

1192 - Rollenspiel

Vasten unde Vêren



Abenteuer 29



1192

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.....	7
1.1	Die Hintergründe des Überfalls.....	7
1.2	Die Kaufleute Leberecht und Gundula.....	7
1.3	Bierbrauer Johanns Strafe.....	7
2	Der Josefstag.....	8
2.1	Die Messe.....	8
2.2	Der Handwerkermarkt.....	8
2.3	Hättest du geschwiegen.....	9
3	Der Trunkenbold im Wald.....	10
3.1	Ein Urteil wird vollstreckt.....	10
3.2	Eine Sichtung.....	11
3.3	Fallen im Wald.....	12
3.4	Frohmut's Gäste.....	13
3.5	Das Binden der Palmbuschen.....	13
3.6	Heikle Schwärmerei und ein verlockendes Angebot.....	14
3.7	Späte Gäste.....	16
4	Palmsoldag.....	16
4.1	Die Prozession.....	16
4.2	Ein Gerücht wird aufgegriffen.....	17
4.3	Die Messe.....	17
5	Hinterhalt im Badehaus.....	17
5.1	Ein NSC besucht das Badehaus (Option 1).....	17
5.2	Ein Held besucht das Badehaus (Option 2).....	18
6	Weitere Anschlagversuche.....	20
6.1	Badehaus.....	20
6.2	Mit Pfeil und Bogen.....	20
6.3	Bleib im Sattel.....	21
6.4	Ein Rachegeist.....	21
6.5	Es klappert.....	22
7	Das religiöse Leben bis Ostern.....	22
8	Aberglaube.....	23
9	Das Feiern beginnt.....	23
9.1	Hahnenrennen.....	24
9.2	Armdrücken, Axtwurf, Bogenschießen, Eierknacken und Stelzenlauf.....	25

9.3	Dame, Mühle, Wurfzabel	25
9.4	Pferderennen.....	26
9.5	Zusätzliche Belohnung für wettstreitende Helden.....	26
10	Ein Auftrag	26
11	Die Hochzeit.....	27
11.1	Das Karrenrennen	28
11.2	Die Schatzsuche.....	29
11.3	Der Ritterkampf	32
12	Das Ende des Abenteuers.....	32

Anhang

Hintergrund: Passionsgeschichte
Spielregeln Wurfzabel, Dame und Mühle
NSC-Werte David
Spielmarker
Erhards Gedicht zum Ostersoldag
Spielpläne für Karrenrennen, Pferderennen und Schatzsuche

Vorbemerkungen

Vasten unde Vêren (Fasten und Feiern) spielt wieder in Mouteburc, einem fiktiven Ort in der Nähe von Passau. Dass es sich um ein Abenteuer handelt, ist für die Helden gar nicht so leicht zu erkennen, da sie keiner Aufgabe verpflichtet sind und sich womöglich fragen, wie sie die Tage verbringen sollen. Heimlich hat es jedoch ein Attentäter im Auftrag der Bellatores Dei auf die Helden abgesehen und wird versuchen, sie in einen Hinterhalt zu locken.

Falls die Heldengruppe sehr spielfreudig ist, bieten vor allem die Anfangsszenen viel Raum für interessantes Rollenspiel und können im besten Fall für unvergessliche Szenen sorgen.

Wenn es anders ist, kann es leicht geschehen, dass der Meister viel erzählt und die Spieler vor allem zuhören und wenig agieren. Weil es auch keine deutlich formulierte Quest für die Helden gibt, fällt eine wesentliche Motivation weg, aktiv die Handlung voranzutreiben. Insofern ist der Meister gut beraten, wenn er ggf. Szenen entfallen lässt oder im Zeitraffer erzählt, damit das Spiel nicht zäh verläuft.

Im zweiten Teil des Abenteuers beginnt mit Ostern die Zeit des Feierns und Fastenbrechens. Dies ist dann auch die Gelegenheit, die Rückkehr Marlenes (*Abenteuer 27: Lösegeld*) und den Sieg über Johann von Strazloc (*Abenteuer 28: Frevel und Intrige*) ausgiebig und gebührend zu feiern. Spiele, Tanz und Gesang stehen im Vordergrund und münden schließlich in ein großes Hochzeitsfest, bei dem die Helden Ehrengäste sind.

Ort der Handlung: Mouteburc, Mühlwazzer, Markt, Wollsiedlung, Werking und Umland

Zeitraum: 19. Merz (Martius) bis 3. April (Aprilis) 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.

Musikempfehlung

Falls der Meister die Musikstücke aus dem Rittersaal der Webseite spielen möchte, empfehle ich unverbindlich folgende Verwendung:

Gloria, laus et honor: Palmsoldtagsgottesdienst

Aurora lucis rutilat: Hymne für den Ostersoldtagsgottesdienst

Victimae paschali laudes: Gesang für die Osterwoche

Lendenfeuer, Bischof und Priester (Erhards Verse in beliebiger Version, von den Minnesängern bis zur Festwoche vertont), **Gaudeamus Igitur, O guoter keiser, Grafenlied, Das Geschenk, Fürst Erich, Frouwe, O wie izt mir swêre, Tanz mein Lieb Tanz:** für die Festwoche, vor allem bei den Musik- und Tanzszenen

Equites veniunt: beim Pferderennen

Gaudium Matrimonium: beim Hochzeitsgottesdienst am 3.4.

Dû bist mîn: beim Hochzeitstanz, dem Karrenrennen oder der Belohnung nach der „Hundesuche“

Militis hymnum canimus: beim Kampf gegen die verhüllten Recken am 3.4.

Swaz War Der Tag: zum Tagesabschluss in der Burgschenke, in der Festwoche am Markt (Bardenversion)

Hintergrund

Aufgrund der bisherigen Begegnungen der Helden mit dem Orden der Bellatores Dei sollte der Orden nicht allzu gut auf die Helden zu sprechen sein, da sie vermutlich schon mehrfach deren finstere Pläne durchkreuzt haben. Der Orden hat daher beschlossen, die Helden aus dem Weg zu räumen und dazu mehrere Attentäter entsandt. Einer davon gibt sich als Botenreiter David aus und hat die Helden aufgespürt (vgl. *Abenteuer 28: Frevel und Intrige*). Obwohl er die Helden womöglich zunehmend sympathischer findet, fühlt er sich seinem Auftrag verpflichtet.

Kurz nach dem Sieg über Johann von Strazloc trifft Attentäter David seine Vorbereitungen. Er versucht, die Helden zu isolieren und nacheinander auszuschalten, falls sich keine günstige Gelegenheit ergeben sollte, sie alle gleichzeitig zu erwischen. Zunächst macht er sich Saufbold Michel zunutze. Dieser wurde von den Wächtern Mouteburcs verprügelt und dann von der Burg verjagt. David hat ihn heimlich aufgespürt und mit Bier abgefüllt. Dann schleppt er ihn (etwa am 17.3.) zum kleinen Bachlauf nordöstlich der Burg. Den alten Planwagen des Totenbeschwörers Artos von Linz aus *Abenteuer 26: Barendienst* hat David ebenfalls entdeckt und ihn entlang des kleinen Bachlaufs nach Süden gebracht, ganz in die Nähe der von Artos ausgehobenen Fallen. Der Rest ist ein Kinderspiel: Während Michel seinen Rausch ausschläft, verteilt David in der Umgebung kleine „Schätze“, Silberpfennige, Proviantbeutel, ein kleines Bierfass und zwei Weinschläuche, so dass sie recht leicht zu finden sind. Als Michel erwacht, kann er sein Glück kaum fassen und richtet sich im Wagen häuslich ein. Am 19.3. tarnt David die „alte“ Fallgrube, die bereits Wächter Odin zum Verhängnis wurde, und hebt zwei weitere aus, die er ebenfalls mit angespitzten Ästen spickt. Bevor er zur Burg zurückkehrt, gönnt er sich etwas Erholung im Badehaus in Mühlwazzer, wo er einen weiteren Plan fasst: Er bringt die „Badehäusler“ auf die Idee, sich bei ihren Rettern durch persönliche Einladungen zum „angeleiteten“ Bad zu bedanken. Auf diese Art will er einen Helden nach Mühlwazzer locken, um ihm dort dann beim Baden aufzulauern. Er bietet den „Badehäuslern“ an, die erste Einladung an Wächter Heinrich selbst zu überbringen.

Während die Helden mit den Mouteburcern einen christlichen Feiertag nach dem nächsten begehen, unternimmt David mehrere Anschlagversuche, die zunächst noch wie Unfälle oder Missgeschicke aussehen könnten. Sollte er enttarnt und gefasst werden, wird er möglicherweise vorübergehend in Mouteburc festgesetzt, um dann zu späterer Zeit an den Bischof von Passau überführt zu werden. Wird er getötet, entfällt dies.

Bleibt er jedoch unerkannt, ist es durchaus möglich, dass er sich im Folgeabenteuer den Helden erneut an die Fersen heftet.

Vielleicht wird die Sympathie zwischen David und den Helden auch so groß, dass er von seinem Tun gänzlich ablässt.

1 Das Abenteuer beginnt...



...am Freitag, den 19. Merz 1193 mit den Feierlichkeiten zum Josefstag.

Falls der Meister einige offene Handlungsfäden am Ende von Abenteuer 28 noch nicht wiederaufgenommen und zu Ende erzählt hat, kann dies nun zu Beginn dieses Abenteuers erfolgen. Inwieweit die Ereignisse ausgespielt oder im Zeitraffer erzählt werden sollen, ist der Spielrunde überlassen und hat keinen gravierenden Einfluss auf die (verborgene) Haupthandlung. Für fast alle Ereignisse gilt, dass sie nicht zwingend wichtig sind; stattdessen bieten sie Raum für Rollenspiel, ohne die Handlung voranzutreiben. Jede dieser Episoden kann daher beliebig verkürzt oder auch ausgelassen werden.

Im Folgenden will ich die möglicherweise offenen Handlungen aus Abenteuer 28 kurz darstellen:

1.1 Die Hintergründe des Überfalls

Die Helden können das Verhör von Johann von Strazloc übernehmen und ihn dazu bewegen, das von Aimeric geforderte Geständnis zu unterzeichnen. Dies sollte der Meister erwägen, falls die Helden sich dieser Aufgabe gern stellen wollen. Das Verhör selbst gestaltet sich eher einfach, da Johann eher einfältig ist und er seine schandhaften Pläne schon allein aus Zorn ausplaudert. Er glaubt, seine Gegenspieler zu verärgern oder einzuschüchtern, wenn er schildert, was er vorhatte und sie so erfahren, wie gering er sie schätzt.

Johann wird im Hohen Turm gefangen gehalten, ebenso wie sein Gefährte Baldrich und deren Gefolge, sofern sie lebendig geschnappt wurden.

Falls diese Episode nicht ausgespielt werden soll, können die Helden vielleicht am Rande vom Verhör und Johanns Geständnis erfahren, bspw. durch Getratsch der Burgbewohner. Genauere Informationen erhalten sie dann erst, wenn sie nach Ostern mit der Aufgabe betraut werden, Johann von Strazloc nach Anewilre zu bringen.



Johann
von Strazloc

Baldrich

1.2 Die Kaufleute Leberecht und Gundula

Leberecht und Gundula halten sich nur noch wenige Tage in Mouteburc auf, bis sie ihre Handelsgeschäfte getätigt haben. Gundula kauft einige Ballen Stoff und Leberecht müsste noch Glas besorgen, da sein erster Einkauf mit zerbrochener Ware in Mühlwazzer endete. Wahrscheinlich wird er Gundula keine zufriedenstellende Erklärung für seinen „Abstecher“ nach Mühlwazzer anbieten können, weshalb die Lage angespannt sein dürfte. Wurde der Markt am 15. oder 16. Martius planmäßig zurückgewonnen, werden die beiden Kaufleute Mouteburc zur Mittagszeit des 19. Martius verlassen. Sie werden zwar den Bieranstich noch erleben, doch wird Gundula darauf bestehen, dass Leberecht keinen Tropfen des Bieres trinkt.



Leberecht

Gundula

Sollte es Leberecht hingegen wider Erwarten gelungen sein, Gundula eine plausible und unverdächtige Geschichte aufzutischen, sind die beiden bei bester Laune. Leberecht kümmert sich besonders aufmerksam um seine Frau (schlechtes Gewissen) und nach einem guten Krug Bier besehen sie sich noch die Waren der Handwerker, bevor sie nach Kirchperg aufbrechen.

1.3 Bierbrauer Johanns Strafe

Bierbrauer Johann wurde von Aimeric dazu verurteilt, die Wachstube ein Jahr kostenlos mit Bier zu versorgen und einen Tag am Pranger zu stehen. Die Prangerstrafe soll er am Sambaztac, den 20. Martius antreten. Dafür wird ein Pranger auf dem großen Platz beim Brunnen am Markt aufgestellt.



2 Der Josefstag

2.1 Die Messe



Am 19. Martius wird der Josefstag gefeiert. Morgens erwachen die Helden vermutlich mit allen anderen Burgbewohnern im Rittersaal des Palas. Diejenigen, die vom vergifteten Bier getrunken haben, frösteln leicht, was Knecht Eberhard bemerkt und ihn aufmunternd rezitieren lässt: „Wenn's erst einmal Josefi is', so endet auch der Winter g'wiss.“ – Köchin Katarina ergänzt hoffnungsvoll: „Ja, und lasst uns schau'n, wie's Wetter wird, denn: Ein schöner Josefstag ein gutes Jahr verheißen mag.“ Da lässt sich dann auch Kerzenzieher Oleif nicht lange bitten: „Ist's Josef klar, gibt's ein gutes Honigjahr.“



Eberhard
Knecht

Katarina
Köchin

Oleif
Kerzenzieher

Frohmut
Burgprieester

So viel geballte Bauernweisheit treibt manch Burgbewohner zeitig nach draußen. Priester Frohmut läutet auch schon bald die kleine Glocke der Burgkapelle und ruft zum Gottesdienst, bei dem nun endlich die von Ionys gefertigte Statue des heiligen Josefs enthüllt wird. Dies sorgt für leises, begeistertes Raunen unter den Anwesenden. Priester Frohmut ist erkennbar glücklich und erfreut und seine Worte geraten ihm an diesem Tag besonders leidenschaftlich. Er dankt dem heiligen Josef, Bräutigam der Gottesmutter Maria und Schutzpatron der Handwerker, vor allem der Zimmerleute und Schreiner. Auch dankt er dem anwesenden Zimmermann Ionys, der diese wunderschöne Statue geschaffen habe, „auf dass sie unser aller Herz erfreue und unsere Bitten zum Ausdruck bringe, alle Bewohner Mouteburcs, vor allem die Familien zu schützen. Während der Messe bittet die Gemeinde gemeinsam mit Frohmut um den Schutz für Familie und Kirche und die Reinheit des Herzens.“



2.2 Der Handwerkermarkt



Falls die Bauernweisheiten wahr sind, steht ein gutes Jahr bevor, denn ein klarer Himmel zieht auf und in den wärmenden Sonnenstrahlen ist die Kraft des Frühlings bereits spürbar. Geschäftiges Treiben setzt ein: Im Vorhof der Burg werden kleine Zelte aufgestellt, wo die Handwerker aus Werking, Burg, Markt und Wollsiedlung ausgewählte Waren anbieten. Begehrt sind an diesem Tag vor allem die Stände der Holzhandwerker. Auch die Helden können hier vielleicht etwas finden, es gibt viel Spielzeug wie Holzkreisel, Puppen, Steckenpferde, Holzschwerter und Spielbretter für Mühle, Dame und Wurfzabel (Backgammon), aber auch Bögen, Kämmen, Ledertaschen, Gürtel, Schuhe, Stiefel, Seile, Kerzen, Pelze, Schmuck, Töpferwaren, Salben und Tinkturen.

Zur Mittagszeit sticht Ionys mit drei kräftigen Schlägen das von Brauer Johann gelieferte, große Bierfass an. Dabei handelt es sich um ein für die Fastenzeit übliches, sehr kräftiges Starkbier. Bierbrauer Johann wirkt für aufmerksame Beobachter bedrückt und gleichzeitig dienstbeflissen. Der Gedanke an die bevorstehende Prangerstrafe sitzt ihm in den Gliedern, gleichzeitig will er aber auch zeigen, dass er seine Lektion gelernt hat. Er ist deshalb in besonderem Maße bemüht, es allen recht zu machen und Hilfe und Unterstützung anzubieten.



Ionys
Zimmermann

Johann
Bierbrauer

David

Im Verlauf des Vormittags können die Helden mit allen möglichen NSC zusammentreffen, auch eine Begegnung mit David ist möglich, der sich unauffällig verhält. Nach dem Bieranstich stiehlt er sich heimlich mit einer Schaufel davon, um die Fallgruben vorzubereiten. Anschließend besucht er das Badehaus in Mühlwazzer und kehrt abends zum Markt zurück, wo er in Irmas Herberge Unterkunft findet.

2.3 Hättest du geschwiegen...



Nachdem sich der Trubel gegen Abend allmählich legt, finden nicht wenige den Weg in die Burgschenke, wo sie bierselig die jüngsten Ereignisse bereden. Wenn die Helden zugegen sind, können sie Zeuge eines Streits werden, der zunächst harmlos beginnt.

Bäcker Lorenz unterhält sich angeregt mit Vogt Matthes, als Lorenz Frau Aliena die Tür öffnet und im Türrahmen stehen bleibt. Sie trägt einen Eimer Wasser, mit dem sie im Vorhof die „bierbesudelten“ Tische abgewaschen hat. Sie wendet sich Wirtin Margarete zu, hält jedoch inne, bevor sie das erste Wort gesprochen hat und blickt ihren Mann entgeistert an. Dieser hat zu Matthes gerade eine obszöne Geste mit der Hand gemacht und ist in derbes Gelächter ausgebrochen.



Lorenz
Bäcker

Matthes
Vogt

Aliena
Köchin

Fenja
Heilerin

Margarete
Wirtin

Freya
Schmiedin

Eva
Kräuterhändlerin

Bäcker Lorenz' folgende Worte sind im Schankraum deutlich zu verstehen, auch wenn seine Zunge etwas schwerfällig ist: „Ich weiß gar nicht, was sich diese Gundula so aufregt. Die Bademägde...hui hui! Wer will es ihm verdenken?“

Daraufhin schürzt seine Frau Aliena die Lippen, geht geradewegs auf ihn zu und stellt schwingvoll den Wassereimer auf den Tisch, trübes Wasser schwappt heraus und macht Lorenz und Vogt Matthes nass. „Aha? Hui hui hui?“, ahmt sie ihn nach. „Du würdest wohl auch gern ein Bad nehmen? Dann lass dir auch gleich das Maul auswaschen.“ Lorenz grinst schelmisch, doch das Grinsen gefriert ihm im Gesicht, da ihn Aliena unverwandt und zornfunkelnd anschaut.

Matthes blickt missvergnügt an sich herunter. „Aliena! Muss das sein?“ - „Sag du es mir“ - wendet sie sich ihm zu. „Muss das sein? Oder bringst du den Ochsen zur Vernunft?“ - „Aliena, beruhig dich bitte“, versucht Lorenz zu beschwichtigen. Und Matthes ergänzt: „Naja, so schlimm war das jetzt ja nicht, was Lorenz sagte.“ - „Findest du?“, mischt sich nun auch Fenja ins Gespräch ein. „Interessant.“ - Matthes rollt die Augen: „Ich bitte euch.“ Fenja hebt eine Augenbraue: „Sprich ruhig weiter, mein Lieber. Wir waren bei den Bademägden. Und huihuihui. Was sagst du denn dazu?“ Matthes hebt die Hände, setzt zu einer Entgegnung an, dann lässt er die Hände wieder fallen, schaut erneut an sich herab, dann verzieht er angewidert das Gesicht: „Was war das eigentlich für eine Brühe in dem Eimer?“ Matthes riecht an seinem Ärmel. „Ich muss meine Kleidung wechseln.“

Fenja nickt: „Mach das. Und denk' inzwischen über deine Antwort nach.“

„Mann, Mann, Mann!“, fährt Lorenz auf. „Habt ihr eure Weibertage?“, doch weiter kommt er nicht. Mit einer kraftvollen Bewegung schwenkt Aliena den Eimer und ein Schwall Brackwasser erstickt Lorenz' Rede.

„Du hast ja völlig den Verstand verloren!“, schimpft Lorenz. Aliena, die Hände in die Hüften gestemmt entgegnet nicht minder energisch: „Und du hast noch nie welchen gehabt!“ Sie zieht eine Grimasse: „Bad gefällig?“

Lorenz schnaubt und wendet sich ebenfalls zur Tür, durch die gerade Oleif mit einem fröhlichen „Ist hier jemand rossig?“ eintritt. „RAUS!“, schallt ihm Fenjas und Alienas Antwort entgegen. Oleif hebt die Hände, blickt verdutzt Matthes und Lorenz an, die ihm beide entgegenkommen und verlässt umgehend mit diesen wieder die Schenke. Aliena und Fenja schauen den dreien nach, dann, noch immer aufgebracht atmend, schweift ihr Blick durch den Raum und bleibt an Euch hängen. Die Frage schwebt unausgesprochen im Raum, die Aufforderung ist nahezu greifbar. Ihr spürt geradezu körperlich, dass Aliena gerne wissen würde, wie Ihr darüber denkt. Ihre Unterlippe schiebt sich etwas vor, ihre Augen verengen sich, im fast leeren Eimer schwappt noch ein wenig Flüssigkeit.

Die hier dargestellten Dialoge müssen nicht zwingend so ablaufen, können dem Meister aber eine ungefähre Vorstellung des Verlaufs geben. Selbstverständlich können sich die Helden jederzeit einmischen. Vielleicht geraten sie dann stärker in den Fokus der Beteiligten und einige Reaktionen können dann auch die Helden treffen. Nach Möglichkeit sollte das Streitthema einige Tage „am Köcheln“ bleiben.

Von weiblichen Helden erwarten Aliena und Fenja Zuspruch, bei männlichen Helden erwarten sie, dass diese etwas Törichtes von sich geben und so Anlass für einen weiteren Ausbruch liefern. Die Stimmung ist ausreichend aufgeheizt und die Helden wahrscheinlich hinlänglich bekannt, dass Aliena und Fenja sich durchaus auch ein paar klare Worte gegenüber den Helden herausnehmen würden, selbst wenn diese Ritter sein sollten.

Falls dies dem Meister jedoch zu unangebracht erscheint, können die beiden Frauen natürlich auch nur mit Blicken und Gesten reagieren.

Gerne kann der Meister Aliena und Fenja auch scheinbar harmlose Fragen in honigsüßem Tonfall stellen lassen, die jedoch voller Fallstricke sind.

Beispiele: „Wart Ihr nicht auch in Mühlwazzer? Das Badehaus ist schon sehenswert, oder? Und die Bademägde. Wie würdet Ihr sie beschreiben? Oder gefällt Euch Badeknecht Wolpert besser? Sprecht frei heraus.“

Schließlich ergreift Rüstungsschmiedin Freya das Wort, nachdem sie lange Zeit schweigend das Geschehen beobachtet hat: „Also ich kann Lorenz schon verstehen. Ich finde Bademagd Ingrid auch sehr appetitlich.“ So unaufgeregt sie ihre Worte vorgetragen hat, so beredt ist das anschließende Schweigen, das schließlich von Aliena gebrochen wird: „Appetitlich? Hmh. Das kannst **du** ja halten, wie du willst. Aber mein Lorenz eben nicht.“

– „Er ist halt ein Mann“, fällt Margarete ein. – „Und was heißt das?“, fragt Fenja. – „Na, was wohl?“, antwortet Margarete. „Männer sind Männer. Alle gleich. Große Worte und noch größere Augen, wenn sie eine Brust sehen.“ Kräuterhändlerin Eva, die die letzten Sätze mitbekommen hat, überreicht Fenja einen kleinen Kräuterkorb und widerspricht: „Also mein Adam ist nicht so.“ Sie lächelt. „Ehrlich gesagt, hat er nur Augen für mich.“

Margarete hustet. Fragende Blicke wenden sich ihr zu. „Ich will nichts sagen, aber beklagt hat er sich auch noch nicht darüber, dass er von den Räufern mit Brunhild eingesperrt wurde.“ Eva erstarrt kurz, dann wendet sie sich Euch zu: „Ihr wart doch dabei. Adam ist nicht so. Da war doch nichts?“

Sollten die Helden von den Vorgängen im Badehaus nichts mitbekommen haben, können sie sich unwissend geben. Waren sie zugegen, können sie sich erinnern, dass Adam stark damit beschäftigt war, seine Hündin Freya vor den Misshandlungen durch die Räuber zu schützen. Ansonsten war er oft in Gedanken versunken und schien nicht an Brunhild interessiert zu sein – tatsächlich dachte er fast unablässig an seine Verlobte.

Vielleicht können die Helden Eva beruhigen, vielleicht auch nicht. In jedem Fall wurde ihr ein Stachel gesetzt, der sie beunruhigt.

Gedankenverloren greift Eva nach Matthes' Bierkrug, der noch halbvoll auf dem Tisch steht. Sie nippt daran und wendet sich, noch immer in Gedanken in den Krug blickend, langsam der Tür zu. Diese wird plötzlich aufgestoßen, Eva zuckt zusammen, Bier schwappt aus dem Krug landet platschend auf Matthes, der in frischer Kleidung im Türrahmen steht und erstarrt. Sein Mund ist geöffnet, die Arme ausgebreitet. Er atmet seufzend aus, die Arme sacken herab und er schaut auf den sich ausbreitenden dunklen Fleck auf seinem Wams. Zwei Tropfen fallen herunter. Eva zieht den Krug in ihrer rechten Hand zurück und bedeckt den Mund mit ihrer linken, so als ließe sich das Unglück damit ungeschehen machen. „Oh, entschuldige. Entschuldige!“, murmelt sie. Matthes schließt die Augen, wendet sich wortlos um und geht davon.

„Mach dir nichts draus, Liebes!“, tröstet sie Fenja. „Das ist nicht so schlimm, wie es dir vorkommen mag.“

Der Meister kann die Szene nach Belieben ausschmücken und fortsetzen, doch letztlich wird irgendwann der größte Ärger verraucht sein, zumal die Verursacher ja auch den Raum verlassen haben. Bei nächster Gelegenheit kann das Thema jedoch leicht erneut aufflammen.

3 Der Trunkenbold im Wald

3.1 Ein Urteil wird vollstreckt

Sambaztac, der 20. Martius, könnte ein langweiliger Tag werden, den der Meister auch im Zeitraffer verstreichen lassen kann. Zunächst tritt Bierbrauer Johann bei Sonnenaufgang seine Prangerstrafe am Markt an. Dazu wird er von den Wächtern Odin und Andine im Werking abgeholt. Johann verhält sich reumütig und leistet keinerlei Widerstand. Mit gesenktem Kopf läuft er zwischen den Wächtern zum Markt, wo sich viele Bewohner bereits eingefunden haben.



Obwohl so viele Menschen anwesend sind, liegt Stille über dem Marktplatz. Es ist kühl. Die meisten Blicke richten sich gen Osten, wo sich der Himmel über Mühlwazzer in leichten Rottönen aufhellt. Vogt Matthes hält eine Schriftrolle in Händen und wartet. Als die ersten Sonnenstrahlen über die Ebene streichen, verliert er das Urteil: „Johann, Bierbrauer am Werking zu Mouteburc, du hast dich schuldig gemacht, indem du Bier mit Bilsenkrautsamen vergiftet und so Ritter Aimeric zu Mouteburc, [ggf. Namen geschädigter Helden] und die Wächter Dietleib, Andine und Balder am Leibe geschadet hast. Weil du Reue zeigst, geständig bist und in Sorge um dein Weib handeltest, lässt Herr Aimeric Milde walten. Du sollst den heutigen Tage hier am Pranger stehen, auf dass deine Schuld offenbar werde. Bei Sonnenuntergang ist deine Buße getan.“ Die Umstehenden nehmen das Urteil überwiegend mit beifälligem Gemurmel zur Kenntnis, vereinzelt wird ausgespuckt oder auch gelacht.

3.2 Eine Sichtung

EP
variabel

Botenreiter David nähert sich kurz darauf Aimeric, Elisa und Hauptmann Heinrich. Er neigt grüßend den Kopf. Die Helden halten sich am besten in der Nähe auf, sodass sie auch den folgenden Wortwechsel mitbekommen.

David trägt umgehend sein Anliegen vor: „Ich darf Euch die herzlichsten Grüße von Barbier Josef, Badeknecht Wolpert und den Bademägden Ingrid und Brunhild überbringen. In tiefer Dankbarkeit über ihre Rettung aus der Gewalt der Räuberbande haben sie mich beauftragt, folgende Einladung an alle Mouteburcer Streiter zu überbringen: Ihnen soll eine wohltuende Behandlung in Mühlwazzer zuteilwerden, bestehend aus einem aromatischen Dampfbad im Hitzehaus, einem ausgiebigen Bade im Badehaus mit gründlicher Waschung durch Wolpert, Ingrid oder Brunhild und anschließender Haarpflege durch Barbier Josef. Für den heutigen Tage ergeht die Einladung an den tapferen Hauptmann Heinrich.“



Matthes
Burgvogt

Aimeric
von Mouteburc

Elisa
von Mouteburc

Andine
Wächterin



Dietleib
Wächter

Balder
Wächter

Odin
Wächter

Heinrich
Hauptmann

Elisa hebt eine Augenbraue, Aimeric schmunzelt, dann werfen sich beide einen amüsierten Blick zu. „Warum nicht?“, sagt Aimeric und Elisa wendet sich mit belustigt funkelnden Augen Heinrich zu: „Das wird dir guttun. Genieße den Tag, Heinrich.“ Erfreut neigt Heinrich dankend den Kopf, dann wendet er sich zur Burg, holt sein Pferd und reitet nach Mühlwazzer.

Kurz nach Heinrichs Abgang ergreift David noch einmal das Wort: „Herr Aimeric, Herrin Elisa, ich weiß nicht, ob es von Bedeutung ist, aber als ich gestern aus Mühlwazzer zurückkehrte, sah ich diesen Trunkenbold, den Ihr kürzlich verjagt habt. Gehörte er nicht zu den Strazloc-Räubern? Er trieb sich auf dem Hügel nördlich des Wiberhofs herum und versteckte sich, als er mich bemerkte. Wenig später sah ich ihn noch einmal, wie er sich nach Norden davonmachte und auf die Bäume zuhielt. Wie gesagt, ich weiß nicht, ob es wichtig ist, dachte aber, Ihr solltet davon erfahren.“ Aimeric bedankt sich, dann atmet er geräuschvoll ein. Offensichtlich ist er nicht erfreut, dass sich Michel noch in der Gegend aufhält.

Aimerics Blick fällt auf die Helden und einem Impuls folgend fragt er sie, ob sie für heute schon Pläne hätten. Falls nicht könnten sie einen Trunkenbold aufspüren und ihm verdeutlichen, dass er in der Mouteburcer Region nicht erwünscht sei.

Unauffällig ist David noch in der Nähe, um zu verfolgen, wen Aimeric losschicken will. Sollten die Helden die Aufgabe übernehmen, macht sich David auf den Weg nach Norden. Dort will er sich in der Nähe der Fallen verstecken und unter günstigen Umständen einen heimtückischen Angriff aus dem Hinterhalt führen. Dabei wird jedoch sein oberstes Ziel sein, unerkannt zu bleiben – vor allem dann, wenn er es nicht nur mit einem Helden zu tun hat. Insofern ist es nicht unwahrscheinlich, dass David nur heimlicher Beobachter sein wird.

Seine Geschichte ist übrigens erfunden. Michel trieb sich nicht in der Nähe des Wiberhofs herum, sondern er freute sich über seine Schätze und beschloss den Abend mit Wein.

Bevor sich die Helden auf den Weg machen, äußert auch Elisa einen Wunsch: Da heute die Palmbüschen gebunden werden, besteht reichlich Bedarf an entsprechenden Pflanzen: Benötigt werden Haselnuss- oder Holunderstöcke und Zweige von Eibe, Buchs, Wacholder, Weidenkätzchen, Stechpalme und Zeder. Wenn sich die Helden die Zeit nehmen und das Gewünschte besorgen, wäre Elisa ihnen sehr dankbar.

Von jeder Pflanze sollen die Helden fünf „Portionen“ besorgen, sechs, wenn sie sich selbst ebenfalls Palmbüschen herstellen wollen.

Hier empfehle ich eine geringfügige Abwandlung der im Regelbuch dargestellten Vorgehensweise, da man bei den gesuchten Pflanzen davon ausgehen kann, dass „Portionen“ in hoher Zahl geerntet werden können, sobald die entsprechende Pflanze entdeckt wurde: Jeder nach Pflanzen suchende Held legt pro 30-minütiger Suche eine Siebwurfprobe auf Wildnisleben ab. Der Held mit der höchsten Anzahl erfolgreich (4+) geworfener Würfel (maximal 6) bestimmt, wie viele verschiedene Pflanzen bei dieser Suche maximal gefunden werden können; erzielt also der erfolgreichste Pflanzensucher bspw. mit vier Würfeln Ergebnisse von mindestens 4, werden in dieser Suchrunde also maximal vier verschiedene Pflanzen gefunden.

Als erstes finden die Helden Haselnuss und Holunder: Jeder Held kann ein Würfelergebnis von 4+ entwerten, um eine Portion Haselnuss- oder Holunderstöcke zu ernten. Fünf (oder sechs) werden benötigt. Erst, wenn sie die erforderlichen Portionen geerntet haben, suchen und finden sie die nächste Pflanze. Dies wären dann Eibenzweige, wofür sie ein Ergebnis von 7+ entwerten müssen, danach Buchs (ebenfalls 7+), dann Wacholder (11+), Weidenkätzchen (11+), Stechpalme (16+) und Zeder (20+).

Insgesamt benötigen die Helden also jeweils fünf (oder sechs) Würfelergebnisse von 4+ (für Haselnuss- oder Holunderstöcke), zehn (oder zwölf) Würfelergebnisse von 7+ (für Eibe und Buchs), zehn (oder zwölf) Ergebnisse von 11+ (für Wacholder und Weidenkätzchen), fünf (oder sechs) Ergebnisse von 16+ (für Stechpalme) und fünf (oder sechs) Ergebnisse von 20+ (für Zeder).

Die hier angegebene Reihenfolge der Pflanzen ist beispielhaft und kann natürlich beliebig verändert werden. Die Suche sollte aber zunehmend schwerer werden. Je nach Erfolg und Mühe der Suche kann der Meister hier zusätzliche EP und/oder Gratislernwürfe auf Wildnisleben und/oder Pflanzenkunde vergeben.



3.3 Fallen im Wald

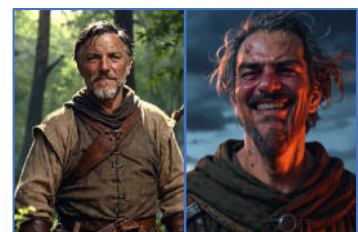
Bei der Suche nach Michel haben die Helden als Anhaltspunkt zunächst lediglich, dass er sich nördlich des Wiberhofs im Wald aufhalten soll. Holzfäller und Glasmacher haben ihn nicht gesehen, doch Köhler Alfrid weiß von einem „alten Zausel“, den er vor einem Tag zwischen den Bäumen gesehen habe. Auf Zuruf sei er zusammengezuckt und davongelaufen.

Kommen die Helden nicht selbst darauf, dass sie in dieser Gegend schon einmal waren, kann eine Gedächtnisprobe (11+) helfen. Sollten sie sich gar an die Fallen erinnern, werden sie möglicherweise aktiv danach suchen; dann können sie mittels Aufspürenprobe (11+) die alte Falle wiederfinden. Hier dürften sie verwundert sein, dass diese wieder mit Zweigen und Laub getarnt ist. Die beiden neuen Fallen erfordern aktive Aufspürenproben mit 20+. Alternativ kann der Meister für die Helden auch verdeckte Gefahrensinnsproben ablegen, die mindestens mit 16 gelingen müssen, um die Fallen rechtzeitig zu bemerken.

Fußspuren sind jedoch nur bei einer gelungenen Aufspürenprobe 21+ zu entdecken und interessanterweise führen diese zu den Fallen und dann weiter in Richtung nördlichem Bachlauf. Sie sind nicht identisch mit den dort gehäuft auftretenden Spuren von Michel.

Michel selbst kann schnarchend im alten Wagen oder an einer kleinen Feuerstelle sitzend aufgefunden werden. In letzterem Fall spleißt er ein Stück Seil auf, um aus den dünneren Strängen kleine Wildschlingen zu knüpfen. Er stellt sich nicht besonders geschickt an, ist angetrunken und riecht streng.

Von den Fallgruben weiß er nichts, ist auch sonst bei einem Verhör keine ergiebige Quelle. Angeblich weiß er nicht, wie er nach dem Verlassen der Burg an den Bach kam. Das interessiert ihn auch nicht so sehr, denn immerhin war



Alfrid
Köhler

Michel

es ein Glück für ihn. All die Schätze, die er gefunden habe: den verlassenen Wagen, ein Bierfass, die Weinschläuche, Proviantbeutel, sogar einige Silberpfennige. Der Ort sei einträglicher als jede Beschäftigung, die er in den letzten Jahren gehabt habe. Er leugnet, beim Wiberhof gewesen zu sein. Da er keine ernsthafte Gefahr darstellt, können die Helden ihre Aufgabe erfüllen, wenn sie ihn aus der Region vertreiben.

David hält sich in der Nähe versteckt, die Helden sollten kaum eine Chance haben, ihn zu entdecken. Er wird nur dann aktiv werden, wenn er eine gute Gelegenheit wittert, einen Helden allein und heimlich aus dem Hinterhalt zu überwältigen (Würgegriff oder Meucheln). Oder wenn ein Held alleine in eine Fallgrube fällt und dort – ohne Aussicht auf Rettung – leichte Beute ist. Startet David einen Angriff, wird sich der Held hoffentlich erfolgreich wehren können. David ist schwarz gekleidet, sein Gesicht unter dem Kapuzenmantel und einer Tuchmaske verborgen, lediglich die Augen sind sichtbar. Aus dramaturgischen Gründen wäre es unvorteilhaft, wenn die Helden bereits jetzt seine Identität enthüllen.

Bleibt es bei einer Begegnung mit Altfriid und Michel, kann der Meister 2 EP vergeben, werden die Fallen entdeckt, können es auch 3 EP werden. Bei einem Kampf mit David können auch insgesamt 4 oder 5 EP vergeben werden.

3.4 Frohmuts Gäste

Je nachdem, wie viel Zeit die Helden für die Vertreibung Michels benötigen (falls sie sich überhaupt darum kümmern), können sie direkt miterleben oder später auf anderem Wege erfahren, dass etwa zur Mittagszeit drei Gäste ankommen. Der Geistliche Erhard ist einer Einladung Frohmuts gefolgt und wird von Joachim und Merit begleitet. Frohmut ist hochofrennt über Erhards Ankunft. Die beiden kennen sich aus Studentagen. Erhard ist ein scharfer Denker und gewandter Redner, der vor allem durch seinen (Sprach-)Witz besticht. In den nächsten Tagen werden Frohmut und Erhard oft beisammensitzen, Frohmut zeigt Erhard Burg und Umgebung und nicht selten brechen die beiden in Gelächter aus. Frohmut kann Erhard überzeugen, bei der bevorstehenden Messe zur Osternacht einen Beitrag zu leisten.



Erhard ist nicht mehr so gut zu Fuß, Rheuma plagt ihn, und so beabsichtigt er, sich in ein Kloster zu begeben, um dort in Ruhe Schriften zu studieren und selbst zu schreiben. Frohmut wird nichts unversucht lassen, um Erhard zum Bleiben zu bewegen. Auch in Mouteburc gebe es Schriften und unbeschriebene Seiten. Joachim und Merit sind verheiratet und helfen Erhard durch den Alltag. Die beiden sind nebenbei auch sehr gut vertraut mit der Zubereitung von Speisen und dem Keltern von Wein. Während Erhards Aufenthalt in Mouteburc machen sie sich nützlich, indem sie in der Küche, vor allem aber in der Burgschenke helfen. Diese ist am Abend wieder gut besucht, auch die neuen Gäste sind anwesend.

3.5 Das Binden der Palmbuschen

Selbst wenn die Helden nicht (oder nicht allzu erfolgreich) nach den benötigten Pflanzen gesucht haben, werden abends überall die Palmbuschen gebunden. An einen Haselnuss- oder Holunderstock werden die verschiedenen Zweige mit Weiden- oder Rindenstreifen gebunden: Eibe, Buchs, Wacholder, Weidenkätzchen, Stechpalme und Zeder.

Die Helden können sich gerne beteiligen und für sich selbst einen Buschen herstellen; dazu sollte eine Probe auf Fingerfertigkeit (7+) ausreichen. Je besser die Probe, desto ansehnlicher das Ergebnis.

Ein Palmbuschen wird hochgeschätzt, vor allem, wenn er am Palmsoldag geweiht wird. Je nachdem, wo er dann aufbewahrt wird, schützt er Menschen, Tiere oder Haus und Hof vor Unheil, spendet Weisheit oder Fruchtbarkeit (bei Menschen, Tieren, Feldern) und symbolisiert das Leben, die Auferstehung und den Neubeginn.



3.6 Heikle Schwärmerei und ein verlockendes Angebot



Vielleicht bemerken die Helden, wenn sie die Burgschenke besuchen, dass die Luft noch immer „dick“ ist. Lorenz und Matthes halten sich etwas zurück mit ihren Äußerungen, um Aliena und Fenja nicht direkt wieder aus der Haut fahren zu lassen.

Da trifft es sich ganz gut, dass Erhard, von Frohmüt ermuntert, eine paar Verse zum Vortrage bringt:

Es sît des Wînes trewer Knecht
bei sînem fruinde, wîl bezeit
und spricht: Min wîp, dâz lîb ich vil,
doch nû noch mêre freud ich wil.

Vom Leben sorge, tûht und klug,
der fruinde rât: daz tuot nît guot;
beware staete, treuwilic und rîn,
Sons wird dîn lohne unwîl sîn.

Da sît er nû, der wîse man.
unde versuchte zienet an;
die wirtin, ach, mit rîchem muot
und špîlet sînen flûte guot!

Daz badhus also locket an,
mugst înte unde hinaegan;
doch nit genug, so frank und frey
lieget er manig wîbe bey.

Bis schlîze dan, so nachte nachtet
aus sînem slâfe er erwachtet.
Es zwicket sâhte, dan vil mer.
Sîn selbent waszen lûten swer.

Der vroue hold gevarð daz niht,
daz also sî dâmit enbrîht:
Min lîbes man, nu lîgest trôken,
der deuwel louted dîr di glôken.

Darumbe sol es sîn hue end:
Verlâs daz hûs, lôsch dîne lend.
Un wider sît des wînes knecht
ze fruind ze klage: Du wâz reht.

Es sitzt des Weines treuer Knecht
bei seinem Freunde, gut bezeit
und spricht: Mein Weib, das lieb' ich sehr,
doch and're Freuden noch viel mehr.

Vom Leben klug und auch sehr weise,
der Freunde rât: Sei besser leise,
bleib immer standhaft, treu und rein.
Sonst wird dein Lohn das Unglück sein.

Da sitzt er nun, der tumbe Mann.
und es klopft die Versuchung an;
die Wirtin, ach, sie ist so schöne
und wie sie spielt die Flötentöne!

Es lockt sodann das Badehaus,
auch hier geht's munter rein und raus;
doch nicht genug, ganz frank und frei
liegt er so manchem Weibe bei.

Bis schließlich dann und Nacht für Nacht
aus seinem Schläfe er erwacht.
Erst zwickt's nur sanft, dann stetig mehr.
Selbst Wasserlassen fällt ihm schwer.

Der Frau verborgen bleibt dies nicht,
sodass sie schließlich mit ihm bricht:
Mein lieber Mann, nun liegst du trocken
der Teufel läutet dir die Glocken.

Und darum soll es heute enden:
Verlass das Haus, lösche deine Lenden.
Und wieder sitzt des Weines Knecht
beim Freund und klagt: Du hattest recht.

Der Meister mag frei entscheiden, welche der beiden Versionen er den Helden zum Vortrage bringt.
(Für beide Varianten finden sich musikalische Interpretationen im Rittersaal der Webseite: „Lendenfeuer“ und „Lendenfeuer – Bardenversion“ [mittelalterlich], die von den Barden aber erst zur Festwoche gespielt werden.)

Großes Gelächter erfüllt den Raum. Matthes stehen Tränen in den Augen, als er seinem Gegenüber Lorenz zugprostet, dann nehmen beide einen tiefen Schluck. Währenddessen tritt Aliena von hinten an Lorenz heran, beugt sich zu ihm herab und flüstert ihm etwas ins Ohr. Lorenz Krug saust herab, seine Augen sind geweitet und er prustet sein Bier über den Tisch. Matthes schließt seufzend die Augen, Bier tropft von seinem Gesicht und verteilt sich über sein Wams. Mit mürrischem Blick betrachtet er Lorenz und Aliena, die sich gerade lächelnd umwendet. Lorenz schnappt nach Luft, er will sich erheben, da sieht er, wie Matthes warnend den Kopf schüttelt.

Und wieder knistert die Luft. Aliena flüsterte ihrem Mann zu: „Du solltest auch auf deine Glöckchen achten!“ Da die Schenke an diesem Abend mehr Besucher zählt als am Tag zuvor und ein Großteil von ihnen den gestrigen Streit nicht miterlebt hat, kann der Meister an dieser Stelle die eine oder andere zotige Bemerkung äußern lassen.

Aliena und Fenja nehmen mit lächelnder Genugtuung zur Kenntnis, dass im Gedicht der lüsterne, untreue Mann seine gerechte Strafe erhält.

Lorenz und Matthes sehen sich jedoch zu Unrecht „angeklagt“, da sie in ihren Augen nur eine harmlose, eher scherzhafte Bemerkung gemacht haben; da sie sich keiner tatsächlichen untreuen Tat schuldig gemacht haben, verstehen sie nicht so recht, warum ihnen die ganze Geschichte so mächtig um die Ohren fliegt. Matthes verfolgt die Strategie, sich eher bedeckt zu halten, bis sich der Sturm von selbst auflöst, während Lorenz sich gerne verteidigen will, auch, um seine Unschuld anerkannt zu sehen.

Insofern kann der Meister die Situation nach Belieben zuspitzen. Fenja könnte beispielsweise Matthes die Arme um den Hals schlingen und ihn lieblich lächelnd fragen: „Na, mein Liebster, warum so still heute? Hat dir der Vortrag nicht gefallen? Sag doch mal, wie findest du die Verse?“ Es dürfte nahezu unmöglich sein, hier eine Antwort zu finden, bei der sich die Schlinge um seinen Hals nicht zuzieht.

Knarrend öffnet sich die Tür und mit zufriedenem Lächeln betritt Hauptmann Heinrich die Schenke. Er nimmt sich einen Bierkrug und begibt sich zu den Helden. Ein angenehm ätherischer Duft umweht ihn. Mit seiner Rechten klopft er [Name eines Helden] kräftig auf die Schultern und setzt sich dann auf den Platz daneben. [Ist dieser besetzt, fordert er den dort Sitzenden auf, etwas Platz zu machen.] „Gratuliere. Du bist der [oder die] Nächste.“ Heinrich streckt die Füße aus und seufzt genüsslich. „Das Badehaus war ein Erlebnis!“ Fenja und Aliena blicken auf, auch Lorenz und Matthes erstarren. Heinrich fährt fort: „Es war geradezu fa-bu-le-us! Bereits das Schwitzhaus, diese aromatischen Düfte! Dann das Bad! Brunhild ist eine Meisterin. Ich musste mich hinlegen und was sie dann mit ihren Händen gemacht hat.“ Heinrich schließt die Augen. „Ja, auch Barbier Josef versteht sein Handwerk“, Heinrich fährt sich über Haar und Bart, „doch Brunhild. Huihuihui.“ Lorenz wedelt befriedigt grinsend mit erhobenem rechtem Zeigefinger und nickt bestätigend, während Fenja bei „Huihuihui“ ein lautes Kieksen entfährt. Heinrich wendet sich erneut Dir [dem vorgenannten Helden] zu, legt Dir den Arm um die Schulter und rüttelt einmal kurz: „Und jetzt bist Du der [oder die] Glückliche. Da morgen Palmsoldag ist, darfst Du übermorgen Deine Belohnung in Mühlwazzer erfahren. Was sagst Du?“

Hintergrund: Brunhild hat Heinrich nach der Waschung massiert, was gemeinhin als sündhaft gilt, in Badehäusern dennoch mancherorts praktiziert und (meist schweigend) toleriert wird. Der Badehausbesuch beinhaltet hier kein sexuelles Erlebnis. Das Potential für ein Dilemma besteht gleichwohl. Einerseits lockt eine angenehme sinnliche Erfahrung und man will ja auch nicht undankbar sein, indem man eine Belohnung ausschlägt. Andererseits ist ungewiss, wie der Besuch von der Bevölkerung aufgefasst wird, ob es Auswirkungen auf den Ruf hat und was die Religion dazu zu sagen hat. Zwei Kirchenvertreter sind ja nun gerade anwesend, Frohmüt und Erhard. Letzterer hat noch vor wenigen Augenblicken ein Gedicht vorgetragen, das vielleicht als anstößig empfunden werden kann, bei dem aber letztlich doch sündhaftes Verhalten bestraft wird. Dies gilt es auszukosten. Der Meister kann daher beschreiben, wie der angesprochene Held in den Fokus rückt. Aller Augen scheinen auf ihn gerichtet, Gespräche verstummen. Besonders Aliena, Fenja, Lorenz und Matthes warten gespannt auf die Antwort des Helden.

Die Entscheidung betrifft auch den Handlungsverlauf in Bezug auf Attentäter David. Dieser hat in Erfahrung gebracht, dass der Held als nächstes ausgewählt wurde, ist jedoch nicht zwingend darüber im Bilde, ob die Belohnung angenommen wird. Es ist also auch denkbar, dass der Held die Belohnung ablehnt und an einen anderen Helden oder NSC weiterreicht. In jedem Fall sollte die Situation den Helden Raum bieten, sich in eine heftige Auseinandersetzung einzubringen. Bei passender Gelegenheit kann der Meister auch die folgende Szene einflechten.

Durch Heinrichs Bericht ermutigt, ergreift Lorenz das Wort: „Hört. Hört. Es ist nichts schlecht daran, das Badehaus zu loben.“ Matthes blickt Lorenz ungläubig an, seine Schultern sacken herab. Lorenz fährt fort: „Seht euch nur unseren Hauptmann Heinrich an. Was für eine Erscheinung. Und wir sind uns wohl einig, dass sein Ruf über jeden Zweifel erhaben ist.“ Matthes schüttelt den Kopf. Heinrich schaut Lorenz skeptisch an: „Du bist schon länger hier, oder? Wieviel Bier ist denn in diesen Manne schon geflossen heut?“ – „Ach“, meldet sich Fenja, „da würd ich kein groß Geläut drum machen.“ Matthes blickt Lorenz an, seine Lippen formen ein stummes „Warum?“

3.7 Späte Gäste

Bis spät in den Abend hinein treffen zahlreiche Gäste aus den umliegenden Ortschaften und Höfen ein, die ganze Mouteburcer Region ist vertreten: Mühlwazzer, Ziegenhof, Altbauerhof und Wiberhof, Holzfäller, Glasmacher, Köhler und Schäfer, selbst Totengräber Karl und sein Neffe Kurt kommen herbei, gastieren in Irmas Herberge, bei Freunden in Werking, Markt und Wollsiedlung, auf der Burg selbst (z.B. Kieni) oder in Zelten, die in der Nähe aufgestellt werden. Grund ist die am nächsten Morgen beginnende Palmsoldagsprozession.

4 Palmsoldag

Der 21. Martius hält zwar einige Ereignisse bereit, könnte aber für die Helden dennoch ein eher unspektakulärer Tag werden. Falls seitens der Helden keine besonderen Aktivitäten geplant sind, kann der Meister die Ereignisse des Palmsoldags auch weitgehend im Zeitraffer berichten.

4.1 Die Prozession

EP
2

Bei Sonnenaufgang versammeln sich die Bewohner der Region beim Gestüt von Reginald und Deeke westlich von Mouteburc, das heißt, dass sich bereits vor Sonnenaufgang eine beachtliche Menschenmenge auf den Weg macht. Fast jeder hat einen Palmbuschen dabei. Gut gelaunt folgen die Kleriker Frohmut, Gabriel und Erhard der hölzernen Figur des auf einem Esel reitenden Jesus, die – auf einem hölzernen Fahrgestell montiert – von Ionys (der Zimmermann, der die Figur schnitzte) und den Wagenbauern Jakob, Carl und Ferdinand gezogen wird.



Das Gestüt ist nicht nur Ausgangspunkt der Prozession, sondern hier findet auch die Palmweihe statt. Zunächst erfreuen sich die Anwesenden jedoch an Judit und Lea, zwei zum Gestüt gehörenden Eselinnen. Judit begleitet schon seit mehreren Jahren die Prozession, ihr Fohlen Lea ist heuer zum ersten Mal dabei.



Lea und Judit

Nachdem sich die Aufregung gelegt hat, wird es still und es bildet sich ein Kreis, in dessen Mitte die Jesusfigur und die drei Kleriker stehen.

Frohmut hebt beide Arme und ruft: „Hosanna filio David: benedictus qui venit in nomine Domini. Rex Israel: Hosanna in Excelsis“, worauf alle Anwesenden im Chor antworten: „Hosanna in Excelsis!“ Mit einem fröhlichen „I-aah“ bekräftigt auch Lea die Worte des Priesters, was zu vereinzelt Lachern führt.

Hintergrund: Der hebräische Ausruf „Hosanna“ drückt eine Lobpreisung aus, bedeutete ursprünglich aber „Rette uns, wir bitten dich.“¹

Priester Gabriel stimmt dann das Weihelied „Gloria, laus et honor“ an, der Kehrsvers wird dann jeweils von den Versammelten im Chor gesungen. (Auch hierzu bietet der Rittersaal der Webseite eine musikalische Interpretation.) Währenddessen besprengen Frohmut, Gabriel und Erhard die Palmbuschen, die Gläubigen, die Esel und die hölzerne Figur mit Weihwasser. Dazu nutzt jeder ein Aspergill, das sie immer wieder in einen Krug mit Weihwasser tauchen.



Nach der Weihe beginnt die Prozession: Die Gläubigen ziehen über Werking, Burg und Markt zur Dorfkirche. Angeführt von Ionys und den drei Wagenbauern, welche wieder die Jesusfigur ziehen, folgen die Priester und dann die restlichen Gläubigen. In der Menge laufen die beiden Eselinnen mit, sehr zur Freude aller, vor allem der Kinder.

Der Meister kann die Helden mit den Eselinnen in Kontakt treten lassen. Eine Tierkundeprobe kann hilfreich bei der Ausgestaltung sein: Vielleicht tritt das Tier dem Helden auf den Fuß, rempelt ihn an, knabbert an seinem Palmbuschen oder beißt womöglich gar in den Arm. Harmonischer wäre ein Anschmiegen, ein sanftes Lecken des Gesichts oder ein „Eselskuss“.

¹ Quelle: https://en-wikipedia-org.translate.google/wiki/Hosanna_filio_David

4.2 Ein Gerücht wird aufgegriffen

Während der Prozession bemerkt Ihr Papiermacher Adam, der mit seiner Verlobten, Kräutrhändlerin Eva, unterwegs ist. Sie hat sich bei ihm untergehakt und die beiden wirken glücklich. Auch Kürschnerin Anna ist in der Nähe und erspäht die beiden. Sie löst sich von ihrem Mann Jakob und hakt sich auf der freien Seite Adams unter. Sie strahlt ihn an: „Na, was hört man denn für Geschichten von dir? Alter Schwerenöter!“ Schelmisch rammt sie ihm den Ellbogen in die Seite, hakt sich dann wieder ein und lehnt sich an ihn. Adam schaut sie irritiert an, während Eva ein Stück abrückt.

„Jetzt guck' nicht so“, fährt Anna fort und zieht eine Schnute. „Du lebst in Mühlwazzer, hast es ja nicht weit. Trotzdem machst du mich ganz eifersüchtig, wenn dir die Bademägde so viel bedeuten.“ – „Das ist nicht wahr!“ Adam bleibt stehen und schüttelt Annas Arm ab. Deren Blick wirkt gekränkt, sie senkt schmallend den Kopf. Da funkelt Eva sie an: „Hör auf damit! Adam ist anständig! Wir sind verlobt und werden in wenigen Tagen heiraten.“ – „Aha!“, lacht Anna auf. „Ein Grund mehr, sich noch einmal auszutoben.“ Sie wendet sich seufzend Eva zu, als würde sie mit einem kleinen Kind sprechen: „Ach, Liebes! Weißt du denn gar nicht, wie die Männer sind? ... Und du“, wendet sie sich an Adam und stößt ihm mit dem Zeigefinger gegen die Brust, „solltest vor der Heirat nicht nur baden und was du sonst so machst, sondern du solltest dich auch ordentlich kleiden.“ Ihr Zeigefinger fährt an seinem Körper hoch bis unter das Kinn und ihre Stimme wird etwas dunkler: „Ein kleiner Pelz vielleicht?“ Anna drückt ihre Oberlippe ein wenig mit der Zunge nach vorn. „Komm einfach mal in meine Werkstatt. Ich glaube, ich habe genau das Richtige für dich.“ – „Ganz. Sicher. Nicht.“ Evas Stimme zittert. Sie fasst Adam fest am Arm und zieht ihn davon. Anna schaut den beiden lächelnd nach, dann atmet sie genießerisch ein, hebt das Kinn und blickt sich um.

Falls die Helden bislang nicht eingeschritten sind – wahrscheinlich sehen sie dazu gar keine Veranlassung –, kann der Meister es dabei bewenden lassen. Annas Blick könnte auch an den Helden haften bleiben und vielleicht findet sie dort ein weiteres Opfer ihrer „Verführungskünste“.

Auch könnten sich Lorenz, Aliena, Matthes oder Fenja in der Nähe aufhalten und das Gespräch könnte ein Funke sein, der auch deren Streit wieder entzündet.



Anna

Jakob

4.3 Die Messe

Auch der an die Prozession anschließenden Messe werden sich die Helden nicht entziehen können.

Die drei Priester verkünden mit verteilten Rollen das Evangelium von der Passion Christi (*siehe Anhang*), Frohmutter übernimmt die Rolle des Chronisten, Gabriel die Worte Jesu und Erhard die Worte aller anderen. Danach endet der Gottesdienst mit Fürbitten und Eucharistie (Abendmahl), bei der das Brot gebrochen und zum Leibe Jesu wird, der Wein wird zu Jesu Blut.

Sollte die Heldengruppe kein gesteigertes religiöses Interesse zeigen, empfiehlt sich eine sehr kurze Abhandlung. Der Tag hält keine weiteren Höhepunkte bereit, es sei denn, es bietet sich die Gelegenheit, den „Badehaus-Streit“ wieder aufleben zu lassen. Je nach Intensität des religiösen Erlebnisses kann der Meister die Vergabe von ein bis zwei Gratislernwürfen auf Religionskunde erwägen.

5 Hinterhalt im Badehaus

Der 22. Martius kann im Fluge vergehen, es kann aber auch ein dramatischer Tag werden. Entscheidend ist zunächst, ob der eingeladene Held seine Belohnung in Mühlwazzer annehmen will. Falls er das nicht tut und sich an seiner Statt ein NSC (z.B. Vinzent) ins Badehaus begibt, gibt es für die Helden nichts Relevantes zu erleben.

5.1 Ein NSC besucht das Badehaus (Option 1)

Hier muss der Meister entscheiden, ob Attentäter David weiß, wer sich auf den Weg macht. Wenn dies so ist, gibt es für David keine Veranlassung, den Helden in Mühlwazzer aufzulauern. Stattdessen verläuft der Tag ruhig

und der NSC (Vinzent, Odin oder Maria) kehrt abends wieder zurück. Auch dieser NSC hat seine Behandlung genossen und sich von Ingrid baden und massieren lassen. Die nächste Einladung wird dann für den kommenden Tag übermittelt, diesmal an einen anderen Helden (sofern diese nicht ebenfalls bereits deutlich ihre Ablehnung geäußert haben).

Sollte David jedoch irrtümlich vermuten, dass sich ein Held zum Badehaus begibt, wird er möglichst heimlich ebenfalls nach Mühlwazzer reiten. Vermummt dringt er ins Badehaus ein, nähert sich dem NSC und nimmt ihn in den Würgegriff. Er erkennt seinen Irrtum, hält sein Opfer jedoch solange im Griff, bis dieses das Bewusstsein verliert. David versetzt ihm dann einen Schlag auf den Hinterkopf, gerade so fest, dass sich eine Beule bildet. Dann entfernt er sich unerkannt.

Der NSC behält den Besuch dennoch in guter Erinnerung, weil die fürsorgliche Nachbehandlung durch Ingrid eine Wohltat war. Die Verletzung am Hinterkopf kann bemerkt werden und der NSC weiß auch von dem Zwischenfall zu berichten:

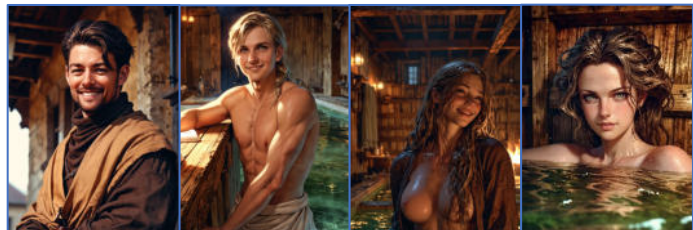
„Die aromatischen Dünste beim Baden waren sehr wohltuend, doch leider muss ich sagen, dass sie auch nicht ungefährlich sind. Ich muss wohl eingeschlafen sein und mir träumte, eine dunkle Gestalt würde mich hinterrücks angreifen. Kurz darauf brachte mich Ingrid zu Bewusstsein zurück. Ich lag im Badezuber und hatte mir eine heftige Beule am Hinterkopf zugezogen. Schon seltsam diese Kräuterkräfte. Doch sei es drum, Ingrid versorgte meine Verletzung und das anschließende Körperkneten war die reinste Wohltat.“

EP
variabel

5.2 Ein Held besucht das Badehaus (Option 2)

Du wirst im Badehaus bereits erwartet. Barbier Josef, die Bademägde Ingrid und Brunhild und Badeknecht Wolpert empfangen Dich lächelnd an der Tür zum großen Badehaus. Josef zeigt zum Hitzehaus: „Hier werden wir gleich beginnen. Der Ofen ist schon angefeuert. Begeht Euch in die Hütte, legt Eure Kleidung ab und setzt Euch. Wolpert kümmert sich um Euer Pferd. Und nun sagt, wer Euch beim Baden Gesellschaft leisten soll: Wolpert, Ingrid oder Brunhild?“

Hat der Held seine Wahl getroffen, kann er es sich auf den Bänken im kleinen Hitzehaus gemütlich machen. [Es ähnelt einer heutigen Sauna.] Ein Holzofen erhitzt nicht nur den Raum, sondern auch Steine, die über dem Ofen platziert sind. Kurz darauf kommt die gewählte Badebegleitung und übergießt die Steine mit „Kräuterwasser“, so dass sich der Raum mit aromatischem Dampf füllt.



Josef
Barbier

Wolpert
Badeknecht

Ingrid
Bademagd

Brunhild
Bademagd

Außerdem bringt sie zusammengebundene Birkenzweige mit, die seit dem frühen Morgen in heißem Wasser eingeweicht wurden. Mit diesen werden dem Helden zunächst leicht die Beine, dann Hände, Arme und Rücken und schließlich Brust und Bauch gepeitscht.

Danach empfiehlt die Begleitung dem Helden noch eine kurze Verweildauer, bevor er nackt ins Badehaus kommen soll.



Im großen Badehaus ist das große Becken derzeit mit kaltem Wasser gefüllt, der von außen zugängliche Ofen unter dem Becken wird momentan nicht betrieben. Ein Badezuber mit heißem Wasser ist vorbereitet. Der Held soll zunächst ins kalte Wasser steigen, dann ein wenig ruhen, bevor er ins heiße Wasser steigt. Die Badebegleitung wird sich zu ihm in den Zuber setzen und ihn mit einem Schwamm gründlich von Kopf bis Fuß waschen.

Danach verlässt die Badebegleitung Zuber und Raum, um im Nebenraum Öl und Tücher für die Körperbehandlung vorzubereiten.



Dies ist der Zeitpunkt, zu dem David zuschlagen will. Er ist wieder vollständig in dunkle Kleidung gehüllt, dringt heimlich ins Badehaus ein, schleicht sich an den Helden heran und nimmt ihn in den Würgegriff.

Der Meister sollte für arglose Helden verdeckte Proben auf Gefahrensinn und Wachgabe durchführen und mit Davids Schleichenproben vergleichen. Argwöhnische Helden können die Wachgabeproben selbst ablegen. Wird David vor dem Würgegriff entdeckt, tritt er umgehend die Flucht an. Dies wird er ebenfalls tun, sollte sich der Held aus dem Würgegriff befreien können.

Es ist nicht beabsichtigt, dass der Held sein Leben auf diese Art aushaucht, weshalb er allenfalls das Bewusstsein verlieren sollte.

Die Badebegleitung – vielleicht auch durch etwaige Kampfgeräusche aus dem Zuber alarmiert – betritt wieder den Baderaum und stört Davids Attentat. Letztlich wird es also darauf hinauslaufen, dass David flieht.

Ob der Held dann (nackt) die Verfolgung aufnimmt, sein Bad abbricht oder im Badehaus verweilt und seine Belohnung in Gänze auskostet, bleibt ihm überlassen und ist auch von seinem Zustand abhängig. Sollte er das Bewusstsein verloren haben, wird er bald wieder zu sich kommen und Bademägde, Badeknecht und Barbier erkennen, die sich besorgt über ihn beugen, dann aber erleichtert feststellen, dass er wieder erwacht ist.

Setzt der Held das Badevergnügen fort, vergewissert sich die Badebegleitung zunächst, dass es ihm auch wirklich gut geht (falls David seinen Angriff gar nicht erst durchführen konnte, entfällt dies natürlich). Der Held wird von seiner Begleitung in trockene Tücher gewickelt und zu einer Liegestatt im Nebenraum geleitet. Dort ölt, „knetet“ und streicht sie dann den Körper des Helden, beginnend in Bauchlage mit den Beinen, dann Hände, Arme und Rücken. Anschließend soll sich der Held auf den Rücken legen und es werden wieder Beine und Arme, danach Brust, Bauch und Gesicht behandelt. Sobald der Held wieder angekleidet ist, pflegt Barbier Josef Haar und Bart, sofern vorhanden.

Anmerkung: Die Belohnung beinhaltet kein sexuelles Erlebnis, sollte der Held es aber darauf anlegen, ist dies auch nicht ausgeschlossen.

Durch die Behandlung kommt der Held in den Genuss positiver Wirkungen. Wurde die Behandlung (durch Davids Attentat) abgebrochen, gelten die reduzierten Werte in Klammern.

Gratislernwürfe auf Konstitution und Verführen: jeweils 2 (1), Zugewinn an Physis- und Psychepunkten: jeweils 3 (-), Regeneration (falls erforderlich): 3 äußere Segmente (-). Diese Wirkungen gelten für den ersten Besuch, bei weiteren Besuchen nutzt sich die Wirkung ab.

Beim Abschied erkundigen sich die „Badehäusler“, ob der Held zufrieden ist und bitten ihn, dem nächsten Recken die Einladung zu überbringen.

Dabei sollte es sich bevorzugt um einen weiteren Helden handeln, ansonsten kommen Vinzent, Odin oder Maria infrage, sofern diese bisher noch nicht ausgewählt wurden. Die Belohnungsbehandlungen werden solange fortgesetzt, bis alle Helden und Mouteburcer Retter eingeladen wurden. Mögliche Tage dafür sind: 23., 24., 25., 29., 30. und 31. Martius, außerdem 1. und 2. Aprilis. Für Helden kommen spätere Termine wahrscheinlich nicht in Betracht, da mit dem 4. April das nächste Abenteuer beginnt und die Helden Mouteburc dann voraussichtlich verlassen werden.

Zusätzliche Überlegungen

Bei genauer Betrachtung erscheint es wenig plausibel, dass das Badehaus exklusiv für die Helden Einzelbehandlungen durchführt. Viel eher ist damit zu rechnen, dass weitere Besucher, Bewohner der Region oder Durchreisende, ebenfalls anwesend sind. Hier sollte der Meister bedenken, welchen Schwerpunkt er legen will. Bei einer Einzelbehandlung kann der Meister die Intimität und Exklusivität in den Vordergrund stellen. Der Held kann den Besuch als besondere Wohltat empfinden. Womöglich funktioniert für manche Spieler das Rollenspiel auch leichter, wenn ein Rahmen gegeben wird, der ungestörte Diskretion verspricht.

Sind weitere Gäste anwesend, kann dies vielleicht für interessante Ver- oder Entwicklungen sorgen, Raum für amouröse Abenteuer bieten oder auch die Spannung zwischen ungenierter Körperlichkeit und religiös geprägtem Verhaltenskodex inszenieren. Zu bedenken ist, dass bei gleichzeitiger Anwesenheit mehrerer Gäste David höchstwahrscheinlich keinen Anschlagversuch unternehmen wird.

Möglich ist auch, dass die Helden selbst vorschlagen, gemeinsam oder zumindest nicht allein das Badehaus aufzusuchen. Auch hier sind entsprechende Änderungen des Settings mitzudenken. Unternimmt David gar keinen Versuch oder eher einen gewaltigen Schlag, um alle Helden gemeinsam aus dem Weg zu räumen?

6 Weitere Anschlagversuche

Die folgenden drei Tage (23., 24. und 25.3.) bieten keine besonderen Herausforderungen, lediglich die religiösen Gebräuche der Karwoche sollte der Meister mindestens beiläufig erwähnen.

Ansonsten können die Helden eigene Akzente setzen und auch gegebenenfalls noch offene Belohnungen im Badehaus annehmen, während der Meister im Blick behält, ob David weitere Anschlagversuche unternimmt – sofern er noch nicht enttarnt oder gar gefasst wurde.

Folgende Anschläge könnte David in Erwägung ziehen:

6.1 Badehaus

Falls das Badehaus noch kein „verbrannter Boden“ für David ist, er dort also noch keinen übermäßigen Verdacht oder Aufruhr erregt hat, wäre dies ein guter Schauplatz. Sollte also der nächste Held zum Badehaus ziehen, legt sich David womöglich wieder – wie bereits geschildert – auf die Lauer.

6.2 Mit Pfeil und Bogen

EP
2

Vor allem dann, wenn das Badehaus als Anschlagort nicht (mehr) zur Verfügung steht, verfällt David auf den Plan, die Helden in einen „Unfall“ zu verwickeln. Dazu will er die Neugier der Helden wecken, indem er auf der Wiese östlich des Markts auf seinem Pferd reitet und währenddessen mit Pfeil und Bogen auf unterschiedlich weit entfernte Zielscheiben schießt. Er konnte auch die beiden Wagenbauer Carl und Ferdinand dafür begeistern, es ihm gleichzutun. Carl und Ferdinand reiten auf ihren eigenen sehr gemütlichen Pferden und erfreuen sich an diesem Wettstreit. Darauf angesprochen gibt David vor, seine Schießkünste verbessern zu wollen. Als Botenreiter sei es ihm wohler, wenn mögliche Feinde gar nicht erst in Nahkampfdistanz kämen. Einige Dorfbewohner halten sich in der Nähe auf und beobachten und kommentieren das Ganze.



Carl
Wagenbauer

Ferdinand
Wagenbauer

Den Helden kann auffallen (Probe auf Bogen oder Kampfkunst mit mindestens 16+), dass David sowohl im Reiten als auch im Schießen geübt wirkt, dafür aber verhältnismäßig schlecht trifft. Dies können sie darauf zurückführen, dass er während des Reitens schießt. Gelingt die Probe mindestens mit 31+, finden die Helden die Diskrepanz zwischen Bewegungsgeschick und Misserfolg ungewöhnlich, so dass sie vermuten, dies müsse andere Gründe haben, beispielsweise, dass er nicht so richtig bei der Sache ist.

David wirkt frustriert, er sammelt gerade mürrisch seine Pfeile ein, als Ihr Euch nähert. „Ich habe genug für heute. Dies ist wohl nicht mein Tag.“ Er wirft Carl einen genervten Blick zu, als dieser jubelnd die linke Faust mit dem Bogen gen Himmel reckt und mit einem lauten „12!“, anzeigt, dass er schon wieder die Scheibe getroffen hat. David wendet sich wieder zu Euch: „Versucht gerne Euer Glück! Die beiden Jungen hier scheinen ja wahre Schützen zu sein.“ „12!“, ruft nun auch Ferdinand, legt einen weiteren Pfeil auf, sein Pferd trabt gemütlich weiter, der Bogen sirrt. „13!“, jubelt Ferdinand.

Dann reitet David davon, beobachtet aber die Helden. Sollten sie sich auf die Schießübungen einlassen, schleicht er kurz darauf wieder heimlich in die Nähe. Er verbirgt sich unter den Bäumen beim Markt, so dass Ferdinand und Carl zwischen ihm und den Helden sind. Er wartet auf eine günstige Gelegenheit für einen präzisen Schuss auf einen Helden, am besten, während dieser Pfeile einsammelt. David bemüht sich darum, es so aussehen zu lassen, als wäre der Treffer ein verirrter Pfeil von Carl oder Ferdinand.

Ob der Schuss den Helden trifft oder knapp an ihm vorbeisaust, kann mittels einer Probe auf Davids Geschick im Bogenschießen (FkW 20, 6W20, F:1; Bogen: G20, 4W20) ermittelt werden. Verdächtig könnte sein, dass Carl und Ferdinand den „verirrten“ Pfeil nicht bemerken und nach wie vor auf ihren Wettstreit konzentriert sind. (23! 24! ...)

Bei einer ernsten Verletzung ist das Haus von Heiler Jachim glücklicherweise nicht weit und dieser kann hoffentlich das Schlimmste verhüten.



Jachim
Heiler

6.3 Bleib im Sattel

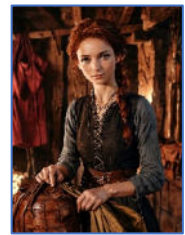
Wenn die Helden ihre Pferde nicht benötigen, sind sie höchstwahrscheinlich in den Stallungen der Burg untergebracht, ebenso wie ihre Sättel. David wird sich irgendwann in die Stallungen schleichen, um den Sattel eines Helden zu sabotieren. Erstens spickt er die Unterseite mit einem langen Rosendorn, so dass dieser sich beim Reiten in den Pferderücken bohrt und womöglich Unwilligkeit oder Bocken hervorruft. Der betreffende Held muss dann eine Reitenprobe absolvieren.

Zweitens schneidet er den Satteltgurt an mehreren Stellen unauffällig ein, so dass dieser bei Beanspruchung reißt und den Reiter möglicherweise vom Pferd stürzen lässt.

6.4 Ein Rachegeist



Der 24. Martius bietet sich für die Vorbereitung eines weiteren Anschlags an. David besucht die Wollsiedlung, setzt sich mit den Bewohnern zusammen. Er erzählt dabei allerlei erfundene Geschichten, die er auf seinen Reisen gehört habe, auch Schauermärchen. So gelingt es ihm, die Ängste einiger Bewohner herauszufinden. Von Beutelmacherin Gesine erfährt er, dass sie sich vor dem Geist ihres verstorbenen Vaters fürchtet. Dieser wollte Gesine zum Erlass seiner zahllosen Sünden ins Kloster schicken, doch sie weigerte sich und begann eine Handwerkerlehre. In seinem Zorn warf er abends in der Stube einen Bierkrug nach seiner Tochter, verfehlte sie jedoch und traf die Wand. Er warf ein Messer hinterher, das sich in Gesines Schulter bohrt. Gesine zog das Messer heraus, der Vater stürzte auf sie zu, rutschte auf dem biernassen Boden aus und schlitzte sich beim Fallen den Hals am Messer in Gesines Hand auf. Mit seinen letzten Atemzügen verfluchte er sie.



Gesine
Beutelmacherin

David beruhigt die Anwesenden, indem er von den großen Taten der Helden berichtet. Solange diese in Mouteburc seien, hätte niemand etwas zu befürchten, denn die Helden würden mit allen Gegnern fertig werden.

Nur wenn sich die Helden zufälligerweise am selben Abend in der Wollsiedlung aufhalten, werden sie davon etwas mitbekommen. Vielleicht treffen sie aber am 25.3. auf Bewohner der Wollsiedlung und bemerken, dass sie von diesen angelächelt und sehr freundlich begrüßt werden.

In der Dämmerung des 25. Martius verkleidet sich David und lauert Gesine auf. Diese wähnt in der angeblich aus dem Halse blutenden, dunklen Erscheinung den Geist ihres Vaters und flieht panisch ins Zeughäuschen, wo sie sich verbarrikadiert und lautstark nach den Helden verlangt. Schließlich lassen sich Jora und Uland erweichen und eilen zur Burg, um nach den Helden zu rufen.



Jora
Brückenwartin

Uland
Scherer

Henner
Webersohn

Alldieweil verbirgt sich David auf der Brüstung an der Außenseite der Steinbrücke, wo er auf das Eintreffen der Helden wartet. Er gedenkt, einen Helden dazu zu verleiten, sich über die Brüstung zu beugen, damit er ihn von unten packen und in die Tiefe stürzen kann (überraschender Basiskampf-Angriff).

Danach klettert er eilig unter einen der Steinbögen, wo er sich verbirgt, bis er unentdeckt entfliehen kann (bspw. auf der anderen Brückenseite). Ein überwältigter Held mag in das Wasser des Mohiles fallen, je nach Erfolg einer Akrobatik- oder Schwimmenprobe muss er durch das Aufschlagen auf der Wasseroberfläche 1 bis 3 Schadenswürfel mit W8 oder W12 erleiden. Gelingt die Probe besonders gut, taucht der Held stattdessen schadenfrei mit einem eleganten Fuß- oder Kopfsprung ins Wasser ein. Mittels Schwimmenproben und/oder der Hilfe anderer sollte er sich dann ans Ufer retten können.

David begibt sich inzwischen zum Zeughäuschen. Auf dem Weg dorthin kann er Webersohn Henner niederschlagen. Er verbindet dem Bewusstlosen die Augen und knebelt ihn, dann legt er Henner unter den Bäumen nahe des Zeughäuschens ab, wo er selbst sich auch mit einem Bogen verbirgt, um mindestens einen Helden aus dem Hinterhalt niederzuschießen, wenn dieser vor der Tür wartet oder das Häuschen verlässt. Als falsche Fährte lässt er Henner mit Pfeil und Bogen unter den Bäumen liegen, nimmt ihm aber noch die Fesselungen ab. Henner kann sich nur noch an ein verdächtiges Geräusch und eine dunkle Gestalt erinnern.

6.5 Es klappert



Sofern David vorher nicht ausgeschaltet wird, plant er einen vorerst letzten Anschlag während des Gottesdienstes am Nachmittag des Karfreitags (26. Martius). Dieser bietet gute Bedingungen, da er in völliger Dunkelheit stattfindet und die Anwesenden laut poltern, um an das Erdbeben bei Jesu Kreuzigung zu erinnern. David plant einen Meuchelanschlag mit einem Messer, bricht diesen jedoch aus zwei Gründen ab. Erstens bleibt er von der religiösen Stimmung des Karfreitagsgottesdienstes nicht unbeeindruckt. Zweitens ist seine Hochachtung gegenüber den Helden mittlerweile so groß, dass er sie nicht mehr aus dem Hinterhalt töten will. Einer der Helden wird daher höchstens eine kalte Klinge an seinem Hals und eine behandschuhte Hand über seinem Mund spüren; die Klinge verharrt kurz, dann wird sie ebenso wie die Hand wieder weggezogen und der Attentäter versucht, in der Dunkelheit unterzutauchen. Das nahende Unheil können die Helden eventuell spüren, wenn eine vom Meister absolvierte Gefahrensinnprobe (Einzelwurf) mit mindestens 16+ gelingt.

7 Das religiöse Leben bis Ostern

Ganz gleich, ob die Heldengruppe die religiösen Zeremonien um Ostern ausspielen will oder nicht, sie sind für die Menschen bedeutend genug, dass der Meister sie zumindest oberflächlich erwähnen sollte. Ob die Tage davon abgesehen ereignislos verstreichen, hängt vor allem von den Aktivitäten der Helden, des Attentäters David und der Spiellaune des Meisters ab.

Im Folgenden ein kurzer Abriss der kennzeichnenden Feierlichkeiten:

Mit dem **Palmsoldag** am 21.3. beginnt die Karwoche, die Tage von Montag bis Wodensdag gelten als „die stillen Tage“. In dieser Zeit übergibt Kerzenmacher Oleif die hohe Osterkerze aus Bienenwachs an Priester Gabriel. Sie ist mit Kreuz, Alpha „A“ und Omega „Ω“ (dem ersten und letzten Buchstaben des griechischen Alphabetes) verziert. Auch viele Bewohner beziehen für ihr Heim eine etwas kleinere Osterkerze bei Oleif.

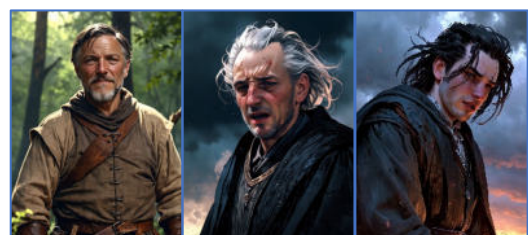
Am 25.3. ist **Gründonarsdag**. Hier findet abends ein Gottesdienst, die „Rumpelmette“ statt, bei dem das letzte Abendmahl Jesu gefeiert wird; das Brot wird gebrochen, der Wein gesegnet und nach dem anschließenden Gloria bleiben die Kirchenglocken bis zum Ostersoldag stumm, aus Trauer über den Tod Jesu. Stattdessen schlagen die Gläubigen mit Stöcken und Steinen gegen die Kirchenbänke oder klopfen auf Holzbretter um den Tumult bei Jesu Verhaftung darzustellen. In den folgenden Tagen werden die Gebets- und Gottesdienstzeiten mit hölzernen Klappern und Ratschen angezeigt.

[Bald nach dem Gottesdienst schlägt David in der Wollsiedlung zu.]

Der **Karfreitag** (26.3.) ist besonders. Die Arbeit ruht mindestens bis zum Mittag. Nachmittags findet eine Mette im Dunklen statt, bei es keine Eröffnungsriten, keine Kerzen oder Altartücher gibt. Kreuze sind verhüllt. Der Priester erzählt die Passionsgeschichte und die Anwesenden poltern laut, um an das Erdbeben bei Jesu Kreuzigung zu erinnern. Es ist nicht ungewöhnlich, dass es hier auch vereinzelt zu Handgreiflichkeiten kommt, vor allem, wenn einige Kirchgänger noch „offene Rechnungen“ zu begleichen haben. In der Dorfkirche am Markt wird sich Kräuterhändlerin Eva an Kürschnerin Anna heranschleichen, um ihr von hinten eine saftige Ohrfeige zu verpassen.

[Falls möglich unternimmt David hier seinen vorerst letzten Anschlag, den er aber abbricht.]

Am **Karsambaztac** (27.3.) wird der Grabesruhe Christi gedacht. Im Verlauf des Tages schichtet Köhler Alfrid mit den Totengräbern Karl und Kurt auf der Wiese östlich des Marktes Holz für das Osterfeuer auf. Während der **Osternacht** auf **Ostersoldag** wird stille Nachtwache gehalten, nach Sonnenuntergang versammeln sich die Gläubigen dann auf der Wiese, wo das Osterfeuer entzündet und von Priester Gabriel gesegnet wird. Dann wird daran die Osterkerze entzündet und in stiller Prozession in die Dorfkirche getragen. Beim Einzug in die dunkle Kirche ruft Gabriel dreimal laut „Lumen Christi“ (Christus, das Licht). Die Gläubigen antworten jeweils mit



Alfrid
Köhler

Karl
Totengräber

Kurt
Abdecker

dem Ruf „Deo gratias“ (Dank sei Gott). Die Gemeinde singt das Osterlob. Danach entzündet einer der Gläubigen seine Kerze an der großen Osterkerze und gibt es weiter, bis alle Kerzen der Anwesenden brennen.

[Zur Osterhymne „Aurora lucis rutilat“ hält der Rittersaal der Webseite eine musikalische Interpretation bereit; auch das Lied „Victimae paschali laudes“ wird oft in der Osterwoche gesungen.]

Priester Gabriel erzählt vom Zug des Volkes Israel durchs Rote Meer und der damit einhergehenden Befreiung aus der Sklaverei. Priester Gabriel weicht das Taufwasser und bei Sonnenaufgang singt die Gemeinde gemeinsam das Gloria, dabei setzt das Glockengeläut wieder ein. Gabriel tauft Küchenbursche Benger, Bierbrauer Johann und Marie vom Gestüt westlich von Mouteburc. (Benger glaubt, dass er bislang nicht getauft wurde, Johann will seine Taufe wegen seiner Schuld erneuern und Marie soll nach der Kindertaufe nun die selbstbestimmte, willentliche Taufe erhalten.)



Benger
Küchenbursche Marie

Erhard trägt anschließend ein humorvolles Gedicht (Bischof und Priester, siehe Anhang) vor, um das freudige „Osterlachen“ hervorzurufen, als Zeichen des Siegs über den Tod und das Ende der Fastenzeit. Abschließend treten die Gläubigen vor, die meisten tragen Speisen, vor allem rot bemalte Eier, in Körben mit sich; Priester Gabriel besprengt sie mit Weihwasser und segnet die Gläubigen und die Osterspeisen.



[Falls David noch auf freiem Fuß ist, wird er ab Ostersoldag keinen weiteren Anschlag mehr versuchen, sich stattdessen den Helden im Folgeabenteuer an die Fersen heften.]

8 Aberglaube

EP
variabel

Falls Anderlin noch zur Burgbesatzung zählt, folgt er am Ostermorgen einem Aberglauben: Bardin

Ioanna von Wîzroz hat Anderlins Herzeleid bemerkt und ihm von einem Brauch erzählt, demzufolge in manchen Gegenden Frauen am Ostermorgen heimlich und schweigend an einer Quelle Osterwasser holen. Werden sie beim Wasserholen nicht gesehen, können sie ihren Liebsten mit dem Wasser benetzen, um dessen Liebe zu gewinnen. Wichtig sei auch, dass man während der ganzen Prozedur mit niemandem rede. Ioanna sieht keinen Grund, weshalb dies nur bei Frauen wirken sollte.



Anderlin
Wächter Maria
Hauptfrau Ioanna von
Wîzroz

Anderlin steigt daher am Ostermorgen die Treppen zum Burggarten hinauf, um vom Wasserfall ungesehen einen Krug Osterwasser zu holen. Mit diesem nähert er sich dann möglichst unauffällig Maria, taucht eine Hand in den Krug und besprengt sie heimlich mit einigen Wassertropfen. Falls sich ein Held verliebt hat oder ein NSC für einen Helden schwärmt, könnte der Brauch auch hier zu einer kleinen Nebenhandlung führen.

9 Das Feiern beginnt

Die angekündigte Feierwoche beginnt am Ostersoldagnachmittag mit einem großen, üppigen Osterfestmahl auf dem Markt; Ausschank und Bewirtung liegen in den Händen von Burgschenkenwirtin Margarete, Herbergsmutter Irma und den Mägden Agnes und Gertrud. Hilfe leisten Carola, Burga, Herta und Alwine vom Ziegenhof. Auch Joachim und Merit aus Erhards Gefolge unterstützen tatkräftig, als würden sie schon seit Jahren nichts anderes tun.



Irma
Herbergsmutter Agnes
Magd Gertrud
Magd Carola
Bäurin Burga
Altbäurin Herta
Magd Alwine
Magd

Die Festwoche kann sowohl kurz als auch detailliert ausgespielt werden. Inwieweit es hier zu tragenden Ereignissen kommt, ist maßgeblich davon abhängig, in welche Verwicklungen sich die Helden bislang gestürzt haben. Falls David noch nicht enttarnt wurde, können die Helden auf die Idee kommen, entsprechende Nachforschungen anzustellen. Hier muss der Meister gegebenenfalls improvisieren. Durch die Burg weht der Frühjahrsputz, alle Bewohner ziehen in ihre Sommergemächer, die Helden dürfen die Gästezimmer im Ostpalas beziehen.

Aktiv teilnehmen können alle Helden an Musik und Tanz, was jeden Tag stattfindet und vor allem von Ioanna von Wîzroz, Heribert von Guntingi, Lukas von Debstedt, Irina von Hainfeld und Oleif getragen wird (zur atmosphärischen Untermalung kann der Meister auch hier auf verschiedene Lieder im Rittersaal der Webseite zurückgreifen).



Heribert von Guntingi

Lukas von Debstedt

Irina von Hainfeld

Oleif Kerzenzieher

Außerdem finden verschiedene Wettbewerbe statt, beginnend mit dem Hahnenrennen am Ostersoldag nach dem Festmahl.

Es folgt eine Übersicht der Wettbewerbe, die bis Freitag, 2. Aprilis ausgetragen werden. An welchen Tagen diese jeweils stattfinden, kann der Meister frei entscheiden.

9.1 Hahnenrennen

EP
2

Das Hahnenrennen findet am Nachmittag des Ostersoldags statt. Krämer Noah lässt auf der Festwiese

östlich des Markts einen Hahn frei, der dann von den Teilnehmern zu fangen ist. Jeder Fänger muss zuvor jedoch einen Weinkrug leeren, um deren Ausschank sich Krämersfrau Johanna und die beiden Töchter Sara und Rebeka kümmern.



Noah Krämer

Johanna

Sara

Rebeka

Falls die Helden teilnehmen wollen, legen sie zunächst zwei **Zechenproben** (Einzelwurf) für den Wein ab, die erste muss mindestens mit 4, die zweite mindestens mit 5 gelingen, sofern sie nicht bereits zuvor gezecht haben. (vgl. auch die Regeln zum Zechen im Regelbuch).

Danach gilt es, mit einer **Geländelaufprobe** in die Nähe des Hahns zu kommen, und ihn dann mit einer **Akrobatikprobe** einzufangen. Beide Proben werden als Einzelwürfe durchgeführt und mit einer „**Hahnenprobe**“ verglichen: Für den Hahn würfelt der Meister mit 3W20, Gleiche können addiert werden. Das Ergebnis gilt als Vergleichswert für beide Charakterproben (Geländelauf und Akrobatik).



Um den Wettbewerbscharakter abzubilden und etwas Spaß in die Sache zu bringen, erhält der Hahn einen zusätzlichen Bonus, wenn er von mehr als einem Fänger bedrängt wird. Dann wirft der Meister für den Hahn zwei zusätzliche W8 und darf auch hier Gleiche addieren. Dieses Ergebnis wird zum ersten Hahnenwurf addiert; wandelt sich dadurch eine erfolgreiche Akrobatik- oder Geländelaufprobe eines Fängers in einen Misserfolg, so läuft oder springt er ins Leere, gerne rempelt er dabei einen Kontrahenten an. Dies zieht dann oft eine scherzhafte Prügelattacke (Basis-Kampfkunst) des Gegners nach sich, die einen leichten Treffer verursacht und aus Ziehen, Reißen, Beinstellen oder ähnlichem besteht. Solche Aktionen lösen große Begeisterung bei den Zuschauern aus.

Falls der Meister zusätzlich noch die mögliche Erschöpfung der Wettstreiter einbinden will, kann er für jede misslungene Probe einen Physispunkt abziehen.

Der Sieger des Hahnenrennens ist der **Hahnenkönig** und erhält einen Haarreif aus Hahnenfedern, einen Eierkorb mit rot bemalten Eiern und einen Krug Wein. Favoriten auf den Sieg sind:

Buchbinder Kilian (Z: 10, 5W12; Gl: 9, 4W12; A: 8, 4W12; B-Kk: 7, 3W8) und **Humbert** (Z: 11, 4W12; Gl: 10, 4W12; A: 9, 4W12; B-Kk: 9, 4W12).



Kilian Buchbinder

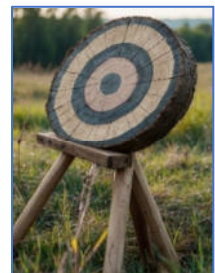
Humbert Bauerssohn

9.2 Armdrücken, Axtwurf, Bogenschießen, Eierknacken und Stelzenlauf

EP
variabel

Diese Wettbewerbe werden im Verlauf der Feierwoche ausgetragen, eventuell auch mehrfach. Beim Bogenschießen wird nur auf zwei Distanzen geschossen, 70 m und 150 m. (Die Regeln zum Axtwurf siehe unten, zu den Regeln der anderen Wettbewerbe siehe das Kapitel Kurzweil und Frohsinn im Regelbuch).

Beim **Axtwerfen** müssen die Teilnehmer aus etwa fünf Metern Entfernung auf eine annähernd runde Zielscheibe werfen, die aus einem Stück Baumstamm besteht. Jeder Werfer wirft fünf Äxte. Bleibt die Axt in der Baumscheibe stecken, gibt es einen Punkt, berührt sie dabei den mittleren schwarzen Ring, gibt es drei Punkte, berührt sie den Punkt im Zentrum, gibt es fünf Punkte.



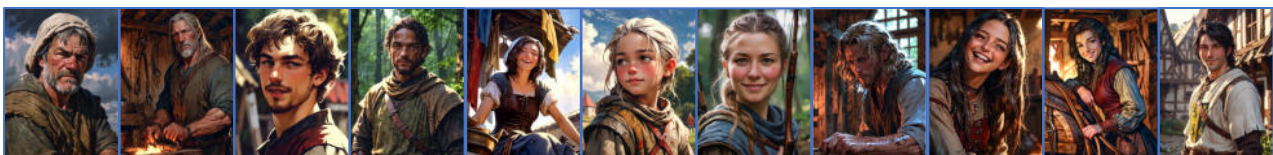
Jede Probe ist ein Einzelwurf auf einen eigens gebildeten Wert: der Durchschnitt aus dem Eigenschaftswert Fingerfertigkeit und dem FkW für Hiebaffen.

Für einen Erfolg muss die Probe mit 11+ (Scheibe), 16+ (Mittlering) oder 21+ (Zentrum) gelingen.

Außer beim Armdrücken erhält der jeweilige Gewinner der Wettbewerbe einen Korb mit Nahrungsmitteln, in der Hauptsache Brötchen, Eier und Wein.

Die Teilnehmer kann der Meister nach Belieben festsetzen, nachfolgend ein Vorschlag, wer bei den jeweiligen Wettbewerben zu den Favoriten zählen könnte:

Wettbewerb	NSC-Favorit	Werte
Armdrücken	Hans (vom Gestüt)	Kraft: 17, 4W20
Armdrücken	Freya (Rüstungsschmiedin)	Kraft: 18, 5W20
Armdrücken	Wirnher (Schmied)	Kraft: 19, 5W20
Axtwurf	Heinrich (Zimmermann)	„Axtwurf“: 16, 5W20
Axtwurf	Ionys (Zimmermann)	„Axtwurf“: 16, 5W20
Axtwurf	Rutgar (Holzfäller)	„Axtwurf“: 16, 5W20
Bogenschießen	Fylisa (Schusterin)	Bogen: 17, 5W20, F1
Bogenschießen	Mara (Bognertochter)	Bogen: 17, 5W20, F1
Bogenschießen	Kieni (Waldhüterin)	Bogen: 22, 6W20, F1
Eierknacken	Purkart (Drechsler)	Fingerfertigkeit: 16, 4W20
Eierknacken	Lia (Goldschmiedin)	Fingerfertigkeit: 17, 4W20
Stelzenlauf	Lidgard (Sattlerin)	Reaktion: 16, 4W20, Akrobatik: 12, 4W20
Stelzenlauf	Kurt (Brückenwart)	Reaktion: 16, 4W20, Akrobatik: 12, 4W20



Hans Wirnher Heinrich Rutgar Fylisa Mara Kieni Purkart Lia Lidgard Kurt

9.3 Dame, Mühle, Wurfzabel

EP
variabel

Diese Spiele werden auf hölzernen Spielbrettern gespielt, der Meister kann die Gegner wieder frei festlegen und die Wettbewerbe wie ein Turnier organisieren.

Der Gewinner erhält eines der kunstfertigen Spielbretter des jeweiligen Spiels.

Die Spielregeln bei Dame und Mühle entsprechen unseren heutigen Regeln, die beim Wurfzabel sind leicht veränderte Backgammon-Regeln. (siehe Anhang)

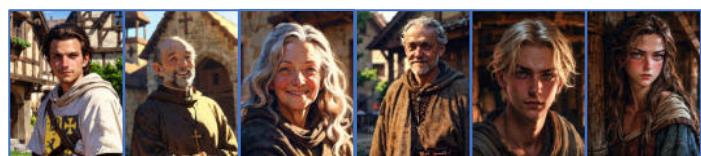


Die Spiele können real am Spieltisch gespielt werden. Alternativ können die Spieler auch kombinierte Siebwurfproben auf Verstand und Witz ablegen.

Das höhere Gesamtergebnis gewinnt.

Favoriten: Brückenwart Mutfried, Priester Gabriel, Vogt Matthes, Ursula vom Wiberhof, Helge, Badeknecht Wolpert und Bademagd Brunhild.

(VS- und WZ-Werte liegen zwischen 16 und 18).



Mutfried Gabriel Ursula Helge Wolpert Brunhild

9.4 Pferderennen



Am Fridag, den 2. Aprilis findet ein Wettreiten statt. Start ist die Festwiese östlich des Marktes, das erste Zwischenziel ist das etwa fünf Kilometer entfernte Mühlwazzer. Der Ort muss durchquert werden, um auf die andere Uferseite des Mohiles zu gelangen. Dann geht es querfeldein zurück bis zur Wollsiedlung, über die Steinbrücke, am Marktbrunnen vorbei hoch zum Ziel im Vorhof der Burg. Von der Burgmauer lässt sich fast die komplette Renndistanz überblicken.

Hinsichtlich des Rennablaufs siehe die Regeln zum Wettreiten im Regelbuch, Kapitel Rösser und Reitkunst. Zur Darstellung des Rennens kann die Vorlage im Anhang genutzt werden.

Zur atmosphärischen Untermalung des Wettreitens eignet sich das Lied „Equites veniunt“ aus dem Rittersaal der Webseite.

Favoriten sind Botenreiter **David** (sofern noch nicht als Attentäter überführt – Reiten 18, 5W20), die beiden Mädchen vom Gestüt, **Marie** (12 Jahre) und **Lili** (8 Jahre) und Sattlerin **Lidgard** (alle drei: Reiten 13, 4W20).

Auch hier erhält der Sieger (Reiter und Pferd) einen üppigen Korb mit Verpflegung.



Lili

9.5 Zusätzliche Belohnung für wettstreitende Helden

Der Meister sollte Helden für ihre Teilnahme an den Wettbewerben mit geeigneten Gratislernwürfen belohnen, bei Siegern können es auch zwei Gratislernwürfe sein.

10 Ein Auftrag



Irgendwann im Verlauf der Osterwoche bittet Aimeric die Helden um eine Unterredung im Rittersaal des Palas. Zugewen sind auch Elisa, Burgvogt Matthes und die Hauptleute Maria und Heinrich. Wenn die Helden eintreten, schenkt Aimeric ihnen Wein ein und fordert sie auf, sich zu setzen.

„Nun, meine Freunde, Elisa und ich sind erfreut, dass Ihr uns als Gäste beehrt. Ihr seid in Mouteburc wohlgekommen und auf ewig willkommen. Lasst uns auf treue Gefährtschaft anstoßen. Elisa und Aimeric heben ihre Weinkelche, ebenso die nahebei stehenden Hauptleute Maria und Heinrich.

„Es gibt“, fährt Aimeric fort, „noch eine unerledigte Angelegenheit. Strazloc. Und ich will ganz offen sprechen: Ich bitte Euch um Eure Unterstützung. Die Aufgabe ist nicht leicht, sie erfordert Umsicht, vielleicht etwas Fingerspitzengefühl und ganz sicherlich Entschlossenheit. Johann von Strazloc muss nach Anewilre, genauer gesagt nach Burg Anebos eskortiert werden. Da es sich um das Geleit für einen Gefangenen handelt, ist dies nicht ungefährlich. Strazloc muss bewacht werden und es ist davon auszugehen, dass man Euch nicht gerne beherbergen wird. Am Ende der Reise wartet schließlich noch die Begegnung mit Burgvogt Erik von Strazloc. Er steht in Diensten des Burgherrn Eberhard von Anebos, der aber häufig auf Reisen ist. Ihr müsst Erik seinen Sohn und die Schriftrolle mit seinem Geständnis übergeben, die ich hier vorliegen habe. Außerdem sollt Ihr für Mouteburc sprechen und unsere Grüße übermitteln. Ihr sollt bezeugen, dass wir hier in Mouteburc eine weitere Ausfertigung des Geständnisses aufbewahren und dass wir von den Strazlocs einen Boten erwarten, wie sie ihre Schuld tilgen wollen. Ihr selbst solltet diesen Botendienst aber nicht übernehmen, dies ist Sache der Strazlocs. Es gliche einer Beleidigung, wolltet sie Euch dafür gewinnen. Wir wissen, dass Ihr schon viel für Mouteburc getan habt. Dafür danken wir Euch. Wir wollen auch nicht, dass Ihr Euch zu diesem Dienste verpflichtet fühlt. Wenn Ihr die Aufgabe übernehmen wollt, so tut dies aus freiem Herzen.“

Eine Hofkundefprobe 11+ lässt die Helden erkennen, dass sie tatsächlich aus höfischen Gründen sehr gut geeignet sind. Aimeric oder Elisa können nicht selbst reisen, weil sie dadurch den Strazlocs auf Augenhöhe begegnen würden, was aufgrund der Verbrechen Johanns eine unangebrachte Aufwertung wäre. Wachleute kommen jedoch ebenfalls nicht infrage, weil diese dem Range der Strazlocs nicht genügen würden. Außerdem müssten mindestens drei Wachleute entsandt werden, um für die Sicherheit des Gefangenen zu sorgen, was wiederum die Burgbesatzung empfindlich schwächen würde.

Wenn die Helden annehmen, erheben alle erneut die Kelche und Elisa und Aimeric bekräftigen ihren Wunsch, dass die Helden aber in jedem Fall noch bis zum Ende der Feierlichkeiten bleiben, frühestens also am 4.4. aufbrechen. Matthes legt dann den Helden die beiden Ausfertigungen des Geständnisses vor und Aimeric bittet sie, das Geschriebene mit ihrer Unterschrift zu bezeugen. Bei ihrem Aufbruch sollen sie dann eines der Schriftstücke mitnehmen.

11 Die Hochzeit

EP
variabel

Am letzten Tag dieses Abenteuers ist der große Hochzeitstag. Aimeric und Elisa richten diese Feier jedes Jahr am ersten Sambaztac nach Ostern aus, zur Feier ihrer eigenen Hochzeit vor acht Jahren (30.03.1185). Heiratswillige Mouteburcer sind stets eingeladen, sich an diesem Tag trauen zu lassen. In diesem Jahr sind dies zwei Paare, Papiermacher Adam aus Mühlwazzer vermählt sich mit Kräuterhändlerin Eva vom Markt und Brauereihelfer Stefan will Herbergsmutter Irma heiraten.



Morgens findet ein festlicher Traugottesdienst in der Dorfkirche am Markt statt. (Hier kann „Gaudium Matrimonium“ gespielt werden.)

Vor der Vermählung der beiden Paare treten Aimeric und Elisa zu Priester Frohmut vor, der dann auch Marlene, Elisas Schwester, nach vorn bittet.

Frohmut wendet sich an Marlene: „Marlene, puella, sicut soror tua Elisa, parentes, familiam et domum amisisti. Nunc sororem tuam iterum invenisti. Ut et tu familiam et domum iterum habeas, Aimeric et Elisa de Mouteburc te in familiam suam accipiunt. Ex hoc tempore, iusta pars familiae de Mouteburc coram Deo et Imperatore eris.“
[„Marlene, als Kind hast du, wie deine Schwester Elisa, Eltern, Familie und Heim verloren. Nun hast du deine Schwester wiedergefunden. Damit du auch wieder Familie und Heim haben sollst, nehmen dich Aimeric und Elisa von Mouteburc in ihre Familie auf. Du sollst fortan vor Gott und Kaiser ein rechtmäßiges Mitglied der Familie von Mouteburc sein.“]

Nacheinander umarmen Aimeric und Elisa Marlene und küssen sie auf die Stirn.

Eine entsprechende Urkunde wurde von Vogt Matthes bereits vorbereitet. Er steht als Zeuge nahebei und übergibt der zu Tränen gerührten Marlene die Schriftrolle, sobald diese sich umwendet. Frohmut geleitet sie zurück zur Bank und setzt sich mit ihr zur Gemeinde.

Dann treten die beiden Brautpaare vor und werden von Priester Gabriel verheiratet, Aimeric und Elisa fungieren als Trauzeugen.

Nach dem Gottesdienst streuen die Kinder Mouteburcs Blumen auf den Weg und die Brautpaare verlassen die Kirche, gefolgt von Aimeric, Elisa, Marlene und Hedwig. Die restliche Gemeinde schließt sich an.

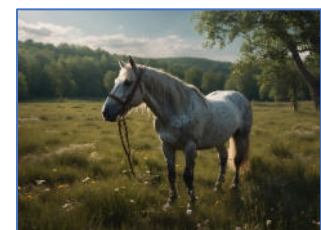
Vor der Kirche erhalten die Frischvermählten Hochzeitsgeschenke von Aimeric und Elisa. Stefan und Irma erhalten den urkundlich bescheinigten Anbau eines kleinen Pferdestalls an die Herberge und einen Braukessel zum Bierbrauen. Eva und Adam erhalten das geruh-same Pferd Ohzur, mit dem Adam künftig jeden Tag nach Mühlwazzer reiten kann, um dort auch weiterhin seine Papiermühle zu betreiben.



Stefan und Irma

Eva und Adam

Selbstverständlich wird auch an diesem Tag ausgiebig gefeiert. Köstliche Speisen werden gereicht, es wird gesungen und getanzt und mehrere Spiele finden statt. Falls noch nicht geschehen, finden sich sicherlich zahlreiche Gelegenheiten, mit anderen NSC anzubandeln.



Neben Tanz und Gesang, an denen sich die Helden gerne beteiligen können, finden drei Spiele statt: Karrenrennen, Schatzsuche und Ritterkampf.

11.1 Das Karrenrennen



Vormittags findet das Karrenrennen statt. Die Wagenbauer Jakob, Carl und Ferdinand haben dazu mehrere Radkarren hergestellt und bereits zum Start in den Werking gebracht. Sie übernehmen auch die letzte Wagenkontrolle, Jakob gibt das Startsignal (er lässt ein rotes Tuch fallen), Carl ist „Streckenposten“ im Burgvorhof, Ferdinand steht am Marktbrunnen bereit.



Jakub Carl Ferdinand Sara Mathias

Als Teilnehmer sind vor allem Verliebte angesprochen, was die Helden aber nicht unbedingt erfahren müssen, bevor sie sich zur Teilnahme entschlossen haben. Es treten an: **Stefan, Irma, Adam, Eva, Sara und Mathias.**

(Maria und Anderlin nehmen nur im sehr unwahrscheinlichen Fall teil, wenn es Anderlin gelungen sein sollte, Marias Zuneigung zu gewinnen.)

Nach Belieben kann der Meister noch weitere Paare an den Start schicken, auch die Helden sind eingeladen. Nehmen die Helden nicht teil, kann der Meister das Rennen erzählen und dabei gerne dramatisch ausschmücken.

Ergebnis	Geschwindigkeit
4+	I: langsam (1W6)
7+	II: gemächlich (2W6)
11+	III: mäßig (2W8)
16+	IV: zügig (2W12)
21+	V: rasch (3W12)

Der Mann sitzt auf dem Radkarren und wird von seiner Liebsten vom Werking den Burgweg hochgeschoben, von dort geht es über den Vorhof, dann hinunter zum Markt, um den Brunnen herum bis zum Ziel vor der Kirche. Die den Radkarren schiebende Frau legt beim Start eine **Reaktionsprobe** ab. Danach folgen hauptsächlich Proben auf **Geländelauf** und mindestens vier **Akrobatikproben**. Die Proben auf Reaktion und Geländelauf sind Einzelwürfe, die Akrobatikproben Siebwürfe. Bei allen Proben können Gleiche bis zur Höhe des Fertigkeitswertes addiert werden. Wer den Könnernerstern besitzt, darf auch Folgen bilden.

Zur Darstellung des Rennverlaufs ist dem Anhang ein entsprechendes Tableau beigelegt. Pro Läuferpaar sollten zwei Figuren oder Marker verwendet werden, um die aktuelle Geschwindigkeitsstufe und die Rennposition anzuzeigen. Vor dem Start wird jeweils ein Marker auf die Felder „Start“ und „Stand“ gesetzt.

Die **Reaktionsprobe** zu Beginn bestimmt, in welcher Reihenfolge gewürfelt und gezogen werden darf. Die Reihenfolge ist wichtig, denn diejenige, die weiter vorne liegt, hat gegenüber den Nachfolgenden einen kleinen Vorteil.

Danach legen alle Läuferinnen, wenn sie an der Reihe sind, eine **Geländelaufprobe** ab. Aus deren Ergebnis wird die Geschwindigkeitsstufe ermittelt und mit einem Marker auf dem Tableau festgehalten. Die Geschwindigkeitsstufe bestimmt, wie viele Felder vorgerückt werden kann (1-5).

*Achtung: Stufe V („rasch“) erfordert in jedem Fall eine zusätzliche **Akrobatikprobe**, um die Kontrolle zu behalten; diese Probe wird von der Läuferin **und** dem „Fahrgast“ abgelegt und muss mindestens mit 11 gelingen. Bei Misserfolg der Läuferin, erleidet der Mann Schaden (3W12) und das Tempo sinkt auf mäßig (Stufe III). Bei Misserfolg des Mannes, erleidet er Schaden, das Tempo sinkt auf zügig (Stufe IV).*

Wenn Läuferinnen auf Gegnerinnen aufschließen, werden sie durch diese eventuell gebremst und müssen sich hinter diesen auf dem gleichen Feld einreihen.

Sie können aber auch ein **Überholmanöver** versuchen. Das ist möglich, wenn sie mit ihrer Geländelaufprobe eine **Würfelgruppe** bilden konnten und es in dieser ungenutzte Würfel gibt, in der Regel sind dies Folgewürfel. Wenn die Läuferin einen dieser Würfel entwertet, kann sie die langsamere Läuferin überholen und sich im selben Feld vor sie setzen. Sollte sie sogar noch Bewegungspunkte übrig haben, kann sie diese selbstverständlich nach dem Überholen noch ziehen.

Eine zweite Möglichkeit zum Überholen bietet eine freiwillige **Akrobatikprobe**. Deren Schwierigkeit ist durch die aktuelle Geschwindigkeit vorgegeben und entspricht dem Mindestwert für diese Geschwindigkeitsstufe. Akrobatische Manöver erfordern auch vom Mann entsprechendes Geschick, so dass Akrobatikproben immer von Läuferin **und** „Fahrgast“ absolviert werden müssen. Scheitert die Probe der Läuferin, ist der Überholversuch misslungen und die Bewegung endet für diese Runde. Scheitert die Probe des Fahrgasts, zieht er sich eine Verletzung zu, muss also die tempoabhängigen Schadenswürfel werfen.

Will eine Läuferin verhindern, dass sie überholt wird, kann sie ebenfalls eine Akrobatikprobe durchführen (*aber nur dann, wenn sie selbst in dieser Runde noch keine absolviert hat*). Gelingt ihr diese Probe mindestens so gut, wie die ihrer Gegnerin, so verhindert sie - bspw. durch ein gewagtes Kurvenmanöver - den Überholvorgang. Auch hier muss ihr Fahrgast ebenfalls eine Akrobatikprobe durchführen. Scheitert dessen Probe, erleidet er Schaden abhängig von der aktuellen Geschwindigkeit.

Bei den **blauen** Feldern des Anstiegs zur Burg werden alle Würfelergebnisse der Geländelaufprobe um 5 reduziert. Sinken dadurch Ergebnisse von 2+ auf 1 oder darunter, entsteht daraus **kein** Patzer.

Bei den **grünen** Feldern der Abfahrt zum Markt werden alle Würfelergebnisse der Geländelaufprobe um 5 erhöht. Ergebnisse, die dann den FkW übersteigen, können nicht mehr Teil einer Würfelgruppe sein.

Bei **orangefarbenen** Feldern ist eine Akrobatikprobe erforderlich, sobald dieses betreten oder überschritten wird. Der Mindestwert entspricht dem Mindestwert für die aktuelle Geschwindigkeitsstufe. Nur dann, wenn die Proben von Frau **und** Mann gelingen, kann weitergezogen werden.

Besonderheit bei orangefarbenen Feldern: Gelingt die Akrobatikprobe des Mannes mit einer Würfelgruppe, erhält die Frau einen Vorteil, den sie in der aktuellen Runde einsetzen kann, um zu überholen oder um ein zusätzliches Feld weiter vorzurücken.

Beginnt der Zug auf einem orangefarbenen Feld, gilt für dieses Feld die Farbe des vorangegangenen Feldes.

Gescheiterte Proben: Misslungene Geländelaufproben führen zum Stillstand. Misslungene Akrobatikproben von Frau oder Mann führen zu Verletzungen beim transportierten Mann (bspw., weil er sich auf dem Karren prellt, gegen ein Hindernis schrammt oder ähnliches). Dazu muss er Schadenswürfel werfen, Würfelzahl und Würfelstufe ergeben sich aus der Geschwindigkeit und sind in der Tabelle angegeben.

Patzer beim Geländelauf lassen den Wagen kippen, der Mann erleidet den doppelten geschwindigkeitsabhängigen Schaden (es gilt die vorherige Geschwindigkeit, mindestens 1W6 bei Stillstand). Patzer bei einer Akrobatikprobe führen zu einem spektakulären Sturz, Zusammenstoß oder andersartigen Kontrollverlust und verursachen den geschwindigkeitsabhängigen Schaden bei der Frau, beim Mann wird dieser verdoppelt.

Falls kein Held teilnimmt, muss der Meister das Rennen auch nicht auswürfeln, sondern er kann es zusammenfassend nach eigenem Ermessen beschreiben. Wird das Karrenrennen ausgespielt, liefert die folgende Tabelle die entsprechenden Werte der Teilnehmenden.

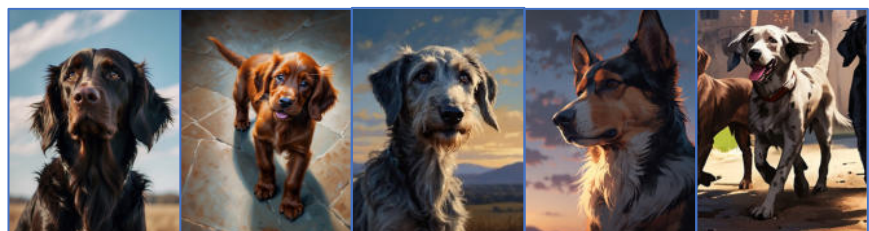
Läuferin	Reaktion	Geländelauf	Akrobatik	Fahrgast	Akrobatik
Eva	13 3W20	11 4W12	7 3W8	Adam	7 3W8
Irma	11 3W12	7 3W8	10 4W8	Stefan	10 4W8
Sara	11 3W12	7 3W8	10 4W8	Mathias	8 3W8
Maria	17 4W20	18 5W20	17 5W20	Anderlin	20 6W20

Jedes Paar, das beim Karrenrennen das Ziel erreicht, küsst sich vorm Kirchenportal. Alle Paare werden mit großem Jubel gefeiert. Das Siegerpaar eröffnet den anschließenden Tanz.

11.2 Die Schatzsuche



Zur Mittagsstunde findet eine „Schatzsuche“ am Marktplatz statt. Auch hier sind Paare gefragt, die von einem Hund unterstützt werden. Folgende NSC nehmen teil: Aimeric-Elisa-Frünt, Adam-Eva-Freya, Stefan-Irma-Fizzer, Mathias-Sara-Lug, Anderlin-Maria-Flike. Die Männer versammeln sich am Marktbrunnen, wo ihnen die Augen verbunden werden. Ihre Partner oder Partnerinnen werden heimlich zu Verstecken in der Nähe gebracht und müssen dann von ihren Männern mit Hundeunterstützung gefunden werden.



Frünt
(Aimeric)

Freya
(Adam)

Fizzer
(Stefan)

Lug
(Mathias)

Flike
(Anderlin)

Falls sich die Helden oder weitere NSC beteiligen wollen, stehen mehrere Hunde bereit: Starkaz, Wint und Sant aus der Burg, Borka vom Ziegenhof, Nanna und Skadi vom Wiberhof und Maewe, Rurik, Swart und Wîz von den Schäferin Sunda und Schäfer Nordri.



Starkaz, Flike, Wint, Sant

Borka

Nanna, Skadi

Maewe

Rurik

Swart

Wiz

Falls sich keine Helden an der Schatzsuche beteiligen, kann der Meister den Verlauf völlig frei gestalten und erzählen. Wenn Helden teilnehmen, empfehle ich, pro Heldenpaar einen Spielplan (*siehe Anhang*) zu verwenden.

Startaufstellung: Zunächst positioniert der Meister für jeden zu suchenden Charakter einen Spielmarker auf einem der 20 nummerierten Spielfelder der äußersten Scheibe. Alle Spielmarker für die Suchenden werden ins blaue Zentrum (Dorfbrunnen) gesetzt.

Die Hunde suchen: Die Suchenden bieten ihrem Hund eine „Geruchsprobe“ der gesuchten Person an und legen für diesen dann eine Probe auf Gefährtenkraft für den Befehl „Finden und melden“ ab (erforderlicher Erfolgswert 7+). Das Ergebnis bestimmt, ob der jeweilige Hund sein Ziel findet und wie zügig ihm das gelingt. Glückt die Probe besonders gut, so macht sich der Hund besonders klar und deutlich bemerkbar, was die Suche erleichtert:

- 1!: Hund läuft zu Unbeteiligtem und meldet Erfolg
- 2/3: Hund folgt anderem Hund
- 4-6: Hund sucht vergeblich und „verschenkt“ eine Spielrunde
- 7+: Hund findet Ziel und „meldet“
- 11+: dto., Hund macht sich gut bemerkbar: Würfelergebnis der Charaktersuche darf um 1 verändert werden
- 16+: dto. Veränderung um 2 möglich

Enthält die **Gefährtenkraftprobe des Hundes** mindestens einen nicht benötigten Gleichenwürfel, so erhöht dies die **Würfanzahl** des **suchenden Menschen** um jeweils einen Würfel.

Bei allen Hunden, deren Probe mindestens mit 7+ gelingt, gilt, dass der ihnen zugeteilte Sucher in der gleichen Runde mit seiner Suche beginnen darf. Derjenige, dessen Hund das höchste Ergebnis erzielte, darf auch als erster mit der Suche beginnen.

Die Charaktere suchen: Alle Suchenden legen danach pro Spielrunde eine Siebwurfprobe ab. Der „Such-FkW“ wird aus dem gerundeten **Mittelwert** von **Achtsamkeit**, **Gehör** und **Sensibilität** gebildet. Jeder Suchende darf mindestens 2W20 werfen.

Überschreitet der Such-FkW einen der Schwellenwerte 9, 11, 15 oder 18, so erhöht sich die Würfanzahl auf bis zu 6W20.

Jeder nicht genutzte Gleichenwürfel der Gefährtenkraftprobe des Hundepartners erhöht die Würfanzahl ebenfalls um jeweils einen Würfel.



Aus der Probe wählt der Suchende einen **beliebigen** Würfel aus, dieser bestimmt die Richtung, d.h. der Meister zieht den entsprechenden Spielfigurenmarker auf ein Spielfeld, das am ehesten in Richtung der auf dem Außenkreis notierten Feldnummer liegt und gibt dem Helden eine ungefähre Rückmeldung: Warm, wenn sich der Held im grünen Bereich bewegt, „kalt“, wenn er sich im gelben Bereich bewegt und „eiskalt“, wenn er sich im roten Bereich bewegt. Befindet sich der Held nur ein Spielfeld von seinem Ziel entfernt, kann der Meister auch „heiß“ rückmelden. Der Meister kann auch mit „wärmer“ oder „kälter“ Tipps geben, je nachdem, in welche Richtung sich der Held bewegt.

Der Einfluss des Hundes: Wenn das Ergebnis der Gefährtenkraftprobe besonders gut gelungen ist, hat der Suchende eventuell einen Ergebnisbonus von 1 bis 2 Punkte und/oder einen Würfelbonus erhalten.

Der **Ergebnisbonus:** Der suchende Held darf das Ergebnis des gewählten Würfels entsprechend um 1 oder 2 Punkte verändern. Dies kann vor allem dann hilfreich sein, wenn der Held bereits eine Vermutung hat, auf welcher Zahl seine „Zielperson“ versteckt ist. So kann er das Ergebnis ggf. in diese Richtung lenken.

Der **Würfelbonus:** Je mehr Würfel, desto größer die Wahrscheinlichkeit auf zielführende Ergebnisse. Übersteigt die Würfelzahl sogar die maximale Anzahl von 6, so nennt der Meister bei jedem Wurf ein Würfelergebnis, das vom Ziel(-ergebnis) wegführt. Dieses Ergebnis teilt der Meister dem Spieler mit, bevor dieser seinen Würfel für die Runde auswählt.

Besonderheit am Spielfeldrand: Droht ein Spieler mit seinem Zug, den Spielfeldrand zu überschreiten, halten ihn die Zuschauer davon ab und er muss auf seinem aktuellen Feld stehen bleiben. Der Spieler erfährt dadurch, dass das von ihm gewählte Ergebnis in eine falsche Richtung führt.

Eine Person entdecken: Erreicht ein Spieler ein Außenfeld, auf dem sich eine zu suchende Person befindet, muss er entscheiden, ob er diese Person als seine Gesuchte erkennt. Dies kann mit einer Probe auf **Menschenkenntnis** abgesichert werden. Die entsprechende Schwierigkeit dieser Probe sollte der Meister abhängig vom Grad der Vertrautheit der beiden Personen festlegen.

Sobald sich der Held entscheidet, die Person zu wählen, wird deren Identität enthüllt. Liegt der Suchende richtig, muss er seine Liebste nun nur noch zurück zum Brunnen tragen. Liegt er hingegen falsch, muss er alleine zum Brunnen zurückkehren, dort werden ihm erneut die Augen verbunden und seine Suche beginnt von Neuem. Alternativ kann er natürlich auch die Enthüllte zur „neuen Liebsten“ bestimmen und zurückbringen, was vielleicht zu interessanten Reaktionen führen kann.

Rückkehr zum Brunnen: Für den Rückweg ist eine kombinierte **Akrobatik-Geländelauf**-Probe erforderlich. Das Maximalergebnis der beiden Proben beträgt jeweils 21, das Gesamtergebnis ist der Mittelwert. Derjenige, der als erster die richtige Person zum Brunnen zurückbringt, gewinnt die Schatzsuche. Würfeln mehrere Personen in der gleichen Spielrunde für den Rückweg, gewinnt derjenige mit dem höheren Ergebnis.

Die Spielpläne

Zur Darstellung der Schatzsuche kann der Meister die Spielpläne im Anhang verwenden: Beim Spielplan zum Beschriften trägt der Meister die Zahlen von 1 bis 20 im Uhrzeigersinn in die äußeren Spielfelder ein. Das mittlere Spielfeld im grünen Bereich wird mit der Zahl beschriftet, auf die der Meister die vom teilnehmenden Helden zu suchende Figur setzt. Alternativ kann auch der Drehscheibenspielplan verwendet werden, bei dem beide Scheiben in der Mitte durchstoßen und mit einer Musterbeutelklammer verbunden werden, so dass die untere Scheibe mit den Zahlen nach Bedarf gedreht werden kann. Falls sich maximal ein Held oder Heldenpaar an der Schatzsuche beteiligt, kann der Meister die anderen zu suchenden Personen auf dem gleichen Spielplan positionieren, weil er NSC keine „Warm-Kalt-Rückmeldungen“ geben muss.

Die folgende Tabelle zeigt die Werte der Hunde für Gefährtenkraft, die Würfelart für „Finden und melden“ und die Bezugsperson des Hundes. Sollte die Bezugsperson den Suchenden beim Erteilen des Suchbefehls unterstützen, kann der Meister einen Würfelbonus (von 1 bis 2) gewähren.

Hund	Gefährtenkraft	W	Bezugsperson	Hund	Gefährtenkraft	W	Bezugsperson
Frünt	13, 3W20 (+2 Aimeric)	W20	Aimeric	Borka	10, 2W12	W12	Alfred (Bauer)
Freya	5, 2W8 (+1 Adam)	W8	Adam	Nanna	13, 2W20	W20	Astrid (Bäurin)
Fizzer	14, 3W20	W20	Amelie (Schultheißen)	Skadi	10, 2W12	W12	Inken (Bäurin)
Lug	11, 2W12	W12	Marie	Maewe	13, 3W20	W12	Sunda (Schäferin)
Flike	14, 3W20	W20	Oleif	Rurik	10, 3W12	W12	Sunda (Schäferin)
Starkaz	12, 3W20	W20	Oleif	Swart	11, 3W12	W12	Nordri (Schäfer)
Wint	17, 3W20	W20	Oleif	Wiz	10, 3W12	W12	Nordri (Schäfer)
Sant	12, 3W20	W20	Oleif				

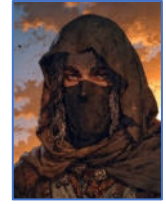
Auch bei diesem Wettbewerb eröffnet das Siegerpaar den nächsten Tanz. Alle teilnehmenden Hunde erhalten außerdem eine leckere Belohnung.

11.3 Der Ritterkampf

EP
variabel

Der letzte Wettbewerb am Hochzeitstag ist der Kampf gegen den unbekanntem Ritter: Drei bis fünf verhüllte, unbekannte Kämpfer können von jedermann herausgefordert werden.

Die unbekanntem Kämpfer stehen neben einem abgesteckten Kampfplatz auf der Festwiese beisammen. Sie tragen eine tief in die Stirn gezogene Kapuze, die untere Gesichtshälfte ist von einem Tuch verdeckt, so dass nur die Augen sichtbar sind. Es handelt sich dabei um Heinrich, Sibylla, Markus, Uland und Oleif; selbstverständlich können die Helden rätseln, wer sich hinter der jeweiligen Verkleidung verbirgt.



Wer einen der verhüllten Kämpfer herausfordert, muss einen **Einsatz** mitbringen, z.B. eine Holzfigur, ein Spielbrett, einen Talisman, Naschzeug, Backwerk, einen Heiltrank oder Ähnliches. Gewinnt der verhüllte Kämpfer den Kampf, so schenkt er den Einsatz seines Gegners an einen (geliebten) Zuschauer. Gewinnt der Herausforderer, so wird sein Gegner „enthüllt“ und scheidet aus, der Sieger erhält den bis dahin ebenfalls verhüllten Einsatz seines Gegners.



Heinrich
Wächter

Sibylla
Wächterin

Markus
Wächter

Uland
Scherer

Oleif

Für den Kampf trägt jeder Kämpfer insgesamt fünf Tücher am Körper, drei am Gürtel und jeweils einen an jedem Oberarm. Um ein Tuch zu stehlen, muss eine Probe auf Basis-Kampfkunst gelingen, mit der man beim Gegner einfachen Schaden in Höhe der PTS verursacht; wenn dann noch Gleichen- oder Folgewürfel in der Würfelgruppe vorhanden sind, kann man damit Tücher des Gegners stehlen.

Die Proben der beiden Kontrahenten werden miteinander verglichen. Ein Angreifer sollte nach Möglichkeit eine Würfelgruppe bilden können, das ist aber nicht zwingend erforderlich. Der Verteidiger kann entweder alle Würfel bis zur Höhe seines FkW zur Verteidigung nutzen, wenn er in dieser Kampfrunde lediglich verteidigt. Besitzt er eine Würfelgruppe, kann er nach der Verteidigung noch einen Konterangriff führen, wenn er dann noch ungenutzte Würfel besitzt.

Kann der Verteidiger einen Angriff nicht abwehren, so stiehlt der Angreifer dem Verteidiger ein Tuch. Gelingt der Angriff mit Gleichen, erbeutet der Angreifer pro Gleichenwürfel ein Tuch und verursacht außerdem Schaden in Höhe seiner PTS. Befinden sich Folgewürfel im Angriffswurf, kann der Angreifer pro Folgewürfel ein Tuch stehlen.

Kämpfer	Basis-Kampfkunst	PTS	Einsatz	Güte	Bemerkungen
Heinrich	21 6W20	4W8	Bogen mit 20 Pfeilen	20	TS: 4W20; 25 Pf.
Sibylla	17 5W20	3W8	Dolch	20	TS: 3W20+1; F: 1; 30 Pf.
Markus	15 5W20	3W8	Spielwürfelset	20	6W6 aus Holz
Uland	11 4W12	3W8	Rehfellgürtel	20	Amulett; schützt vor Pest u. bösem Blick
Oleif	9 4W12	3W6	Jagdhorn	20	Kupferbeschlagen; 25 Pf.

Wenn die Helden einen Gegner auswählen, können sie versuchen, von dessen Erscheinen ihre Chancen abzuleiten, sie können auch zufällig wählen. Burgpriester Frohmut wird sich in jedem Fall dem Kampf stellen, gegen Uland aber knapp verlieren, so dass dieser Frohmuts Einsatz (ein gesegnetes Kreuzamulett) an einen beliebigen Zuschauer verschenkt.

12 Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet am Abend des 3. Aprilis, spätestens in der Nacht auf den 4. Aprilis.

Neben den EP sollte der Meister wie immer entsprechende Gratis-Lernwürfe vergeben, die bei diesem Abenteuer auch gerne etwas zahlreicher sein können, falls die Helden sehr aktiv waren.

Zusammenfassung der Passionsgeschichte vom Palmsoldag:

Die Hohepriester beschlossen, Jesus mit List in ihre Gewalt zu bringen und zu töten, dies aber nicht während des Paschafestes zu tun, damit kein Aufruhr im Volk entstehe.

Als sich Jesus im Hause Simons des Aussätzigen aufhielt, wurde er von einer Frau mit kostbarem Öl gesalbt, was seine Jünger für Verschwendung hielten. Judas Iskariot ging danach zu den Hohepriestern, um bot ihnen an, Jesus gegen Bezahlung auszuliefern. Sie boten ihm 30 Silberstücke.

Abends saß Jesus mit den zwölf Jüngern beim Abendmahl zusammen und prophezeite, dass Judas ihn ausliefern werde. Er brach das Brot, reichte es den Jüngern und sprach: Nehmt und esst; das ist mein Leib. Auch den Wein reichte er ihnen mit den Worten: Das ist mein Blut, das für viele vergossen wird zur Vergebung der Sünden. Dann ging er mit den Jüngern in den Ölberg und sagte, dass sie alle in dieser Nacht an ihm Anstoß nehmen würden. Petrus widersprach, doch Jesus sagte zu ihm, dass Petrus ihn, noch bevor der Hahn krähe, dreimal verleugnen werde. Petrus widersprach, ebenso wie alle anderen Jünger.

Spät in der Nacht kam Judas mit einer Schar Bewaffneter. Er hatte mit ihnen vereinbart, sie sollten den verhaften, den er küssen werde. Judas begrüßte Jesus mit einem Kuss und seine Begleiter verhafteten Jesus. Sie brachten ihn zum Hohen Rat, wo falsche Zeugen gegen ihn aussagten. Sie legten ihm gotteslästerliche Worte in den Mund, und weil Jesus nicht widersprach, verurteilten sie ihn zum Tode, schlugen und bespuckten ihn.

Draußen saß Petrus und hatte alles angehört. Als er davonging, wurde er dreimal gefragt, ob er zu Jesus aus Galiläa gehöre und dreimal leugnete er. Dann krähte ein Hahn, Petrus erinnerte sich der Worte Jesu und weinte.

Die Hohepriester lieferten Jesus an den Statthalter Pilatus aus. Judas bereute nun seinen Verrat und brachte den Hohepriestern die 30 Silberstücke zurück, doch sie wollten damit nichts zu tun haben. Da warf Judas die Silberstücke in den Tempel und erhängte sich. Die Hohepriester aber nahmen das Geld und kauften davon den Töpferacker als Begräbnisplatz für die Fremden.

Pilatus konnte an Jesus keine Schuld finden. Weil er zum Fest stets einen Gefangenen freiließ, fragte er die Menge, ob er den Verbrecher Jesus Barabbas oder den, den man Jesus Christus nennt, freilassen solle. Die Menge, von den Hohepriestern aufgehetzt, verlangte die Freilassung von Barabbas und die Kreuzigung Jesu. Da all seine Einwände nichts halfen und der Tumult immer größer wurde, wusch Pilatus seine Hände und sagte: Ich bin unschuldig am Blut dieses Menschen. Das ist eure Sache. Er ließ Barabbas frei und ließ Jesus geißeln und zur Kreuzigung bringen.

Die römischen Soldaten verspotteten Jesus, indem sie ihn auszogen, in einen purpurroten Mantel hüllten, mit einem Dornenkranz krönten und ihm einen Stock in die rechte Hand gaben. Dann fielen sie vor ihm auf die Knie, verhöhnten ihn als König der Juden und spuckten ihn an. Dann nahmen sie ihm den Stock und schlugen damit auf seinen Kopf. Schließlich nahmen sie ihm auch wieder den Mantel ab, zogen ihm seine Kleider an und führten ihn zur Kreuzigung nach Golgota. Sie verteilten seine Kleider und brachten über seinem Kopf eine Aufschrift an: „Das ist Jesus, der König der Juden“. Zwei Räuber, die rechts und links von ihm gekreuzigt wurden und die Leute, die vorbeikamen, unter ihnen auch Hohepriester, Schriftgelehrte und Älteste verhöhnten ihn. Wenn er Gottes Sohn sei, solle er doch vom Kreuz herabsteigen, dann werden sie an ihn glauben.

Von der sechsten bis zur neunten Stunde lag Finsternis über dem Land. Um die neunte Stunde schrie Jesus: Mein Gott, mein Gott, warum hast du mich verlassen? Dann hauchte er seinen Geist aus. Da riss der Vorhang im Tempel entzwei, die Erde bebte und die Felsen spalteten sich. Die Gräber öffneten sich und die Leiber vieler Heiligen wurden auferweckt. Nun erschrakten viele und erkannten, dass er wahrhaftig Gottes Sohn war.

Abends kam Josef von Arimathäa, ein reicher Mann und Jünger Jesu, und er bat Pilatus um den Leichnam Jesu, was dieser gewährte. Josef hüllte ihn ein reines Leinentuch und bestattete ihn in seinem eigenen Grab. Er wälzte einen großen Stein vor den Eingang und ging weg.

Weil Jesus prophezeit hatte, er werde am dritten Tage auferstehen, ließen die Hohepriester und Pharisäer das Grab versiegeln und bewachen, damit niemand seinen Leichnam stehlen und dann dem Volke sagen könne, Jesus sei von den Toten auferstanden.

Spielregeln Wurfzabel²:

Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, *Zungen* genannt, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Zwischen der 6. und 7. Zunge auf jeder Seite werden die Zungen durch den Mittelbalken in das *Heimfeld* und *Außenfeld* geteilt.

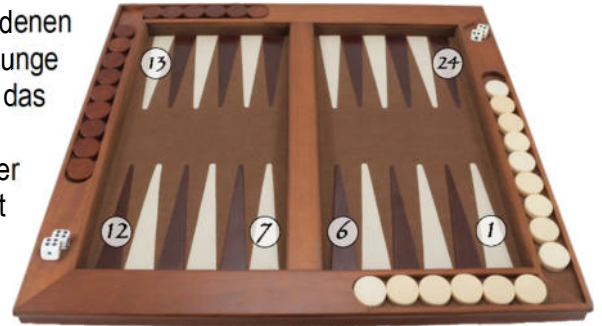
Beide Spieler würfeln ihre Spielsteine ins Brett ein, der eine über Zunge 1 (spielt rechtsdrehend), der andere über Zunge 24 (spielt linksdrehend). Das Einstiegsfeld des Gegners ist zugleich die letzte eigene Zunge.

Geschlagene Steine werden auf den Mittelbalken gelegt und von ihrem Besitzer wieder eingewürfelt.

Gespielt wird mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen.

Gewürfelt wird mit 2W6.

Sobald ein Spieler alle seine Spielsteine auf die letzten sechs Zungen gebracht hat, darf er sie herauswürfeln. Das Spiel ist gewonnen, wenn der Gegner aufgibt oder wenn man alle eigenen Steine herausgewürfelt hat.



Spielablauf

Es wird bestimmt, welcher Spieler beginnt. Der Spieler am Zug wirft beide Würfel und darf das niedere Ergebnis werten, um einen eigenen Stein entsprechend viele Zungen ins eigene Heimfeld einzurücken.

(Während im 12. Jahrhundert üblicherweise stets nur das kleinere Ergebnis der beiden Würfel gezogen wurde, kann die Spielrunde auch die moderne, schnellere Variante wählen, bei der beide Würfel gewertet werden.)

Bevor über das Spielfeld gezogen wird, müssen zunächst alle Steine eingewürfelt werden.

In jedem Zug werden die Steine des Ziehenden entsprechend der gewürfelten Augenzahl(en) gesetzt.

(Moderne Variante: Die Augenzahlen werden nicht zusammengezählt, sondern einzeln und nacheinander gesetzt. Beide Augenzahlen können jedoch mit demselben Stein gesetzt werden. Welche Augenzahl zuerst gesetzt wird, ist dem Spieler überlassen. Es müssen aber, falls möglich, beide Zahlen gesetzt werden. Ist das nicht möglich, muss wenn möglich die höhere Zahl verwendet werden.)

Kann der Spieler nicht ziehen, so setzt er für diesen Zug aus.

Die Steine können nur auf Felder gesetzt werden, die noch offen sind, d. h. auf denen sich nicht mehr als ein gegnerischer Stein befindet. Auf Felder, die bereits mit zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt sind, darf man nicht ziehen. Man darf hingegen jederzeit auf ein Feld ziehen, auf dem sich bereits eigene Steine befinden; die Zahl der Steine, die auf einem Feld liegen dürfen, ist unbegrenzt.

Pasch

Bei einem Pasch wird zunächst viermal die gewürfelte Augenzahl, dann viermal das untenliegende (entgegengesetzte) Würfelergbnis gezogen (z.B. 4 x 1-6, 2-5, 3-4, 4-3, 5-2 oder 6-1).

Schlagen

Wird ein Spielstein auf ein Feld gesetzt, das von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen und auf den Mittelbalken gelegt. Der Besitzer dieses Steins darf erst dann andere Steine ziehen, wenn er ihn vom Mittelbalken wieder zurück ins Spiel gebracht hat.

Geschlagene Steine ins Spiel zurückbringen

Der Spieler würfelt wie in einem normalen Zug, setzt aber seine(n) Stein(e) gemäß der Augenzahl vom Balken in das Heimfeld des Gegners. Gezählt wird hierbei in der eigenen Spielrichtung. Auch hier darf man nicht auf ein Feld mit mehreren gegnerischen Steinen setzen, und ein einzelner gegnerischer Stein auf dem Zielfeld wird geschlagen. Kann kein Stein gesetzt werden, so verfällt der ganze Wurf und der Gegner ist am Zug. Wurden

² Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Wurfzabel>

mehrere Steine geschlagen, müssen alle zurück ins Spiel gebracht werden, bevor deren Besitzer wieder Steine von einem Feld des Bretts ziehen kann.

Auswürfeln

Befinden sich alle 15 Steine eines Spielers im Heimfeld oder sind bereits ausgewürfelt (abgetragen; ausgespielt), so darf dieser Spieler in diesem Zug auswürfeln. Ein Stein wird aus dem Heimfeld ausgespielt, indem er genau einen Schritt über das letzte Feld des eigenen Heimfelds hinaus gezogen wird. Kann mit einer Zahl kein Stein ausgespielt werden, so muss der Wurf im eigenen Heimfeld gezogen werden. Ist auch das nicht möglich, weil nur noch auf niedrigeren Feldern Steine sind, so wird ein Stein vom höchsten noch besetzten Feld ausgespielt.

Es darf jederzeit gezogen werden, anstatt Steine herauszunehmen.

Unzulässige Züge

Wenn ein Spieler einen Zug macht, der nach den Regeln nicht zulässig ist, *kann* der Gegner verlangen, dass ein legaler Zug gemacht wird, *muss* es aber nicht. Wenn es z. B. einen besseren und legalen Zug gibt, muss er keine Korrektur verlangen.

Sobald jedoch der Gegner des Spielers, der den illegalen Zug gesetzt hat, gewürfelt hat, ist der illegale Zug *gutgeheißen*, und es kann keine Korrektur mehr gefordert werden.

Spielregeln Dame³:

Die Spieler können das Damespiel nach heutigen Regeln spielen, alternativ aber auch die Spielregeln des Mittelalters verwenden, die etwas einfacher und weniger taktisch waren:


Gespielt wurde auf einem Schachbrett mit den Figuren des Wurfzabels. Jeder Spieler hat zwölf Spielsteine. Die Dame darf nur ein Feld weit ziehen und es gibt keine Verpflichtung, gegnerische Spielsteine zu „schlagen“.

Spielregeln Mühle⁴:

Mühle wird in drei Phasen gespielt, jeder Spieler hat neun Spielsteine. In der Setzphase setzen die Spieler abwechselnd je einen Stein auf Kreuzungs- oder Eckpunkte. In der Zugphase dürfen die Spieler abwechselnd einen Stein auf einen angrenzenden, freien Punkt bewegen. Ist dies nicht möglich, ist das Spiel verloren. Die Endphase beginnt, wenn ein Spieler nur noch drei Steine besitzt; dann darf er, wenn er am Zug ist, mit einem Stein an einen beliebigen, freien Punkt springen.

Immer dann, wenn ein Spieler eine Mühle (drei Steine seiner Farbe, die auf einer Geraden nebeneinander liegen) schließen kann, darf er seinem Gegenspieler einen Stein abnehmen, sofern dieser nicht selbst Teil einer Mühle ist. Ein Spieler gewinnt, wenn sein Gegner nicht mehr ziehen kann oder nur noch zwei Steine besitzt.

NSC David

	David Botenreiter	Dolch: 21, 6W20 Basis-Kampfkunst: 20, 6W20 Bogen: 20, 6W20, F1 Waffe: Dolch G20+, F2, 5W20+1 Waffe: Bogen: G20, 4W20	Aufspüren: 14, 4W20 Gefahrensinn: 18, 5W20 Menschenkenntnis: 11, 4W12 Reiten: 15, 5W20 Verbergen: 20, 6W20 Wachgabe: 16, 5W20	Akrobatik: 14, 5W20 Geländelauf: 15, 5W20 Klettern: 18, 5W20 Schleichen: 18, 5W20 Schlösser öffnen: 15, 5W20 Schwimmen: 5, 4W8
---	----------------------	--	--	---

Spielmarker für Karrenrennen, Schatzsuche und Pferderennen



³ Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Dame_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Dame_(Spiel))

⁴ Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Mühle_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Mühle_(Spiel))

Erhards Gedicht zum Ostersoldag

Der Meister kann je nach Belieben die moderne oder die mittelhochdeutsche Form wählen. Für beide Versionen gibt es eine musikalische Interpretation im Rittersaal der Webseite. Ich neige dazu, dass Priester Erhard seine beiden Gedichte tatsächlich auch als Gedicht vorträgt und sie erst während der anschließenden Festwoche von den Spielleuten musikalisch aufgegriffen werden.

Es spricht aber auch nichts dagegen, dass Erhard selbst seine Gedichte als Gesang vorträgt.

Bischof und Priester

Ein Bischof ist sehr oft auf Reisen
gastiert beim Priester, lobt die Speisen,
streicht ein den Zehnt und schläft in Daunen,
erblickt die Magd, gerät in Staunen.

„Mein Sohn“, so hebt der Bischof an
und mustert streng den Kirchenmann.
„Dies Weibe ist schön anzusehn.
kannst du der Wollust widerstehn?“

Da sagt der Priester ohne Zagen:
„Nun, Vater, sieh den Kirchengarten,
die Furchen hab ich wohl gezogen,
bis alle Sünd ward weggeflogen.“

Das Bild dem Bischofe gefällt.
Er sieht den Garten wohl bestellt.
„Doch was geschieht“, so seine Frage,
„wenn Wollust nun das Weibe plage?“

Und wieder führt der Priester aus:
„Die Magd bringt dann die Samen aus.
In weitem Schwung das Korne fliegt,
bis Müdigkeit die Sünd' besiegt.“

„So ist es gut, mein Sohn, jedoch
nur eine Frage stellt sich noch:
Wenn euch nun beide Lust erfasst,
wie löst ihr euch von dieser Last?“

„Mit Demut, Vater, nehm ich hin,
dass ich ein Werkzeug Gottes bin.
So mag es Gottes Wille sein,
die Ähre wächst auch von allein.“

Bischof unde priester

Ein bischof ist vil oft ûf rîsen,
bîm priester gît er sich ze gîsen,
lobet diu spîse, trinket wîn,
nîmet den zêhent, slâfet schîn.

Er sihet diu maget, muoz sich staunen,
bî wîchem bette, dîne daunen.
„Mîn sun,“ so hebt der bischof an,
„wie ist dir, heilic gottesman?“

Diz wîp ist schoene an zesehen.
kannstu der wollust widerstehen?“
Dô sprach der priester âne zagen:
„Hêr vater, lât mich êrs sagen:

Gesih den garte, gottes zîr,
ich zog diu vurchen sælic schîr,
daz aller sünde wære flogen,
als ich diu erde hân gezogen.“

Daz bilde dem bischof wol gefiel,
er sach den garte, hûs und spil:
„doch sprich“, sô fragt er, „süezer knâbe,
wie ist, sô wollust sie betrahe?“

Dô sprach der priester sîne aus:
„Diu maget bringt den samen ûz,
in wîtem schwinc daz korn erfliegt,
bî müedekeit diu sünde siegt.“

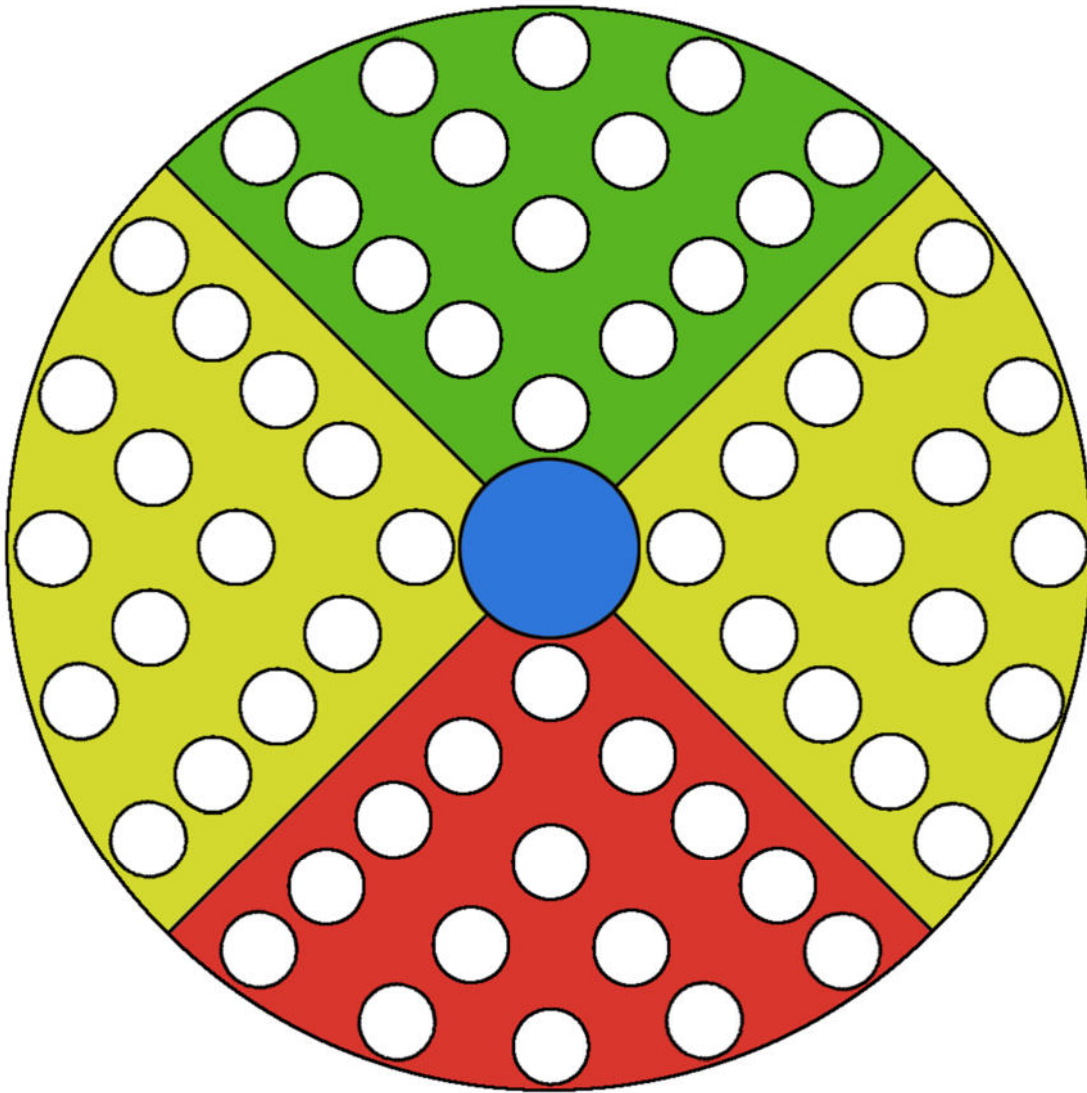
„Daz ist wol guot, mîn sun, jedoch
ein frage stêt mir immernoch:
so iuch diu lüste beide fassen,
wie möht ir dis gelüste lâzen?“

Mit demüete sprach der priester hin:
„Daz ich ein werkez gottes bin,
sô welle er selbst, sô mag ez sîn:
die êre wæhet âne mîn.“

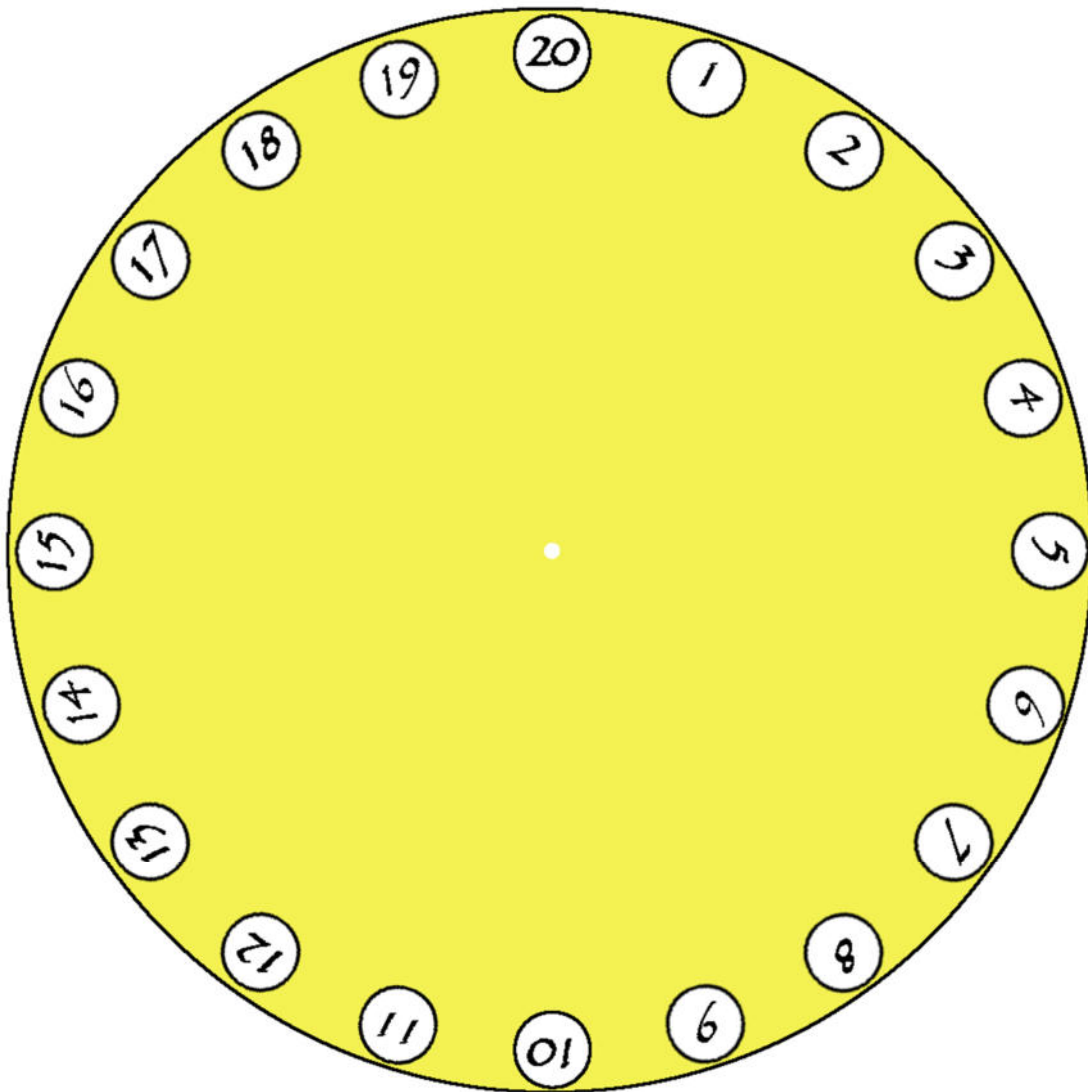




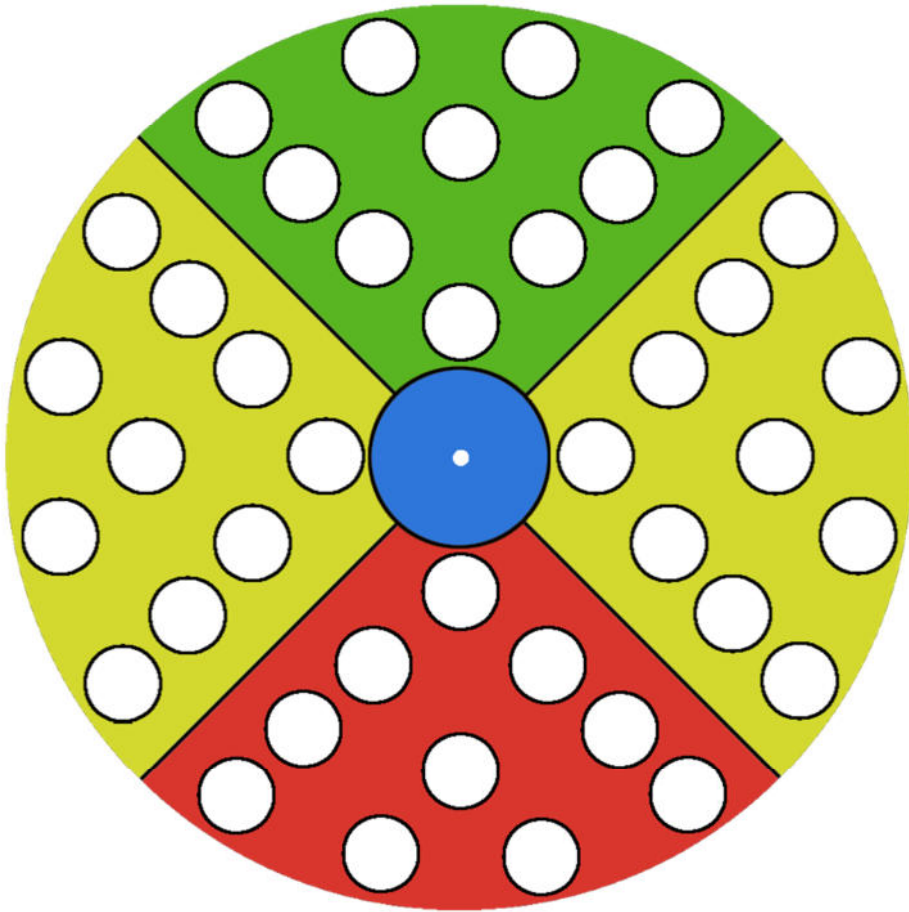
Spielplan Schatzsuche - zum Beschriften



Spielplan Schatzsuche – Drehscheibe unten



Spielplan Schatzsuche – Drehscheibe oben





Vasten unde Vêren - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2026 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

