1192 - Rollenspiel

Frevel und Intrige

Abenteuer 28

1192

Abkürzungen
EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.
EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.
NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

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

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

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

EP-Marker

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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:

Musik und Atmosphäre

Beschreibung des Entwicklers: **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammenstellen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session.
Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!

Inhalt

1 Das Abenteuer beginnt… 6
2 Intrigen im Verborgenen 6
2.1 Pläne schmieden 6
2.2 Der Säufer 7
2.3 Brauer in Nöten 7
3 Ziffern und Rätsel 8
4 Schlechte Kunde 11
4.1 Die Folgen des gestrigen Abends 11
4.2 Nachricht aus Mühlwazzer 12
5 Mühlwazzer 13
5.1 Optionale Ereignisse 14
5.1.1 Die Fischerbrücke: Unter Beschuss 14
5.1.2 Das Bognerhaus 14
5.1.3 Papier- und Getreidemühle 15
5.1.4 Das Badehaus 16
5.1.5 Hinein ins Wasser 17
5.1.6 Kampfgefährten 17
5.2 Die Gefangenen in der Scheune 17
6 Ein Tag in Gefangenschaft 19
6.1 Einmal Austreten 19
6.2 Wie sag ich's nur? 20
6.3 Das Brot schneiden 21
6.4 Ihr Schwallbacken! 21
7 Angriff auf Mouteburc 22
8 Kampf um den Markt 24
9 Noch immer gefangen 25
10 Die Rückeroberung des Marktes 28
11 Das Ende des Abenteuers 28

Anhang

Rätsel und Schriftstücke
Karten: Region Mouteburc, Mühlwazzer, Markt

Vorbemerkungen

Frevel und Intrige spielt in Mouteburc, einem fiktiven Ort, der als ausgearbeiteter Schauplatz in der Bibliothek der 1192-Webseite verfügbar ist. Die Handlung knüpft an die Geschehnisse aus *Abenteuer 27: Lösegeld* an und kann direkt im Anschluss gespielt werden.
Auch auf die Gefahr hin, dass es allmählich langweilig wird: Wie schon in den *Abenteuern 25: Minnesang* und *26: Bärendienst* spielt auch in dieser Geschichte Gift eine wichtige Rolle. Die Wachleute von Burg Mouteburc sollen mit Bier, das stark mit Bilsenkrautsamen versetzt wurde, vergiftet werden, möglicherweise werden auch die Helden in Mitleidenschaft gezogen.
Ein räuberischer Angriff auf die kleine Siedlung Mühlwazzer lockt die noch kampffähigen Wächter aus der Burg, so dass diese vermeintlich ungeschützt ist. Im Handstreich soll Mouteburc von einem Widersacher der Familie genommen werden. Die Helden werden all ihre Kampfkünste aufbieten müssen, um dem Feind die Stirn zu bieten.

Ort der Handlung: Burg und Region Mouteburc, die Ortschaften Mühlwazzer und Markt

Zeitraum: 28. Hornung (Februarius) bis 18. Merz (Martius) 1193

Zu den bildlichen Darstellungen

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

Hintergrund

Im Zentrum der Handlung steht der Konflikt zwischen den Mouteburcern und den Strazlocs. Verbunden sind die beiden Familien über Toumis von Strazloc. Er ist der Cousin von Aimeric von Mouteburc und heiratete vor fünf Jahren in die Strazloc-Sippschaft ein. Auch wenn die beiden Cousins zunächst noch ihre freundschaftlichen Bande pflegten, kühlte das Verhältnis seitdem deutlich ab. Einer der Gründe liegt im Selbstbild der Strazlocs: Oberhaupt Erik von Strazloc ist Burgvogt auf Burg Anebos bei Anewilre und hält sehr viel von sich selbst. Er, seine Frau Gertrud und Tochter Annegret (Toumis' Frau) lassen keine Gelegenheit aus, die eigene Bedeutung und Klugheit zu betonen und auf ihre Beziehungen zu angeblich wichtigen Persönlichkeiten hinzuweisen. Hinzu gesellt sich ein herablassendes Verhalten, vor allem gegenüber denjenigen, die sie als geringer einschätzen. Insgesamt sind die Strazlocs für Amtsführung und Auftreten eher berüchtigt als berühmt. Tatsächlich haben einige fragwürdige Entscheidungen Eriks den Burgherrn Eberhard von Anebos unnötig Geld und Ansehen gekostet und es sind einige Gerüchte und Spekulationen in Umlauf, weshalb Herr Eberhard von Anebos an Erik von Strazloc festhält. Zur Strazloc-Familie zählen noch die Erstgeborene Marlies und der einfältige Johann. Marlies heiratete vor sieben Jahren den wohlhabenden Kaufmann Ludwig aus Speyer und besucht daher nur noch sporadisch ihre Familie in Anewilre. Johann ist ein Prahlhans, der gerne von sich, seinen Fähigkeiten und Reichtümern spricht; auch hier klaffen Erzählung und Wirklichkeit weit auseinander, was die „Opfer" seiner Ausführungen bestenfalls belustigt, in den meisten Fällen aber nervlich enorm strapaziert.
Der Konflikt zwischen Mouteburc und Strazloc wird maßgeblich dadurch befeuert, dass es den Strazlocs nicht gelingt, die Oberhand zu gewinnen. Aimeric und Luisa treten freundlich, gelassen und selbstbewusst auf und kontern manche Prahlerei der Strazlocs mit Ironie und Witz. Auf diese Weise haben sie schon mehrmals dafür gesorgt, dass verletzende oder spöttische Äußerungen von Erik, Annegret und Johann wirkungslos verpufften oder sich sogar ins Gegenteil verkehrten – sehr zur Genugtuung der Ziele dieser verbalen Angriffe. Da Aimeric und Luisa im Gegensatz zu den Strazlocs auch über sich selbst lachen können und weise genug sind, ihre eigenen Entscheidungen zu hinterfragen, bieten sie Gegnern kaum Angriffsfläche. Dies treibt die Strazlocs zusätzlich zur Weißglut. In *Abenteuer 25: Minnesang* bekam der Streit weitere Nahrung dadurch, dass die Mouteburcer Irina von Hainfeld schützten, die sich mit ihrem auf Erik von Strazloc zielenden Schmählied vom Huren-Erich *(„Fürst Erich"; siehe https://www.1192mittelalterrollenspiel.de/rittersaal/)* bei den Strazlocs sehr verhasst gemacht hat. Vor allem Gertrud und Annegret sinnen auf Rache oder – wie sie es nennen – Gerechtigkeit: Sie wollen Irina töten lassen und den Mouteburcern eine Lehre erteilen, indem sie Unfrieden in deren Landen stiften und die jährliche Hochzeitsfeier von Aimeric und Luisa stören. Sollte es dabei zu weiteren Toten oder Verletzten kommen, wäre das in den Augen der Strazlocs eine gerechte Strafe, die umso süßer ausfällt, wenn Aimeric und Luisa selbst ums Leben kommen oder zumindest gefangen werden. Dies böte die Gelegenheit, Johann (oder notfalls auch Toumis) als Nachfolger für die Mouteburcer Herrschaft in Stellung zu bringen.
Johann von Strazloc ist absolut begierig darauf, alles Erforderliche in die Wege zu leiten. Zusammen mit seinem Ausbilder und Leibwächter Baldrich reitet er inkognito (unter dem Decknamen „Hannes") nach Mouteburc. Als Gefolge scharen sie zwei Dutzend junge Bauern-Raufbolde aus ihrer Heimat um sich, die in Johann ihren natürlichen Anführer sehen. In der Mouteburcer Region gelingt es ihnen, die Räuberbande um Mischa für ihre Zwecke zu rekrutieren. Baldrich besucht dann die Bierbrauer Johann und Adelina im Werking, überwältigt und entführt sie. Adelina bleibt in der Gewalt der Raufbolde, um so Bierbrauer Johann dazu zu bringen, eine Bierlieferung für die Wachleute der Burg mit Bilsenkrautsamen zu vergiften. Während das Gift zu wirken beginnt, starten Mischas Räuber einen Angriff auf Mühlwazzer und nehmen die dortigen Bewohner als Geiseln. Dies führt dazu, dass die einsatzfähigen Wächter der Burg nach Mühlwazzer reiten. Johann von Strazloc versucht dann mit Baldrich und den Raufbolden Burg Mouteburc zu übernehmen.
Eine Nebenquest dreht sich um David, einen Reisenden, der in Mühlwazzer überwältigt wurde. Er ist ein Attentäter, der im Auftrag der Bellatores Dei den Helden nach dem Leben trachtet.

1 Das Abenteuer beginnt...

EP variabel

…am Soldag, den 28. Hornung 1193 mit einem frühen Gottesdienst in der Burgkapelle in Mouteburc, bei dem für die gesunde Rückkehr von Marlene, Luisas Schwester, gedankt wird. (Dies setzt natürlich voraus, dass Marlene in *Abenteuer 27: Lösegeld* tatsächlich wieder nach Mouteburc gelangt ist.) Anschließend ziehen die Mouteburcer in einer feierlichen Prozession zur Dorfkirche am Markt, wo ein weiterer Dankgottesdienst stattfindet, diesmal unter der Leitung von Priester Gabriel. Pfarrer Frohmut führt die Prozession an, ihm folgen Luisa, Marlene und Aimeric (mit Marlene in der Mitte), dahinter Hedwig mit den Kindern Elisa und Mattis. Die restlichen Burgbewohner schließen sich an, Maria, Sibylla, Vinzent und Dietleib bleiben als Wachen in der Burg zurück.

In der Burgkapelle steht rechterhand des Altars die lebensgroße, von Ionys angefertigte Josefsstatue. Sie wurde wahrscheinlich von den Helden dort aufgestellt und ist mit einem großen grauen Tuch bedeckt.

Zum Josefstag, dem 19. Martius, soll sie während eines Gottesdienstes feierlich enthüllt werden. Bis dahin weckt sie die Neugier, vor allem die der Kinder, die gerne einen heimlichen Blick unter das Tuch werfen wollen. Priester Frohmut ist jedoch sehr wachsam und verscheucht alle Verdächtigen umgehend aus der Nähe der Statue.

Die nächsten zehn Tage verlaufen recht geruhsam und können auch im Zeitraffer erzählt werden. Die Helden können sich entspannen und erholen – sollten sie Heilung benötigen, werden sich Fenja und Ida um sie kümmern.

Ansonsten gilt das Gleiche wie zu Beginn von Abenteuer 27: Die Helden können sich bspw. von NSC-Meistern in Burg, Markt, Werking oder der weiteren Umgebung unterrichten lassen *(vgl. die Regeln zum Lernen von Meistern); der FkW von Bognerin Elisa beträgt 18 bei 5W20 (siehe Abenteuer 26: Bärendienst), bei den anderen NSC dürfte die Berufsfertigkeit im Bereich „solide“ bis „beeindruckend“ liegen, also bei FkW 14-18, 4W20 und dem 1. oder 2. Meistergrad.* Aimeric und Luisa gewähren den Helden auf Wunsch auch Zugang zur Bibliothek, wo sich ebenfalls Fertigkeitswerte durch das Lesen von Büchern steigern lassen. Außerdem können die Helden am Kampftraining teilnehmen, den Bau des Schulgebäudes am Markt unterstützen (Bonus auf Ehre) oder Handel treiben und sich bei den Handwerkern vor Ort mit verschiedensten Waren eindecken. Wenn sich die Helden bislang für das Wohl der Mouteburcer eingesetzt haben, wird man ihnen gute Angebote machen. *Für Zufallsbegegnungen kann der Meister bei Bedarf auf die Beschreibungen der NSC im Abenteuerschauplatz Mouteburc zurückgreifen.*

2 Intrigen im Verborgenen

2.1 Pläne schmieden

Johann von Strazloc — Baldrich

Am Soldag, den 7. Martius treffen Johann von Strazloc, Baldrich und Gefolge in der Region ein. Sie schlagen ihr Lager im Waldgebiet südwestlich von Mouteburc auf und erkunden die Lage.

[Davon ausgehend, dass Toumis von Strazloc mit seinem Knappen Dominikus am 7. Februarius von Mouteburc aufgebrochen ist, erreichte er Burg Anebos ungefähr am 17. Februarius. Es wurde sofort ein Familienrat einberufen und entschieden, dass Johann von Strazloc umgehend geeignetes Gefolge sammeln und nach Mouteburc reisen solle. Der Aufbruch erfolgte am 19. Februarius und dauerte etwas länger als zwei Wochen, da nur Johann und Baldrich beritten sind. Nahe Passau knüpfen sie am 5. Martius bereits Kontakt mit Räuber Mischa und vereinbaren ein Treffen mit ihm und seiner Bande für den 9. Martius in der Nähe von Mouteburc.]

Mischa

Bei dieser Zusammenkunft erhält Mischa den Auftrag, Mühlwazzer am 12.3. anzugreifen und die Bewohner als Geiseln zu nehmen. Als Belohnung soll er alles Beutegut aus Mühlwazzer behalten dürfen und nach dem Überfall auf Mouteburc einen reichlichen Anteil vom Burgschatz erhalten – Johann beabsichtigt jedoch nicht, sich an diese Zusage zu halten.

Falls die Helden aus irgendwelchen Gründen am Tiusdag, 9.3. abends von Burg Mouteburc nach Südwesten blicken, können sie entfernten Feuerschein zwischen den Bäumen erkennen. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass es lediglich Wächter Dietleib bei seiner Nachtwache bemerkt. Er wird am nächsten Morgen Hauptfrau Maria berichten, die Dietleib mit Vinzent (und Anderlin) losschickt, um der Sache auf den Grund zu gehen.
Wenn Meister und Helden gewillt sind, können die Helden die Wächter begleiten.

2.2 Der Säufer

EP variabel

Dietleib hat sich den ungefähren Ort des Feuerscheins recht gut eingeprägt und so gelingt es mühelos, eine erloschene Feuerstelle im Wald zu finden [Aufspüren 4+]. Eine genauere Untersuchung ergibt, dass sich eine größere Gruppe hier aufgehalten hat [Aufspüren 7+], die mindestens aus zwölf Personen [Aufspüren 11+], eher zwei Dutzend [Aufspüren 16+], präziser etwa drei Dutzend und zwei Pferden [Aufspüren 21+] bestand, deren Spuren in fünf verschiedenen Richtungen vom Lager wegführen. Direkt ins Auge fällt jedoch Michel, ein älterer Saufbold, der nahe der Feuerstelle schläft. Er hat sich in eine grobe Decke eingerollt und schnarcht laut. Die Wächter werden ihn in jedem Fall festnehmen und zur Burg bringen. Michel wird keinen Widerstand leisten, sondern seine Hände zum Zeichen seiner Friedfertigkeit erheben und sich suchend umblicken. Sobald er seinen Bierschlauch gefunden hat, stellt er betrübt fest, dass dieser leer ist. Er ist sichtlich angetrunken und wird auf Nachfrage behaupten, er habe am vorherigen Abend diesen gemütlichen Lagerplatz mit dem netten Bierschlauch entdeckt und kurzerhand entschlossen, hier die Nacht zu verbringen.

Dietleib Wächter | *Vinzent Wächter* | *Anderlin Wächter* | *Michel*

Tatsächlich gehört Michel zu Johanns Raufbolden und wurde absichtlich hier zurückgelassen. Von der Besprechung hat er nichts mitbekommen, da er – wie so oft – völlig betrunken war und direkt eingeschlafen ist. Am Morgen wurde er von Baldrich geweckt, der ihm eine einzige Aufgabe einschärfte: Michel solle am kommenden Soldag (14.03.) nach dem Läuten zum Morgengottesdienst dafür sorgen, dass die Burgtore geöffnet sind oder zumindest nicht verschlossen werden können. Dazu solle er etwa bis zum Mittag am Lagerplatz bleiben. Falls er bis dann noch nicht von einer Burgwache aufgegriffen worden sei, solle er sich selbst auf den Weg nach Mouteburc begeben und dort um vorübergehendes Obdach bitten.
Sind die Helden nicht persönlich dabei, wenn Michel am Lagerplatz gefunden wird, sollten sie dennoch sein Eintreffen in der Burg miterleben. Je nach Spiellaune des Meisters kann dies mehr oder weniger stark ausgeschmückt werden; Michel könnte beispielsweise torkeln, gelegentlich stürzen und leise vor sich hinsingen, er könnte aber auch laut grölen, Entzugserscheinungen zeigen, sich übergeben, von einem satten Alkoholdunst umgeben sein usw. Barmherzig wird er im Hospital untergebracht. Denkbar ist auch, dass er abends zur Burgschenke kommt und versucht, an Kraftbier zu gelangen, das er dann ausgiebig lobt. Vielleicht „schleicht“ er sich nachts auch in das Bierlager des Zeughausturms, um sich mit „Nachschub“ zu versorgen.

2.3 Brauer in Nöten

EP variabel

Während Michel im Lager zurückbleibt, teilen sich die anderen Übeltäter in kleine Gruppen auf, um sich unabhängig voneinander tief im Wald zu verbergen. Mischa wird seine elf Spießgesellen aufteilen, damit sie einzeln, zu zweit oder dritt im Verlauf des Tages nach Nordosten pilgern, um sich in der Nähe von Mühlwazzer wieder zu versammeln. Johanns Raufbolde lagern weiter südlich im Wald. Johann selbst reitet mit Baldrich nach Mouteburc, späht Werking, Markt und Wollsiedlung aus, bevor er zum Werking zurückkehrt und am späten Nachmittag die Brauerei besucht. Zum Leidwesen der Brauer führt Johann von Strazloc – unter seinem Decknamen „Ritter Hannes“ - großspurige Reden und vergrault somit schon bald die meisten anderen Gäste, vor allem Einheimische. Auch

Johann Bierbrauer | *Adelina Brauerin* | *Stefan Brauereihelfer*

Brauereihelfer Stefan gibt vor, die Biervorräte in der Burg überprüfen zu müssen. Da Ritter Hannes' Auftreten adlige Abstammung nahelegt, wagt es niemand, ihm Einhalt zu gebieten. Sein Begleiter Baldrich wirkt zudem hinlänglich einschüchternd. Bei Einbruch der Dunkelheit gelingt es Ritter Hannes und Baldrich, die beiden überraschten Brauersleute zu überwältigen und sie unbemerkt in das südliche Waldlager zu verschleppen. Dort werden sie eingeschüchtert und Brauer Johann wird unter Druck gesetzt: Sofern er seine Frau Adelina unversehrt wiedersehen wolle, müsse er am nächsten Tag mit Bilsenkrautsamen übersättigtes Bier an die Wachmannschaft der Burg liefern. Dann wird er freigelassen.

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass die Helden auf diese Vorgänge Hinweise erhalten. Der Meister kann sie aber am Abend des 10. Martius in Burg Mouteburc auf Brauereihelfer Stefan treffen lassen. Dieser prüft gutgelaunt pfeifend die Biervorräte im Zeughausturm und stellt fest, dass bald eine neue Lieferung erfolgen sollte. (Vielleicht hält sich auch Michel in der Nähe auf.) Gerne hält Stefan mit dem Gesinde der Burg ein Schwätzchen und berichtet augenrollend von einem „tumben Schwätzer" in der Brauerei. Ein Ritter Hannes erzähle schon den ganzen Nachmittag großspurige Heldengeschichten, die er angeblich selbst vollbracht habe. Außerdem prahle er ständig mit seinem Pferd *Hesed*. Dies sei ein waschechter Destrier, also ein äußerst wertvolles Kampfross, tausende Untertanen wert und zu den abenteuerlichsten Reitmanövern in der Lage. Er, Stefan, sei ja nun wahrlich kein Pferdekenner, doch für ihn sehe dieser Hesed eher wie ein Runtzid, ein gewöhnlicher Klepper aus.

Der Destrier ist das bekannteste Pferd des Mittelalters. Der Begriff beschreibt keine Pferderasse, sondern steht für einen Pferdetypus, nämlich für das beste und stärkste Schlachtross, das vornehmlich für die Schlacht und das Turnier genutzt wird. Diese Hengste sind eher selten und verweisen auf den großen Reichtum oder die hohe Stellung ihres Besitzers. Daneben gibt es noch den am häufigsten verwendeten – ebenfalls teuren - Courser und den eher preisgünstigen Runtzid. Der Runtzid ist kleiner und wendiger und wird üblicherweise als reines Reitpferd (vor allem von Frauen) oder als Last-, Zug- und Packpferd genutzt. Für den Kampf nutzen ihn nur Knappen, ärmere Ritter oder das Gefolge wohlhabender Ritter.[1]

Stefan wird schließlich die Burg wieder verlassen und zur Brauerei zurückkehren. Diese findet er jedoch verlassen und verschlossen vor. Er ist darüber nur leicht verwundert, bevor er achselzuckend beschließt, dies als Zeichen zu werten, dass er die Nacht bei seiner Verlobten Irma in deren Herberge verbringen soll.
Falls auch die Helden den seltsamen Ritter Hannes begutachten wollen, sollten sie die Brauerei ebenfalls bereits verschlossen vorfinden.

3 Ziffern und Rätsel

EP 1

Am frühen Abend des 11. Martius sitzt Burgvogt Matthes mit den Wachleuten Heinrich, Dietleib, Andine und Balder in der Wachstube im ersten Obergeschoß des Wohnturms. Er hat im Buch Sefer Ha-Bahir, das der Totenbeschwörer Artos von Linz in Besitz hatte *(vgl. Abenteuer 26: Bärendienst),* die dort aufbewahrten lateinischen Pergamentseiten des Apollonius entdeckt und sie etwas genauer untersucht. Dies versetzt ihn in helle Aufregung und er wartet darauf, Aimeric und Luisa seine Erkenntnisse mitzuteilen: Das dort dargestellte System der Indischen Zahlen ist revolutionär und eröffnet eine gänzlich neue Mathematik. Während er darauf wartet, mit der Burgherrschaft zu sprechen, findet er es vergnüglich, die Wächter mit den in den Pergamenten notierten Rätseln zu unterhalten.

Matthes Burgvogt | *Heinrich Hauptmann* | *Balder Wächter* | *Andine Wächterin*

Damit auch die Helden die Situation erleben, könnte sich folgende Szene ergeben:

[1] Quellen: https://de.wikipedia.org/wiki/Runtzid und https://de.wikipedia.org/wiki/Destrier

Es ist früher Abend, das Tagwerk ist getan und Ihr sitzt mit einigen anderen Burgbewohnern im Rittersaal beisammen. Heribert von Gutingi erzählt Geschichten aus dem Reiche.

[Wenn es beliebt, kann der Meister Heribert die Kyffhäusersage über Barbarossa erzählen lassen, derzufolge Kaiser Friedrich I. mit seinen Getreuen in einer Höhle des Kyffhäuserberges schläft. Falls das Land in Not gerät, wird er erwachen und die letzte Schlacht zwischen Gut und Böse schlagen. Sollte das Böse gewinnen, werde es Feuer regnen und die Reiter der Hölle werden dem Boden entsteigen und die Seelen aller sammeln.[2] *Es ist dabei zu beachten, dass Kaiser Friedrich I. erst seit Juni 1190 tot ist und die überlieferte Kyffhäusersage sich erst sehr viel später bilden wird, belegt ist sie etwa ab 1400; beachte auch: o guoter keiser, Bardenlied im Rittersaal der Webseite: https://www.1192mittelalterrollenspiel.de/rittersaal/]*

Hauptmann Heinrich betritt den Saal durch die große Tür zum Wohnturm. Er atmet tief und schüttelt leicht das Haupt, als wolle er ungute Gedanken vertreiben. „Mir raucht der Schädel!“, stöhnt er. Alle Augen wenden sich ihm zu. „Matthes“, fährt er fort, „Matthes liest zu viel. Das bekommt ihm nicht. Und wer ihm zuhört, wird verrückt im Kopf.“ Gelächter im Saal, dann wendet sich **Aimeric** an Heinrich: „Sag, Heinrich, was spricht er denn?“ – „Oje, Herr, fragt mich nicht. Es geht um Zahlen und Inder. Ein Fluss soll überquert werden, aber das Boot ist zu klein und Frauen sind in Gefahr. Ich weiß auch nicht.“ Erneutes Gelächter, doch Aimeric hebt belustigt eine Augenbraue. „Das klingt in der Tat seltsam. Wo steckt Matthes denn?“ – „Er ist in der Wachstube. Dietleib, Andine und Balder wollen ihn nicht gehen lassen, bis sie wissen, wer mit wem im Boot fahren muss.“

Mit den Worten „Das möchte‘ ich auch gerne wissen“, macht sich Aimeric auf den Weg zur Wachstube, wo er sich zu Vogt Matthes und den drei Wächtern setzt. Die Helden können gerne folgen und sich an den Rätseln beteiligen.

Aimeric von Mouteburc — *Heinrich Zimmermann*

***Wichtig**: Während der Rätselszene kommt es zu einem für die Hautqueste bedeutsamen Ereignis: Bierbrauer Johann liefert das mit Bilsenkrautsamen übersättigte Bier für die Wachleute, von dem auch nur die Wachleute, Aimeric und allenfalls noch die Helden trinken sollten. Daher sollte diese Szene unbedingt im Wachraum stattfinden. Wenn die Helden nicht zugegen sind, findet das Ereignis trotzdem statt, von der Vergiftung bleiben sie dann jedoch verschont. Der Meister kann für das Lösen der Rätsel hier auch zusätzliche EP vergeben.*

Falls die Spielergruppe an solchen Rätseln Gefallen findet und die Helden Aimeric begleiten, kann der Meister die Situation ausdehnen, und alle im Anhang genannten Aufgaben präsentieren. Wenn Aimeric (und die Helden) hinzukommen, wiederholt Matthes noch einmal das aktuelle Rätsel mit den drei Männer und ihren Schwestern, die den Fluss überqueren sollen. *(siehe Anhang)*
Sobald das Rätsel gelöst ist oder von Matthes letztlich aufgelöst wird, betritt Zimmermann Heinrich den Raum.

„Ah, genau zur rechten Zeit, Heinrich“, begrüßt Matthes den Zimmermann mit freudiger Stimme. Heinrich trägt einen Holzeimer mit zwei Tonkrügen und einem Holzbecher bei sich, die er auf dem Tisch abstellt. „Wie du mir aufgetragen hast, Matthes. Jeweils bis zum Rand gefüllt, fasst der kleine Krug drei Becher und der große fünf.“ Matthes‘ Augen leuchten. „Dann hört jetzt gut zu.“ Zimmermann Heinrich bleibt neugierig stehen und lauscht wie alle anderen dem Rätsel, das Matthes nun vorträgt: „Zwei Freunde haben einen Eimer mit Bier, in dem sich genau 8 Becher befinden.“ Matthes hält den Eimer hoch und füllt den kleinen Becher achtmal mit Bier aus einem kleinen Bierfass, das vor der Wand steht. Beim siebten Becher lässt der Bierfluss nach und beim letzten Becher muss er das Fass schräg halten, um ihn noch füllen zu können. Jeden Becher leert er in den Eimer. Dann fährt er fort: „Einer der beiden besitzt einen Krug, in den genau 5 Becher passen.“ Matthes zeigt auf den großen Krug. „Der zweite besitzt einen Krug, in den genau 3 Becher passen.“ Er weist auf den kleinen Krug. „Sonst besitzen sie kein anderes Gefäß. Wie sollen sie nun das Bier mit diesen Krügen und dem Eimer aufteilen, damit jeder genau vier Becher erhält?“

[2] Leicht verändert nach https://de.wikipedia.org/wiki/Kyffhäuser

„Das ist doch einfach“, entfährt es Balder. Er greift nach dem Holzbecher und will ihn in den Eimer tauchen. „Ich fülle den Becher…“ – „Nein“, unterbricht ihn Matthes und nimmt ihm lächelnd den Becher aus der Hand. „Ihr habt nur den Eimer und die beiden Krüge zur Verfügung.“

Der Meister kann NSC und Helden munter probieren lassen. Nachdem Balders erster Versuch gescheitert ist, überlässt er nun anderen den Vortritt. Falls die Helden nichts tun, wagt sich Dietleib: Er füllt den großen Krug aus dem Eimer, dann füllt er auch den kleinen, nur um festzustellen, dass beide nun gefüllt sind und der Eimer leer ist. Andine schüttet daraufhin den kleinen Krug zurück in den Eimer und füllt ihn aus dem großen Krug wieder auf. Dann blickt sie fragend in die Runde. Wenn es den Helden gelingt, das Rätsel zu lösen, nicken die anderen anerkennend. In jedem Fall tritt kurz darauf Bierbrauer Johann auf den Plan.

Ihr vernehmt ein von Schritten begleitetes Rollen vor der Tür, wie von einem hölzernen Fass, das über den Steinboden gerollt wird. Kurz darauf öffnet sich die Tür und Johann, der Bierbrauer vom Werking tritt ein. Er verneigt sich vor Aimeric: „Seid gegrüßt, mein Herr Aimeric. Euer Bier ist schon eingelagert. Hier bringe ich noch etwas Nachschub für die Wachstube.“ Er rollt ein kleines – etwa 50 Liter fassendes – Holzfass in den Raum, das mit einem weißen Kreidekreuz gekennzeichnet ist. „Das ist Rettung in höchster Not“, konstatiert Dietleib erfreut. „Mir wurde schon bange, als Matthes die letzten Tropfen aus diesem hier schüttelte.“ Dietleib zeigt lachend auf das alte Fass. Johann lächelt schwach. Er wendet sich dem alten Fass zu und während er das neue an dessen Platz stellt und das alte aus dem Raum rollt, verabschiedet er sich: „Dann lasst Euch nicht verdrießen. Der Durst kann gestillt werden und immer hoch die Becher!“ Er nickt Burgherr Aimeric zu. Dietleib füllt für jeden der Anwesenden einen Becher und alle prosten sich zu.

Bierbrauer Johann ist nervös, fahrig und macht sich Sorgen um seine Frau Adelina. Gleichzeitig plagt ihn ein schlechtes Gewissen, weil er vergiftetes Bier liefert. Um dies zu bemerken, muss den Helden eine Menschenkenntnis-Probe 16+ gelingen, die der Meister auch noch weiter erschweren kann, wenn die Helden durch die Rätsel in Bann geschlagen sein sollten. Unabhängig von den Helden wendet sich aber Aimeric an Johann.

Aimeric mustert den Brauer aufmerksam, runzelt die Stirn, dann spricht er ihn an: „Du wirkst betrübt, Johann. Welche Sorge plagt dich? Ist Adelina wohlauf?“ Johann lächelt schief und winkt ab: „Danke, Herr! Alles ist gut. Wir hatten gestern nur einen Gast mit lockerer Zunge und festem Sitzfleisch. Das hat uns um den Schlaf gebracht.“ Aimerics Augenwinkel zucken kurz, dann schmunzelt er: „Ach, ja, ich hörte davon. Nun denn, auf des guten Brauers Wohl!“ Aimeric hebt erneut den Becher und auch die Wächter prosten Johann zu. Dieser verneigt sich und mit den Worten: „Es möge nützen!“ wendet er sich zur Tür.

Vogt Matthes wird danach mit weiteren Rätseln fortfahren. Wenn er das nächste Flussrätsel vorstellt, wird Andine zunächst darauf hinweisen, dass sie das doch bereits gelöst hätten, aber Matthes wird entgegnen, dass Fluss und Boot die gleichen sein mögen, doch die Passagiere wären andere. Die Anwesenden sollten zuhören. Während des Ratens werden Dietleib und Balder noch mehrere Male die Becher füllen und der Meister sollte den Helden, sofern sie mittrinken, entsprechende Zechenproben abverlangen.

Anmerkung: Geschmacklich ist der übermäßige Gehalt von Bilsenkrautsamen kaum zu bemerken. Das Verwenden dieser Samen ist auch nichts Unübliches, lediglich die deutlich erhöhte Dosis stellt eine enorme Gefahr dar. Eine zeitnah spürbare Wirkung ist, dass Bier und Bilsenkrautsamen gemeinsam einen intensiveren Rausch hervorrufen. Etwas später stellen sich auch weitere Symptome ein: Hautrötung, trockener Mund, Unruhe, Schläfrigkeit, Halluzinationen, Verwirrtheit und Pupillenerweiterung. Im schlimmsten Fall kann es auch zu Herzrhythmusstörungen, Bewusstlosigkeit, komaähnlichen Zuständen und einer tödlichen Atemlähmung kommen. Der Rauschzustand kann mehrere Tage andauern, sollte aber spätestens nach einer Woche wieder abklingen.

Vogt Matthes wird nach den Fluss,- Bier- und Leiterrätseln auf die Indischen Ziffern zu sprechen kommen und die in den Pergamenten dargestellte Verwendung eines Rechenbretts erläutern. Wenn er schließlich zu dem Rätsel mit den sieben Frauen kommt, die nach Rom ziehen, werden Dietleib und Balder die Backen plustern und geräuschvoll ausatmen, während Aimeric Einhalt gebietet. Er verlangt, dass das Rätsel auf Frauen, Maultiere und Säcke beschränkt wird, um den Rechenvorgang nachvollziehen zu können, was anspruchsvoll genug ist. Auch machen sich Bier und Bilsenkraut allmählich bemerkbar, das Denken fällt etwas schwerer.

Ich will es noch einmal deutlich betonen: Der Meister sollte die Rätsel nicht verwenden, um die Spieler mit mathematischen Textaufgaben zu quälen. Viel eher dienten solche Aufgaben auch schon im Mittelalter dem Zeitvertreib, der Unterhaltung und Schärfung des Geistes. Dies sollte stimmungsprägend sein.

Aimerics Blickt fällt schließlich auf das Pergament mit dem Labyrinth, das er dann ausgiebig und interessiert betrachtet. „Das hier", Aimeric tippt mehrmals mit dem Finger auf das Pergament mit der Labyrinthdarstellung. „Dieses Labyrinth lässt sich doch sicherlich als Muster in den Boden des Rittersaals legen. Matthes, besprich dich darüber mit deinem Bruder Jorik." Dann erhebt sich Aimeric, schwankt kurz und hält sich an der Tischkante fest. Er runzelt die Stirn, schüttelt kurz den Kopf und kehrt dann in den Rittersaal zurück.

Vielleicht sind die Helden oder NSC verwundert, dass das Bier so ungewöhnlich „knallt". Die ersten, noch leichten „Benebelungen" wird Dietleib aber noch mit anerkennendem Gelächter quittieren. Da habe Johann eben ein gutes Kraftbier für die Fastenzeit gezaubert.

4 Schlechte Kunde

4.1 Die Folgen des gestrigen Abends

EP 1

Am Morgen des 12. Martius fällt es Dietleib, Andine und Balder schwer, ihren Wachdienst anzutreten. Sie sind extrem durstig und wirken verwirrt. Dies wird zunächst belustigt aufgenommen und spöttisch kommentiert. Die meisten Burgbewohner gehen davon aus, dass die drei am Vorabend zu viel Kraftbier getrunken haben und nun unter einem Kater leiden.

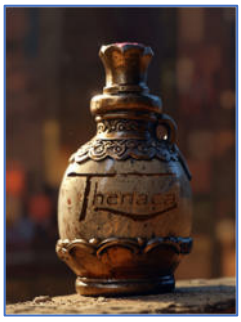
Natürlich sind dies die Folgen der beigemengten Bilsenkrautsamen. Erst als Andine mittags bei der Wache auf der Ostmauer einschläft und Balder am Tor zusammenbricht, werden die drei eingehender untersucht. Fenja bemerkt die erweiterten Pupillen, Andine beginnt zu halluzinieren (sie sieht Ameisen überall auf ihrer Haut) und Balder wird bewusstlos. Fenja diagnostiziert eine Vergiftung und verabreicht Theriak, das sie in der Apotheke noch vorrätig hat.

Dietleib ist zwar geschwächt und auch seine Pupillen sind erweitert, doch kann er sich noch am besten auf den Beinen halten. Er kann sich an nichts Ungewöhnliches erinnern und bestreitet, dass sie übermäßig viel Bier getrunken hätten.

Bei Vogt Matthes zeigen sich keine Symptome, da er vor mathematischer Begeisterung gar nicht zum Trinken kam. Burgherr Aimeric ist zu Beginn des Tages nicht zu sehen. Er ist ebenfalls angeschlagen, hat sich daher am frühen Morgen in den Wohnturm zurückgezogen und ist eingeschlafen. Sollten Entscheidungen zu treffen sein, übernimmt dies Herrin Luisa.

Bleiben noch die Helden. Ob auch sie Symptome spüren, hängt davon ab, wie viel vom vergifteten Bier sie getrunken haben und wie gut die Zechenproben gelungen sind. Spürt ein Held nur sehr schwache Auswirkungen, kann der Meister ihm bspw. einen Würfelmalus von 1 bei allen Proben, die mit Konzentration und Nachdenken zu tun haben, auferlegen. Bei etwas stärkeren Vergiftungserscheinungen sollte der Malus für alle Proben gelten und kann sich auch erhöhen auf zwei, drei oder vier Würfel. Einen Würfelmalus von fünf oder gar sechs Würfeln (Bewusstlosigkeit oder Koma) sollte der Meister nur dann in Erwägung ziehen, wenn die Helden enorm viel gebechert haben oder bei den Zechenproben (legendär) patzten.

Theriak ist ein kostbares Gegengift, das als „Himmelsarznei" bezeichnet wird und als Wundermittel gilt. Es wird aus sehr vielen Zutaten zu Latwerge verarbeitet, darunter Opium, Engelwurz, Serpentaria-Wurzel, Baldrianwurzel, Zimt, Meerzwiebel, Kardamom, Myrrhe, Eisensulfat und Bienenhonig. Die zähflüssige Saft-Honig-Zubereitung ist gut haltbar und wird als Leckmittel verabreicht. Ob Theriak tatsächlich als Gegengift wirksam ist, entscheidet der Meister, es wirkt mindestens schmerzstillend, beruhigend und schlafförderndd.



4.2 Nachricht aus Mühlwazzer

EP 1

Nolda *Mina Magd*

Am frühen Nachmittag erreichen zwei Frauen auf Pferden Mouteburc. Es handelt sich um **Nolda** und **Magd Mina**. Beide kommen vom „Wîberhof“ nahe Mühlwazzer. Bereits am Tor sitzen sie von ihren einfachen Pferden ab und reden von einem Überfall auf die kleine Siedlung. Nolda will den Burgherrn sprechen, wird zusammen mit Mina in den Rittersaal geleitet und dort von Luisa empfangen. Helden, die ebenfalls zugegen sind, können die Szene miterleben, erkrankte Helden befinden sich möglicherweise im Hospital (wo bereits die hölzerne Statue der Hildegard von Bingen aufgestellt wurde) und erfahren von dem Überfall auf Mühlwazzer durch Hörensagen; beispielsweise könnte Vogt Matthes seine Frau Fenja aufsuchen, um ihr von den Gerüchten zu erzählen.

Hauptfrau Maria betritt den Rittersaal. Ihr folgen mit eiligen Schritten zwei weitere Frauen. Die beiden verneigen sich vor Luisa, dann spricht die Blonde: „Herrin Luisa, in der Früh wurde Mühlwazzer überfallen. Es gab Tote und Gefangene. Auch Kinder.“
Die beiden Hauptleute, Heinrich und Maria, blicken sich an. Heinrich wendet sich um und verlässt zügig den Rittersaal in Richtung Wohnturm. Luisas Blick ist schlagartig sehr ernst. „Fahr fort, Nolda. Was weißt du darüber?“ Nolda nickt: „Ich war gerade bei den Kühen, als das helle Glöcklein von Mühlwazzer wild geschlagen wurde. Ich dachte an ein Feuer und ging nach draußen. Es waren aber weder Feuer noch Rauch zu sehen. Mit Inken, Dietrich und Mina ritt ich dann nach Mühlwazzer. Bevor wir dort eintrafen, kam uns Fischer Answin mit seiner Frau Esther entgegen. „Kehrt um!“, rief er. „Räuber! Räuber in Mühlwazzer!“ Da verstummte plötzlich das Glöcklein, das die ganze Zeit heftig gebimmelt hatte. Wir hörten laute Schreie und sahen einige Bewohner in Richtung Badehaus laufen. Einer stolperte und fiel hin, ich glaube es war Seifensieder Bertold. Da kamen zwei grobe Kerle hinterdrein. Einer trat dem Liegenden mehrmals in den Bauch und schleifte ihn dann fort, der zweite rannte den anderen Leuten hinterher. Wir folgten Answins Rat. Inken und Dietrich kehrten zum Hof zurück und ich machte mich mit Mina auf den Weg hierher, um Euch zu benachrichtigen.“
Beim letzten Satz betreten Aimeric und Heinrich den Rittersaal. Luisa wendet sich ihnen zu: „Räuber in Mühlwazzer. Es gibt Tote, Verletzte und Gefangene.“ Aimeric nickt finster. Luisa mustert ihn eindringlich: „Kannst Du reiten?“ Aimeric nickt erneut: „Ja. Heinrich und Odin begleiten mich.“ – „Du wirst jeden Schwertarm brauchen“, entgegnet Luisa. „Nimm auch Maria, Sibylla und Vinzent mit.“ – „Nicht, solange Dietleib, Andine und Balder ausfallen.“ – „Nun gut“, lenkt Luisa ein, „dann lass mir Sibylla (und Anderlin, [falls er noch in der Burg lebt]) hier, das sollte reichen.“ Aimeric presst die Lippen zusammen und nickt.“

An dieser Stelle können sich die Helden ins Spiel bringen. Wünschenswert wäre es, wenn sie anbieten, mit nach Mühlwazzer zu reiten. Falls sie angeschlagen sind, können sie natürlich auch als Burgsicherung zurückbleiben.

Im Folgenden wird es zu dramatischen Ereignissen in Mühlwazzer und Mouteburc kommen, die etwa zur gleichen Zeit stattfinden. Um das Abenteuer möglichst intensiv erfahrbar zu machen, empfehle ich, dass der Meister die Spieler vorübergehend auch in die Rollen von NSC schlüpfen lässt, so dass sie sowohl in Mühlwazzer als auch in Mouteburc in das Geschehen eingreifen können. Dadurch lässt sich sogar eine möglicherweise erforderliche Aufteilung der Heldengruppe gut handhaben (bspw., wenn ein Teil der Gruppe nach Mühlwazzer reitet und der andere Teil in Mouteburc verbleibt). Für Spieler, deren Helden in Mouteburc zurückbleiben, bieten sich die NSC Heinrich, Odin, Maria und Vinzent an. Für Spieler, deren Helden mit Aimeric nach Mühlwazzer reiten, bieten sich die NSC Anderlin, Sibylla, Bognerin Elisa, Heiler Jachim, Priester Frohmut und Kieni an.

Heinrich, Odin, Maria, Vinzent
spielbare NSC, die nach Mühlwazzer reiten

Anderlin, Sibylla, Elisa, Jachim, Frohmut, Kieni
spielbare NSC, die in Mouteburc bleiben

5 Mühlwazzer

Unter Aimerics Führung machen sich einige Kämpfer (Maria, Heinrich, Odin, Vinzent) auf den Weg nach Mühlwazzer, idealerweise in Begleitung der Helden. Es der 12. Martius. Die Reise verläuft zügig und ereignislos, so dass der Ort noch vor Einbruch der Dunkelheit erreicht wird. Allgegenwärtig ist das beständige Rauschen des Wassers, das an mehreren Stellen kleine Wasserfälle speist. Auch wenn so manche (mittelalterliche) Ohren dies ohrenbetäubend finden mögen, kann man sich meist nur schwer der Magie der Flussmusik entziehen. Wer dem Rauschen und Gurgeln zuhört, kann sich darin verlieren, zur Ruhe finden und tiefen, uralten Geschichten lauschen. Insofern würde es niemanden verwundern, wenn aus den „Mühlwassern“ Fabelwesen auftauchen würden. Mit Ausnahme der Wassermelodie ist es in Mühlwazzer gespenstisch ruhig, die Räder der drei Mühlen stehen still. Menschen sind nicht zu sehen.

Sehr wahrscheinlich werden sich die Mouteburcer von Südwesten nähern, Aimeric lässt die Pferde im Schutz der Bäume anbinden und die Lage beobachten. Dafür sollte der Meister Proben auf Aufspüren verlangen, die mindestens mit 16 gelingen müssen. Gegebenenfalls lassen sich dann verdächtige Vorgänge entdecken: In Fensteröffnungen der Getreidemühle und der Papiermühle tauchen menschliche Umrisse auf, die bei besserem Probenergebnis auch als Gesichter oder gar als Wachposten erkannt werden können. Je später, d.h. dunkler es wird, desto besser kann schwacher Feuerschein in Papiermühle, Bognerhaus und Scheune entdeckt werden. Unter Umständen, die vor allem vom Blickwinkel abhängig sind, können die Umrisse menschlicher Gestalten und leicht flackerndes Licht auch im Backhaus und dem Badehaus zu erkennen sein.
Gehörproben (16+, 21+, 31+, je nach Entfernung) offenbaren ein kurzes aufgeregtes Hundegebell aus der Scheune und ein Hundegebell aus dem Badehaus, letzteres geht jedoch schnell in ein Winseln über und erstirbt.

Hintergründe: Der Überfall von Mischas Räubertrupp in den frühen Morgenstunden verlief erfolgreich. Die Räuber sind zwar nicht die besten Kämpfer, doch machen sie fehlende Kampffertigkeit durch Übermacht, Hinterhältigkeit und Skrupellosigkeit wett. Getreidemüller Liebrich stellt sich den Räubern mit seinen Burschen Peter und Hannes entgegen, sie verlieren letztlich aber die heftige Prügelei gegen fünf Räuber mit schmerzhaften Blessuren. In der Ortsmitte gelingt es Schultheiß Markus, unterstützt von Bogner Georg, die Räuber soweit aufzuhalten und zu beschäftigen, dass einige Bewohner ins Badehaus flüchten können. Doch auch dieser Widerstand ist bald gebrochen. Die Räuber überwältigen durch Überzahl Markus und Georg und schlagen auch Amelie, Markus‘ Frau, nieder, die zur Warnung das Glöckchen der Kapelle läutet. Die Dorfbewohner werden in die Scheune gesperrt, danach greifen die Räuber das Badehaus an, wo sie eine Tür aufbrechen, Barbier Josef verletzen und Lohmüller Roland niederknüppeln. Danach teilen sie die Gefangenen in zwei Gruppen auf, den größten Teil schließen sie in der Scheune ein, Schultheiß Markus, Amelie, Adam mit Hündin Freya, Brunhild und eine reisende Handwerkerfamilie setzen die Räuber im Badehaus fest.
Mischa lässt alle Häuser aufbrechen und nach Beute durchsuchen. Die Beute bringen die Räuber dann ins Badehaus. Da sie Mühlwazzer ein paar Tage halten sollen, richten die Räuber Wachposten ein: Jeweils zwei Räuber beziehen Stellung in der Getreidemühle, der Papiermühle und dem Bognerhaus. Zwei weitere Räuber schüren das Feuer im Backhaus, um von dort die Scheune mit den Gefangenen in Brand setzen zu können (zumindest wollen sie dies als Drohung nutzen). Zu diesem Zweck schichten sie Stroh entlang der Scheune auf, damit sich zügig ein großes Feuer entfachen lässt.
Die restlichen vier Räuber, darunter Mischa, quartieren sich im Badehaus ein.
Von Papiermühle und Bognerhaus nehmen die Räuber die Brücke beim Fischerhaus unter Beschuss.
Aus der Scheune bellt und knurrt gelegentlich Fizzer, wenn sich Räuber in der Nähe aufhalten. Fizzer beschützt Mechthild und Rainhold und ist auch den anderen Dorfbewohnern ein Trost.
Das Bellen und Winseln im Badehaus verursacht Freya, die Mischa anbellt und daraufhin von ihm getreten wird.
Das Fischerhaus ist verlassen, Answin und Esther konnten rechtzeitig fliehen und haben Schutz und Obdach auf dem nahegelegenen Wîberhof gefunden.

Der weitere Handlungsverlauf ist offen und stark von den Aktionen der Helden abhängig. Aimeric tendiert zu einer heimlichen Annäherung über die Fischerbrücke im Schutze der Dunkelheit, um dann schrittweise das Dorf zu sichern und die Gefangenen zu befreien. Er ist aber auch offen für kluge Ideen der Helden und neigt dazu, Ihnen weitgehend freie Hand zu lassen.

5.1 Optionale Ereignisse

Im Folgenden werden einige denkbare Ereignisse exemplarisch beschrieben. Es ist sicherlich von Vorteil, wenn die Helden unabhängig von Aimeric oder den beiden Hauptleuten Maria und Heinrich agieren, damit sie sich nicht unterordnen und eigene Entscheidungen treffen. Falls die Spieler selbst in die Rolle von Maria oder Heinrich schlüpfen, wird natürlich entsprechende Führungsstärke von ihnen erwartet.

5.1.1 Die Fischerbrücke: Unter Beschuss

EP 3

Das Fischerhaus von Answin und Esther bietet sich mit seinen beiden Fenstern zu Siedlung und Brücke als Beobachtungsposten an. Niemand hält sich darin auf. Bei der Annäherung sollten die Helden bereits auf Heimlichkeit achten, da die Räuber aus Getreidemühle, Papiermühle und Bognerhaus die Umgebung beobachten. Sie sind zwar nicht besonders achtsam oder talentiert und das Fischerhaus befindet sich in der Ferndistanz (zwischen 8 und 20 Metern), gleichwohl können dramatische Fehlschläge bei Schleichen oder Verbergen dazu führen, dass die Helden von den Räubern entdeckt werden.

Der schwache Schein des aufgehenden Mondes ist wolkenverhangen (am 7.3. war Neumond), so dass die hölzerne Brücke am Fischerhaus in ein gespenstisches Spiel aus fahlem Licht und Dunkelheit gehüllt ist. Mit leisem Plätschern teilt sich das Wasser gurgelnd an den Stützpfeilern, bevor es nach etwa 15 Metern deutlich geräuschvoller bei der Getreidemühle über einen kleinen Fall hinabstürzt. Ein kleiner Seitenarm entlang der Papiermühle trennt die „Mühleninsel“ von der Hauptsiedlung.

Über die Fischerbrücke gelangt man üblicherweise zur Siedlung. Jeweils zwei Schleichen- und Verbergenproben sind für die heimliche Überquerung erforderlich. Schleichen ist aufgrund der Geräuschkulisse des Wassers nicht ganz so entscheidend. Hier sollten lediglich Ergebnisse unter 7 (z.B. Brückenholz knarzt) zur Entdeckung führen. Die Verbergenproben werden hingegen mit den Wachgabeproben der Räuber verglichen. (Deren Wachgabewerte sind gewöhnlich: 2-3W8 bei FkW 6-7.)
Da die Räuber mit dem Eintreffen von Bewaffneten aus Mouteburc rechnen, kann der Meister selbstverständlich auch festlegen, dass die Brücke besonders gut beobachtet wird, anpirschende Recken daher nahezu zwangsläufig entdeckt werden. Aus Papiermühle und Bognerhaus schießen die Räuber mit Feuerpfeilen auf Helden, die sich über die Fischerbrücke nähern. Einerseits dient dies dazu, die anderen Räuber zu warnen, andererseits kann dies die Dramatik steigern. Werden brennende Pfeile, die im Brückenholz stecken, nicht gelöscht, könnte die Brücke in Brand geraten; nicht nur eine dramatische Kulisse, sondern auch die Zerstörung eines Zugangs bzw. eines Fluchtwegs.
Alle Räuber tragen einfache Kleidung, Handschuhe und Stiefel (RK I) und beherrschen Rüstungsgeschick I.

5.1.2 Das Bognerhaus

EP 3

Vom Bognerhaus kann man durch Fenster sowohl die Fischerbrücke als auch die Scheune in der Dorfmitte im Blick behalten. Die Eingangstür ist geöffnet, so dass auch die kleine Brücke und die Papiermühle eingesehen werden können. Hier lagern einige Bögen und zahlreiche Pfeile, auch Spezialpfeile. Die beiden hier postierten Räuber, Pit und Lea, halten das Feuer im Kamin im Gange, um bei Bedarf mit Feuerpfeilen auf Eindringlinge zu schießen oder das Stroh bei der Scheune in Brand zu setzen.

Pit
Räuber

Lea
Räuberin

Pit und Lea sind fiese Charaktere, die keinerlei Skrupel haben, Unschuldige zu ermorden. Sie sind derb in der Ausdrucksweise und erbarmungslos gegenüber Schwächeren. Bellende Hunde würden sie treten, totschlagen oder erschießen.
Ihre Werte sind überwiegend gewöhnlich, ihre Kampf- (Basis-Kampfkunst, Dolch und Hiebwaffe) und Fernkampftechniken solide (3-4W12 bei FkW 8-11, Bogen: F:2). Beide sind mit Bogen (Güte 20, 4W20; Feuerpfeil: 2W8), Dolch (Güte 18, 3W20, F:1) und Kriegshammer (Güte 16, 6W8, F:4) bewaffnet.

Gelingt es den Helden, sich unbemerkt dem Bognerhaus zu nähern, können Pit und Lea vielleicht heimlich ausgeschaltet werden. Kommt es zu einem offenen Kampf, werden die anderen Räuber alarmiert, schon allein deshalb, weil die beiden lauthals übelste Schimpfwörter („Grasteufel“, „Kebsweib“, „Henkersbalg“ „Stecken-knecht“) und Flüche („Der Teufel soll dich schänden!“, „Soll dich der Blitz beim Scheißen treffen!“) ausstoßen. Es ist möglich, dass sie sich widerwillig, keifend und spuckend einer Übermacht ergeben.

5.1.3 Papier- und Getreidemühle

EP 3

In der Papiermühle halten Daw und Rodo Wache. Auch sie unterhalten ein kleines Feuer im Kamin, um mit Feuerpfeilen auf die Fischerbrücke schießen zu können. Diese behalten sie durch ein nördlich gelegenes Fenster und die Eingangstür im Blick, sporadisch schauen sie auch durch zwei Fenster über die Wässer nach Westen und Süden. Das Mühlrad befindet sich nordöstlich im Seitenarm des Flusses, weshalb es von hier keine direkte Sicht auf Bognerhaus oder Scheune gibt.

Daw Räuber *Rodo Räuber*

Die Werte von Daw und Rodo sind ebenfalls überwiegend gewöhnlich, Kampf- und Fernkampftechniken beherrschen sie solide (3-4W12 bei FkW 8-11, Bogen: F:2). Beide haben sich mit jeweils einem Bogen und Pfeilen in ausreichender Zahl aus dem Bognerhaus versorgt (Güte 20, 4W20; Feuerpfeil: 2W8). Daw trägt zwei Dolche, einen am Gürtel, den zweiten in einer Scheide am rechten Unterarm (Güte 17, 3W20, F:1). Rodo ist ebenfalls mit einem Dolch gleicher Qualität bewaffnet und trägt außerdem noch eine Kampfaxt als Hauptwaffe (Güte 16, 5W12, F:4).

In der südlich gelegenen Getreidemühle halten sich Trud und Tumb (eigentlich Tumbald) auf. Die beiden sollen durch Fenster und Türen nach Norden, Osten und Süden blicken, sind jedoch abgelenkt, weil sie versuchen, Sex zu haben. Bei Tumb hat das lange gedauert und Trud war schon kurz davor, aufzugeben. Durch das Eintreffen der Helden werden sie um ihren Höhepunkt gebracht und sind entsprechend mies gelaunt. Ihre Kleidung ist in Unordnung, während Trud jedoch lediglich ihr langes Gewand herabfallen lassen muss, fehlt Tumb sehr wahrscheinlich die Zeit, seine Hose wieder anzuziehen. Er wird daher untenrum nackt und mit schrumpligem Gemächt den Helden entgegentreten. Die Werte von Trud und Tumb entsprechen denen der meisten anderen Räuber: überwiegend gewöhnlich, bei Kampf und Fernkampf solide (3-4W12 bei FkW 8-11, Bogen: F:2). Trud kämpft mit einem Bogen (Güte 20, 4W20) und einem Kampfmesser (Güte 16, 3W20+1, F:2), Tumb mit einem Kampfstab (Stangenwaffe, Güte 16, 4W12, F:4); eigentlich führt er auch einen Dolch, doch der steckt in einer Scheide am Gürtel seiner Hose, die mit seinen Stiefeln unter dem Tisch der Getreidemühle liegt.

Trud Räuberin *Tumb(ald) Räuber*

Sofern sich die Helden der kleinen „Mühleninsel“ heimlich nähern, können sie deutliches Stöhnen, Poltern und Klatschen aus der Getreidemühle hören, untrügliche Hinweise auf den verzweifelten, heftigen Liebesakt. Bleiben die Helden im Verborgenen, sollten sie sowohl Daw und Rodo als auch Trud und Tumb überwältigen können. Werden die beiden Letzteren bei ihrem Akt überrascht, wird Tumb nur unbewaffnet kämpfen. Die Räuber sind allesamt nicht sonderlich schlau, vor allem bei Tumb scheint der Name Programm zu sein. Die Helden können daher weder auf Milde noch auf Einsicht hoffen. Stattdessen sind die Räuber streitlustig und widerspenstig, Tumb hasst es besonders, wenn man sich über ihn lustig macht.

Die beiden Mühlen eignen sich auch als vorübergehende Basis. Da es nur einen regulären Zugang, die Brücke beim Bognerhaus, gibt, lässt sich die „Mühleninsel“ vergleichsweise gut verteidigen und gefangene Räuber können in einer der Mühlen festgesetzt werden.

5.1.4 Das Badehaus

EP variabel

Auch wenn es unwahrscheinlich ist, kann es dennoch sein, dass sich die Helden zuerst das Badehaus vornehmen, beispielsweise, wenn sie bereits bei Mouteburc über die Wollsiedlung auf die andere Flussseite wechseln oder nördlich von Mühlwazzer den Fluss durchschwimmen.

Das südlich gelegene Hitzehaus ist leer, im Hauptgebäude halten sich neben Mischa, dem Anführer der Räuberbande, auch noch seine Spießgesellen Elwin, Kiki und Hensel auf. Außerdem sind Schultheiß Markus, seine Frau Amelie, Bademagd Brunhild und Papiermacher Adam mit seiner Hündin Freya und die durchreisende Handwerkerfamilie (Johann, Britt und Tim) im großen Baderaum eingesperrt. Allen Gefangenen sind die Hände mit Stricken gebunden.

Alle vier Räuber sind verschlagen und hinterhältig, ihre Geduldsfäden sind kurz. Probleme lösen sie in der Regel mit Gewalt. Auch bei Mischa ist es nicht der Verstand, der ihn auszeichnet oder als Anführer qualifiziert. Vielmehr hat er in jungen Jahren in der Regensburger Stadtwache gedient und ist daher der beste Kämpfer der Räuber. Dies sieht man ihm jedoch nicht an, da er in seiner weiten Kleidung eher schmächtig wirkt. Die meisten Fertigkeitswerte aller Räuber sind gewöhnlich (2-3W8, FkW 6-7), die Kampfwerte von Elwin, Kiki und Hensel sind solide (3-4W12, FkW 8-11, Fernkampf: F: 2), sie tragen Kampfäxte (Güte 16, 5W12, F:4) und Dolche (Güte 12, 3W8, F:2). Mischas Kampfwerte sind beeindruckend (5W20, FkW 15). Er beherrscht alle Nahkampffertigkeiten, kämpft aber üblicherweise mit Kampfmesser (Güte 19, 3W20+2, F:1) und Dolch (Güte 16, 3W20, F: 1).

Eine heimliche Annäherung ans Badehaus ist äußerst schwer, zumal Hündin Freya die Helden wittert und dies knurrend und bellend kundtut, woraufhin sie von Mischa mit einem Tritt bestraft wird. Mischa wird dennoch aufmerksam und misstrauisch die Umgebung überprüfen.

Die Gefangenen fügen sich den Räubern, denn sie sind nicht nur durch deren Brutalität eingeschüchtert. Auch andere Sorgen beherrschen sie. Bei den beiden Schultheißen Markus und Amelie hat Mischa unbeabsichtigt eine für ihn vorteilhafte Situation geschaffen: Die Schultheißkinder Mechthild und Rainhold sind von ihren Eltern getrennt in der Scheune eingesperrt, ihr Schicksal für Markus und Amelie also ungewiss. Sie wollen daher auf keinen Fall durch unbedachte Taten das Leben ihrer Kinder gefährden. Brunhild sorgt sich um ihre Freundin Ingfrid, die ebenfalls in die Scheune gesperrt wurde. Adam versucht ständig, seine junge Hündin Freya vor den Misshandlungen durch die Räuber zu schützen. Außerdem denkt er immer wieder an seine Verlobte, Kräuterhändlerin Eva vom Markt, und fragt sich, ob er sie wohl wiedersehen wird. Johann und Britt sind mit ihren Kindern Tilda und Tim auf der Durchreise. Sie sorgen sich um die 16-jährige Tilda, von der sie seit dem Überfall nichts mehr gehört haben. *(Tilda begegnete den Schultheißkindern Mechthild und Rainhold, die mit Hund Fizzer unterwegs waren. Tilda verliebte sich auf der Stelle in Fizzer und sie spazierte mit den dreien beim Bognerhaus. Als die Räuber angriffen, stellte sich Tilda schützend vor die Kinder und wurde von Räuber Jamin niedergeschlagen. Dieser scheuchte die Kinder und Fizzer zur Scheune, Tilda blieb verletzt liegen. Kurz darauf fand sie Räuber Wolek („der Ochse“), der sie auf den Rücken drehte und ihr das Kleid hochzog. Als Tilda ihm daraufhin zwischen die Beine trat, stieß er ihr kurzerhand sein Schwert in den Bauch. Tildas Leiche liegt noch immer zwischen Bognerhaus und Scheune.*

5.1.5 Hinein ins Wasser

EP variabel

Möglicherweise reift in den Helden auch die Idee, durchs Wasser in den Ort zu gelangen. Dies ist natürlich möglich, aber die besonderen Schwierigkeiten beim Schwimmen (gerade im Hinblick auf Kleidung, Rüstung und Gepäck) sollten bedacht werden. Nördlich von Mühlwazzer fließt der Fluss langsamer, ein einfaches Durchwaten ist jedoch an keiner Stelle möglich, das heißt, dass mindestens eine reguläre Schwimmenprobe in jedem Fall erforderlich ist. Die Mühlräder stehen still und sind blockiert, insofern ist es durchaus möglich, an diesen aus dem Wasser zu klettern.
Je nach Verlauf des Kampfes um Mühlwazzer kann sich auch eine Situation ergeben, in der ein Räuber oder ein Held ins Wasser springt, vielleicht im Eifer des Gefechts, vielleicht auch, um zu flüchten. Der Meister sollte diesen Gedanken im Hinterkopf behalten, wenn er für zusätzliche Dramatik sorgen will. Vor allem in der Nähe der Wasserfälle kann dies sehr eindrücklich werden.

5.1.6 Kampfgefährten

Bei mindestens einer Gelegenheit sollte es der Meister einrichten, dass den Helden die Situation durch Aimeric, vielleicht auch durch Maria und Heinrich gerettet wird. Auch umgekehrt sollten die Helden mindestens einmal dazu beitragen, Aimeric, Heinrich oder Maria aus brenzliger Lage zu retten.
Bei heimlichem Vorgehen könnte z.B. ein Räuber auf die Helden oder die Mouteburcer aufmerksam werden und von einem Kampfgefährten gerade noch rechtzeitig überwältigt werden. Ein Charakter könnte auch vor dem Sturz ins Wasser bewahrt werden. Während des offenen Kampfes könnte ein heransausender Pfeil durch Schild oder Schwerthieb abgewehrt werden usw.
Wenn dies stimmungsvoll gelingt, wird dies die Bande zwischen den Helden und den Mouteburcern stärken und sie vielleicht sogar mit Stolz und Ehrgefühl erfüllen. Der Meister sollte dies dann auch mit einem Zugewinn an Ehre und Respekt belohnen.

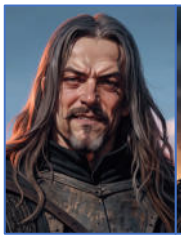
5.2 Die Gefangenen in der Scheune

EP 2

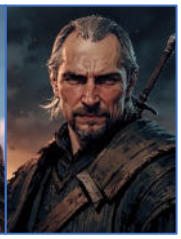
Früher oder später wird es die Helden in die Nähe der Scheune verschlagen, in der die meisten Bewohner gefangen gehalten werden. Zwischen Bognerhaus und Scheune können sie Tildas Leichnam finden.
Der Zugang zur Scheune befindet sich in der Mitte der südöstlichen Wand am Fuße der Treppe. Den Helden sollten auch die Strohbündel auffallen, die entlang der Scheunenwand gestapelt wurden. Im nordöstlichen Teil des Gebäudes ist ein schmaler, abgetrennter Bereich für Kleinvieh. Beide Türen sind von außen mit Holzbalken verriegelt.

Tilda

Spätestens dann, wenn sich die Helden der Scheune nähern, sollte es mit der Heimlichkeit vorbei sein. Dies kann passieren, indem es bereits vorher zu offenen Kampfhandlungen kommt oder indem Fizzer in der Scheune heftig bellt, wodurch die beiden Räuber Jamin und Wolek die Helden bemerken. Jamin und Wolek schürten das Feuer im Backhaus und treten nun mit eingelegten Feuerpfeilen näher. Sie zielen auf die Strohbündel und fordern die Kämpfer Mouteburcs (also auch die Helden) auf, sich zu ergeben. Andere Räuber, sofern sie noch nicht ausgeschaltet wurden, kommen herbei und verstärken die Drohkulisse. *[Jamin trägt noch einen Kriegshammer (Güte 17, 6W8, F:4), Wolek ein gestohlenes Schwert (Güte 20, 4W20+1, F:2).]*



Jamin Räuber



Wolek, der Ochse Räuber

„Haltet ein!“, schallt es laut und deutlich über die Szenerie und augenblicklich verharren alle Kämpfer. Aimeric, der Herr von Mouteburc, tritt zwei Schritte vor und spricht erneut: „Haltet ein! Kein unschuldiges Blut soll mehr vergossen werden.“ Aufrecht steht er vor der Scheune, im Hintergrund flackern die eingelegten Feuerpfeile der Räuber, bereit, die Scheune in ein flammendes Inferno zu verwandeln. Aller Augen sind auf den Burgherrn gerichtet, der nun sein Schwert in die Scheide steckt und beide Arme hebt. Klirren. Die Wächter Mouteburcs folgen dem Befehl ihres Herrn.

Die Helden sollten sich an dieser Stelle ebenfalls ergeben, vielleicht nutzt ein Held auch die Gelegenheit, mit einem beherzten Sprung ins Wasser zu flüchten. Sollten sie hingegen den Kampf fortsetzen wollen, wird Aimeric noch einmal sprechen, sehr ruhig und beherrscht: „[Name des Helden], ich bitte Dich im Namen Mouteburcs und seiner Bewohner: Zügle Dich. Jetzt liegt unsere Rettung nicht im Kampf."
Kurz darauf werden die Mouteburcer (und die Helden) von den Räubern entwaffnet und zu den anderen Gefangenen in die Scheune gesperrt. Dort sackt Aimeric in sich zusammen, seine Pupillen sind geweitet und er verliert das Bewusstsein. Sofort sind Heinrich und Maria zur Stelle. Auch Fizzer kommt neugierig näher, fiept kurz und leckt Aimeric einmal über das Gesicht.
Sollten die Helden heilkundig sein, können sie diagnostizieren, dass Aimeric die gleichen Vergiftungssymptome zeigt wie Andine, Dietleib und Balder. Ansonsten wird dies Maria tun. Fluchend stellt Maria fest, dass sie kein Theriak mitführen. Aus der Menge der Gefangenen tritt Bademagd Ingfrid vor und kramt in einer kleinen Gürteltasche. Dann streckt sie Maria etwas Kohle entgegen, die diese sofort nimmt und sie Aimeric verabreicht. Dies wird schon bald helfen, das Gift zu binden und auszuscheiden. Die Seifensieder Bertold und Magrit kommen ebenfalls hinzu und reichen Pfefferminzblätter, die Maria unter Aimerics Nase verreibt, um ihn wieder zu Bewusstsein zu bringen.

Die Helden werden mit den Gefangenen die Nacht in der Scheune verbringen müssen, eine Aussicht auf Flucht sollte es zu diesem Zeitpunkt nicht geben. Die Scheune wird bewacht und die Gespräche und Schritte der Wachen sind zu hören.

Zu den Gefangenen zählen: die Schultheißkinder Mechthild und Rainhold mit Fizzer, Getreidemüller Liebrich und seine beiden Mühlenburschen Peter und Hannes, Lohmüller Roland, die Seifensieder Bertold und Magrit, Bogner Georg, dessen Vater Helge, Barbier Josef, Badeknecht Wolpert, Bademagd Ingfrid und zwei Durchreisende, Botenreiter Josef und Kaufmann Leberecht.

Mechthild Schultheißtochter | *Rainhold Schultheißsohn* | *Fizzer* | *Liebrich Getreidemüller* | *Peter Mühlenbursche* | *Hannes Mühlenbursche*

Roland Lohmüller | *Bertold Seifensieder* | *Magrit Seifensiederin* | *Georg Bogner* | *Helge*

Josef Barbier | *Wolpert Badeknecht* | *Ingfrid Bademagd* | *Josef Botenreiter* | *Leberecht Kaufmann*

Leberecht wurde im Badehaus gefangen genommen und dann in die Scheune gesperrt. Er stammt aus Kirchperg und reist mit seiner Frau Gundula regelmäßig zum Handeln ins nahegelegene Mouteburc. Sie nehmen Unterkunft in der Herberge am Markt. Gundula verkauft Salz und kauft Stoffe ein, Leberecht reitet zur Glasmacherei, um Glas zu kaufen. Dabei unternimmt er einen Abstecher nach Mühlwazzer, wo er seine Frau mit Brunhild oder Ingfrid betrügt. Er ist nun sichtlich nervös und flüstert verschiedene Entschuldigungen oder Erklärungen vor sich hin, die er aber dann kopfschüttelnd mit einem Seufzen und „Nein, nein, nein!" wieder verwirft.
Bei Josef handelt es sich um einen Meuchelmörder, der die Helden im Auftrag der Bellatores Dei umbringen soll, da sie die Schandtaten des Ordens erneut durchkreuzt haben. Josef gibt sich als reitender Bote aus und hält sich zunächst im Hintergrund. Er wird jedoch zunehmend über den Dilettantismus der Räuber verzweifeln und schließlich aus der Haut fahren. Wenn alles planmäßig verläuft, wird er schon bald an der Seite der Helden gegen die Räuber kämpfen. Seinem Auftrag fühlt er sich trotzdem verpflichtet, auch wenn er es bedauert.

6 Ein Tag in Gefangenschaft

Sambaztac, den 13. Martius dürften die Mouteburcer Kämpfer zusammen mit den Bewohnern von Mühlwazzer in Gefangenschaft verbringen. Falls einigen Helden noch rechtzeitig die Flucht gelungen sein sollte, können sie natürlich erneut versuchen, die Gefangenen zu befreien. Vielleicht kehren sie auch nach Mouteburc zurück, um dort Alarm zu schlagen oder weitere Verstärkung zu rekrutieren.
In jedem Fall sollte es ausreichend Gelegenheit geben, die Handlungsstränge um Josef und Leberecht etwas voranzutreiben.

Oberste Sorge von Maria und Heinrich wird es sein, Aimeric am Leben zu halten, weshalb sie sich allen unausgegorenen oder bedrohlichen Plänen, gegen die Räuber zu kämpfen, widersetzen.
Falls die Frage aufkommt, weshalb die Symptome bei Aimeric verzögert auftraten, können einige NSC verschiedene Erklärungsansätze liefern: Aimeric nahm frühzeitig in Mouteburc Medizin zu sich, außerdem stand er bis zur Aufgabe in Mühlwazzer unter Anspannung, sodass womöglich mit dem plötzlichen Abfall des Stresses auch seine Widerstandskräfte „den Dienst einstellten“, um dem Körper Ruhe zu verschaffen.

6.1 Einmal Austreten

EP 2

Nach einigen Stunden der Gefangenschaft plätschert es in einer Ecke der Scheune: Getreidemüller Liebrich leert mit erleichtertem Seufzen seine Blase. Magrit weist ihn zurecht: „Liebrich, du Schwein! Doch nicht hier drinnen!“ Zustimmendes Gemurmel von allen Seiten. „Was denn?“, knurrt Liebrich. „Mir platzt fast der Leib.“ – „Ich muss auch mal“, meldet sich Rainhold mit zarter Stimme. „Ich auch“, ergänzt Hannes. „Da siehst du, was du angerichtet hast“, empört sich Barbier Josef.
Odin schlägt mehrmals kräftig gegen das Holztor. „Heda!“, ruft er. „Öffnet!“ Schritte nähern sich, dann vernehmt ihr eine ungehaltene Stimme, es könnte Elwin sein: „Was los da drinne?“ Odin ruft: „Einige von uns müssen sich erleichtern!“ – „Halts Maul!“, entgegnet die Stimme. „Wir müssen pissen!“, fährt Odin auf. Kurze Stille, dann ertönt Gelächter von draußen: „Sag’s doch gleich.“ Geräuschvoll wird kurz darauf ein Holzbalken weggenommen, das Tor öffnet sich und Licht fällt in die Scheune. Ihr kneift die Augen zusammen. Vor der Scheune stehen Elwin und Hensel, beide haben ihre Kampfäxte gezückt. Elwin schaut in die Runde, verzieht den Mund zu einem schiefen Grinsen: „Wer von euch muss pissen?“ Bis auf Liebrich und Aimeric heben alle die Hände. „Was?“, entfährt es Elwin. „Ihr alle? Nee. So nicht. Nur die Weiber. Erstmal. Schön in einer Reihe.“ Er tritt ein wenig zur Seite, die Frauen schauen sich unsicher an, dann treten Magrit und Maria vor, Ingfrid nimmt Mechthild an die Hand und folgt. [Vielleicht schließen sich Heldinnen an.] „Und nicht so weit!“, ruft Hensel. „Lasst euer Wässerchen ins Wasserfällchen fallen.“ Elwin und Hensel prusten vor Lachen. Die Frauen verlassen die Scheune und Elwin verschließt wieder das Tor.

Kurz darauf wird das Tor wieder geöffnet, die Frauen treten ein und Elwin stellt sich breitbeinig in die Türöffnung: „Jetzt die Männer. Schön langsam und ebenfalls in einer Reihe!“ 12 Männer und Rainhold [und vielleicht auch Helden?] reihen sich auf, Aimeric bleibt liegen und auch Liebrich bewegt sich nicht. „Was is mit denen?“ Elwin zeigt mit dem Kinn auf Aimeric und Liebrich. Liebrich hebt die Handflächen und murrt: „Ich muss nicht.“ - „Du meinst, du hast schon“, entfährt es Magrit mit einem Blick zur feuchten Stelle an der Scheunenwand. Maria bleibt vor Elwin stehen und blickt ihn eindringlich an: „Der Herr von Mouteburc ist erkrankt. Er benötigt dringend Bier. Sorge dafür, dass er Bier bekommt.“ Sie macht eine kurze Pause. „Andernfalls trägst du die Schuld, wenn er stirbt.“ Elwins Blick wird unsicher, dann zuckt er die Achseln: „Was kümmert’s mich.“ Er wendet sich zu den Männern: „So, ihr Esel! Voran!“ Als Odin und Vinzent [und als Kämpfer erkennbare Helden] ins Freie treten wollen, hält Elwin sie zurück. „Halt! Ihr nicht. Ihr wartet, bis die anderen zurückkommen.“ Wieder wird das Tor verriegelt.

Bei einer gelungenen Probe auf Achtsamkeit oder Menschenkenntnis, kann den Helden auffallen, dass Bote Josef fast unmerklich die Augen nach oben verdreht. Er kann es kaum glauben, dass die Entführer fast alle Männer gleichzeitig austreten lassen. Die Helden könnten das Augendrehen aber auch als Reaktion auf die Zurückweisung der Kämpfer oder Liebrichs Wortwechsel verstehen.

Plötzlich ertönt ein Schrei von draußen: „Heee! Du Hundsfott! Bleib stehen!“ Ihr hört, wie etwas ins Wasser schlägt. Sirren da Pfeile? – „Sie stecken die Scheune in Brand!“, ertönt eine Männerstimme. Ihr blickt Euch suchend um. Brennt es irgendwo? Gibt es eine Fluchtmöglichkeit? Erneut sirren Pfeile. Feuer könnt Ihr nirgends entdecken. „Ihr da! Setzt euch hin! Alle! Sofort!“ Draußen gehen die Rufe durcheinander, dann in einiger Entfernung: „Ich hab‘ ihn getroffen!“
Einige Zeit vergeht, dann wird die Tür erneut geöffnet, Elwin, Hensel, Jamin und Wolek werfen den eintretenden Männern finstere Blicke zu. Mühlenbursche Peter wird von Wolek geschubst, er ist völlig durchnässt, ein abgebrochener Pfeil ragt aus seiner rechten Schulter. Bevor er in die Scheune treten kann, dreht Wolek ihn grob herum. Er bringt sein Gesicht bedrohlich nah vor Peters Gesicht und fährt ihn finster an: „Wag das nicht nochmal!“ Dann schlägt er ihm mit der Faust auf die Nase, es knackt, Peter sackt zu Boden, Blut läuft ihm übers Gesicht. Kurz darauf wird die Tür wieder verriegelt.

Mühlbursche Peter wollte die Gelegenheit nutzen und flüchten. Er sprang ins Wasser, wurde dann aber von einem Pfeil getroffen. Jamin fischte ihn heraus und übergab ihn Wolek. Den übrigen Männern wird nun das Austreten verwehrt.
Peter benötigt Wundversorgung durch Erste Hilfe oder Heilkunde, was von den Helden, den Mouteburcer Wächtern, Barbier Josef oder Ingfrid übernommen werden kann. Er hat insgesamt drei schwere Verletzungen erlitten, zwei durch den Pfeil, einen durch den Schlag auf die Nase.

6.2 Wie sag ich’s nur?

EP 1

Falls noch nicht geschehen, kann sich das nächste Ereignis um Leberecht drehen. Er wirkt verstört und flüstert zunehmend verzweifelt vor sich hin. Sollten die Helden genauer hinhören oder nähertreten, können sie seine Worte verstehen:

Ihr hört den Kaufmann leise vor sich hin flüstern: „Ich bin falsch abgebogen. Ich wollte gar nicht nach Mühlwazzer. Nein, nein, nein. Das Schicksal hat mich geleitet. Genau. Ich sollte nach Mühlwazzer kommen, um den Bedrängten beizustehen.“ Seine Stimme ändert sich, anscheinend ahmt er jemanden nach, mit dem er ein imaginäres Zwiegespräch führt: „Ach ja? Welche Hilfe hast du den Leuten in Mühlwazzer denn gebracht?“ Er wechselt wieder zurück: „Das ist ein totes Pferd.“ Leberecht geht gedankenverloren ein paar Schritte. „Vielleicht sollte ich überhaupt nichts sagen? Bestimmt wird sie froh sein, mich wiederzusehen.“ Seine Stimme wird skeptisch: „Im Ernst, Leberecht? Denk nach. Was wird sie dich fragen?“ Er ahmt wieder die andere Stimme nach: „Was hattest du eigentlich in Mühlwazzer zu schaffen?“ Er seufzt tief.

Wenn es den Helden gelingt, Leberechts Vertrauen zu gewinnen, klärt er sie über seine peinliche Lage auf. Vor zwei Tagen kam er mit seiner Frau Gundula aus Kirchperg nach Mouteburc. Sie sind in der Herberge am Markt untergekommen. Während sich Gundula um den Einkauf von Stoffen kümmert, hat er, Leberecht, sich auf den Weg zu Malwe und Freimund, den Glasmachern nordwestlich von Mühlwazzer gemacht, um Waldglas zu kaufen. Dann stockt seine Erzählung, es ist ihm sichtlich peinlich. Ausweichend fährt er fort:

„Ich bin ein ehrlicher Mann, Gott ist mein Zeuge. Und ich arbeite hart, sorge mich um meine Frau, besuche regelmäßig den Gottesdienst und spende für die Notleidenden. Darf ich mir nicht einmal eine kleine Wohltat gönnen? Was ist schon dabei, wenn ich mich mal umsorgen lasse? Wozu sonst ist denn ein Badehaus da?“ Er macht eine Pause. „Gundula wird das nicht verstehen. Sie ist eine Frau. Eigentlich müsste sie das auch gar nicht erfahren. Doch jetzt sitze ich hier fest und weiß nicht, wie ich ihr das erklären soll.“

Wenn die Helden nachfragen oder eine für Leberecht unangenehme Stille entstehen lassen, wird er schließlich auspacken:

„Ja. Ich habe mit Ingfrid gebadet. Jetzt ist es raus. Beim letzten Besuch badete ich mit Brunhild. Na und? Die beiden verstehen es, einem Mann die Sorgen zu vertreiben.“

Für die eigentliche Handlung ist es irrelevant, ob sich die Helden Leberechts Sorgen annehmen, möglicherweise ergeben sich aber ein paar lebendige Szenen aus der Geschichte.

6.3 Das Brot schneiden

EP 1

Schon bald wird das Tor wieder geöffnet und Elwin bringt fünf Trinkschläuche mit Bier, die er Maria überreicht. Hensel versorgt die Gefangenen zusätzlich mit vier alten Brotlaiben, zwei davon nimmt Lohmüller Roland, die anderen zwei nimmt Magrit entgegen. Dem Botenreiter Josef drückt Elwin seinen Dolch (Güte 12, 3W8, F:2) in die Hand. Josef erstarrt und blickt erst den Dolch, dann Elwin, dann wieder den Dolch an. Zögerlich streckt er seine Hand aus. „Zum Brotschneiden, du Ochse!", fährt ihn Elwin an und ergänzt: „Na, der Schlauste bist du hier ja nicht." Josefs Blick verfinstert sich, dann nimmt er den Dolch, wiegt ihn kurz in der Hand und wendet sich nickend zu Roland und Magrit. „Dann lasst mich mal das Brot schneiden." Elwin geht nach draußen und schließt wieder das Tor.

Mittels Menschenkenntnis (7+) erkennen die Helden das Offensichtliche: Josef ist fassungslos, dass ihm Elwin seinen Dolch gibt. Gelingt die Probe mit 11+, verstehen sie Josefs Miene so, als würde er erwägen, Elwin den Dolch in den Hals zu rammen. Ein Ergebnis von 16+ offenbart, dass Josef die Räuber, vor allem Elwin für Dummköpfe und Dilettanten hält. Es erfordert mindestens ein Ergebnis von 21, um zu erkennen, dass Josef mit Dolch und Kampfkunst vertraut zu sein scheint; die Art, wie er den Dolch in der Hand wiegt und ihn mit sicherem Griff packt und der schnelle Blick zu Elwins Hals, der Tür und Räuber Hensel verraten, dass Josef die Lage blitzschnell einschätzt, dann aber von einer übereilten Reaktion absieht. Der Meister muss sich hier gut überlegen, ob er diese Information überhaupt preisgeben will; einerseits erklärt Josefs Legende als Botenreiter, dass er mit Gefahren umgehen muss, so dass es nicht wundern sollte, wenn er kampferfahren ist (außerdem wird er sich auch schon bald im Kampf als durchaus hilfreich erweisen). Andererseits können besonders misstrauische Helden an dieser Stelle vielleicht schon etwas zu früh über Josefs tatsächlichen Hintergrund spekulieren.

Die Situation bietet Gelegenheit zur Beratung, ob die Gefangenen nun, bewaffnet mit einem Dolch, einen Fluchtversuch starten sollen. Der Meister kann dies befeuern, indem er beispielsweise Peter einen entsprechenden Vorschlag machen lässt. Andere NSC werden ihm dann sicherlich vorhalten, dass er aus seinem ersten Fluchtversuch offensichtlich nicht klug geworden sei. Da Aimeric noch nicht bei klarem Bewusstsein ist, sind seine Wächter eher gegen einen Fluchtversuch; sie fürchten, dass sie nicht alle rechtzeitig in Sicherheit bringen können, die Scheune entzündet werden könnte und es daher einige Opfer geben könnte.

Kurz darauf wird Elwin noch einmal das Tor öffnen und seinen Dolch zurückverlangen.

6.4 Ihr Schwallbacken!

EP 1

Wenn sich das Tor wieder geschlossen hat, postieren sich Elwin und Hensel davor und beginnen ein Gespräch, das in der Nähe der Tür gut zu verstehen ist. Dort haben sich Vinzent, Lohmüller Roland, Bogner Georg und Botenreiter Josef niedergesetzt und leise über die Lage ausgetauscht. Dann lauschen sie aufmerksam dem Gespräch der Räuber.

„Was meinst du, Hensel: Lohnt sich das hier?" – „Glaub schon. Wir ham die Scheune leergeräumt und alle Häuser geplündert. Da kam einiges zusamm." – „Ich hab gehört, dass man auch Knechte verkaufen kann. Denkst du, wir sollten dem Kaufmann, diesem Leberecht, nicht ein paar der Gefangenen zum Kauf anbieten?" – „Und womit soll er bezahlen, du Esel? Wir ham ihm doch all seine Münzen abgenomm." – Schweigen, dann ein gebrummtes „Stimmt." Kurz darauf spricht Hensel wieder: „Und außerdem. Die Beute ist nicht alles. Mischa hat mit diesem Johann geredet." – „Johann? Welcher Johann?" – „Na, der junge Herr. Bei dem der finstere Geselle dabei war." – „Aha. Und was wollt er von dem?" – „Mann, Elwin! Wegen dem machen wir doch das alles hier." – „Was? Wegen dem? Wieso?" – „Wieso müssen wir nicht wissen. Ich hab aber gehört, was der Mischa gesagt hat." Hensel macht eine lange Pause, bis Elwin schließlich ungeduldig wird: „Sag schon. Was hat Mischa gesagt?" – „Nuuun", Hensel beginnt gedehnt, „wir werden alle reich, wenn Erichs Alte zahlt." – „Erich? Wer ist denn jetzt dieser Erich?" – „Das weiß ich auch nich. Anscheinend hat er aber Geld. Und seine Alte will es Mischa geben." – Josef stöhnt auf: „Das ist ja nicht auszuhalten!" Er schlägt gegen die Tür. „Ihr Strohköppe! Schwallbacken! Haltet endlich euer Maul!" Dann versetzt er der Tür einen Tritt und setzt sich wieder hin. Vinzent und Georg schauen ihn belustigt an. Draußen wird es still, dann sind sich entfernende Schritte zu hören.

Auch hier können die Helden wieder eine Menschenkenntnisprobe ablegen, um Josefs Verhalten einzuschätzen. Ein Scheitern oder ein niedriges Ergebnis könnte sie vermuten lassen, dass Josef mit den Räubern gemeinsame Sache macht und er sich darüber ärgert, dass sie so viel ausplaudern. Ab einem Ergebnis von 7+ lässt sich erkennen, dass Josef ehrlich verärgert ist. Dies könnte daran liegen, dass die Gefangenen für die Räuber zur Gefahr werden, wenn sie diese Informationen kennen, und wenn dies den Räubern bewusst wird, könnten sie auf die Idee kommen, die gefährlichen Zeugen zu töten. Es sollte schon ein Ergebnis von 21+ erforderlich sein, um vermuten zu können, dass Josef sich in seiner Professionalität beleidigt sieht. Auch er hat in der Vergangenheit schon Geiseln genommen und er ist erschüttert, wie blödsinnig sich die Räuber anstellen.

Der Rest des Tages und der Nacht verläuft ereignislos. Die Gefangenen werden spätestens durch das Läuten des Glöckchens an der Kapelle geweckt.

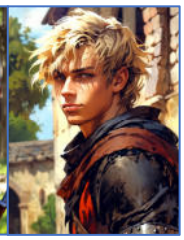
7 Angriff auf Mouteburc

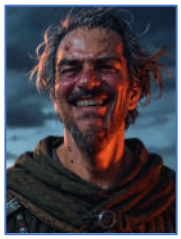
EP 5

Die Szene wechselt mit dem Läuten nun nach Mouteburc, wo ebenfalls die Glocken in Markt und Burgkapelle geläutet werden, um die Bewohner zum Gottesdienst zu rufen. Falls Helden vor Ort sind oder die Spieler in die Rollen von NSC schlüpfen möchten, kann dieses Kapitel vollständig ausgespielt werden. Ansonsten bietet es lediglich Hintergrundinformationen für den Meister bezüglich der Vorgänge in Mouteburc.

Luisa von Mouteburc

Sibylla Wächterin


Anderlin Wächter


Michel

Seit dem Aufbruch der Kämpfer nach Mühlwazzer sind anderthalb Tage vergangen. Luisa von Mouteburc kümmert sich um Verwaltung und Verteidigung. Dazu hat sie sogar ihre alte Rüstung wieder angelegt. Sibylla übernimmt die Kontrolle im Vorhof und an den Burgtoren. Burgvogt Matthes und Anderlin (falls er noch zur Burgbesatzung zählt) übernehmen ebenfalls Wachdienst am Burgtor. Andine, Dietleib, Balder sowie Trunkenbold Michel erholen sich im Hospital, wo sie von Fenja und Ida betreut werden. Michel ist mit seiner Unterkunft sehr zufrieden, Matthes hat ihm jedoch bereits deutlich gemacht, dass er Mouteburc am kommenden Monddag wieder verlassen muss, wenn er sich nicht nützlich macht. Steinmetz Jorik, Zimmermann Heinrich, Bognerin Elisa, Stallmeister Friedrich und Schusterin Fylisa lassen ihre Haupttätigkeit etwas ruhen, um aushilfsweise auf den Wehrgängen Wache zu halten. Kieni besucht am 13.3. die Burg und beschließt angesichts der Lage, für einige Tage zu bleiben. Wachdienst liegt ihr nicht, aber sie hilft gerne anderweitig aus und hält sich als Bogenschützin bereit, falls die Burg verteidigt werden muss. Kurz: Der Alltagsbetrieb läuft, man hilft sich gegenseitig aus. Dennoch ist Anspannung zu spüren, manch sorgenvoller Blick richtet sich nach Mühlwazzer.

Es ist Soldag, der 14. Martius. Die Glocke der Burgkapelle läutet und der Burggeistliche Frohmut ruft zum Gottesdienst, zu dem sich fast alle Burgbewohner einfinden. Lediglich die zum Wachdienst eingeteilten Personen fehlen. [Dazu zählen vielleicht die Helden oder die von Spielern gespielten NSC.]

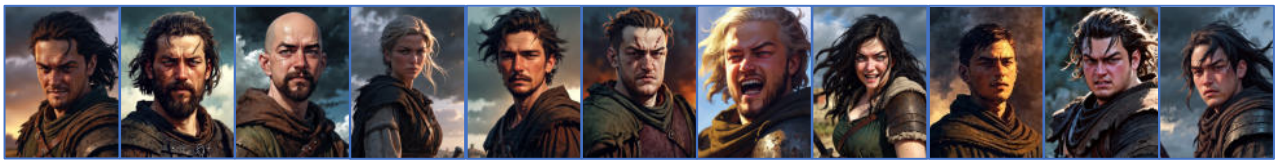
Das Glockenläuten weckt auch Michel im Hospital. Irgendwie ist es ihm am Vorabend geglückt, sich noch einen kleinen Biervorrat zu sichern, weshalb er mit leichtem Kater und etwas desorientiert zu sich kommt. Nachdem ihm klar wird, wo er ist, erinnert er sich, dass ihm das Glockenläuten etwas sagen sollte. Schließlich trifft ihn die Erkenntnis: Er soll dafür sorgen, dass die Burgtore für Johanns Mannen offenstehen. Hektisch macht er sich auf den Weg, verliert im Burghof das Gleichgewicht und fällt hin. Dabei zieht er sich leicht blutende Verletzungen an der linken Hand und im Gesicht zu. Als er sich erhebt, muss er sich geräuschvoll übergeben. Er hastet weiter in Richtung Burgtor, findet dort aber Burgvogt Matthes vor, der mit Sibylla [oder einem Helden] Tordienst versieht. Michel macht auf dem Absatz kehrt und versucht, über Palas, Wohnturm und Wachstube auf die Plattform des Burgtors zu gelangen. Dort will er die Ketten der Fallgitter blockieren, auch wenn er noch nicht genau weiß, wie er das anstellen soll. Allzu leise geht er nicht zu Werke, so dass die Wahrscheinlichkeit hoch ist, erwischt zu werden. Inwieweit die Helden diese Vorgänge bemerken können, hängt von ihrem Aufenthaltsort ab. Falls sie dem Gottesdienst beiwohnen, werden sie erst davon erfahren, wenn Matthes Luisa informiert.

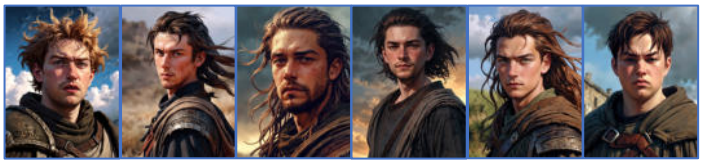
Der Zeitpunkt, wann die Helden oder Luisa davon erfahren, ist von großer Bedeutung. Wenn Michel geschnappt wird, besteht er darauf, dass man ihn in Ruhe lässt. Er müsse sich doch ums Tor kümmern. Dann hält er verschwörerisch den Zeigefinger vor die Lippen. Anwesenden Helden sollte dies Indiz genug sein, um die Angelegenheit ernst zu nehmen; wird Michel daraufhin verhört, kann man ihm vergleichsweise leicht entlocken, dass sein Herr mit seinen Kumpanen auf dem Weg sei, und wehe, wenn dann die Tore nicht offen stünden. In diesem Fall bleibt den Helden genügend Zeit, Luisa zu warnen, die daraufhin den Gottesdienst unterbricht, die Burgtore schließen und die Zinnen bemannen lässt. Dann findet der Abwehrkampf gegen Johann von Strazloc hauptsächlich mit Fernkampfwaffen von den Wehrgängen aus statt.
Wird Michel nicht bemerkt oder nur aufgegriffen, greifen Johanns Raufbolde während des Gottesdienstes die Burg an. Wahrscheinlich gelingt es ihnen dann, die Torwachen zurückzudrängen oder gar zu überwältigen. Der Lärm dringt bis in die Burgkapelle, aus der kurz darauf Luisa mit anderen Bewaffneten eilt. Der Abwehrkampf findet dann zunächst im Burghof statt. Hier leisten Luisa, Sibylla und Anderlin (und die Helden?) im Nahkampf die Hauptarbeit, Kieni beschießt die Gegner am besten von erhöhter Position mit Pfeilen. Auch Andine, Balder und Dietleib unterstützen beim Kampf, sie sind jedoch noch immer geschwächt. *[Spieltechnisch bedeutet dies einen Würfelmalus von 1 bis 2 Würfeln, doch wird der Meister dieses größere Gefecht wohl nicht auswürfeln, sondern lediglich die Gegner der Spieler würfeln lassen.]*
Eigentlich sollte es möglich sein, die Gegner wieder aus der Burg zu vertreiben und sie dann von den Wehrgängen aus mit Pfeil und Bogen in die Flucht zu schlagen; sobald ihre Verluste die Zahl 8 erreichen, werden sie sich in Richtung Markt zurückziehen.
Wenn die Tore rechtzeitig geschlossen wurden, ist dies ohnehin die wahrscheinlichste Option. Natürlich ist es auch möglich, dass Mouteburc von den Feinden eingenommen wird. Dies ändert den weiteren Handlungsverlauf entsprechend und die Helden in Mühlwazzer müssen nach ihrer Befreiung dann eben die Burg zurückerobern.

Auch wenn **Johann von Strazloc** die Feinde anführt, sind seine Kampfwerte lediglich beeindruckend (4W20, FkW 14). Der beste Kämpfer im Lager der Feinde ist sein Begleiter Baldrich (6W20, FkW20). Beide sind mit identischen Schwertern (Güte 20, 4W20+1, F:2) und Dolchen (Güte 20, 3W20+1, F:1) bewaffnet und tragen schwere Rüstung (Gambeson, Ringpanzerhemd, Gugelhaube, Helmbrünne, Handschuhe, Ringhandschuhe, Stiefel, Kettenschuhe). Das Tragen von Rüstung beherrschen sie mit Rüstungsgeschick III, sie büßen bei Nahkampfproben daher nur einen Würfel ein. Das Gefolge der Raufbolde hat gewöhnliche (3W8, FkW 7) bis solide (4W12, FkW 10-11) Kampfwerte und verwendet Kampfäxte (Güte 12, 4W12, F:4). Sie tragen einfache Kleidung und sind nur durch Gugelhaube, Handschuhe und Stiefel geschützt (RK I). Dies führt zu keinen Würfeleinbußen. *(Die folgende Übersicht kann der Meister den Helden zur Verfügung stellen. Johann von Strazloc ist hier nur mit Vornamen und ohne Wappen angezeigt, um den Helden keine allzu frühzeitigen Rückschlüsse zu ermöglichen.)*

Johann *Baldrich*

Alma *Alwin* *Andreus* *Birk* *Durs* *Ede* *Elli* *Erwin*


Fiete *Fritze* *Gotfrid* *Helga* *Jakob* *Jelto* *Joder* *Kari* *Kasta* *Marbod* *Markus*


Mark(us) *Nithard* *Notger* *Tilo* *Timo* *Tomas*

***Anmerkung**: Sollte Johann von Strazloc Mouteburc einnehmen, wird er alles unternehmen, um Irina von Hainfeld in seine Gewalt zu bekommen. Er wird nicht zögern, sie zu töten, wenn seine Hoffnung schwindet, sie als Gefangene nach Hause zu bringen.*

Sobald sich die Feinde zurückziehen, lässt Luisa die Tore schließen und die Wehrgänge bemannen, um sich ein Bild über die Lage verschaffen zu können. Wie durch ein Wunder sind noch alle Burgbewohner am Leben, auch wenn es manche Leichtverletzten gibt.
Sollten die Feinde in den Burghof vorgedrungen sein, wurde Burgvogt Matthes beim Abwehrkampf kritisch verletzt und Luisa, die Wächterinnen Andine und Sibylle, Zimmermann Heinrich und die Schmiede Wieland und Alwis erlitten schwere Verletzungen. Alle Verletzungen können jedoch von Fenja, Ida und Kieni fachgerecht versorgt werden.

8 Kampf um den Markt

EP 4

Gundula

Nachdem der Angriff auf die Burg gescheitert ist, wütet Johann von Strazloc im Markt. Er treibt die friedfertigen Bewohner gewaltsam aus ihren Häusern, dabei prügeln die aufgeputschten Raufbolde brutal auf die Wehrlosen ein und verursachen zahlreiche schwere Verletzungen. Johann entscheidet schließlich, die Marktbevölkerung *(auch Leberechts Frau Gundula, Gast in Irmas Herberge)* in der Lagerscheune vor der Kirche einzupferchen; da diese momentan als Schulgebäude genutzt wird, bietet sie genügend Platz. Bäckersohn Elijah wird vermisst.

Falls ein Spieler in die Rolle von Heiler Jachim schlüpft, erlebt er diese Vorgänge hautnah mit. Widerstand gegen die Angreifer ist hier ziemlich aussichtslos. Vielleicht kann Jachim aber unbemerkt entkommen und subversive Aktionen durchführen. Wird er mit den anderen Dorfbewohnern in die Lagerscheune gesperrt, wird er sich vermutlich zunächst um deren Wundversorgung kümmern.

Geistesgegenwärtig schließen die Brückenwarte Mutfried und Kurt den Zugang zur Steinbrücke und alarmieren die Bewohner der Wollsiedlung. Die beiden anderen Brückenwarte Richmut und Jora eilen mit einigen Freiwilligen zu Hilfe und können einen eher halbherzigen Vorstoß der Feinde zurückschlagen.

Die Vorgänge im Markt bleiben den Mouteburcern nicht verborgen, denn vom östlichen Wehrgang aus lässt sich all dies gut beobachten. Luisa sammelt daher umgehend alle kampfbereiten Gefolgsleute: Dies sind (neben anwesenden Helden) die Wächter Sibylla, Anderlin, Andine, Balder, Dietleib, die Schmiede Wieland, Alwis, Freya, Burgpriester Frohmut (!) und die Knechte Ensfried und Eberhard. Kieni führt eine Gruppe Bogenschützen an, dazu zählen Bognerin Elisa, deren Tochter Mara, Stallmeister Friedrich und Kerzenzieher Oleif.

Wieland *Alwis* *Freya* *Ensfried* *Eberhard* *Elisa* *Mara* *Friedrich* *Oleif*

Andine, Balder und Dietleib kämpfen noch immer mit den Nachwirkungen ihrer Vergiftung und Anderlin hält sich möglicherweise nicht mehr in der Burg auf *(siehe Abenteuer 26: Bärendienst)*. Je nachdem, ob Helden anwesend sind, sollte der Meister mit Blick auf die Kampfstärke entscheiden, wie stark die Vergiftung noch wirkt: Grundsätzlich sollte Luisas „Stoßtrupp“ stark genug sein, um erfolgreich sein zu können, aber nicht so stark, dass sie die Feinde vollständig besiegen können.

Luisa teilt drei Gruppen ein. Die erste Gruppe greift den Gegner im Markt an und lockt ihn von der Lagerscheune weg. Hauptziel ist es, möglichst viele Feinde in Kämpfe zu verwickeln und abzulenken. Je mehr Gegner dabei ausgeschaltet werden, desto besser. Die zweite Gruppe unternimmt einen eher heimlichen Vorstoß zur Lagerscheune, befreit die Marktbevölkerung und sichert deren Flucht zur Burg. Sobald die Marktbewohner in Sicherheit sind, zieht sich auch die erste Gruppe wieder zur Burg zurück. Die dritte Gruppe unter Kienis Führung folgt in geeignetem Abstand der ersten Gruppe und beschießt den Feind aus der Ferne. Sie deckt auch den Rückzug der beiden Gruppen.

Die Helden können sich hier beliebig zuordnen, sofern sie nicht in die Rolle von Kieni oder Elisa schlüpfen. Mindestens einer der regulären Wächter wird an Luisas Seite bleiben, um sie notfalls zu beschützen.
Je nach Gruppenzugehörigkeit liegt der Schwerpunkt der Proben für die Spieler entweder auf Nahkampf, Heimlichkeit oder Fernkampf.

Während des Rückzugs der Bevölkerung verlässt plötzlich Goldschmiedin Lia die Gruppe. Sie läuft geduckt in Richtung des (noch immer in Bau befindlichen) Schulgebäudes, versteckt sich dort für einen Moment und rennt dann weiter zum Kürschnerhaus, wo sie sich an die Wand drückt und dann durch eine Fensteröffnung ins Innere verschwindet.
Möglicherweise kann Lia kurz darauf noch einmal erblickt werden, wenn sie im Obergeschoß an einer Fensteröffnung vorbeihuscht.

Lia *Elijah*

Dies muss aber nicht zwingend bemerkt werden. Anwesenden Helden kann der Meister durch eine Probe auf Achtsamkeit immerhin eine Chance einräumen.

Hintergrund: Lia hat Bäckersohn Elijah gesehen, wie er verängstigt aus einem Fenster der Markthalle schaut. Kurzentschlossen läuft sie zu ihm, um ihn zu retten. Um die Spannung hoch zu halten, kann der Meister das weitere Schicksal der beiden zunächst im Ungewissen lassen. Lia sollte es gelingen, Elijah zu finden und mit ihm gemeinsam heimlich zur Steinbrücke zu laufen. Dort werden sie eingelassen und befinden sich in Sicherheit.

In der Burg angekommen, können alle erst einmal durchatmen und ggf. ihre Wunden versorgen. Spätestens jetzt wird das Fehlen von Elijah und Lia bemerkt.

9 Noch immer gefangen

EP variabel

Zurück nach Mühlwazzer. Das Läuten des Glöckchens am Morgen des 14.3. hat tatsächlich einen religiösen Hintergrund, denn die Räuber finden sich daraufhin in der Kapelle ein und halten einen kurzen Gottesdienst ab, der jedoch lediglich aus einem von Mischa vorgebeteten Vaterunser besteht. Bei gutem Gehör können die Helden das entfernte Gebet als Murmeln, vielleicht sogar im Wortlaut[3] vernehmen:

Vater,
geheiligt werde Dein Name,
es komme Dein Reich!
Unser Brot für den nächsten Tag gib uns Tag um Tag!
Und lass uns nach unsere Sünden,
denn auch wir lassen nach jedem, der uns schuldet! (Hier wird das Gebet durch ein Husten unterbrochen)
Und bringe uns nicht in Versuchung hinein!
Amen.
[Vielstimmig:] Amen.

Aimeric erwacht etwas erholt, leidet aber noch immer unter den Nachwirkungen der Vergiftung (muss also Würfelmali hinnehmen). Er lässt sich von seinen Wächtern und den Helden ins Bild setzen, dann beauftragt er Maria, gemeinsam mit Vinzent einen Schlachtplan zur Überwältigung der Räuber zu entwickeln. Lohmüller Roland und Botenreiter Josef melden sich freiwillig zur Unterstützung. Auch Mühlbursche Peter will gerne helfen, seine Verletzungen lassen das aber noch nicht zu. Heinrich soll sich mit Odin um die Sicherheit der Gefangenen kümmern, sie also beisammenhalten und verteidigen. Odin soll außerdem prüfen, ob es möglich ist, in der Trennwand zum Viehstall oder im Dach der Scheune eine Öffnung zu schaffen, über die eine Flucht möglich ist. Es zeigt sich, dass der Viehstall nicht in Frage kommt, da jedes Hantieren an der Trennwand die Hühner und die Ziege zu sehr in Aufruhr versetzt und sie sich dann lautstark beschweren. Auch das Dach scheidet letztlich aus, da nicht alle Gefangenen schwindelfrei sind oder hinaufklettern können.

[3] Nach Lukas 11, 2-4, Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Vaterunser

Im Verlauf des Vormittags wird das Scheunentor von Jamin geöffnet, hinter ihm steht Wolek mit einer Fackel in der Hand, bereit, mit ihr das Stroh zu entzünden. Jamin verlangt die leeren Trinkbeutel vom Vortag und übergibt dafür drei frische, mit Bier gefüllte Trinkbeutel. Weitere Verpflegung erhalten die Gefangenen an diesem Tag nicht, auch wird ihnen das Verlassen der Scheune verwehrt. Dies führt dazu, dass die Notdurft in einer Ecke der Scheune verrichtet wird, was schon bald unerfreulichen Gestank verbreitet.

Der Tag vergeht quälend langsam, die empfundene Ohnmacht strapaziert die Nerven aller Anwesenden. Zur Mittagsstunde hin wird die Scheunentür erneut von Jamin geöffnet und abermals steht Wolek mit einer Fackel bereit. Anführer Mischa macht, flankiert von Elwin und Kiki, einen Schritt in die Scheune und rümpft die Nase. „Ihr stinkt erbärmlich." Er grinst: „Vielleicht will der Herr von Mouteburc niederknien und mich um Gnade bitten." Aimeric erhebt sich und geht auf Mischa zu. Eine Armlänge entfernt bleibt er stehen und blickt ihn ruhig an. „Du hast den Frieden gebrochen. Geraubt und gemordet." Mischa blinzelt nervös, dann fährt Aimeric fort: „Lass diese ehrbaren Leute hier unbehelligt ziehen und ich werde es dir vergelten." Der Räuberanführer weicht einen Schritt zurück, als hätte ihn ein Schlag getroffen. „Bist du irre, Mann?", braust er auf. Maria, Heinrich, Vinzent und Odin beobachten achtsam jede Bewegung der Räuber. Mischa greift hektisch nach seinem Gürtel, zieht sein Kampfmesser hervor und hält es mit ausgestrecktem Arm drohend Aimeric entgegen. „Vielleicht stech' ich dir die Augen aus. Oder besser noch: Ich hol' mir deine Zunge." Aimeric bleibt ungerührt stehen, während Mischa mit dem Messer vor seinem Gesicht herumfuchtelt. Die Mouteburcer Wächter wirken angespannt. Aimeric hebt langsam beide Hände: „Dein Glück mag sich wenden, Räuber." Unverwandt blickt er Mischa an, umfasst in einer ruhigen Bewegung mit seinen Händen dessen Hand und entwindet scheinbar mühelos das Messer. „Zurück!", brüllt Wolek von draußen und senkt seine Fackel zu den Strohballen nahe der Tür. Aimeric dreht das Messer in der Hand und hält Mischa den Griff entgegen. „Lass meine Leute gehen." Mischa greift das Messer, schaut Aimeric mit großen Augen an und weicht zwei Schritte zurück. Elwin und Kiki verlassen ebenfalls rückwärts die Scheune, Wolek hebt die Fackel und Jamin knallt das Tor zu. Dann wird der Holzbalken vorgelegt.
„Was war das denn, Herr?", entfährt es Heinrich. Aimeric kneift die Augen etwas zusammen, er wirkt nachdenklich, dann atmet er geräuschvoll durch die Nase ein: „Es würde mich nicht wundern, wenn wir heute noch einmal von ihm hören." Dann wendet er sich um. Aller Augen sind auf ihn gerichtet. „Sorgt Euch nicht." Anscheinend haben viele der Anwesenden die Luft angehalten, denn erleichtertes Ausatmen ist rundherum zu hören.

Langsam ziehen die Stunden ins Land und gerade, als sich wieder enttäuschte Skepsis breitzumachen droht, nähern sich Schritte dem Scheunentor. Wieder ist es Jamin, der das Tor öffnet. Wolek hält Fackel und Schwert bereit, Elwin und Kiki tragen ihre Kampfäxte in Händen und Mischa macht einen Schritt in die Scheune. Er schaut in die Runde, bis sein Blick an Aimeric hängen bleibt. „Ich habe nachgedacht." Aimeric neigt kurz den Kopf zur Seite, erspart sich aber einen Kommentar. „Die Frauen und Kinder dürfen gehen. Und wenn sie zu eurer Burg kommen, sollen sie sagen, dass wir euch gefangen haben. Und dass wir Lösegeld wollen." Aimeric nickt: „Eine Entscheidung, immerhin. Keine kluge Entscheidung, eher die eines Feiglings. Aber immerhin." – „Was soll das heißen. Feigling?" – „Nun", Aimeric macht einen Schritt auf Mischa zu, „schau selbst." Er zeigt nach draußen zum Himmel. „Die Dämmerung bricht bald an. Und du willst Frauen und Kinder alleine auf den Weg schicken? Gib ihnen zwei Männer zur Sicherheit mit. Außerdem", er macht eine Pause, „haben wir hier einen Verwundeten." Er zeigt auf Peter. „Und dort", seine Hand weist auf Helge, „haben wir einen Alten. Beide brauchen Versorgung und müssen gestützt werden. Gib auch ihnen noch zwei oder drei Männer mit. Sie werden dir nicht gefährlich werden und in Mouteburc werden sie erkennen, dass du ein Mann bist, mit dem man verhandeln kann." Mischa runzelt die Stirn, man kann ihm förmlich beim Denken zuschauen. Einige Momente verharrt er, wiegt den Kopf hin und her, schließlich nickt er langsam. „Einverstanden. Du, du, du und du." Mischa deutet auf Roland, Georg, Hannes und Bertold. „Ihr begleitet sie. Und denkt daran: Sagt, dass wir Lösegeld verlangen." Barbier Josef steht mit großen Augen auf: „Ich kann auch gehen, ich kenne den Weg und mir geht es gar nicht gut." Er greift sich hustend an die Brust. „Nichts da! Du bleibst hier!", funkelt ihn Mischa an. Dann tritt er zur Seite und lässt die Auserwählten raustreten. Magrit nimmt Rainhold an die Hand und verlässt langsam die Scheune, ihr folgen Ingfrid, die Mechthild bei der Hand nimmt, Bertold, Helge, Georg, Hannes, der Peter stützt, und schließlich noch Roland. Fizzer ist ebenfalls aufgesprungen und läuft aufgeregt schwanzwedelnd neben Mechthild her. Mischa schaut missmutig auf den Hund und hebt seine Hand, dann verharrt er kurz und zuckt schließlich die Achseln.

Die Tür wird wieder geschlossen und nun halten sich nur noch Aimeric, Maria, Heinrich, Vinzent, Odin, die Helden und Liebrich, Barbier Josef, Wolpert, Botenreiter Josef und Kaufmann Leberecht in der Scheune auf.

Aimerics Wächter grinsen über das ganze Gesicht. „Wann schlagen wir los, Herr?“, hört Ihr Maria fragen. – „Ein wenig Geduld noch. Erst müssen unsere Leute in Sicherheit sein.“

Als die Dämmerung hereinbricht, können die Helden leise Schritte außen an der Scheunenwand vernehmen (Gehör- oder Achtsamkeitsprobe). Unverhofft naht Unterstützung. Die Frauen vom Wîberhof haben aus sicherer Entfernung die Vorgänge in Mühlwazzer beobachtet. Astrid ist schließlich am 14.3. zum Holzfällerlager geritten, wo sie nicht viel Überzeugungsarbeit leisten musste. Hartmann, Hagen, Rutgar und Ulfried waren sofort bereit, den Leuten in Mühlwazzer zu Hilfe zu kommen. Um die Brückenwachen zu umgehen, entasten sie nördlich des Ortes einen umgestürzten Baumstamm, ziehen ihn ins Wasser und „flößen“ mit diesem unbemerkt ans nordöstliche Inselufer. Völlig durchnässt, bewaffnet mit Holzfälleräxten und -beilen, schleichen sie sich an die Scheune heran. Hartmann und Ulfried halten sich unter den Bäumen zwischen Bognerhaus und Scheune verborgen, während Hagen und Rutgar zur anderen Seite schleichen und auf einen günstigen Moment warten. Schließlich wagen sich beide zur Tür, Hagen hebt leise den Balken hoch und Rutgar schlüpft ins Innere.
Der Meister kann die Szene bis zu Rutgars Betreten der Scheune spannend halten, zumal die Helden nicht wissen, wer sich nähert. Gelingt es den Helden, Heimlichkeit zu wahren oder bricht direkt offener Kampf aus?
In jedem Fall ist das Zusammentreffen mit den Holzfällern geeignet, um Mühlwazzer von den Räubern zu befreien. Zu bedenken ist, dass die Waffen der Helden und Mouteburcer im Badehaus gelagert sind, wo auch noch Markus, Amelie, Brunhild, Adam mit Freya und die Handwerker Johann und Britt mit ihrem Sohn Tim festgehalten werden. Letztere sind noch immer in Sorge um Tilda und es wird sie schwer treffen, wenn sie die Nachricht von ihrem Tod erhalten.
Die Höhe der EP für diese Episode ist auch davon abhängig, wie viele Räuber beim ersten Aufeinandertreffen bereits ausgeschaltet wurden.

Hartmann *Hagen* *Rutgar* *Ulfried*

Im Kampf mit den Räubern erweist sich Botenreiter Josef als echte Unterstützung. Die Helden sollten unbedingt sein Geschick bemerken, sich heimlich an einen Gegner anzuschleichen und dann einen Meuchel- oder Würgeangriff aus dem Hinterhalt zu führen. Badeknecht Wolpert wird mehrere Male erschrocken zurückzucken, wenn er über eine Leiche stolpert oder Zeuge eines Kampfes wird. Als er schließlich selbst bedroht wird, schlägt er völlig entnervt und mit geschlossenen Augen mit einem faustgroßen Stein auf seinen Gegner ein. Dabei gelingt ihm ein Glückstreffer und der Feind fällt zu Boden. Entsetzt von seiner Tat und der Tatsache, dass sein Gegner noch zuckt, schlägt Wolpert dann erneut mehrere Male mit dem Stein zu, lässt diesen dann fallen und sinkt ermattet zu Boden. Dort bleibt er dann bis zum Ende der Kämpfe sitzen und kann irgendwann von den Helden oder den Mouteburcern gefunden werden. Er wird fortan ein anderer sein. Auch Barbier Josef kann eine Sternstunde haben. Am besten ist es, wenn er irgendwie an eine Klinge gelangt, bspw. indem er bei einem erledigten Räuber den Dolch erbeutet. In der Folge wird auch er in einen Kampf verwickelt, bei dem er seinem Feind mit zwei schnellen, meisterhaften Schnitten die Kehle aufschlitzt. Ob die Helden danach noch freiwillig und sorgenfrei seine Dienste in Anspruch nehmen können, dürfte fraglich sein. Leberecht muss nicht zwingend in Erscheinung treten, vielleicht übernimmt er es auch, ausgeschaltete Räuber beiseite zu räumen, damit sie nicht zufällig von anderen entdeckt werden.

Wenn es Überlebende unter den Räubern gibt, wird Aimeric diese verhören wollen. Sicherlich wurde er von Vinzent oder den Helden bereits informiert, dass die Räuber im Auftrag handeln und dass sie eine Bezahlung erwarten, angeblich von „Erichs Alter“. Aimeric wird sich dafür interessieren. Tatsächlich wissen die Räuber nicht, wer Erich oder desse Alte ist. Mischa hat jedoch mit Johann, einem Ritter, verhandelt, der wohl Erichs Sohn ist. *(Interessanterweise weiß Mischa, dass Erich derjenige ist, der durch Irinas Lied vom Huren-Erich verspottet wird. Dass sich dahinter Erik von Strazloc verbirgt, ist ihm jedoch nicht geläufig.)* Außerdem vermutet Mischa, dass Johann Mouteburc angreifen will.

Von den Holzfällern können die Helden erfahren, dass die Freigelassenen zum Wîberhof gezogen sind, wo sie die Nacht verbringen wollen. Die Helden können es ihnen gleichtun oder die Nacht in Mühlwazzer verbringen. Aimeric wird den Wîberhof in jedem Fall aufsuchen wollen, nicht zuletzt, um sich für die wertvolle Hilfe zu bedanken, vielleicht auch, um noch etwas zu ruhen oder Verletzungen zu heilen.
Sollten die Mouteburcer mit den Helden den Hof erst am nächsten Morgen aufsuchen, kann es sein, dass sich die Freigelassenen bereits auf dem Weg nach Mouteburc befinden, wo sie unter Umständen Johanns Schergen in die Hände fallen, die den Markt besetzt halten.

10 Die Rückeroberung des Marktes

EP variabel

Das kämpferische Finale ist die Rückeroberung des Marktes (was etwa am 15. oder 16. Martius geschieht). Falls sich die Heldengruppe aufgeteilt hat, sodass ein Teil der Gruppe um Mühlwazzer gekämpft hat, während der andere Teil Mouteburc verteidigte, kann die Gruppe bei diesem Gefecht wieder zusammenfinden. Die Annäherung der Helden über die Ebene zum Markt kann von der Burg aus beobachtet werden und Luisa wird einen koordinierten Angriff initiieren. Denkbar, dass auch die Brückenwarte von der Wollsiedlung mit einer kleinen Schar Freiwilliger unterstützend angreifen.

Die Taktik der Feinde ist zunächst von ihrer Zahl abhängig. Wenn sie viele Verluste hinnehmen mussten und nur noch maximal zehn Kämpfer aufweisen, werden sie sich wohl in der Markthalle zusammenrotten. Liegt ihre Zahl höher, verteilen sie sich eher auf mehrere Häuser, um ein großes Blickfeld zu haben und potentielle Gegner von mehreren Seiten angreifen zu können.
Es spielt auch eine Rolle, ob sie Nachrichten aus Mühlwazzer erhalten und ob diese gut oder schlecht sind. Wenn sie die Freigelassenen abfangen konnten, werden Johanns Mannen eher siegesgewiss und weniger achtsam sein. Sie werden dann einen Boten zur Burg schicken, um dort mit der Nachricht über die Gefangennahme Aimerics und seiner Gefährten Schrecken zu verbreiten.

Aimerics Kenntnisstand über die Vorgänge rund um Mouteburc bestimmen auch sein Vorgehen. Wenn er im Bilde ist, wird er sich mit seinen Gefährten (und den Helden) auf Kampf vorbereiten und entsprechend planvoll vorgehen. Falls er unwissend ist, wird er davon ausgehen, dass die Gefahr in der Region einzig von den Räubern in Mühlwazzer ausging, so dass er arglos zurückreitet und möglicherweise von Johann und seinen Schergen im Markt böse überrascht wird.

11 Das Ende des Abenteuers

Mit dem Sieg über Johann von Strazloc und seine Schergen neigt sich das Abenteuer seinem Ende zu. Einige Handlungsfäden müssen nun erneut aufgegriffen und zu Ende geführt werden.

Erstens: Die Sorge um die Opfer

Zunächst werden alle Verletzten versorgt, sollten Tote zu beklagen sein, werden diese auf dem Friedhof am Markt oder in entsprechend geweihter Erde bei Mühlwazzer beerdigt.

Zweitens: Die Schuld des Bierbrauers

Bierbrauer Johann wird aus eigenem Antrieb seine Schuld gestehen. Er berichtet von seiner Gefangennahme durch Johann und Baldrich und der Entführung seiner Frau Adelina, um deren Wohlergehen er sich sorgt. Aimeric wird Leute ausschicken, um nach Adelina zu suchen. Ausgehungert und durchgefroren wird sie schließlich beim südlichen Waldlager entdeckt, wo sie Strazlocs Leute knebelten und an einen Baum banden.
Diese Aufgabe können auch die Helden übernehmen, sich von überlebenden Feinden dorthin führen lassen oder mittels Aufspürenproben das Lager entdecken. So können sie auch noch 1 bis 2 zusätzliche EP verdienen. Adelina bestätigt den Bericht ihres Mannes, Aimeric wertet die Umstände daher strafmildernd, tadelt aber das fehlende Vertrauen zu seinem Herrn. Da Aimeric keine Blutsgerichtsbarkeit besitzt, verurteilt er den Bierbrauer dazu, einen Tag am Pranger zu stehen und die Wachstube ein Jahr kostenlos mit Bier zu versorgen.

Drittens: Die Hintergründe des Überfalls

Strazloc-Wappen

Früher oder später wird das Wappenhemd entdeckt, dass Johann von Strazloc unter seinem Gambeson trägt. (Dieses wollte er im Falle der triumphalen Burgeroberung überstreifen, um seinen Besitzanspruch zu begründen und offen zur Schau zu stellen.) Das Wappenhemd wird als dasjenige derer von Strazloc identifiziert und Aimeric schwant, dass er mit Johann einen Strazloc-Sprößling vor sich hat.
Falls Johann überlebt haben sollte *(eine zwingende Voraussetzung, um Abenteuer 30: Gefährliches Geleit mit allen Facetten spielen zu können)*, wird er im Hohen Turm eingekerkert und bezüglich der Hintergründe befragt. Er ist nicht der Schlauste, weshalb er seine Absichten und die Zusammenhänge schon sehr bald ausplaudern wird. Es ist unwahrscheinlich, dass Johann von Strazloc im Kampf stirbt, da er erstens gut gerüstet ist und sich zweitens eher ergibt als zu sterben. Dennoch ist es denkbar. In diesem Fall wird Aimeric seine Beerdigung auf dem Friedhof des Marktes veranlassen.
Selbstverständlich müssen Johanns Angehörige über sein Schicksal informiert werden, doch Aimeric will die Strazlocs zunächst in Ungewissheit schmoren lassen. Auch ist er noch unschlüssig, wie er die ganze Angelegenheit behandeln soll.
Einerseits könnte er bei seinem Landesherrn, dem Bischof von Passau, Klage einreichen. Bischof Wolfger von Erla dürfte den Mouteburcs gegenüber wohlgesonnen sein, vorausgesetzt, sie haben mit den Helden zusammen dazu beigetragen, die Verschwörung der Bellatores gegen Papst und Kardinäle aufzudecken *(siehe Abenteuer 25: Minnesang).* Falls Aimeric zudem auf freundschaftlichem Fuß mit den Helden steht, dürfte auch das seinem Anliegen nützen, denn die Helden könnten dem Bischof bereits aus früheren Begegnungen in guter Erinnerung sein *(siehe Abenteuer 13: Der Harte Mann zu Passau und Abenteuer 20: Gebratene Hühnchen).*
Andererseits widerstrebt es ihm, die Angelegenheit in fremde Hände zu geben, auch wenn sie ihm wohlgesonnen sein sollten. Aimeric tendiert eher dazu, den Strazlocs persönlich eine Lehre in Demut zu erteilen. Um sich abzusichern, lässt er Johann von Strazloc ein Geständnis unterschreiben, das von Baldrich (wenn er noch lebt) und den Helden als Zeugen ebenfalls unterzeichnet wird. Dieses Schreiben wird er zweifach anfertigen lassen, ein Exemplar sicher verwahren und das zweite zusammen mit Johann zurück nach Anewilre schicken. *(Eine Aufgabe, die die Helden in Abenteuer 30 übernehmen können.)*

Viertens: Der Attentäter

An Botenreiter Josef könnten die Helden Interesse entwickelt haben. Seine besonderen Kampffertigkeiten sind ihnen sehr wahrscheinlich nicht verborgen geblieben. Wenn sie darüber hinaus auch noch dankbar für seine Unterstützung sind, betrachten sie ihn vielleicht als möglichen Freund. Falls er sein Kampfgeschick mit den Gefahren begründet, für die er als Bote gewappnet sein will, mag ihnen dies vermutlich genügen. Gleichwohl hat er noch eine Aufgabe zu erledigen: Im Auftrag der Bellatores Dei soll er die Helden töten. *Dies wird er sich in Abenteuer 29 vornehmen.*

Fünftens: Leberecht und Gundula

Kaufmann Leberecht trifft in Mouteburc wieder auf seine Frau Gundula, die eine Erklärung für seinen Aufenthalt in Mühlwazzer verlangt. Verlauf und Ende sind völlig offen.

Sechstens: Die Belohnungen

Zum Erfolg haben viele einen Beitrag geleistet, was ausgiebig gefeiert werden soll, doch die Fastenzeit macht dies im Moment unmöglich. Daher kündigen Aimeric und Luisa eine große Festwoche an, die mit dem Ostersonntag am 28. Martius beginnen und mit den Feierlichkeiten zum Jahrestag ihrer Hochzeit am 3. Aprilis ausklingen soll. Die ganze Region soll zum Feiern nach Mouteburc kommen und alle tapferen Recken – wie die Helden, die Holzfäller, die Bewohner des Wîberhofs und viele mehr – sollen Ehrengäste sein.
Der Meister sollte die Helden mit jeweils mindestens einem Punkt auf Ehre und Respekt belohnen und ihnen außerdem mehrere Gratislernwürfe gewähren: Hier dürften sich Kampftechniken, Schleichen, Verbergen, vielleicht auch Achtsamkeit und Gefahrensinn anbieten.

Diese Ereignisse werden in Abenteuer 29 zum Ausspielen noch einmal aufgegriffen, der Meister kann sie aber auch im Zeitraffer erzählen. Bleibt man dem Zeitansatz verpflichtet, endet dieses Abenteuer am **18. Martius**.

Apollonius‘ Aufzeichnungen

Ego Apollonius Treverorum hic refero scripta Gerberti Aurillaciensis, postea Silvestri ii papae, nec non de Algoritmi de numero Indorum, hoc a Gerardo Cremonensis interpretatum est.
Numeri Indi numeris Latinis praestant in repraesentandis numeris magnis et omnibus quae ad mathematicam et mercaturam pertinent. Numeri Latini per additionem et subtractionem valorum suorum numeralium computantur. Numeri Indi, contra, locum intra systema decimale habent, id est valores ab i ad ix describunt. Legunt: i 1 – ii 2 – iii 3 – iv 4 – v 5 – vi 6 – vii 7 – viii 8 – ix 9.
Etiam nihil numerum habet: 0.
Numeri ordine ascendente a dextra ad sinistram scribuntur; positio ultima dextera valorem ab i ad ix describit, una loca ultera ad sinistram valorem ab x ad xc, deinde a c ad cm, a m ad mↀ et sic porro. Numerus Latinus mcclxviii in numeris Indicis est 1268.
Gerbertus Aurillacensis lapides e cornu factos numerare describit, quos numeris Indices ab 1 ad 9 pinxit. His in abacur utitur.

Centum	Decem	Singular	Centum	Decem	Singular
			8		5
				6	7
			1	3	1
		1			3

Ich, Apollonius von Trier, berichte hier von den Schriften des Gerbert von Aurillac, dem späteren Papst Silvester II., außerdem vom Algoritmi de numero Indorum, übersetzt von Gerardus Cremonensis.
Die indischen Zahlen sind den lateinischen Zahlen überlegen bei der Darstellung großer Zahlen und allem, was mit Mathematik und Handelsgeschäften zu tun hat. Die lateinischen Zahlen ergeben sich durch Addieren und Subtrahieren ihrer Zählwerte. Sie lauten: i 1 – ii 2 – iii 3 – iv 4 – v 5 – vi 6 – vii 7 – viii 8 – ix 9. Selbst das Nichts hat eine Ziffer: 0.
Dabei werden die Zahlen von rechts nach links aufsteigend notiert, die äußerste rechte Stelle beschreibt einen Wert von i bis ix, die links daran anschließende einen Wert von x bis xc, dann folgen c bis cm, m bis mↀ und so fort. Das lateinische mcclxviii lautet in indischen Ziffern 1268.
Gerbert von Aurillac beschreibt Rechensteine aus Horn, die er mit den indischen Ziffern von 1 bis 9 bemalt. Diese verwendet er auf einer Rechentafel.

Dieses **Labyrinth** stellt keinen Irrgarten dar, sondern es verlängert im ursprünglichen Sinn deutlich die Strecke, die bis zum Erreichen des Zentrums zurückzulegen ist. Das Zentrum wird zwangsläufig erreicht, es gibt keine Sackgassen oder geschlossene Schleifen. Solche Labyrinthe symbolisieren den Weg der Seele zur Erlösung und auch die Pilgerfahrt nach Jerusalem. Sie werden oft als Bußübung abgeschritten. Das hier dargestellte „christliche“ Labyrinth geht auf Villard de Honnecourt zurück (etwa 1200) und findet sich in der Kathedrale von Chartres; dort ist es in blauem und weißem Stein ausgeführt.[4]

[4] Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Labyrinth

Eine Seite mit Rätseln aus den Propositiones ad acuendos iuvenes

„Die Propositiones ad acuendos iuvenes (Aufgaben zur Schärfung des Geistes der Jugend) sind eine frühmittelalterliche Sammlung mathematischer Rätsel. Sie wird dem Gelehrten Alkuin (735-804) zugeschrieben“.[5]

Flumen transitus

Tres viri cum sororibus suis flumen transire volunt. Habent scapham quae duos homines capere potest. Quomodo omnes ad alteram ripam tuto pervenire possunt, sine periculo alterae mulierum ab alio viro, fratre absente, stuprandae?

Homo flumen cum lupo, capra, et brassica transire debet. Unum tantum aliud in una scapha portare potest. Quomodo flumen transire potest quin lupus capram aut capra brassicam consumat?

Familia ex patre, matre, et duobus liberis constans flumen transire debet. Soli duo liberi satis leves sunt ut simul in navi sedant sine submersione. Quomodo familia tuto ad alteram ripam perveniet?

Scala centum gradibus

In scala cum centum gradibus, una columba in primo gradu sedet. Duae columbae in secundo gradu sedent, tres in tertio, et sic porro. Quot columbae in summa in scala sedent?

Flussüberquerungen
Drei Männer wollen mit ihren Schwestern einen Fluss überqueren. Dazu haben sie ein Boot, in dem zwei Personen Platz finden. Wie können alle sicher das andere Ufer erreichen, ohne dass eine der Frauen in Gefahr gerät, in Abwesenheit ihres Bruders von einem anderen Mann geschändet zu werden?

Lösung: Ein Mann quert den Fluss mit seiner Schwester und fährt dann alleine zurück. Die beiden anderen Frauen setzen über, eine fährt zurück. Diese bleibt bei ihrem Bruder und die beiden anderen Männer fahren zu ihren Schwestern ans andere Ufer. Einer der beiden Männer fährt dann mit seiner Schwester zurück. Nun setzen beide Männer über und die Frau fährt das Boot zurück. Von den drei Frauen setzen nun zwei über, eine fährt wieder zurück und holt die letzte Frau ans andere Ufer.

[Flussüberquerungen 2]
Ein Mann muss mit einem Wolf, einer Ziege und einem Kohlkopf einen Fluss überqueren. In dem einzigen Boot kann er aber nur eine weitere Sache transportieren. Wie kann er den Fluss überqueren, ohne dass der Wolf die Ziege oder die Ziege den Kohlkopf frisst?

Lösung: Der Mann setzt die Ziege über und fährt zurück. Nun bringt er den Wolf über den Fluss und nimmt die Ziege mit zurück. Dann transportiert er den Kohlkopf, fährt allein zurück und holt schließlich noch die Ziege übers Wasser.

[5] Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Propositiones_ad_acuendos_iuvenes

[Flussüberquerungen 3]
Eine Familie aus Vater, Mutter und zwei Kindern muss einen Fluss überqueren. Nur die beiden Kinder sind so leicht, dass sie gemeinsam im Boot sitzen können ohne unterzugehen. Wie gelangt die Familie sicher ans andere Ufer?

Lösung: Beide Kinder setzen über, ein Kind fährt zurück. Mutter (oder Vater) setzt über, das andere Kind fährt zurück. Beide Kinder setzen über, ein Kind fährt zurück. Vater (oder Mutter) setzt über, das andere Kind fährt zurück. Beide Kinder setzen über.

Leiter mit 100 Sprossen
Auf einer Leiter mit 100 Sprossen sitzt eine Taube auf der ersten Sprosse. Zwei Tauben sitzen auf der zweiten Sprosse, drei auf der dritten und so weiter. Wie viele Tauben sitzen insgesamt auf der Leiter?

*Lösung: Wenn man alle Tauben addiert (1+2+3 usw.) gelangt man zum Ergebnis 5050. Eleganter geht es mit der später als gaußsche Summenformel bekannten Gleichung. Dabei bildet man aus der ersten und der 100. Sprosse, der zweiten und der 99. usw. 50 Paare zu jeweils 101 Tauben. [Nach Gauß würde man rechnen: 100*101/2 = 5050]*

Das folgende Rätsel entstammt der ältesten überlieferten Rätselsammlung in Latein, dem Aenigmata des Symphosius.[6]

Enigma. Sint duo socii habentes amphoram plenam vini, ad quam precise intrant 8 mensure vini, et non habentes aliud vas, cum quo dividerent, nisi quod unus habeat unum cantru, ad quem transeat solum 5 mensure, et alter habeat unum cantrum, ad quem transeat tantum tres mensure. Tunc queritur, qualiter debeant dividere mediantibus illis cantris, quod cuilibet cedant precise 4 et non minus.

Rätsel. Es sind zwei Freunde mit einem Krug Wein, in den genau 8 Maß passen. Einer der beiden besitzt eine Kanne, in die genau 5 Maß passen, der zweite besitzt eine Kanne, in die genau 3 Maß passen. Sonst besitzen sie kein anderes Gefäß. Wie sollen sie nun den Wein mit diesen Kannen und dem Krug aufteilen, dass jedem genau vier Maß und nicht weniger bleiben?

Lösung: Zuerst wird die 5-Maß-Kanne gefüllt, aus dieser dann die 3-Maß-Kanne. Die 3-Maß-Kanne wird dann zurück in den Krug geleert und die 2 Maß, die sich in der 5-Maß-Kanne befinden, werden in die 3-Maß-Kanne geschüttet. Mit den nun 6 Maß im Krug füllt man die 5-Maß-Kanne, aus dieser füllt man die 3-Maß-Kanne, in der sich noch 2 Maß befinden. Leert man dann die 3-Maß-Kanne zurück in den Krug, enthalten Krug und 5-Maß-Kanne jeweils 4 Maß.

Schließlich findet sich noch ein weiteres Rätsel, das eigentlich erst neun Jahre später (1202) von Leonardo da Pisa, auch Fibonacci genannt, in seinem Rechenbuch Liber abbaci formuliert wird. Da Leonardo sich vor allem auf die arabischen Schriften des Al-Chwarizmi (Algorismi) stützt, mache ich hier die Setzung, dass auch Apollonius diese Schriften kennt und das genannte Rätsel vorwegnimmt.

[6] Quellen: Reisacher, Robert: Was das Böse mit dem Apfel zu tun hat…, https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/pegasus/article/view/35361 und https://de.wikipedia.org/wiki/Symphosius.

Septem mulieres Romam iter faciunt. Quaeque septem mulos ducit. Quaeque mula septem saccis onusta est, singulis saccis septem panes, septem cultros pro singulis panibus, et septem vaginas pro singulis cultris continens. Quot res et entia viventia Romam in summa iter faciunt?

7 Frauen befinden sich auf dem Weg nach Rom. Jede führt 7 Maultiere mit sich. Davon ist jedes mit 7 Säcken beladen, in jedem Sack befinden sich 7 Brote, für jedes Brot sind 7 Messer vorhanden und für jedes Messer gibt es 7 Scheiden. Wie viele Lebewesen und Sachen begeben sich hier insgesamt nach Rom?

*Lösung: Die „einfache" Lösung besteht darin, die jeweiligen Quadratzahlen zu berechnen und dann zu addieren: 7 + 49 (7*7) + 343 (7*7*7) + 2401 (7*7*7*7) + 16807 (7*7*7*7*7) + 117649 (7*7*7*7*7*7) = 137256*

*Matthes wird begeistert auf den von Apollonius aufgezeichneten Weg verweisen: Dieser habe eine elegante Lösung gefunden, indem er alles wie in mehreren ineinander gestapelten Säcken verstaute und dann von innen heraus auflöste. [Dieser Erklärung dürfte niemand folgen können.] Er rechnet dann laut vor: Ich fange innen mit den 7 Scheiden an, die zu einem Messer gehören: 7+1=8. Da es sieben Messer gibt, nehme ich das sieben Mal: 8*7=56. Plus 1 ist 57, mal 7 ist 399, plus 1 ist 400, mal 7 ist 2800, plus 1 ist 2801, mal 7 ist 19607, plus 1 ist 19608, mal 7 ist 137256.*

*[Apollonius und Matthes – und Algorismi und Fibonacci – bilden Klammern und lösen diese von innen heraus auf: 7 * (1 + 7 * (1 + 7 * (1 + 7 * (1 + 7 * (1 + 7))))).]*

Sehr wahrscheinlich werden nicht nur Aimeric und die Wächter, sondern auch die Helden und die Spieler Matthes' freudige Erregung nicht teilen. Auch nachdem Aimeric Einhalt geboten hat und Matthes das Rätsel auf Frauen, Maulesel und Säcke beschränkt, hält sich die Begeisterung in Grenzen. Zwar dürfte hier leichter nachzuvollziehen sein, dass 7 Frauen mit insgesamt 49 Mauleseln und 343 Säcken unterwegs sind, also 399 Lebewesen und Gegenstände nach Rom ziehen, doch dürfte Matthes das Schicksal der mittelalterlichen Ausnahmemathematiker teilen: Ihre Ideen werden verhallen und sich zu ihren Lebzeiten nicht durchsetzen.

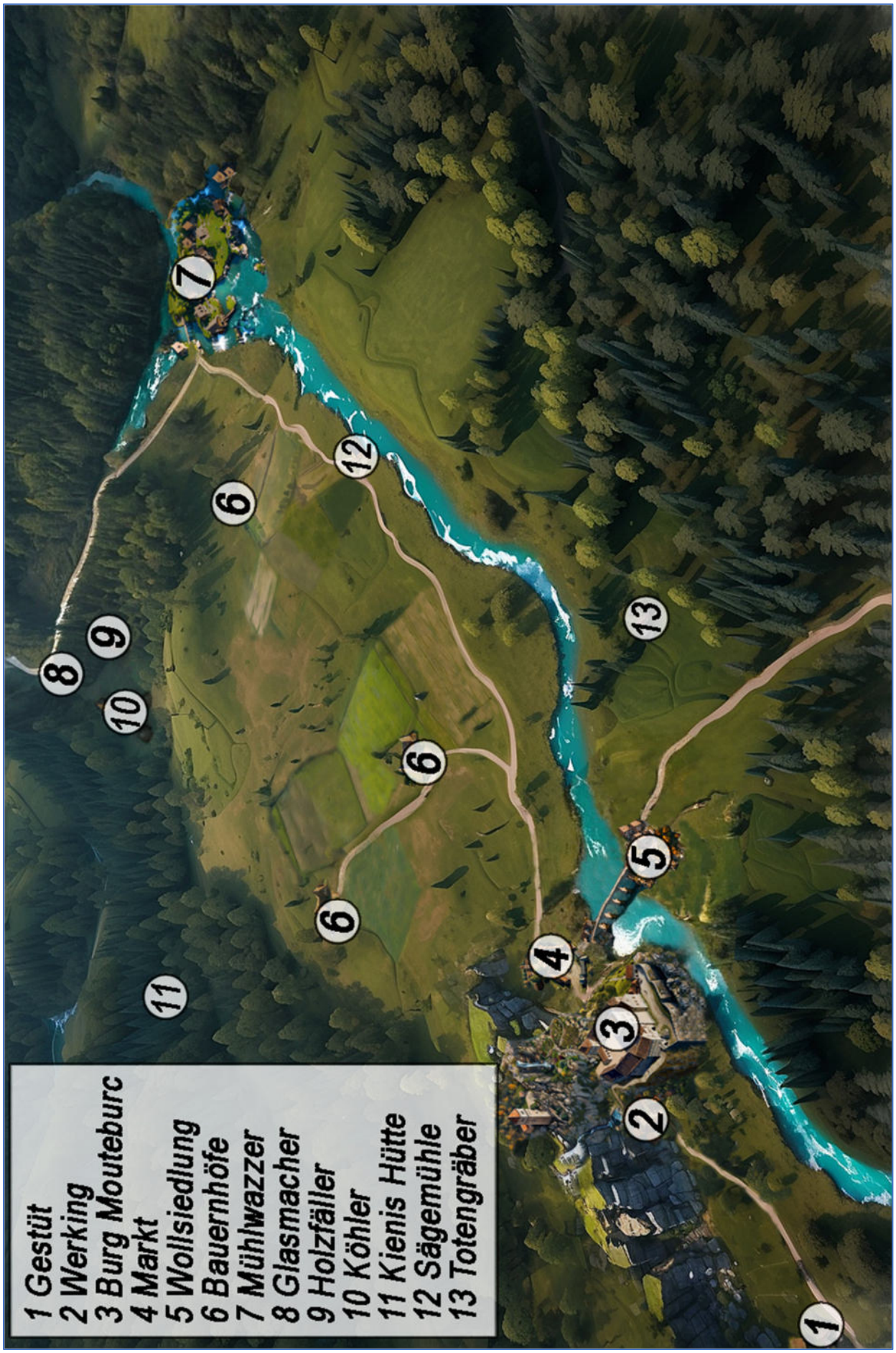
Das Geständnis Johanns *(vor dem Datum ist Platz für die Unterschrift der Helden)*

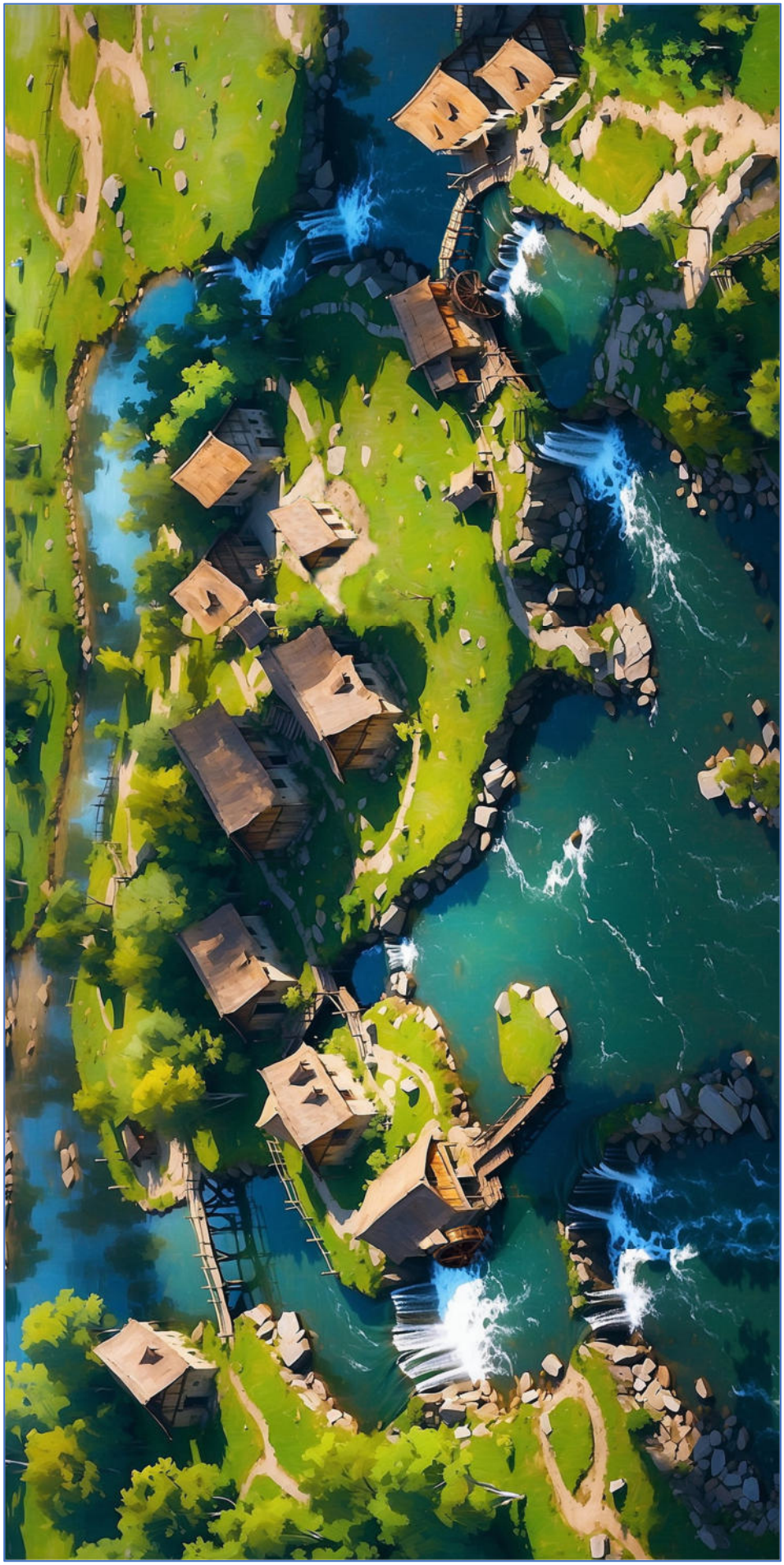
Im Namen des Vaters, des Sohnes und des heiligen Geistes. Ich, Johann von Strazloc, Sohn des Erik von Strazloc, Burgvogt zu Anebos bekenne mich schuldig des Friedensbruchs, der Körperverletzung, des Raubes und der Anstiftung zur Giftmischerei.
Die Untertanen der Herrschaft zu Mouteburc, die Brauersleute Johann und Adelina, wurden von mir gewaltsam entführt. Unter Androhung des Todes seiner Frau nötigte ich Brauer Johann zur Giftmischerei und zur Lieferung des vergifteten Bieres an die Herrschaft und Wächter von Burg Mouteburc. Außerdem nahm ich Raubgesindel in Lohn, auf dass sie den friedlichen Ort Mühlwazzer bei Mouteburc räuberisch heimsuchen, plündern und dessen Bewohner Gewalt tun. Dabei wurde die junge Frau Tilda, Tochter von Steinmetz Johann und Schmiedin Britt, gewaltsam vom Leben zum Tode gebracht. Ich selbst führte einen heimtückischen Überfall auf Burg Mouteburc an, im Bestreben, mir Burg, Land und Leute zu Eigen zu machen. Am selben Tage suchte ich gewaltsam den Markt zu Mouteburc heim, tat den friedlichen Bewohnern Gewalt an, nahm sie widerrechtlich zu Geiseln und plünderte den Ort. Im Einklang mit dem weltlichen und geistlichen Recht wurde ich mit meinem Gefolge von Aimeric von Mouteburc und Luisa von Mouteburc und deren Verbündeten und Gefolgsleuten im Kampfe besiegt und festgesetzt.
Ich bekräftige das Genannte mit meiner Hand.

Johann von Strazloc

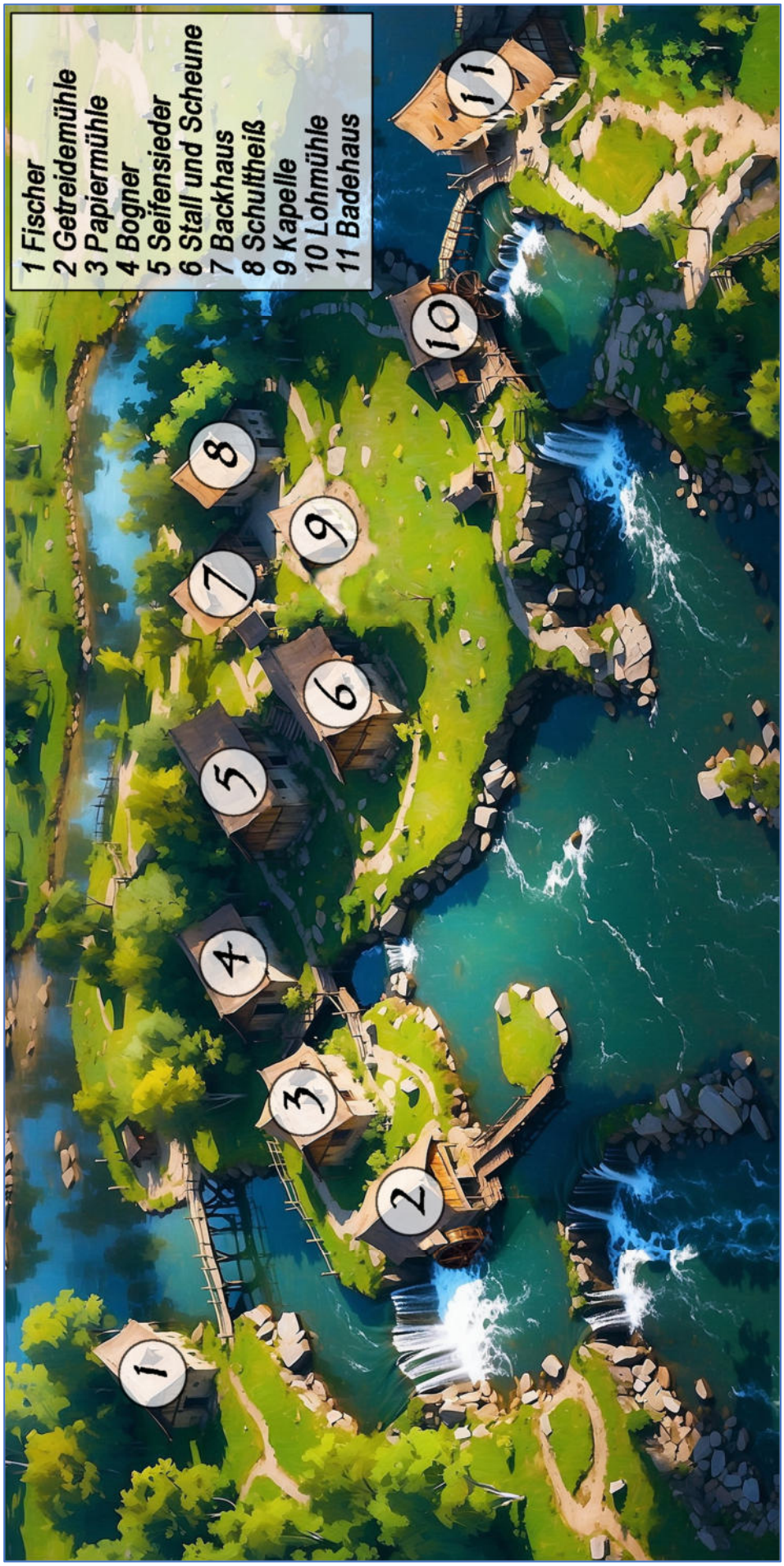
Ich, Baldrich aus dem Gefolge des Johann von Strazloc, bezeuge.
Ich, Aimeric von Mouteburc, bezeuge.
Ich, Luisa von Mouteburc, bezeuge.

Gegeben zu Mouteburc, anno domini 1193, am 18. martius


1 Gestüt
2 Werking
3 Burg Mouteburc
4 Markt
5 Wollsiedlung
6 Bauernhöfe
7 Mühlwazzer
8 Glasmacher
9 Holzfäller
10 Köhler
11 Kienis Hütte
12 Sägemühle
13 Totengräber

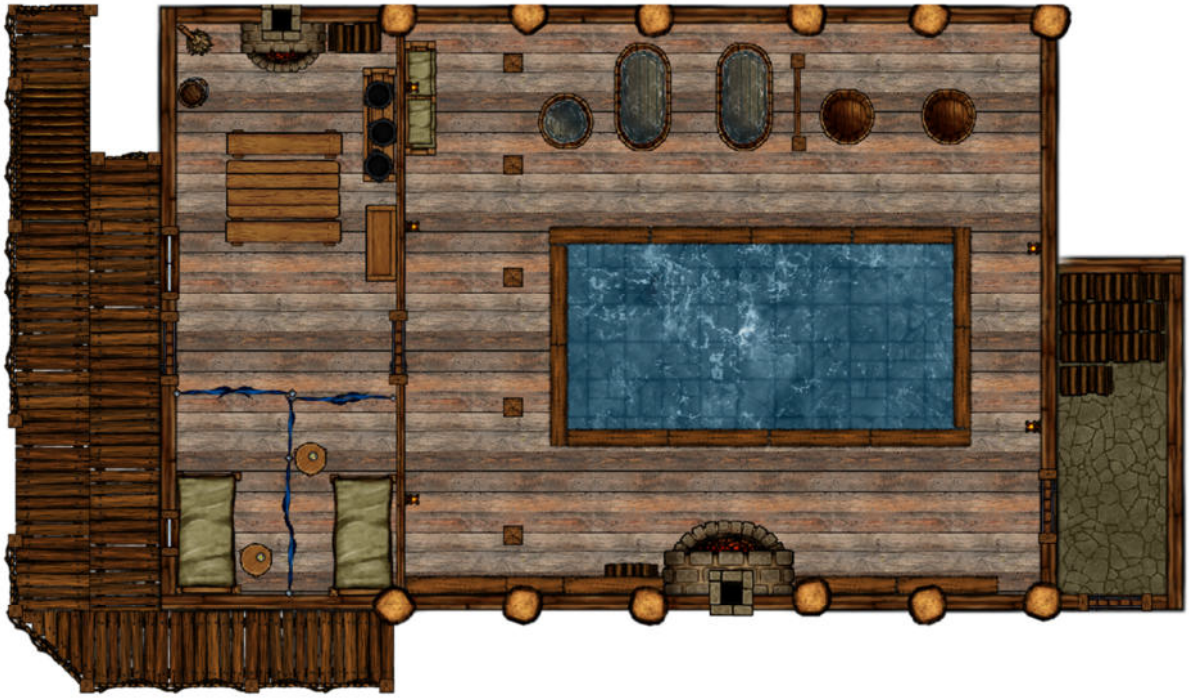


Ansicht Mühlwazzer



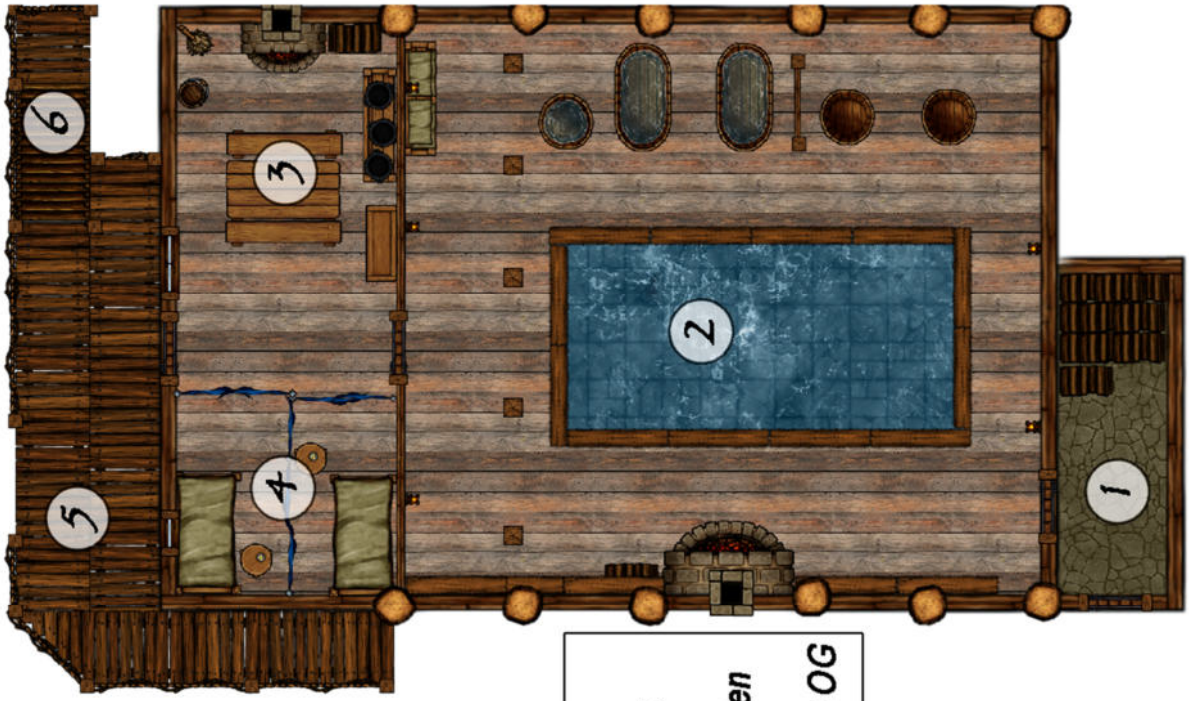
Ansicht Mühlwazzer

Badehaus EG



Badehaus OG

Badehaus EG



1 Vorraum
2 Baderaum
3 Küche
4 Liegestätten
5 Steg
6 Treppe zu OG

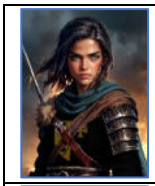
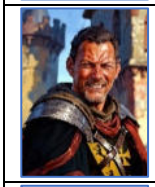
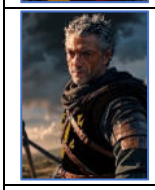
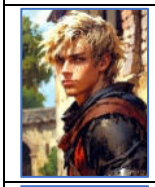
Badehaus OG

1 Treppe zu EG
2 Bewohner
3 Gäste
4 Galerie

Ansicht Markt aus Süden

Ansicht Markt aus Süden

Übersicht spielbarer NSC (mit Wertvorschlägen)

	Maria Hauptfrau	Schwert: 21, 6W20 Dolch: 18, 6W20 Basis-Kampfkunst: 20, 6W20 Bogen: 15, 5W20, F1 Waffe: Schwert G20, F2, 4W20+1 Waffe: Bogen: G20, 4W20	Kriegskunst: 17, 5W20, MG 2 Aufspüren: 14, 4W20 Gefahrensinn: 18, 5W20 Menschenkenntnis: 11, 4W12 Wachgabe: 19, 6W20	Akrobatik: 14, 5W20 Geländelauf: 15, 5W20 Erste Hilfe: 10, 4W12 Schleichen: 17, 5W20 Schwimmen: 10, 4W12 Reiten: 19, 5W20
	Heinrich Hauptmann	Schwert: 21, 6W20 Dolch: 17, 5W20 Basis-Kampfkunst: 20, 6W20 Waffe: Schwert G20, F2, 4W20+1	Kriegskunst: 16, 5W20, MG 2 Aufspüren: 12, 4W20 Gefahrensinn: 18, 5W20 Menschenkenntnis: 14, 4W20 Wachgabe: 18, 6W20	Akrobatik: 14, 5W20 Geländelauf: 15, 5W20 Erste Hilfe: 10, 4W12 Schleichen: 15, 5W20 Schwimmen: 9, 4W12 Reiten: 19, 5W20
	Odin Wächter	Schwert: 19, 6W20 Dolch: 15, 5W20 Basis-Kampfkunst: 18, 6W20 Bogen: 21, 6W20, F1 Waffe: Schwert G20, F2, 4W20+1 Waffe: Bogen: G20, 4W20	Kriegskunst: 14, 4W20, MG 2 Aufspüren: 17, 5W20 Gefahrensinn: 15, 4W20 Menschenkenntnis: 12, 4W20 Wachgabe: 18, 6W20	Akrobatik: 12, 4W20 Geländelauf: 16, 5W20 Erste Hilfe: 12, 4W20 Schleichen: 15, 5W20 Schwimmen: 6, 3W8 Reiten: 17, 5W20
	Vinzent Wächter	Schwert: 18, 6W20 Dolch: 21, 6W20 Basis-Kampfkunst: 20, 6W20 Bogen: 18, 5W20, F1 Waffe: Schwert G20, F2, 4W20+1 Waffe: Dolch: G20, F1, 3W20+1	Kriegskunst: 14, 4W20, MG 2 Aufspüren: 8, 4W12 Gefahrensinn: 16, 4W20 Menschenkenntnis: 11, 4W12 Wachgabe: 19, 6W20	Akrobatik: 12, 4W20 Geländelauf: 13, 4W20 Erste Hilfe: 10, 4W12 Schleichen: 14, 4W20 Schwimmen: 10, 4W12 Reiten: 16, 5W20:
	Anderlin Wächter	Schwert: 14, 6W20 Dolch: 15, 6W20 Basis-Kampfkunst: 14, 6W20 Schwert G20, F2, 4W20+1	Kriegskunst: 9, 5W12 Aufspüren: 10, 4W12 Gefahrensinn: 14, 5W20 Menschenkenntnis: 16, 5W20 Wachgabe: 16, 6W20	Akrobatik: 21, 6W20 Geländelauf: 16, 5W20 Erste Hilfe: 9, 4W12 Schleichen: 18, 5W20 Schwimmen: 3, 3W8 Reiten: 12, 4W20
	Sibylla Wächterin	Schwert: 17, 6W20 Dolch: 17, 6W20 Basis-Kampfkunst: 17, 6W20 Schwert G20, F2, 4W20+1	Kriegskunst: 14, 4W20, MG 2 Aufspüren: 6, 3W8 Gefahrensinn: 13, 4W20 Menschenkenntnis: 18, 5W20 Wachgabe: 17, 6W20	Akrobatik: 10, 4W12 Geländelauf: 15, 5W20 Erste Hilfe: 11, 4W12 Schleichen: 14, 4W20 Schwimmen: 8, 4W12 Reiten: 17, 5W20
	Elisa Bognerin	Bogen: 16, 5W20, F1 Dolch: 14, 5W20 Bogen: G20, 4W20 Dolch: G20, F1, 3W20+1	Bogenbau: 18, 5W20, MG 3 Aufspüren: 14, 4W20 Gefahrensinn: 14, 4W20 Menschenkenntnis: 11, 4W12 Wachgabe: 8, 4W12	Akrobatik: 14, 5W20 Geländelauf: 12, 4W20 Erste Hilfe: 12, 4W20 Schleichen: 16, 5W20 Schwimmen: 7, 4W8 Reiten: 12, 4W20
	Jachim Heiler	Dolch: 11, 4W12 Basis-Kampfkunst: 10, 4W12	Heilkunde: 17, 5W20, MG 2 Aufspüren: 10, 4W12 Gefahrensinn: 6, 3W8 Menschenkenntnis: 15, 4W20 Wachgabe: 9, 4W12	Akrobatik: 7, 3W8 Geländelauf: 10, 4W12 Erste Hilfe: s. Heilkunde Schleichen: 9, 3W12 Schwimmen: 14, 4W20 Reiten: 8, 4W12
	Frohmut Burgpriester	Basis-Kampfkunst: 7, 4W8 Hofkunde: 14, 4W20 Lesen: 15, 5W20 Singen: 16, 5W20	Glaubenskraft: 16, 5W20, MG 2 Aufspüren: 5, 2W8 Gefahrensinn: 12, 4W20 Menschenkenntnis: 19, 5W20 Wachgabe: 11, 4W12	Akrobatik: 7, 4W8 Geländelauf: 7, 4W8 Erste Hilfe: 8, 4W12 Schleichen: 7, 4W8 Schwimmen: 10, 4W12 Reiten: 9, 4W12
	Kieni Waldhüterin	Bogen: 22, 6W20, F1 Dolch: 15, 5W20 Basis-Kampfkunst: 14, 4W20 Bogen: G20, 4W20 Dolch: G20, F1, 3W20+1	Pflanzenkunde: 19, 6W20 Aufspüren: 18, 6W20 Gefahrensinn: 16, 5W20 Menschenkenntnis: 9, 3W12 Wachgabe: 16, 5W20	Akrobatik: 14, 5W20 Geländelauf: 18, 6W20 Erste Hilfe: 13, 5W20 Schleichen: 17, 5W20 Schwimmen: 6, 4W8 Reiten: 17, 5W20

Labyrinth-Schema: Von Ssolbergj - Eigenes Werk, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=23252646
Rätsel des Symphosius: Reisacher, Robert: Was das Böse mit dem Apfel zu tun hat…, https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/pegasus/article/view/35361 und https://de.wikipedia.org/wiki/Symphosius.
Informationen zum Bilsenkraut: https://de.wikipedia.org/wiki/Schwarzes_Bilsenkraut

Frevel und Intrige - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer
© 2025 von Andreas Hinrichs, lizensiert unter CC BY-NC-SA 4.0

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.
© 2024 von Andreas Hinrichs lizensiert 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