

1192 - Ritterkampagne

Ira et ignis



Abenteuer 16



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:

Karten



Mit **Dungeon Painter Studio**, verfügbar auf Steam, lassen sich vor allem Karten für Schauplätze selbst erstellen. Das Programm bietet Vorlagen für Bodenbeläge, Wände, Einrichtungen usw. Im Steam-workshop können zusätzliche Inhalte heruntergeladen werden.

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	Kriegsrat.....	6
2	Ein Zeichen setzen (optional).....	7
3	Die Thaya queren.....	8
4	Eine Nacht in der Wildnis.....	9
5	Die Lage in Eginpurch.....	10
5.1	Ankunft in der Stadt.....	10
5.2	Ein Gespräch mit dem Schultheiß.....	11
6	Das Böhmenlager.....	12
7	Stadtgespräch.....	13
8	Der Bote.....	15
9	Flüchtlinge.....	16
10	Der Jäger.....	17
11	Schlacht um Eginpurch.....	17
11.1	Sabotage.....	19
11.2	Lenes Ankunft.....	20
11.3	Optionale Ereignisse.....	20
11.3.1	Laertes.....	21
11.3.2	Der Herzog von Böhmen.....	21
11.3.3	Helfer aus dem Süden.....	21
11.4	Aufbruch.....	21
12	Das tapfere Ritterlein.....	22
13	Liubisa in Böhmenhand.....	22
13.1	Ereignis: Landstreit 1.....	23
13.2	Ereignis: Landflucht.....	24
13.3	Ereignis: Staudamm.....	24
13.4	Ereignis: Landstreit 2.....	24
13.5	Ereignis: Nächtlicher Hunger.....	25
13.6	Ereignis: Botenreiter.....	25
13.7	Ereignisoptionen.....	26
13.7.1	Müller Sibert.....	26
13.7.2	Mechtild.....	26
13.7.3	Stepan und Grethe.....	26
13.7.4	Siegebot.....	26

13.8	Kampf um Liubisa	26
14	Die Befreiten.....	27
15	Leute aus Krems (optionales Ereignis).....	28
16	Das Ende des Abenteuers.....	29

Anhang

Hintergrund: Die böhmischen Pläne

Hintergrund: Dörfer, Städte und Bevölkerung

Hintergrund: Arlene (Lenne von Rothenvels)

NSC-Übersicht nach Ortschaften

Karten: Niederösterreich, Liubisa, Mühle, Winzergasthof, Hornarun, Böhmenlager (mit Schiefer-
tafel der Böhmen), Eginpurch, Bitov, Burg Bitov

Vorbemerkungen

Ira et ignis (lat.: Wut und Feuer) ist das 16. Abenteuer der **Ritterkampagne**. Nachdem die Helden nun über die böhmischen Kriegspläne im Bilde sind, geht es nun darum, die Bevölkerung in Niederösterreich zu warnen und die Aktionen des Feindes zu stören. Folgen die Helden dem ausgearbeiteten Verlauf, dann wenden sie sich nach Eginpurch, wo sie vom Feind letztlich umzingelt und belagert werden. Vielleicht gelingt es den Helden, die Belagerung zu beenden, vielleicht fliehen sie auch aus der Stadt. Danach führt der Weg nach Liubisa. Die Helden können auch völlig andere Wege beschreiten. Hier kann der Meister auf die im Anhang dargestellten Ortschaften zurückgreifen. Zu beachten ist auch der Kriegsplan (*siehe 15. Abenteuer: Ritterspiel und Erntezeit*).

Das Verhalten der Böhmen auf ihrem Vormarsch kann unterschiedlich ausfallen: Eginpurch und Dürnstein werden sich verschanzen und verteidigen, in den kleineren Dörfern werden die Böhmen vielleicht wüten und morden, vielleicht auch die Dorfbevölkerung zwingen, ihre Vorräte zu verladen, so dass sie nach Böhmen verbracht werden können; einige Flüchtlinge (vor allem die angegebenen NSC) werden es aber mit Sicherheit in die Wildnis schaffen, vielleicht sogar zu anderen Flüchtlingen oder Ortschaften; hier spielt auch das Verhalten der Helden eine wichtige Rolle: Ist die Bevölkerung gewarnt, greifen die Helden in die Kämpfe ein oder führen sie einen Partisanenkrieg?

Für den Meister bedeutet dies, dass es recht viele Unwägbarkeiten und keinen linearen Handlungsverlauf gibt. Die dargestellten Ereignisse und NSC sollen Anregung sein, so dass der Meister eine Auswahl an Gegnern hat, die im Verlauf einer „Nebenquest“ zu „Endgegnern“ werden können. Es dürfte sich auszahlen, wenn der Meister den Spielern stets genügend Freiraum lässt, ihre eigenen Pläne zu schmieden und umzusetzen.

Ort der Handlung: Burg Bitov, Eginpurch, Liubisa, Wildnis, ggf. andere oder zusätzliche Ortschaften

Zeitraum: Etwa 29. Augustus bis 26. September 1192

Die Zeitangaben dienen vor allem der ungefähren Gliederung des Abenteuers und der zeitlichen Einordnung in den Verlauf der Ritterkampagne. Falls die Gruppe von diesen Angaben abweicht, ist dies nicht dramatisch. Zu beachten ist hier auch, dass die hier vorgestellten Handlungen Optionen sind und die Helden einen völlig anderen Weg wählen können, was auch den zeitlichen Ablauf stark verändern kann.

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.

In diesem Abenteuer können sehr viele NSC auftreten. Zur besseren Übersicht sind alle NSC dem Anhang beigefügt, sortiert nach den Orten ihres „Hauptauftritts“.

Das Abenteuer beginnt

Das vorherige Abenteuer **Ritterspiel und Erntezeit** endete ungefähr am 29. Augustus mit dem Verlassen von Burg Bitov. Im besten Fall konnten die Helden die Pläne des Feindes belauschen und einige Dokumente erbeuten, ohne gefangen genommen zu werden. Aus einem sicheren Versteck heraus können die Helden den Abzug des böhmischen Heeres beobachten: Zunächst verlässt **Slado** die Burg, um mit 15 Kämpfern nach Eginpurch zu ziehen. Kurz darauf folgen **Jozef** und **Janusz** mit ihrem Gefolge (insgesamt 14 Kämpfer). Die beiden sorgen dafür, dass das Heer bei Bitov zur Mittagsstunde abmarschbereit ist. **Branko**, **Egor** und **Antonin** versammeln sich mit ihren Leuten um **Markgraf Jindrich** und verlassen gegen Mittag die Burg (insgesamt 22 Kämpfer). Branko hält sich als eine Art persönliche Leibwache meist in der Nähe des Markgrafen auf. Nach dem Abzug des Heeres liegt Burg Bitov ruhig im Nebel, der von der Schelletau aufsteigt.



Markgraf Jindrich

Branko

Jozef

Egor

Antonin

Janusz

Slado

1 Kriegsrat

Da **Lenne** sehr wahrscheinlich noch zugegen ist, wird sie mit den Helden die weitere Vorgehensweise beraten.

Lenne ist eine durch die Kreuzzugsteilnahme erfahrene und kampfstärke Ritterin. Ihre Pläne sind in der Regel durchdacht und effizient. Sie hat die Erfahrung gemacht, dass Krieg und ritterlicher Zweikampf zwei völlig verschiedene Dinge sind. Ritterliche Ehre mögen bei Verhandlungen und im Zweikampf ihren Platz haben, im Krieg setzt sie auf Effizienz und setzt die ihr gegebenen Mittel ein, um Land und Leute zu verteidigen. Insofern handelt sie entschlossen und kann leicht zur Anführerin werden – hier muss der Meister abwägen, inwieweit er Lenne zur Führung der Helden einsetzen will. Ich empfehle, Lenne als NSC einzusetzen, um den Helden eine Richtung, am besten Eginpurch, zu geben und sie dann mit eigener Aufgabe ziehen zu lassen. So bleibt sie als „Joker“ im Hintergrund und die Helden dürfen (und müssen) wieder selbst weitere Entscheidungen fällen.



Lenne
von Rothenvels

Lennes Haltung: Lenne wird - falls die Helden hektisch oder planlos agieren - darauf hinweisen, dass die Böhmen nur nach vorne schauen. „Wir können dem Gegner noch nicht entgegentreten, also müssen wir ihn auf andere Art schwächen. Wenn er den Wahnsinn in seinem Rücken vermutet, wird er sorgenvoll zurückblicken. Sein Vormarsch könnte stocken und sein Angriffsschlag an Entschlossenheit und Stärke einbüßen. Burg Bitov dürfte jetzt kaum bemannt sein, wir sollten sie einnehmen und in Brand setzen. Vielleicht kehrt der Gegner - zumindest teilweise - um. Das verschafft uns Zeit, um unsere Landsleute zu warnen.“

Lenne wird sich unbedingt dafür aussprechen, die Bevölkerung in den bedrohten Landen zu warnen. Falls die Helden lieber einen Partisanenkrieg im Rücken der Böhmen führen wollen, wird es Lenne übernehmen, nach Eginpurch zu reiten.

Einem weiteren Vordringen auf böhmisches Gebiet steht sie ablehnend gegenüber. „Solange die feindlichen Heerführer davon nichts erfahren, wird dies ihren Angriff weder schwächen noch verlangsamen. Selbst wenn die Güter im Hinterland nicht gut geschützt sein sollten - was ich bezweifle -, sind wir auch zu wenige, um sie halten zu können. Und Brandschatzen verschafft uns hier keinen strategischen Vorteil. Wir bleiben besser dem Feind auf den Fersen und greifen aus dem Verborgenen an. Dies wird ihn verunsichern und Kräfte bündeln, die er dann nicht für seinen Überfall nutzen kann.“

2 Ein Zeichen setzen (optional)

EP
2

Gemeinsam mit Lenne können die Helden versuchen, Burg Bitov in Brand zu setzen. Dies sollte schon bald nach Aufbruch des Heeres geschehen, damit die Heerführer den Rauch in ihrem Rücken noch entdecken können. Ein Feuer kann am besten im Palas, der Küche, den Wohnräumen oder den Stallungen gelegt werden.



Tomaz Kornel Waclaw Matyas Petr

Burg Bitov wird noch von zehn Wachleuten geschützt. Tomaz, Kornel und Waclaw besetzen das vorgelagerte Wachhaus, Matyas und Petr bemannen das Tor und Emil und Fabian sind auf dem Wehgang postiert. Bedrich, Otman und Tomicz stehen als weitere Wachen bereit. Sie sind insgesamt eher sorglos, ihre Kampfwerte sind solide (FkW 10-11 bei 4W12).



Bedrich Otman Tomicz Emil Fabian

Neben den Wachen halten sich auch noch einige Bedienstete in der Burg auf, z.B. Zimmermann, Koch usw.

Sollte der Brandanschlag erfolgreich sein, wird die Burg schon bald in Flammen stehen.

Dunkler Rauch steigt von der Burg auf, das Knacken und Prasseln des Feuers ist deutlich zu hören. Aus dem Innern ertönt ein lauter Schrei, dann: „Feuer! Feuer!“, eine helle Glocke wird hektisch geschlagen.

Bei Entzündung der Stallungen / Scheune: *Plötzlich ist ein tiefer Donnerschlag zu hören, eine Feuerzunge schnell in den Himmel, Trümmerteile fliegen durch die Luft und ein Geruch nach saurem Roggenbrotteig dringt zu Euch. Die Stallungen sind explodiert.*

Nach kurzer Zeit hat das Feuer auf die Nachbargebäude übergegriffen, jeglicher Löschversuch erscheint aussichtslos. Die Flammen schlagen meterhoch aus den Dächern und ein schwerer Rauch umhüllt die Burg. Hustend taumeln rußverschmierte Gestalten aus dem Burgtor, einer hält einen Eimer in der Hand, stützt sich keuchend an der Burgmauer ab, ein anderer sinkt schwer atmend ins Gras. Nach und nach flüchten weitere Personen aus der Burg, einer muss geistesgegenwärtig an die Tiere gedacht haben, denn auch Schweine, Hühner und eine Ziege schälen sich aus dem Qualm ins Freie.

Kaum eine Stunde später reiten sieben Personen mit hoher Geschwindigkeit auf die Burg zu: Ritter **Jozef** wurde mit seinen Begleitern von Markgraf Jindrich zurückgeschickt, um die Ursache der Rauchsäule zu erkunden.

Rittertrupp Jozef



Jozef Branislav Dalbor* Bodjan Nepo Jendrik Hedvika

*Dalbor ist der Vater von Bodjan und Sladjan (Krems)

Sollten die Helden noch in der Nähe sein, wird Lenne erwägen, diese Gegner (aus dem Hinterhalt) anzugreifen, mindestens einen aber am Leben zu lassen und ihn nackt auf sein Pferd zu fesseln, so dass er von einem Burgmann zu Jindrich gebracht wird (ggf. mit dem Kopf des Anführers im Gepäck). „Der Feind muss uns als Schrecken begreifen. Erbarmungslos und tödlich.“

3 Die Thaya queren

EP
2

Lenne's Haltung: Lenne drängt auf Eile: „Die Dörfer der Ostmark müssen gewarnt werden! Lasst uns die Thaya queren und nach Süden und Südosten reiten. Wendet Ihr Euch nach Eginpurch und helft bei der Vorbereitung der Verteidigung, lasst Boten nach Hornarun und in den Süden senden. Ich werde über Rezze und Laa nach Hollabrunn reiten und von dort weitere Boten entsenden. Dann werde ich mich westlich durch die Wälder schlagen und Euch in Eginpurch treffen. Heimlichkeit ist unsere Stärke. Bis die Bevölkerung in Sicherheit ist, und vielleicht Hilfe von Krems oder Dürnstein kommt, sollten wir den Feind in Schrecken halten, seine Aufklärer verschwinden lassen, die Nachhut angreifen und seine Versorgung unterbrechen!“

Die Thaya hat sich tief ins Gelände eingegraben, der Hang fällt vor Euch recht steil etwa 100 m bis zu ihrem Ufer ab, die Bäume stehen dicht, feuchtes Laub liegt am Boden und verdeckt Wurzeln und Fels. Ihr werdet Eure Pferde führen müssen.

Zwei **Geländelaufproben** (11+ und 16+) sind für den Abstieg erforderlich. Beim Scheitern der Probe rutscht oder stürzt der Charakter, was zu **Reaktions-** und **Akrobatikproben** führt: Reaktionsproben, um das (geführte) Pferd oder Gefährten nicht mitzureißen, Akrobatikproben, um sich nicht allzu schwer zu verletzen. Sturzverletzungen verursachen etwa 1 bis 6 leichte Verletzungen, bei verpatzten Akrobatikproben können die Verletzungen auch schwer (oder kritisch!) werden.



Die Thaya queren

Am Ufer der Thaya angelangt, wird sich Lenne komplett entkleiden und ihre Sachen auf ihr Pferd binden. Die Thaya kann zunächst noch gut durchwaten werden, in der Mitte ist sie jedoch etwa zwei Meter tief, sodass die Helden sehr wahrscheinlich den Boden unter den Füßen verlieren werden. Doch zunächst müssen sie mit der Kälte¹ klarkommen, d.h. sie müssen eine Probe auf Selbstbeherrschung (11+) ablegen. Ein Scheitern der Probe verursacht den Verlust von zwei Physis- und einem Psychepunkt (alternativ eine leichte Verletzung) und führt zu einer weiteren Probe (maximal drei), bis sich der Held an die Wassertemperatur gewöhnt hat.



Selbstbeherrschungsprobe:

Erfolg: Du tauchst in das kühle Wasser ein und fühlst ein wohliges Kribbeln. Deine Sinne schärfen sich, das Glucksen und Platschen wirkt beruhigend auf Dich. Du genießt den Augenblick und wirst eins mit der Natur. (Gratislernwurf Achtsamkeit oder Selbstbeherrschung)

Misserfolg: Wie ein Stich fährt Dir die Kälte in den Körper und lässt Dich zischend die Luft einsaugen. Du ziehst Deine Schultern hoch, Deine Muskeln und Gesichtszüge verspannen sich. Verdammt ist das kalt! (Verlust von 1 Lebenssegment: leichte Verletzung)

Nach der Selbstbeherrschungsprobe sind für die Querung der Thaya drei Schwimmen-Proben abzulegen: Beim Waten in Ufernähe taucht der Held allmählich bis in Bauch- oder Brusthöhe ins Wasser, was eine Anfängerprobe (4+) verlangt. In der Flussmitte ist echtes Schwimmen in ruhigem Gewässer gefragt (Geübte: 7+). Die dritte Probe entspricht der ersten.

¹ Davon ausgehend, dass die Helden zwischen September und November unterwegs sind.

Mit jedem Schritt tauchst Du tiefer ins Wasser ein, es gelingt Dir gerade noch, Deinen Kopf aus dem Wasser zu strecken, Dein Pferd führst Du am Zügel hinter Dir her. Plötzlich geht Dein nächster Schritt unvermittelt ins Leere, Du findest keinen Boden und tauchst komplett unter Wasser (jetzt die Schwimmen-Probe für Geübte; Helden unter 1,70 könnten hier sogar eine Fortgeschrittenen-Probe: 11+ ablegen müssen).

Erfolg: Lachend tauchst Du wieder auf und spuckst einen kleinen Wasserschwall aus. Kleine Wellen streben von Dir fort und erfrischend kühl laufen kleine Rinnsale über Augen und Gesicht. Dein Pferd wiehert leise, als würde es mit Dir lachen.

Misserfolg: Deine Füße suchen unter Wasser vergeblich nach einem Halt, Du ruderst mit den Armen, verlierst die Orientierung und schluckst Wasser (Verlust von 2W3 Segmenten; und erneute Schwimmen-Probe:

bei Erfolg: *Wild prustend durchbrichst Du die Wasseroberfläche und saugst gierig Luft in Deine Lungen. Deine Augen sind weit geöffnet; irgendwie gelingt es Dir, Dich über Wasser zu halten und nach ein paar hektischen Schwimmszügen spürst Du wieder Boden unter Deinen Füßen; ganz allmählich wirst Du etwas ruhiger.*

bei weiteren Misserfolgen: *Deine Panik steigt, Deine Arm- und Beinbewegungen werden hektischer, doch immer noch findest Du weder Halt noch Orientierung. Deine Lunge droht zu bersten. Soll es etwa Deine Bestimmung sein, beim Baden den Tod zu finden? (Pro Probe erhöht sich der Segmentverlust um 1W3; sollte es den Gefährten nicht möglich sein, rettend einzugreifen (Schwimmen-Probe 16+), kann der Meister dezent darauf hinweisen, dass ein guter Zeitpunkt gekommen ist, um den Einsatz von Mythospunkten zu erwägen.)*

Am anderen Ufer angekommen, kramt Lenne zwei Decken aus ihrem Gepäck hervor, reicht eine an einen Helden weiter und trocknet sich selbst mit der anderen ab, bevor sie auch diese an einen Helden weiterreicht. Danach nimmt sie einen tiefen Schluck Wein aus ihrem Trinkbeutel, reicht auch diesen weiter und kleidet sich dann wieder an. „Wohlan denn! Die Zeit drängt! Auf dass wir uns in Eginpurch wiedersehen werden! Möge Gott Euch schützen!“ Lenne schwingt sich auf ihr Pferd, hebt grüßend die Hand und reitet durch das Unterholz davon.

Handlungszweige: Durch das verabredete Treffen in Eginpurch kann der Meister die Helden länger vor Ort halten (die Helden sollten frühestens Ende Oktober in Wien eintreffen). Der Meister kann auch Lennes Ankunft verzögern, sodass sich die Helden womöglich um sie sorgen. Berichte von Boten, Gerüchte von Flüchtlingen oder belauschte Gespräche zwischen den Böhmen können Hinweise auf Lennes Stör- und Sabotageaktionen liefern, den Helden verraten, dass sie noch lebt und sie ggf. zu ähnlichen Aktionen anstiften.

4 Eine Nacht in der Wildnis

EP
2

Der Weg nach Eginpurch ist in einem Tagesritt nicht zu bewältigen, so dass die Helden ein Nachtlager in der Wildnis aufschlagen müssen. Bei der Nachtwache werden die entsprechenden **Wachgabe**-Proben fällig. Zuvor müssen die Helden allerdings erst die richtige Richtung finden, was mit einer Erdkunde-Probe (7+) ermittelt wird.

Optional kommt es hier zu einer dramatischen Begegnung mit einem Wildschwein und einem Wolfsrudel, bestehend aus fünf Wölfen (zwei erwachsene Wölfe: Mutter und Vater, und drei Jungwölfe: zwei dreijährige, ein zweijähriger Wolf). Das Wolfsrudel jagt das Wildschwein, das in Panik ins Heldenlager flüchtet und womöglich die Helden angreift.



Je nach Ergebnis der Wachgabe-Probe kann der Held schon frühzeitig Signale erkennen:

Du spürst eine Unruhe unter den Pferden. Sie schnauben leise und scharren unruhig mit den Hufen. - Plötzlich nimmst Du ein Schnauben wahr, die Pferde wiehern. Du fährst herum, gelblich leuchtende Augen im Unterholz, Äste knacken und dann ist da noch so ein Geräusch wie Zähneklappern. Dunklere Schatten huschen in einiger Entfernung durch die Nacht. Direkt vor Dir bricht ein großes Tier aus der Dunkelheit hervor, direkt auf Dich zu. Es springt Dich an

Eine Einzelwurfprobe auf Akrobatik oder waffenloser Kampf (16+) entscheidet, ob der Held umgeworfen wird.

Das Ergebnis der Probe bestimmt den weiteren Verlauf:

Erfolg: Du wehrst das große wilde Tier mit den Armen ab, indem Du es kräftig im Fell packst. Ihr geht gemeinsam zu Boden und verkeilt Euch ineinander. Das Wildschwein grunzt und gebärdet sich wie wild. Es strampelt mit den Läufen, schlägt seinen Kopf hin und her und schnappt mit den Hauern nach Dir.

Kraftprobe (31+) oder waffenloser Kampf: Das Wildschwein greift mit 4W12 (Einzelwurf!) an, jeder Würfel zählt als Angriff, auch wenn er nicht zu einer Würfelgruppe zählt. Ein Treffer verursacht 2 schwere Verletzungen.

Misserfolg: Du spürst einen heftigen Schlag, als Dich das Tier anspringt. Du wirst rücklings zu Boden geworfen (3 leichte Verletzungen), das Wildschwein ist über Dir und schnappt gefährlich mit den Hauern nach Deinem Oberschenkel. (*Waffenloser Kampf, siehe oben.*)

Bei einem weiteren Misserfolg: Schmerzhaft schlagen die Hauer in Dein Fleisch, warmes Blut läuft aus einer klaffenden Wunde an Deinem Oberschenkel (2 schwere Verletzungen). Schützend rollst Du Dich zusammen, während das Wildschwein über Dich hinwegspringt und im Dunkeln verschwindet.

Wenn das Wildschwein verletzt wurde, suchen die Wölfe nach einer guten Gelegenheit, ins Lager zu huschen und das Wildschwein zu erbeuten oder sie nehmen dessen Verfolgung auf, falls es flieht. Wurde ein Held verwundet, greifen die Wölfe womöglich diesen an.

Mit großer Geschwindigkeit huschen mehrere Schatten aus der Dunkelheit heran. Du hörst Knurren, während Dich die Tiere umkreisen. Du zählst zwei, drei, vier Wölfe mindestens. Von rechts springt ein Wolf heran, dreht kurz vor Dir wieder ab, da wirst Du von hinten angegriffen.

Bei entschiedener Gegenwehr werden sich die Wölfe schnell zurückziehen. Sobald ein Wolf verletzt oder getötet wird, brechen die übrigen Wölfe den Angriff sofort ab.

Eine Option ist, dass die Wölfe selbst einen verletzten Charakter nicht angreifen, sondern stattdessen das flüchtende Wildschwein verfolgen. Dann könnten die Wölfe auf die Helden zuspringen, den Verletzten vielleicht sogar umrunden oder überspringen und dann in der Dunkelheit wie ein Spuk verschwinden.

5 Die Lage in Eginpurch

5.1 Ankunft in der Stadt



Ihr tretet aus dem Wald heraus und Eginpurch liegt in fast malerischer Ruhe vor Euch. Aus den Schornsteinen der Dächer der Stadt steigen weiße Rauchwolken senkrecht empor, ein Falke zieht südlich und jenseits der Stadt gemächlich seine Kreise. Vor dem nördlichen Stadttor hält ein mit Säcken beladener Karren, der Zugochse grummelt mürrisch. Ihr lasst Euren Blick schweifen. Zu Eurer Linken verläuft der Weg nach Nordosten in Richtung Rezze und Laa. Dort wo noch vor wenigen Tagen ein Bauernhof stand, erblickt ihr nun geschwärzte Ruinen, große Steine bilden Schutthaufen, vereinzelt ragt ein schwarzer hölzerner Balken hervor.

Sollten die Helden den Bauernhof durchsuchen, können sie feststellen, dass er von einem Feuer zerstört wurde. Viele Fußspuren und eine Karrenspur deuten darauf hin, dass der Ort bereits untersucht wurde.

Zum Handlungshintergrund: Die im Wald lagernden Böhmen haben zunehmend mit Hunger zu kämpfen, weshalb sie unter anderem in die Lagerscheune des Bauernhofes einbrachen, um Nahrungsmittel zu stehlen. Bauer Hans meldete die Diebstähle an Schultheiß Karl. Ewald von Waiden hörte davon und bot sich Hans als Beschützer an, was dieser dankend annahm. Nachts plünderten die Räuber Vorräte und Wertsachen, schändeten die Bauersfrau, ermordeten dann die Bauersleute und steckten den Hof in Brand, bevor sie in Richtung Rezze flüchteten. Schultheiß Karl weiß, dass die Ritter Schutz anboten und vermutet, dass es zu einem Kampf mit Räufern kam. Dass sie bei der Untersuchung der Ruine nur die Leichen der Bauern fanden und von den Rittern jede Spur fehlte, lässt ihn allerdings an deren Ehrbarkeit zweifeln.

Die Bauern wurden gestern auf dem Friedhof bestattet (zwei frische Gräber können bemerkt werden).

Als Ihr Euch der Stadtmauer Eginpurchs nähert, könnt Ihr eine Person auf dem Wehgang der Stadtmauer und vier Personen im Schatten des Stadttors erkennen. Letztere sprechen miteinander und schauen sich um. Einer der vier führt die anderen schließlich vor das Tor und gestikuliert: Er zeigt nach oben zum Wehgang der Stadtmauer, dann zum Boden, danach entlang der Stadtmauer nach Osten und anschließend führt er seine Hand in einem Bogen in südliche Richtung.



Mertlin, der Nachtwächter, schildert Schultheiß Karl und Baumeister Lentfried, dass er bei seinem nächtlichen Rundgang einen verdächtigen Schatten und Schritte auf der Stadtmauer gesehen habe. Die Helden können seine Worte vernehmen:



Mertlin

Karl

Lentfried

Paul

Frix

„Da war jemand auf der Stadtmauer, eine große dunkle Gestalt. „He da! Wer treibt sich zur Nacht hier herum?“, habe ich gerufen. Da macht der Kerl einen Sprung, wirft sich über die Brüstung nach draußen. Ich, nicht faul, setze sofort hinterher. Das heißt, ich eile zum Tor, öffne das Mannloch und leuchte hinaus. Da ist der Kerl. Rappelt sich gerade vom Boden auf und rennt die Mauer entlang und biegt um die Ecke.“ Ein anderer (Karl) hakt nach: „Habt Ihr ihn erkannt? Oder verfolgt?“ – „Ähm, naja, ich konnte ja das Tor nicht unbewacht lassen. Und erkennen konnte ich ihn nicht, es war zu dunkel und er trug auch einen dunklen Umhang. Aber gehumpelt hat er. Als er davonlief, hat er ständig sein linkes Bein nachgezogen. Bestimmt hat er sich beim Sprung von der Mauer verletzt.“

Torwächter Paul ist die vierte Person. Er ist nur deswegen anwesend, weil er gerade Torwache hält. Armbrustschütze Frix patrouilliert auf dem Wehgang. Sind die Helden in Eginpurch bislang noch nicht sonderlich in Erscheinung getreten, werden sie wie alle Fremden angesprochen:

Als Ihr fast am Tor angekommen seid, wendet sich der Zweite (Karl) an die dritte Person (Lentfried) und fragt: „Lentfried, sagt, was haltet Ihr davon?“ Der Angesprochene hebt an, wird jedoch vom Torwächter unterbrochen, der sich an Euch wendet: „Haltet ein, Reisende. Ihr steht vor den Toren der Stadt Eginpurch. Nennt mir Eure Namen und sagt an, was Eure Geschäfte sind. So Ihr die Stadt betreten wollt, legt Eure Waffen ab.“ Die anderen drei Personen unterbrechen ihr Gespräch und mustern Euch interessiert.

Falls die Helden in Eginpurch bereits bekannt sind, ist die Ansprache entsprechend zu ändern. Möglicherweise sind Karl oder Lentfried erfreut, die Helden wieder zu sehen.

Untersucht man die Stelle, an der laut Nachtwächter Mertlin der Eindringling auf dem Boden landete, lassen sich noch tiefe Eindrücke finden; in einem Gebüsch nahebei liegen ein Laib Brot und zwei Karotten. Bojan wurde nachts von Turmwächter Peter in die Stadt gelassen und stahl Brot, Gemüse und Würste aus dem Magazin. Bei seinem Sprung von der Stadtmauer verlor er einen Teil seiner Beute.

Sofern die Helden die Stadt warnen wollen, haben sie die richtigen Personen direkt vor sich. Schultheiß Karl kann sich direkt der Sache annehmen.

5.2 Ein Gespräch mit dem Schultheiß



Abgesehen von den Informationen, die Schultheiß Karl zu den Vorkommnissen bieten kann, zeigt er sich interessiert an den Neuigkeiten der Helden. Er wird sie danach fragen, wer die feindlichen Truppen anführt, mit wie vielen Feinden zu rechnen sein wird, ob der Gegner Belagerungsmeister besitzt und ob bereits Boten nach Burg

Dürnstein oder zu Herzog Leopold entsandt wurden. Er wird auch fragen, wie die Helden von den Plänen des Feindes erfahren haben und wie sie es geschafft haben, vor dem Feinde hier zu sein. Er zeigt sich beeindruckt von den Heldentaten, wird umgehend Boten entsenden und die Helden um Hilfe bitten.

„Das ist alles sehr beunruhigend. Ein mächtiger Feind rückt heran und es sollte mich wundern, wenn unsere Bauern einfachen Strauchdieben zum Opfer gefallen wären. Wir müssen uns zur Verteidigung wappnen und die Raubmörder fassen. Eure Hilfe wäre uns hierbei sehr willkommen.“ Sollten die Helden zusagen, bedankt sich Karl und wendet sich dann an den Nachtwächter: „Mertlin, Du zeigst diesen Recken hier alles, was sie zu sehen wünschen und stehst ihnen Rede und Antwort. Auf dass ich keine Klagen höre. Und auch Euch, Lentfried, möchte ich bitten, diesen hier zur Seite zu stehen. Ihr wisst von uns allen am besten, worüber die Stadt spricht und seid überall wohl respektiert. Solltet Ihr also auf Schwierigkeiten stoßen, wendet Euch vertrauensvoll an Meister Lentfried.“

Während **Mertlin** vom nächtlichen Einbruch berichten und den Helden die Stadt zeigen kann, wird Meister **Lentfried** jeglichen Argwohn, der den Helden entgegenschlagen könnte, auflösen und dafür sorgen, dass die Stadtbewohner kooperativ sein werden. **Karl** organisiert derweil die Verteidigung: Er ruft alle Tor-, Stadt- und Turmwachen zusammen und teilt ihnen Gehilfen zu, mit denen sie die Mauerabschnitte sichern sollen. Außerdem teilt er Verantwortliche ein, die sich um die Sicherung des Magazins und um eine Feuerwehrebereitschaft kümmern sollen. Boten werden ausgesandt, um sowohl freie Gehöfte als auch die anderen Dörfer bis hin zu Burg Dürnstein zu warnen.

Ein geschickter Fährtensucher wird die Spuren **Bojans** bis zum Unterschlupf der Böhmen im Wald bei Eginpurch verfolgen können.

Auch Turmwächter **Peter** kann eine Spur sein. Sollten die Helden nach ungewöhnlichen Vorkommnissen fragen, wird **Lentfried** darauf hinweisen, dass der Turmwächter des Südostturms neuerdings Pilzsammler geworden ist, allerdings mit sehr bescheidenem Erfolg: „Meist bringt er wenig Brauchbares mit. Erst vor drei Tagen habe ich ihm wahrscheinlich das Leben gerettet, als er zwei brennende Ritterlinge und drei grüne Knollenblätterpilze mitbrachte. Darüber vernachlässigt er seine Wachaufgabe, mehrmals war sein Turm verschlossen und unbe-

mannet, was eine ernste Sache ist. Darüber wird noch zu sprechen sein.“ Peter bewohnt den südöstlichen Turm und ist für dessen Verteidigung zuständig. Er ist kürzlich den Böhmen im Wald begegnet, wurde von ihnen überwältigt und ausgefragt; er kann für sie einen Zugang zur Stadt öffnen, weshalb sie ihn mit Geld bestechen und von ihm einen täglichen Rapport erwarten.



Brennender Ritterling



Grüner Knollenblätterpilz

6 Das Böhmenlager

EP
3

Die Helden können das Lager (siehe Karte im Anhang) aufspüren, indem sie

- den Fußspuren Bojans folgen (Aufspürenproben: (4+) ab der Landestelle bis zur Mauerecke, dann (7+) von der Mauerecke bis zum Waldrand und schließlich (11+) durch den Wald zum Lager),
- eine kleine Rauchsäule über den Bäumen südöstlich der Stadt bemerken und in etwa die Richtung dorthin halten können (Erdkundeprobe für Geübte oder Fortgeschrittene (7 oder 11) bestimmt, wie zuverlässig und zeitnah das Ziel erreicht wird),
- Turmwächter Peter dazu bringen, ihnen den Weg zu beschreiben oder sie direkt zum Lager zu führen.





Bojan

Anezka

Borivoj

Domek

Eliska

Jaro

Vlad

Die Böhmen sind etwas geschwächt, da sie seit Tagen Hunger leiden. Wachsamkeit und Vorsicht haben nachgelassen, weshalb sie auch nicht darauf achten, ob und von wem der Rauch des Feuers zu sehen ist.

Schleichend (?) nähert Ihr Euch einem Lager im Wald. Am Rande einer kleinen Lichtung ist ein großes Zelt um einen Baumstamm herum aufgebaut, d.h. aus der Mitte des Zeltes ragt der Stamm einer Kiefer empork. Inmitten der Lichtung ist mit Steinen eine Feuerstelle eingefasst, in der ein lebhaftes Feuer knistert. Sieben Personen sitzen um das Feuer und halten kleine Stöcke über die Flammen, an denen sie offenkundig Teig und kleine Fleischstückchen braten.

Bei einer Auseinandersetzung im offenen Kampf werden sich die Böhmen heftig verteidigen. Sie rechnen nicht mit Gnade und werden auch selbst keine gewähren. Gleichwohl werden sie nicht bis zum Tode kämpfen, sondern bei schwindendem Kampfglück die Flucht antreten.

Sollte es den Helden gelingen, die Böhmen zu überwältigen, können sie ihnen – gelungene Einschüchterungs- oder Redekunstproben vorausgesetzt – einige **Informationen** entlocken: Sie geben sich zunächst als Flüchtlinge aus, die jedoch in Eginpurch keine Aufnahme fanden und daher in der Wildnis lagern müssen; bei entsprechendem Druck geben sie preis, dass sie für ihren Landesherrn Markgraf Jindrich die Stadt auskundschaften sollen, womöglich verraten sie sogar, dass ein böhmisches Heer auf dem Weg ist, sie das Vorauskommando sind und bald ein Bote eintreffen wird (dazu müssen die Einschüchterungsproben aber deutlich gelingen). Den eroberten **Lagerplatz** können die Helden bspw. nutzen, um den demnächst eintreffenden Boten Slado mit Gefolge in einen Hinterhalt zu locken. Auch Turmwächter Peter kann - sofern er von den Helden als Verräter enttarnt und entsprechend bearbeitet wird - als Mittel eingesetzt werden, um Slados Trupp eine Falle zu stellen.

Mögliche Beute: Ein kleiner hölzerner Handkarren, mit dem die Böhmen sperriges Gut, wie z.B. ihr Zelt transportierten, holzeingefasste Schiefertafel mit Schieferstift, darauf eine grobe Skizze Eginpurchs, mit Beschriftung „Chultais“, „Petr“, „Waffn“, „Birhaus“ (Diese Skizze enthält einen Fehler: die Böhmen vermuten die Waffen im Rathaus); Dietriche, Seil mit Wurfanker, Löffel, Dolche, Äxte. Feuerzeug (Stein, Stahl, Zunder), Lederflaschen, Wanderstäbe, ein leichtes Fischernetz.

7 Stadtgespräch



Die folgende Szene findet vorzugsweise im Gasthaus des Wirtes **Rainold** in der Ortsmitte statt. **Ruther**, Torwächter am Südtor, unterhält sich beim Eintreten der Helden mit Wirt Rainold. Anwesend sind weiterhin die Schankmagd Lore und der junge Händler Mender. Sollten die Helden die Szene „unterbrechen“, indem sie sich bspw. ins Gespräch einmischen oder dieses gar unterbinden, sollte der Meister den Verlauf entsprechend anpassen, damit die Helden auf den ungewöhnlichen Zeitpunkt des böhmischen Vorstoßes aufmerksam werden.



Rainold
Gastwirt

Lore
Schankmagd

Ruther
Torwächter

Mender
Reisender Händler

Ihr betretet das Gasthaus und stellt fest, dass nur wenige Gäste anwesend sind: Ein junger Mann in Reisekleidung sitzt an einem Ecktisch und zählt nervös den Inhalt eines Geldbeutels, während eine Magd die Kerzen eines riesigen, eisernen Kronleuchters in der Mitte der Gaststube erneuert.

An der Theke steht ein Mann in Lederwams und Waffenrock mit dem grün-weißen Wappen Eginpurchs, eine Axt steckt in seinem Gürtel direkt neben einem Köcher mit Armbrustbolzen. Er hält einen Bierkrug in den Händen, den er zur Unterstreichung seiner Worte hin und her bewegt, so dass gelegentlich Bier herausschwappt. Als Ihr eintretet, wirft er Euch einen kurzen Blick zu, ohne seine Rede zu unterbrechen, während sein Gegenüber, Wirt Rainold, einen Krug poliert und Euch grüßend zunickt. „Albernes Geschwätz ist das, sage ich dir. Nur ein Narr würde im September einen Kriegszug beginnen! Und der Herzog von Böhmen ist kein Narr, so viel ist sicher. Denk nur an die Herbststürme, den Regen und die Kälte! Bald bricht der Winter an. Wie soll sich ein Heer versorgen? Glaub mir, Rainold, das ist Geschwätz.“ Der Wächter nimmt einen Schluck aus seinem Krug, stellt ihn geräuschvoll auf die Theke und rülpst.

(Eine Pause sollte den Helden Gelegenheit geben, sich einen Platz zu suchen und sich vielleicht sogar ins Gespräch einzumischen.)

Ihr nehmt Platz und kurz darauf stellt Rainold bis zum Rand gefüllte Bierkrüge mit hoher Schaumkrone vor Euch hin. Etwas Schaum läuft an den Krügen herunter, es riecht verlockend nach Malz. Der junge Gast zählt noch immer oder schon wieder seine Münzen, die routiniert durch seine Finger gleiten, doch wirkt der Bursche insgesamt etwas fahrig und so manches Mal fällt eine Münze zu Boden, die er hektisch aufhebt, um nach kurzer Konzentration mit dem Zählen fortzufahren. Immer wieder gleitet sein Blick zur Tür.

„Schenk nochmal ein, Rainold!“, ertönt es von der Theke. Der Wächter schaut dem Wirt beim Einschenken zu und lässt seinen Blick durch den Raum schweifen, dabei mustert er Euch kurz, bevor sein Blick auf den Brüsten der Magd hängenbleibt, die sich gerade nach oben streckt, um eine weitere Kerze in ihre Halterung zu stecken. Er nimmt einen tiefen Schluck, fährt sich mit der Hand über den Mund und wendet sich wieder Rainold zu: „Wer hat das eigentlich behauptet? Fremde? Angeblich Ritter! Pah! Ich sag dir, da erlaubt sich jemand einen gewaltigen Streich und unser feiner Herr Schultheiß glaubt den ganzen Unsinn. Kannst du dir vorstellen, was am Tor los ist? Jeder muss jetzt gründlich kontrolliert werden. Jeder! Als ich heute Anne und Helma vom Süderhof durchwinken wollte, musste ich mir was anhören. Mertlin führt sich auf, als wäre er jetzt Heerführer.“ Er schnaubt verächtlich. „Und ich darf jetzt auch noch nachts Torwache schieben. Völliger Unsinn ist das! Krieg! Gegen wen denn? Es ist kein Heer in der Nähe, und vor dem Frühling wird auch keines mehr kommen.“ Er nimmt einen weiteren Schluck und fällt in finsternes Schweigen.

Hintergrund: Ruther ist der Meinung, dass ein böhmisches Heer sicherlich eine Entscheidungsschlacht suchen würde, doch der Landesherr, Herzog Leopold, weilt in Wien, der Kaiser im Norden, Aachen oder Worms vielleicht. Bis Herzog oder Kaiser ein Heer zusammenrufen und in Marsch setzen könnten, wäre der Winter da. Ruther kommt nicht auf die Idee, die Böhmen könnten genau darauf spekulieren, um mit einem schnellen, siegreichen Vorstoß die Länder nördlich der Donau einzunehmen und über die Wintermonate hindurch ihre Stellung zu festigen.

Der junge Gast nennt sich **Mender** und ist im Auftrag seines Vaters Gernot auf Handelsreise. Er stammt aus Eginpurch, wohnt westlich vor den Toren der Stadt und verkauft Kürschnerwaren (Pelze); seine erste Handelsreise führte ihn nordöstlich über Laa bis zum Kloster Znoima auf böhmischem Gebiet, dann wieder südwärts nach Stoccerouwe, der Donau entlang bis Krems und dann wieder nördlich nach Eginpurch. Die Reise war insofern ein Erfolg, als er alle Waren zu recht guten Preisen verkaufen konnte. Nun ist er wieder zurück und stellt fest, dass sein Vermögen nicht stimmt. Eigentlich müsste er 13 Gulden und 164 Silberpfennige mit sich führen, tatsächlich beträgt sein Vermögen aber nur 11 Gulden und 144 Silberpfennige. Mender ist verzweifelt, weil er nicht weiß, was passiert ist. Wurde er heimlich bestohlen, hat er das Geld verloren? Er fürchtet sich vor der Reaktion seines Vaters.

Menders Geschichte ist für die Handlung irrelevant. Der Meister kann sie nebenbei erzählen, sie nutzen, um die Helden abzulenken oder auch eine kleine Nebenquest daraus „stricken“: Bspw. könnten die Helden zwischen Vater und Sohn vermitteln, vielleicht gibt es tatsächlich einen Dieb zu fangen, der gerade seine Beute verprasst.

8 Der Bote



Slado erreicht mit 15 Kämpfern Eginpurch zur Mittagszeit, etwa einen Tag nach Ankunft der Helden (wahrscheinlich am 31.08. oder 01.09.) Er wird das Waldlager der Böhmen aufsuchen, um mit ihnen die Lage zu besprechen. Fünf seiner Leute sollen die Truppe verstärken, Slado wird aber nicht zögern, auch mit den anderen zehn Unterstützung zu leisten, sollte es erforderlich sein, um die Kontrolle der Stadt zu übernehmen oder die womöglich von den Helden gefangenen Kampfgenossen zu befreien. Anschließend will er mit zehn Mannen Tomek in Hollabrunn treffen.

Handlungszweig: Vielleicht gelingt es den Böhmen, heimlich in Eginpurch einzudringen. Sollten die Helden bspw. nicht von selbst auf die Idee kommen, den Boten abzufangen, könnte Slado vor Ort eintreffen, die Lage sondieren und ggf. mit Turmwächter Peters Hilfe seine Leute in die Stadt schleusen. Dort könnte es dann zu Gefechten in den Straßen kommen, möglicherweise auch zu Sabotageakten, um ein Schließen der Stadttore zu verhindern und ähnliches.

Sollten die Helden das Lager der Böhmen jedoch bereits aufgespürt und ausgehoben haben, könnte Slado eine Rettungsaktion in Kombination mit einer Übernahme der Stadt versuchen. Sollte Turmwächter Peter enttarnt sein, ist dennoch ein heimliches nächtliches Eindringen nahe des Nordostturms denkbar.

Von Slados Ankunft erfahren die Helden nur, wenn sie ihm gezielt auflauern, den Weg nach Nordosten einschlagen (ihm also entgezogen) oder aufmerksam die Straße beobachten (lassen).

Bei Beobachtung: Euer Beobachtungsposten (auf der Stadtmauer / im Turm) gewährt Euch einen guten Blick über die Umgebung, die ruhig und trüb unter einer dichten grauen Wolkendecke liegt. Es ist Mittag, doch kein wärmender Sonnenstrahl dringt herab, stattdessen legt sich leichter Nieselregen wie dünne Vorhänge über das Land und lässt Euch frösteln. Die Straße nach Rezze schlängelt sich nach Nordosten und verschwindet am Rande Eures Sichtfeldes hinter bewaldeten Hügeln. Gedämpft dringt von dort das Gekrächze einer Handvoll Krähen herüber, die mit wildem Flügelschlag über den Bäumen aufsteigen und schimpfend nach Süden davonfliegen. Sind da Personen auf der Straße? Undeutlich könnt Ihr verschwommene Umrisse erkennen. Das könnte eine Gruppe Berittener sein. Oder sind es nur Bäume? Spielen vielleicht Regen und Licht Euren Augen einen Streich? Ihr blinzelt, streicht Euch nasse Haarsträhnen aus dem Gesicht und versucht den Regen mit scharfem Blick zu durchdringen: Da, wo eben die Straße noch verdunkelt schien, ist alles wieder wie zuvor. Ihr seht niemanden, keine Menschen, keine Pferde, geschweige denn Reiter.

Bei einem **Nachtangriff** erschließt sich die Situation je nach Art und Erfolg der vorherigen Heldentaten:

Wachsamer oder vorbereiteter Helden können bspw. die nächtliche Annäherung des feindlichen Trupps frühzeitig erkennen: „In dieser Nacht scheint die Zeit nur langsam zu vergehen. Vielleicht liegt das an der Dunkelheit, die über der schlafenden Stadt liegt, vielleicht am Nebel, der das spärliche Licht des abnehmenden Mondes diffus und fahl wirken lässt und alle Geräusche dämpft. Wie in weiter Entfernung seht Ihr schwache Lichtpunkte, drei scheinbar an Ort und Stelle verharrend: Die Fackeln anderer Wächter auf der Mauer, ein weiterer Lichtpunkt irrluchert unter Euch durch die Gassen: Das wird wohl Mertlin, der Nachtwächter sein. Ab und an ein gedämpfter Ruf, dem ein anderer antwortet, die Worte nicht zu verstehen, doch offensichtlich droht keine Gefahr. Ein Hund bellt dann und wann, dann wieder längere Zeit ereignislose Stille. So harrt Ihr gefühlt bereits mehrere Stunden aus, bis Ihr schließlich gedämpftes Rascheln hört. Heimliche schnelle Schritte von außerhalb. Ein kurzes helles Bling von Metall auf Stein, dass der Nebel fast verschluckt hätte, wäre es nicht in Eurer unmittelbaren Nähe. Ein Knarzen wie ein Seil, das unter Zug gesetzt wird. Ist das der Feind?“

Die Böhmen werfen ein Ankerseil über die Stadtmauer, um in der Nähe der Helden über die Mauer zu klettern.

Unvorbereitete oder schlafende Helden können durch Gefechtslärm und Rufe erwachen: „Ihr schreckt aus dem Schlaf hoch. Was war das für ein Klirren? Ihr haltet den Atem an und verharret lauschend. Da, aus der Gasse unter Eurem Fenster dringt ein gedämpfter Ruf, zu undeutlich, um die Worte zu verstehen, doch irgendwie alarmiert Euch der Tonfall. War das nicht eben Kampflärm, ein Schwerterklirren? Ihr blickt aus dem Fenster, Eginpurch liegt in Dunkelheit, Nebel wabert durch die Gassen und reflektiert schwach das spärliche, fahle Licht des abnehmenden Mondes. Ein entfernter Lichtpunkt flackert unruhig im Nebel, wandert seitlich nach rechts, sinkt dann schnell zu Boden und erlischt - das könnte die Fackel eines Wächters auf der Stadtmauer gewesen sein. Und jetzt vernehmt Ihr es deutlich: Es wird gekämpft in den Gassen, schnelle Schritte, Rufe, Metall und Holz, wütend aufeinander geschlagen. Der Feind ist in der Stadt.“

Die Böhmen versuchen, Eginpurch zu nehmen; ihre Ziele sind das Rathaus, in dem sie irrtümlich die Waffen vermuten und wo sie ggf. Verbündete befreien wollen, und das Haus von Schultheiß Karl, den sie gefangen nehmen oder töten wollen. Auf ihrem Plan (*Schiefertafel, siehe Anhang*) haben sie ihren Verbündeter Peter und Rainolds Gasthaus (Birhaus) markiert.

Bei Slado und seinen Gefolgsleuten handelt es sich um leicht bewaffnete Fußkämpfer, die jedoch mit Reitpferden nach Eginpurch kommen, damit die Stadt möglichst noch eingenommen werden kann, bevor die Bevölkerung gewarnt wird. Sollte Slado von den Helden lediglich beobachtet werden, erhalten sie maximal 1 EP, kommt es zu Gefechten können auch bis zu 4 EP vergeben werden.

9 Flüchtlinge

EP
1

Einen Tag nach Slados Ankunft (ggf. also nach den nächtlichen Kämpfen) treffen Flüchtlinge aus Nordosten ein: Hedwig, Hupert,



Hedwig
Seifensiederin

Hupert
Schäfer

Lucard
Ziegenhirtin

Brüder Gerwig, Egilof und Wunibald

Lucard, die drei Klosterbrüder Gerwig, Egilof und Wunibald, eine Schaf- und eine Ziegenherde. Falls die Helden von Gefolgsleuten begleitet wurden, z.B. Nyeß oder Gero, und diese von den Helden zwischenzeitlich getrennt wurden, können auch sie sich unter diesen Flüchtlingen befinden.

Hintergrund: Das Dorf Rezze wird von Lenne gewarnt, doch Schulze Boso kann wie immer keine schnelle Entscheidung treffen; seine Beratung mit Hildegund und Pfarrer Curtus führt dazu, dass Curtus Seifensiederin Hedwig für das Unglück verantwortlich macht. Der dann ausbrechende Tumult vor Hedwigs Tür veranlasst die böhmischen „Flüchtlinge“, direkt zum Angriff auf Rezze überzugehen. Boso und Curtus werden festgesetzt, Hildegund schwer verletzt, möglicherweise sogar getötet. Im Tumult gelingt Hedwig mithilfe der drei Klosterbrüder aus Salzburg die Flucht aus dem Ort. Gerwig, Egilof und Wunibald brechen aufgrund der Kämpfe ihre Suche nach ihrem Mitbruder Laertes ab. Außerhalb Rezzes treffen sie auf Hupert, den Schäfer, und Lucard, die Ziegenhirtin, die sich ihnen anschließen. Auf dem Weg nach Eginpurch werden sie von Slados Trupp überholt, der sie jedoch für harmlose Hirten hält und nicht weiter behelligt. Hupert und Lucard wollen Eginpurch nicht betreten, da sie um ihre Herden fürchten; eine belagerte Bevölkerung oder ein marschierendes Heer sollten keinen Zugriff auf ihre Tiere haben. Sehr wahrscheinlich werden sich die beiden nach Westen Richtung Hornarun wenden, in der Hoffnung, dass sie somit vor allem den Böhmen entkommen können.

Da Hedwig so bald nicht nach Rezze zurückkehren kann, ist sie nicht abgeneigt, sollten die Helden sie als Gefolgsfrau einstellen wollen.

Alternative: Statt Eginpurch wohlbehalten und sicher zu erreichen, können die Flüchtlinge auch von Böhmen (Slados Trupp oder dem nachrückenden Heer) festgesetzt werden, so dass unsere Helden eine Befreiungsmission starten können. Bei dieser Option muss der Meister die Helden auf plausible Art über das Schicksal der Gefangenen informieren, bspw. könnte Hupert oder Lucard die Gefangennahme beobachtet haben und nach Eginpurch gezogen sein.

Außerdem muss eine mögliche Befreiungsaktion zeitlich an die Belagerung Eginpurchs angepasst werden. Falls der Meister die Helden in Eginpurch halten will, kann er die Befreiungsmission auch nach dem Ende der Belagerung stattfinden lassen.

10 Der Jäger

EP
1

Am Abend des gleichen Tages erreicht **Wolfmann**, ein Jäger und Fallensteller, Eginpurch. Er hat sich in Lennes Auftrag von Hollabrunn durch den Wald geschlagen und bringt Nachricht. Da er aber recht wortkarg ist, werden die Helden nicht allzu viel aus ihm herausbekommen. Er lebt in Hollabrunn und sollte Lenne den Weg weisen, doch Lenne trifft im Ort auf Melisande von Caltenhain und Cuno von Alodmering. Cuno besucht dort seinen Onkel, Pfarrer Ansgar. Lenne setzt sie über die Lage in Kenntnis und gemeinsam überwältigen sie die Böhmen Edik, Tomik, Jozka und Havlik. Lenne berichtet von ihrem geplanten Treffen mit den Helden und da diese Cuno und Melisande - hoffentlich - in guter Erinnerung sind, schließen sie sich Lenne an. Zum Schutz der Bewohner Hollabrunns nehmen sie die gefangenen Böhmen mit und Pfarrer Ansgar verbreitet, er habe - wie so oft - mit ihnen über Gott gesprochen und vom Jüngsten Gericht erzählt, woraufhin sie unvermittelt in den Wald nach Osten geflohen seien. Pfarrer Ansgar verbleibt dann mit einigen unentwegten Dorfbewohnern im Ort, während Schulze Bürgel einen Großteil bei der Flucht nach Süden anführt.



Wolfmann

Vor Euch tritt ein bärtiger Mann in rauer, abgewetzter Kleidung. Er trägt einen grob geschnittenen Mantel aus Kaninchenfell und an seinem Gürtel einen Dolch und ein Messer. Seine Hände sind schmutzig und offensichtlich harte Arbeit gewohnt. Er blickt Euch ruhig und aufmerksam an, dann spricht er mit bedächtiger Stimme: „Gruß, Herrschaften! Wolfmann. Lenne schickt Kunde: In zwei bis drei Tagen kommt sie, bringt zwei Ritter mit. Gruß, Herrschaften!“ Er verneigt sich etwas und wendet sich zum Gehen.

11 Schlacht um Eginpurch

EP
4

Am späten Vormittag des nächsten Tages (etwa 3.9.) trifft das böhmische Heer vor Eginpurch ein.

Sollte es den Böhmen vor Eintreffen des Heeres gelingen, die **Kontrolle über die Stadt zu übernehmen**, wird das Heer durch die geöffneten Tore einmarschieren, angeführt von Markgraf Jindrich.



Eginpurch ist in böhmischer Hand. Weithin sichtbar weht das mährische Banner auf den Zinnen der Stadtmauer, sehr zum Verdross der Bevölkerung. Ein Horn erschallt in der Ferne und grüßt die Stadt. Schon kurz darauf zieht eine unaufhörliche Heerschlange die Straße von Rezze heran. An ihrer Spitze reitet Markgraf Jindrich, flankiert von Rittern und Bannerträgern. Mit zufriedenen Blick reiten die Feinde unter dem Torbogen in Eginpurch ein, der Markgraf hoch aufgerichtet im Sattel, den Blick stolz erhoben. Die Bevölkerung Eginpurchs steht Spalier, viele halten ihren Blick gesenkt. Unter den Feinden entdeckt Ihr bekannte Gesichter, die mit gierigen Augen ihre Beute betrachten: Ewald von Waiden und seine Ritter.

Sollte Eginpurch noch von den Mannen des Herzogtums Ostarrichi **gehalten werden**:

Ein Reiter erscheint in der Ferne auf der Straße von Rezze. Er hält eine Lanze in seiner Linken, an deren oberem Ende das mährische Wappen Jindrichs flattert. Er richtet sich in den Steigbügeln auf und bläst in sein Reiterhorn. Kurz darauf erkennt ihr weitere Gestalten: Ein unaufhörlicher Strom bewaffneter Fußkämpfer ergießt sich in die Ebene; einige beginnen außerhalb der Bogenschussreichweite Zelte zu errichten, andere umkreisen die Stadt in großem Bogen. Ihr seht die Nervosität in den Augen der Stadtwachen und leise Gebete werden gemurmelt, vereinzelt ist auch ein „Verflucht seien die Böhmen!“ zu hören. Bis zur Mittagsstunde setzt sich die Geschäftigkeit fort und schließlich ist die Stadt von feindlichen Truppen eingeschlossen. Über einem großen Zelt im Nordosten prangt die mährische Flagge und von dort bricht ein kleiner Reitertrupp auf: Markgraf Jindrich, flankiert von einem Fahnenträger und drei Rittern (Branko, Janusz und Ewald von Waiden) reiten in Richtung des Nordtores. Dieses öffnet sich und Schultheiß Karl schreitet den Rittern entgegen. Er wird begleitet von Bierbrauer Eberwin, den Helden (?) [und /oder Gero] und Torwächter Paul, der die Fahne der Stadt trägt. Stille senkt sich über Eginpurch und auch im feindlichen Heerlager scheint jeder den Atem anzuhalten. Aller Augen sind auf die beiden sich nähernden Gruppen gerichtet. Etwa 80 Meter vor dem Stadttor treffen sie zusammen, die Ritter zügeln ihre Pferde und die Unterhändler heben grüßend die Hand. Ritter Janusz ergreift das Wort: „Bürger von Eginpurch, vernehmt, dass Markgraf Vladislav Heinrich von Mähren dies Land und diese Stadt beansprucht. So Ihr seinem Heer die Tore öffnet und seinen Anspruch akzeptiert, soll Euch kein Leid geschehen. Verweigert Ihr Euch, so wird es zum Kampfe kommen.“

Schultheiß Karl entgegnet: „Höret, Markgraf von Mähren, dass Ihr Euch im Herzogtum Ostarrichi befindet und Eginpurch ist seinem Herzog Leopold in Treue ergeben. Wir weisen Eure feindlichen Forderungen zurück und schlagen vor, dass die bevorstehende Belagerung mit Ablauf des Windumanoth (Oktober) als beendet gelten soll. An diesem Tage soll die Stadt übergeben oder die Belagerung abgebrochen werden. Seid Ihr damit einverstanden, Markgraf Vladislav Heinrich von Mähren?“

Gespannte Stille tritt ein. Schweigend blickt Markgraf Jindrich auf Schultheiß Karl herab, aller Augen sind auf ihn gerichtet, dann reitet er eine Pferdellänge auf Karl zu und hält unmittelbar vor ihm an. Aus den Nüstern seines weißen Pferdes dampft der Atem und umhüllt Karls Gesicht. „Schultheiß Eginpurchs, es verlangt uns nicht nach einer langen Belagerung oder einer Entscheidung im Kampfe. Die Stadt wird übergeben oder sie wird dem Erdboden gleichgemacht. Verweigert die Übergabe und niemand soll geschont werden. Sprecht, Schultheiß!“

Karl wendet seinen Kopf nach links, um dem Atem des Pferdes zu entgehen, dann hebt er den Kopf, blickt Jindrich ins Gesicht: „Ihr werdet Eginpurch nicht betreten, Böhme!“ Jindrich entgegnet: „So sei es“, wendet sein Pferd und die Ritter reiten zurück nach Nordosten, während die Gesandten der Stadt ihrerseits den Rückzug nach Eginpurch antreten.

Anmerkung: Gero ist selbstverständlich nicht offiziell eingeladen, an der Verhandlung teilzunehmen, seinem Naturell entsprechend hat er sich aber dreist dazugemogelt, um aus erster Reihe die Vorgänge zu beobachten. Er dient hier auch als Joker, sollten die Helden die Stadt bereits verlassen haben; Gero kann ihnen dann von den Verhandlungen wortgetreu berichten. Sollte Gero die Helden außerhalb der Stadt wissen, wird er sich nachts aus der Stadt schleichen und sie aufsuchen.

Falls Gero nicht zur Verfügung steht, kann auch ein anderer NSC seine Rolle übernehmen oder der Meister lässt dies komplett entfallen.

Im Verlauf des Tages werden die Böhmen zwei Zeltlager mit Wall und Palisaden errichten, eins nördlich und eins südwestlich der Stadt, wodurch sie alle drei Straßen im Blick haben und mit ihrer Reiterei kontrollieren können. Für jedes Feldlager heben die Böhmen zur Stadtseite hin einen etwa 2 m tiefen Graben aus, den Ausgrabung verwenden sie für den direkt anschließenden Wall; auf diesem errichten sie etwa 60-90 cm hohe Holzpalisaden. Für die Versorgung der Truppen werden sie auf die Mühlen der Umgebung angewiesen sein. Aus der Ferne beschießen sie die Stadt zunächst mit (Brand-)Pfeilen, wodurch einige Gebäude Feuer fangen, die aber

vergleichsweise zügig gelöscht werden. Ein Blidenmeister (Benger) leitet etwa 20 Holzfäller und Zimmerleute an, die innerhalb der nächsten fünf Tage Bäume fällen und zu zwei Bliden



Blide (Tribok)



Ramme



Benger
Blidenmeister

(auch Triboke) zusammenbauen, mit denen sie dann Steine und Brandkugeln nach Eginpurch katapultieren. Gleichzeitig zimmern sie eine Ramme (auch Widder), mit deren etwa 20 m langem Stamm sie das nördliche Stadttor aufbrechen wollen.

Die Ritter um **Ewald von Waiden** versprechen sich durch Kollaboration mit den Böhmen reiche Beute. Der **Blidenmeister** ist unersetzlich zum Bau der Bliden. Wird er entführt oder auf andere Weise ausgeschaltet, wird Markgraf Jindrich die Zimmerleute anweisen, dennoch zumindest **eine** Blide zu bauen, doch wird diese beim Betrieb durch die Wucht des Wurfarms spektakulär zerlegt. Der Blidenmeister kann - entführt - dazu gezwungen werden, den Bau einer Blide anzuleiten.

Die Aktionen der Helden wirken an dieser Stelle stark auf den weiteren Handlungsverlauf: Sollte es gelingen, das Böhmenlager zu überfallen, Slado und sein Gefolge abzufangen und / oder die frühzeitige Übernahme der Stadt zu verhindern, wird der Vormarsch der Böhmen enorm verzögert: Nach Einkreisung Eginpurchs wird **Jindrich** wie geplant das Kommando an **Janusz** übergeben, der dann mit 50 Rittern und 1500 Fußkämpfern Eginpurch übernehmen soll, während Jindrich mit **Branko**, 225 Rittern und 2000 Fußkämpfern weiter nach Süden zieht. **Jozef** nimmt sich mit 25 Rittern und 500 Fußkämpfern Hornarun vor. Sollten die Helden vor Ort bleiben, was der Meister beeinflussen kann, indem er Lennes Ankunft verzögert, können sie zum Beispiel heimliche Aktionen gegen die Bliden, die Versorgung (Tross, Proviant und umliegende Mühlen und Gehöfte), den Blidenmeister, die Ritter oder gar den Kommandanten **Janusz** führen. Sollten sie sich entschließen, dem Heer des Markgrafen zu folgen, um dessen weiteren Vormarsch zu behindern, bieten sich auch hier heimliche Aktionen gegen die Nachhut oder den Tross an. Eine Aktion gegen Markgraf Jindrich sollte zu diesem Zeitpunkt möglichst scheitern, da seine Entführung Gegenstand des nächsten Abenteuers „Der Kopf des Adlers“ sein wird. Die Belagerung sollte mindestens drei Wochen dauern, und teilweise in schnellem Zeitraffer erzählt werden.

11.1 Sabotage



In Eginpurch stellt Torwächter **Ruther** morgens fest, dass die im Südtor gelagerten Pfeile in der Mitte entzweigebrochen wurden. Sollte Nyeß in der Stadt sein, weiß sie ebenfalls zu berichten, dass nachts eine verummte Gestalt in die Stallungen kam:

Ich bin aufgewacht, weil die Pferde unruhig waren. Leichtes Wiehern und Scharren mit den Hufen. xxx (Pferde-name) stupst mich an. Im Toreingang steht eine verummte Gestalt. Obwohl der Mond von draußen hereinscheint, kann ich kaum etwas erkennen. Als sie sich leise den Pferden nähert, rufe ich „Heda, was soll das?“, greife mir einen Schemel und gehe damit bewaffnet auf sie los. Da macht sie kehrt und eilt aus den Stallungen.

Hedwig, die aus Rezze geflüchtete Seifensiederin, hat [zusammen mit Nyeß] in den Stallungen genächtigt und den Überfall mitverfolgt. Geistesgegenwärtig hat sie etwas Rosenwasser auf den Flüchtenden gekippt und dabei von diesem unbemerkt dessen Beinkleider und Stiefel getroffen. Sie teilt dies den Helden mit, was ihnen bei der Überführung des Täters helfen sollte. Falls Nyeß nicht vor Ort ist, kann Hedwig oder ein anderer NSC den Eindringling vertreiben.

Hintergrund: Werlois, Neffe Lentfrieds, wohnt seit dem frühen Tod seiner Eltern vor 14 Jahren bei seinem Oheim und wird von ihm wie ein eigener Sohn großgezogen. Werlois verspürt dennoch einen starken Groll gegen Lentfried, da dieser ein geachteter Mann ist, großzügig, gütig und weise. Werlois ist mittlerweile 19 Jahre alt, begleitet Lentfried oft zu den Baustellen, interessiert sich gleichzeitig aber auch sehr für den Kampf. Er hat sich frühzeitig bei der Stadtwache gemeldet und übernimmt seit drei Jahren regelmäßig Wachdienste am Tor oder auf der Mauer. Während der Belagerung durch die Böhmen möchte er sich einerseits gerne als Kämpfer beweisen und ist auch froh, dass Karl und Lentfried die Verteidigung so gut organisieren. Andererseits kann er es nicht ertragen, dass seinem Oheim auch hier alles scheinbar mühelos zu gelingen scheint. Er nutzt Lentfrieds Schlüssel, um sich nachts in die Verteidigungsanlagen und Stallungen zu schleichen und dort Sabotageakte durchzuführen. Er möchte den Tag erleben, an dem Lentfried an seine Grenzen gelangt und er, Werlois über Lentfried steht.

Werlois steht aber nicht auf der Seite der Böhmen! Kommt es zu Gefechten, wird er tapfer die Stadt verteidigen.

11.2 Lennes Ankunft

Lenne erreicht Eginpurch durch den Wald aus östlicher Richtung. Sie wird von **Melisande von Caltenhain**, deren Rossmagd (und Bogenschützin) **Änlin**, Knappe **Jos**, **Cuno von Alodmering** und dessen Gefolge Dietz (Knappe), Ketlin (Waffenschmiedin) und Ottin (Koch und Rüstschmied) und den gefangenen Böhmen Edik, Tomik, Jozka und Havlik begleitet.

Cunos Gesicht ziert eine Narbe unter seinem linken Auge. (Beim Turnier in Regensburg bohrte sich der Splitter einer Lanze in sein Gesicht.) Melisande und Cuno sind seit Regensburg gemeinsam unterwegs.

Lennes Plan ist, das böhmische Heer von außerhalb mit „Nadelstichen“ zu attackieren und die Belagerung zu sabotieren. Vielleicht ist ein Ausfall der Helden und ein Zusammenschluss mit Lenne und den beiden Rittern möglich.

Die Gefangenen haben extrem schlechte Laune und suchen nach Möglichkeiten zur Flucht, was bislang zuverlässig vereitelt wurde.



Lenne
von Rothenvels

Melisande
von Caltenhain

Änlin
Rossmagd

Jos
Knappe



Cuno
von Alodmering

Ketlin
Waffenschmiedin

Ottin
Koch, Rüstschmied

Dietz
Knappe



Edik

Tomik

Jozka

Havlik

Durch Lenne, Melisande und Cuno sollen die Handlungsmöglichkeiten der Helden erweitert werden. Wenn sie sich zusammenschließen, sind sie schlagkräftiger und können aussichtsreicher gegen die Böhmen vorgehen. Sollte dies nicht zum üblichen Vorgehen der Helden passen, kann der Meister diese drei Ritter auch unabhängig agieren lassen und so vielleicht aus der Ferne die Aktionen der Helden unterstützen.

Die Gefangenen können bei Verhandlungen als Pfand eingesetzt werden.

11.3 Optionale Ereignisse

Falls sich die Helden länger in Eginpurch aufhalten, bspw. weil sie belagert werden oder sie gegen die Belagerer kämpfen wollen, kann der Meister zur „Auflockerung“ kleinere Ereignisse einflechten, aus denen sich vielleicht auch Nebenquests ergeben. Sie sind für die eigentliche Handlung aber nicht relevant.

11.3.1 Laertes

EP
variabel

Diese Begegnung empfiehlt sich, falls die Schatzsucherquest von Laertes nicht abgeschlossen oder Laertes auf seiner weiteren Reise von den Böhmen aufgegriffen wurde und der Meister ihm gerne noch einmal einen Auftritt gewähren will.

Laertes ist dann unter den Böhmen; er wurde von der Vorhut in der Thaya tauchend aufgegriffen und kurzerhand als Hilfsarbeiter im Tross verpflichtet, wo er als Holzfäller und Küchenhilfe arbeiten muss. Laertes ist sich sicher, den Schatz gefunden zu haben, da er aus der Thaya eine Keramiklampe bergen konnte. Die Böhmen waren äußerst belustigt über Laertes' erotische Nachtlampe, weshalb er mit dieser meist auch noch Nachtwache schieben oder nächtliche Botengänge erledigen muss.



Laertes und seine Lampe

Die Helden können ihn von den Zinnen aus im Lager der Böhmen erspähen oder bei einem nächtlichen „Ausflug“ treffen, wenn er mit seiner Lampe unterwegs ist. Falls sie ihn befreien, ist er überaus dankbar, vielleicht sogar bis zur Lästigkeit anhänglich (so dass die Helden die Befreiung „bereuen“ und ihn wieder ausliefern wollen). Denkbar auch, dass er noch immer von seiner Schatzsuche besessen ist.

11.3.2 Der Herzog von Böhmen

EP
1

Ottokar I., Herzog von Böhmen, kann zum „Truppenbesuch“ erscheinen. Er wird dann von einem Rittergefolge geschützt und im Lager des Feindes für Betriebsamkeit sorgen.

Da ihn ein Bannerträger begleitet, ist er leicht als Herzog zu identifizieren.

Dieses Ereignis dient vor allem der Abwechslung, kann bei den Helden aber auch wildes Plänen auslösen, um den feindlichen Heerführer anzugreifen. Dies sollte der Meister nicht unterbinden, es lässt sich sicherlich eine interessante Episode daraus entwickeln. Sie sollte zum momentanen Zeitpunkt aber möglichst erfolglos bleiben, da Herzog Ottokar später noch in Erscheinung treten wird. Falls es den Helden gelingt, ins Lager der Böhmen zu kommen, sollte der Herzog dieses bereits wieder verlassen haben. Will der Meister die Helden in eine bestimmte Richtung lotsen, könnten überwältigte Böhmen im Verhör behaupten, der Herzog sei in eben jene Richtung gezogen.



Ottokar I.

11.3.3 Helfer aus dem Süden

Diese Episode habe ich beim ersten Spiel eingefügt, um einen neuen Spielercharakter in die Heldengruppe einzubinden. Sie kann auch eingesetzt werden, um die Helden mit der Nachricht nach Süden zu locken, dass die Böhmen dort (in Liubisa und Krems) ihr Unwesen treiben:

Eine kleine Gruppe Beherzter vernimmt in Krems die Nachricht, dass ein Böhmenheer heranzieht. Kurzentschlossen machen sie sich auf den Weg, um den Bedrängten im Norden beizustehen - und nebenbei auch den Unterhalt für den Winter zu verdienen. Als sie bei Eginpurch eintreffen, hat sich der Belagerungsring bereits geschlossen und die Helfer suchen zunächst Schutz unter den Bäumen, wo sie womöglich auf die Helden oder Lenne treffen.

11.4 Aufbruch

Ende September werden die Helden Eginpurch wieder verlassen und je nachdem, auf wessen Seite das Kriegsglück war, werden sie dies mit erhobenen oder gesenkten Köpfen tun (und hoffentlich nicht mit verlorenen).

Die Helden könnten z.B. den feindlichen Heerführer Janusz ausschalten, durch Sabotageakte, einen Ausfall oder konzertierten Angriffen sogar den Sieg auf dem Schlachtfeld erringen. Vielleicht müssen sie auch stattdessen vor dem siegreichen Feind fliehen oder die Flucht Eginpurcher Bürger sichern. Möglicherweise werden sie auch als Gefangene fortgebracht, um Markgraf Jindrich ausgeliefert zu werden.

Bei der Beschreibung der weiteren Abenteuerhandlung gehe ich davon aus, dass die Helden auf dem Weg nach Süden sind und sich möglichst in Freiheit befinden.

12 Das tapfere Ritterlein

EP
variabel

Im letzten Drittel des Weges zwischen Eginpurch und Liubisa (oder an geeigneter anderer Stelle) stellt sich Crafft von Steinberge dem vorrückenden Heer bzw. einem Teil davon entgegen.

Mit fünf Bogenschützen reitet er dem Feind entgegen und nimmt Stellung inmitten der Straße an einer Stelle, die beiderseits von Baumgruppen gesäumt ist. In diesen positionieren sich die Bogenschützen. Crafft von Steinberge harrt auf der Straße aus und gebietet den Böhmen durch Handzeichen, stehen zu bleiben, was tatsächlich gelingt, da diese zunächst verwundert, dann aber belustigt sind. Als sie weitermarschieren, werden sie von den Bogenschützen beschossen.

Beim Gegenbeschuss der Böhmen schützen sich die Bogenschützen mit großen Schilden, hinter denen sie Deckung nehmen.

Letztlich gelingt es Craffts Gruppe zwar, die Böhmen kurzzeitig aufzuhalten und einige Gegner auszuschalten, doch wird Crafft von drei Pfeilen getroffen und stürzt verletzt vom Pferd, seine Bogenschützen fliehen und werden von den Böhmen verfolgt.



Crafft
von Steinberge

Hintergrund: Beim Turnier in Krems konnte Crafft von Steinberge nicht den Erfolg erzielen, der ihn von seinen existentiellen Sorgen befreit hätte; noch immer muss er um sein Auskommen bangen. Als er von der Gefahr durch das nahende Böhmenheer erfährt, packt er tollkühn die Gelegenheit beim Schopfe, um Ruhm und Ehre (und bare Münze) zu erlangen.

Diese Szene muss vom Meister an den Zeitpunkt angepasst werden. Sollten die Helden die Kämpfe um Eginpurch verpasst haben und direkt nach Süden gezogen sein, stellt sich Crafft dem Heer um Markgraf Jindrich entgegen. Falls die Helden jedoch die Belagerung miterlebt haben, ist Jindrichs Heer bereits nach Süden gezogen. Crafft von Steinberge hat dieses dann passieren lassen und stellt sich einem Trupp entgegen, der von der Belagerung Eginpurchs kommt: Wurde das Heer der Belagerer geschlagen, befindet sich dieser Trupp auf der Flucht. Verliefe die Belagerung hingegen erfolgreich, ziehen sie nun nach Süden, um die Truppen dort zu verstärken. Dauert die Belagerung noch an wurde der Trupp von Janusz nach Süden beordert, bspw. weil Jindrich Verstärkung anforderte.

Die Helden sollten zumindest Gelegenheit haben, die Szene zu beobachten. Womöglich greifen sie ein und können Crafft und / oder einige der Bogenschützen retten. Vielleicht werden aber auch die Helden verletzt, gefangen genommen oder in die Flucht geschlagen. Hier könnte dann bspw. Ewald von Waiden von den Böhmen beauftragt werden, die Helden zur Strecke zu bringen.

Je nach „Abenteueranteil“ der Helden fallen die EP aus: 1 EP gibt es für das bloße Beobachten, bei stärkerem Eingreifen kann der Meister auch deutlich mehr vergeben.

13 Liubisa in Böhmenhand

EP
1

In **Liubisa** hat sich einiges getan. Es ist daher wichtig, wie sich die Helden dem Ort nähern. Aufgrund des Mostrennens sind sie den Bewohnern möglicherweise in guter Erinnerung, so dass diese den Helden wahrscheinlich gerne helfen und sie mit Informationen versorgen.

Ihr seht vor Euch die ersten Häuser des Oberen Aigens von Liubisa. Völlige Ruhe liegt über dem Ort. Zu Eurer Rechten passiert ihr Hilfigunds Hof, da vernehmt Ihr deutlich ein „Pssst!“ - Ihr blickt zur Seite und seht Hilfigund, wie sie in der Tür ihres Hauses steht und Euch hektisch zuwinkt.



Hilfigund
Winzerin

Hilfigund kann die Helden grob über die bisherigen Vorkommnisse informieren. Sie können auch bei ihr vorübergehend Unterschlupf finden und ihre Pferde unterstellen.

Die bisherigen Ereignisse:

In Liubisa kam es zum Kampf mit den böhmischen „Erntehelfern“.

Sollten die Helden einen Boten ausgesandt haben, kann es der Meister so darstellen, als wäre der Kampf eine Reaktion auf die Warnung.

Bei diesem Kampf wurde Witzlaw erschlagen. Dieser wollte sich an Müller Sibert für die harte Arbeit rächen und hätte ihn fast erwürgt. Mechtild kam gerade rechtzeitig, um dies zu verhindern. Witzlaw rang dann mit ihr, während Sibert hustend nach einem Hammer griff und diesen Witzlaw gegen den Rücken schlug. Witzlaw floh aus der Mühle, verfolgt von Mechtild und Sibert. Am Ufer des Kempel kam es erneut zu einem Kampf und Sibert tötete Witzlaw mit einem Hammerschlag gegen den Kopf. Sibert und Mechtild verbergen die Leiche eilig im hohen Ufergras. Bislang gilt Witzlaw lediglich als verschwunden. Mechtild versteckt sich derzeit im nahen Wald. Letztlich gehen die Böhmen unter Jakubs Führung aber siegreich aus dem Kampf hervor und übernehmen Liubisa. Schulzin Isa und Schneiderin Brida werden als Geiseln in Mengots Winzergasthof festgesetzt, wo Jakob auch sein Hauptquartier aufschlägt. Mit ihm quartieren sich fünf der 15 Kämpfer ein, die als Garnison vom Hauptheer zurückgelassen wurden. Jakob nächtigt in Mengots Gemach, Mengot selbst schläft auf einer Decke in seinem Arbeitszimmer, die fünf Kämpfer schlafen im äußeren Schlafsaal, Brida und Isa teilen sich den mittleren Schlafsaal mit den Böhmen Adam und Tomaz.

Stepan hat sich bei der Bäckerin Grethe einquartiert, die beiden sind offiziell ein Liebespaar, was nun auch Jakubs Duldung findet, von den Einheimischen jedoch weitgehend abgelehnt wird.

Was Hilfigund weiß:

Anfang September kam es zu einem offenen Kampf mit den Böhmen, den diese leider gewannen. Die Böhmen werden von Jakob angeführt. Ihr Hauptquartier ist in Mengots Winzergasthof. Brida und Isa werden dort gefangen gehalten. Als das böhmische Heer durch Liubisa zog, mussten die Dorfbewohner viel Leid ertragen. Es kam zu Übergriffen und Vergewaltigungen. 15 Kämpfer verstärken seit dem Durchzug des Heeres die Böhmen. Bäckerin Grethe ist mit einem Böhmen zusammen. Müller Sibert wird im Haus von Nachtwächter Wendel gefangen gehalten, weil er sich angeblich den Anweisungen widersetzt. Wendel arbeitet jetzt für die Böhmen, ebenso wie Siegebot. Die diesjährigen Mostreiter Malach, Brico und Juta sind als Botenreiter tätig. Mechtild und ein böhmischer „Erntehelfer“ sind verschwunden.

Bei der Planung der weiteren Vorgehensweise werden sich Lenne, Cuno und Melisande einbringen. Um den Helden trotzdem genügend Freiraum zu lassen, empfiehlt sich als Möglichkeit, dass sich zwei Gruppen bilden, eine Helden- und eine NSC-Gruppe, die konzertiert oder unabhängig voneinander zuschlagen.

Bei den folgenden Ereignissen können die Helden bloße Beobachter sein, sie können sich aber auch einmischen. Je nachdem, wie viel Raum das jeweilige Ereignis einnimmt, erhöhen sich die EP entsprechend, für die reine Beobachterrolle gibt es maximal 1 EP pro Ereignis.

13.1 Ereignis: Landstreit 1

EP **1**

Auf dem Marktplatz stehen Adelheit, Jorn und Siegebot zusammen. Adelheit redet erregt auf Siegebot ein, Jorn ergänzt bisweilen mit einigen ruhigen Worten, woraufhin Adelheit stets nickt und weiter auf Siegebot einredet. Schließlich schauen beide Siegebot erwartungsvoll an. Dieser wackelt mit dem Kopf, fuchtelt etwas unschlüssig mit den Händen herum, nickt dann aber mehrfach und gibt Adelheit die Hand.



Adelheit

Jorn

Siegebot

Hintergrund: Siegebot fungiert mittlerweile als von den Böhmen eingesetzter Gehilfe des Wächters Wendel, der neben seiner (Nacht-)Wächter-Tätigkeit nun auch noch für die Aufrechterhaltung der Ordnung verantwortlich ist. Siegebot sichert Adelheit zu, sich um ihr Anliegen im Streit mit Magin zu kümmern.)

EP
1

13.2 Ereignis: Landflucht

Hintergrund: Niklaus, ein Knecht auf Jorns Hof trägt sich mit dem Gedanken, die aktuelle Unruhe auszunutzen, um in die Stadt zu fliehen, wo er nach einem Jahr seine Freiheit erlangen kann. Er führt ein Gespräch mit seinem Vertrauten, einem alten Knecht namens Jakob.



Niklaus und Jakob im Gespräch

Einige Bauern kehren gerade schweißgebadet und erschöpft von den Feldern heim. Ein Knecht in mittleren Jahren setzt sich mit einem etwas älteren Knecht abseits. Sie essen Brot und teilen sich einen Trinkbeutel Most. „Heute Nacht will ich es wagen.“ - „Hm. Bist du dir sicher? Die Böhmen sind wachsam. Sie haben heute Sibert geschnappt. Wenn er Glück hat, wird er die nächsten Tage nur am Pranger verbringen.“ - „Ich habe alles durchdacht. Die Herrschaft hat gerade einen guten Schlaf. Morgen früh bin ich weg.“ - „Der Herr sei mit dir.“ Sie schlagen ihre Fäuste gegeneinander und essen schweigend ihr Brot zuende. Dabei beobachten sie vier Kinder, die in einer Gruppe zusammenstehen und betreten zu Boden schauen. [siehe Ereignis Staudamm]

EP
1

13.3 Ereignis: Staudamm

Die vier Kinder, welche die Bauern beobachten, sind Almut, Madlen, Wilbert und Felix. Sie werden gerade von **Wendel** zurechtgewiesen, weil sie den Kempel aufgestaut haben, der nun bedrohlich anschwillt. Mutzel sitzt neben Felix und mustert Wendel interessiert, anscheinend wägt er gerade ab, ob er die Kinder verteidigen muss. Siegebot steht ernst blickend daneben und nickt gelegentlich.



Almut Tochter von Isa Madlen Tochter von Sibert Wilbert Sohn von Adelheit Felix Sohn von Mengot u. Marlies Mutzel

Wendel verdonnert die Kinder schließlich dazu, unter seiner Aufsicht den Staudamm wieder zu entfernen. während sich Siegebot abmeldet, weil er noch zu Magin muss. „Du weißt doch, der Streit mit Adelheit.“ - Wendel nickt und winkt ab.

Die Kinder beginnen dann - eher mürrisch - mit dem Rückbau des Staudamms. Mutzel schnuppert an Wendels Bein.



Wendel
Nachtwächter

Meister und Helden können dieses Spielangebot nutzen oder verstreichen lassen. Wenn die Helden eine Auflockerung brauchen, könnte Mutzel irgendwann Wendel anknurren, bspw. wenn dieser die Kinder auffordert, sich nicht so dumm anzustellen. Möglich, dass Wendel am Ende im Kempel landet und die Kinder lachend weglaufen. Mutzel wird dann später das Lob und die Streicheleinheiten der Kinder genießen können. Wendel und Siegebot unterstehen Tomaz, der als Jakubs rechte Hand agiert.

EP
1

13.4 Ereignis: Landstreit 2

Nach dem Ereignis mit den Kindern macht sich Siegebot auf den Weg zu Magins Hof im Oberen Aigen, um dort ein Schlichtungsgespräch zu führen. Es ist eher unwahrscheinlich, dass die Helden dieses Gespräch miterleben, das Ereignis soll hauptsächlich dazu dienen, das Dorfleben etwas lebendiger darzustellen. Wenn der Meister über die Hintergründe der Vorgänge informiert ist, kann er den Helden vielleicht die Dynamik vermitteln und ihnen immer wieder Gelegenheit geben, kleinere Episoden zu spielen. Die Zwistigkeiten innerhalb der



Magin

Dorfgemeinschaft können angesichts der Besatzung durch die Böhmen auch genutzt werden, um die Helden bisweilen an den Rand der Verzweiflung zu treiben.

Hintergrund: Zwischen den Winzern Adelheit und Magin ist Streit entbrannt. Nach dem Tod von Adelheits Mann Edwin vor zwei Jahren fällt es ihr schwer, die Weinernte einzubringen. Im Sommer ist ihr auch noch einer ihrer Dienstboten, Marek, entlaufen. Magin hat sich angeboten, ihr bei der Ernte zu helfen, was im letzten Jahr auch gut funktionierte. In diesem Jahr beschuldigt sie Magin, dass er einen größeren Teil ihrer Trauben einbehalten habe. Außerdem habe er Teile ihres Wingerts übernommen und einfach einen Grenzzaun gezogen. Adelheit will sich bei Isa und Brida beschweren, da diese jedoch in Mengots Gasthaus von den Böhmen inhaftiert wurden, wendet sie sich an Wendel, der den Fall an Siegebot übergibt. Jorn unterstützt Adelheit, während Hilfigund Magins Vorgehen in Ordnung findet. Jorn und Adelheit redeten in der ersten Szene am Marktplatz auf Siegebot ein, damit er sich für Adelheit einsetzt, doch beim Schlichtungsgespräch versackt er bei Magin und dessen Most.

13.5 Ereignis: Nächtlicher Hunger



Tolmen, der vor kurzer Zeit noch seine dreitägige Prangerstrafe zu verbüßen hatte, weil er Brida einen Kuss aufgezwungen hatte, ist nach seiner Freilassung und Vertreibung in den Wald geflüchtet. Einerseits will er seine Pilgerreise nach Köln fortsetzen, andererseits fürchtet er sich vor den Böhmen. Der Hunger treibt ihn dazu, sich nachts nach Liubisa zu schleichen, um in dem momentan leerstehenden Haus von Brida nach Essen zu suchen. Er ist kein besonders guter Schleicher und scheitert auch beim Einbruchversuch, weil er die Tür nicht aufbekommt. Wird er geschnappt, erfindet er eine Lügengeschichte: „Ich wollte mich bei Brida nur entschuldigen.“ - „Nachts?“ - Stottern „Es war mir peinlich. Ich wollte nicht gesehen werden.“



Tolmen

Jakub will mit der Sache nicht behelligt werden und übergibt die Angelegenheit an Tomaz, der eine von Wendel auf dem Marktplatz zu vollziehende Strafe mit zehn Stockschlägen verhängt.

13.6 Ereignis: Botenreiter



Das südlich von Mengots Gasthaus gelegene Haus musste von seinen Bewohnern geräumt werden. Jetzt sind dort die ehemaligen Mostreiter Malach, Brico und Juta einquartiert. Sie müssen für die Böhmen als Botenreiter arbeiten, ihre Pferde stehen an der Westseite von Mengots Gasthaus. Tomaz kommt aus Mengots Gasthaus und schickt Felix ins Haus der Boten. Kurz darauf erscheint Juta und nimmt von Tomasz eine Botentasche in Empfang. Juta erstarrt, während sie die Anweisung erhält, zum böhmischen Heer vor Dürnstein zu reiten.



Brico
Reiter

Juta
Reiterin

Malach
Reiter

Als Tomasz fragt, ob sie verstanden habe, nickt Juta geistesabwesend, während sich Brico von hinten nähert. Tomasz wendet sich wieder zum Gasthaus, während Brico kurz mit Juta spricht. Dann nimmt Brico die Botentasche aus Jutas Händen, geht zwei Schritte hinter Tomasz her und ruft: „Lasst mich das machen. Ich bin ausgeruht und reisefertig.“ Tomasz mustert die beiden, zuckt dann mit den Schultern: „Meinetwegen. Jakob erwartet Eure umgehende Rückreise mit der Antwort des Heerführers.“



Tomaz

Hintergrund: Die Botentasche enthält ein Schreiben an Vladislav Heinrich, Markgraf von Mähren. Jakob berichtet darin: „Lubiasch ist nun böhmisch. Die Dörfler haben es verstanden. Rebellisch zeigen sich jedoch die bisherigen Verwalter. Wir haben die beiden Rädelsführerinnen festgesetzt. Wie soll mit ihnen verfahren werden? Wollt Ihr sie öffentlich aburteilen oder habe ich freie Hand, auch aus ihnen gute Böhmen zu machen? Falls Ihr über sie richten wollt, lasse ich sie Euch umgehend zuführen.“ Juta stockt, da sie beim Durchzug des böhmischen Heeres vergewaltigt wurde.

13.7 Ereignisoptionen

Einige andere Handlungsstränge können ebenfalls von den Helden aufgegriffen werden, sollen an dieser Stelle aber nur kurz angerissen werden.

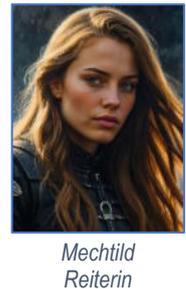
13.7.1 Müller Sibert

Sibert wird in Nachtwächter Wendels Haus gefangen gehalten. Er ist dort angekettet und eingesperrt und die Helden erwägen möglicherweise, ihn zu befreien. Seine Frau Inge weiß nichts vom Kampf mit Wizlaw und ist sehr besorgt um sein Schicksal. Vielleicht bittet sie die Helden um Hilfe. Denkbar ist auch, dass die Helden Wizlaws Leiche am Flussufer finden.



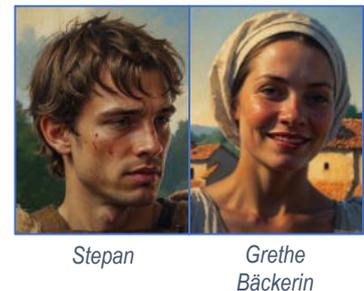
13.7.2 Mechtild

Die Helden können im Wald Spuren finden, denen sie zu Mechtild folgen können. Sie hat sich ein notdürftiges Versteck gesucht und beobachtet gelegentlich aus der Entfernung die Vorgänge in Liubisa. Sie fürchtet, von den Böhmen gefasst und für Wizlaws Tod bestraft zu werden. Sie weiß, was Jutta widerfahren ist und verachtet die Böhmen. Sie wird den Helden gerne helfen, bittet vielleicht sogar darum, die Helden begleiten zu dürfen.



13.7.3 Stepan und Grethe

Grethe wird im Ort gemieden, seit ihre Liebschaft mit Stepan bekannt ist. Die beiden sind ehrlich ineinander verliebt und leiden unter der Situation. Es braucht nur wenig Überzeugungsarbeit, um Stepan zum Seitenwechsel zu bewegen, wenn er dadurch seine Aussichten auf ein gemeinsames Leben mit Grethe steigen. Er ist dann bereit, Informationen preis zu geben oder Pläne und „Geheimnisse“ der Helden nicht zu verraten, wird aber nicht offen gegen seine Landsleute kämpfen. Denkbar, dass er in Zukunft mit Grethe Liubisa verlässt, um sich woanders niederzulassen.



13.7.4 Siegebots

Die Helden können sich die Enttäuschung des ehemaligen Mostreiters zunutze machen. Da Jakob kein Vertrauen in Siegebots Eignung als Botenreiter hat, ist er nun Gehilfe des Nachtwächters. Als Autoritäts- oder Schlichtungsperson ist Siegebot jedoch noch weniger geeignet. Doch Siegebot ist auch kein besonders reflektierter Mensch. Insofern ist er zwar unglücklich, macht sich aber keine Gedanken, warum das so ist. Mit ein wenig Menschenkenntnis und Redekunst lässt sich Siegebot gewinnen und wenn es den Helden gelingt, in ihm die Hoffnung auf Wertschätzung zu wecken, könnte er sich am Ende doch noch als nützlich erweisen.

13.8 Kampf um Liubisa

Früher oder später werden die Helden (oder Lenne, Melisande und Cuno) zur Tat schreiten und Liubisa aus der böhmischen Knechtschaft befreien wollen. Dazu dürften sie Mengots Gasthaus ausspähen und sich irgendwann auch nähern.

Die folgende Schilderung stellt eine Möglichkeit dar, bei der Cuno, Melisande und Lenne bereits vor den Helden ins Gasthaus eingedrungen sind und dadurch die Handlung vorantreiben.



EP
3

Bei der Annäherung an Mengots Gasthaus hört Ihr einen Schrei und Gepolter. Ihr seht, wie ein Bewaffneter - anscheinend ein Böhme - rücklings durch ein Fenster [oder eine Tür] stürzt und zu Boden geht. Aus dem Gasthaus ist weiterer Radau zu hören, Holz kracht und splittert, Klängen schlagen gegeneinander, Rufe und Schreie und immer wieder Poltern und schwere Schritte. [Vor der Wendeltreppe, die zu den Schlafzimmern führt, liegt ein erschlagener Böhme, mindestens drei weitere stehen kampfbereit am Fuße der Treppe, wagen sich aber nicht nach oben.]

Dringen die Helden ein, kommt es zum Kampf gegen mehrere Böhmen. Dabei ist stets auch Kampflärm aus dem Obergeschoss zu vernehmen. Im Obergeschoss ist die Tür zu Mengots Räumen geöffnet (erste Tür links), es ragen die Beine einer bäuchlings auf dem Boden liegenden Person (Cuno) in den Flur. Im Raum selbst: Cuno liegt auf dem Bauch, seine Beine ragen in den Flur. Ein Böhme steht über ihm, einen Fuß in Cunos Genick, die Schwertspitze direkt über seinen Nacken haltend. Links davon kniet Melisande vor einem zweiten Böhmen, der sein Schwert zum Schlag erhoben hat. Gegenüber, mit dem Rücken zur geöffneten Tür der kleinen Kammer, steht Lenne und hält einen Böhmen, vorzugsweise Jakob, eventuell auch Tomasz, im Griff; sie bedroht ihn mit einem Dolch am Hals. Die beiden anderen Böhmen sind Lenne und ihrem Anführer zugewandt, können daher nicht erkennen, dass die Helden in ihrem Rücken auftauchen.

Jakub zu Lenne: „Eure Lage ist aussichtslos. Senkt eure Waffen und ergebt euch. Ich versichere euch im Namen des Königs von Böhmen, dass Ihr Milde erfahren sollt.“ - Stille. Dann spricht Lenne ruhig: „Euer böhmischer König ist nicht hier. Und solange Ihr meine Gefährten mit Waffen bedroht, werde ich nichts auf die verlogenen Worte eines Kriegstreibers geben, sei er König oder nicht.“

Jakub: „Ihr beleidigt einen König von Gottes Gnaden. Das ist Ketzerei, Weib! Ketzerei. Hat Euch Euer Vater keinen Respekt gelehrt?“ Lenne: „Respekt? Wahrscheinlich nicht. „Sei gütig und tapfer, Arlene“, waren seine letzten Worte, als ich seinen Kopf im Staub vor Akkon hielt. „Sei gütig und tapfer.“ Respekt wird nicht gelehrt, Böhme, er wird verdient.“ - Pause - Lenne weiter: „Wollt Ihr wissen, wie es jetzt weitergeht? Dann solltet Ihr zur Tür schauen.“

Sobald die Böhmen den Blick wenden, schleudert Lenne Jakob (oder Tomasz) herum, so dass dieser gegen die Wand schlägt und dann durch die Tür in die Kammer torkelt. Sie wirft ihren Dolch dem Böhmen bei Melisande in die Schulter und tritt diesem (oder dem anderen, sollten die Helden nicht eingreifen) Schwert und Standbein weg. Melisande und Cuno springen auf, zusammen mit Lenne drängen sie die Böhmen zurück, Jakob flieht mit einem Sprung durch eines der Fenster.

Die böhmischen Kämpfer besitzen solide Kampf- werte (FkW 8-11 bei 4W12 und Waffen der Güte 12+), Jakubs und Adams Werte sind beeindruckend bis herausragend (FkW 15-18 bei 5-6W20, ihre Waffen besitzen Güte 20 ohne weitere Boni, also in der Regel 3W20 SP.) Im Nebenraum können Brida und Isa befreit werden.



Jakub

Adam

Isa
Kauffrau, Schulzin

Brida
Schneiderin

14 Die Befreiten



Falls es den Helden gelingt, Liubisa von der böhmischen Knute zu befreien, werden nicht alle Bewohner darüber erfreut sein. Unter Anführung von Adelheit und Wendel (mit Unterstützung des folgsamen Jorns) werden einige Dorfbewohner Vorwürfe erheben: „Was habt Ihr getan? Das böhmische Heer ist nahe und wird hiervon erfahren. Was denkt Ihr, was die Böhmen mit uns tun werden!“ Auch Grethe ist gegen die Helden eingestellt, allerdings ist sie aufgrund ihrer Liebshaft mit Stepan ohnehin böhmenfreundlich.

Brida und Isa versuchen, die alte Ordnung wieder herzustellen. Sie sind den Helden für ihre Befreiung dankbar, wissen aber nicht, wie sich Liubisa gegen die befürchtete Rache der Böhmen wehren soll. Sie blenden das erst einmal aus und konzentrieren sich darauf, die Wiederaufnahme der Arbeit zu organisieren.

Der Konflikt spaltet den Ort und es kommt zu mehreren Streitfällen:

- Siegebot will weiterhin als Wächter arbeiten, Wendel und Isa sind davon jedoch nicht begeistert. Isa entzieht Siegebot das Wächteramt. (Tatsächlich will Siegebot eigentlich nicht Wächter sein, doch die erneute Zurückweisung wegen fehlender Befähigung macht ihn unzufrieden.)
- Brico gefällt die Botenreiter-Tätigkeit, Jutta bleibt schweigsam. Brico will durch die Welt reisen und seine Dienste als Botenreiter anbieten. Für einige Dorfbewohner ist er ein Nutznießer der Böhmen und wird abgelehnt. Tatsächlich überlegt er, nach Krens zu reiten und sich den Böhmen als Botenreiter anzubieten. Seine Hoffnung trügt ihn jedoch: Die Böhmen werden ihn über die Vorgänge befragen und er wird weder gut behandelt noch gut bezahlt. Isa hält Jutta für eine gute Botenreiterin und sendet sie mit Nachricht zu Herzog Leopold nach Wien. Malach will künftig als Instrumentenbauer arbeiten.
- Einige sind der Meinung, dass Müller Sibert den Böhmen als Mörder ausgeliefert werden sollte, um sie zu besänftigen. Mindestens sollte er aber einen Großteil des Getreides kostenfrei mahlen, da die Böhmen so viel geplündert haben.

15 Leute aus Krens (optionales Ereignis)



Aufgrund der Kämpfe in Krens trifft eine fünfköpfige Gruppe Flüchtender ein. Zwei junge Frauen - Zimmerfrau Sigunde und Bierbrauerin Lotte -, zwei junge Männer - Dachdecker Tilo und Münzpräger Gert -, alle aus Krens stammend und der zum Fahrenden Volk zählende Gaukler Merten, den die Helden noch vom Turnier kennen.



Sie wissen zu berichten, dass

- die böhmischen Helfer Anfang September (?) in Krens die Kontrolle übernahmen,
- dies zu Kämpfen führte, in deren Verlauf einige Kremser in die Burg flüchteten,
- der Graf die Burg mehrere Tage hielt, beim Eintreffen des böhmischen Heeres aber kapitulierte,
- der Burgbesatzung und den Kremsern freies Geleit zugesichert wurde,
- die meisten, welche das freie Geleit in Anspruch nahmen, mit dem Grafen nach Burg Dürnstein zogen,
- viele Bewohner in Krens geblieben sind,
- lediglich eine Handvoll Leute den nordöstlichen Weg nach Liubisa wählte.

Es herrscht Spannung in der Gruppe. Die vier Kremser mussten sich von ihren Eltern trennen, die in Krens geblieben sind und sind zwiegespalten, weil sie sich einerseits auf einen Neuanfang freuen, sie sich andererseits um ihre Verwandten sorgen und nicht wissen, was die Zukunft bringen wird. Merten hat unterwegs die Vorzüge der Wanderschaft gepriesen und die Sorgen der Kremser bagatellisiert, was diese allmählich nicht mehr hören können. Insofern sind die fünf froh, Liubisa zu erreichen. Merten will hier mit seinen Gaukeleien Geld verdienen, die anderen suchen Arbeit, mindestens aber Erlösung von Merten.

Der Meister kann dieses Ereignis nutzen, um die Helden vorab über die Lage in Krens zu informieren und um sie in diese Richtung zu lenken. Sollte die Situation in Krens die Helden jedoch eher abschrecken als anlocken, kann der Meister die Leute auch von Gefangenen oder Bedrängten berichten lassen, vielleicht ihren Familienangehörigen oder Ekarius. Wenn das nichts hilft, bitten sie die Helden explizit um Hilfe.

16 Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet um den 26. September herum und die Helden haben in dieser Zeit wahrscheinlich eine mindestens dreiwöchige Belagerung überstanden, das böhmische Heer vor Eginpurch entscheidend geschwächt oder gar in die Flucht geschlagen und Liubisa befreit.

EP dürften die Helden eine Menge erhalten haben und auch mit Gratis-Lernwürfen sollte der Meister hier nicht geizen. Diese können auch gerne über die Handlung verteilt vergeben werden.

Liubisa kann auch eine weitere Raststation sein. Vielleicht müssen die Helden Verletzungen auskurieren oder den Bewohnern bei Flucht oder Errichtung einer Verteidigung helfen. Dies sollte der Meister nutzen, um einen zu frühen Aufbruch zu verhindern. Zeitlich passt es am besten wenn die Helden zwischen Ende September und Ende Oktober ihr Abenteuer in Liubisa beenden.

Hintergrund: Die böhmischen Pläne

Die Böhmen planen, bis zur Donau vorzudringen und sich die österreichischen Gebiete am linken Donauufer anzueignen. Die Hauptstreitmacht wird bei **Laa** über die Thaya furten und nach **Krems** vorstoßen. **Burg Dürnstein** soll durch einen Verräter (Endres - Rosskundiger) fallen, der bei Ankunft der böhmischen Streitmacht die Tore öffnen soll. Geplünderte Vorräte sollen in **Znoima** gesammelt und dann nach **Burg Bitov** - etwa 25 km nordwestlich von Znoima - verbracht werden.

Ottokar I. Premysl (sprich: Chemissel) regiert als Herzog von Böhmen mit harter Hand; tatsächlich versuchen einige Wagemutige zu fliehen und als Entrechtete zu leben (dies betrifft aber nicht die Markgrafschaft Mähren und die Entrechteten bleiben auf böhmischem Gebiet versteckt), Ottokars jüngerer Bruder **Vladislav Heinrich (Jindrich)** befehligt als Markgraf von Mähren den Überfall auf Österreich; er gehorcht seinem Bruder und ist durch diesen leicht zu beeinflussen. Die als „Flüchtlinge“ eingeschleusten Gefolgsleute agieren als untergeordnete Anführer; ihnen wurde in Aussicht gestellt, einen guten Anteil des eroberten Landes als Lehen zu erhalten, weshalb jeder sich einen Ort aussucht, den er mit einer Handvoll Untergebener „unterwandert“.

- **Dacos** Tross bringt Gold und Ernte langsam voran, dabei vorübergehend Sammlung in einer alten Lagerhalle in Znoima, bevor alles nach Burg Bitov gebracht wird.
- Händler aus dem Norden berichten von hohen Wegezöllen.
- Die Helden sind den Böhmen **namentlich bekannt**; stellen sich die Helden den Böhmen vor, werden diese verschlossen, argwöhnisch und führen ggf. hinterhältige Angriffe aus.

Hintergrund: Dörfer, Städte und Bevölkerung

- Die Bevölkerung in Österreich und Böhmen ist mit der **Getreideernte** beschäftigt. (Gerste, Dinkel, Einkorn, Emmer, Nacktweizen, Roggen, Hafer).
- Sowohl in den Dörfern als auch in den Städten bilden Getreidebrei und -grützen und Brot das Grundnahrungsmittel; gewürzt wird mit Salz, Verjus, Wein, Essig und Honig (wichtigstes Süßungsmittel). *Anmerkung: Bei der Honigernte mussten Imker regelmäßig den Verlust des Volkes erleiden, da sie ihre Bienen in Weidenkörben oder Baumstämmen hielten; als wichtiges Beiprodukt wurde Bienenwachs produziert, der meist wertvoller war als der schon recht teure Honig.*
- In den Dörfern befindet sich hinter jedem Hof ein kleiner Garten, in dem angebaut wird: Kohl, Rote Rüben, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, Kichererbsen, Ackerbohnen, Linsen, Erbsen und Gewürze wie Salbei, Petersilie, Dill, Kümmel, Fenchel, Minze und Anis, daneben auch Alant, Bärwurz, Beifuß, Bockshornklee, Eberraute, Engelwurz, Kalmus, Knoblauchranke, Rainfarn; außerdem werden Rinder, Schweine, Schafe, Ziegen, Pferde und Geflügel gehalten. Getrunken wird vor allem Wein, daneben auch Bier, Fruchtsäfte oder Wasser; Milch bleibt Kranken und Kleinkindern vorbehalten. Obst, wie Äpfel, Birnen, Kirschen, Walderdbeeren, Pflaumen, Zwetschgen, Maulbeeren und Quitten werden zwar ebenfalls angebaut, häufiger jedoch wild gesammelt.
- In den Städten wird überwiegend das Gleiche gegessen wie auf den Dörfern; in wohlhabenden Haushalten wird auch mit orientalischen Gewürzen wie Pfeffer, Zimt, Muskat, Nelken, Safran und Ingwer gewürzt; gehandelt werden auch Reis, Datteln, Feigen, Rosinen, getrockneter Kabeljau, gesalzener Hering. Obst, Gemüse kommt zunehmend häufiger auf den Tisch.

Arlene (Lenne) von Rothenvels (* 04. Mei 1175)



Arlenes Vater Albert von Rothenvels folgt dem Rufe Friedrichs I. und verlässt sein Lehen am 4. April 1189, um sich in Regensburg dem Kreuzfahrerheer anzuschließen. Die Herrschaft über sein Land übergibt er seinem Bruder Rorik von Grumbach, der als Vormund seiner Töchter agieren soll und das naheliegende Gut Bergrothenvels bewohnt. Rorik ist als Kaufmann allerdings ständig auf Reisen, weshalb der Burgverwalter Walter einen Großteil der Aufgaben übernimmt. Ansgar von Urspringen wirbt um Arlenes Hand und ihr Vater Albert scheint nicht abgeneigt. Ansgar - sich seiner Sache sicher fühlend - kündigt Arlene die Hochzeit an und wird übergriffig, woraufhin Arlene ihm eins auf die Nase gibt und ihn von der Burg jagt. Sie schneidet sich die Haare kurz, nimmt sich Rüstzeug aus der Waffenkammer, folgt (knapp 14-jährig) als Ritter „Lenne“ ihrem Vater nach Regensburg und mischt sich dann unter dessen Begleiter. Unerkannt zieht sie mit den Kreuzfahrern die Donau entlang, feiert Pfingsten bei Pressburg und nimmt sogar am Empfang des ungarischen Königs teil, der Kaiser Friedrich I. (Barbarossa) pompös bewirbt. Der Zug geht weiter durch Ungarn ins byzantinische Reich. Bei einem Überfall bulgarischer Banditen tötet Lenne zwei Feinde und rettet dadurch Reichold von Eppstein das Leben. Dieser kennt fortan ihr Geheimnis, leistet aber einen Eid, es nicht zu verraten. Im Zuge der Eroberung Adrianopels am 22.11.1189 schleicht sich Lenne zusammen mit Reichold durch einen Geheimgang in die Stadt und öffnet den Angreifern ein Stadttor. Während der Überwinterung in Adrianopel muss sie zwar an der Organisation von Nahrung teilnehmen und umliegende Ortschaften plündern, sorgt dabei aber dafür, dass die Bevölkerung geschont wird; nebenbei lernt sie die Sprachen der Region und übt sich beständig im Schwertkampf. All dies bringt ihr Friedrichs Anerkennung ein und sie begleitet ihn bei den Verhandlungen mit den walachischen und kumanischen Rebellen.

Im März bricht das Kreuzfahrerheer wieder auf und überquert vom 22. bis 28.03.1190 bei Gallipoli den Hellespont. Bei der Schlacht bei Philomelion kämpft Lenne nahe beim Kaiser gegen türkische Einheiten. Die Schlacht wird gewonnen, doch die Nahrungsmittel werden knapp und ihr Vater erkrankt. Lenne meldet sich freiwillig, heimlich in Iconium einzudringen. Auch hier kann sie unter den Befehlshabern des Feindes Verwirrung stiften und dadurch ihrem Heer einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Iconium wird am 18.05. eingenommen, Lebensmittel werden requiriert und ihr Vater Albert gesundet.

Als Kaiser Friedrich I. am 10.06.90 im Fluss Saleph ertrinkt, ist dies ein Schock für das Heer. Ein Großteil reist auf dem Seeweg zurück. Noch immer unerkannt schließt sich Lenne zusammen mit Reichold und ihrem Vater Friedrichs Sohn, Friedrich von Schwaben an und sie ziehen in Richtung Jerusalem weiter. Bei Akkon vereinigen sie sich im Oktober mit den christlichen Belagerern unter Guido von Lusignan, dem ehemaligen König Jerusalems. Schon bald werden aber die Belagerer von Saladins Truppen durch einen zweiten Belagerungsring eingeschlossen. Lebensmittel werden knapp, Malaria bricht aus. Am 20.01.91 stirbt Friedrich von Schwaben, der Sohn des Kaisers, an Krankheit. Leopold V. von Österreich übernimmt die Führung der Kreuzfahrer. Am 3. Juli beginnen heftige Kämpfe um Akkon, bei denen Albert von Rothenvels schwer verwundet wird. Die am 4. Juli angebotene Kapitulation der Stadt lehnt Richard I. „Löwenherz“ ab, die dringend benötigte medizinische Versorgung für Lennes Vater wird dadurch verhindert. Lenne gibt sich ihrem Vater als Arlene zu erkennen und hält seinen Kopf, als er am 6. Juli stirbt. Am 12.07. wird Akkon schließlich an die Christen übergeben. Leopold V. von Österreich, den man auch den Tugendreichen nennt, hisst nach der Eroberung der Stadt seine Babenberger Fahne an einem Burgturm. Richard I. lässt die Fahne jedoch vom Burgturm werfen und weist Leopolds Ansprüche rüde zurück.

Lenne gibt jetzt ihre Verkleidung als Mann auf und schließt sich mit Reichold Leopold an, der nach Richards Affront die Rückreise antritt.

Noch während der Reise erfährt Lenne vom Massaker Richards: Unter dem Vorwand, Saladin habe seine Abmachung bei der Übergabe der Gefangenen nicht eingehalten, lässt Richard am 20. August die 2700 muslimischen Gefangenen, Männer, Frauen und Kinder aus der Garnison von Akkon töten. Lenne ist von diesem Vorgehen angewidert. Ebenso verurteilt sie, dass Richard immer wieder die Frauen seiner besiegten Gegner kurzzeitig zu seinen Konkubinen macht, um sie danach an seine Ritter weiterzureichen. Außerdem lehnt sie Richards Hinterhältigkeit ab, bspw. als er im Frühjahr 1191 zusichert, Isaac Komnenos nicht in eiserne Ketten zu legen und ihm dann silberne anlegen lässt.

Liubisa



Isa
Kauffrau, Schulzin



Almut
Isas Tochter



Brida
Schneiderin



Grethe
Bäckerin



Sibert
Müller



Inge
Müllerin



Madlen
Müllerstochter



Adelheit
Winzerin



Wilbert
Adelheits Sohn



Emich
Winzer



Hilfigund
Winzerin



Magin Winzer



Jorn
Winzer



Bruder Thomas
Winzer



Mengot
Winzer, Gastwirt



Marlies
Gastwirtin



Felix - Sohn von
Mengot und Marlies



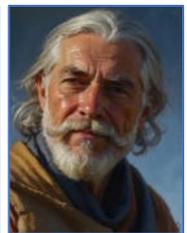
Mutzel



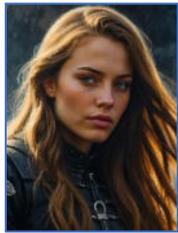
Brico
Reiter



Juta
Reiterin



Malach
Reiter



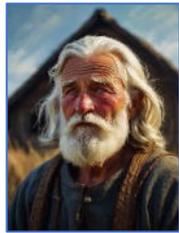
Mechtild
Reiterin



Siegebot
Reiter



Wendel
Nachtwächter



Jakob



Niklaus

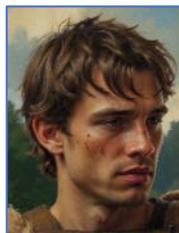


Tolmen
Pilger

Böhmen in
Liubisa



Jakob



Stepan



Tomaz



Adam



Wizlaw

Eginpurch



Karl
Schultheiß



Lentfried
Baumeister



Eberwin
Bierbrauer



Lukarde
Heilerin



Mette
Harnischmacherin



Hemma
Schneiderin



Wilbert
Fischer



Erardt
Armbrustschütze



Frix
Armbrustschütze



German
Armbrustschütze



Ullen
Armbrustschütze



Laertes
Mönch



Mender
Reisender



Cleuslin
Torwächter



Matthes
Torwächter



Paul
Torwächter



Ruther
Torwächter (Süd)



Werlois
Torwächter
Lentfrieds Neffe



Peter
Turmwächter



Mertlin
Nachtwächter



Gundula
Gastwirtin



Frauke



Luisa



Wolfram „Wolfi“



Rainold
Gastwirt



Lore
Schankmagd



Ewald
von Waiden



Gailing
von Epp



Stanric
von Traun



Albert
von Grimm



Rolant
von Horben



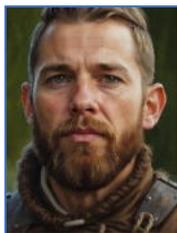
Grimmlich
von Fahlbach



Bojan



Anezka



Borivoj



Domek



Eliska



Jaro



Vlad

Hornarun



Filmann
Meier



Guda
Schulzin, Bäuerin



Ott
Schmied, Wächter



Frieder
Müller



Agt
Müllerin



Falgwart
Bauer



Alfred
Gastwirt



Lenka



Jenik



Ludek



Patrycz



Radim



Jarmil



Tomek

Rezze



Boso
Schulze



Hildegund
Pferdebauerin



Curtus
Pfarrer



Albert
Fischer



Hedwig
Seifensiederin



Hupert
Schäfer



Lucard
Ziegenhirtin



Milosz



Bohdan



Domek



Ignat



Jachym



Müllerin Sofie

Laa



Bernward
Schulze



Jobst
Pferdebauer



Jutta
Gastwirtin



Ida
Müllerin



Wilhem
Bauer



Endlin
Jägerin



Johann
Ziegenhirte

Böhmen in Laa



Slavo



Dano



Jaro



Michal



Jirko

Böhmische Gruppen und Besatzungen



Vladislav Heinrich
Markgraf
von Mähren



Ottokar I.
Herzog
von Böhmen



Slado
Bote



Tomek
Bote

Besatzung Burg Bitov



Tomaz
Wachhaus



Kornel
Wachhaus



Waclaw
Wachhaus



Matyas
Burgtor



Petr
Burgtor



Emil
Wehgang



Fabian
Wehgang



Bedrich
Wächter



Otman
Schütze



Tomicz
Schütze

Rittertrupp Branko



Branko



Ignat



Patrek



Vojech



Danil



Iveta



Janek

Rittertrupp Jozef



Jozef



Branislav



Dalbor*



Bodjan



Nepo



Jendrik



Hedvika

*Dalbor ist der Vater von Bodjan und Sladjan (Krems)

Rittertrupp Egor



Egor



Frana



Dobroslav



Dominika



Pratek



Jarka



Rul

Rittertrupp Antonin



Antonin



Dusan



Faban



Michal



Radom



Staslav



Jannek

Rittertrupp Janusz



Janusz



Gollek



Jarek



Marek



Jindra



Roman



Milosz

„Erntetrupp“



Daco



Jechym



Jannek



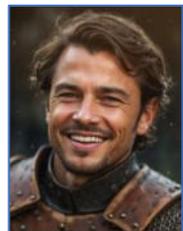
Dobro



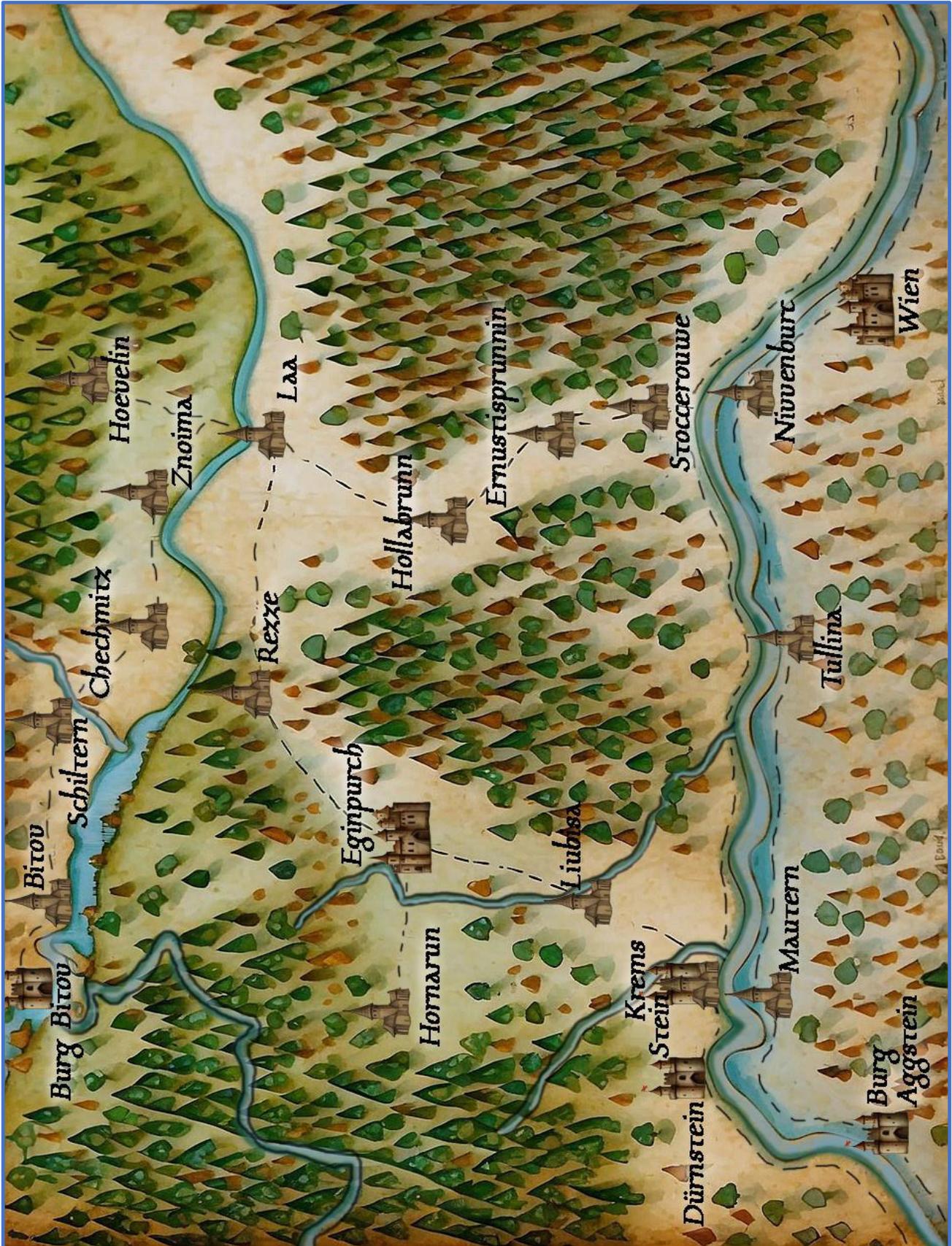
Ibo

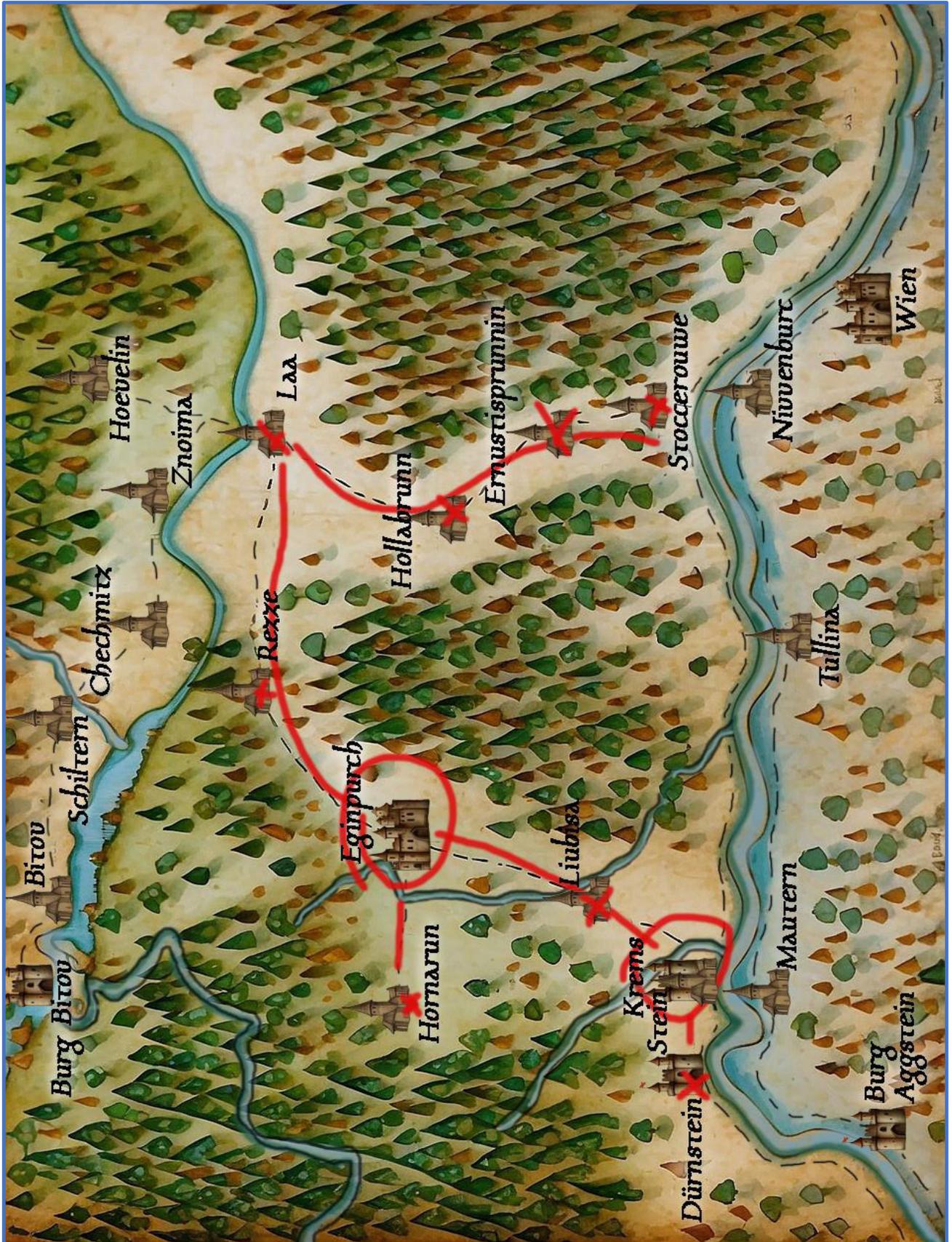


Libor



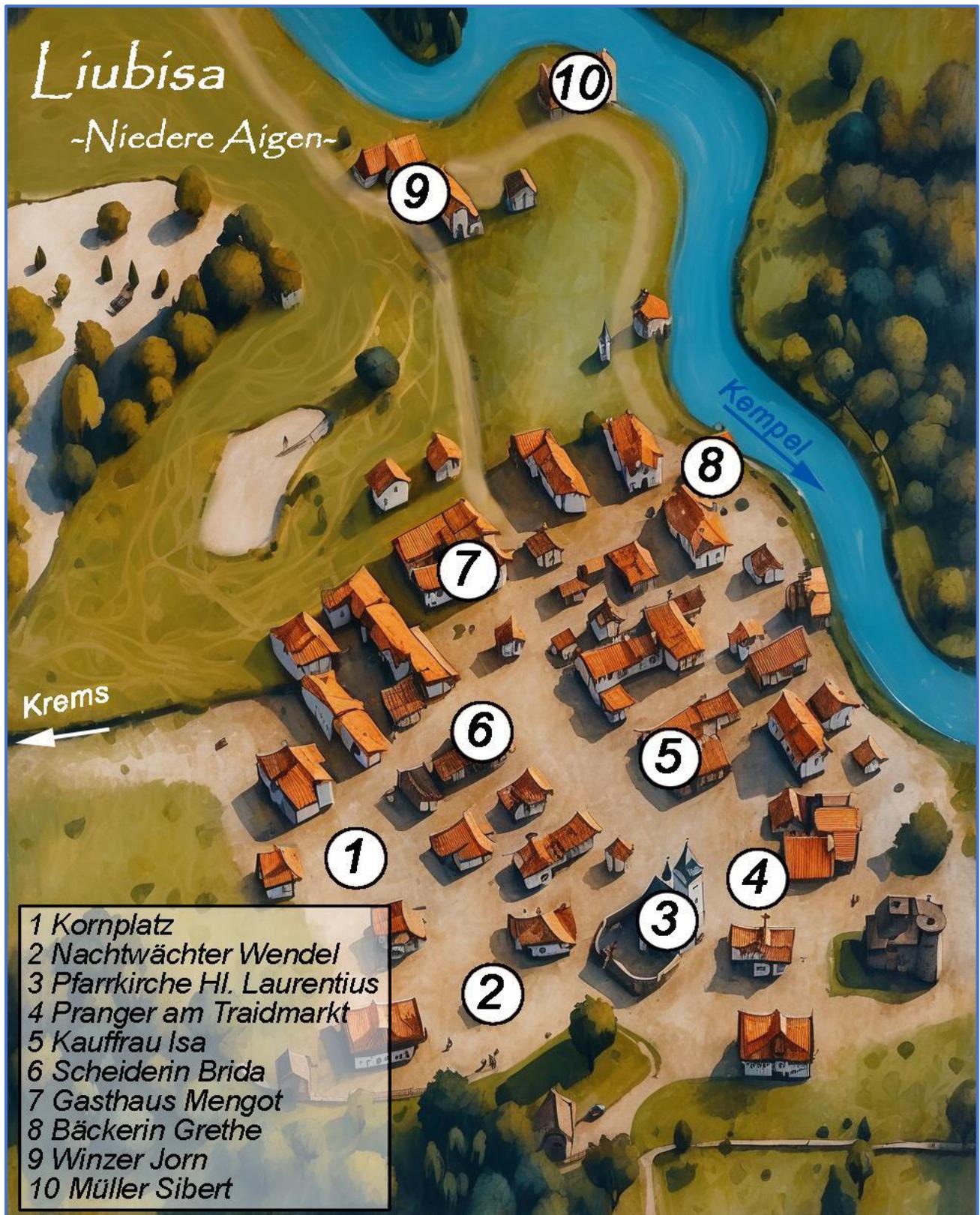
Karel

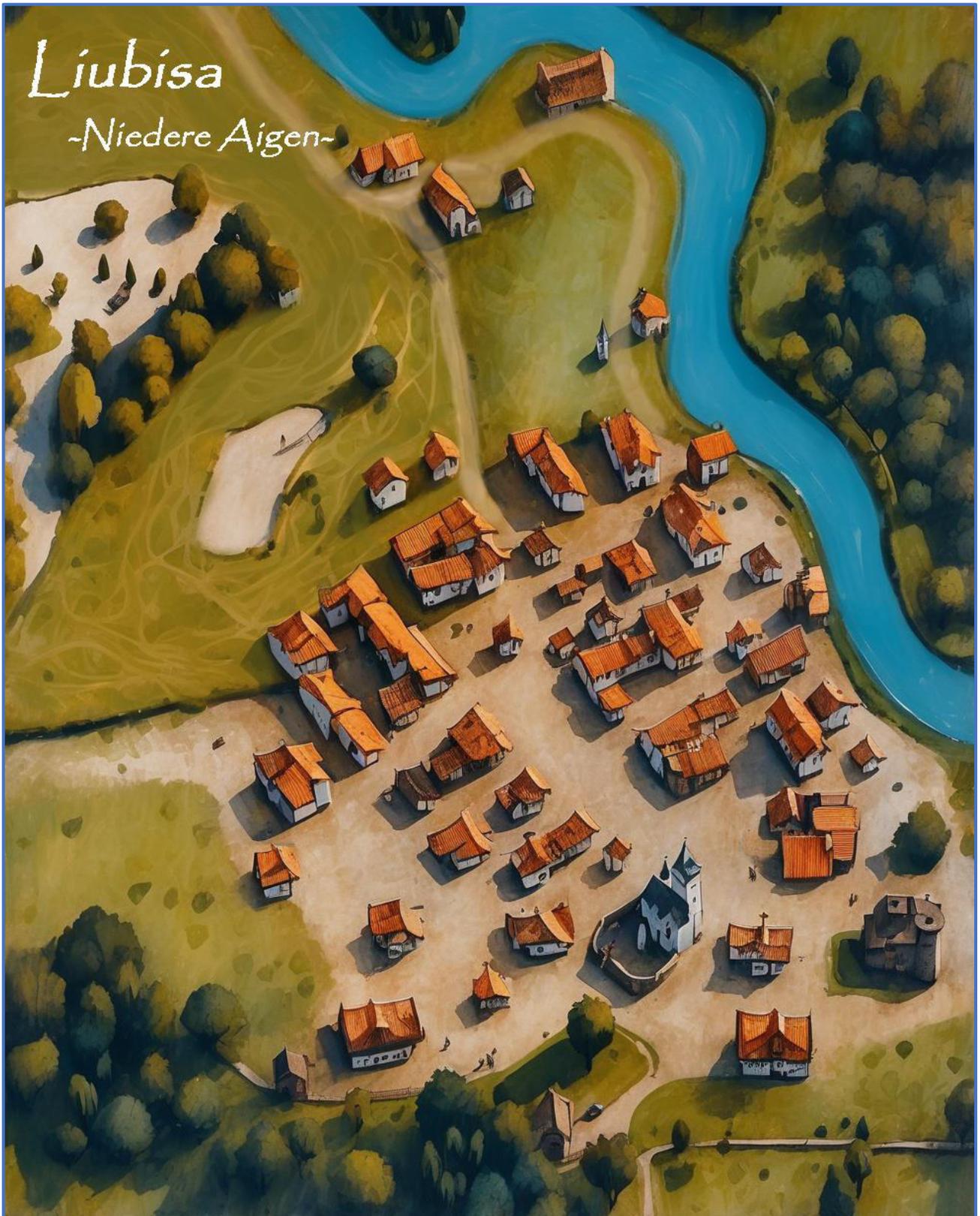












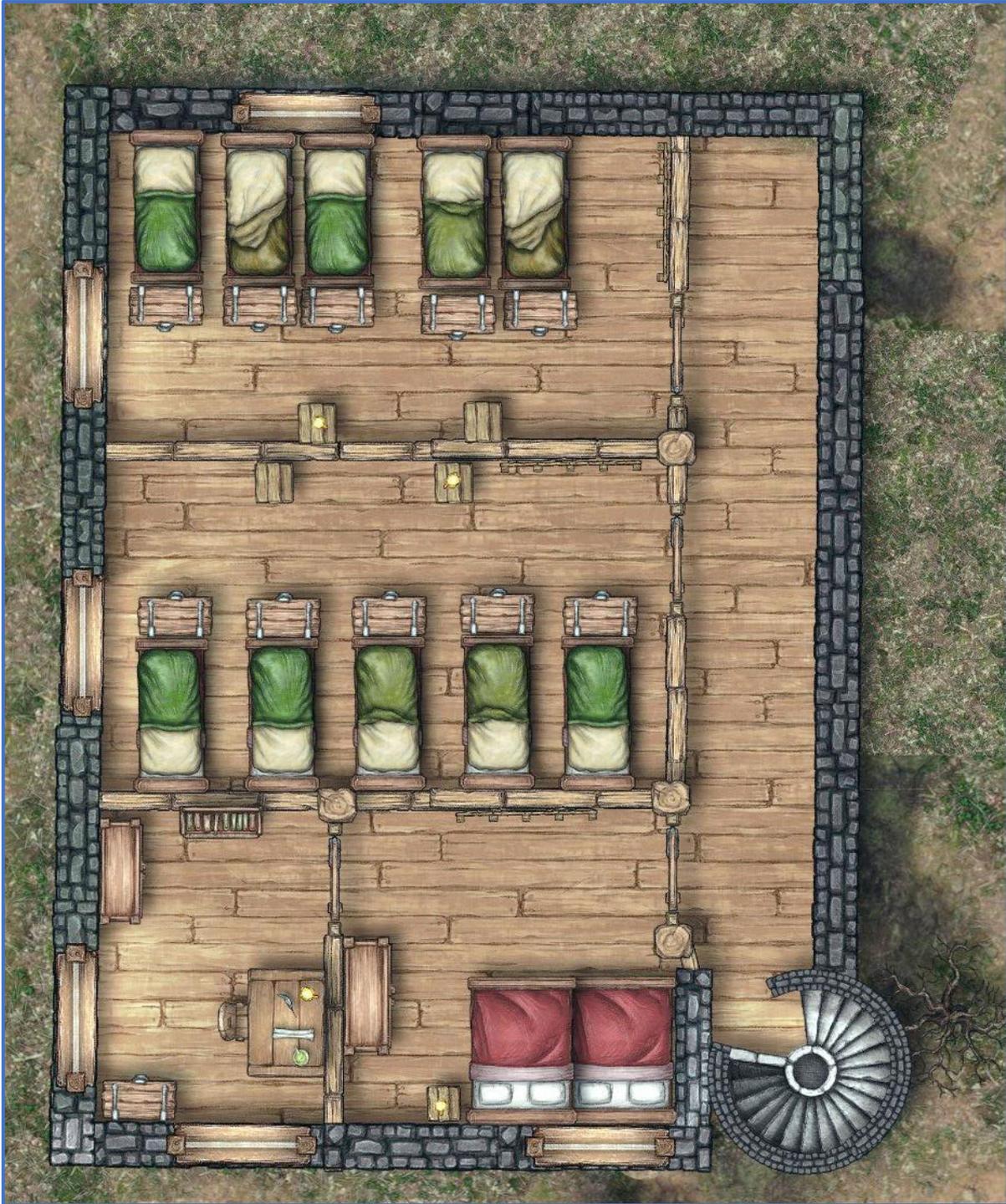
Liubisa: Mühle



Liubisa: Winzergasthof Mengot (Erdgeschoß)



Liubisa: Winzergasthof Mengot (1. OG)

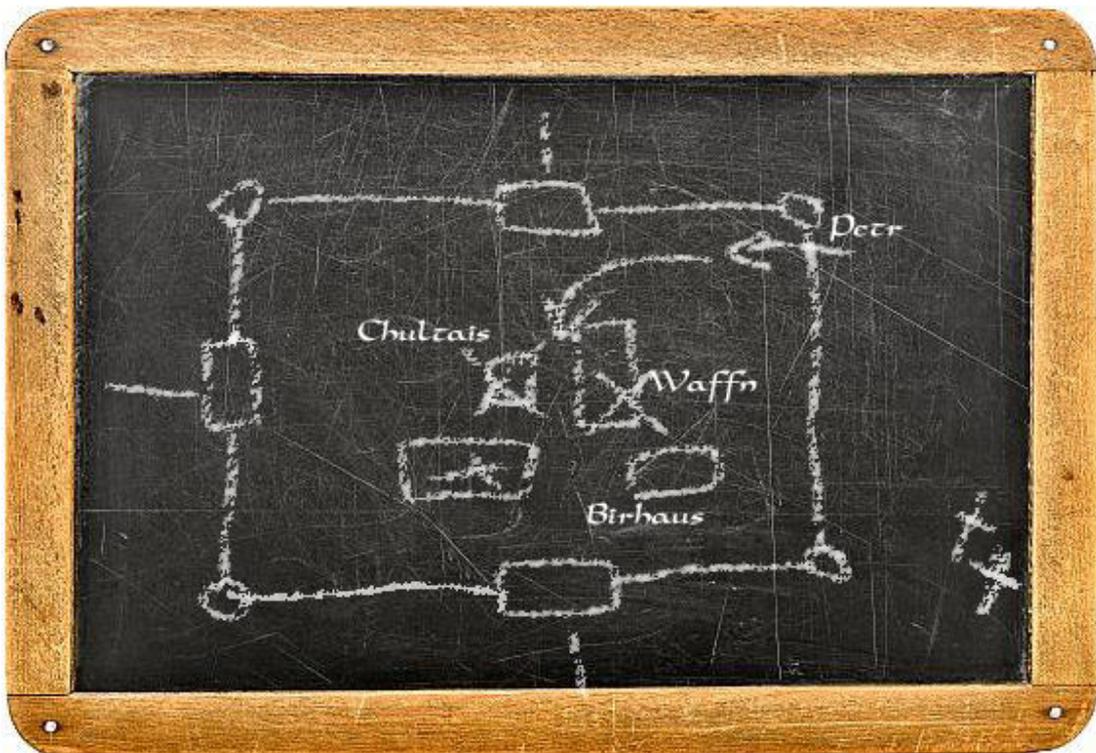


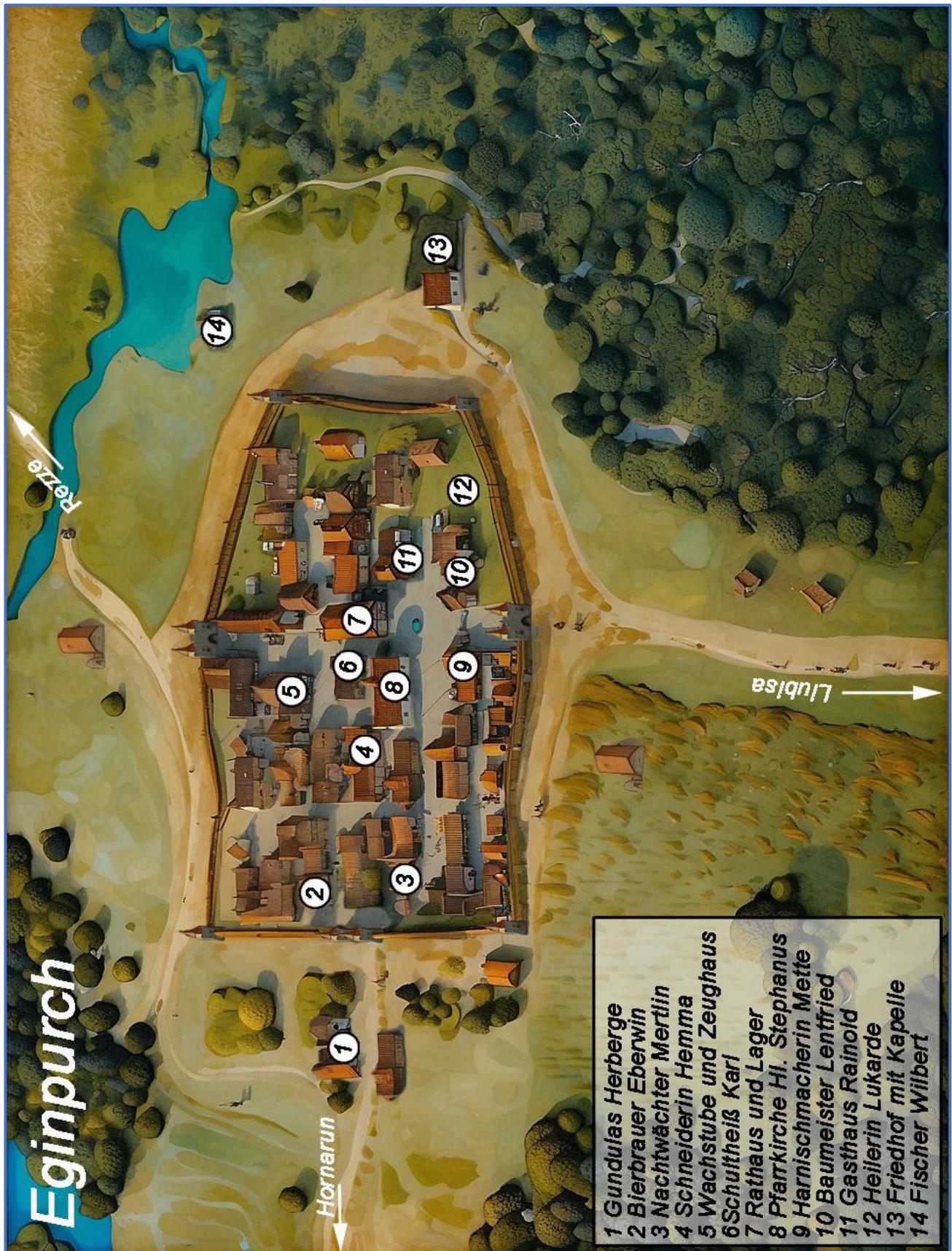


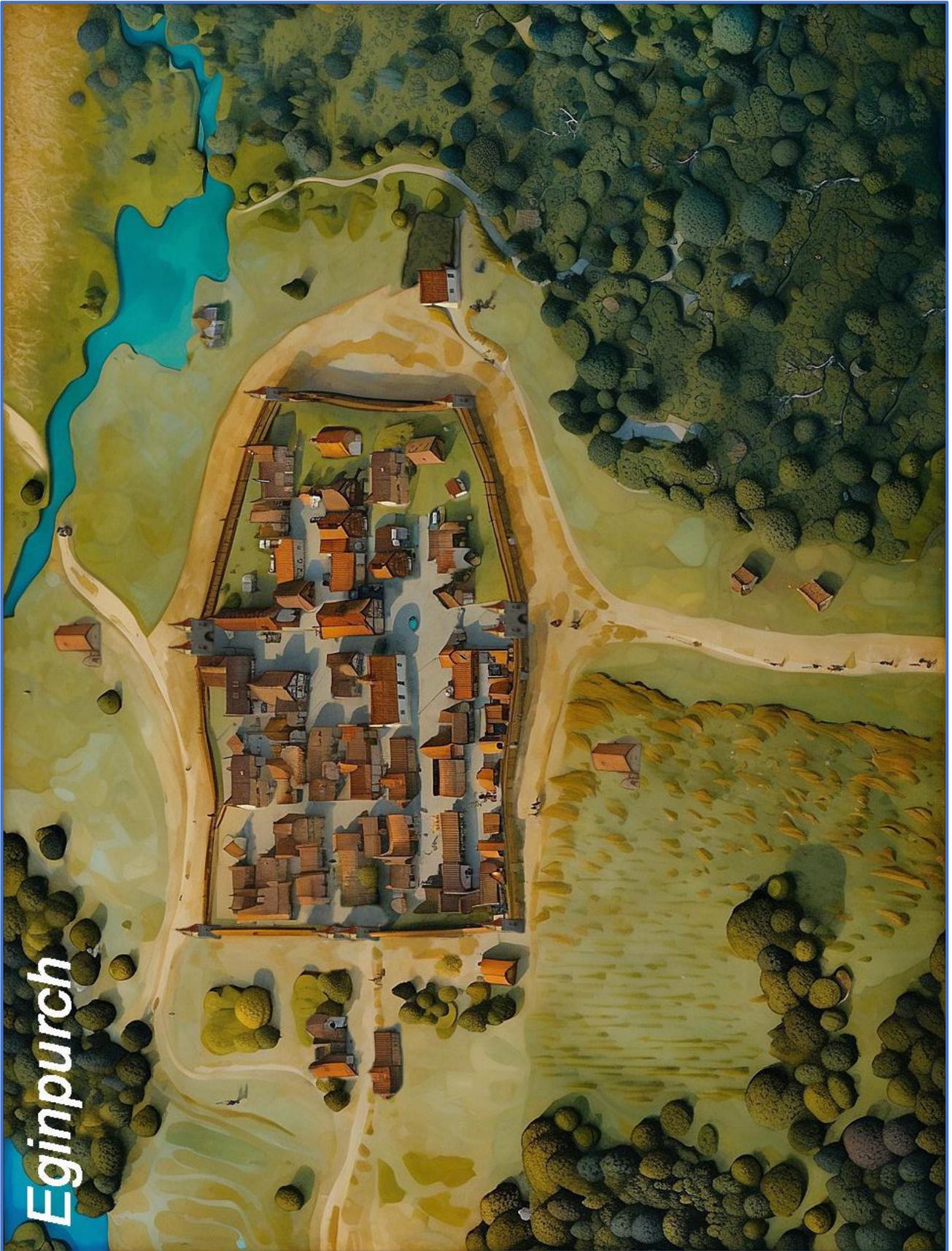
Das Böhmenlager im Wald nahe Eginpurch

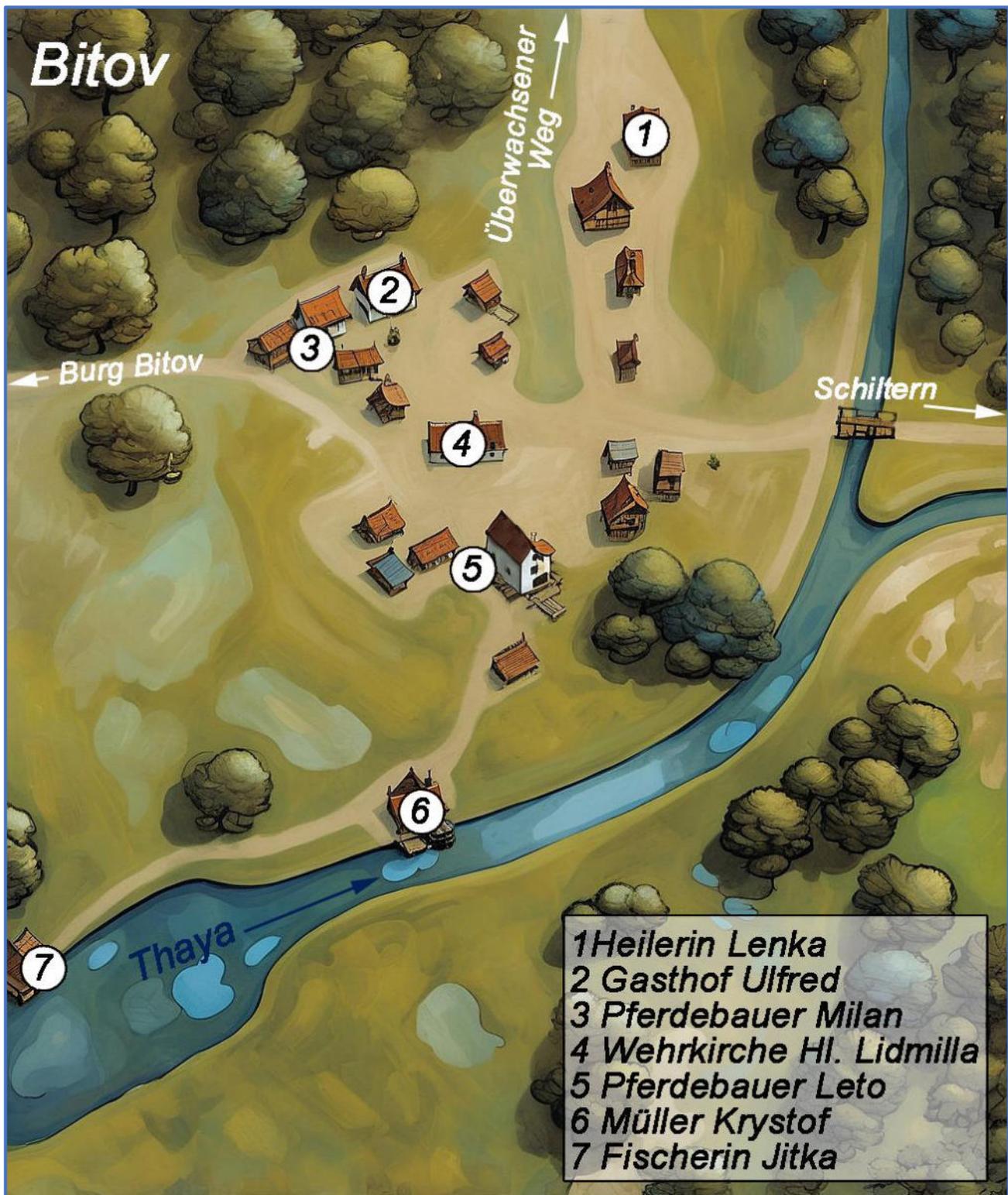


Die Schiefertafel der Böhmen bei Eginpurch











Bitov

Burg Bitov

Burg Bitov ist eine Höhenburg, gelegen auf einer Landzunge etwa 2 km westlich von Bitov oberhalb der Schelletau. Südlich der Burg mündet die Schelletau in Sichtweite in die Thaya. Die Burg ist direkt auf einen Felsen gebaut, „wächst“ an einigen Stellen sogar direkt aus ihm empor.

Das **Wachhaus**, etwa 150 Meter vor der Burg, besteht aus einer Art Aufenthaltsraum für die Wachen, der vor allem bei schlechtem Wetter genutzt wird. Hier befinden sich auch zwei Schlaflager und ein Gestell für Waffen: Schwerter, Hellebarden, Bogen und Pfeile. Mittels eines Seilzuges lässt sich eine Warnglocke auf dem Dach des Wachhauses schlagen.

Das **Torhaus** wird meist von zwei Wächtern geschützt. Es besitzt am äußeren Zugang ein Fallgitter und am inneren Zugang ein großes, schweres Holztor. Im Durchgang zwischen Fallgitter und Holztor befinden sich im oberen Bereich Öffnungen, durch die der Durchgang eingesehen und verteidigt werden kann.

Hinter dem Torhaus liegt die **Vorburg** mit den beiden durch einen offenen Wehrgang verbundenen Wachtürmen. Im östlichen Gebäude befindet sich die Kapelle. Das Verbindungsgebäude zu den Wirtschaftsgebäuden beherbergt Lagerräume und kleine Tierställe für Geflügel und Ziegen.

Das **Wirtschaftsgebäude** ist zweigeteilt: Im südlichen Teil sind Schmiede und Zimmerei untergebracht, im nördlichen Teil Brau- und Backhaus. Im oberen Stockwerk liegen die Unterkünfte für die Bediensteten (Mägde, Knechte). In der Mitte des Wirtschaftsgebäudes ist das innere Burgtor mit dem Zugang zur Kernburg. Auch dieses Tor besitzt Fallgitter und Holztor.

Die **Stallungen** für die Pferde befinden sich in der südlichen Kernburg. Hier liegen im ersten Stock die Unterkünfte des Marschalls und der Wachen. Zum **Gästetrakt** hin werden weitere Vorräte gelagert. Entlang der Außenwand von Gästetrakt und Stallungen verläuft unter dem Dach ein Wehrgang, der nur durch die beiden Wachtürme erreichbar ist.

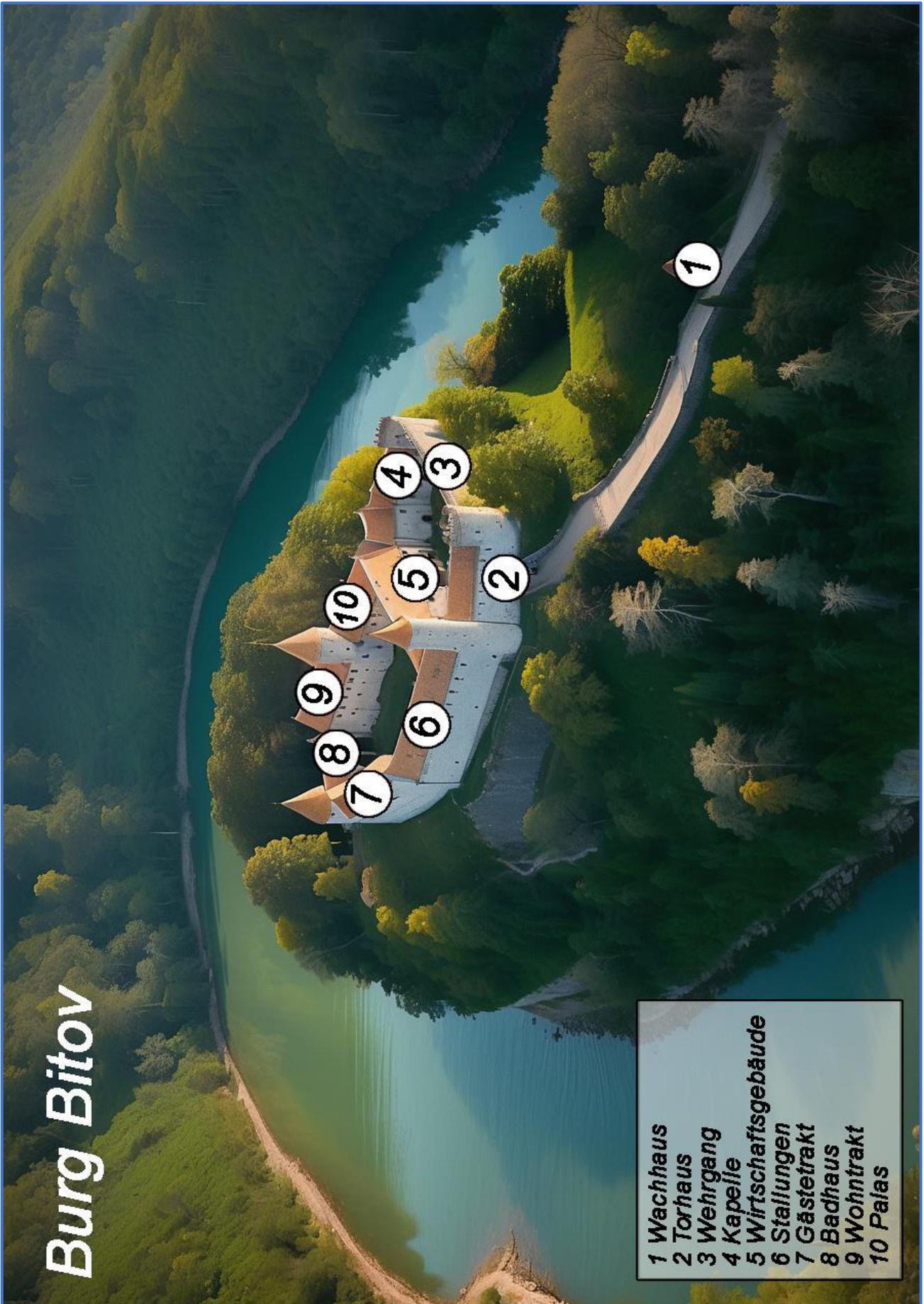
Zwischen dem nordwestlichen Wachturm und dem Wohngebäude des Burgherrn befindet sich das **Badhaus**. Im Wohngebäude ist auch die Kemenate untergebracht.

Der Turm zwischen Wohngebäude und Palas dient als **Zeughaus** für Werkzeug und Waffen. Wenn Markgraf Jindrich anwesend ist, weht hier die mährische Fahne.

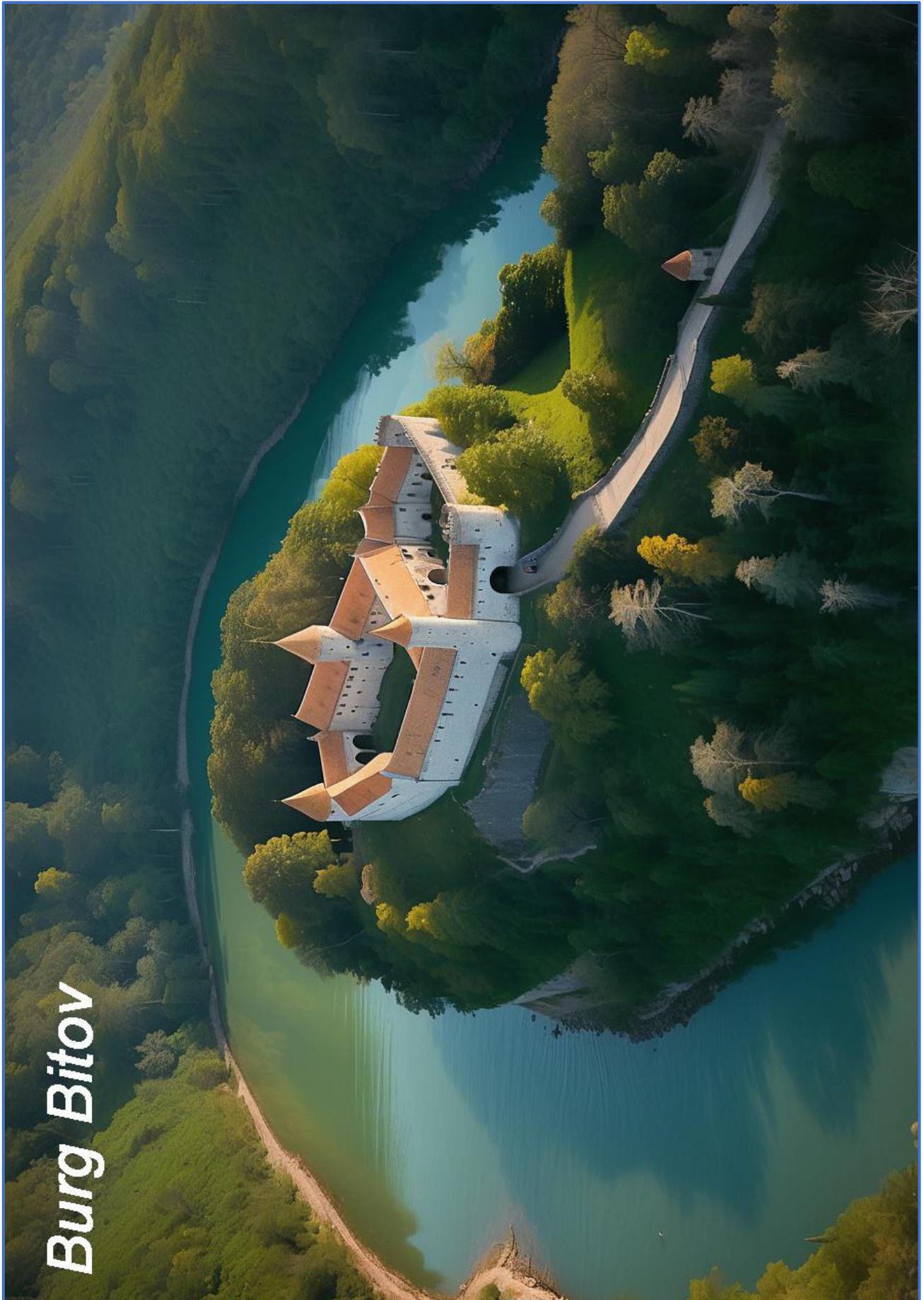


Der **Palas** beherbergt im Erdgeschoß eine große Küche und im ersten Stock den Rittersaal, der sich über zwei Etagen zieht und vom Dachgebälk überwölbt ist.

Burg Bitov



- 1 Wachhaus
- 2 Torhaus
- 3 Wehrgang
- 4 Kapelle
- 5 Wirtschaftsgebäude
- 6 Stallungen
- 7 Gästetrakt
- 8 Badhaus
- 9 Wohntrakt
- 10 Palas



Burg Bitov

Wappen von Mähren:

Von Original: Autor/-in unbekannt Vektor: TilmannR - Eigenes Werk, basierend auf: Znak Moravy.jpg, Gemeinfrei,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=128458103>

Wappen der Babenberger:

Von Autor/-in unbekannt - selbst erstellt nach Vorlage des LGBl. Nr. 12/2003, Gemeinfrei,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=765893>

Wappen der Kuenringer und Aggsteiner:

Von Anonym - http://geschichte.landesmuseum.net/get_Bild.asp?ID=8489095&art=Original, Gemeinfrei,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15072371>

Wappen Bistum Passau (Vordatiert, Passauer Wolf kam erst später zum Wappen):

Von David Liuzzo - Eigenes Werk, https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Wappen_Bistum_Passau.png

Wappen des Heiligen Reiches:

David Liuzzo, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11197948>

Würzburger Wappen:

Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>



Ira et ignis - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 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

