich, Elisa hakt sich bei Aimeric unter und beide streben dem Palas zu. Aimerics Blick begegnet dem Euren. Er wirkt nachdenklich, dann nickt er Euch fast unmerklich grüßend zu.

Bote Ranmar überbringt ein anonymes Schreiben seines Auftraggebers, Vogt Ottfried von Crimarsteten. Es enthält die Nachricht, dass Marlene, die seit Jahren vermisste (und totgeglaubte) jüngere Schwester Elisas aufgetaucht sei und sich in der Hand des Verfassers befinde. Für ein Lösegeld von 100 Gulden werde sie nach Mouteburc gebracht. Wenn Aimeric an dem Handel interessiert sei, solle er dem Boten eine entsprechende schriftliche Nachricht mit seinem Siegel und drei Gulden mitgeben. Dazu habe er bis zum folgenden Morgen Bedenkzeit.

Elisa sucht Aimeric auf, um ihm mitzuteilen, dass sie sich sicher ist, wieder schwanger zu sein. Seine ausbleibende Reaktion irritiert sie.

Gelingt den Helden eine **Menschenkenntnis**-Probe, können sie die Situation besser einordnen. Ab einem Ergebnis von 7, erkennen sie, dass Aimeric die Nachricht des Boten zwar aus der Fassung bringt, ihn aber wohl weder in Furcht noch in Zorn versetzt. Ab einem Ergebnis von 11 bemerken die Helden auch, dass Elisa erfreut auf Aimeric zugeht und sie von seiner (ausbleibenden) Reaktion enttäuscht oder ernüchtert ist. Ein Ergebnis von 16 ist erforderlich, um zu bemerken, dass sich Aimeric Elisa zuwendet und zunächst so wirkt, als würde er ihr etwas sagen wollen, dann aber innehält, sie mustert und seine Stimmung in Freude wechselt. Gelingt die Probe mit 21+, haben die Helden den Verdacht, dass Aimeric die Nachricht des Boten vor Elisa verbergen will. Dies ist zutreffend. Normalerweise würde Aimeric nicht zögern, die Neuigkeiten mit Elisa zu besprechen, doch angesichts der freudigen Nachricht über ihre Schwangerschaft hält er sich zurück. Marlenes Verschwinden vor mehr als zehn Jahren hat Elisa sehr mitgenommen und lange beschäftigt. Marlene müsste mittlerweile 16 Jahre alt sein. Falls die Möglichkeit besteht, dass sie am Leben ist und gerettet werden kann, wird Aimeric alles dafür tun. Denkbar ist aber auch, dass sich jemand einen üblen Scherz erlaubt und lediglich Geld ergaunern will. Aimeric weiß, dass all dies Elisa sehr aufwühlen wird, vielleicht sogar so sehr, dass sich dies bedrohlich auf ihre Gesundheit (und die des Ungeborenen) auswirkt.

3 Kampfabungen

EP
variabel

Noch während die Helden im Burghof versuchen, sich einen Reim auf ihre Beobachtungen zu machen, tritt Wächter Balder an sie heran.

(Dies geschieht nur, wenn Anderlin noch immer als Wächter in der Burg ist. Sollten die Helden ihm in der Nebenquest „Herzeleid“ - Abenteuer 26: Bären-dienst – fatale Ratschläge gegeben haben, so dass er die Burg verlassen musste, entfällt diese Szene und die Helden wenden sich vielleicht zur Burg-schenke.)



Balder

Anderlin

Gut gelaunt kommen Wächter Balder und Anderlin auf Euch zu. Balder lächelt Euch freundlich an [Die Anrede variiert je nach bisherigem Auftreten der Helden zwischen kameradschaftlich oder ehrerbietig]: „Seid begrüßt, Freunde [edle Herrschaften]! Anderlin hier soll sich heute wieder in den Kampfkünsten üben und Hauptfrau Maria lässt fragen, ob Ihr bereit wäret, heute seine Gegner zu sein. Gekämpft wird mit Holzschertern.“

Wenn die Helden zustimmen, können sie nacheinander im Burghof gegen Anderlin kämpfen. Für jeden leichten Treffer erhält der jeweilige Kämpfer einen Punkt, für einen schweren zwei und für einen kritischen Treffer drei Punkte. Der Kampf endet, sobald ein Kämpfer sieben Punkte erzielt hat. Da mit Holzschertern gekämpft wird, werden alle Treffer nur als leichte Treffer von den Lebenskreisen abgezogen. Anderlin kämpft mit FkW 16 und 5W20. Für einen Kampf sollte der Meister 2 EP vergeben, 3 EP, wenn der Held siegreich ist.

4 Eine Audienz

EP
1

Während die Helden nacheinander gegen Anderlin kämpfen, finden sich einige Burgbewohner im Burghof ein, um den Kämpfenden zuzuschauen. Beim letzten Kampf nähert sich Hauptmann Heinrich. Er schaut ebenfalls interessiert zu und unterbricht den Kampf.

[Sollte die Episode entfallen, weil Anderlin nicht mehr in der Burg ist oder die Helden ablehnen, wird Hauptmann Heinrich die Helden im Verlauf des frühen Nachmittags dennoch aufsuchen.]



Heinrich
Hauptmann

„Gut, dass ich Euch hier antreffe.“ Hauptmann Heinrich tritt an Euch heran und nickt Euch grüßend zu. „Mein Herr Aimeric wünscht Euch dringend im Palas zu sprechen. Wollt Ihr mich begleiten?“

So höflich die Bitte auch vorgetragen wurde, sollte klar sein, dass sie keinen Widerspruch zulässt. Es ist also davon auszugehen, dass die in Hofkunde bewanderten Helden mit Heinrich umgehend den Rittersaal im Palas aufsuchen werden.

Ihr steigt die Außentreppe zum Palas hinauf und betretet den Rittersaal durch die große doppelflügelige Tür. Heinrich geht voran und hält die von der Galerie herabhängenden schweren Teppiche zur Seite. Im von Kaminfeuer und Fackellicht erleuchteten Rittersaal seht Ihr Hedwig von Mouteburc, die gerade mit Elisa spricht: „Komm, meine Liebe, ein heißes Kräuterbad wird jetzt genau das Richtige sein!“ – Elisa lacht: „Oja, das ist eine sehr gute Idee.“ Beide lachen und verlassen den Rittersaal über die seitliche Treppe in Richtung Burgschenke. Hedda und Mattis laufen hinterher und Hedda ruft: „Wartet! Wir wollen auch mit!“ Aimeric schaut den Vieren froh hinterher, dann wird sein Gesicht ernst und er winkt Euch heran. „Bitte setzt Euch, meine Freunde. Wir haben eine ernste Angelegenheit zu besprechen und ich werde Eure Hilfe benötigen.“ Während Ihr an der großen Tafel Platz nehmt, vergewissert sich Heinrich, dass sich außer Euch niemand im Rittersaal aufhält. Er nickt Aimeric zu, der tief Luft holt und Euch fest anschaut. „Ein Bote hat mir heute die Nachricht einer Person gebracht, die ihren Namen nicht preisgeben will. Hier, lest selbst.“

Aimeric übergibt den Helden die Nachricht des Boten (*siehe Anhang*). Wenn die Helden des Lateinischen mächtig sind, kann er ihnen auch die Übersetzung an die Hand geben, ansonsten wird Aimeric die Übersetzung vorlesen.

Falls die Helden eine genauere Untersuchung vornehmen wollen, bieten sich Hofkunde oder Rechtskunde in Kombination mit Lesen, Schreiben an. Gelingt eine Probe mindestens mit 11, so fällt ihnen auf, dass das Schreiben der für höfische Mitteilungen oder Urkunden üblichen Form folgt. Gelingt die Probe gar mit 16+, so erkennen sie den darin liegenden Spott.

Zum Hintergrund: Vor zehn Jahren wurde Elisas Familie Opfer eines Raubüberfalls. Elisa lebte zu diesem Zeitpunkt bereits in Mouteburc und näherte sich dem Ende ihrer Ausbildung zur Wächterin.

Ihre Eltern, Edzard und Fenn zogen mit Elisas jüngeren Geschwistern Godwin, Marlene und Carla als Heiler durchs Land. Bei Regensburg wurden der geplünderte Wagen und die Leichen von Edzard, Fenn, Godwin und Carla gefunden. Von der damals sechsjährigen Marlene fehlte jede Spur. Unbemerkt überlebte sie den Überfall der Räuber und konnte davonlaufen. Sie wurde von einer Bauersfamilie aufgenommen, die sich zwei Jahre lang darum bemühte, Marlenes Eltern zu finden. Schlechte Ernte und knappe Vorräte brachten die Bauern in Not und sie gaben Marlene einer durchreisenden Heilerin mit, die Marlenes Verständnis für Heilkunde erkannte. Die nächsten drei Jahre zog Marlene mit Heilerin Hadwig umher und erzählte ihr ihre Geschichte. Als Hadwigs Einkünfte spärlicher wurden, gab sie die mittlerweile elfjährige Marlene an Lothar und Heide, ein Kaufmannshepaar in Nürnberg, bei denen sie als Dienstmagd arbeitete. Hadwig versprach Marlene jedoch, sie bald wieder abzuholen und in der Zwischenzeit auf ihren Reisen nach ihrer Schwester Elisa zu suchen. Weitere vier Jahre sollten vergehen, bis Hadwig von einer alten Frau aus Regensburg erfuhr, dass vor langer Zeit tatsächlich eine junge Frau namens Elisa nach ihrer Familie gesucht habe, aber nur ihre von Räubern erschlagenen Eltern und Geschwister habe begraben können. Die Frau erinnerte sich sogar daran, dass die junge Frau eine Anstellung in Mouteburc östlich von Passau gehabt habe. Hadwig verfolgte die Spur und traf schließlich auf Hartfried, einen

Fernkaufmann, der die Geschichte der Alten bestätigte. Er selbst sei damals für einige Tage zusammen mit der jungen Elisa und ihrem Herrn bis Regensburg gereist. Eine traurige Geschichte sei dies gewesen. Unglücklicherweise erkrankte Hadwig kurz darauf schwer, doch sie schrieb Marlene vor ihrem Tod einen Brief, in dem sie ihre Erkenntnisse niederschrieb (*siehe Anhang*). Der Brief sollte Marlene jedoch nie erreichen, denn Heide nahm ihn in Empfang und behielt ihn für sich. Ihr erfolgloser Mann war mittlerweile ein Trunkenbold und Heide verkaufte Marlene für dreißig Silberpfennige an einen zwielichtigen fahrenden Händler namens Notger, der mit Ottfried, dem Vogt von Crimarsteten gut bekannt ist. So gelangte Marlene schließlich im December 1192 nach Crimarsteten und mit ihr übergab Notger seinem Freund auch den Brief Hadwigs. Ottfried stellte eigene Nachforschungen an und sobald er überzeugt war, dass Marlene Elisas verschollene Schwester sei, schmiedete er mit seiner Frau Nanna den Plan, sie für teure Münze Aimeric anzubieten.

Aimeric will die 100 Gulden bezahlen und dem Boten am nächsten Morgen sein Antwortschreiben und die drei Gulden übergeben.

Er traut der Sache aber nicht und bittet die Helden konkret, drei Dinge für ihn herauszufinden: Erstens will er wissen, wer der anonyme „Wohltäter“ ist, zweitens, wo er sich aufhält und drittens, ob er tatsächlich für Marlenes Rückkehr sorgen kann. Da er aber um Elisas Gesundheit fürchtet, bittet er die Helden außerdem, die Angelegenheit absolut vertraulich zu behandeln. Auf keinen Fall sollen sie ihre wahre Identität offenbaren, bevor sie wieder nach Mouteburc zurückgekehrt sind oder sie sogar Marlene sicher zurückbringen konnten.

Er schlägt vor, dass die Helden am nächsten Morgen die Abreise des Boten beobachten und diesem unauffällig folgen. Außerdem sollten die Helden möglichst unerkannt bleiben, deshalb nicht unter ihren richtigen Namen reisen. Um sich darüber hinaus weitgehend frei bewegen zu können und um die Aussichten zu erhöhen, dass sie Zugang zum Auftraggeber erhalten, bräuchten sie einen entsprechenden beruflichen Hintergrund, beispielsweise könnten sie sich als Heiler ausgeben. Da der Brief laut Datum erst vor vier Tagen verfasst wurde, müsste sich der Verfasser innerhalb von vier Tagesritten befinden.

Wichtig: Ich empfehle, dass der Meister alles Mögliche in die Waagschale wirft, um die Helden dazu zu bewegen, sich als Heiler auszugeben. Wenn dies gelingt, werden Jachim, Fenja und Ida sie nachmittags noch einmal intensiv in Heilkunst schulen, was ihnen Gratis-Lernwürfe auf Erste-Hilfe oder Heilkunst bescheren kann. Aimeric hat bereits nach ihnen schicken lassen. Falls die Helden plausible und spannende Ideen haben, wie die Sache auch anders erledigt werden kann, sollte der Meister sich dem selbstredend nicht allzu sehr in den Weg stellen. (Spannend können z.B. auch Tarnidentitäten als Gaukler, Spielleute oder Wahrsager sein.)

Bevor die Helden den Rittersaal verlassen, schüttelt Aimeric jedem die Hand, bedankt sich und wünscht Ihnen Erfolg, Saelde und alles Gute. Heinrich geleitet die Helden dann zur Tür und nimmt sie noch einmal zur Seite.

„Auf ein Wort, meine Freunde. Herr Aimeric ist ein ehrbarer Ritter, der zu seinem Wort steht. Er wird die 100 Gulden zahlen, wenn auch der Unbekannte sein Wort hält. Doch wenn Ihr mich fragt, ist derjenige ein übler Schurke. Sollte er – wie ich vermute – die Schwester von Herrin Elisa in seiner Gewalt haben, so sollte es bestimmt eine Möglichkeit geben, sie zu befreien und sicher hierher zu bringen. Und wenn es jemanden gibt, der eine solche Möglichkeit findet, dann seid Ihr das. Und bedenkt: Wenn Ihr für Marlenes Rückkehr sorgt und nicht der namenlose Schurke, gibt es für diesen keinen Anspruch auf Bezahlung. Den gibt es übrigens auch nicht, wenn es den Übeltäter nicht mehr gibt. Ihr wisst, was ich meine.“ Heinrich blickt Euch ernst an, dann lächelt er etwas: „Ich werde für Euch beten. Und Priester Frohmuth wird sein Glück nicht fassen können.“

Der Rest des Tages steht dann ganz im Zeichen der Vorbereitung auf die Mission. Von Jachim, Fenja und Ida erhalten sie die angekündigte „Intensivschulung“ und darüber hinaus auch mehrere



Heiltränke, Salben und Kräuter. Jachim versorgt sie zusätzlich mit einer kleinen Heilertasche, die geeignete Werkzeuge enthält, um Kräuter zu ernten, zu verarbeiten und kleinere Operationen durchzuführen.

5 Wahrheit oder Pflicht

EP
2

Eine frühe Nachtruhe ist angeraten, denn Hauptmann Heinrich wird die Helden am nächsten Tag bereits deutlich vor Sonnenaufgang wecken und dafür sorgen, dass sie mit ihren Pferden unbemerkt die Burg verlassen können.

Üblicherweise sollten die Helden mit den anderen Burgbewohnern im Rittersaal schlafen, vielleicht wollen sie aber in dieser Nacht lieber im Gästetrakt nächtigen. Wie es beliebt. Nachdem die Helden von Heinrich geweckt wurden, schleichen sie in den Burghof (Schleichenprobe!) und treffen dort auf Elisa und Hedwig, die an einer Ecke des Wohnturms beisammenstehen.



Ihr seid nicht allein. Das flackernde Licht einer Fackel fällt zunächst auf Hedwig, die am Fuße des Wohnturms steht, die Fackel hält und Euch den Rücken zuwendet. Mit der freien rechten Hand streicht sie beruhigend über Elisas Rücken, die mit der Stirn an der Mauer lehnt und mit einer Hand ihren Mund bedeckt. Elisa wirkt blass und erschöpft. Ebenso wie Hauptmann Heinrich haltet Ihr abrupt in Eurer Bewegung inne, doch die beiden Frauen haben Euch bereits bemerkt und schauen Euch an. Elisa drückt sich von der Wand ab, wischt sich mit der Rechten kurz über den Mund. „Was ist hier los? Heinrich? Ihr?“ Sie schaut Euch an, dann wird ihre Stimme lauter: „Was schleicht Ihr des Nachts durch die Burg? Welche Heimlichkeiten gehen hier vor sich? Sprecht!“

Eine Menschenkenntnisprobe 4+ reicht aus, um das Offensichtliche festzustellen, nämlich, dass Elisa ziemlich gereizt ist. Gelingt die Probe mit 16+, erkennen sie, dass sich Elisas schlechte Laune womöglich auf ihre Übelkeit und die Störung ihrer Ruhe oder Intimität zurückführen lässt. Heinrich zögert einen Moment, was den Helden Gelegenheit gibt, selbst eine Antwort zu geben.

Dies soll sie natürlich in ein kleines Dilemma bringen: Folgen sie Elisas Aufforderung und erzählen ihr die Wahrheit oder beachten sie Aimerics Aufforderung, absolute Verschwiegenheit zu wahren? Reden sich die Helden heraus oder belügen sie Elisa?

Der Meister kann die Helden hier etwas zappeln lassen, sie dann aber nach nicht allzu langer Zeit erlösen: In die Antwort der Helden oder ihr Schweigen übergibt sich Elisa geräuschvoll.

„Ist Euch unwohl?“, entfährt es Heinrich und er rollt unmittelbar selbst die Augen über seine dämliche Frage. Hedwig schaut ihn kurz entgeistert an, dann legt sie Elisa den Arm um die Schultern: „Komm, meine Liebe, wir gehen ein paar Schritte.“ Elisa drückt einen Arm gegen ihren Unterleib, Hedwig wirft Heinrich und Euch noch einmal einen kurzen Blick zu, dann entfernen sich die beiden Frauen und spazieren unter den Arkadenbögen in Richtung Zeughausturm. Mit einer knappen Kopfbewegung fordert Euch Heinrich auf, Eure Pferde aus dem Stall zu holen, während er sich zum Burgtor begibt.

Heinrich öffnet Euch das Tor und begleitet Euch dann zum Osttor, das er ebenfalls öffnet. „Geht zum Handwerkerhaus der Wollsiedlung. Richmut und Jora wissen, dass Ihr kommt und erwarten Euch. Dort könnt Ihr auch Eure Pferde unterstellen. Mutfried hat berichtet, dass der Bote gestern über die Steinbrücke nach Mouteburc kam, er sollte daher auf dem Rückweg den umgekehrten Weg einschlagen. Momentan hat er sich bei Irma in der Herberge am Markt einquartiert. Zur Sicherheit solltet Ihr erwägen, ob einer von Euch ihn dort im Auge behält.“ Heinrich zwinkert Euch zu: „Gutes Geschick!“ Ihr führt Eure Pferde durchs Osttor, das unmittelbar danach mit einem leisen Rumms geschlossen wird.

6 Beschattung

EP
variabel

Die Beschattung des Boten Ranmar lässt sich in drei Teile gliedern: Sein Aufbruch von Mouteburc, die Reise nach Crimarsteten und die Kontaktaufnahme mit seinem Auftraggeber. Wenn die Helden dem Gedanken der Heimlichkeit folgen, kann der Meister versuchen, durch geschickt geforderte Schleichenproben, eine durchgängige Spannung aufrecht zu erhalten.

Vielleicht vertrauen sie auch auf den Bestand ihrer Tarnidentitäten und suchen den Kontakt zu Ranmar. Sie könnten bspw. langsam vorausreiten und sich von ihm einholen lassen, um sich ihm dann als Reisebegleitung anzubieten.

Ranmar ist 29 Jahre alt und verdingt sich momentan hauptsächlich als Botenreiter. Er nimmt aber auch andere Aufträge an. Dabei achtet er darauf, nicht gegen Recht und Gesetz zu verstoßen. Ob dies sein jeweiliger Auftraggeber tut, ist ihm hingegen gleichgültig. Er bietet seine Dienste an, spricht aber nicht über seine Aufträge. Die Helden dürften ihm daher kaum entlocken können, für wen er arbeitet und wohin ihn sein aktueller Auftrag führen wird. Überhaupt hält er sich bei Gesprächen bedeckt, auf Fragen antwortet er oft vage oder ausweichend, hört seinen Gesprächspartnern aber meist aufmerksam zu und stellt gerne interessierte Nachfragen. Insofern kann ein Gespräch mit ihm nicht ungefährlich sein, denn unter Umständen verplappern sich die Helden, wenn Ranmar seine geschickten Fragen stellt; er wiederholt gerne die Aussagen seines Gegenübers, findet hier und da anerkennende Worte und ermuntert zum weiteren Erzählen.

Ranmar kennt sich in der Region aus und beherrscht die höfischen Umgangsformen gut genug, um auch bei angesehenen Regenten nicht unangenehm aufzufallen. Er kann in der Wildnis überleben und ist auch ein hinreichend sicherer Kämpfer, seine bevorzugten Waffen sind Keule oder Axt und Dolch. Er hat die Erfahrung gemacht, dass man mit Musik nicht nur unterhalten oder die Einsamkeit vertreiben kann, sondern dass sie auch zum Geldwerb taugt und, was oft noch wichtiger ist, ein nicht zu unterschätzendes Mittel sein kann, um Vertrauen bei anderen zu wecken. Ranmar führt eine kleine Laute mit sich und besitzt eine angenehme Singstimme.

6.1 Aufbruch

EP
1

Kurz nach Sonnenaufgang verlässt Ranmar am 20. Hornung die Herberge am Markt und reitet zur

Burg. Dort empfängt ihn Aimeric im Rittersaal und übergibt ihm sein Antwortschreiben und drei Gulden. Das Treffen ist kurz. Ranmar verlässt sodann die Burg, reitet herunter zum Markt, überquert die Steinbrücke, wo er bei Kurt den Brückenzoll von 2 Pfennigen (für ihn und sein Pferd) zahlt. Über die Wollsiedlung verlässt er die Mouteburger Region und folgt einem Handelsweg nach Südosten.



Irma
Herbergsmutter

Mutfried

Kurt

Richmut

Jora

6.2 Die Reise nach Crimarsteten

EP
variabel

Zur Mittagszeit erreicht er die kleine Siedlung Hilkering, wo er sich in der engen Gaststube aufwärmt und ein Bier trinkt. Ob die Helden ihn dabei begleiten, frierend draußen ausharren, Unterkunft in einem der anderen Häuser erbitten oder einen anderen Weg verfolgen, ist von ihrer Strategie abhängig und dürfte sich zu diesem Zeitpunkt nicht wesentlich auf das Geschehen auswirken.

Am frühen Abend wird das etwa 25 km entfernte Crimarsteten erreicht. Der Höhenweg verläuft nun nach Süden und schlängelt sich einen steil abfallenden Hang hinab. Von dort bietet sich den Helden ein schöner Ausblick: Sie sehen auf das etwas tiefer gelegene Dorf Crimarsteten, das etwa einen halben Kilometer Luftlinie entfernt in südwestlicher Richtung auf der Kuppe des Rodlbergs liegt. Dazwischen befindet sich das tiefe Tal der Rodl, einen vom Granitstein rot gefärbten Fluss, der sich an dieser Stelle von Osten nach Westen schlängelt (und einige Kilometer weiter südlich in die Donau mündet).

Vor Einbruch der Nacht sollten sie also den steilen Abstieg bewältigen, die Rodl überqueren und dann den Rodlberg erklimmen.

Ranmar wird sich im Gemeinschaftsschlafsaal der Herberge in Crimarsteten ein Nachtquartier nehmen. Es bietet sich an, dass die Helden es ihm gleichtun.

7 Inkognito in Crimasteten

EP
variabel

Wahrscheinlich wissen die Helden noch nicht, dass sie bereits das Ziel ihrer Reise erreicht haben. Vielleicht gehen sie davon aus, dass Ranmar seinen Weg am nächsten Morgen fortsetzen will; dies sollte sie jedoch nicht dazu verleiten, in ihrer Wachsamkeit nachzulassen, denn Ranmar wird noch in derselben Nacht die Kontaktaufnahme mit seinem Auftraggeber vorbereiten. Er bleibt lange im Schankraum sitzen und spielt einige Lieder auf seiner Laute. Falls man ihn nicht alleine lässt, bspw., weil die Helden ihn im Auge behalten wollen, begibt er sich in den Schlafraum und gibt dann vor, dass ihm ein Beutel fehle. Er scheint zu überlegen, ob er ihn bei seinem Pferd gelassen habe und verlässt dann zügig Schlafraum und Herberge.

Dann geht er zum Waisenhaus, wobei er darauf achtet, leise und verborgen zu bleiben. Vor der Tür zum Waisenhaus bleibt er stehen und vergewissert sich, dass niemand in der Nähe ist. Dann läutet er dreimal schnell die helle Glocke, die neben der Eingangstür angebracht ist, bevor er wieder zügig in den tiefen Schatten untertaucht und zur Herberge zurückkehrt, wo er sich dann tatsächlich schlafen legt.

Falls ihm die Helden gefolgt sind und sich ebenfalls im Gemeinschaftsschlafsaal eingemietet haben, dürfte Ranmar auffallen, dass sie bei seiner Rückkehr nicht anwesend sind. Er wird sich dies jedoch nicht anmerken lassen.

Hintergrund: Vor einigen Monaten traten Ottfried und Nanna zum ersten Mal mit Ranmar in Kontakt. Sie versicherten sich seiner Dienste und stellten weitere Aufträge in Aussicht. Diese sollten jedoch absolut diskret behandelt werden. Das Erteilen eines Auftrags erfolgt, indem Nanna oder Ottfried Ranmar in die Vogtei rufen lassen. Sobald Ranmar einen Auftrag erledigt und etwas an die Vögte zu überbringen hat, soll er in den frühen Nachtstunden die Glocke des Waisenhauses dreimal läuten. Am Folgetag wird dann Ottfried oder Nanna unter einem Vorwand, bspw. eine Inspektion, das Waisenhaus besuchen und dort „zufällig“ auf Ranmar treffen, der heimlich sein jeweiliges Paket, meist einen Brief, übergibt.

Ausblick: Der weitere Handlungsverlauf ist nun maßgeblich von den Aktionen der Helden abhängig und auch davon, welche Tarnung sie gewählt haben und inwieweit diese noch funktioniert. Im Idealfall behalten sie Ranmar weiterhin im Blick. Dann können zunächst die Ereignisse im Waisenhaus stattfinden, an die sich dann die Szenen in der Vogtei anschließen. Tarnen sich die Helden als Heilkundige, kann sie der Meister bspw. zum Vogt rufen lassen, um ihm einen Zahn zu ziehen.

Da Ranmar keine Anstalten macht, den Ort zu verlassen, scheint einiges dafür zu sprechen, dass sich der geheime Auftraggeber und Marlene in Crimarsteten befinden. Nun müssen die Helden nur herausfinden, wer diese Personen sind und wo sie sich aufhalten. In Verdacht könnten zunächst Katharina, die Leiterin des Waisenhauses, und ihr diebischer Freund Alwin geraten. Es können durchaus einige Tage vergehen, bis die Helden die richtigen Schlüsse ziehen; um Gewissheit zu erlangen, werden sie aber wohl die belastenden Schreiben in der Vogtei finden müssen. Um die geographische Nähe zu Mouteburc weiterhin zu verschleiern, will Vogt Ottfried Ranmar erst eine Woche später (Soldag, 28. Hornung) mit einem Antwortschreiben losschicken, doch die Gier bewegt ihn dazu, dies schon früher (am 23. Hornung) zu tun. Wenn die Helden Marlene erfolgreich aufspüren und befreien, wird es dazu aber wohl nicht mehr kommen.

7.1 Das Waisenhaus

EP
2

Ranmar besucht morgens das Waisenhaus. Er spricht mit Leiterin Katharina und schindet Zeit, indem er sich über das Wohlergehen der Kinder und ihre Fortschritte informieren lässt, bis schließlich Vogtin Nanna eintrifft. Auch sie spricht mit der Leiterin. Ranmar wartet eine günstige Gelegenheit ab und übergibt Nanna heimlich Brief und Gulden. Dann verlässt Vogtin Nanna das Waisenhaus, kurz darauf verabschiedet sich auch Ranmar und wirft drei Silberpfennige in den Opferstock. Den Helden kann Alwin auffallen, der aus dem Schatten heraus das Haus beobachtet und sich nach Ranmars Fortgang ins Haus schleicht. Je nachdem, wo sich die Helden befinden, ergibt sich, wie präzise sie das Geschehen beobachten und belauschen können.



Katharina
Leiterin

Martina
Köchin

Nanna
Vogtin

Alwin

Ranmar klopft an die große Eingangstür des Waisenhauses. Kurz darauf öffnet ihm eine kräftige junge Nonne die Tür. „Gott zum Gruße, junger Mann. Moment... Ranmar, nicht wahr? Lang ist es her. Kommt herein. Da wird sich Mutter Katharina sicher freuen.“ Ranmar lächelt ein wenig und tritt mit einer leichten Verbeugung über die Türschwelle.

Im großen Saal dahinter versammeln sich die elf größeren Kinder des Heims gerade zum Morgengebet, Mutter Katharina steht am Fuß der Treppe und schaut jedem Kind, das von oben herabkommt, kritisch ins Gesicht. Zwei der Kinder, Konstantin und Hanno, schickt sie umgehend zum Brunnen, um Wasser zu holen und sich das Gesicht zu waschen.



Regina



Amalia



Gudrun



Ursula



Irene



Alexander



Lothar



Rabanus



Emmerich

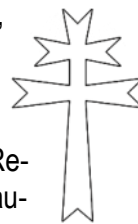


Konstantin



Hanno

Ranmar wird dem Morgengebet beiwohnen. Anschließend reihen sich die Kinder auf, um nacheinander vor Mutter Katharina zu treten, die jedes Kind Ranmar mit Namen vorstellt und es dann einer Arbeit zuweist; die meisten Kinder werden zum Nähen eingeteilt, Alexander und Lothar zum Holzmachen, Ursula und Konstantin zum Hausputz. Regina, mit 15 Jahren das älteste Waisenkind, trägt ein schlichtes braunes Habit und wird häufig mit verantwortungsvolleren Aufgaben betraut. Sie soll Martina bei der Versorgung der beiden jüngsten Waisenkinder, Rut und Pankratz, zur Seite stehen.



Rut



Pankratz

Hintergrund: Katharina und Martina tragen auf ihren Habit den **Patriarchenkreuz** der Spitalbruderschaft (s.o.), die von Guido von Montpellier gegründet wurde. Nach einer persönlichen Begegnung Katharinas mit Guido während eines mehrwöchigen Aufenthalts in Rom folgte sie seiner Mission, sich um die Bedürftigen zu kümmern, sammelte Spenden und eröffnete in ihrem Heimatort ein Waisenhaus.

Alwin stammt aus Liechtenperch, einem kleinen Dorf, das etwa fünf Kilometer südöstlich von Crimarsteden liegt. Als Jugendliche verliebten sich Katharina und Alwin, wollten heiraten und ihr Glück in Linz finden. Katharina wurde jedoch von ihrem Vater ins Kloster geschickt, Alwin flüchtete aus der Gegend und schlug sich durchs Leben. Seitdem sind 26 Jahre vergangen. Katharina leitet nun seit 15 Jahren das Waisenhaus, im letzten Herbst verschlug es Alwin wieder in seine Heimat und die beiden begegneten sich. Seitdem besucht Alwin Katharina regelmäßig. Von seinen Diebeszügen spendet er fast alles dem Waisenhaus, was dort auch dringend benötigt wird, da Vogt Ottfried und seine Frau, Vogtin Nanna, das Heim gerne schließen wollen. Vor allem Nanna setzt falsche Gerüchte in Umlauf, die dazu führen, dass einige Stifter dem Waisenhaus die Unterstützung entziehen. Eigentlich sind Katharina, Martina und die Waisenkinder bei der Bevölkerung wohlgekommen, was auch daran liegt, dass die Kinder für wenig Geld Kleidung ausbessern oder gar neu nähen und an jedem Monatsanfang Wäsche im Dorf sammeln, diese waschen und wieder zu ihren Besitzern zurückbringen.

Es ist durchaus beabsichtigt, dass die Geschichte von Katharina und Alwin zunächst verborgen bleibt, so dass die Helden Alwin oder sogar Katharina als die gesuchten, anonymen Drahtzieher verdächtigen und Marlene vielleicht unter den Waisenkinder (Regina oder Amalia) vermuten.

Zum Alter der Kinder: Regina ist mit 15 Jahren die Älteste, das genaue Alter sollten die Helden aber nicht erfahren, allenfalls können sie die Kinder einer Altersspanne zuordnen. Im Folgenden nenne ich dafür einen Vorschlag und in Klammern das tatsächliche Alter: 13-16: Regina (15), Amalia (14), Alexander (13), 9-12: Gudrun (12), Ursula (10), Lothar (9), Rabanus (9), 5-8: Emmerich (7), Konstantin (6), Hanno (6), Irene (5).

Während Katharina die Kinder zur Arbeit einteilt, trifft Vogtin Nanna ein.

Eine Frau in kostbarer Kleidung nähert sich dem Waisenhaus. Ohne anzuklopfen öffnet sie die Eingangstür und schlägt ihre Kapuze zurück. Lange blonde Locken fallen ihr schwungvoll über die Schultern, als sie ihren Kopf „ausschüttelt“. Mit heller Stimme ruft sie in den Raum: „Guten Morgen, liebe Kinder. Das ist aber schön, dass Ihr alle schon so fleißig seid. Eure Vogtin stattet Euch mal wieder einen Besuch ab.“

Eher im Kanon als im Chor hört Ihr Kinderstimmen „Gott segne Euch, Frau Vogtin!“ rufen.

„Schön. Schön“, ertönt wieder die helle Stimme. „Mutter Katharina. Auf ein Wort.“ Sie nimmt Katharina beiseite und wechselt ein paar leise Worte mit ihr. Katharina fasst sich mit der rechten Hand an die Drosselgrube (die Stelle zwischen den Schlüsselbeinknochen) und klopft fast unmerklich einen schnellen Takt mit Zeige- und Mittelfinger, sie atmet tief ein, wartet aber, bis die Vogtin zu Ende gesprochen hat. „Ist das Euer Ernst?“, entfährt es ihr. Die Vogtin hebt bedauernd die Schultern und legt den Kopf etwas schief. Dann umfasst sie Katharinas linke Hand und tätschelt sie beruhigend. „Ich verspreche dir, meine Liebe, dass Vogt Ottfried und ich alles tun, um dir zu helfen. Aber du weißt, wie die Menschen sind. Da müssen wir etwas Rücksicht nehmen.“ Sie blickt Katharina milde lächelnd an und es entsteht ein Moment der Stille.

Katharinas Blick wird fragend: „Habt Ihr noch ein weiteres Anliegen?“ Die Vogtin lächelt abermals und neigt ihren Kopf wieder etwas zur Seite. „Nun, du müsstest mir schon heute die Abgaben entrichten. Der Vogt hat immerhin schon für das letzte halbe Jahr deinen Teil beglichen. Damit hat er dir einen großen Gefallen erwiesen, aber das kann nicht so weiter gehen.“ Sie nickt Katharina immer noch lächelnd zu. „Ich warte hier.“

Katharinas Augen verengen sich kurz, dann deutet sie eine Verneigung an und wendet sich der Treppe zum Obergeschoß zu. Die Vogtin dreht sich zu Ranmar um und lächelt ihn an: „Und Ihr, werter Herr. Was führt Euch in unsere friedliche Gemeinde?“ Sie umfasst seine Hände: „Erzählt! Ich bin neugierig, was in der großen Welt vor sich geht.“ Ranmar lächelt ebenfalls: „Nun, Frau Vogtin, es ist mir eine Ehre. Lasst uns doch kurz Platz nehmen.“ Die beiden setzen sich an den vorderen der beiden Tische im großen Saal und Ranmar beginnt eine Erzählung, die er mit belustigter Mimik und gelegentlichen Gesten unterstreicht. Mehrmals hört man das helle Lachen der Vogtin.

Vogtin Nanna hat Mutter Katharina gerade informiert, dass das Waisenhaus durch seine Tätigkeiten (Nähen, Schneidern, Wäschewaschen) Einnahmen erzielt und sie dafür Abgaben entrichten müssen. Der Vogt sei für das letzte halbe Jahr in Vorleistung getreten, das Waisenhaus stehe daher in einer abzutragenden Schuld. Dies ist natürlich ein unsinniges Konstrukt und der Bischof von Passau, Wolfger von Erla, in dessen Auftrag der Vogt die Gemeinde verwaltet, könnte für Klarheit sorgen. Vogtin Nanna spekuliert darauf, dass Mutter Katharina sich jedoch nicht an den Bischof wenden wird.

Während sie mit Ranmar spricht, steckt er ihr heimlich Brief und Gulden zu. Falls die Helden dies theoretisch beobachten können, legt der Meister für sie eine verdeckte Achtsamkeitsprobe ab, die mindestens mit 31+ gelingen muss. Die Schwierigkeit ist nur dann reduziert, wenn die Helden gezielt auf eine Übergabe achten oder explizit ansagen, dass sie Ranmar und die Vogtin genau beobachten wollen. Sind die Helden gar selbst im Raum zugegen, wird sie sich ihnen als Vogtin Nanna vorstellen und auch sie auffordern, von ihren Erlebnissen zu erzählen. Ranmar wird die Übergabe dann auf andere Art vornehmen, bspw. indem er sich bückt, scheinbar etwas vom Boden aufhebt und der Vogtin mit den Worten „Ihr habt etwas verloren, wie mir scheint“ überreicht.

Nach kurzer Zeit kehrt Mutter Katharina wieder in den großen Saal zurück. Sie hält einen Lederbeutel in der Hand, öffnet ihn und legt zählend 24 Silberpfennige auf den Tisch. Die Vogtin nickt lächelnd: „Gut, meine Liebe. Das begleicht einen großen Teil Eurer Schuld.“ Sie seufzt erleichtert auf: „Gut. Gut. Jetzt kann ich beruhigt schlafen und muss mir keine Sorgen um Euch machen. Auf bald, Mutter Katharina.“ Sie reicht Katharina die Hand, lässt sich dann ihre Rechte von Ranmar küssen. [Falls die Helden anwesend sind: Auch Euch hält sie ihre Hand hin und lächelt Euch freundlich an.]

Eine Menschenkenntnisprobe (7+) offenbart Katharinas Empörung, um aber Nannas Falschheit zu durchschauen, sollte die Probe mindestens mit 31+ gelingen oder sogar nur dann, wenn die Helden ausdrücklich Nanna einschätzen wollen. Niedrigere Werte lassen Nanna freundlich, besorgt oder sogar fürsorglich wirken. Der Meister sollte dabei darauf achten, dass die Helden, wenn sie zu unterschiedlichen Einschätzungen gelangen, möglichst keine Rückschlüsse ziehen können, welche Heldenprobe besser gelungen ist.

Kurz nach der Vogtin verabschiedet sich auch Ranmar. Katharina geleitet ihn zur Tür und er bleibt vor dem Opferstock stehen. Er greift in seinen Münzbeutel. „Es war mir eine Freude, Mutter Katharina. Möge Euch meine bescheidene Spende eine Hilfe sein.“ Ihr hört deutlich, wie drei Münzen in den hölzernen Opferstock klumpen. Dann verneigt sich Ranmar vor Katharina und verlässt das Waisenhaus.

Nur für den Fall, dass es den Helden irgendwie gelingt, den mit einem Schloss gesicherten Opferstock zu öffnen: Es befinden sich acht Silberpfennige darinnen.

Dieb Alwin wird das Waisenhaus nicht betreten, solange sich noch Vogtin Nanna, Ranmar oder die Helden dort aufhalten. Um den Helden aber eine weitere falsche Fährte zu bieten, sollte es der Meister nach Möglichkeit einrichten, dass sie seinen heimlichen Besuch beobachten und vielleicht sogar Teile des Gesprächs belauschen können. Dieses kann sowohl im Waisenhaus als auch im Freien geführt werden, eine schöne Option kann sein, dass sich Alwin an die Tür des Waisenhauses schleicht, diese einen Spalt öffnet und ein Zeichen mit der Hand macht, dann wieder unter den Bäumen der Umgebung untertaucht:

Kurz darauf seht Ihr Mutter Katharina aus der Tür des Waisenhauses treten. Sie blickt sich suchend um, dann senkt sie den Kopf und schlendert in die Richtung, in die der Unbekannte verschwunden ist. Täuscht Ihr Euch oder blickt sie sich auch weiterhin unauffällig um?

Als Ihr Euch den beiden nähert, könnt Ihr leise gesprochene Worte vernehmen. „Wenn uns jemand sieht, Alwin.“ – „Sei unbesorgt, liebe Katharina. Ich bin vorsichtig. Und hast du dir meinen Vorschlag überlegt?“ – „Ich weiß nicht, ob ich das kann.“ Die beiden schweigen einen Moment. „Ich bedränge dich nicht.“ – „Du bist ein guter Mann.“ Erneutes Schweigen. Tuscheln die beiden miteinander? Oder...Ihr wagt es kaum, den Gedanken zu denken...küssen sie sich?“ – „In wenigen Tagen werden dich keine Geldsorgen mehr plagen.“ – „Alwin! Sei vorsichtig! Keine unnötigen Risiken!“ – „Du kennst mich doch.“ – „Eben.“ Sie blickt ihn an, dann wendet sie sich zum Gehen. „Ich muss zurück.“ Der als Alwin Angesprochene hält ihre Hand fest und zieht sie zu sich heran, dann küsst er sanft ihren Handrücken. „Wir sehen uns.“ Er lässt sie los und Katharina geht schnellen Schrittes zurück zum Waisenhaus. An der Tür blickt sie sich noch einmal um, dann glättet sie ihren Habit und tritt ins Innere.

7.2 Alwin und Elmar

Wenn **Alwin** sich in Crimarsteten aufhält, tut er dies nicht öffentlich, sondern er vermeidet es, dass ihn jemand sieht. Sein geheimes Nachtlager befindet sich auf dem Hof von Katharinas Bruder Elmar, etwa 1,5 km südöstlich von Crimarsteten: Er schläft – ohne Elmars Wissen - auf dem Dachboden der Pferdescheune. Der Meister sollte bei Alwins Proben beachten, dass sein Schwerpunkt auf Heimlichkeit und Achtsamkeit liegt, entsprechende Fertigkeiten beherrscht er mindestens beeindruckend (12-15, 4-5W20), im Kampf hat er solide Werte (9-11, 4W12).



Elmars Hof südöstlich von Crimarsteten (v.l.n.r.: Haupthaus, Pferdescheune, Werkzeug- und Lagerschuppen)

Elmar bewirtschaftet derzeit allein und erfolglos den elterlichen Hof. Seine Frau Else hat mit der jüngsten Tochter Jutta (14) wegen Elmars Trunksucht Zuflucht bei ihrem Vater, Bauer Freder in Crimarsteten gefunden – die beiden älteren Töchter Johanna und Josefa sind bereits verheiratet und weggezogen.

Elmars Versuch, geachteter Pferdezüchter zu werden, ist gescheitert, er besitzt nur noch drei Pferde, von denen eines allerdings, die sechsjährige Stute Freya ein außergewöhnliches Prachtexemplar ist. Vogtin Nanna will Freya gerne kaufen, was Elmar bislang ablehnt. Deshalb versucht sie, ihm das Leben schwer zu machen; so hat sie ihn bspw. zusammen mit Ottfried und dessen Freunden mehrfach zum reichlichen Bierkonsum und anschließendem Würfelspiel verleitet. Dies hat ihn bislang vier Pferde gekostet und Schulden beim Vogt eingebracht, die dieser nun einzutreiben gedenkt. Elmar ist mittlerweile häufig betrunken. Um sich gegen Vogt und Vogtin zu wehren, plant er einen Anschlag.



Elmar

Else

Jutta



Ferdl und Tolda



Freya

Alwin und Elmar können in diesem Abenteuer zu kleinen Nebenquests werden oder auch lediglich falsche Führten darstellen. Wenn die Helden bei ihrem ersten Besuch des Waisenhauses Alwin bemerkt haben, kann es sein, dass sie ihm direkt zu Elmars Hof folgen. Falls nicht, wird sich auch zu späterer Zeit noch eine Gelegenheit dazu bieten.

Wenn Alwin bemerkt, dass man ihn verfolgt, wird er den entgegengesetzten Weg einschlagen, Crimarsteten jedoch meiden, und versuchen, seine Verfolger abzuschütteln, bevor er seinen Unterschlupf aufsucht.

7.3 Schütze Elmar (optional)



Wenn die Helden innerhalb der ersten beiden Tage (vermutlich 21. oder 22. Hornung) ihres Aufenthalts in Crimarsteten Elmars Hof aufsuchen, können sie Elmar betrunken antreffen, wie er mit einem Bogen Pfeile auf den Holzschuppen schießt.

Ihr nähert Euch einem kleinen Bauernhof. Ein paar Hühner gackern, ein Pferd wiehert. Inmitten des Hofes steht ein Mann, seiner zerschlissenen Kleidung nach zu urteilen könnte es der Knecht des Hofes sein. Er hält einen Kurzbogen in Händen, legt einen Pfeil auf und zielt auf den Holzschuppen gegenüber dem Haupthaus. Der Pfeil sirrt und ein dumpfes Geräusch, gefolgt von einem kurzen Summen zeigt an, dass er im Holz des Schuppens stecken geblieben ist. Der Mann macht zwei unsichere Schritte zur Seite, so als müsste er sein Gleichgewicht wieder finden. Dann legt er einen weiteren Pfeil auf und schießt erneut auf den Schuppen.

Elmar ist betrunken und bereitet seinen Anschlag auf die Vogtei vor: In der Nacht will er mit selbstgefertigten Brandpfeilen die Schreibstube im Obergeschoß in Brand setzen. Die vorbereiteten Pfeile liegen auf dem großen Tisch im Wohnhaus des Bauernhofs. Die Nacht auf den 22. wird er jedoch tief und fest schlafen, seinen Plan daher erst in der Folgenacht auf den 23. in die Tat umsetzen.

Wirken die Helden vertrauenerweckend, lädt er sie zum Bier ein und bietet ihnen zwei seiner Pferde, Ferdl und Tolda für jeweils 300 Pf. (lässt sich auf bis zu 200 Pf. herunterhandeln) zum Kauf an. (Freya bietet er nicht an, da diese – aus Trotz – unverkäuflich ist.) Sollten die Helden dabei das Haupthaus betreten und Elmar auf die – dilettantisch gefertigten – Brandpfeile ansprechen, wird er nur mit erhobenem rechtem Zeigefinger durch die Luft wedeln, bis dieser schließlich seine gespitzen Lippen findet, aus denen Elmar kontinuierlich „Pscht!“ bläst. Treten ihm die Helden zu nah, wird er misstrauisch und fragt, ob sie von Nanna geschickt wurden. Dann wird er aufbrausend, fordert sie auf, seinen Hof zu verlassen und Nanna auszurichten, er werde Freya nicht verkaufen. Die Helden können Elmars Brandanschlag auch unterstützen, bspw. indem sie ihm professionelle Brandpfeile zur Verfügung stellen. *Achtung: Dilemma! Dadurch können auch die Mägde in Gefahr geraten.*

7.4 Dorfgespräche



Beim Plausch mit Dorfbewohnern können die Helden allerhand Gerüchte aufschnappen, die ihnen der Meister nach Belieben mitteilen kann. Sollten sie eine Sprechstunde als Heiler oder Bader abhalten, können ihnen die Gerüchte auch während ihrer Behandlungen zu Ohren kommen.

- Das **nächtliche Glockenläuten** am Waisenhaus in der ersten Nacht wird als Kinderstreich abgetan. Einheimische wissen, dass dies gelegentlich vorkommt, der Rabauke wurde jedoch bislang noch nicht geschnappt.
- **Metzgerin Martha** habe vor drei Tagen den Sohn von **Schusterin Imke** entbunden. Das Kind sei gesund, doch in nächster Zeit solle man vorsichtig sein, wenn man beim Metzger einkauft.
- **Schusterin Imke** bete recht häufig in letzter Zeit, dies mag damit zusammenhängen, dass sie als unverheiratete Frau ein Kind geboren habe, vielleicht ist aber auch **Pfarrer Gottfried** der heimliche Vater.
- **Drechsler Ulrich** habe kürzlich einen kunstvollen Stuhl in seiner Werkstatt zertrümmert. Ursprünglich sei dies eine Arbeit für **Schneiderin Heide** gewesen, die ihm wiederum einen Mantel gefertigt habe. Doch weil der Vogt jüngst den direkten Handel untersagt hat und stattdessen auf alles Abgaben verlangt, sei Ulrich in Raserei verfallen. [Tatsächlich ist die Arbeitsmoral in ganz Crimarsteden recht gering, da jegliche Überschüsse an den Vogt abzuführen sind. Besuchen die Helden Drechsler Ulrich, fertigt er gerade einen neuen Stuhl.]
- **Bäurin Else** ist mit ihrer Tochter **Jutta** bei ihrem Vater, dem alten **Bauer Freder** untergekommen. Dass **Elmar** ständig säuft, ist kein Geheimnis, es geht jedoch auch das [falsche] Gerücht, er habe Else fast totgeschlagen.
- In der Vogtei gebe es in jüngster Zeit häufig **Zank zwischen den Dienstmägden** und Vogtin Nanna solle endlich ein Machtwort sprechen. [Das ist falsch, tatsächlich befeuert Nanna selbst das Gerücht, weil Marlene – Lenchen genannt – anscheinend zunehmend Vertrauen zu Dienstmagd **Britta** fasst und kurz davor ist, ihr von ihrem bisherigen Leben zu erzählen.]
- **Kaufmann Chlodwig** sei in der gestrigen Nacht (auf den 21.02) bestohlen worden. Verdächtig werden der stille Fuhrmann **Gunder** und die lebenslustige Magd **Ertrud (Erle)**; mit gedämpfter Stimme wird auch Chlodwigs Sohn **Diethelm** in Erwägung gezogen. Dieser sei ein Tunichtgut und stelle den jungen Mägden nach, bei Erle und Britta sei er schon erfolgreich gewesen, sogar der 15 Jahre älteren **Weberin Frauke** wird nachgesagt, mit Diethelm in der letzten Woche eine Nacht im Heu verbracht zu haben.

7.5 Der Vogt ruft



Wenn die Helden als Heilkundige getarnt nach Crimarsteden kommen, wird der Vogt durch **Büttel Gamrath** am Nachmittag des ersten Tages (21.02.) nach ihnen rufen lassen, da ihn heftige Zahnschmerzen plagen.

Tarnen sich die Helden als Spielleute, verspricht er sich Zerstreuung, die ihn von seinen Schmerzen ablenken soll, treten sie als Wahrsager auf, will er, dass sie ihm die Zukunft weissagen und ob seine derzeit wichtigste geschäftliche Unternehmung (Marlenes Auslösung) erfolgreich verlaufen wird.



Büttel Gamrath

Chlodwig

Vogt Ottfried

Büttel Gamrath geleitet Euch zur Vogtei, wo er Euch direkt in die große Vogtstube zur Linken führt. Dort trifft Ihr auf **Vogt Ottfried**, der mit geschwollener linker Wange am Tisch sitzt, einen großen Krug Wein in seiner Rechten hält (der Fastenzeit zum Trotz) und misstrauisch den Ausführungen eines gutgekleideten Mannes zuhört: „Ich wurde beraubt, Ottfried. Du bist hier der Vogt. Bring mir meinen Schmuck zurück und Sorge dafür, dass der dreiste Dieb gehängt wird!“ Vogt Ottfried nickt: „Chei unnechorgd, Glodwich.“ Er macht eine Pause und nimmt mit schmerzverzerrtem Gesicht einen tiefen Schluck. „Ech chümmermech.“ (Sei unbesorgt, Chlodwig. Ich kümmer mich.) Der Gutgekleidete hebt eine Augenbraue, nickt dem Vogt zu und wirft Euch einen interessiert musterten Blick zu, bevor er die Stube verlässt. Vogt Ottfried schließt kurz die Augen, dann erhebt er sich ächzend. Büttel Gamrath greift ihm helfend unter die Arme. „Finnawech!“, entfährt es Ottfried und er funkelt Gamrath an, der sogleich einen Schritt zurückweicht. Dann geht der Vogt Euch mit ausgebreiteten Armen entgegen: „Aaah. Enchlich! Chommdher unchelft eim emmem Mann!“ (Aaah. Endlich! Kommt her und helft einem armen Mann!)

Es ist offenkundig, dass den Vogt Zahnschmerzen plagen und die Helden für Linderung sorgen sollen. Ein kurzer Blick in den Mund offenbart einen Backenzahn als Übeltäter und die Helden sollten zu der Überzeugung

gelangen, den Zahn ziehen zu müssen. Dies wird dem Vogt heftige Schmerzen verursachen, er wird lauthals schreien und um sich schlagen, sollten die Helden nicht entsprechende Vorkehrungen treffen (z.B. Betäubungsmittel verwenden, den Vogt festhalten o. Ä.) Für die Behandlung legt sich der Vogt auf den großen Tisch der Vogtstube, das Zahnziehen erfordert eine Probe auf Heilkunde (16+), alternativ auch auf Erste Hilfe (21+). Verheißen die Werte der Helden bei beiden Proben wenig Aussicht auf Erfolg, können stattdessen auch Proben auf Kraft und Fingerfertigkeit (je 31+) abgelegt werden. Um den Zahn zu ziehen, müssen beide Proben gelingen, misslingt mindestens eine Probe, dauert die Behandlung länger, was dem Vogt weitere Schmerzen verursacht. Denkbar ist auch, dass bei deutlichem Scheitern der Fingerfertigkeitprobe der falsche Zahn gezogen wird. Möglicherweise dauert es nach der Behandlung eine Weile, bis sich Vogt Ottfried wieder beruhigt hat oder bis er wieder zu Bewusstsein kommt.

Vogt Ottfried mustert Euch einige Zeit mit zusammengekniffenen Augen, dann atmet er mehrmals mit geschlossenen Augen tief ein und aus und erhebt sich. „Chommt!“ Er zieht die Luft ein. „Ir chold eue Lohnchalden.“ (Kommt. Ihr sollt Euren Lohn erhalten.) Seiner Gestik entnehmt Ihr, dass Ihr ihm folgen sollt. In der Eingangshalle gebietet er Euch mit einer Handbewegung, am Fuße der Treppe zu warten. „Werded chir. Chogut chenn wirunch nich, dach ihr cho chochgomm chönnnd.“ (Wartet hier. So gut kennen wir uns nicht, dass ihr schon hochkommen könnt.) Er scheint kurz zu lachen, nickt Büttel Albrecht zu und zeigt mit der rechten Hand schlenkernd mehrmals auf den Büttel und Euch. Dann geht er die Treppe hinauf ins Obergeschoß. [Falls die Helden ihm folgen wollen: Büttel Albrecht tritt Euch in den Weg: „Ihr sollt hier warten.“]

Wenig später kehrt Vogt Ottfried von oben zurück. In seiner linken Hand hält er einen lederen Münzbeutel. Auf der untersten Stufe bleibt er stehen, greift mit der Rechten in den Beutel und hält inne. Er mustert Euch nachdenklich, während er mit der Zunge erkennbar gegen seine linke Wange drückt und anscheinend den tiefen, blutenden Krater in seinem Mundraum erkundet. Dann nimmt er zwei Silbermünzen aus dem Beutel und schaut Euch an: „Wach chagt ihr chu eim Chuchachlohn?“ (Was sagt Ihr zu einem Zusatzlohn?)

Vogt Ottfried bietet den Helden einen Gulden und die Gunst des Vogts für das Ergreifen eines Diebes, der in der Nacht bei Kaufmann Chlodwig Goldschmuck gestohlen habe. Die Helden seien offenkundig talentiert und wenn sie auch interessiert seien, sollten sie noch heute Kaufmann Chlodwig gleich westlich (also Tür raus, dann rechts) aufsuchen. Dann drückt er jedem Helden gönnerhaft zwei Silberpfennige als Entlohnung in die Hand.

Während Ihr noch ungläubig auf die zwei Silberpfennige in Eurer Hand schaut, vernehmt Ihr von oben eine helle Frauenstimme. „Meine liebe Britta, das ist nur zu deinem Besten. Du siehst doch selbst, dass du überfordert bist.“ Zwei Frauen steigen die Treppe herab, die sprechende ist Vogtin Nanna, die andere offensichtlich eine Dienstmagd, die schluchzend und mit bebenden Schultern neben der Vogtin läuft. Diese legt den linken Arm um sie und fährt in ruhigem Tonfall fort: „Und der ewige Streit mit Lenchen. Das hier ist immerhin das Haus des Vogtes. Bei Katharina im Waisenhaus bist du besser aufgehoben. Gott segne dich. Ah, und hier, nimm dieses Holzkreuz als Zeichen unserer Wertschätzung. Möge es dir stets Glück bringen und dich an die schöne Zeit in der Vogtei erinnern.“ Vogtin Nanna überreicht Dienstmagd Britta ein kleines Holzkreuz, das wie ein Amulett an einem Lederband befestigt ist. Britta nimmt das Kreuz, dann verneigt sie sich vor Nanna und Vogt Ottfried. Sie streift Euch nur kurz mit ihrem Blick, als sie für einen Moment den Kopf hebt, dann senkt sie ihn wieder und verlässt, noch immer schluchzend, die Vogtei.

Dienstmagd Britta wurde soeben von Vogtin Nanna entlassen. Das Kreuzamulett ist eines von vielen, die Britta selbst in Nannas Auftrag gefertigt hat, um sie Gästen der Vogtei zu schenken. Es ziemt sich für die Helden nicht, den Vogt stehen zu lassen und der Dienstmagd nachzulaufen. Sobald sie sich jedoch gebührend verabschiedet haben, können sie Britta auf ihrem Weg zum Waisenhaus oder bereits dort antreffen. Wenn sie den Helden vertraut, kann sie ihre Erschütterung auf die falschen Vorwürfe zurückführen. Sie habe ihre Arbeiten stets sorgfältig erledigt und keinen Streit mit Lenchen gehabt. In den wenigen Monaten, die Lenchen nun in der Vogtei sei, hätten die beiden Freundschaft geschlossen. Es tut ihr leid, dass Lenchen nun wieder allein sei, die alte Magd Edelgard sei sehr streng und ungerecht und müsse in der Vogtei nur die angenehmen Arbeiten verrichten. Dass sie bei Katharina und Martina unterkomme, sei ihr ein großer Trost.



Magd Britta

Büttel Albrecht

Britta weiß, dass Lenchen im vergangenen December mit einem fahrenden Händler namens Notger nach Crimarsteten kam. Zufällig habe sie gesehen, wie der Händler Vogt Ottfried ein Schreiben über Lenchen gegeben habe, wofür ihm der Vogt einen gefüllten Münzbeutel überreichte. Britta fand das seltsam, da Vogt Ottfried üblicherweise „jeden Pfennig fünfmal wendet“. Notger sei in den vergangenen Jahren immer mal wieder Gast in der Vogtei gewesen und mit Ottfried wohl bekannt. Sie schätzt Lenchen auf 16 bis 18 Lenze, auf Nachfrage kann sie Auskunft geben, dass Lenchen eigentlich Marlene heißt. Lenchen habe ihr bislang noch nichts von ihrem früheren Leben erzählt, doch habe Britta bereits bemerkt, dass Lenchen nicht nur putzen, waschen und kochen könne, sondern sich darüber hinaus auch auf Heilkunst, das Versorgen der Pferde, Geographie und Hofkunde verstehe. Anscheinend sei Lenchen eine Zeitlang herumgereist und habe dabei so manche Geschichte gehört oder erlebt. Wichtige Schriftstücke verwahre Ottfried in seiner Schreibstube im Obergeschoß.

7.6 Chlodwigs Angebot (optional)

Suchen die Helden Kaufmann Chlodwig auf, so berichtet er ihnen, dass in der vergangenen Nacht ein goldener Ohrring seiner Frau Tita und ein goldener Ring seiner Tochter Tialda gestohlen wurde. Er selbst habe verdächtige Geräusche im Haus gehört und den Dieb anscheinend vertrieben. Als er die Kemenate betreten habe, sei jemand durchs Fenster nach draußen verschwunden. Er ist sich sicher, dass der Dieb sein Werk vollenden will und in den nächsten Nächten wiederkommen werde. Deshalb will er die Helden als (Nacht-) Wächter gewinnen, auf dass sie sich in Chlodwigs Haus auf die Lauer legen und den Dieb überführen. Als Lohn bietet er ihnen 8 Silberpfennige pro Nacht, freie Kost und Logis und zusätzlich einen Gulden pro Held, wenn sie den Dieb schnappen. (Den Schmuck trägt Alwin bei sich.)



8 Die weiteren Ereignisse

In Crimarsteten können die Helden weitgehend frei agieren, was es schwer macht, den weiteren Verlauf der Handlung vorherzusagen. Sollten sie Vogt Ottfried und Vogtin Nanna bereits in Verdacht und Marlene vielleicht sogar schon identifiziert haben, kann es sein, dass sie direkt zur Tat schreiten, um Elisas Schwester zu befreien (siehe hierzu auch: 9 Die Vogtei, S. 21). Wenn sie sich im Ort weiter umhören, sollte der Meister darauf achten, dass die Helden nicht zu früh mit Marlene in Kontakt kommen. Ottfried und Nanna halten Marlene verborgen, es ist ihr nicht erlaubt, mit anderen zu sprechen. Die beiden wännen sich kurz vor ihrem Ziel und wollen daher kein Risiko mehr eingehen.

Im Folgenden seien nun einige Ereignisse genannt, welche die Helden unmittelbar miterleben und beeinflussen können. Sind die Helden anderweitig beschäftigt, mag der eine oder andere Vorfall oder dessen Konsequenzen den Helden dennoch bekannt werden und sich so auf das weitere Vorgehen auswirken.

Hinweis: Die Nebenquests um Katharina, Alwin und Elmar geben dem Meister mehrfach Gelegenheit, die Helden in Dilemmata zu stürzen. Vor allem, wenn die Helden Ottfried und Nanna noch nicht als Übeltäter entlarvt haben, kann sich mehrmals die Frage stellen, auf welche Seite sich die Helden schlagen wollen.

8.1 Alwins Diebeszug in der Nacht auf den 22. Hornung



In der Nacht auf den 22. Hornung steigt Alwin in die Vogtei ein und öffnet die Schatztruhe im Obergeschoß. Da er nicht die ganzen Münzen davontragen kann, beschränkt er sich auf zehn Münzbeutel, die er zusammenbindet, darin befindet sich eine Gesamtbeute von etwa 30 Gulden und 3000 Silberpfennigen, was etwa einem Drittel der möglichen Beute entspricht.

Abhängig vom Ort, an dem sich die Helden aufhalten, können sie den Dieb gegebenenfalls bemerken; wenn sie für Kaufmann Chlodwig dessen Haus bewachen, müssen Glück und sehr gute Achtsamkeits- oder Wachgabeprobieren zusammenfallen, um Alwin entdecken zu können (oder der Meister will es einfach so.)

Sollten die Helden Alwin bemerken, können sie versuchen, ihm zu folgen oder ihn zu stellen. Fühlt er sich sicher, wird er sein Lager auf Elmars Hof aufsuchen, um von dort am nächsten Tag das Waisenhaus zu besuchen, wo er Katharina seine komplette Beute übergibt. Diese durchschaut, woher das Geld kommt und sieht sich im Gewissenskonflikt, weshalb sie Alwin nachmittags auf dem Hof ihres Bruders aufsucht, um ihm das Geld zurückzugeben.

8.2 Chlodwig und Ottfried



Am 22. Hornung herrscht große Aufregung in Crimarsteten, denn selbstverständlich hat sich die Nachricht vom nächtlichen Einbruch in die Vogtei wie ein Lauffeuer verbreitet. Es wird wild spekuliert, vielleicht geraten sogar die Helden in Verdacht. (Waren sie als Wächter in Chlodwigs Haus, so wird sie dies entlasten.) Falls die Helden nicht auf die Idee kommen, aus eigenem Antrieb in der Vogtei nachzufragen, können sie auch zusammen mit Chlodwig noch am Vormittag Vogt Ottfried besuchen, der extrem übellaunig ist. Seine Wange ist noch immer geschwollen und obschon ihn der faule Zahn nicht mehr quält, leidet er nun unter den schmerzhaften Folgen der Zahnentfernung. Dazu kommen der nächtliche Diebstahl und die Erkenntnis, dass er selbst es war, der die Helden an Kaufmann Chlodwig vermittelt hat, statt sie zu seinem eigenen Schutz einzustellen. Die Helden werden gebeten, in der Eingangshalle zu warten, während sich Ottfried und Chlodwig in der Vogtstube mit Wein besaufen, was auch schon bald nicht mehr zu überhören ist.

Bleiben die Helden geduldig, können sie einige interessante Gesprächsfetzen belauschen:

Die Stimmen in der Vogteistube werden zunehmend lauter und die Gesprächsinhalte beständig zotiger. Ihr hört Kaufmann Chlodwig von amourösen Abenteuern prahlen, die er auf seinen Handelsreisen erlebt habe. Wenn Ihr Ottfrieds Genuschel richtig verstanden habt, hinterfragt er, was Frau Tita davon halte, wenn Chlodwig so ausgelaugt nach Hause komme. Meckerndes Gelächter. Chlodwig brüstet sich: „Da mach dir mal keine Gedanken. Wenn der Stier nach Hause kommt, dann zeigt er erstmal seine Hörner.“ – „Chann basch nur auf, mein Lieba, dasch du den Schdier nich mid dem Ochs verwecheld unn ihm die Höner nich aufchesett wern.“ (Dann pass nur auf, mein Lieber, dass du den Stier nicht mit dem Ochsen verwechselst und ihm die Hörner nicht aufgesetzt werden.) – „Hahaha“, lacht Chlodwig, dann verstummt er für einen Moment. Anscheinend dämmert ihm die Bedeutung der Worte und er hakt nach: „Wie meinst du das denn jetzt?“ – „Ich schach nur, daschu aufbaschen muschd. Dida ischn schönnes Weib.“ (Ich sag nur, dass du aufpassen musst. Tita ist eine schöne Frau.) – „Wo du schon davon sprichst. Warum hast du eigentlich Britta fortgeschickt? War dir die Stute nicht rossig genug?“ – „Dasch war Nanna.“ – „Aha. Und was ist mit Lenchen? Wollt Ihr die auch weggeben? Ich wiederhole mein Angebot. 50 Silber.“ – „Hohohoho“, lacht Ottfried. „Dasch reischd lange nich. Für unscher gleinesch Goldferschen.“ (Das reicht lange nicht. Für unser kleines Goldpferdchen.) – „Was? Wie meinst du das?“ – „Pschschd!“, macht Ottfried, „lasch unsch anschdossn. Proschd!“ Für einen kurzen Moment wird es still, dann hört Ihr wieder die Stimme des Kaufmanns: „Überdenke mein Angebot noch einmal. Ich könnte dir auch die Fremden wieder überlassen. Damit sie heute Nacht die Vogtei bewachen.“ Ottfried braust auf: „Wech! Fort! Die Diebe müchen gfaschd wern. Chängen!“ (Weg! Fort! Die Diebe müssen gefasst werden. Hängen!)

Schließlich verlässt Chlodwig die Vogtei, nicht ohne die Helden daran zu erinnern, in der folgenden Nacht erneut Wache zu halten (sofern sie keine andere Vereinbarung getroffen haben). Wollen die Helden mit Vogt Ottfried sprechen, treffen sie ihn schwer betrunken vor. Er ist zu keinem gehaltvollen Gespräch mehr in der Lage, möglicherweise kann es den Helden aber gelingen, seinen Zustand auszunutzen, um Informationen über Marlene zu erhalten. Vielleicht verrät er ihnen sogar glucksend, dass er einige interessante Schreiben erhalten habe, den Zugang zur Schreibstube wird er ihnen aber auch weiterhin verwehren.

8.3 Ein nächtlicher Brandpfeil



In der Nacht auf den 23. Hornung schafft es Elmar, sich in vergleichsweise nüchternem Zustand vor die Vogtei zu schleichen. Er entzündet dann einen seiner Brandpfeile und versucht, ihn in die Schreibstube zu schießen, er trifft aber nur die Hauswand neben dem Fenster. Auch ein zweiter Pfeil bleibt in der Hauswand stecken. Das Feuer schwärzt zwar die Wand, bleibt aber ansonsten ohne weitere Folgen. Falls die Helden nichts bemerken, bricht nach dem zweiten Pfeil ein nächtlicher Tumult in der Vogtei aus. Elmar bekommt es mit der Angst zu tun und flieht zurück zu seinem Hof. (Haben die Helden Elmars Plan angemessen unterstützt, mag es sein, dass die Vogtei Feuer fängt und niederbrennt.)

Alwin ist ebenfalls zugegen und beobachtet die Vorgänge aus den Schatten heraus. Der Tumult hält ihn davon ab, in dieser Nacht erneut bei Kaufmann Chlodwig einzubrechen.

Eine interessante Option kann es sein, dass Alwin Elmar vor Entdeckung schützt, indem er ihn zu sich in die Schatten zerrt und mit ihm aus dem Ort flüchtet, immerhin ist Elmar der Bruder seiner geliebten Katharina.

Denkbar, dass die Helden die Verfolgung aufnehmen.

Alwin will Elmar nicht nur in Sicherheit bringen, sondern er redet ihm auch ins Gewissen. Er solle endlich mit dem Trinken aufhören und dafür sorgen, dass er mit Frau und Kind wieder glücklich wird. Außerdem gefährde er auch seine Schwester Katharina, die bei Vogt und Vogtin ohnehin schon einen schweren Stand habe. Wenn er als nächtlicher Brandschütze gefasst wird, dürfte er seinen Hof, seine Pferde und auch seine Familie verlieren. Falls die Helden Elmar überführen und ausliefern, steigen sie in der Gunst von Ottfried und Nanna. Vor allem Nanna wird begeistert sein, wenn sie so endlich an Freya kommt, und sie lädt dann die Helden zum Abendessen in die Vogtei ein, wo Speis und Trank von Edelgard und Lenchen (Marlene) aufgetischt werden.

8.4 Ranmar verlässt Crimarsteten

Ottfried und Nanna werden von der Gier angefressen. Hinzu kommt noch der Einbruch mit dem Verlust eines beträchtlichen Münzvermögens. Die beiden schicken Büttel Albrecht am frühen Morgen des 23. Hornung los, um Ranmar in die Vogtei zu rufen. (Was natürlich nur möglich ist, sollte die Vogtei mittlerweile nicht abgebrannt sein.) Ottfried übergibt Ranmar ein weiteres Schreiben an Aimeric von Mouteburc und heißt ihn, unverzüglich aufzubrechen, damit er bereits abends sein Ziel erreichen möge.

Hier muss der Meister die Zeitabläufe im Blick behalten: Falls die Helden Ranmar nicht abfangen, erreicht das Schreiben Aimeric am Abend des 23. Er wird Mouteburc dann am Mittag des 25. Hornung mit Hauptmann Heinrich und Wächterin Sibylla verlassen. Sie verbringen die Nacht in der Herberge in Hilkering, am 26. hinterlegen Heinrich und Aimeric die Gulden im Wegschrein, während Sibylla im Gasthaus wartet.

8.5 Die Schwester im Heu



Am 23. Hornung besucht Katharina erneut den Hof ihres Bruders, diesmal in der Absicht, heftig mit Elmar ins Gericht zu gehen, denn Katharina hat sich ihren eigenen (richtigen) Reim auf die Vorkommnisse der vorangegangenen Nacht gemacht. Sie will Elmar an seine Verantwortung erinnern.

Wenn die bisherigen Ereignisse es zulassen, wird sie jedoch von Alwin abgefangen, der ihr als Augenzeuge die ganze Geschichte offenbart. Katharinas Anspannung und Sorgen lösen sich auf und sie bricht in Tränen aus. Alwin beruhigt sie und legt ihr noch einmal nahe, zum Wohle der Kinder seine „Spende“ anzunehmen. Katharina entgegnet, dass sie nicht damit leben könne, Alwin als Dieb in ständiger Gefahr zu wissen und er bietet ihr an, sein Glück wieder in der Ferne zu suchen. Dann müsse sie sich keine Sorgen um ihn machen. Die beiden sitzen eine Weile wortlos beieinander, dann schließen sie sich in die Arme und lieben sich auf dem Heuboden des Schuppens.

Falls die Helden auch an diesem Tag heimliche Nachforschungen anstellen, könnten sie die Szene belauschen. Hier bieten sich dann mehrere Dilemmata an: Lassen sie Alwin auffliegen? Liefern sie Elmar aus? Verraten sie Katharinas verbotene Liebschaft? Oder halten sie ihr Wissen über Dieb und Attentäter geheim? Helfen sie den Leuten gar? Und nicht zuletzt: Belauschen sie das Schäferstündchen bis zum Schluss oder lassen sie Katharina und Alwin ihre Intimität?

8.6 Diebeszug in der Nacht auf den 24. Hornung



Sollten die Helden bislang noch völlig im Dunkeln tappen, weder Dieb oder Attentäter, noch den anonymen Auftraggeber identifizieren können, so kann ihnen der Meister in der Nacht auf den 24. Hornung zwei weitere Hinweise anbieten.

Erstens können sie, wenn sie in Diensten des Vogtes oder Kaufmanns Chlodwig die Vogtei bzw. das Kaufmannshaus bewachen, ein Gespräch belauschen.

In der Vogtei könnten sie hören, wie Ottfried Nanna über Chlodwigs Angebot informiert, 50 Silberpfennige für Lenchen zahlen zu wollen. Nanna wird laut auflachen: „Wenn der wüsste, dass wir für das Mädchen 100 Gulden erhalten.“

Im Kaufmannshaus wird Chlodwig Tita erzählen, dass Ottfried sein Angebot noch immer ablehne und geradezu verdächtiges Aufhebens um diese Dienstmagd mache. Chlodwig frage sich allmählich, ob da nicht viel mehr dahinterstecke.

Zweitens steigt Alwin erneut bei Kaufmann Chlodwig ein, um dort Geld und weiteren Schmuck zu stehlen. Auch bei dieser Gelegenheit können die Helden Alwin überführen oder ihn in sein Versteck verfolgen.

9 Die Vogtei

EP
variabel

Irgendwann sollten die Helden dahinterkommen, dass Vogt Ottfried und Vogtin Nanna die geheimen „Wohltäter“ sind, die von Aimeric 100 Gulden für die Rückkehr Marlenes erpressen wollen. Um dies zweifelsfrei belegen zu können, sollten sie die Schreibstube im Obergeschoß der Vogtei durchsuchen, denn dort können sie den Brief Aimerics finden, in dem er sich mit der Zahlung von 100 Gulden einverstanden erklärt. Außerdem bewahrt Ottfried hier auch den Brief von Hadwig an Marlene auf, der als Beweis taugt, dass Marlene tatsächlich Elisas Schwester ist. (In den Morgenstunden des 23. Hornung verfasst Ottfried das zweite Schreiben an Aimeric, das bis zur Übergabe an Ranmar dort ebenfalls gefunden werden kann.)



Edelgard

Marlene

Falls die Helden nachts in die Vogtei einbrechen wollen, bietet es sich bspw. an, über das Fenster im Obergeschoß in die Stube der Mägde einzusteigen (gerne über das Dach des Zeughauses). Dort müssen sie zwar dafür sorgen, dass die alte Edelgard nichts mitbekommt, doch schläft diese meist tief und fest.

Denkbar ist auch, dass sie sich bei den Bewohnern Crimarstetens hilfreiche Freunde gemacht haben, vielleicht ist sogar Alwin als Experte für nächtliche Einbrüche bereit, ihnen zu helfen.

Wie auch immer die Helden vorgehen, es bleibt zu bedenken, dass ihre Gegner einen gewissen Stand innehaben und wahrscheinlich sind die Helden gut beraten, wenn sie sich direkt nach der Befreiung Marlenes (zu der es hoffentlich kommt) aus dem Staub machen.

Sollte es zu einem offenen Kampf kommen, dürften die Helden überlegen sein. Die Kampfwerte der Dorfbewohner, einschließlich Ottfried, Nanna und Chlodwig, sind überwiegend gewöhnlich (6-7 bei 2-3W8), die der Büttel sind solide (8-11 bei 3-4W12).

Versagen die Helden dergestalt, dass sie mindestens enttarnt werden, entsendet Ottfried Ranmar (oder einen anderen Boten, falls Ranmar noch unterwegs ist) mit einem weiteren Schreiben nach Mouteburc, in dem er mitteilt, dass sich das Lösegeld für Marlene wegen Vertragsbruchs um 30 Gulden erhöht. Wurden die Helden überdies überwältigt und gefangen, verlangt er pro Helden weitere 10 Gulden.

10 Der Weg zurück

Der Rückweg nach Mouteburc ist zu Pferd in einem Tag zu bewältigen. Ob die Helden dabei von Schergen des Vogtes oder gar von Vogt und Vogtin höchstselbst verfolgt werden, ist vom bisherigen Verlauf der Ereignisse abhängig. Falls sich die Helden erst am 25. oder 26. Hornung auf den Weg machen, können sie auf Aimeric, Heinrich und Sibylla treffen (vorausgesetzt, Vogt Ottfrieds zweites Schreiben ist in Mouteburc angekommen).

11 Das Ende des Abenteuers

Mit der Ankunft in Mouteburc endet dieses Abenteuer. Der Meister kann den Helden zum Abschluss eine anrührende Szene beschreiben, bei der Marlene mit den Helden im Rittersaal wartet, während Aimeric Elisa hereinführt, um ihr eine „Überraschung“ zu präsentieren.

„Was für eine Überraschung?“, hört Ihr Elisas fragende Stimme hinter der Tür zum Wohnturm, die sich kurz darauf öffnet. „Sieh selbst“, antwortet Aimeric, während er seine Frau in den Saal geleitet. Elisa schaut Euch an, sie lächelt und ihr seht, wie sie anhebt, Euch zu begrüßen, als ihr Blick auf Marlene verweilt. „Das ist...“ Sie blickt Aimeric an. Dieser nickt lächelnd. Elisa schaut abermals zu Marlene, dann geht sie zwei schnelle Schritte vorwärts, bevor sie zögernd stehenbleibt. Marlene macht ebenfalls einen Schritt nach vorn und dann laufen die beiden Schwestern aufeinander zu und fallen sich in die Arme.

An diesem Abend sind die Burgbewohner noch lange auf. Sie treffen sich in der Burgschenke und stellen sich Marlene vor. In den nächsten Tagen werden Elisa und Marlene viel Zeit miteinander verbringen und sich viel zu erzählen haben. Auch die Helden werden ausführlich von ihrer Befreiungstat berichten müssen und der Meister sollte sie mit EP, Gratislernwürfen und einem Bonus auf Ehre und Respekt belohnen.

Nomine amicitiae
Benefactor beniuolus nominari nolit
Aimericus, Dominus de Mouteburc

Haec epistula est ut scias nos ubi Marlenae, soror uxoris tuae Elisae, sit. Puellam optima valetudine habere tibi pollicemur et iter eius tutum ad castellum tuum curare offerimus. Circumstantiae adversae responsum tuum celerem requirunt. Da nuntio nostro, non serius quam die post adventum eius domum tuam, pignus sigillo tuo insignitum, te nobis centum guldenos pro reditu Marlenae daturum esse. In signum benevolentiae tuae, nuntio nostro etiam tres guldenos das.

Datum anno domini MCXCIII, quinta decima die februarii

Im Namen der Freundschaft
Wir, ein Euch geneigter Wohltäter, der nicht genannt werden will
Aimeric, Herr von Mouteburc

Mit diesem Schreiben wollen wir Euch zur Kenntnis bringen, dass wir den Aufenthaltsort von Marlene, der Schwester Eurer Gattin Elisa, kennen. Wir versichern Euch, dass das Mädchen bei bester Gesundheit ist und unterbreiten das Angebot, für ihre sichere Reise an Eure Burg sorgen zu wollen.

Ungünstige Umstände bedingen Eure umgehende Antwort. Übergebt unserem Boten spätestens am Folgetag seines Erscheinens an Eurer Heimstatt eine mit Eurem Siegel versehene Zusicherung, dass Ihr uns 100 Gulden für die Rückkehr Marlenes übereignen wollt. Als Zeichen Eures guten Willens wollt Ihr unserem Boten überdies 3 Gulden mitgeben.

Gegeben im Jahre des Herrn 1193, am 15. Tage des Februarius

Aimericus, Dominus de Mouteburc
Benefactor ignotus

Tibi pollicemur nos tibi centum guldenos esse pro tuto reditu Marlenae, sororis Elisae de Mouteburc, ad castellum nostrum de Mouteburc.

Datum apud Mouteburc anno domini MCXCIII, nona decima die februarii



Aimeric von Mouteburc
Unbekannter Wohltäter

Wir versichern Euch, dass wir Euch 100 Gulden zahlen wollen für die sichere Rückkehr Marlenes, der Schwester der Elisa von Mouteburc, an unsere Burg Mouteburc.

Gegeben zu Mouteburc im Jahre des Herrn 1193, am 19. Tage des Februarius

Meine liebe Marlene,

nun sind schon vier Jahre vergangen und leider hat mich mein Weg noch nicht wieder nach Nürnberg geführt. Es tut mir leid, mein Kind, dass ich deshalb mein Versprechen, Dich abzuholen, noch nicht einlösen konnte. Doch ich habe gute Neuigkeiten. Tatsächlich ist es mir gelungen, Deine Schwester Elisa zu finden. Nach allem, was ich gehört habe, hat sie lange, doch leider vergeblich, nach Dir gesucht. Wie Du richtig gesagt hast, ist sie Wächterin und der Ort, an den Du Dich nicht erinnern konntest, ist Mouteburc. Von einem Reisenden habe ich erfahren, dass sie mittlerweile sogar mit dem Burgherren verheiratet sei, aber das muss ich noch überprüfen, sobald ich wieder gesund bin. Ja, ich bin leider krank und diesmal kämpfe ich mit einer üblen Krankheit. Halte noch etwas durch. Schon bald werde ich nach Nürnberg kommen und dann wollen wir beide Deine Schwester Elisa finden.

Alles Liebe,

Deine Hadwig

Gegeben zu Passau im Jahre des Herrn 1192, am 28. Tage des Weinmonds

Nomine amicitiae
Benefactor beniuolus nominari nolit
Aimericus, Dominus de Mouteburc

Concordia facta est. Deponere 100 guldenos a meridie die 26 mensis Februarii in sacello medium inter Hilkering et Crimarsteten. Marlene tunc te expectabit in hospicio in Hilkering.

Datum anno domini MCXCIII, vicesima tertia die februarii

Im Namen der Freundschaft
Wir, ein Euch geneigter Wohltäter, der nicht genannt werden will
Aimeric, Herr von Mouteburc

Die Vereinbarung ist getroffen. Hinterlegt 100 Gulden bis zur Mittagsstunde des 26. Februarius im Wegschrein auf halber Strecke zwischen Hilkering und Crimarsteten. Marlene wird Euch dann im Gasthaus in Hilkering erwarten.

Gegeben im Jahre des Herrn 1193, am 23. Tage des Februarius

Crimarsteten

Crimarsteten liegt auf dem Rodlberg. Das höchste Gebäude ist die dem heiligen Laurentius geweihte **Pfarrkirche** (1). Ein kleiner Friedhof befindet sich nördlich hinter der Kirche. Fast unmittelbar westlich der Kirche fällt das Gelände steil hinab zum Rodltal, wo sich ein Müller und ein Fischer niedergelassen haben.

Geht man von der Kirche als höchstgelegenen Punkt der Ortschaft aus, führt der Weg von dort etwas hinab nach Süden zum Zweibrunnenplatz vor der **Vogtei** (17). Nach Osten fällt das Dorf weiter ab und das **Waisenhaus** (2) ist das am weitesten abwärts gelegene Haus.

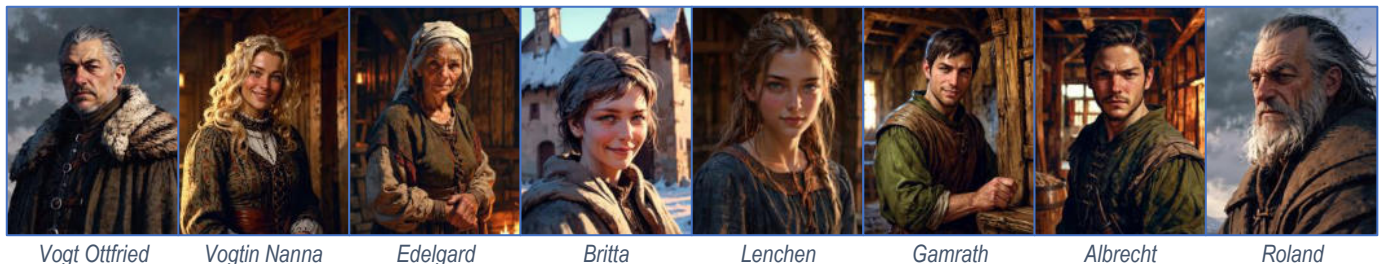
Im **Zeughaus** (16) neben der Vogtei befinden sich das Waffenlager und die Wachstube. Hier wohnen auch die drei Büttel des Ortes, von denen einer stets im Eingangsbereich der Vogtei arbeitet.

Bauer Freder (6) bewirtschaftet die Felder in unmittelbarer Umgebung von Crimarsteten. Er ist der Vater von Else, die eigentlich mit ihrem Mann Elmar und der jüngsten Tochter Jutta auf Elmars Hof südöstlich des Dorfes lebt. Wegen der Trunksucht ihres Mannes sind Else und Jutta vom Hof geflohen und haben Zuflucht bei Freder gefunden.

Einen Heiler oder Bader gibt es im Ort schon lange nicht mehr. **Katharina**, die Leiterin des Waisenhauses, und **Martha**, die Frau des Metzgers, übernehmen zumindest Hebammentätigkeiten. (Vogtin Nanna bringt Katharina im Ort jedoch in Misskredit, sodass die Dörfler es kaum noch wagen, Katharina als Geburtshelferin zu rufen. Hinter vorgehaltener Hand sind sie damit allerdings nicht einverstanden, weil sie wenig Zutrauen in die Künste der Metzgersfrau haben. Bei ernsteren Krankheiten kann es also vorkommen, dass Pfarrer Gottfried, Schwester Katharina und Metzgerin Martha die Behandlung übernehmen.

Einige NSC in der Übersicht

In der **Vogtei** wohnen Vogt Ottfried, Vogtin Nanna und die Dienstmägde Edelgard, Britta und Lenchen. Als Büttel arbeiten Gamrath, Albrecht und Roland für die Vogtei. Sie teilen sich eine Stube im **Zeughaus**.



Vogt Ottfried

Vogtin Nanna

Edelgard

Britta

Lenchen

Gamrath

Albrecht

Roland

Das **Waisenhaus** wird von Schwester Katharina geführt, die von Schwester Martina unterstützt wird. Im späteren Verlauf wechselt Magd Britta von der Vogtei ins Waisenhaus.



Katharina
Leiterin

Martina
Köchin

Regina

Amalia

Gudrun

Ursula

Irene

Rut



Alexander

Lothar

Rabanus

Emmerich

Konstantin

Hanno

Pankratz

Im **Kaufmanns-**
haus wohnen ne-
ben Chlodwig, sei-
ner Frau Tita,
Tochter Tialda und
Sohn Diethelm
auch ihre Bediens-
teten, Fuhrmann
Gunder und Magd Erltrud (Erle).



Chlodwig

Tita

Tialda

Diethelm

Gunder

Erltrud

Auf **Elmars Hof** leben derzeit zwar nur Elmar und
(heimlich) Alwin, eigentlich gehören aber auch
seine Frau Else und Tochter Jutta dazu.
Die letzten beiden wohnen momentan bei Elses
Vater, **Bauer Freder**, der seinen Hof mit Frau
Rutlieb, Sohn Siegwald, Schwiegertochter
Kriemhild, den Enkelkindern Ludger (Lutz) und
Olaf und Knecht Otte bewirtschaftet.



Elmar

Else

Jutta

Alwin



Freder

Rutlieb

Siegwald

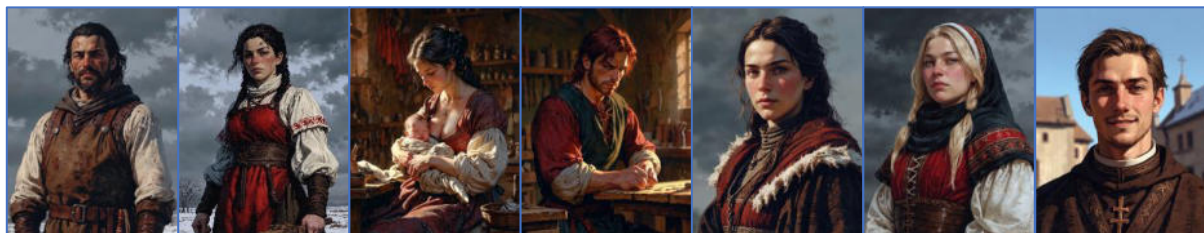
Kriemhild

Ludger (Lutz)

Olaf

Otte

Aus der Dorfgemeinschaft sollen erwähnt werden: **Metzger Kalle** und seine Frau **Martha**, die auch als Heb-
amme arbeitet. **Schusterin Imke**, **Drechsler Ulrich**, **Schneiderin Heide**, die alleinstehende **Weberin Frauke**
und der noch junge **Pfarrer Gotfried**.



Kalle
Metzger

Martha
Metzger, Hebamme

Imke
Schusterin

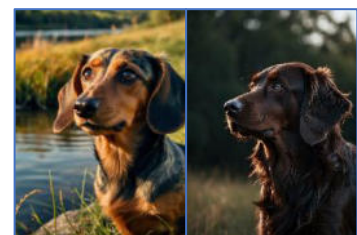
Ulrich
Drechsler

Heide
Schneiderin

Frauke
Weberin

Gotfried
Pfarrer

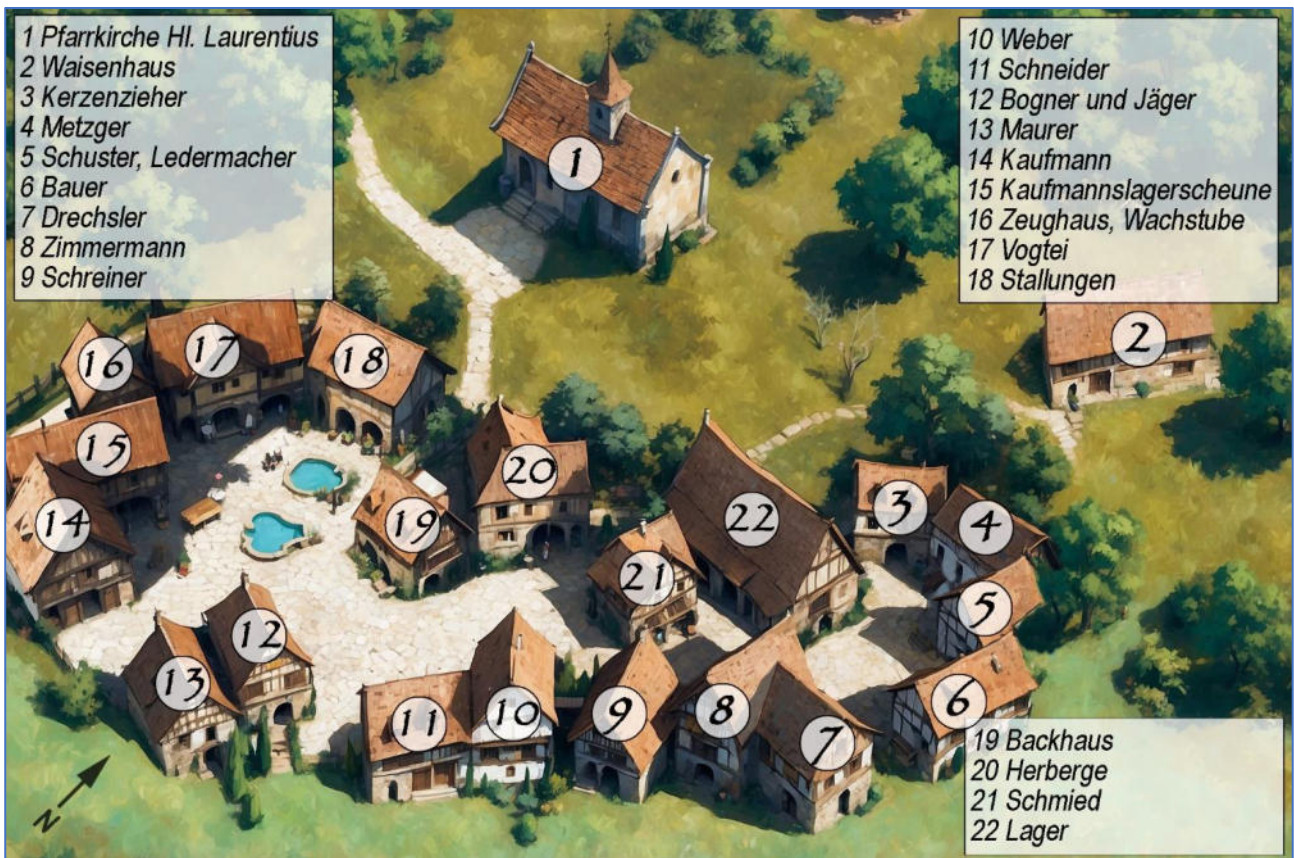
Neben zahlreichen Hühnern und Gänsen, die in Crimarsteten unterwegs sind,
halten die Dorfbewohner auch einige Ziegen und Schweine. Das Waisenhaus
bewacht Hündin **Gundel**, auch Pfarrer Gotfried hält sich mit **Etzel** einen treuen,
vierbeinigen Begleiter.



Gundel

Etzel

Crimarsteten



Waisenhaus – Erdgeschoß

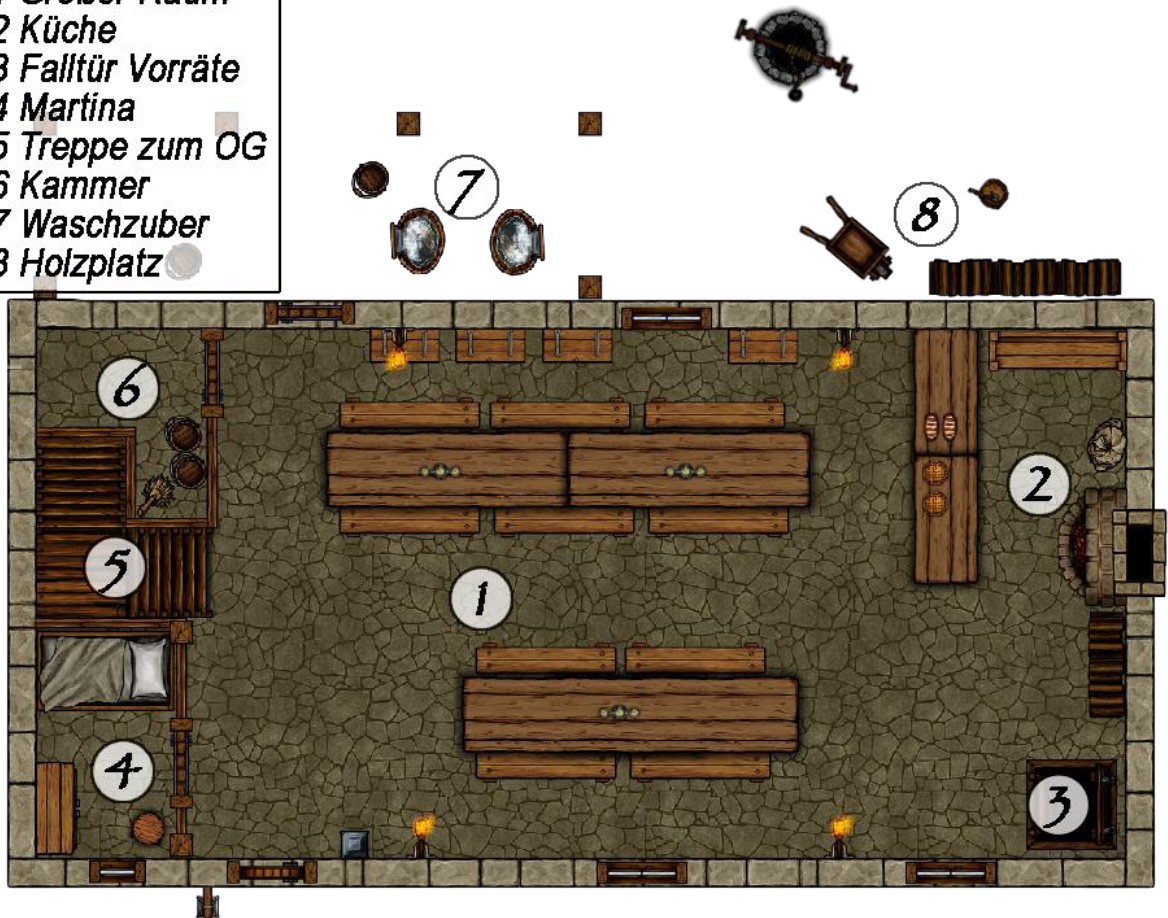


Waisenhaus – Obergeschoß



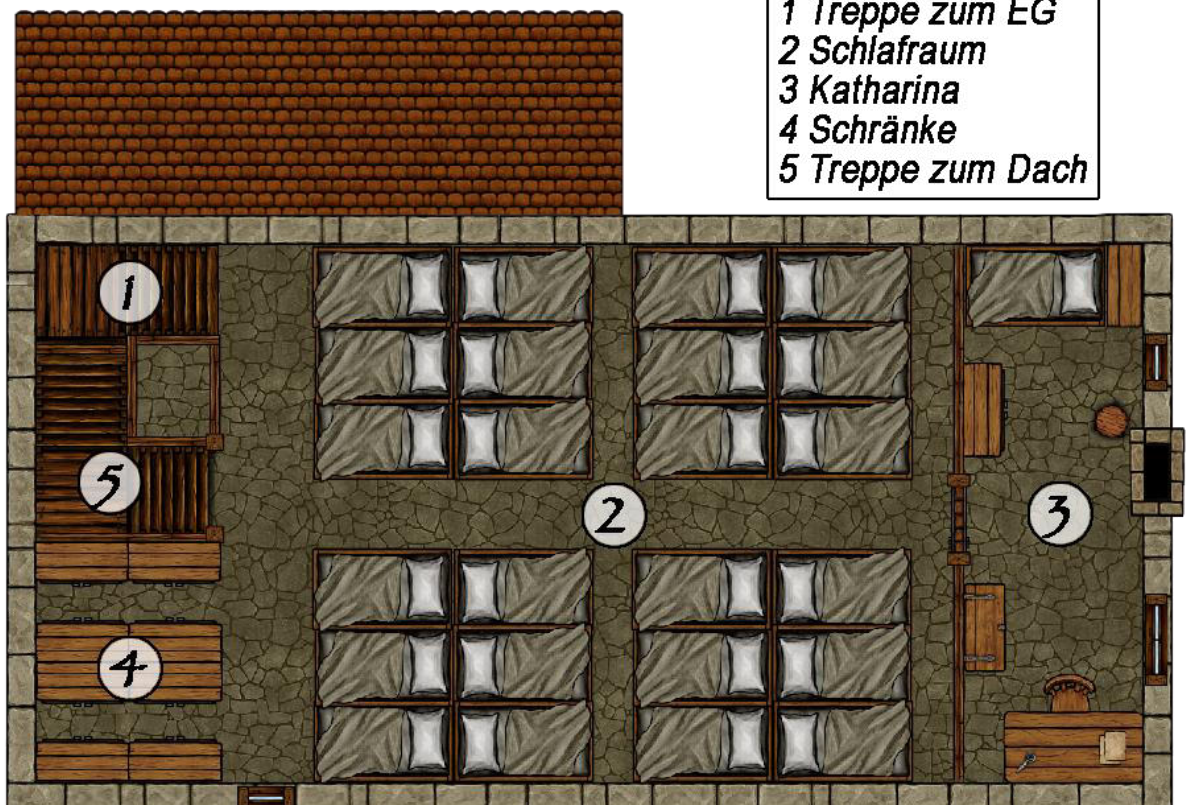
Waisenhaus – Erdgeschoß

- 1 Großer Raum
- 2 Küche
- 3 Falltür Vorräte
- 4 Martina
- 5 Treppe zum OG
- 6 Kammer
- 7 Waschzuber
- 8 Holzplatz

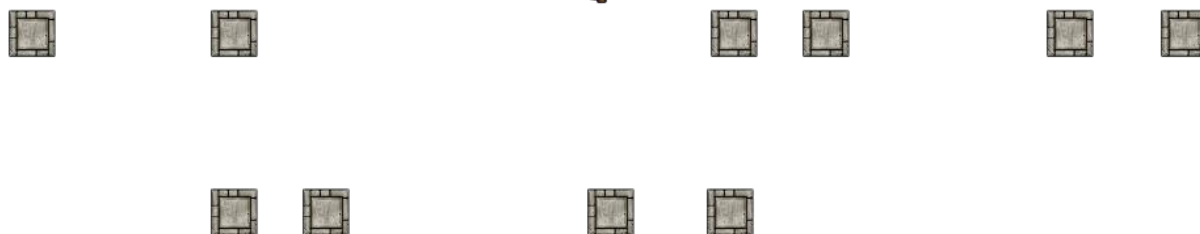


Waisenhaus – Obergeschoß

- 1 Treppe zum EG
- 2 Schlafraum
- 3 Katharina
- 4 Schränke
- 5 Treppe zum Dach



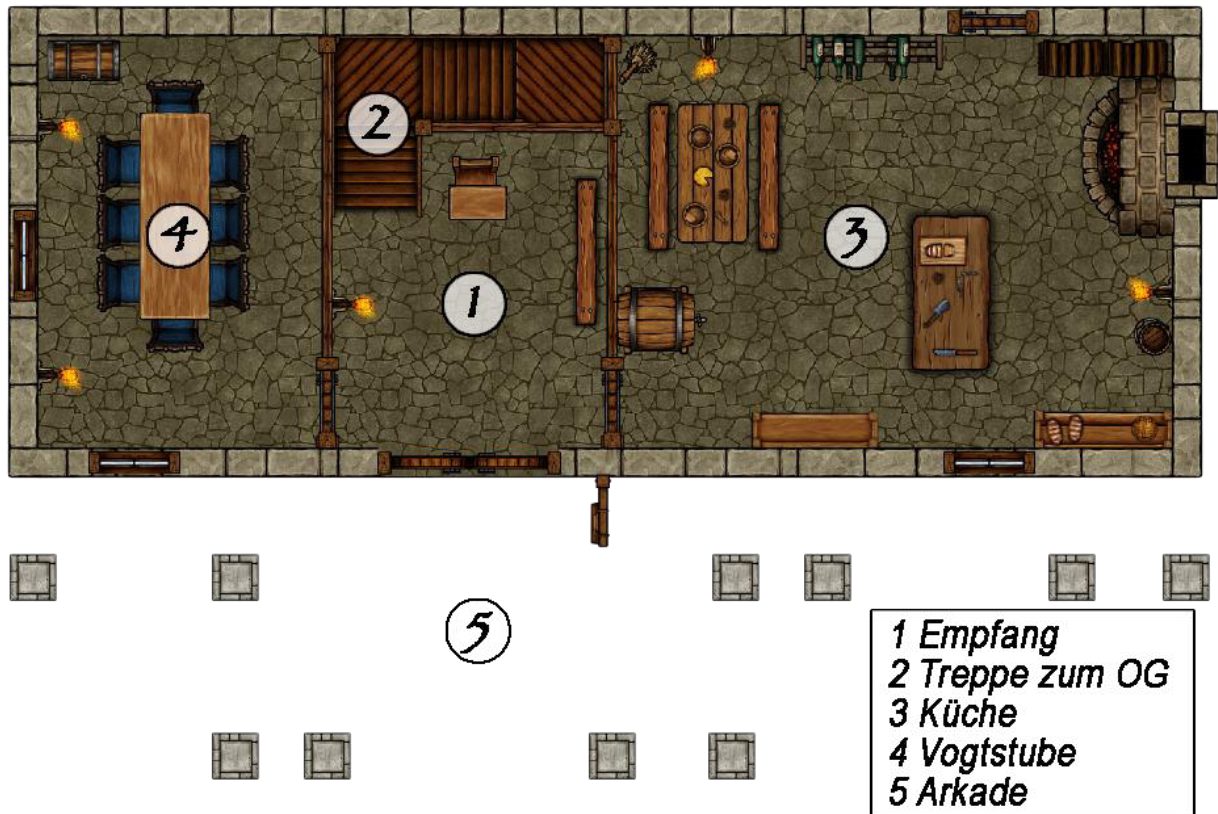
Vogtei – Erdgeschoß



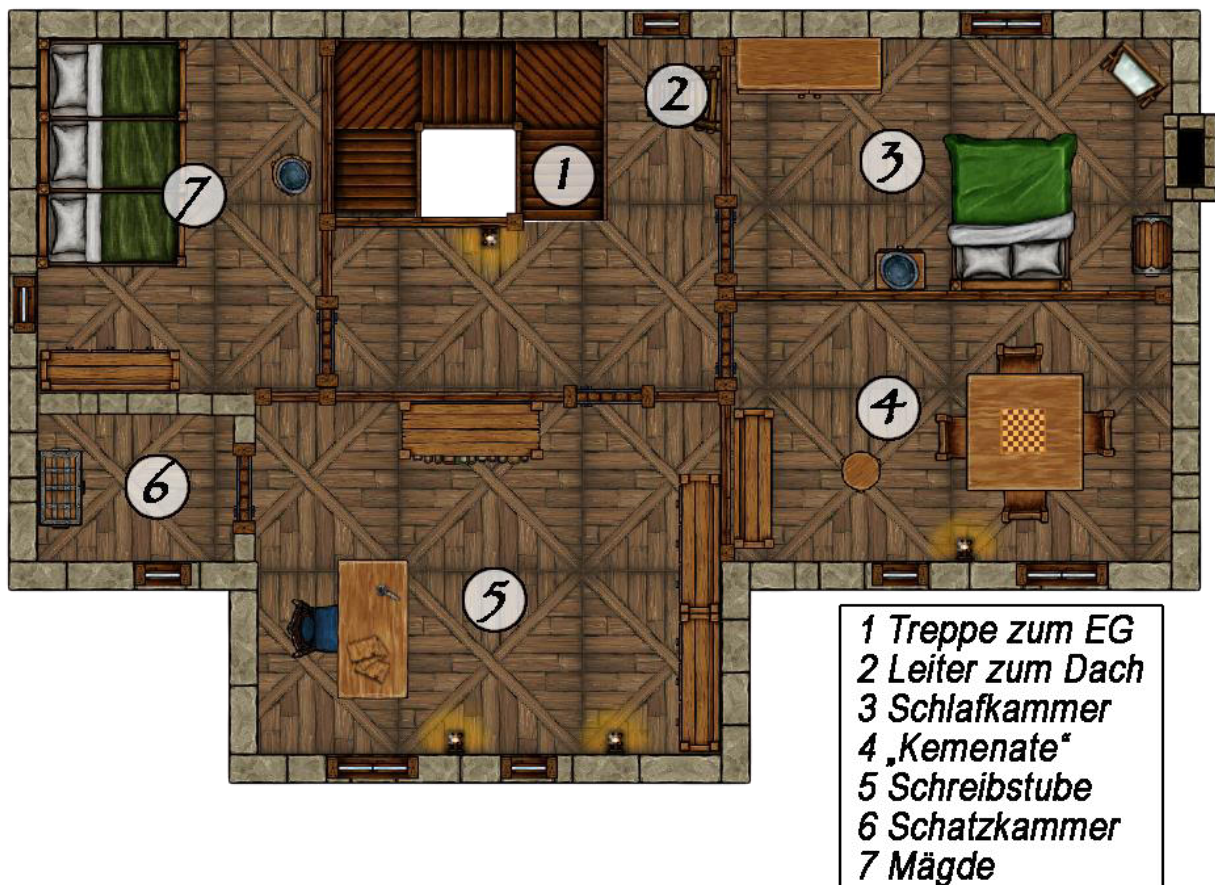
Vogtei – Obergeschoß



Vogtei – Erdgeschoß



Vogtei – Obergeschoß



Kaufmannshaus Erdgeschoß



Kaufmannshaus Obergeschoß



Kaufmannshaus Erdgeschoß

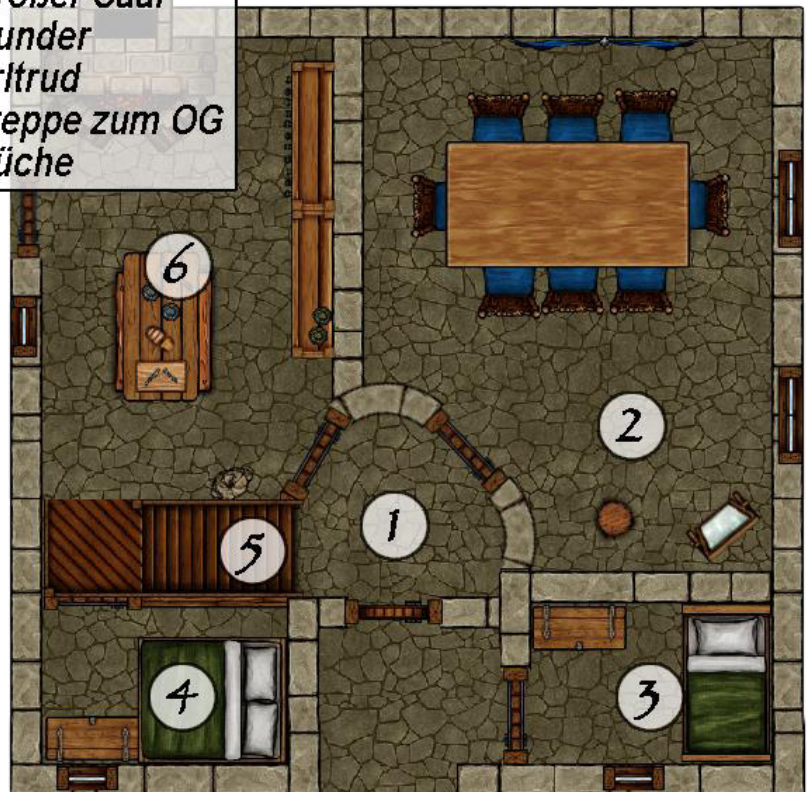
Im Großen Saal speist die Kaufmannsfamilie und es werden hier auch Gäste und Geschäftspartner empfangen.

Unter der Treppe zum OG befindet sich eine Luke zu einem Vorratsraum im Keller und der Durchgang zum Zimmer der Mägde, in dem momentan nur Erltrud untergebracht ist.

Das Zimmer von Fuhrmann Gunder hat eine direkte Tür nach außen.

Unter dem Tisch in der Küche stehen zwei Bänke, damit das Gesinde in der Küche speisen kann.

- 1 Diele
- 2 Großer Saal
- 3 Gunder
- 4 Erltrud
- 5 Treppe zum OG
- 6 Küche



Kaufmannshaus Obergeschoß

Das Schlafgemach von Chlodwig und Tita ist nur über die „Kemenate“ zugänglich, in der auf dem Regal ein kleines Schmuckkästchen steht.

Das Zimmer der Magd (7) ist momentan frei. Hier war vor einiger Zeit Gudrun, das Kindermädchen für Tialda und Diethelm, untergebracht. Gudrun verließ Crimarsteten vor zwei Jahren. (Im Ort geht das Gerücht, Gudrun erwarte von Diethelm ein Kind und habe gehen müssen, bevor dies offensichtlich wurde.)

Der Dachboden ist offen und wird nur als Abstellraum für Gerümpel benutzt.

- 1 Treppe zum Dach
- 2 Treppe zum EG
- 3 „Kemenate“
- 4 Chlodwig, Tita
- 5 Tialda
- 6 Diethelm
- 7 Magd (frei)





Lösegeld - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2025 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.



Kontaktinformationen

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de

