

1192 - Ritterkampagne

Riskante Pfade



Abenteuer 2

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, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

EP-Marker



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

Wochentage und ihre Symbole

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

Weiterführende Tipps:

Karten



INKARNATE

Auf <https://inkarnate.com> lassen sich Karten für Städte, Dörfer, Regionen und Schauplätze selbst erstellen. Auch gibt es eine große Auswahl herunterladbarer Karten, die von anderen Nutzern gefertigt wurden. Eine Gratis-Version mit eingeschränkter Nutzung ist verfügbar.



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

Musik und Atmosphäre



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

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

Inhalt

1	Die Reiterin.....	5
2	Der Tote am Wegesrand	6
3	In der Herberge	7
3.1	Hintergrund	7
3.2	Neleke und Nächstenliebe	8
3.3	Anselm der Flüchtling.....	9
3.4	Die Räuberzuflucht.....	10
3.4.1	Hintergrund	10
3.4.2	Ausräuchern.....	10
3.5	Verstärkung?.....	11
4	Hintergründe.....	14

Vorbemerkungen

Riskante Pfade ist das zweite Abenteuer der **Ritterkampagne**. Die Helden werden ihre ersten Gefechte austragen und daher das Kampfsystem einüben können. Außerdem werden sie Ritter Gisbert von Turre näher kennenlernen, der im weiteren Verlauf der Kampagne noch eine Rolle spielen kann.

Ort der Handlung: Turre, Berchem und das Sumpfgebiet zwischen den Orten, in dem eine Räuberbande ihr Lager in einer alten römischen Pferdewechselstation eingerichtet hat.

Handlungsverlauf: Die Auftragsvergabe erfolgt durch die junge Reiterin Salmey, welche die Helden bittet, ihrer Schwester Neleke eine kostbare Bucheinfassung aus Weißgold zu bringen. Neleke wartet im Gasthaus in Berchem. Dort werden die Helden vom Herbergsvater Runald in eine Falle gelockt, die zu einem Überfall führt, sobald die Helden Berchem wieder verlassen. Dabei sollten sie den Schneidergesellen Anselm vor den Räubern retten, der sie dann in den Sumpf zum Räuberlager führen kann. Sobald die Räuber überwältigt sind, trifft Runald ein, der ebenfalls gestellt werden kann. Auch Ritter Gisbert trifft mit einem Trupp bewaffneter Reiter ein. Dies kann Unterstützung beim Kampf gegen die Räuber bedeuten, unter Umständen aber auch für Verwicklungen sorgen, sollten die Helden selbst in Verdacht geraten, Räuber zu sein.

Das Abenteuer beginnt

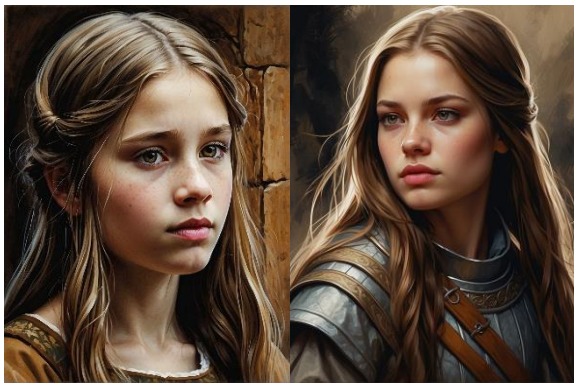
1 Die Reiterin



Das letzte Abenteuer **Marktspiele** endete möglicherweise so:

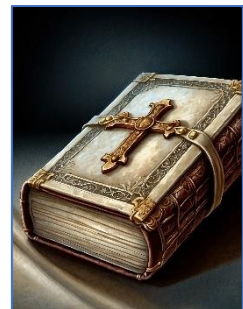
Während sich die Helden bei der Guldenjagd und den weiteren kleineren Wettbewerben vergnügen, singen, tanzen, trinken und lachen, bahnt sich abseits des Ortes ein Unglück an: Eine Achtsamkeitsprobe (11+) lässt die Helden einen Reiter erspähen, der sich von Westen auf der Straße nähert. Misslingt die Probe, können die Helden den Reiter erst dann bemerken, wenn die Umstehenden mit Rufen und Gesten darauf aufmerksam machen. Dann ist das Pferd bereits in vollem Galopp über die Wiese, der Reiter offensichtlich bemüht, die Kontrolle zu erlangen oder nicht vom Pferd zu fallen. Als das Pferd einen Baum passiert, schlägt der Reiter gegen einen niedrigen Ast und wird vom Pferd geworfen. Das Reittier läuft noch weiter über die Wiese, beruhigt sich aber nach einiger Zeit und bleibt etwa 100 Meter vor der Festwiese stehen. Der Reiter humpelt heran, fällt aber immer wieder zu Boden und ist dann für kurze Zeit im Gras verschwunden.

Bei der Reiterin handelt es sich um die 13-jährige Salmey aus Elsdorf, mit der das Abenteuer beginnt.



Salmey (13) und Neleke (17)

Neleke (17) ist Goldschmiedin. Sie wurde in Lüttich ausgebildet und ist nun – zusammen mit ihrer Schwester Salmey - auf dem Weg von Elsdorf nach Köln, um dort Nikolaus von Verdun aufzusuchen. Sie will sich mit ihren Arbeiten bei ihm bewerben und von ihm lernen. Ihre wertvollste Arbeit ist eine Bucheinfassung aus Weißgold zu den Korintherbriefen des Paulus: Auf dem Buchdeckel prangt ein Kreuz, die Schließe eingeklinkt wird. Kurz nach ihrem



Aufbruch aus Elsheim stellen die Schwestern fest, dass sie das Buch nicht mitgenommen haben. Neleke schickt Salmey die wenigen Kilometer zurück und will im Gasthof in Berchem auf sie warten.

Eine Untersuchung Salmey ergibt, dass ihre Wahrnehmung beeinträchtigt ist. Sie nimmt ihre Umgebung verschwommen wahr und reagiert verzögert auf Ansprache. Außerdem hat sie sich beim Sturz eine Platzwunde am Kopf und einen Bruch des linken Unterschenkels zugezogen. Sie kann auf keinen Fall weiterreiten. Ihr braunes Pferd Ricke steht grasend in der Nähe des Baumes und kann eingefangen werden.

Ihr seht, dass es sich bei dem Reiter um ein junges Mädchen handelt. Die dunklen Haare und ihr blasses Gesicht stehen in scharfem Kontrast zu den Blutsträhnen, die von einer Platzwunde am Kopf über ihr Gesicht und in ihr Haar laufen. Sie murmelt Unverständliches, ihre Augen sind weit geöffnet, ohne dass sie etwas wahrzunehmen scheint. Mit ihren Händen umklammert sie eine Ledertasche, ihr linker Unterschenkel ist unnatürlich abgelenkt und an der Knickstelle bildet sich ein Bluterguss. „Ich muss nach Berchem. Neleke. Das Buch“, stößt sie plötzlich aus und versucht aufzustehen. Doch der Versuch scheitert und sie sinkt mit einem Schmerzlaut wieder zurück.



Anderlin

Sollten die Helden eher passiv sein, gelingt es den Umstehenden, Salmey's Verletzungen zu versorgen und die Hintergründe ihrer Reise und des Buches in der Ledertasche zu erfahren. Hierum kümmert sich vor allem Hartung, der Gefolgsmann Ritter Gisberts. Er bespricht sich mit Anderlin (21), einem Tuchmacher aus Aachen. Dieser hat gerade eine größere Ladung Tuche nach Köln verkauft und legt nun auf dem Rückweg mit seinem Fuhrwerk eine kurze Rast in Turre ein. Er kennt die Familie von Salmey und Neleke und ist bereit, sie nach Elsheim zu bringen, sobald ihr Zustand es erlaubt.



Hartung

Es wäre zu begrüßen, wenn die Helden anbieten, das Buch nach Berchem zu bringen. In diesem Fall:

Hartungs Blick ruht für einen Moment auf Euch, dann nickt er knapp und streckt Euch die Ledertasche entgegen: „Sehr gut. Tut das. Bringt das Buch zu Neleke nach Berchem. Es ist nicht weit, aber brecht sofort auf, damit Ihr vor Einbruch der Dunkelheit ankommt.“

Falls die Helden auch hier untätig sind:

Hartung beendet das Gespräch mit Anderlin, in seinen Händen wiegt er die Ledertasche Salmey's. Dann schweift sein Blick in die Runde und er mustert die Umstehenden. Schließlich schaut er [Name eines Helden] direkt an: „Ihr. Ihr seid doch [Name des Helden]. Nehmt diese Tasche und bringt das Buch zu Neleke nach Berchem. Es ist nicht weit, aber brecht sofort auf, damit Ihr vor Einbruch der Dunkelheit ankommt.“ Er streckt Euch die Tasche entgegen.

Die etwa fünf Kilometer von Turre nach Berchem können die Helden zu Fuß in etwa einer Stunde bewältigen. Der Weg führt zunächst nach Norden und wird rechterhand von Sumpflandschaft mit Schilfbewuchs begrenzt. Kurz vor Berchem wendet sich der Weg nach Osten und furtet die Arnefe an einer seichten Stelle.

2 Der Tote am Wegesrand



Eine einfache (4+) Aufspürenprobe reicht aus, um verschmierte Blutspuren zu entdecken, die zum Schilf am Wegesrand führen.

Ihr nähert Euch der Furt. Mit leisem Gurgeln fließt die Arnefe gemächlich durch ihr sandiges Bett, umspült kleinere Steine und ein Wagenrad, das etwa fünf Meter vom Ufer entfernt zur Hälfte aus dem Wasser ragt. Zwei Raben krächzen in der Luft über Euch und scheinen einen Falken zu verfolgen. Da fällt Euer Blick auf den Boden und ihr erkennt einen dunklen Fleck am Boden. Blut? Ihr blickt Euch um. Ein weiterer kleinerer Fleck ist rechts des Weges zu sehen, dann wieder drei weitere etwas weiter entfernt. Eine Spur. Vielleicht braucht jemand Hilfe. Oder ist das die Fährte eines verletzten Tieres? Ihr schaut Euch weiter um.

[Aufspüren-Probe 4+] Erfolg: Ihr seht den Abdruck eines Schuhs, der Richtung Sumpf führt. Offensichtlich doch ein verletzter Mensch.

Folgen die Helden der Spur, finden sie eine männliche Leiche.

Die Fußspuren werden deutlicher, da der Boden zunehmend sumpfiger wird. Da entdeckt Ihr eine Stelle, an der der Boden aufgewühlt ist. Handabdrücke sind im federnden nachgiebigen Grasboden sichtbar. Ein größerer Blutfleck, von dem eine verschmierte dunkle Spur zu den Schilfzweigen nahebei führt. Ihr biegt das Schilf zur Seite und seht Stiefelsohlen. Ein menschlicher Körper liegt vor Euch auf dem Bauch und hat sich den Spuren nach zu schließen ins Schilf gerobbt, bevor er seinen Verletzungen erlag. In seinem Rücken stecken zwei Pfeile. Seine Kleidung ist von guter Qualität (Lederstiefel, feste Stoffe für Hosen, Hemd, Weste und Kapuzenumhang, Lederhandschuhe, Ledergürtel).

Bei sich trägt der Tote einen Geldbeutel mit 42 Silberpfennigen, am rechten Ringfinger trägt er einen schlichten Ring aus Gold, der innen die Inschrift „Pignus amoris habes“ („Du hast meiner Liebe Pfand“) trägt. Beim Toten handelt es sich um **Gernot**, einen etwa dreißigjährigen Zimmermannsmeister aus Aachen. Nachdem er vom Tod seines Onkels in Köln erfuhr, wollte er sein dortiges Erbe (Wohnhaus mit Werkstatt) antreten. Dies wurde ihm jedoch von einem Betrüger streitig gemacht. Vor Gericht bekam er Recht und wollte nach Aachen reisen, um seine Familie (Frau und zwei Kinder) nach Köln zu holen. In einer Dokumentenrolle trägt er ein amtliches Schreiben, dass dem Besitzer des Schreibens die Eigentumsrechte an besagtem Gebäude bescheinigt und kurz den Rechtsstreit darlegt, der Kläger wird als Gernot Holzhauer aus Aachen bezeichnet. Die Rolle ist in einer Umhängetasche aus rotem Stoff, auf der ein schwarzes Kreuz prangt.

Am Gürtel trägt der Tote noch einen ledernen Trinkbeutel und eine kurzstielige Zimmermannsaxt.

Kurz darauf nähern sich zwei Männer aus südlicher Richtung. Sie teilen das Schilf mit Holzstöcken und halten den Blick zum Boden gesenkt. Sie sind in ein Gespräch vertieft. „Das ist deine Schuld. Immer muss alles schnell gehen. Wenn du dir Zeit genommen hättest, dann hättest du richtig getroffen und wir müssten jetzt nicht schon stundenlang die Gegend durchsuchen.“ Plötzlich bricht das Gespräch ab. Einer der beiden hat Euch entdeckt und rempelt den anderen an. Sie verharren in der Bewegung, dann spricht der Zweite: „Heda, was habt Ihr an unserem ...“ - „Still!“, unterbricht der Erste. Sie schauen sich an, dann wenden sie sich um und fliehen nach Süden.

Bei den Banditen handelt es sich um Clösel und Burkhart. Sie tragen einfache Stoffkleidung und sind mit Holzstöcken und Kurzbogen bewaffnet, beide tragen entsprechende Köcher auf dem Rücken. Einen offenen Kampf wollen sie nicht riskieren, schon gar nicht, wenn die Helden in Überzahl sein sollten. Die Helden können zwar die Verfolgung aufnehmen, die Flucht der Banditen wird aber gelingen, da sie sich in der Gegend auskennen, während die Helden schon bald mit dem sumpfigen Gelände zu kämpfen haben. Schon bald sind die Banditen außer Sicht und ihre Spuren verlieren sich. Wahrscheinlich bleibt den Helden nichts übrig, als ihren Weg nach Berchem fortzusetzen.



3 In der Herberge

3.1 Hintergrund

In Berchem finden die Helden Unterkunft in der zur Herberge umfunktionierten ehemaligen Wagnerie des Ortes, die von **Runald** und seiner tyrannischen Frau **Mechthild** geführt wird.

Runald fährt alle zwei Monate für fünf Tage nach Köln. Er trifft sich zu Beginn der Reise mit den Räubern in der alten römischen Wegstation, um die erbeuteten Fuhrwerke nach Köln zu bringen. Dort pflegt er kriminelle Kontakte und nimmt Aufträge an (gezielte Raubzüge und mittlerweile sogar Mordaufträge).

Runald und Mechthild beschäftigen drei Dienstmägde, die alle Reisenden mit Brot und Bier versorgen und nach ihren Geschäften ausfragen. Sie sind stets höflich und hilfsbereit. Tatsächlich werden sie vor allem von Mechthild schikaniert. Sie müssen die Gäste aushorchen, um lohnende Ziele auszumachen.

Diese werden dann von Runald mit einem Erkennungszeichen versehen: Lohnende Fuhrwerke erhalten als „Geschenk“ einen blauen Wimpel mit einem gelben Kreuz, Mordziele erhalten einen roten Wimpel bzw. Umhängebeutel mit schwarzem Kreuz. Dies sei einerseits eine Ehrung der Kreuzfahrer, andererseits helfe es ihm bei der Ausübung von Nächstenliebe, einem Ideal der Kreuzfahrer. Wer dieses Zeichen der



Runald und Mechthild

Kreuzfahrer trage, unterstütze diese Idee und würde gewiss auch Segen und Hilfe erfahren, gleichwohl nehme er gerne Spenden zum Wohle der Bedürftigen an.

Tatsächlich hilft das Erkennungszeichen den auf der Lauer liegenden Räubern, die lohnenden Ziele zu erkennen und auszurauben. Für Reisende, die nach einer Tasche oder einem Wimpel verlangen, aber kein lohnendes Ziel darstellen, hält Runald welche in grüner Farbe mit einem weißen Kreuz bereit.

Da Runald sein Wagnerwissen einsetzt, um die betreffenden Fuhrwerke nachts zu sabotieren, brauchen die Räuber nur auf den Radverlust oder Radbruch warten, dann Hilfe anbieten (gerne auch mit Verweis auf das Kreuzfahrerzeichen) und schon werden die arglosen Fuhrleute überwältigt.

Nur in Richtung Köln erbeuten die Räuber auch die Fuhrwerke, bei Reisenden von Köln sind die Fuhrwerke uninteressant, da das Räuberlager auf der östlichen Arnefeseite liegt und eine Rückkehr durch Berchem zu auffällig sein könnte. Deshalb werden Fuhrwerke westlich der Arnefe ausgeraubt (die Menschen werden verschont und können weiterreisen) oder geplündert und im Sumpf versenkt. Die Räuber können die Arnefe nahe der alten (eingefallenen) Brücke queren und kennen sichere Wege durch den Sumpf, so dass sie auch ohne den Umweg über Berchem auf beiden Seiten der Arnefe ihren „Geschäften“ nachgehen können.

Jeden Abend erscheint ein „Bote“ in abgerissener Kleidung in der Wagnerei und erkundigt sich nach Zielen. Er reist stets am frühen Morgen ab. Runald nutzt dies als Beleg seiner Nächstenliebe, indem er dem bemitleidenswerten Zeitgenossen kostenlose Kost und Logis aus dem Erlös der Abzeichen gewährt. Ziele in Richtung Köln werden bereits ab der Überquerung der Arnefefurt beobachtet. Ziele aus Köln werden vom Boten angekündigt und auf der Wegstrecke abgepasst.

3.2 Neleke und Nächstenliebe



Der Gasthof von Runald liegt an der Durchgangsstraße in Berchem. An das Gebäude mit der Wirtsstube schließt sich eine hohe Mauer mit einem breiten Tor an, welche das Grundstück umgibt. Im Innenhof gibt es einen Abort, eine alte Wagner-Werkstatt, Stallungen für bis zu sechs Pferde und einen Vorratsschuppen.

Nach Durchschreiten des großen geöffneten Tors liegt die Wirtsstube linkerhand. Aus dem Schankraum erklingen Lautentöne, Gesang und fröhliche Stimmen. Die Stimmung scheint gut zu sein. Beim Öffnen der Tür wallt warme Luft heraus. Ein Großteil der Bewohner Berchems und einige Gäste haben sich zum abendlichen Umtrunk eingefunden. In der Mitte tanzen einige kräftige Männer einen sonderbaren Tanz zur Musik eines Lautenspielers, der von Tisch zu Tisch geht, gelegentlich einen Fuß auf eine Bank stellt und vor allem den Frauen vielsagende Blicke zuwirft. Der Gesang wird von den Gästen beigeleitet und ist derb und zotig. Drei Schankmägde kümmern sich um die Gäste. Während eine Magd sich an einem Tisch mit zwei Reisenden unterhält, sorgen die beiden anderen dafür, dass die Getränke nicht ausgehen, ständig bedacht, vor allem nicht mit den Tanzenden zusammenzustoßen, was nicht immer gelingt. Gerade schwappt das Bier aus drei Krügen, als ein Tanzender eine Schankmagd umarmt und küsst, ohne mit dem Tanz innezuhalten. Das Licht aus Kamin und Wandfackeln flackert. Etwas abseits sitzt Neleke auf einer Bank neben einem Fenster und hört einem einheimischen Bauersknecht zu, der beständig auf sie einredet. Gelegentlich nimmt sie einen Schluck aus ihrem Bierkrug und nickt – mehr aus Höflichkeit als aus Interesse.

Sollten die Helden das „Gespräch“ unterbrechen, wirkt Neleke erleichtert, der Knecht reagiert jedoch unwirsch. „Was wollt Ihr denn hier? Seht Ihr nicht, dass ich mit meiner Braut rede?“ Neleke schaut auf, ihre Pupillen weiten sich, bevor sie sich wieder verengen und sie den Knecht finster fixiert.

Wenn die Helden Neleke die Tasche übergeben, wird sie umgehend nachschauen und das Buch herausnehmen. Auf den Knecht wirkt das Buch wie eine kalte Dusche: „Du liest Bücher?“ Er schaut Neleke verdrießlich an. Dann unternimmt er einen letzten Versuch: „Komm Mädels, ich habe auch einen Pinsel zum Geschichten schreiben. Da hörst Du die Englein singen.“ Dabei greift er sich in den Schritt.

Hier taucht Runald auf und wird (zusammen mit den Helden?) intervenieren: „Delle, Du hast genug für heute. Nimm Dir bei Rose noch einen Krug und troll Dich dann nach Hause. Das letzte Bier geht auf mich.“ Runald zeigt Interesse an der schönen Arbeit und fragt, ob er im Buch blättern dürfe. Er fährt über

die Goldeinfassung, besieht sich die Verzierungen und blättert durch die Seiten, ohne sie lesen zu können. Falls die Helden es nicht tun, wird Runald nach Nelekes weiterem Weg fragen, sie ermahnen, gut auf sich zu achten und nachfragen, ob sie denn niemand begleiten wolle.

Er wird dann sein „Nächstenliebe“-Konzept vorstellen und Neleke eine rote Tasche mit schwarzem Kreuz als Unterstützung schenken. Sollten die Helden Neleke nach Köln geleiten wollen, erhalten auch sie entsprechende Taschen.

Wie zum Beweis von Runalds guter Gesinnung tritt kurz darauf eine schäbig gekleidete Person in die Gaststube. Die Person, die „Ring“ genannt wird, schaut sich um, sein Blick bleibt beim Wirt hängen. Runald weist darauf hin, dass hier eine arme Seele Beistand benötigt, er entschuldigt sich, gesellt sich zu dem Ankömmling, lässt ihm Bier und etwas Eintopf bringen und unterhält sich kurz mit ihm in der Nähe des Kamins.



Bei entsprechenden Achtsamkeitsproben fällt den Helden auf, dass Runald auch in ihre Richtung schaut. Dann kreuzen sich die Blicke und er nickt den Helden lächelnd zu, klopf dem Armen auf die Schulter und nimmt wieder seine Gastwirtrolle ein.

Im Gespräch mit anderen Gästen können die Helden unter anderem das Folgende erfahren:

- Heinrich VI (Staufer) wurde letztes Jahr (1191) zum Kaiser des Hl. Römischen Reiches gekrönt. (Seit 1169 [mit 3 Jahren] röm.-dt. König - Krönung in Aachen, davor Wahl auf Hoftag in Bamberg)
- Heinrichs erfolgloser Versuch, 1191 Sizilien zu erobern (vor Neapel gescheitert)
- Familienangehörige suchen Vermisste (Opfer der Räuber)
- Turnier angekündigt in Nideggen

3.3 Anselm der Flüchtling

EP
3

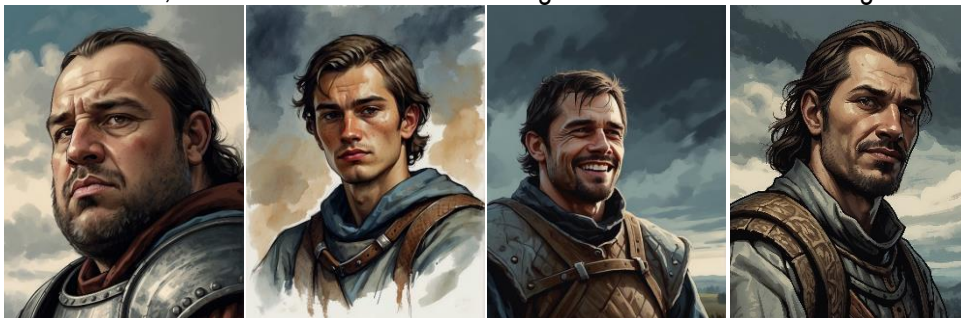
Wenn die Helden Berchem wieder verlassen, kommt es zu einer Begegnung mit Anselm und vier Räubern. Dabei ist es unerheblich, in welche Richtung die Helden ziehen.

Aus dem Unterholz nahe der Straße bricht ein junger Mann hervor. Er ruft „Scheiße, Scheiße, Scheiße!“ und flieht über den Weg ins Unterholz gegenüber. Kurz darauf folgen vier mit Knüppeln und Kurzbogen Bewaffnete. Als sie Euch sehen, halten sie inne. „He da! Habt Ihr gerade einen Burschen gesehen? Hoppelte wie ein Hase.“ Meckerndes Gelächter der anderen.

[Falls die Helden Taschen oder Wimpel in Rot tragen:] Einer der Bewaffneten stupst plötzlich einen anderen an und lenkt dessen Aufmerksamkeit mit einer Kopfbewegung zu Euch hin. Die beiden starren Euch an, dann kommen alle vier langsam mit erhobenen Knüppeln auf Euch zu.

[Falls die Helden alleine und ohne Taschen oder Wimpel unterwegs sind:] „Sei's drum. Dann holen wir uns den Hasen eben später und erlegen erstmal ein paar Schweine. Auf sie!“ Die Bewaffneten stürmen mit erhobenen Knüppeln auf Euch zu.

Bei den Räubern handelt es sich um Burgold, Peschel, Markward und Ruppel. Sie sind Teil der Räuberbande, mit der Runald seine Beutezüge unternimmt. Die Rüstung der vier besteht jeweils aus



Burgold, Peschel, Markward, Ruppel

Stoffkleidung, als Waffen tragen sie Knüppel, Dolche und Kurzbogen. Ihre Kampfwerte sind gewöhnlich, das heißt FkW 6 bis 7 mit 3 bis 4 W8.

Anselm, der Schneidergeselle wagt sich nach dem Kampf hervor und berichtet, dass sein Meister Cünel und er von Banditen überfallen wurden, kurz nachdem sich ein Wagenrad gelöst habe. Er habe sich noch rechtzeitig im doppelten Boden des Fuhrwerks verstecken können (Schmuggelversteck). Die Banditen hätten den Wagen in ein Versteck im Sumpf gebracht, er selbst habe in einem (vermeintlich) unbeobachteten Moment fliehen können, doch sei Meister Cünel noch gefangen. Die Kleidung Anselms ist von grauschwarzem Sumpfdreck verschmiert, vor allem bis zu den Knien, seine Stiefel hat er verloren.



Anselm

Anselm bittet die Helden um Hilfe. Sein Meister werde sich bestimmt als dankbar erweisen. Die Helden könnten doch spielend mit Banditen fertig werden. Anselm könne die Helden zum Versteck führen, da er jetzt ja den Weg kenne.

Er ist aber weiß im Gesicht, er zittert und schwitzt (Schock). Wenn sich die Helden den Weg nicht beschreiben lassen, führt er sie tatsächlich zum Räuberunterschlupf, fängt dann aber wieder an zu zittern und mit den Zähnen zu klappern.

3.4 Die Räuberzucht

3.4.1 Hintergrund

Die Römer errichteten entlang ihrer wichtigsten Straßen in regelmäßigen Abständen Stationen, etwa alle 15 km (mutationes) Pferdewechselstationen und ca. alle 40 km Raststationen (mansiones). Sie dienten am Anfang vor allem der Postbeförderung, später wurden sie mit weiteren Gebäuden erweitert und auch sehr stark durch Reisende und Händler benutzt.

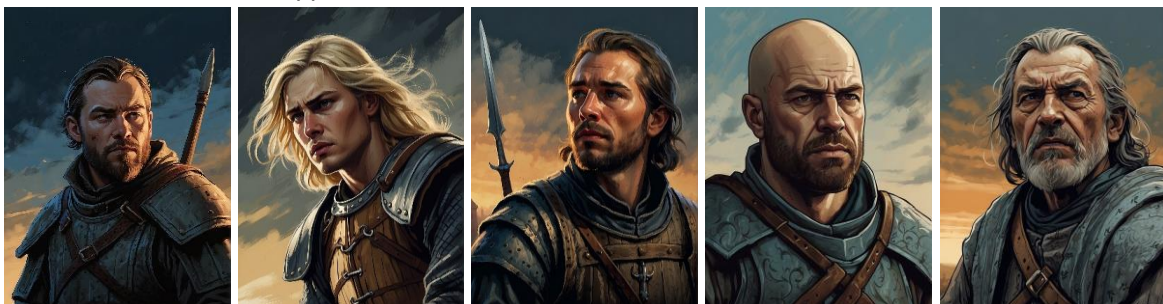
Eine solche alte Pferdewechselstation der Römer befindet sich im Sumpfgebiet südlich der alten Römerstraße Via Belgica kurz vorm Arnefeübergang vor Thorr. Sie ist von Bäumen und Büchen überwuchert, ihre Umfassungsmauer ist intakt, stellenweise ausgebessert. Das Dach ist an mehreren Stellen eingestürzt. Die Räuber haben einige Wegabschnitte durch den Sumpf, vor allem die Einfahrt in die Station mit Holzplanken und Steinen befestigt, damit die Fuhrwerke sicher zur Zuflucht gebracht werden können.

Über der Toreinfahrt hält ein Posten Wache. Im Innenhof stehen zahlreiche Fuhrwerke mit blauem Wimpel auf dem ein gelbes Kreuz prangt. In den Gebäuden nutzen die Räuber mehrere Räume: Zwei Räume zum Lagern (besonders wertvolle Gegenstände und Nahrungsmittel), ein Versammlungsraum und ein Schlafräum für Baltzer, den Räuberhauptmann.

3.4.2 Ausräuchern

EP
4

Die Räuber sind nicht sehr wachsam, da sie nicht mit unerwartetem Besuch rechnen. Anwesend sind fünf Räuber (Thomke, Vridel, Petir, Seidel, Nithart) und Baltzer, der Räuberhauptmann. Je nachdem, wie die vorherigen Begegnungen abgelaufen sind, können auch noch Clösel und Burkhard bzw. Burgold, Peschel, Markward und Ruppel anwesend sein.



Thomke, Vridel, Petir, Seidel, Nithart

Ihre Rüstung besteht überwiegend aus Stoffkleidung, Baltzer hingegen trägt leichte Rüstung mit RK I. Als Waffen verwenden die meisten Räuber Knüppel, Dolche und Kurzbogen, Nithart kämpft mit einer Axt und

Baltzer mit einem alten Schwert. Die Kampfwerte der gewöhnlichen Räuber liegen bei FkW 6 bis 7 mit 3 bis 4 W8, Baltzers Werte sind FkW 11 mit 4W12.

Wahrscheinlich empfiehlt sich eine leise Vorgehensweise, um die Räuber nacheinander auszuschalten, doch genauso wahrscheinlich wird dieses Vorgehen durch Unachtsamkeit beim Schleichen scheitern und die Helden werden in den offenen Kampf getrieben.

Schneidermeister Cünel wird in einem kleinen Raum mit zerstörtem Dach gefangen gehalten. Ein Räuber bewacht ihn und er wird genötigt, die Kleidung der Räuber auszubessern.

Gelingt es den Helden, die Räuber zu besiegen und erfolgreich zu verhören, können sie erfahren, dass sie schon bald mit Runalds Eintreffen rechnen.



Räuberhauptmann Baltzer

Hinweis: Der Meister sollte die mögliche Unterlegenheit der Helden in Fähigkeit und Zahl im Blick behalten. Vielleicht ruhen sich einige Räuber gerade aus oder greifen erst nacheinander in den Kampf ein. Dramatischer wird es, wenn die Helden gefangen genommen werden oder Runald bereits während des Gefechts eintrifft. Auch die Ankunft Gisberts könnte zunächst für Spannung sorgen, sollte Gisbert die Helden für Räuber halten.

3.5 Verstärkung?



Das Auftauchen **Runalds** kann der Meister zeitlich beliebig ansetzen. Aber in jedem Fall sollte er auftauchen. Je nachdem, ob die Helden Anselm geholfen haben, gibt es zwei Optionen:

a) Wenn sie ihm geholfen haben, trifft Runald ein, um die angesammelte Beute nach Köln zu bringen. Er ist alleine und zunächst arglos. Vielleicht wird er sogar über die Nachlässigkeit fluchen, dass keine Wachen zu sehen sind.

b) Wenn sie Anselm nicht geholfen haben, ist dieser nach Berchem geflohen und hat Alarm geschlagen. In diesem Fall trifft Runald mit drei bewaffneten Gehilfen ein, um nach dem Rechten zu sehen. Er ist vorsichtig und wird sich wachsam der Wegstation nähern.

Ebenso zeitlich flexibel kann der Meister auch **Ritter Gisbert** mit einem Trupp Bewaffneter eintreffen lassen. Ritter Gisbert wird von **Hartung** begleitet.

Der Grund für das Auftauchen: Sollten die Helden Anselm nicht geholfen haben, hat sein Alarm in Berchem dazu geführt, dass ein Trupp Bewaffneter von ihm zum Räuberlager geführt wird. Je nach Situation können die Helden unterstützt oder bekämpft werden.

Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet nach dem Sieg über die Räuber. Ritter Gisbert nimmt die überlebenden Räuber fest, um sie nach Turre zu bringen, wo in wenigen Tagen das Grafengericht tagen wird. Wilhelm II., Graf von Jülich, wird dazu nach Turre kommen. Die Helden können mit Ritter Gisbert zurückkehren, falls sie ihn nicht umgebracht haben und daher steckbrieflich gesucht werden.

Sollten die Helden maßgeblich zum Sieg über die Räuber und die Befreiung Meister Cünels beigetragen haben – was hoffentlich der Fall ist –, wird Ritter Gisbert sie in jedem Fall nach Turre einladen, um sie dem Grafen persönlich vorzustellen. Auch steigen Ehre und Respekt um jeweils einen Punkt.

Meister Cünel wird sich bedanken, indem er jeden Helden komplett und maßgeschneidert in Stoff einkleiden will (Unterkleidung, Oberbekleidung und Schuhe). Meister Cünels Schneidern-Wert beträgt 17 bei 4W20 und 2. Meistergrad, d.h. er kann auch Kleidungsstücke mit Bonuswirkungen herstellen. Für jeden Helden und seine Garderobe nimmt er sich zusammen mit Anselm ein bis zwei Tage Zeit.

Je nach Vorgehensweise der Helden kann der Meister zusätzlich zu den Erfahrungspunkten einen Gratislernwurf vergeben: Hier könnten sich beispielsweise Schleichen, Geländelauf, Kampfkunst oder Aufspüren anbieten



Abenteuer 2: Riskante Pfade



4 Hintergründe

Ritter Gisbert von Turre herrscht als Lehnsmann des Grafen von Jülich. Für das Grafending werden Herrenhaus und Festwiese in den Wappenfarben des Ritters (Gelb-Rot) und des Grafen von Jülich geschmückt.



Wappen des Grafen von Jülich



Osterbräuche

Ostern ist das höchste kirchliche Fest. Am Karfreitag wird der Tod Christi betrauert und am Ostersonntag seine Auferstehung gefeiert.

Von Samstag auf Ostersonntag werden vielerorts Osterfeuer entfacht, an denen dann die weißen Osterkerzen entzündet werden, die durchgehend bis Pfingsten brennen und so Kirchen und Häuser beleuchten.

Die Fastenzeit vor Ostern verbietet den Verzehr von Fleisch und Eiern, weshalb häufig die zu Ostern fällige Pacht an den Grundherrn mit Eiern beglichen wird - es sammeln sich schließlich eine Menge Eier an, die nicht verzehrt werden dürfen. Am Ostersonntag findet eine Eierweihe statt (die Eier werden zurück auf den Speiseplan geholt), oftmals werden die Eier in Anlehnung an das Blut Christi rot gefärbt. Den geweihten Ostereiern werden heilende Kräfte nachgesagt, sie sollen angeblich ein Jahr haltbar sein und werden oft als Glücksbringer im Gebäck versteckt.

Nach Ostern beginnt eine 50-tägige Festzeit, die an Pfingsten endet. In dieser Zeit gibt es zahlreiche Festessen, zu denen die Pächterträge beitragen. Das Wasser, das während der Ostertage geholt wird, gilt oft als besonders kostbar, weshalb viele Brunnen auch festlich geschmückt sind.

Politisches und Geographisches

Ort und Grafschaft Jülich

Seit dem 10. Jh. steht Jülich unter der Herrschaft der Kölner Erzbischöfe, die Grafen von Jülich fungieren als deren Vögte. Seit 1176 regiert Wilhelm II (später: der Große) als Graf von Jülich.

Jülich entsteht in römischer Zeit als Straßenstation entlang der Römerstraße von Boulogne-sur-Mer nach Köln (Via Belgica). Es erlangt eine gewisse Bedeutung wegen seiner strategischen Position an einer Furt der Rur und wird im 4. Jahrhundert mit einem Kastell befestigt. Im 5. Jahrhundert fällt der Ort in fränkische Hand und entwickelt sich zum Zentrum des Jülichgaus, aus dem 1142 die Grafschaft Jülich hervorgeht.

1177 gründet Wilhelm II die Trutzfeste Nideggen in der Waldgrafschaft Molbach, gelegen in der Nähe von Düren. Dorthin verlegt er 1190 die Residenz der Jülicher Grafen, da der bisherige Sitz in Jülich kaum zu verteidigen ist und bereits mehrmals zerstört wurde.

Berchem (Bergheim)

Berchem liegt etwa 25 km westlich von Köln und zählt wenige Hundert Einwohner.

Erwähnt wird Bergheim erstmals in einer Urkunde aus dem Jahr 1028, in welcher Hezelin, der Bruder des Pfalzgrafen Ezzo, die ihm gehörende Grundherrschaft Bergheim, die ehemals Königsgut war, an die Reichsabtei Kornelimünster verschenkt. Die Abtei an der Inde verbleibt bis zum Ende des Alten Reiches im Besitz der Grundherrschaft von Bergheimerdorf.

1175 weiht der Kölner Erzbischof Philipp von Heinsberg die Berchemer Pfarrkirche St. Remigius. In Berchem ist ein wichtiger Übergang über die Arnefe (Erft).

Turre

Der Name leitet sich wahrscheinlich von einem römischen Befestigungsturm *turris* ab. Der Ort wird erstmals als Ture 997, eine Brücke Thurre über den Fluss *Arnefe* 1051 und ein Ritter Rudolf von Turre 1140 erwähnt. Die jeweiligen Burgherren werden von den Grafen von Jülich belehnt. Ein Gisilbrecht von Thurre ist 1335 Vogt in Bergheim. Die Burg zählt zu den insgesamt 238 jülichen Rittersitzen.

Der Ort liegt zu beiden Seiten der hier schnurgerade verlaufenden Römerstraße *Via Belgica*. Im Jahr 1141 wird Burg Laach gebaut. 1200 besitzt Turre bereits eine eigene Kapelle. Zur gleichen Zeit wird die Turrer Burg neu gebaut.

Der Arnefeübergang bei Turre ist seit etwa 1000 n.C. versumpft und nicht mehr nutzbar. Die neue Furt über die Arnefe (Erffurt) bei Berchem wird dadurch aufgewertet.

1192 herrscht Ritter Gisbert von Turre, sein Herrenhaus liegt westlich des Ortes.

Innerhalb der Umfriedung befinden sich fast ausschließlich Bauernhäuser, mittig liegt die Back- und Handwerksstube und im Osten steht die Kirche mit dem nördlich gelegenen Pfarrhaus.

Auf der Festwiese sind folgende Stände: Fisch, Gemüse (Lauch, Radieschen, Rhabarber, Löwenzahn, Vogelmiere, Spinat, Bärlauch, Petersilie), Rüstzeug und Schilde, Backwaren, Taschen und Seile und Abenteuerzeug, Waffen und Schmiedewaren, Kleidung und Tucho, Kräuter und Gewürze, Schuhe. Der Ausschank und die Schlafzelte weiterer Besucher (Gaukler, der Große Konstantin usw.) sind südlich davon.

In den beiden kleinen Gehegen sind drei Ziegen, mehrere Schweine, Hühner und Gänse, die zum Verkauf stehen.

Zug- und Reittiere grasen auf der Wiese westlich des Weges.

Im Nordosten der Festwiese, kurz vorm sumpfigen Gebiet, ist der Balken zum Tossen errichtet, im Süden stehen mehrere Zielscheiben und Puppen für Fernkampf Wettbewerbe.

Trutzfeste Nideggen

Die rechteckige Höhenburg ist Sitz des Grafen von Jülich und wird sich den Ruf erwerben, uneinnehmbar zu sein. In der Gemarkung Nideggen steht sie westlich der Kernstadt auf einem nach Westen gerichteten Felssporn (330 m ü. NHN) oberhalb der Rur.

Burg Nideggen wird von den Grafen von Jülich im strategisch wichtigen Grenzgebiet zur damaligen Herrschaft Monschau errichtet. Sie soll das geerbte Gebiet der Grafen gegen die Interessen des Erzbischofs von Köln sichern.

Den Grundstein zur Burganlage legt im Jahr 1177 Wilhelm II. mit dem Bau des Bergfrieds, der in Sichtweite zur Reichsburg Berenstein errichtet wird. Diese liegt etwa drei Kilometer östlich und wird um 1090 erbaut. Nach ihrer fast völligen Zerstörung um 1200 dient sie als Steinbruch für den Ausbau des Nidegger Burgturms. Die gelblichen Quader von Berenstein unterscheiden sich erkennbar von den roten Buntsandsteinen der unteren Hälfte des Turmes, die bei Nideggen gebrochen wurden.

Inneres Burgtor (Haupttor)

Der spätromanische Torbau stellt den einzigen Zugang zur Hauptburg dar. Er ist durch eine Wehrmauer mit dem Donjon der Burganlage verbunden.

Wohnturm

Mit seiner Entstehungszeit von 1177 bis 1190 ist der Wohnturm der älteste Teil der Burg Nideggen, an dessen Ostseite sich ein tiefer Halsgraben befindet. In seinem Inneren befindet sich im Erdgeschoss gleich neben dem Verlies die Burgkapelle. Die übrigen Stockwerke weisen jeweils zwei Räume auf, die neben Wohnzwecken als Vorratskammer und Mannschaftsräume dienen.

Der Turm ist beheizbar und hat Toiletten. Um ihn gut verteidigen zu können, liegt sein Zugang an der Südseite weit über Bodenhöhe und kann nur über eine Leiter erreicht werden. Erst wenn das Haupttor und die Wehrmauer errichtet worden sind, werden ein ebenerdiger Eingang und ein Treppenturm gebaut.

Bildvorlage für das Wappen von Jülich: Herzogtum Jülich: Diese Datei enthält Elemente, die von folgender Datei entnommen oder adaptiert wurden:
CC0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12352024>



Riskante Pfade - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2024 by [Andreas Hinrichs](#) ist lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

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

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

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

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

Kontaktinformationen

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

